

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa memiliki peran yang tak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu, dalam pendidikan, penting bagi seseorang untuk mempelajari Bahasa Indonesia guna mengasah kemampuan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Membaca merupakan salah satu keterampilan dalam berbahasa yang harus dimiliki oleh setiap individu. Dalam proses pembelajaran peserta didik akan dikatakan berhasil apabila salah satunya karena memiliki keterampilan membaca yang baik dan benar. Proses keterampilan membaca diawali dengan pengenalan huruf yang kemudian digabung menjadi kata dan selanjutnya merangkai kata per kata untuk menjadi sebuah kalimat dan dipahami. Bahasa dan membaca merupakan satu kesatuan yang penting dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Mempunyai keterampilan membaca memiliki arti bahwa individu mampu menerjemahkan, menginterpretasikan tanda-tanda atau lambang-lambang dalam bahasa yang dipahami oleh pembaca. Hal ini berarti bahwa membaca membuat individu dapat meningkatkan kecerdasan, mengakses informasi dan memperdalam pengetahuannya. Menurut Nasution dan Hidayah (2019), semakin sering membaca buku, semakin luas pengetahuan yang individu miliki dan sebaliknya yaitu semakin jarang membaca buku, pengetahuan yang individu miliki semakin terbatas. Hal ini selaras dengan pernyataan menurut Nursalina dan Budiningsih (2014), membaca menjadi hal yang menguntungkan bagi siswa dalam mencapai prestasinya yang didasarkan pada minat dari dalam agar semua yang dilakukan berhasil dengan baik dan lancar. Oleh karena itu, peserta didik harus memiliki rasa minat baca yang tinggi.

Biasanya yang menjadi alasan kemampuan membaca dan pendorong tumbuhnya budaya baca yaitu kebiasaan membaca. Perilaku tersebut harus ditanam dan dikembangkan sejak dini sehingga dapat menjadi landasan untuk berkembangnya suatu budaya baca. Seperti menurut Kasiyun (2015), minat membaca tumbuh dari pribadi masing-masing seseorang sehingga untuk meningkatkan minat membaca perlu kesadaran setiap individu. Selain di rumah

anak dapat meningkatkan dan mengembangkan keterampilan membaca di sekolah. Lembaga yang memiliki tanggung jawab untuk mewujudkan budaya baca sebagai bagian penting dalam kegiatan belajar yaitu sekolah. Secara yuridis, hal ini dikuatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab III Pasal 4 ayat (5) yang menegaskan bahwa pendidikan harus diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat. Kegiatan membaca selalu ada dalam setiap tema pembelajaran. Hal ini menunjukkan pentingnya penguasaan keterampilan membaca, di mulai dari membaca permulaan pada siswa kelas I dan II kemudian mulai menguasai membaca pemahaman pada siswa kelas III, IV, V dan VI. Membaca pemahaman akan membantu siswa dalam proses pembelajaran karena dengan memiliki keterampilan membaca pemahaman yang tinggi, siswa dapat memperoleh berbagai informasi dalam waktu yang relatif singkat. Menurut Anjani (2019), keterampilan dalam membaca sangat penting karena berperan banyak dalam kehidupan, salah satunya yaitu untuk terciptanya pembiasaan siswa dalam membaca. Saat siswa membaca, mata siswa akan terarah untuk mengenali huruf-huruf dalam susunan kata dan balutan kalimat, sementara pikirannya akan terhubung dengan apa yang dilihat sehingga siswa dapat mengetahui makna dari yang dibaca.

Namun, harus diakui dengan jujur bahwa minat baca masyarakat Indonesia belum dapat dikatakan baik. Rendahnya minat baca siswa karena tidak adanya motivasi untuk membaca, siswa harus terlebih dahulu disuruh guru ataupun orang tua baru mau membaca (Alpian dan Yatri, 2022). Databoks (2023), menyatakan bahwa laporan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), nilai budaya literasi Indonesia sebesar 57,4 poin pada 2022. Nilai tersebut tercatat meningkat 5,7% dibandingkan tahun sebelumnya yang sebesar 54,29 poin, meskipun nilai budaya literasi nasional mengalami peningkatan pada 2022, namun angkanya belum cukup baik untuk menciptakan sumber daya yang berkualitas. Kondisi ini sangat memperhatikan sehingga perlu adanya pemberian pemahaman dan pembelajaran secara terpadu dan menarik kepada peserta didik akan pentingnya membaca buku. Faktanya masih ditemukan peserta

didik khususnya peserta didik sekolah dasar yang masih tidak gemar membaca, bahkan belum bisa ataupun belum lancar dalam membaca. Padahal, membaca merupakan kunci keberhasilan seorang peserta didik didalam pembelajaran (Sartika dan Sujarwo, 2021). Hal ini berarti rendahnya rata-rata kemampuan membaca peserta didik sehingga berdampak pada kurangnya peserta didik dalam memperoleh informasi dan pengetahuan yang seharusnya dapat diketahuinya dengan membaca. Secara psikologis, siswa sekolah dasar khususnya kelas IV berada pada tahap operasional konkret (Piaget), di mana anak lebih mudah memahami konsep apabila disajikan secara visual, naratif, dan kontekstual. Oleh karena itu, penyajian teks bacaan melalui media komik yang penuh warna dan cerita menarik akan lebih sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif mereka.

Keterampilan membaca yang rendah dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Peserta didik memiliki minat baca yang rendah sehingga kebiasaan belajar membaca pun tidak ada. Rasa semangat dari diri sendiri menjadi faktor utama untuk meningkatkan minat baca individu. Faktor eksternal ikut serta untuk menanam dan mengembangkan keterampilan membaca seperti pada lingkungan keluarga yang bekerja membuat kurangnya pengawasan dan bimbingan anak dalam belajar membaca. Hal ini tentu saja memengaruhi pola belajar anak karena kesibukan orang tua atau orang-orang dewasa yang ada disekitarnya karena tidak mencontohkan kegiatan membaca pada anak. Seperti pendapat Laily (2014), bahwa membaca adalah suatu proses yang rumit dan kompleks baik internal (minat, sikap, bakat, motivasi dan lain sebagainya) maupun eksternal (sarana membaca, latar belakang sosial dan ekonomi). Orang tua memiliki peranan yang sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca dan menulis (Pernando, 2019) . Anak yang berasal dari keluarga yang kurang minat membaca akan berpengaruh negatif terhadap kemampuan membaca pada anak. Kemudian, keadaan ekonomi orang tua yang menengah ke bawah membuat anak sulit mendapatkan fasilitas buku bacaan sebagai penunjang belajar membaca anak di rumah. Rumah merupakan sarana prasarana utama anak dalam belajar, bahkan anak akan belajar untuk pertama kalinya di rumah jadi saat sarana prasarana tersebut tidak memberikan fasilitas dalam kegiatan belajar anak tentu saja akan memberikan

dampak yang cukup besar. Seperti pernyataan dari Rahim (2018) mengungkapkan bahwa sosial ekonomi keluarga juga akan memengaruhi kemampuan siswa dalam membaca dan keluarga yang gemar membaca, akan memberikan kesempatan membaca sehingga anak akan memiliki kemampuan membaca yang tinggi. Secara empiris, hasil observasi di kelas IV menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan memahami isi bacaan, khususnya dalam hal menarik makna tersirat serta menjawab pertanyaan berbasis teks. Hambatan ini terjadi baik pada pemahaman literal, inferensial, maupun evaluatif, sehingga memperkuat urgensi pengembangan media pembelajaran inovatif seperti komik.

Tanpa adanya faktor-faktor pendorong tersebut masih terdapat beberapa peserta didik yang memiliki kesulitan membaca karena tidak mampu mengucapkan huruf-huruf yang membentuk kata yang disebabkan oleh kurangnya penguasaan huruf-huruf yang ada di dalam teks bacaan. Jenis- jenis kesulitan meliputi yaitu, kesulitan melihat jarak jauh, kurangnya daya ingat siswa, kesulitan mengeja kata yang memiliki huruf konsonan, kesulitan melafalkan huruf, dan pengucapan kata salah dan makna berbeda (Pridasari dan Anafiah, 2020). Hal tersebut disebabkan oleh kegagalan memahami makna kata dan kurang lancarnya kemampuan membaca. Selain itu, peserta didik tidak menguasai tanda baca sehingga sering melakukan pemenggalan kata atau berhenti membaca pada tempat yang tidak tepat karena tidak memperhatikan huruf atau kata.

Pentingnya ketelitian untuk memahami teks, faktor ini terlihat pada siswa saat mengeja terlalu cepat, dan terkadang siswa salah mengucapkan huruf saat mengeja karena kurang tepatnya siswa mengeja dan menyebutkan huruf dapat menimbulkan makna yang berbeda (Pridasari dan Anafiah, 2020). Membaca memang tidak hanya sekedar memasang bunyi dengan huruf atau belajar kata-kata tetapi membaca juga perlu melibatkan pemahaman, yang berarti saat peserta didik membaca mereka harus memahami apa yang dibaca, maknanya dan diimplikasikan. Peserta didik harus memiliki usaha memahami hal-hal penting dari yang dibacanya seperti paham akan ide pokok, detail penting dan seluruh pengertiannya. Menurut Dewi (2021) kemampuan membaca pemahaman ialah kemampuan seseorang untuk menyusun kembali pesan yang terkandung dalam teks

yang dibacanya. Secara teoritis, media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas makna pesan agar tidak terlalu verbalistik dan dapat memperkuat motivasi belajar siswa (Sudjana & Rivai, 2020). Teori dual coding dari Paivio juga menegaskan bahwa pemrosesan informasi melalui teks dan gambar secara bersamaan memperkuat pemahaman bacaan. Hal ini menjadi landasan bahwa media komik yang menggabungkan visual dan teks naratif sangat tepat untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman.

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Pengalaman belajar siswa sebagai pencapaian tujuan tidak sepenuhnya terlaksana dengan baik jika guru sekedar menyampaikan materi, tentu saja pendidik mengusahakan media pembelajaran setiap pertemuannya dan mempertimbangkan tujuan media, materi, efektivitasnya, dan karakteristik peserta didik. Menurut Muhaimin, Ni'mah, dan Listryanto (2023) media Pembelajaran merupakan bagian yang penting dalam sebuah pembelajaran karena media pembelajaran bisa mencakup banyak hal yakni bisa sebagai Media Visual (Penglihatan), Media Motorik (Penggerak), Media Audio (Pendengar). Media pembelajaran yang berisikan berbagai informasi baik suara maupun tulisan. Informasi berupa tulisan inilah yang akan dijadikan media pembelajaran untuk membantu siswa dalam menumbuhkan minat dan mengembangkan keterampilan membaca pemahaman terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran yang dirancang agar siswa semakin tertarik untuk belajar membaca dengan tingkat pemahaman yang mewajibkan siswa untuk dapat memahami isi bacaan serta beberapa aspek dalam bacaan tersebut seperti, hubungan sebab akibat, perbedaan antara beberapa hal dan lainnya. Kegiatan tersebut dapat diimplementasikan melalui media pembelajaran komik yang merupakan salah satu media bacaan kegemaran anak-anak. Media komik mempunyai daya tarik tersendiri karena memberikan sajian gambar yang berwarna dan konsep cerita yang seru dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan senang membacanya. Komunikasi akan berjalan dengan maksimal saat makna suatu pembelajaran tersampaikan dengan jelas, runtut dan menarik. Hal tersebut yang terkadang sulit diciptakan sehingga dalam proses pembelajaran sering

terjadi kendala, terutama kurangnya antusias siswa untuk mengikuti pelajaran seperti kurang minat membaca dan menghafal karena rasa bosan saat dihadapkan oleh teks-teks bacaan. Oleh karena itu, guru dapat menjadikan komik ini sebagai media pembelajaran untuk menarik minat dan mengembangkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Hidayah dan Rifky, (2017), media komik adalah bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Media komik ini tidak memerlukan banyak alat dan sarana khusus untuk penggunaannya karena media ini hanya menggunakan visual saja, tentunya penggunaan media yang mudah dan praktis di depan kelas adalah keinginan semua guru. Penggunaan media komik dalam pembelajaran dapat membantu siswa dan memotivasi belajar mereka untuk lebih semangat dalam belajar. Media Komik juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan jika media komik dapat dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa dan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Berdasarkan hasil penelitian dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran komik layak digunakan dalam proses pembelajaran hal tersebut didukung oleh pernyataan ahli materi dan ahli media pembelajaran produk media komik berkategori “baik”, hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik pembelajaran berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman siswa (Budiarti dan Haryanto, 2016)

Media komik berfungsi sebagai penyampai pesan pembelajaran yang dikemas semenarik mungkin agar siswa lebih tertarik untuk belajar. Menurut Astuti (2018), peranan pokok dari media komik dalam pembelajaran ialah kemampuannya untuk menimbulkan motivasi belajar pada siswa. Selain itu, media komik tidak membutuhkan bantuan alat lain dalam penerapannya. Membuat komik tidak memerlukan waktu yang banyak seperti menggambar 1 per 1 tokohnya, tetapi guru dapat menggunakan teknologi yang ada kemudian komik tersebut dapat ditampilkan dengan proyektor maupun di print out untuk dibagikan kepada siswa. Media komik cocok digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan siswanya dalam membaca, guru bisa mengembangkan komik sesuai kebutuhannya,

mungkin untuk bahan ajar maupun untuk membuat proyek dari siswa, tergantung pada kreativitas guru dalam memanfaatkan media komik sebagai media pembelajaran khususnya di sekolah dasar (Muhaimin, Ini'mah dan Listryanto, 2023). Dalam hal ini, tentu saja kegunaan teknologi sekarang dapat diimplementasikan dengan baik dan seiringan dengan memajukan ilmu pengetahuan. Menurut Willya, Luthfiyyah, Simbolon dan Marini (2023) bahwa tampilan komik digital yang kreatif dan penuh akan warna membuat siswa sekolah dasar dapat tertarik dalam membaca dan termotivasi untuk giat membaca sehingga akan terciptanya pembiasaan dalam membaca. Ida (2018) juga mengatakan bahwa komik memiliki manfaat untuk memberikan suasana literasi yang menyenangkan dan lengkap sehingga anak akan lebih terbiasa dan termotivasi untuk membaca.

Materi pembelajaran yang dikemas dengan bentuk tulisan teks cerita yang seru dan menyenangkan ditambah gambar yang berwarna-warni diharapkan membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan membaca pemahamannya. Penggunaan teks *leveling* sebagai strategi pengembangan media komik, di mana narasi dalam komik disusun dengan memperhatikan tingkat kompleksitas bacaan mulai dari literal, inferensial, hingga evaluatif. Hal ini memberikan pengalaman membaca yang bertahap dan sesuai dengan karakteristik literasi siswa sekolah dasar, sehingga membedakannya dari penelitian terdahulu yang hanya menekankan aspek visual tanpa pengelolaan tingkat kesulitan teks. Menurut Mawadah (2020), *text leveling* dapat mendorong siswa tidak hanya mahir membaca tetapi juga memahami isi teks secara mendalam. Salah satu tujuan pembelajaran siswa adalah paham akan makna yang dipelajari atau dibaca sehingga siswa dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pengemasan nilai atau makna yang akan disampaikan dengan suatu cerita yang mengasikan sehingga pesannya akan sampai pada pembacanya yang membuat siswa akan terus tertarik untuk membaca dan keterampilan membaca pemahamannya meningkat. Menurut Khairi (2016), penggunaan komik sebagai media dalam pembelajaran memiliki peran penting, karena penyajian komik membawa siswa ke dalam suasana yang penuh kegembiraan. Saat siswa merasa nyaman, senang, ceria dan gembira dalam proses pembelajaran dapat membantu

mereka untuk merekam pelajaran dengan lebih mudah. Heny (2019) menjelaskan bahwa komik memiliki fungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, sehingga akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan, komik juga berfungsi untuk merangsang peserta didik untuk berfikir aktif khususnya dalam bidang studi Bahasa Indonesia. Hal ini dapat membuat siswa dapat membaca berbagai teks terlepas bacaan tersebut berupa komik ataupun bukan.

Media pembelajaran komik dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia yang sesuai dengan pendapat dari Suparmi (2018), komik memiliki manfaat untuk mengurangi kebosanan saat proses pembelajaran karena dengan media komik pembelajaran akan menjadi lebih aktif sehingga hasil belajar akan meningkat, saat pembelajaran berlangsung guru tidak hanya menggunakan metode ceramah terus menerus tetapi bisa juga dengan menggunakan komik. Sedangkan menurut Gunawan dan Sujarwo (2022) bahwa komik dijadikan media dalam mentransfer materi dari guru kepada siswa. Keunikan dari komik yang memiliki gambar, karakter, warna, teks dan bahkan audio-visual dalam bentuk digitalnya memudahkan siswa dalam memaknai suatu, hal tersebut membuat motivasi belajar siswa meningkat dengan signifikan, sehingga memungkinkan bahwa komik dapat dijadikan bahan pendukung utama dalam media menyampaikan materi. Media pembelajaran komik memiliki warna yang beragam menjadi daya tarik tersendiri bagi para siswa, sehingga siswa senang dalam membaca komik hal tersebut memudahkan guru dalam proses belajar mengajar karena komik memiliki karakteristik penyampaiannya yang bersifat sederhana dan mudah dipahami (Rosadi dan Karimah, 2021). Dengan demikian, penggunaan media komik sebagai media belajar dapat mengembangkan motivasi siswa untuk belajar membaca. Selain itu, dalam konteks pembelajaran abad 21, guru dituntut untuk menerapkan keterampilan 4C (critical thinking, creativity, collaboration, communication) serta mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar. Melalui pendekatan TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge), media komik digital yang dirancang menggunakan aplikasi Canva dan Procreate merupakan contoh integrasi antara konten Bahasa Indonesia, strategi pedagogi visual-naratif, dan teknologi

digital. Hal ini menjadikan media komik tidak hanya relevan secara kurikulum, tetapi juga inovatif sesuai tuntutan era pendidikan abad 21.

Selain itu, pengembangan media komik juga sejalan dengan program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang menjadi fokus utama pendidikan nasional. Melalui narasi dan ilustrasi yang disajikan, komik tidak hanya melatih keterampilan kognitif siswa dalam membaca, tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan kemandirian yang terintegrasi dalam isi cerita. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat berfungsi ganda, yakni sebagai sarana peningkatan kemampuan akademik sekaligus pembentukan karakter. Lebih jauh, media komik ini mendukung pencapaian literasi dan numerasi sebagaimana ditekankan dalam Kurikulum Merdeka. Literasi diwujudkan melalui keterampilan membaca pemahaman dengan pendekatan bertahap mulai dari literal, inferensial, hingga evaluatif, sedangkan numerasi dapat diasah melalui penyajian soal kontekstual, pola cerita, maupun aktivitas berpikir logis yang terdapat dalam alur komik. Dengan demikian, penggunaan media komik relevan dengan tujuan pendidikan abad 21, yaitu mencetak generasi yang literat, numerat, serta berkarakter kuat dalam menghadapi tantangan zaman.

Dengan memperhatikan permasalahan tersebut di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Keterampilan Membaca Pemahaman pada Pelajaran Bahasa Indonesia di SD” sebagai alternatif media untuk kebutuhan pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana desain media pembelajaran komik yang sesuai untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa di SD?
2. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran komik untuk keterampilan membaca pemahaman di SD?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik berdasarkan penilaian para ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan?

4. Bagaimana respons siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran komik di SD?
5. Sejauh mana efektivitas media pembelajaran komik dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa di SD?
6. Bagaimana tingkat keberterimaan media pembelajaran komik oleh guru sebagai alat bantu pembelajaran di SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan untuk antara lain :

1. Mengidentifikasi desain media pembelajaran komik yang sesuai untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa di SD.
2. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran komik untuk keterampilan membaca pemahaman di SD.
3. Menganalisis kelayakan media pembelajaran komik berdasarkan penilaian para ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan.
4. Mengetahui tanggapan atau respons siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran komik di SD.
5. Mengukur tingkat keefektifitasan media pembelajaran komik dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa di SD.
6. Menilai tingkat keberterimaan media pembelajaran komik oleh guru sebagai alat bantu pembelajaran di SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dirumuskan, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Adapun manfaat penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan teori pembelajaran literasi visual dan teks multimodal di jenjang sekolah dasar. Komik sebagai media pembelajaran menjadi referensi bagi pengajar, peneliti, dan pengembang media yang ingin

mengeksplorasi pendekatan pembelajaran membaca pemahaman berbasis cerita visual. Dengan adanya kajian ini, diharapkan mampu menambah khasanah ilmiah dalam pengembangan media edukatif yang efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa usia dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan peluang bagi peneliti untuk melatih keterampilan merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis komik. Peneliti juga memperoleh pengalaman dalam menerapkan prinsip desain edukatif berbasis narasi dan ilustrasi, serta melakukan uji efektivitas media dalam konteks kelas nyata.

b. Manfaat bagi Guru

Media komik yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Guru dapat menggunakan komik ini sebagai alat bantu untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi bacaan, sekaligus menjadi inspirasi untuk membuat media pembelajaran serupa yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

c. Manfaat bagi Peserta Didik

Dengan tampilan visual yang menarik dan cerita yang kontekstual, peserta didik dapat lebih mudah memahami isi bacaan serta termotivasi untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka. Media ini juga melatih kemampuan berpikir literal, inferensial, dan evaluatif siswa secara bertahap dan menyenangkan.

d. Manfaat bagi Sekolah

Sekolah dapat memperoleh manfaat berupa media pembelajaran tambahan yang mendukung pencapaian kompetensi dasar Bahasa Indonesia. Selain itu, penerapan media komik ini dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas, serta mendorong integrasi antara literasi visual dan penguatan karakter siswa.

1.5 Sistematika Penelitian.

BAB I : Pendahuluan

Unsur pokok yang terdapat dalam bab pertama ini yaitu latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat dilakukannya penelitian tersebut serta urutan dalam sistematika penulisan penelitian.

BAB II : Landasan Teori

Bab ini merupakan uraian subjek penelitian secara umum yang merujuk pada data dan fakta. Kemudian terdapat pengkajian hasil dari penelitian sebelumnya pada area yang sama. Sehingga ditemukan hubungan, kelebihan dan kelemahan antar penelitian. Selain itu, adanya penjelasan tentang hubungan antarvariabel dalam penelitian yang saling terlibat.

BAB III : Metode Penelitian

Bab ini akan menguraikan tentang metode analisis, data-data serta sumber daya yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menguraikan semua temuan-temuan yang dihasilkan selama penelitian dan analisis statistik berlangsung.

BAB V : Kesimpulan dan Saran

Bab ini akan berikan simpulan yang berasal dari analisis penelitian sebagai jawaban atas rumusan masalah.