

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang memiliki peran sentral dalam pengembangan kemampuan berkomunikasi siswa secara lisan maupun tulisan. Menguasai bahasa Indonesia tidak hanya berperan sebagai sarana komunikasi di lingkungan sekolah saja, melainkan juga sebagai landasan dalam proses berpikir, kegiatan belajar, serta pembentukan karakter siswa (Nani, 2019). Melalui bahasa, siswa mampu memahami berbagai pengetahuan, mengungkapkan ide, serta menyampaikan perasaan dan nilai-nilai secara sistematis. Pada tahap awal membaca sangat penting bagi siswa karena merupakan fondasi dasar bagi keterampilan membaca tingkat lanjut, memungkinkan siswa tidak hanya mengucapkan huruf atau kata tetapi juga memahami hubungan antara simbol bahasa, bunyi, dan maknanya (Apriyanti & Utami, 2025). Penguasaan Bahasa Indonesia, khususnya pada aspek kognitif, menjadi dasar bagi siswa untuk memahami informasi, menyusun gagasan secara runtut, serta menginterpretasi makna teks yang mereka baca dan dengar.

Ketidakmampuan menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dapat menimbulkan berbagai dampak yang merugikan, seperti hambatan dalam memahami mata pelajaran lain, lemahnya kemampuan literasi, serta terbatasnya keterampilan dalam berpikir kritis dan kreatif (Oktafia dkk., 2025). Bahasa Indonesia bukan sekadar sarana untuk berkomunikasi, tetapi juga berperan sebagai media untuk mengembangkan pola pikir dan mendorong kreativitas siswa dalam

aktivitas sehari-hari (Irfansyah, 2022). Melalui penguasaan bahasa yang baik, siswa dapat mengekspresikan diri secara lebih efektif dan berpikir secara lebih logis dan kritis. Oleh karena itu, hasil belajar Bahasa Indonesia tidak hanya mencerminkan kemampuan berbahasa, tetapi juga menunjukkan tingkat pemahaman siswa terhadap proses belajar secara keseluruhan.

Namun sangat disayangkan, pemahaman bahasa Indonesia masih menjadi kendala di dunia pendidikan, khususnya di jenjang sekolah dasar. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam aspek membaca, menulis, menyimak, dan berbicara (Nani, 2019). Salah satu hal yang mempengaruhi kesulitan ini antara lain rendahnya minat belajar, kurangnya motivasi, serta metode pembelajaran yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan karakteristik siswa (Susanti dkk., 2024). Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang inovatif juga menjadi hambatan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa (Fajri & Aisah, 2025). Kesulitan yang dihadapi siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia membuat mereka menjadi kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran (Magdalena dkk., 2021). Kondisi ini menyebabkan siswa kesulitan memahami makna teks, menyusun gagasan secara runtut, serta mengaitkan pembelajaran bahasa dengan konteks kehidupan sehari-hari.

Permasalahan tersebut juga ditemukan di SD Negeri 1 Banjar Bali, khususnya pada siswa kelas III yang berada pada masa transisi dari kelas rendah ke kelas tinggi. Kendala-kendala ini juga dibuktikan dengan hasil dari studi dokumen yaitu hasil nilai ulangan harian siswa dalam muatan Bahasa Indonesia pada Tabel 1.1 yang dilakukan di SD Negeri 1 Banjar Bali.

Tabel 1.1
Hasil Ulangan Harian Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 1 Banjar Bali

No	Nama Sekolah	Kelas	KKTP	Jumlah Siswa	Siswa yang mencapai KKTP		Siswa yang Belum Mencapai KKTP	
					Siswa	%	Siswa	%
1	SD Negeri 1 Banjar Bali	III	70	28	10	35,71%	18	64,28%

(Sumber: Observasi Awal Kelas III SD Negeri 1 Banjar Bali)

Berdasarkan hasil observasi awal dan studi dokumen di SD Negeri 1 Banjar Bali, khususnya pada siswa kelas III, ditemukan bahwa pemahaman kognitif siswa terhadap materi Bahasa Indonesia masih tergolong rendah. Data ulangan harian Bahasa Indonesia yang disajikan pada Tabel 1.1 menunjukkan bahwa dari 28 siswa, hanya 10 siswa (35,71%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai ≥ 70 , sedangkan sebanyak 18 siswa (64,28%) belum mencapai KKTP. Data ini menjadi bukti konkret bahwa sebagian besar siswa kelas III masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Bahasa Indonesia secara optimal.

Hasil wawancara dengan wali kelas III menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar tersebut berkaitan dengan beberapa permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, menentukan ide pokok, menyusun kalimat sederhana secara runtut, serta mengaitkan isi teks dengan pengalaman sehari-hari. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman konsep dan hasil belajar kognitif siswa.

Permasalahan tersebut diperparah dengan kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Berdasarkan hasil observasi, fasilitas pendukung seperti *Chromebook*, LCD, dan proyektor sebenarnya telah tersedia, namun pemanfaatannya masih sangat terbatas. Media digital hanya digunakan oleh satu hingga dua kelas dan dengan frekuensi yang sangat minim, yaitu sekitar satu kali dalam satu minggu. Akibatnya, pembelajaran kurang variatif dan belum mampu menarik perhatian siswa secara maksimal, sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang memberikan umpan balik selama proses pembelajaran berlangsung.

Kondisi yang ditemukan di SD Negeri 1 Banjar Bali sejalan dengan permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia secara nasional. Data Asesmen Nasional tahun 2023 menunjukkan bahwa lebih dari 50% siswa sekolah dasar belum mencapai standar minimum kemampuan membaca (Nasrullah dkk.,2024). Rendahnya kemampuan membaca pemahaman ini berimplikasi langsung terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia, khususnya pada aspek kognitif. Jika permasalahan ini tidak segera ditangani, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran lain dan berpotensi mengalami hambatan belajar pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan upaya pembelajaran yang mampu secara langsung meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa, khususnya pada aspek pemahaman kognitif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pengembangan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar. Pengembangan materi pembelajaran berbasis digital yang mengintegrasikan elemen visual, cerita naratif,

dan fitur interaktif dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam membaca (Niti, dkk., 2025). Media pembelajaran yang memadukan unsur visual dan teks dinilai mampu membantu siswa memahami hubungan antar unsur bahasa, seperti kata, kalimat, dan makna, secara lebih konkret dan mudah dipahami.

Menarik benang merah dari hasil observasi dan wawancara, permasalahan rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas III tidak hanya disebabkan oleh rendahnya kemampuan membaca siswa, tetapi juga karena proses pembelajaran yang belum mampu memfasilitasi karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Pada usia kelas III, siswa masih berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami informasi yang disajikan melalui visual, ilustrasi, dan contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Namun, pembelajaran yang masih berpusat pada guru, didominasi penjelasan verbal dan buku teks, menyebabkan siswa kesulitan membangun pemahaman terhadap isi bacaan, menemukan hubungan antargagasan, serta menghubungkan materi dengan pengalaman nyata. Akibatnya, siswa cenderung menghafal tanpa memahami makna bacaan secara mendalam, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar kognitif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Media pembelajaran digital, khususnya komik digital, memiliki potensi besar untuk mengatasi permasalahan tersebut. Komik digital menyajikan materi dalam bentuk cerita bergambar yang dekat dengan dunia anak, sehingga dapat membantu siswa memahami isi bacaan, alur cerita, dan struktur kalimat secara lebih mudah. Penggunaan komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam membaca, memahami isi teks, serta

menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi, sehingga berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar kognitif.

Berdasarkan analisis kebutuhan, komik digital dipilih sebagai solusi dalam penelitian ini karena dinilai paling sesuai dengan karakteristik siswa kelas III dan kondisi pembelajaran di SD Negeri 1 Banjar Bali. Siswa pada jenjang ini umumnya lebih tertarik pada media yang memadukan gambar, warna, cerita, dan dialog sederhana dibandingkan penyajian materi dalam bentuk teks yang panjang. Selain itu, sekolah telah memiliki fasilitas pendukung berupa *Chromebook*, LCD, dan proyektor yang selama ini belum dimanfaatkan secara optimal, sehingga pengembangan komik digital menjadi alternatif yang realistis tanpa memerlukan pengadaan sarana baru. Penyajian materi melalui alur cerita bergambar diharapkan mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa dalam membaca, sekaligus membantu mereka memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, serta menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Dengan demikian, penggunaan komik digital tidak hanya sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, tetapi juga menjadi bentuk optimalisasi fasilitas sekolah untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.

Selain berorientasi pada peningkatan hasil belajar, pengembangan media komik digital juga perlu memperhatikan konteks budaya lokal siswa. Siswa sekolah dasar memerlukan pendidikan yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal guna membentuk karakter yang kuat dan relevan dengan lingkungan mereka (Susiani, dkk., 2023). Salah satu integrasi nilai-nilai kearifan lokal yaitu Tri Hita Karana ke dalam komik digital dapat memberikan konteks pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa. Melalui cerita, tokoh, dan peristiwa yang dekat dengan

kehidupan sehari-hari siswa, nilai-nilai tersebut dapat membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih baik sekaligus menumbuhkan pemahaman terhadap lingkungan sosial dan budaya mereka.

Penelitian ini juga memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya karena tidak hanya mengembangkan media komik digital sebagai sarana pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal Tri Hita Karana secara eksplisit dalam isi, tokoh, dan alur cerita komik. Salah satu contoh penelitian yang dilakukan oleh Zahra Salsabila, dkk (2022) yang berjudul ” Pengembangan Media Komik Audio Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Larangan 1 Utara”, yang mana penelitian sebelumnya ini hanya mengembangkan komik audio digital pada materi fakta dan opini untuk siswa kelas V tanpa mengintegrasikan ke dalam nilai-nilai tertentu.

Dengan demikian, pengembangan media komik digital berbasis Tri Hita Karana diharapkan mampu menjadi solusi terhadap permasalahan rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri 1 Banjar Bali. Media ini tidak hanya dirancang untuk meningkatkan minat belajar, tetapi secara khusus diarahkan untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa terhadap materi Bahasa Indonesia, yang tercermin melalui peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan dan penerapan media komik digital berbasis Tri Hita Karana sebagai upaya meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III sekolah dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang didapatkan berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar siswa kelas III dalam muatan Bahasa Indonesia dengan persentase nilai yang belum mencapai maksimum yaitu 64,28%.
2. Proses pembelajaran yang kurang variatif dan penggunaan metode belajar *teacher center* sehingga cenderung menyebabkan suasana kelas yang pasif.
3. Pemanfaatan sarana dan prasarana yang belum dioptimalkan dalam proses pembelajaran, hal ini mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang kreatif dan inovatif dalam merangsang pemahaman siswa dalam setiap materi.
4. Media pembelajaran yang digunakan di SD masih sangat terbatas dan tidak variatif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, ditemukan berbagai persoalan yang berkaitan dengan rendahnya kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk menjaga agar arah dan ruang lingkup penelitian tetap fokus dan tidak melebar, maka diperlukan adanya pembatasan masalah. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berupa komik digital berbasis nilai-nilai Tri Hita Karana sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar. Pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi solusi alternatif yang efektif, menyenangkan, dan bermakna dalam membantu siswa memahami materi Bahasa Indonesia secara lebih kontekstual dan bernilai karakter.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang didapatkan berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun komik digital berbasis Tri Hita Karana pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar?
2. Bagaimana validitas komik digital berbasis Tri Hita Karana pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kepraktisan komik digital berbasis Tri Hita Karana pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar?
4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berupa komik digital berbasis Tri Hita Karana pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan pengembangan yang didapatkan berdasarkan rumusan masalah di atas dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses rancang bangun komik digital berbasis Tri Hita Karana pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar.
2. Menguji validitas komik digital berbasis Tri Hita Karana pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar.
3. Menganalisis tingkat kepraktisan komik digital berbasis Tri Hita Karana pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar.

4. Membuktikan keefektifan media pembelajaran berupa komik digital berbasis Tri Hita Karana pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini mengembangkan produk berupa media digital berbasis Tri Hita Karana pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III di SD Negeri 1 Banjar Bali. Adapun spesifikasi produk pada media ini adalah sebagai berikut.

1. Hasil yang dikembangkan berupa media digital berbasis Tri Hita Karana pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 1 Banjar Bali.
2. Materi pembelajaran yang dipaparkan yaitu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar, membahas Bab 7 (Senyum di Sekitarku).
3. Pengembangan media pembelajaran ini dirancang dengan menampilkan soal dan materi berbasis masalah ke dalam komik digital dengan mengaitkan dengan Tri Hita Karana sehingga siswa mampu memahami dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
4. Penciptaan produk diawali dengan menganalisis materi yang ada pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan mengaitkan dengan Tri Hita Karana, serta menentukan ilustrasi menarik dalam komik digital.
5. Tampilan produk komik digital, yaitu:
 - a. Awal : Dalam tampilan awal produk akan menampilkan beberapa hal diantaranya:
 - 1) Analisis Kurikulum (Identitas Materi dan Fase, Capaian Pembelajaran, serta Tujuan Pembelajaran.

2) Petunjuk Penggunaan

3) Pengenalan Karakter.

b. Inti : Pada tampilan inti berisi dua episode yang membahas tentang setiap bagian dari Tri Hita Karana dan mengaitkan juga dengan materi pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun rincian isi bagian inti komik:

1) Cerita 1 (Petualangan di Hari Minggu)

- Rangkaian Cerita
- Kuis I, II, dan III
- Game evaluasi cerita 1

2) Cerita 2 (Keseruan Sekolah di Hari Senin)

- Rangkaian Cerita
- Kuis I, II, dan III
- Game evaluasi cerita 2

c. Penutup : Menampilkan beberapa hal penting, diantaranya:

- 1) Evaluasi Pembelajaran (20 soal)
- 2) Rangkuman Pembelajaran
- 3) Daftar Rujukan
- 4) Profil pengembang dan pembimbing

6. Pengembangan media komik digital berbasis Tri Hita Karana ini memiliki kelebihan dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai materi pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan juga mengaitkan dengan pengajaran Tri Hita Karana.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan media komik digital berbasis Tri Hita Karana dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 1 Banjar Bali meliputi beberapa hal.

1. Asumsi Pengembangan

- a. Siswa kelas III SD Negeri 1 Banjar Bali memiliki minat yang tinggi pada media pembelajaran yang bersifat visual dan anaratif, seperti komik digital sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.
- b. Sebagian besar guru dan siswa kelas III mampu mengoperasikan laptop atau *handphone*.
- c. Tersedia sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran digital seperti *chrome book*, proyektor, serta LCD.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Media komik digital yang dikembangkan hanya mencakup sebagian kecil dari kompetensi dasar Bahasa Indonesia kelas III SD, khususnya yang relevan dengan nilai-nilai Tri Hita Karana. Materi lain di luar tema yang dikembangkan belum terakomodasi dalam media ini.
- b. Pengembangan media komik digital berbasis Tri Hita Karana ini hanya diintegrasikan untuk siswa kelas III SD saja, untuk jenjang lainnya diperlukan adanya penyesuaian karakteristik dan lain-lain.
- c. Penelitian ini fokus pada pengembangan media komik digital berbasis Tri Hita Karana yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di Sekolah Dasar, sehingga untuk

mengembangkan dengan topik yang lain diperlukan pertimbangan dan penyesuaian.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, perlu diberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan (Gusti dkk., 2022)
2. Komik merupakan media yang menggabungkan unsur visual dan verbal dalam penyampaian alur cerita dan penguatan makna serta pesan yang ingin disampaikan (Putra, 2021).
3. Teknologi digital merupakan suatu perkembangan terhadap teknologi yang mana tidak lagi menggunakan tenaga manusia secara manual atau dapat dikatakan suatu program yang dapat dibaca oleh komputer (Aji, 2016).
4. Bahasa Indonesia merupakan bahasa pemersatu yang digunakan sehari-hari dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Febrianti dkk., 2021.)
5. Tri Hita Karana merupakan suatu penekanan terhadap 3 hubungan manusia dalam kehidupan di dunia ini (Padet, 2018).