

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi manusia. Pendidikan bertujuan mengembangkan potensi individu dan membantu membentuk siswa menjadi siswa berkarakter serta bertanggung jawab. Pendidikan sangat berkaitan dengan pembelajaran dan ilmu pengetahuan. Pembelajaran sangat berkaitan dengan guru dan siswa. Pembelajaran bagian dari pendidikan, yang di dalamnya berisikan berbagai komponen pembelajaran antara lain tujuan, materi pelajaran, sarana prasarana, situasi atau kondisi belajar, media pembelajaran, lingkungan belajar, metode pembelajaran, serta evaluasi. Semua komponen pembelajaran tersebut sangat mempengaruhi keberhasilan proses dalam belajar mengajar untuk meningkatkan prestasi belajar siswa (Yanti, 2021). Guru berperan sebagai pendidik yang memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa, sedangkan siswa berperan sebagai seseorang yang menerima ilmu melalui pembelajaran. Guru harus memperhatikan dalam memilih komponen yang akan digunakan seperti metode, pendekatan, strategi dan media dalam melaksanakan suatu pembelajaran.

Bahasa Indonesia adalah bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. “Bahasa merupakan salah satu unsur penting dalam kehidupan manusia yang tak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai bagian integral dari budaya. Sebagai salah satu hasil budaya manusia, bahasa tidak hanya digunakan untuk menyampaikan pesan secara verbal, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai, tradisi, dan pola pikir suatu masyarakat. Kehidupan sosial dan budaya dalam suatu

komunitas memiliki pengaruh besar terhadap bagaimana bahasa digunakan dan berfungsi. Dalam hal ini, bahasa bukan hanya sebagai alat interaksi antar individu, tetapi juga sebagai sarana untuk mengungkapkan dan memelihara kebudayaan yang ada”(Wardani & Subhan, 2024). Mata Pelajaran bahasa Indonesia sangatlah penting untuk dipelajari oleh siswa di sekolah dasar. Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan yaitu membaca, menulis, berbicara dan keterampilan menyimak. Saat ini masih banyak siswa yang kurang dalam membaca, menyimak, maupun menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Permasalahan ini termasuk ke dalam permasalahan literasi bahasa pada siswa. Salah satu penyebab kurangnya dalam keterampilan membaca, menyimak, dan menulis disebabkan oleh kurangnya motivasi dalam diri siswa. Motivasi dalam melakukan pembelajaran bahasa Indonesia sangatlah penting bagi peserta didik untuk membantu siswa lebih fokus dan berkonsentrasi dalam menerima materi atau pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan bersama wali kelas kelas IV, Ni Wayan Nanik Widayanti yang dilaksanakan satu kali pada hari sabtu, 15 Maret 2025, di SD N 4 Beraban, Gugus V Kediri telah ditemukan masalah literasi. Masalah literasi tersebut mencakup pengajaran yang dilakukan tidak menggunakan metode yang inovatif dan masih menggunakan metode pengajaran yang konvensional seperti metode ceramah. Adapun permasalahan yang didapat dari hasil observasi yaitu siswa kesulitan dalam membaca dan kesulitan membaca pemahaman. Terdapat siswa yang masih membaca dengan terbata bata dan sulit untuk memahami suatu teks bacaan. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan data hasil observasi yang diperoleh dari guru kelas IV, yaitu rata-rata nilai ulangan harian dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan hanya 41,38% siswa yang

mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 58,62% siswa lainnya belum tuntas. Selain itu, temuan di lapangan juga menunjukkan bukti nyata, di mana sebagian besar siswa masih membaca dengan terbata-bata, tidak dapat menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan isi bacaan, serta belum mampu menuliskan kembali isi bacaan dengan kata-kata mereka sendiri secara runtut. Kondisi ini menegaskan bahwa kemampuan literasi bahasa siswa kelas IV SD Negeri 4 Beraban masih tergolong rendah, karena siswa tidak hanya kesulitan memahami teks, tetapi juga kurang terlatih dalam menuturkan kembali gagasan dari bacaan yang telah dibaca. Hal ini terjadi karena disebabkan oleh beberapa faktor.

Faktor yang pertama yaitu rendahnya minat belajar siswa dalam hal membaca. Faktor kedua yaitu siswa menganggap pembelajaran bahasa Indonesia itu sangat membosankan karena berisikan teks yang harus di hafal dan di pahami. Faktor ketiga yaitu pola asuh orang tua dimana siswa jarang diajak dalam membaca buku sehingga siswa kurang minat dalam membaca. Selain faktor tersebut adapun pembelajaran yang diterapkan masih menggunakan metode ceramah dan diskusi yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Penggunaan metode ceramah dan diskusi yang dilakukan secara monoton bisa membuat siswa merasa bosan dalam pembelajaran. Selain metode penggunaan media yang kurang bervariasi juga menjadi faktor penyebab siswa menjadi bosan. Hal ini dapat menyebabkan siswa kesulitan dalam menjawab berbagai permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan ini salah satu cara yang dapat dilakukan adalah mengubah model pembelajaran yang berlangsung. Perubahan model pembelajaran yang dimana awalnya hanya berpusat pada guru menjadi pendekatan yang berpusat pada kemampuan siswa akan

meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis, logis, inovatif, produktif, dan kreatif. Model pembelajaran merupakan suatu pola perencanaan yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, baik dari segi efektivitas maupun efisiensinya. (Anzelina dkk., 2023)

Salah satu model pembelajaran kreatif dan inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran khususnya muatan literasi bahasa dalam Bahasa Indonesia adalah model SQ4R. Menurut Hidayati dkk., (2023) Model pembelajaran SQ4R merupakan model pembelajaran yang bertujuan untuk mengkondisikan siswa agar dapat memusatkan perhatian saat membaca, melatih kecepatan membaca, meningkatkan kemampuan meramal isi bacaan, serta mengembangkan keterampilan membaca yang kritis dan memahami. Menurut Halik dkk., (2022) penerapan model pembelajaran SQ4R dengan baik dan benar dapat meningkatkan proses dan hasil belajar membaca pemahaman siswa. Menurut Indriyani & Suniasih, (2023) Model pembelajaran SQ4R merupakan suatu teknik membaca untuk menemukan ide-ide pokok dan pendukungnya serta membantu memudahkan pembaca mengingat kembali informasi-informasi kunci suatu bacaan melalui enam langkah kegiatan, yaitu *survey*, *question*, *read*, *reflect*, *recite*, *review*.

Menurut Ramadhani & Halidjah, (2023) Model SQ4R dapat meningkatkan kemampuan literasi yang dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang dialami siswa, diantaranya pada tahap *survey* siswa melakukan *survey* selintas untuk menemukan judul, sub judul, sub bab, dan segala keterangan (gambar maupun tabel), pada tahap *question* pembaca mengajukan pertanyaan pada diri sendiri untuk dijadikan acuan agar kegiatan membaca terkonsentrasi dan terarah, pada tahap *read* pembaca membaca dengan cermat dan seksama, paragraf demi paragraf, pada tahap

reflect mengaitkan informasi-informasi penting yang didapatkan dengan membayangkan konteks aktual yang relevan serta dapat membayangkan pemecahan suatu masalah yang ada di kehidupan nyata berdasarkan pengetahuan yang didapat, pada tahap *recite* pembaca merenungi (mengingat) kembali catatan yang telah dibuat berdasarkan aktivitas membaca yang telah dilakukan, dan pada tahap *review* pembaca dapat memeriksa kembali secara keseluruhan bagian wacana sehingga pada akhirnya akan tersusun secara struktural informasi yang jika dikembangkan akan menjadi sebuah pengutaraan yang kembali yang relatif lengkap dan benar.

Menurut Suari dkk., (2024) Model SQ4R dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa dikarenakan Model SQ4R dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan mengaktifkan siswa untuk belajar sehingga menyebabkan pencapaian kemampuan membaca pemahaman menjadi tinggi. Dengan adanya Model Pembelajaran SQ4R diharapkan dapat membantu siswa dalam kemampuan literasi bahasa siswa dalam Bahasa Indonesia dengan aktif, kreatif, dan inovatif serta dapat memperoleh informasi dan makna yang mudah dipahami. Selain itu dalam proses pembelajaran siswa memiliki beberapa hal yang sulit dipahami, maka dari itu diperlukan suatu alat bantu berupa media untuk memperjelas materi yang akan diajarkan kepada peserta didik.

Menurut Daniyati dkk., (2023) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran seperti merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Menurut (Anzelina dkk.,

2024) media pembelajaran adalah perantara yang memfasilitasi penyaluran informasi dari sumber informasi, seperti guru, kepada penerima informasi, yaitu siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran maka pembelajaran yang dilaksanakan dapat menjadi lebih efektif dan siswa lebih mudah untuk menerima materi pembelajaran. Selain itu media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, membuat siswa menjadifokus, dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Kriteria dalam memilih media pembelajaran yaitu kesesuaian dengan tujuan, materi pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan gaya belajar peserta didik. Adapun media yang dapat digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan literasi bahasa menggunakan model SQ4R yaitu menggunakan *Storyboard*.

Menurut Ramirez & Bogoya, (2020) Secara teknis, *storyboard* atau naskah grafis didefinisikan sebagai sekumpulan sketsa, ilustrasi, atau keyframe yang disajikan secara berurutan dengan tujuan untuk menyampaikan sebuah ide. Menurut Shaw dkk., (2021) *Storyboard* adalah sebuah teknik visualisasi yang awalnya digunakan dalam industri film untuk menyusun urutan cerita melalui sketsa-sketsa sederhana. Setiap gambar menggambarkan karakter, objek, dan pergerakan, disusun secara berurutan untuk membentuk alur cerita yang utuh. Dalam konteks pembelajaran, *storyboard* dapat dimanfaatkan sebagai media yang efektif untuk membantu siswa mengorganisasi ide, menghubungkan narasi visual dengan teks, dan memperkuat pemahaman bahasa, dengan menggabungkan elemen visual dan teks, *storyboard* mendorong siswa mengembangkan kemampuan literasi melalui penyusunan cerita yang sistematis dan kreatif. Menurut Ayrton, (2020) *Storyboard* adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan untuk

menggambarkan alur cerita, menggabungkan unsur visual dan teks dalam satu kesatuan multimodal. Dalam konteks pembelajaran, *storyboard* berfungsi sebagai alat bantu yang menghubungkan visualisasi gambar dengan narasi teks, sehingga dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap bahasa. Dengan menggunakan *storyboard*, siswa diberi kesempatan untuk menyusun cerita secara sistematis, mengembangkan keterampilan berbahasa, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami, menulis, dan mengekspresikan ide secara kreatif. Penggunaan *Storyboard* dapat membuat proses pembelajaran yang menggunakan model SQ4R menjadi lebih efektif karena membuat proses tersebut menjadi lebih interaktif, visual, dan menarik.

Menurut Inayah & Wartulas, (2023) *Storyboard* memiliki kelebihan yang layak digunakan sebagai media pembelajaran, seperti meningkatkan minat belajar serta motivasi belajar siswa, membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak, membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam aktivitas pembelajaran. Diharapkan perpaduan model dan media yang dipadukan dapat meningkatkan proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan literasi bahasa dalam Bahasa Indonesia siswa seperti memahami isi bacaan, menentukan ide pokok dalam bacaan, menjawab pertanyaan berdasarkan isi bacaan dan kemampuan menceritakan kembali isi bacaan. Sehingga penerapan model pembelajaran SQ4R berbantuan media *storyboard* sangat tepat diterapkan di jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan paparan tersebut, dipandang perlu dilakukan penelitian yang berjenis eksperimen untuk mengetahui “Pengaruh SQ4R Berbantuan *Storyboard*

Terhadap Literasi Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Gugus V Kediri tahun ajaran 2025/2026”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan tersebut, dapat didefinisikan beberapa masalah. Identifikasi masalah yang muncul sebagai berikut.

1. Tidak pahamnya siswa terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi penyebab kurangnya kemampuan membaca pemahaman
2. Siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang menggunakan model dan media pembelajaran yang monoton
3. Siswa menganggap pembelajaran Bahasa Indonesia membosankan karena berisikan bacaan yang mereka kurang pahami dan harus menghafal bacaan.
4. Minimnya kemampuan literasi bahasa karena kurangnya minat membaca, keterbatasan kosakata, serta kurangnya kebiasaan untuk memahami dan menuturkan kembali isi bacaan.

1.3. Pembatas Masalah

Bertolak belakang dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah tersebut, permasalahan yang ada cukup luas dan perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti. Batasan masalah yang akan diteliti yaitu pada literasi bahasa dalam Bahasa Indonesia yang belum optimal, maka penelitian ini terbatas pada pengaruh model *SQ4R* berbantuan media *storyboard* terhadap literasi bahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Gugus V Kediri tahun ajaran 2025/2026.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan identifikasi dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada model SQ4R berbantuan *Storyboard* terhadap literasi bahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas IV di Gugus V Kediri tahun ajaran 2025/2026?

1.5. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah disajikan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

Untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan model SQ4R berbantuan *Storyboard* terhadap literasi bahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas IV di Gugus V Kediri tahun ajaran 2025/2026

1.6. Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam kemajuan ilmu Pendidikan di sekolah dasar yaitu dijadikan bahan kajian dalam upaya mendalami proses pembelajaran. Dapat memperluas pengetahuan dan menambah referensi penerapan model dan media pembelajaran dalam pelaksanaan proses belajar mengajar kemampuan literasi bahasa dalam Bahasa Indonesia.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di sekolah.

2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan pedoman dalam memilih model serta media pembelajaran yang sesuai sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia

3. Bagi Siswa

Dengan diterapkan model serta media pembelajaran yang tepat seperti penggunaan media *storyboard* khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu literasi bahasa, diharapkan siswa lebih termotivasi dalam belajar. Karena dengan menggunakan media ini, pembelajaran akan disajikan menjadi lebih menarik. Tujuan dari hal tersebut adalah agar siswa lebih mudah memahami materi dan dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi bahasa dalam Bahasa Indonesia.

4. Bagi Penelitian lain

Hasil penelitian ini nantinya dapat dijadikan sebagai referensi dalam pengembangan kajian-kajian selanjutnya yang berkaitan dengan penerapan model SQ4R berbantuan *storyboard* untuk meningkatkan literasi bahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya bagi siswa kelas IV sekolah dasar.