

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini memparkan delapan hal pokok yaitu: (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Spesifikasi Produk yang Diharapkan, (7) Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, dan (8) Definisi Istilah.

1.1 Latar Belakang

Dalam pendidikan dasar, pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting karena menjadi dasar dalam membangun kemampuan literasi awal. Bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga menjadi sarana utama untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*), kreativitas, serta keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, bekerja sama, dan berkomunikasi secara efektif (Fitri & Hasibuan, 2024; Wicaksono, 2023). Para siswa diharapkan tidak sekedar memahami struktur bahasa, tetapi juga mampu menggunakan untuk bernalar, menyelesaikan masalah, dan menyampaikan ide dalam berbagi situasi. Di jenjang awal sekolah dasar pembelajaran Bahasa Indonesia fokus pada pengenalan huruf serta kemampuan dasar seperti membaca, menyimak, dan menulis, sementara itu di tingkat yang lebih tinggi, siswa mulai diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa secara lisan dan tulisan yang lebih kompleks, seperti menyimak informasi secara kritis dan menulis jenis-jenis teks (Handayani, 2023)

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD sudah mengenalkan siswa dengan berbagai jenis-jenis teks salah satunya yaitu teks prosedur. Teks prosedur berisi

petunjuk atau langkah-langkah yang harus dilakukan agar seseorang bisa mencapai tujuan tertentu, lengkap dengan penjelasan pada setiap tahapnya. Tujuan utama dari teks prosedur adalah untuk menunjukkan cara melakukan sesuatu secara berurutan dan tepat. Umumnya, struktur teks prosedur terdiri dari bagian tujuan, isi, langkah-langkah, dan penutup. Tujuan atau hasil akhir dari kegiatan biasanya ditunjukkan melalui judul. Sementara bagian isi menjelaskan alat dan bahan yang dibutuhkan meskipun tidak semua teks menyertakan bagian ini, karena hanya relevan untuk prosedur yang melibatkan alat atau bahan tertentu. Bagian inti dari teks ini adalah langkah-langkah yang harus diikuti secara runtut. Di akhir, biasanya ada penutup berupa kalimat yang bersifat memotivasi pembaca agar tertarik mencoba prosedur tersebut (R. H. Gani et al., 2022).

Kosasih (2017, hlm. 67) mengemukakan bahwa teks prosedur merupakan teks yang memberikan penjelasan secara lengkap, jelas, dan terperinci tentang bagaimana cara melakukan sesuatu. Jadi, secara umum, teks prosedur bisa dipahami sebagai teks yang memaparkan tahapan atau langkah-langkah dalam melakukan atau membuat sesuatu. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya saat menulis teks prosedur, banyak siswa masih mengalami kesulitan. Mereka belum terbiasa menyusun ide menjadi kalimat yang runtut dan belum memahami struktur teks prosedur dengan baik. Selain itu, rendahnya minat baca dan menulis juga menjadi hambatan, apalagi ditengah kebiasaan bermain *game online* yang mengalihkan perhatian mereka dari kegiatan membaca.

Oleh karena itu diperlukan pendekatan kontekstual dan media pembelajaran yang mampu menarik minat baca siswa dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga mereka lebih mudah memahami materi, lebih semangat belajar, dan

perlahan-lahan kemampuan menulis serta literasi mereka bisa meningkat. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur di kelas IV SD penggunaan media komik strip berbantuan masalah kontekstual sangat relevan sebagai sarana pendukung pembelajaran yang mampu menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata siswa. Komik strip tidak hanya menawarkan tampilan visual yang menarik, tetapi juga membangun keterlibatan emosional dan kognitif siswa melalui alur cerita yang dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Penyajian materi dalam bentuk cerita bergambar yang sederhana, naratif dan penuh warna memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Melalui tokoh-tokoh dalam cerita serta penggambaran situasi yang kontekstual, siswa dapat memahami langkah-langkah dalam teks prosedur dengan lebih mudah. Aktivitas membaca dan mendiskusikan isi komik menjadi sarana bagi siswa untuk memahami struktur Bahasa dan meningkatkan minat membaca.

Kemampuan membaca sebagai bagian dari keterampilan berbahasa menjadi fondasi penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia dan kemajuan bangsa. Namun realitas di lapangan menunjukkan bahwa budaya membaca di Indonesia masih tergolong rendah, terutama di kalangan anak-anak dan remaja yang kini lebih banyak menghabiskan waktu dengan perangkat digital seperti ponsel daripada membaca buku. Hal ini tercermin dari hasil survei *Program for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022, yang menempatkan Indonesia pada peringkat ke-68 dari 79 negara dalam hal literasi membaca, dengan skor membaca 371, matematika 379, dan sains 398 (Media Indonesia, Desember 2023). Data ini menunjukkan bahwa rendahnya minat baca masih menjadi tantangan besar dalam pendidikan nasional.

Sejumlah faktor turut mempengaruhi rendahnya minat baca siswa. Menurut Lamis dkk., (2022) menyatakan penyebab tersebut dapat dibagi menjadi faktor internal dan eksternal. Secara internal, kurangnya motivasi, tingkat kecerdasan yang rendah, kebiasaan membaca yang tidak terbentuk, serta kondisi kesehatan fisik dan mental yang kurang baik menjadi hambatan utama. Anak-anak yang tidak memiliki dorongan dari dalam diri cenderung menganggap membaca sebagai kegiatan membosankan. Di sisi lain, faktor eksternal seperti terbatasnya koleksi buku yang relevan, minimnya fasilitas perpustakaan, serta lemahnya peran orang tua dan guru dalam mendorong budaya membaca juga turut memperburuk keadaan. Lingkungan sosial yang tidak mendukung, dan teman bermain yang tidak terbiasa membaca, serta paparan teknologi seperti televisi, *game online* yang berlebihan tanpa pengawasan, waktu bermain dengan teman sebaya yang tidak terstruktur ini dapat menjauhkan anak-anak dari aktivitas membaca. Kenyataan tersebut membuat ketrampilan membaca siswa di sekolah dasar kurang maksimal.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah saya lakukan di SD No.3 Sangeh bersama wali kelas IV yakni I Gusti Ayu Giliani Putri,S.Pd, Beliau mengatakan bahwa masih banyak siswa kelas IV belum terbiasa menuangkan ide ke dalam bentuk kalimat yang runtut, serta kurang memahami struktur teks prosedur seperti penggunaan kata kerja imperatif dan konjungsi temporal serta rendahnya minat baca/literasi disebabkan beberapa faktor, salah satunya yaitu kurangnya dukungan dari lingkungan sekitar, dan penggunaan *game online* yang terlalu berlebihan pada saat di rumah. Hal ini sangat berdampak pada hasil belajar mereka, sehingga dari 15 siswa kelas IV di SD No.3 Sangeh diperoleh rata-rata penilaian ulangan harian pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan

materi Teks Prosedur sebesar 54,71. Nilai yang dijadikan acuan di SD No.3 Sangeh adalah 70.

Berdasarkan permasalahan yang ada, diperlukan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat baca dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam membangun ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan dalam proses belajar-mengajar (Rahmatin dkk., 2021). Fungsinya tidak hanya sebagai alat bantu mengajar, namun juga sebagai medium interaktif yang memperkuat esensi pembelajaran sebagai sebuah proses komunikasi timbal balik antara guru dan siswa (Antula dkk., 2024). Media tersebut bertindak sebagai penghubung antara sumber informasi, yakni guru, dengan peserta didik sebagai penerima pengetahuan (Hasan dkk., 2021; Yusril dkk., 2022). Dengan kehadiran media pembelajaran, rangsangan belajar siswa dapat lebih dioptimalkan, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan (Shomad & Rahayu, 2022). Rowntree menegaskan bahwa salah satu peran media pembelajaran adalah membangkitkan motivasi belajar, terutama bagi siswa yang merasa bosan dengan penyajian materi yang monoton, sehingga media ini dapat menjadi pemicu minat baru (Fadilah dkk., 2023). Senada dengan itu, (Mas'udet dkk. 2023) menekankan bahwa media pembelajaran mendukung kelancaran penyampaian materi serta meningkatkan pemahaman peserta didik secara lebih efisien.

Media pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam permasalahan ini yaitu Komik Strip. Penggunaan komik strip sebagai media ajar dipandang sebagai pendekatan yang relevan dan solutif. Dalam beberapa tahun terakhir, minat terhadap penggunaan komik dalam pendidikan semakin meningkat, mendorong

banyak penelitian yang mengulas efektivitasnya dalam konteks pembelajaran (Yunarti, 2023). Komik telah terbukti mampu meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi, memperkuat pemahaman konsep, dan menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi. Bentuknya yang sederhana, jelas, dan mudah dicerna membuat komik menjadi alat bantu visual yang edukatif sekaligus informatif (Rohani, 2022). Selain menyampaikan informasi secara ringkas, komik juga membantu dalam mengilustrasikan ide-ide abstrak yang mungkin sulit dipahami bila hanya disampaikan secara verbal. Puspananda (2022) menyatakan bahwa komik memiliki kekuatan naratif yang menyenangkan dan mudah dipahami, ditambah dengan visual menarik yang mendukung pengalaman belajar siswa. Di samping aspek kognitif, komik juga menyentuh ranah afektif dan etis, seperti penanaman nilai moral melalui tokoh-tokoh cerita.

Anak-anak pada umumnya lebih tertarik membaca cerita bergambar dibandingkan dengan teks panjang yang polos. Hal ini dibuktikan oleh hasil penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap minat baca dan hasil belajar peserta didik. Penyajian materi dalam bentuk komik bukan hanya membuat pembelajaran terasa menyenangkan, tetapi juga dapat merangsang kreativitas siswa dalam menulis, melatih pelafalan intonasi saat membaca, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam berdialog atau percakapan. Dengan menciptakan media ajar yang kreatif dan inovatif seperti komik, guru tidak hanya menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan literasi mereka secara menyeluruh. Sehingga hal ini dapat meningkatkan minat baca

siswa, karena siswa cenderung akan lebih suka membaca jika bahan bacaan mereka tidak hanya berupa teks, tetapi berisi gambar dan warna-warna yang menarik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas ditemukan beberapa permasalahan yang memengaruhi rendahnya minat literasi siswa, yaitu:

- 1.2.1 Masih banyak siswa kelas IV yang kurang memiliki minat membaca.
Rendahnya hasil belajar siswa dalam beberapa mata pelajaran.
- 1.2.2 Kurangnya dukungan dari lingkungan sekitar terhadap aktivitas literasi siswa.
- 1.2.3 Penggunaan *game online* secara berlebihan saat berada di rumah, yang mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan membaca.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan dalam penelitian ini, maka penelitian ini dibatasi hanya pada pengembangan media komik strip berbantuan masalah kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV materi teks prosedur muatan Bahasa Indonesia SD No. 3 Sangeh.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan , maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut :

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media komik strip berbantuan masalah kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar materi teks prosedur muatan Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD No.3 Sangeh?

- 1.4.2 Bagaimanakah validitas media komik strip berbantuan masalah kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar materi teks prosedur muatan Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD No.3 Sangeh?
- 1.4.3 Bagaimanakah kepraktisan media komik strip berbantuan masalah kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar materi teks prosedur muatan Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD No.3 Sangeh?
- 1.4.4 Bagaimanakah efektivitas media komik strip berbantuan masalah kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar materi teks prosedur muatan Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD No.3 Sangeh?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian pengembangan ini sebagai berikut :

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun media komik strip berbantuan masalah kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar materi teks prosedur muatan Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD No.3 Sangeh.
- 1.5.2 Untuk mengetahui validitas media komik strip berbantuan masalah kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar siswa materi teks prosedur muatan Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD No.3 Sangeh.
- 1.5.3 Untuk mengetahui kepraktisan media komik strip berbantuan masalah kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar materi teks prosedur muatan Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD No.3 Sangeh

- 1.5.4 Untuk mengetahui efektivitas media komik strip berbantuan masalah kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar materi teks prosedur muatan Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD No.3 Sangeh.

1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk dalam penelitian ini adalah media pembelajaran konkret berupa Komik Strip Kontekstual yang dikembangkan secara khusus untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks prosedur di kelas IV sekolah dasar. Komik ini hadir sebagai media pembelajaran yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan konteks kehidupan siswa. Produk berupa komik strip edukatif yang menyajikan materi pelajaran dalam bentuk cerita bergambar berwarna yang menarik.

- 1.6.1 Terdiri dari beberapa panel gambar yang disusun berurutan dan dilengkapi dengan teks narasi atau dialog yang sesuai dengan materi pelajaran.
- 1.6.2 Menggunakan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV.
- 1.6.3 Desain visual dibuat semenarik mungkin dengan kombinasi warna dan ilustrasi karakter agar memikat perhatian siswa.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.7.1 Asumsi Pengembangan

Dalam pengembangan media komik strip ini, terdapat beberapa asumsi sebagai dasar pertimbangan, yaitu:

1. Siswa lebih tertarik membaca materi yang disajikan dalam bentuk gambar dan warna daripada teks polos.
2. Komik strip yang dirancang secara menarik dapat membantu siswa memahami isi materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.
3. Media komik strip mampu meningkatkan minat baca sekaligus menumbuhkan daya imajinasi dan kreativitas siswa.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Meskipun media ini memiliki banyak potensi, pengembangannya juga memiliki sejumlah keterbatasan, antara lain:

1. Media komik strip ini dikembangkan khusus untuk siswa kelas IV SD No.3 Sangreh, sehingga perlu penyesuaian jika digunakan di sekolah lain atau jenjang kelas berbeda.
2. Komik strip tidak dapat menggantikan interaksi langsung antara guru dan siswa, melainkan hanya sebagai media pendukung pembelajaran.
3. Proses pengembangan komik memerlukan waktu, tenaga, dan keterampilan desain ilustratif yang memadai.

1.8 Definisi Istilah

Agar tidak menjadi kesalahpahaman dalam memahami istilah-istilah dalam penelitian ini, berikut adalah penjelasan beberapa istilah penting:

- 1.8.1 Komik Strip jenis komik yang terdiri dari beberapa panel gambar yang disusun secara berurutan dan berisi cerita singkat, biasanya menyampaikan pesan atau materi secara virtual dan naratif.

- 1.8.2 Media Pembelajaran alat bantu berupa materi atau sumber belajar yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran agar lebih efektif dan mudah di pahami siswa.
- 1.8.3 Minat Literasi ketertarikan dan kebiasaan seseorang terhadap kegiatan membaca, menulis, dan memahami informasi yang disajikan dalam bentuk teks.
- 1.8.4 Hasil Belajar perubahan perilaku, pengetahuan keterampilan, atau sikap siswa yang dapat diamati dan diukur setelah mengikuti proses pembelajaran.

