

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat hasil penelitian dan organisasi penelitian.

1.1 Latar Belakang Penelitian

Buku adalah jendela dunia, kunci untuk membukanya adalah membaca. Ungkapan ini secara jelas menggambarkan manfaat membaca yakni membuka, memperluas wawasan dan pengetahuan seseorang. Minat baca memang sudah seharusnya ditumbuhkan dari satuan terkecil dalam ekosistem masyarakat yakni keluarga yang merupakan faktor penting dalam proses pembentukan kebiasaan membaca. Dengan membaca, seseorang terbantu untuk melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang dan menganggapnya sebagai tantangan yang harus diselesaikan. Dalam dunia pendidikan membaca tidak dapat dipisahkan pada pembelajaran di sekolah, membaca sangat diperlukan untuk perkembangan kemampuan mendasar bagi siswa. Mereka belajar secara aktif sebab adanya dorongan dalam diri mereka dengan didukung melalui suasana yang kondusif, maka akan terbentuk kemudahan pengembangan secara optimal.

Membaca merupakan keterampilan berbahasa akan proses pengembangan kemampuan yang mendasar bagi siswa. Karena dalam mata pelajaran bahasa di sekolah pengertian secara umum yang salah satunya yaitu membaca, dalam membaca ada proses bahasa. Dalam proses membaca didefinisikan sebagai suatu hal yang kompleks, karena pemahaman harus menjadi bagian dari setiap kegiatan membaca tidak sekedar melafalkan tulisan dan hanya sebatas membaca teks saja agar memperoleh pemahaman atau arti dari setiap kata (kalimatnya), membaca melibatkan aktivitas visual seperti memahami makna dari tulisan kedalam kata-kata lisan, dan kemampuan berproses akan pemikiran untuk mengetahui dalam memperluas makna kata. Dengan demikian, pemahaman selama kegiatan membaca sangat penting, untuk menemukan dan memperoleh semua informasi dari makna bacaan adalah tujuan utamanya. (Sumadyo, 2011). Sebuah studi pada tahun 2018, menunjukkan hasil skor PISA (Programme for International Student Assesment) bahwa kemampuan membaca siswa Sekolah Dasar di Indonesia adalah 371, dengan peringkat ke-72 dari 78 negara di OECD (Organisation for Economic Cooperation

Antresya Duma Juliandari, 2023

PENERAPAN STRATEGI KNOW-WANT TO KNOW-LEARNED (KWL) BERBANTUAN KOMIK DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

and Development). Hal ini menunjukkan perlunya meningkatkan akan kemampuan membaca siswa yang masih tergolong rendah. Sebuah studi lainnya pada tahun 2006, PIRLS (Progress in International Reading Literacy Study) mengartikan bahwa siswa tingkat dasar di Indonesia memiliki kemampuan membaca yang relatif rendah yaitu 30%. Pembelajaran membaca pemahaman siswa sekolah dasar yang masih tergolong rendah harusnya menggunakan penerapan strategi pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami isi teks bacaan dengan benar, agar memberikan peningkatan dalam kemampuan membaca, seperti pendapat Dalman (2017) bahwa mengajarkan membaca pemahaman yaitu bagaimana cara agar siswa dapat memahami isi dari teks bacaan yang dibacanya. Agar siswa mencapai hasil pendidikan yang optimal, guru harus lebih kreatif karena sebagai fasilitator juga perlu menggunakan strategi pengajaran yang inovatif.

Menurut Rao (2014) dengan istilah lainnya, penggunaan strategi pembelajaran yang tepat mampu membentuk materi pada sebuah proses belajar yang dikemas dengan lebih variatif, menggunakan sesuatu yang lebih menarik dapat membuat siswa lebih terfokus mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu, supaya lebih terkemas dengan baik perlunya kolaborasi strategi dengan media pembelajaran sebagai pelengkap kegiatan belajar, karena media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting. Pembelajaran tanpa pemakaian media, maka komunikasi dan proses pembelajaran akan berlangsung kurang optimal.

Untuk permasalahan yang terjadi dalam minimnya kemampuan membaca pemahaman yang dialami oleh siswa kelas IV Sekolah Dasar di salah satu sekolah SDN Kabupaten Bandung Barat. Pada siswa kelas pertengahan yaitu siswa belum mampu memahami bacaan yang dibacanya, dan belum mampu menceritakan kembali cerita yang dibacanya secara akurat dan berurutan. Mengingat siswa kelas IV harus mampu menyelesaikan tahap membaca pemahaman, hal tersebut merupakan tantangan yang membutuhkan solusi. Siswa masih meninjau dan membaca buku ketika guru memberikan pertanyaan setelah mereka selesai membaca. Selain hanya sekedar membaca siswa juga kurang lancar untuk membaca serta kurang memahami apa yang mereka baca. Permasalahan tersebut. pada akhirnya berpengaruh pada hasil belajar siswa yang memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Diperlukan penggunaan strategi yang tepat dalam pembelajaran, agar anak dapat memahami keseluruhan isi teks bacaan. Strategi KWL (Know-Want to Know-Learned) dapat membantu untuk menuntut peran aktif siswa dalam memberikan pemahaman kepada siswa, dengan mengajak siswa untuk aktif pada sebelum, saat dan setelah membaca (Rahim, 2005). Strategi ini terdiri atas tiga langkah, langkah pertama (K) Know guru menggali pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya dengan cara mengajukan pertanyaan seputar materi. Kegiatan ini dilakukan pada saat sebelum membaca. Langkah kedua (W) Want, siswa menuliskan tujuan membaca yang ingin dicapai. Langkah ketiga (L) Learned, yaitu siswa membaca dalam hati dan menuliskan informasi yang telah diketahui sehingga lebih mudah memahami isi bacaan dan mampu menyimpulkan isi bacaan dengan benar (Rahim, 2007).

Kelebihan strategi pembelajaran membaca Know Want to Know Learned (KWL) menurut Rahim, untuk meningkatkan keterampilan memahami suatu teks, meningkatkan kemampuan berfikir kritis, mewujudkan tujuan pembelajaran yaitu memahami materi. Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran Know Want to Know Learned (KWL) dapat membantu guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran yang mengharuskan siswa membaca suatu teks bacaan, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Di era modern digital sekarang ini, telah banyak penggunaan media yang digunakan untuk membantu jalannya proses pembelajaran, salah satunya penggunaan komik digital. Media komik digital adalah suatu bacaan favorit anak-anak, karena media ini memiliki berbagai gambar digital sesuai dengan cerita yang disajikan. Media komik digital dengan berbagai gambar berwarna memiliki daya tarik tersendiri sehingga siswa menjadi antusias serta, dapat menjadi salah satu alternatif bagi media dalam pembelajaran. Dalam penggunaannya hanya diperlukan perangkat digital seperti handphone, komputer, atau laptop dan media komik digital tidak membutuhkan banyak alat untuk penggunaannya. Menurut Yuliana, dkk (2017) Komik digital adalah cerita grafis yang mengirimkan informasi menggunakan karakter tertentu melalui media elektronik. Siswa dapat memanfaatkan dan terinspirasi dengan menggunakan komik digital di kelas untuk

menjadi lebih bersemangat dalam belajar, khususnya membaca. Dengan dikemas secara menarik yang menyesuaikan dengan karakter serta kebutuhan siswa serta menyesuaikan pada materi yang akan disajikan.

Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa diperlukan suatu strategi pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami suatu bacaan secara menyenangkan dengan berbantuan media komik digital sebagai motivasi minat belajar dan kolaborasi yang dirancang secara menarik. Berangkat dari latar belakang permasalahan yang telah diuraikan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Strategi Know-What To Know-Learned (KWL) Berbantuan Komik Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Di Sekolah Dasar” (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV SDN Bandung Barat).

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Bagaimana aktivitas pembelajaran dalam penerapan strategi (Know- Want to know-Learned) KWL berbantuan komik digital terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar?
- 2) Bagaimana hasil belajar kemampuan membaca pemahaman pada siswa sekolah dasar sesudah diterapkannya strategi (Know-Want to know- Learned) KWL berbantuan media komik digital dalam pembelajaran?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas secara umum adalah agar memperoleh peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa dengan menggunakan strategi (Know-Want to know-Learned) KWL dengan berbantuan komik digital di sekolah dasar. Sedangkan secara khusus, penelitian ini bertujuan sebagai berikut, yaitu:

- 1) Untuk mengetahui bagaimana aktivitas pembelajaran dalam penerapan strategi (Know-Want to know-Learned) KWL berbantuan komik digital terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

- 2) Untuk mengetahui hasil belajar kemampuan membaca pemahaman pada siswa sekolah dasar sesudah diterapkannya strategi (Know-Want to know-Learned) KWL berbantuan media komik digital dalam pembelajaran.

1.4 Manfaat Penelitian

Peneliti mengharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berada di lingkungan Pendidikan. Adapun manfaat dari penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan praktis yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat sebagai pengetahuan baru dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi peneliti yaitu untuk mengetahui permasalahan yang ada di dalam pendidikan yang khususnya, dalam meningkatkan kemampuan pemahaman, pengetahuan, dan wawasan tentang penerapan strategi pembelajaran serta pengalaman tentang penggunaan media pembelajaran komik digital.
- 2) Bagi Guru yaitu sebagai bahan kajian pengetahuan tambahan tentang penerapan strategi pembelajaran dengan media pembelajaran yang menarik, variatif, efisien dan efektif dengan memperhatikan dari kondisi siswa supaya dapat memberikan peningkatan dalam kemampuan membaca.
- 3) Bagi Siswa yaitu untuk membantu dalam meningkatkan kemampuan membaca agar lebih memiliki rasa antusias yang tinggi dalam proses pembelajaran dikelas agar informasi tersebut tersampaikan dan diterima dengan baik.
- 4) Bagi Sekolah yaitu diharapkan dapat menjadikan saran untuk peningkatan kualitas, inovasi baru, mengembangkan kemampuan keterampilan yang paling utama adalah membaca dalam media komik digital tersebut

1.5 Struktur Penelitian

Struktur penelitian pada penulisan proposal penelitian ini merujuk pada pedoman penulisan karya ilmiah UPI tahun 2019 sebagai berikut.

Bab I berisi pendahuluan pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat dari hasil penelitian, serta struktur penelitian. BAB II berisi kajian pustaka, pada bab ini akan membahas mengenai berbagai kajian pustaka yang berkaitan dengan penerapan strategi pembelajaran

Antresya Duma Juliandari, 2023

PENERAPAN STRATEGI KNOW-WANT TO KNOW-LEARNED (KWL) BERBANTUAN KOMIK DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(Know-Want to know-Learned) KWL dan media pembelajaran komik digital. BAB III berisi metode penelitian, pada bab ini akan membahas mengenai metode penelitian yang akan digunakan diantaranya terdapat membahas jenis penelitian, desain penelitian, waktu dan tempat penelitian, subjek penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian dan teknik analisis data. BAB IV berisi temuan dan pembahasan, pada bab ini akan membahas mengenai hasil pengelolaan dan analisis serta menjawab pertanyaan yang diajukan dalam rumusan masalah. BAB V berisikan simpulan, implikasi dan rekomendasi, pada bab ini akan membahas mengenai kesimpulan implikasi dan rekomendasi dari pelaksanaan penelitian yang telah dilaksanakan.