

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Bahasa merupakan alat komunikasi yang dapat dilakukan oleh manusia dalam berinteraksi. Bahasa juga memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan karena dengan bahasa, seseorang dapat menyampaikan pesan, gagasan, pemikiran, maupun pengalamannya kepada orang lain. Terdapat empat keterampilan berbahasa yang perlu diasah khususnya dalam lingkup sekolah dasar, keterampilan berbahasa tersebut diantaranya keterampilan membaca, berbicara, menulis, dan menyimak. Keempat keterampilan berbahasa tersebut saling terintegrasi dan berkaitan satu sama lain. Ahmat dan Sukartiningsih (2013) juga menyatakan bahwa keempat keterampilan tersebut memiliki perannya tersendiri dalam hal penyampaian materi, namun akan menjadi suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam proses berkomunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia perlu dibelajarkan di jenjang pendidikan dasar.

Membaca sebagai salah satu keterampilan berbahasa ini berkaitan dengan perolehan pesan melalui tulisan ataupun suatu tanda. Salah satu jenis membaca ialah membaca pemahaman (*reading for understanding*). Menurut Resmini dan Juanda (2007), tujuan membaca bukan hanya mencari kata, namun tujuan yang sebenarnya yakni untuk memahami isi ataupun makna dari bacaan tersebut yang kemudian informasi tersebut dapat tersimpan dalam memori jangka panjang (*long term memory*) yang ada dalam otak manusia. Peserta didik dapat memperoleh informasi baru dari kegiatan membaca. Melalui kegiatan membaca, seseorang dapat memperoleh pengetahuan dan informasi dari berbagai penjuru dunia sehingga melahirkan insan yang cerdas, kreatif, dan kritis (Daulay & Nurmalina, 2021).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Ahmat dan Sukartiningsih (2013), ditunjukkan bahwa terdapat 20 siswa dari 31 siswa sekolah dasar yang masih kurang mampu memahami isi bacaan. Begitupun dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Daulay dan Nurmalina (2021), bahwa minat membaca siswa kelas IV SDN 41 Pekanbaru masih sangat kurang bahkan dapat

dikatakan keterampilan membaca pemahamannya memprihatinkan. Terdapat juga peserta didik yang mampu membaca, namun tidak mengetahui makna bacaan yang dibacanya (Ramadhani, 2021). Kurangnya daya tarik siswa terhadap bahan bacaan juga akan menyebabkan siswa kesulitan dalam menyimpulkan isi bacaan (Mirnawati, 2020). Permasalahan ini dapat merugikan siswa karena akan berimbas pada ketercapaian standar ketuntasan minimal (Hanelahi & Atmaja, 2020). Dari permasalahan yang ditemukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat menyebabkan kurangnya kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan diantaranya minat membaca siswa rendah, bahan bacaan kurang menarik, dan proses pembelajaran yang disajikan guru di kelas kurang menarik. Oleh sebab itu, perlu adanya bahan bacaan yang menarik bagi siswa agar siswa dapat termotivasi untuk membaca serta tumbuh kesenangan membaca dalam diri siswa sehingga akan terampil dalam memahami isi bacaan.

Dari permasalahan yang ditemukan tersebut, perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran membaca pemahaman di jenjang sekolah dasar. Kegiatan membaca di jenjang sekolah dasar akan lebih menarik jika menggunakan media yang tersaji dalam bentuk gambar karena masih dalam tahap operasional konkret (Ramadhani, 2021). Urutan perkembangan kognitif menurut Piaget meliputi empat tahap, yaitu tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun) tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun), tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), serta tahap operasional formal (usia 11-15 tahun) (Suhada, 2017). Salah satu media yang menghadirkan gambar-gambar menarik dan dapat digunakan untuk pembelajaran keterampilan membaca yaitu media komik. Lebih jelasnya Shadely (dalam Riwanto, 2018) mengartikan komik sebagai rangkaian gambar-gambar yang tertuang dalam kotak dan kotak tersebut saling terhubung menjadi rentetan cerita. Gambar dalam komik tersebut dilengkapi dengan balon-balon teks dan juga teks narasi sebagai penjelas. Adanya visualisasi gambar yang tersaji memberikan stimulus sehingga daya imajinasinya dapat berkembang dan mengarahkan pada pengalaman-pengalaman membaca yang baik (Abidah, Sari, Saharullah, & Anugrah, 2022). Komik tidak hanya cerita bergambar yang sifatnya menghibur, tetapi juga dapat dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat menyampaikan suatu informasi secara efektif dan efisien

(Waluyanto, 2005). Fungsi teks bacaan yang terdapat dalam komik ialah untuk menunjukkan isi bacaan yang perlu dibaca dan dipahami, sedangkan gambar dalam komik dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami makna yang tersirat (Nasrulloh, Hanik, dan Satiti, 2020; Ntobou, Arbie, Amali, 2018) Berdasarkan pendapat Suganda, Setiawan, dan Ma'ruf (2022), pada kenyataannya, sebagian dari siswa dapat mengingat serta mengenal karakter tokoh dari komik yang mereka lihat.

Terdapat beberapa penelitian relevan yang berkaitan dengan penggunaan media komik digital dalam pembelajaran. Telah banyak peneliti yang berusaha mengembangkan media komik digital untuk mendukung pembelajaran di sekolah dasar. Syahmi, Ulfa, dan Susilaningih (2022) berhasil mengembangkan media komik digital sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas dengan diperolehnya hasil dari uji coba kelayakan produk tersebut yang dilakukan oleh ahli media mendapat tanggapan yang positif dengan persentase 100% dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran tanpa revisi. Begitu juga dengan hasil penelitian Bien dan Kurniawan (2021) menyatakan media komik cerita anak yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan media pembelajaran sehingga layak diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks cerita fiksi pada kelas IV SD GMIT Putain 1 Kecamatan Amanatun Utara. Media komik dapat merangsang minat baca siswa serta hasil belajarnya pun akan ikut meningkat (Suganda, Setiawan, & Ma'ruf, 2022).

Perkembangan zaman menuntut manusia untuk selalu berpikir kritis dan dengan adanya pendidikan, diharapkan manusia mampu beradaptasi dengan perkembangan yang ada (Untari, 2016). Komik dalam kemasan digital ini dapat diakses melalui *website* ataupun aplikasi dalam komputer maupun *smartphone* yang dapat memudahkan para pembaca komik lebih leluasa dalam mengakses komik digital. Hal tersebut memberikan kemudahan juga bagi siswa sekolah dasar untuk dapat mengakses komik digital ini sebagai sarana belajar kapan pun dan dimana pun sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Karena kini, telah banyak situs *online* yang menyediakan komik digital yang

berbasis pendidikan untuk mendukung pembelajaran pada jenjang sekolah dasar salah satunya melalui *website* komik.pendidikan.id. *Website* tersebut menyajikan berbagai produk serta layanan yang berfokus pada tema pendidikan untuk mendukung kegiatan pembelajaran siswa pra sekolah sampai dengan pendidikan menengah. Salah satu produk yang ditawarkannya yaitu berupa komik literasi yang memiliki tiga seri khusus yakni komik pengetahuan umum dan alam, komik moral, dan komik kesehatan. Komik ini sangat praktis karena dapat diakses secara *online*, komik ini juga dapat disebarluaskan melalui tautan dan diunduh untuk memberikan pengalaman membaca tanpa harus terhubung internet.

Berdasarkan data yang didapatkan, media komik digital dapat diterima di lingkungan pendidikan sekolah dasar yang dibuktikan oleh para peneliti yang berusaha mengembangkan komik edukatif sebagai media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Namun, masih jarang peneliti yang berusaha meneliti pengaruh dari media tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini akan membahas mengenai pengaruh media pembelajaran digital dalam sajian komik digital terhadap keterampilan membaca pemahaman cerita yang dilakukan pada jenjang kelas IV sekolah dasar. Dengan demikian, judul yang diangkat yakni “Pengaruh Media Komik terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Cerita Siswa Kelas IV SD”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, rumusan masalah yang akan dikaji pada penelitian ini:

1. Apakah terdapat pengaruh media komik digital terhadap keterampilan membaca pemahaman cerita siswa kelas IV SD?
2. Apakah terdapat perbedaan pengaruh keterampilan membaca pemahaman cerita siswa kelas IV SD antara yang menggunakan media komik digital dengan yang menggunakan media komik cetak?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dibuat, tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan komik digital terhadap keterampilan membaca pemahaman cerita siswa kelas IV SD.
2. Untuk mengukur perbedaan pengaruh keterampilan membaca pemahaman cerita siswa kelas IV SD antara yang menggunakan media komik digital dengan yang menggunakan media komik cetak.

1.4 Manfaat Penelitian

Secara umum manfaat penelitian ini yakni untuk memberikan pengetahuan bahwa pada era digitalisasi ini penggunaan media pembelajaran menjadi hal yang penting untuk diterapkan di sekolah dasar. Secara khusus penelitian ini dimanfaatkan untuk melihat pengaruh keterampilan membaca pemahaman cerita siswa SD melalui media pembelajaran komik berbasis digital. Secara lebih rinci dapat dinyatakan sebagai berikut.

1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkuat keilmuan mengenai manfaat komik sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia berkaitan dengan upaya peningkatan keterampilan membaca pemahaman khususnya di kelas IV SD.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peserta didik, diharapkan media pembelajaran komik digital dapat berperan sebagai media yang dapat meningkatkan minat baca dan keterampilan membaca pemahaman cerita di kelas IV SD serta dapat memberikan pengalaman dan suasana pembelajaran membaca yang lebih bervariasi.
- b. Bagi pendidik, diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran komik berbasis digital yang kreatif dan menarik agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran khususnya dalam peningkatan keterampilan membaca pemahaman cerita.
- c. Bagi peneliti, dapat menjadi pembahasan dan menjawab permasalahan penelitian, dapat bermanfaat untuk melatih dan mengembangkan kemampuan dalam bidang penelitian, memperluas wawasan mengenai pengaruh media komik digital terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa SD, dan dapat menganalisis kegunaan dari suatu media

pembelajaran tertentu untuk meningkatkan keterampilan-keterampilan yang perlu dimiliki oleh siswa sekolah dasar.

1.5 Struktur Organisasi

Struktur organisasi skripsi dari penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Komik Digital terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Cerita Siswa Kelas IV SD” ini terdiri dari bab I, bab II, bab III, bab IV, dan bab V. Berikut penjelasan dari setiap bab yang disusun:

1. Bab I (Pendahuluan). Berisi mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. Bab II (Kajian Pustaka). Berisi tentang literatur serta teori-teori yang berkaitan dengan variabel yang akan diteliti. Pada bab II akan dipaparkan mengenai hakikat membaca, hakikat membaca pemahaman, teks cerita fiksi, media komik, web comic, dan komik cetak. Kemudian diuraikan juga kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.
3. Bab III (Metode Penelitian). Akan dijelaskan mengenai metode dan desain penelitian yang digunakan, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, dan teknik analisis data.
4. Bab IV (Temuan dan Pembahasan). Akan diuraikan hasil dari penelitian yang telah dilakukan berkenaan dengan pengaruh media komik digital terhadap keterampilan membaca pemahaman di kelas IV SD yang kemudian dihubungkan dengan rumusan masalah serta hipotesis penelitian yang telah dibuat.
5. Bab V (Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi). Berisi kesimpulan hasil penelitian sesuai dengan fokus permasalahan yang diteliti, kelemahan serta keunggulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, serta saran bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti lebih dalam tetapi masih berkaitan dengan penelitian ini.