

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Membaca merupakan aspek terpenting dalam menunjang keberhasilan siswa mempelajari bidang studi lainnya karena pembelajaran tidak akan terlepas dari kegiatan membaca terutama membaca pemahaman. Membaca pemahaman adalah proses pemahaman bacaan oleh seseorang untuk mengenali, memahami, dan sekaligus menyimpan informasi yang terkandung dalam bahan bacaan (Alpian & Yatri, 2022). Hal tersebut berarti pembaca dituntut untuk menyampaikan pesan yang ingin dijelaskan penulis yang terdapat dalam bacaan tersebut. Selain itu, membaca pemahaman adalah salah satu kemampuan yang harus dikembangkan dalam upaya meningkatkan pengetahuan siswa akan ilmu dan informasi yang senantiasa berkembang (Ambarita et al., 2021). Semakin berkualitas kemampuan membaca pemahaman siswa, semakin mudah mereka mempelajari bidang studi lainnya. Kemampuan ini penting untuk mengembangkan pengetahuan siswa seiring dengan perkembangan ilmu dan informasi.

Komponen membaca pemahaman mencakup beberapa aspek seperti pemahaman literal, interpretatif, kritis dan kreatif (Rahim, 2008). Dalam konteks kebijakan pendidikan peningkatan keterampilan membaca pemahaman telah menjadi prioritas nasional melalui Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang bertujuan meningkatkan minat dan kemampuan literasi siswa (Kemendikbud, 2016). Selain itu, Kurikulum Merdeka memberikan ruang bagi guru untuk mengembangkan

strategi pembelajaran yang lebih inovatif guna meningkatkan pemahaman membaca siswa (Kemendikbud, 2022).

Seperti yang dijelaskan di atas sangat penting untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman, tetapi banyak siswa yang tidak sadar akan pentingnya membaca pemahaman dalam kegiatan pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Hal ini didukung dengan adanya sebuah studi internasional oleh *Organisation for Economic Co-Operation and Development* (OECD) melalui *Program for International Student Assessment* (PISA), menunjukkan peringkat Negara Indonesia di bidang Literasi. Indonesia merupakan salah satu Negara yang mengikuti tes PISA sejak tahun 2001. Sejak awal Indonesia mengikuti tes PISA Indonesia selalu mendapatkan hasil yang kurang memuaskan. Dari tes PISA pada tahun 2018 Indonesia mendapatkan hasil yang masih rendah sehingga Indonesia berada di urutan 72 dari 78 negara yang mengikuti. Salah satu dari bidang literasi yaitu hasil rata-rata skor 371 untuk kemampuan membaca dari rata-rata skor OECD yaitu 487. Kemampuan membaca mengalami penurunan jika dibandingkan dengan hasil tes PISA 2015 (Nopriyanti et al., 2024).

Permasalahan serupa juga ditemukan ketika melaksanakan pengamatan di SD Negeri 2 Bondalem. Berdasarkan hasil observasi suasana belajar Bahasa Indonesia di kelas IV sering kali terasa monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Ketika guru menyampaikan materi banyak siswa terlihat tidak antusias dan kurang memperhatikan. Mereka sering kali terlihat bosan dan cenderung pasif hanya mendengarkan jarang memberikan respon aktif. Hal ini diperburuk oleh minimnya variasi media pembelajaran yang digunakan hanya mengandalkan buku teks dan metode ceramah. Siswa cenderung merasa kesulitan dalam memahami teks bacaan

yang disajikan karena pembelajaran bersifat satu arah tanpa interaksi yang menarik. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV di SD Negeri 2 Bondalem ditemukan bahwa rendahnya kemampuan membaca siswa kelas 4 disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang variatif yakni dominasi ceramah dan penggunaan buku teks. Guru mengakui bahwa meskipun sudah menggunakan media pembelajaran namun media tersebut masih kurang variatif dan belum cukup menarik perhatian siswa. Akibatnya siswa mudah bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami bacaan. Beliau juga menambahkan bahwa ada kebutuhan untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih inovatif seperti teknologi digital guna meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

Hasil tes membaca pemahaman di SD Negeri 2 Bondalem menunjukkan bahwa kemampuan siswa masih rendah. Dari 20 siswa yang mengikuti tes, hanya 6 siswa yang mampu menjawab lebih dari 70% pertanyaan dengan benar. Banyak siswa mengalami kesulitan memahami alur cerita, menyimpulkan isi teks, dan menangkap pesan moral cerita. Kesulitan ini disebabkan oleh kebiasaan membaca yang rendah dan metode pembelajaran yang kurang menarik.

Tabel 1. 1 Hasil Tes Membaca Pemahaman

Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Kategori				
		Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
SD Negeri 2 Bondalem	20	1	7	6	3	3

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi solusi potensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media seperti komik digital dapat membantu guru menyampaikan materi secara menarik. Media pembelajaran adalah segala bentuk benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses

pembelajaran (Batubara, 2020). Pembelajaran berbantuan media komik digital dapat membuat guru lebih mudah menyampaikan materi. Selain itu juga dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa (Jannah & Atmojo, 2022). Media komik digital dapat meningkatkan semangat dan kemampuan membaca siswa karena terdapat ilustrasi yang memudahkan siswa memahami isi bacaan.

Beberapa penelitian terdahulu pendukung penelitian ini antara lain penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kelas I Di SD Muhamadiyah 2 Denpasar” oleh Vadila Nurista Ananda. Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Uji coba dilakukan melalui uji perorangan dan kelompok kecil, dengan hasil validasi media sebesar 98% (sangat valid) serta uji kepraktisan sebesar 97% (sangat baik). Dari hasil analisis tersebut membuktikan bahwa pengembangan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca kelas I valid dan praktis digunakan sebagai pedoman belajar mengajar. Penelitian ini berawal dari masalah yang teridentifikasi pada kelas I SD Muhamadiyah 2 Denpasar yang meliputi kurangnya memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, minat membaca siswa masih rendah dan media pembelajaran yang kurang menarik minat membaca siswa. Dari masalah yang ditemukan, diambil langkah untuk menyelesaikan permasalahan dengan mengembangkan media komik digital terhadap keterampilan membaca.

Berdasarkan ulasan tersebut, dapat dipelajari cara yang digunakan untuk menyelesaikan dan memecahkan masalah yakni dengan menggunakan sebuah komik untuk mengembangkan kemampuan dalam memahami bacaan. Jika dalam

penelitian tersebut sudah bisa dikatakan berhasil dan efektif, maka dilakukan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media yang dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman melalui media yang telah dikembangkan. Memberikan fasilitas proses pembelajaran yang efektif, efisien, menarik, dan praktis sehingga menciptakan suasana baru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan sebelumnya, belum pernah dilakukan penelitian tentang media komik digital edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. Berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul penelitian pengembangan media komik digital edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 2 Bondalem tahun pelajaran 2024/2025.

1.2 Indetifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, terdapat beberapa identifikasi masalah yang ditemukan sebagai berikut.

1. Rendahnya kualitas membaca siswa ditunjukkan oleh kemampuan memahami bacaan yang rendah sebagaimana tercermin dalam hasil tes PISA yang berada di bawah rata-rata internasional.
2. Pemahaman siswa terhadap bacaan kurang maksimal dikarenakan media yang digunakan masih pasif maka dari itu siswa merasa jenuh dalam proses pembelajaran.
3. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dikarenakan kemampuan membaca pemahaman siswa rendah.

4. Perlunya pengembangan media visual yang lebih menarik, untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa dalam pembelajaran.
5. Guru dominan menggunakan pembelajaran konvensional yaitu buku teks dan metode ceramah saja.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini bertujuan untuk memfokuskan poin utama yang akan dibahas agar nantinya tidak menyimpang dari pokok bahasan yang akan diteliti. Selain itu, batasan masalah dapat menekankan ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti. Berdasarkan identifikasi permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus pada penanganan masalah yaitu kemampuan membaca pemahaman siswa yang cenderung rendah serta media pembelajaran yang terbatas sehingga mempengaruhi kemampuan membaca pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Berkaitan dengan pembatasan masalah tersebut, maka pilihan yang dapat dilaksanakan adalah media komik digital edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa SD Negeri 2 Bondalem tahun pelajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah dapat dirumuskan beberapa permasalahan di atas sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun pengembangan media komik digital edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 2 Bondalem tahun pelajaran 2024/2025?

2. Bagaimanakah validitas media komik digital edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 2 Bondalem tahun pelajaran 2024/2025?
3. Bagaimanakah kepraktisan media komik digital edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 2 Bondalem tahun pelajaran 2024/2025?
4. Bagaimanakah efektivitas media komik digital edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 2 Bondalem tahun pelajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dibahas, adapun beberapa tujuan yang diharapkan dapat dicapai dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan bagaimana rancang bangun media komik digital edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 2 Bondalem tahun pelajaran 2024/2025.
2. Mengetahui validitas media komik digital edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 2 Bondalem tahun pelajaran 2024/2025.
3. Mengetahui kepraktisan media komik digital edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 2 Bondalem tahun pelajaran 2024/2025.

4. Mengukur efektivitas media komik digital edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 2 Bondalem tahun pelajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian pengembangan Media Komik Digital Edukatif diharapkan dapat memberikan sumbangsih dalam pembelajaran, terutama dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Secara khusus penelitian ini menambah jumlah penelitian pengembangan yang sudah ada.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan penelitian ini adalah:

a. Bagi Siswa

Beberapa keuntungan yang diperoleh oleh siswa diantaranya (1) Penggunaan Media Komik Digital Edukatif diharapkan siswa lebih termotivasi dalam kegiatan membaca. (2) Meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. (3) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan menarik.

b. Bagi Guru

Beberapa keuntungan yang akan diperoleh guru diantaranya (1) Penggunaan Media Komik Digital Edukatif diharapkan menjadi alternatif guru menyampaikan materi. (2) Meningkatkan daya tarik dan kreativitas dalam proses belajar mengajar. (3) Dapat meningkatkan

keterampilan guru. (4) Dapat menambah wawasan guru tentang media pembelajaran yang efektif.

c. Bagi Sekolah

Penelitian diharapkan mampu memberikan sumbangsih pada sekolahan untuk memperbaiki prosedur belajar mengajar guna meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sehingga meningkatkan kualitas sekolah.

d. Bagi Peneliti

Beberapa manfaat yang akan diperoleh oleh peneliti anatar lain (1) Penelitian ini menambah wawasan peneliti dalam mengembangkan Media Komik Digital Edukatif pada aspek membaca pemahaman. (2) Penelitian ini adalah sarana untuk mewujudkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan Media Komik Digital Edukatif memiliki urgensi yang signifikan dalam mendukung pembelajaran siswa, terutama dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. Salah satu alasan utamanya adalah potensinya dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa melalui tampilan visual yang menarik dan interaktif. Ketertarikan siswa pada media komik yang dilengkapi dengan ilustrasi diharapkan dapat mendorong mereka untuk lebih tertarik membaca dan memahami materi pembelajaran. Selain itu, media komik ini dirancang untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Dengan bantuan visual yang mendukung, konsep-konsep yang mungkin sulit dipahami melalui teks

saja dapat dijelaskan dengan lebih sederhana, sehingga siswa lebih mudah mengerti.

Media komik digital ini juga memberikan alternatif yang menarik bagi media pembelajaran tradisional yang mungkin dirasa membosankan oleh siswa. Guru dapat memanfaatkannya untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan relevan dengan kehidupan siswa di era digital saat ini. Integrasi teknologi dalam pembelajaran melalui penggunaan aplikasi Canva untuk menciptakan komik digital juga menjawab tantangan pembelajaran modern, di mana inovasi dalam media pembelajaran sangat diperlukan. Selain itu media komik digital ini mendukung pembelajaran mandiri memungkinkan siswa untuk mengakses dan mempelajari materi di luar jam sekolah sehingga mereka bisa mengulang dan memperdalam pemahaman mereka secara mandiri.

1.8 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk penelitian ini berupa media komik digital yang pada halaman awal berisi indikator pencapaian dan petunjuk penggunaan komik digital. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu media komik digital edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa SD Negeri 2 Bondalem tahun pelajaran 2024/2025. Adapun spesifikasi produk sebagai berikut.

1. Komik digital dengan materi "Asal-usul" berukuran 317 MB berupa video dengan rasio 16:9.
2. Komik digital ini ditujukan bagi siswa kelas IV serta mencakup penjelasan mengenai cerita asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia

3. Media komik digital ini dari tiga bagian yaitu pembukaan, isi dan penutup. Bagian pembuka mencakup judul, tujuan pembelajaran, dan petunjuk penggunaan komik digital. Bagian isi menceritakan petualangan tokoh untuk mengetahui bagaimana asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia dengan ilustrasi gambar/*background* yang bergerak dan dialog–dialog antar tokoh berisi audio. Bagian penutup berisi informasi akan ada cerita selanjutnya dan berisi ucapan terima kasih.
4. Komik digital ini dirancang agar mudah diakses melalui telepon seluler atau laptop.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan Media Komik Digital Edukatif ini, terdapat beberapa asumsi yang mendasari pelaksanaannya, serta keterbatasan yang perlu diperhatikan. Asumsi utama adalah bahwa semua siswa memiliki akses ke perangkat digital yang diperlukan untuk menggunakan media komik ini, serta dukungan dari guru dalam mengintegrasikan teknologi ini ke dalam proses pembelajaran di kelas. Diasumsikan juga bahwa media ini akan menarik minat siswa dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka, terutama dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. Selain itu, lingkungan belajar yang mendukung, seperti akses internet yang memadai, juga diasumsikan tersedia di sekolah.

Namun, terdapat keterbatasan dalam pengembangan ini. Produk ini dikembangkan khusus untuk siswa kelas IV SD Negeri 2 Bondalem, sehingga hasilnya mungkin berbeda jika diterapkan di sekolah lain dengan karakteristik siswa yang berbeda. Keterbatasan akses teknologi di rumah bagi beberapa siswa

juga dapat menjadi hambatan dalam penggunaan media ini di luar sekolah. Selain itu, konten yang disajikan dalam komik digital ini terbatas pada topik tertentu sesuai dengan kurikulum kelas IV, sehingga mungkin tidak mencakup seluruh materi pembelajaran yang diperlukan di tingkat kelas lain. Keberhasilan penggunaan media ini juga sangat bergantung pada kemampuan dan kesiapan guru untuk menggunakannya dalam proses pembelajaran. Jika guru kurang mendukung atau tidak terbiasa dengan teknologi, efektivitas media komik digital ini bisa berkurang. Terakhir, uji coba media ini hanya dilakukan di satu sekolah dengan kelompok siswa yang terbatas, sehingga hasil uji coba mungkin tidak sepenuhnya mewakili efektivitas media ini di kondisi atau sekolah lain. Mengingat asumsi dan keterbatasan ini, diharapkan pengembangan dan implementasi media komik digital ini dapat disesuaikan lebih lanjut berdasarkan kebutuhan dan kondisi siswa serta lingkungan belajar yang beragam.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah yang digunakan pada penelitian pengembangan ini, maka perlu diberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah salah satu jenis penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang berkategori layak digunakan sesuai kebutuhan sehingga mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi.
2. Media pembelajaran yaitu perantara untuk menyampaikan informasi-informasi pembelajaran.

3. Edukatif berarti sesuatu yang dirancang untuk mendidik atau memberikan pengetahuan yang bermanfaat untuk proses pembelajaran dan membantu meningkatkan keterampilan atau pemahaman.
4. Membaca pemahaman adalah proses membaca dengan tujuan memahami isi, makna, dan pesan yang terkandung dalam teks.
5. Model pengembangan *ADDIE* merupakan istilah sehari-hari yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran. *ADDIE* juga mengacu pada proses-proses utama dari proses pengembangan sistem pembelajaran yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implentation* (Implementasi) dan *Evalution* (Evaluasi). Adapun dalam tahapan ini terdapat tahap evaluasi, dimana tahapan ini akan berdampak positif pada kualitas pengembangan karena evaluasi dilakukan pada setiap tahapan.

