

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan bahasa lisan dan tulis peserta didik. “Bahasa Indonesia merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua mata pelajaran” (Nafi'ah, 2018). Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain. “Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa” (Nafi'ah, 2018). Pembelajaran bahasa Indonesia di SD terdiri dari empat keterampilan yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pembelajaran keterampilan berbahasa di SD salah satunya yang sangat penting adalah keterampilan membaca.

Membaca merupakan suatu kegiatan untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. (Dalman, 2014) mengemukakan “*reading is the heart of education*” yang artinya membaca merupakan jantung pendidikan. Aktivitas membaca dalam dunia pendidikan merupakan hal yang sangat penting, karena sebagian besar ilmu dan berbagai informasi diperoleh melalui kegiatan membaca. Namun kenyataan bahwa membaca itu penting sepertinya berbanding terbalik dengan kenyataan di lapangan, hal ini dibuktikan oleh banyak penelitian yang bertujuan untuk mengetahui mengenai minat baca siswa. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh (Wardana, 2008), pada penelitian itu diketahui bahwa minat baca

siswa SD masih rendah sehingga menuntut tenaga pendidik untuk lebih kreatif dalam mengajarkan siswa mengenai kebiasaan membaca.

Di sekolah dasar banyak buku disediakan guna menunjang kebiasaan membaca, namun masih banyak siswa yang tidak tertarik membaca karena bosan melihat tulisan yang begitu banyak. Misalnya saja pelajaran bahasa Indonesia kelas II SD pada materi fabel, seperti yang kita ketahui bahwa fabel adalah cerita yang tokohnya diperankan oleh binatang. Pada materi fabel ini siswa cenderung sulit untuk membayangkan kejadian dalam cerita, walaupun fabel mengandung banyak nasihat dan petuah namun karena siswa belum mampu membayangkan isi cerita maka pemahaman siswa pun tidak akan optimal. Hal ini karena tingkat kognitif siswa sekolah dasar yang masih pada jenjang operasional konkret, yang artinya memerlukan media konkret atau semi-konkret guna memvisualkan suatu hal. Maka akan lebih mudah jika memberikan bahan bacaan yang memiliki banyak gambar terutama untuk siswa di kelas rendah yang umumnya baru memulai kebiasaan membaca. Dengan menerapkan hal ini, maka siswa akan lebih mudah dalam memahami isi bacaan dan secara tidak langsung akan menyenangkan kebiasaan membaca karena memahami makna dari buku yang ia baca.

Komik adalah salah satu bahan bacaan yang digemari oleh banyak kalangan tak terkecuali anak-anak, hal ini karena komik memiliki desain yang menarik dan dipenuhi oleh gambar. Komik sebagai bagian dari media cetak, dapat dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran. Menurut (Daryanto, 2011) “komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca”. Komik bukan

sekadar media hiburan tetapi komik bisa menjadi media untuk mendidik dan mengajar ilmu pengetahuan dan moral kepada siswa. Penggunaan media komik dapat membantu proses pembelajaran agar lebih optimal. Salah satu kelebihan dari komik, seperti penelitian yang dilakukan Thorndike (Daryanto, 2011) menyatakan bahwa dengan membaca komik minimal satu buah selama satu bulan akan meningkatkan penguasaan kosa kata siswa jauh lebih banyak dibandingkan dengan siswa yang tidak menyukai komik. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan penguasaan kosa kata dan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media komik untuk menarik minat baca pada cerita fabel siswa kelas II SD.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Sulitnya siswa SD kelas rendah memahami bacaan tanpa gambar
2. Kurangnya minat baca pada siswa

1.3 Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini dilakukan pembatasan masalah agar lebih terfokus pada masalah yang akan dikaji. Adapun fokus penelitian tersebut adalah sebagai berikut.

1. Merancang media media komik untuk menarik minat baca pada cerita fabel siswa kelas II SD

2. Mengetahui tingkat kelayakan media komik pada cerita fabel dari ahli desain media pembelajaran dan ahli materi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut didapat beberapa rumusan masalah, diantaranya.

1. Bagaimana rancangan media media komik pada cerita fabel siswa kelas II SD?
2. Bagaimana kualitas media komik pada cerita fabel yang dibuat layak diterapkan di SD setelah diujicobakan pada ahli isi materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancangan media komik pada cerita fabel siswa kelas II SD No 4 Bena.
2. Untuk mengetahui kualitas penggunaan media komik guna meningkatkan minat baca pada cerita fabel siswa kelas II SD No. 4 Bena pada ahli isi materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media berupa komik dapat menarik minat baca siswa.
2. Komik yang dibuat dapat mempermudah siswa dalam memahami bacaan, dalam konteks ini adalah bacaan dari cerita fabel.
3. Desain komik memiliki banyak warna dengan desain yang menarik.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan yang bertujuan untuk merancang media media komik untuk meningkatkan minat baca pada cerita fabel siswa kelas II SD ini dirasa cukup penting. Hal ini karena berdasarkan berbagai penelitian menyatakan bahwa banyak siswa SD yang sulit memahami buku bacaan jika hanya dipenuhi oleh tulisan, sehingga pemahaman siswa terhadap bacaan yang dibaca menjadi tidak optimal. Secara tidak langsung ini membuat siswa menjadi tidak tertarik untuk rajin membaca buku. Dengan permasalahan ini maka dirasa penting untuk mengembangkan media berupa komik guna mempermudah siswa kelas rendah dalam memahami bacaan, dalam konteks ini adalah bacaan berupa cerita fabel yang menjadi salah satu materi dalam pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini meliputi :

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Sebagian besar siswa menyukai cerita bergambar pada buku yang dibaca
 - b. Komik memudahkan siswa dalam memahami bacaan karena terdapat banyak gambar yang dapat memvisualisasikan maksud cerita.
 - c. Ahli media pembelajaran dan ahli materi memiliki pemahaman tentang media pembelajaran yang akan dikembangkan.
 - d. Materi dan desain komik yang dikembangkan akan sesuai dengan pembelajaran Bahasa Indonesia SD pada materi fabel..
 - e. Media pembelajaran yang dikembangkan menarik, mudah dipahami dan disukai oleh siswa SD.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Komik yang dibuat hanya terbatas pada 1 cerita fabel yang berjudul Kecerdikan Menumbuhkan Kebaikan bersumber dari buku siswa.
- b. Uji coba hanya terbatas pada ahli desain media pembelajaran, ahli materi.

1.9 Definisi Istilah

Agar istilah yang digunakan dalam penelitian ini tidak menimbulkan kesalahan penafsiran atau salah persepsi dalam mengartikan maka perlu adanya beberapa definisi istilah. Definisi istilah pada penelitian ini membahas mengenai istilah-istilah yang berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi fabel berbasis komik.

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.

2. Komik

Bahan bacaan yang memuat sebuah cerita dengan bantuan gambar sebagai visualisasi cerita didalamnya.

1.10 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis,

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan komik sebagai media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Produk hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh para guru dalam mengajarkan Bahasa Indonesia pada siswa SD khususnya pada materi fabel.

