

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Minat baca merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, terutama pada jenjang kelas V yang menjadi tahap peralihan menuju pembelajaran yang lebih kompleks (Muthohar, 2024). Siswa yang memiliki minat baca tinggi cenderung lebih aktif dalam belajar, memiliki pemahaman bacaan yang lebih baik, mampu berpikir kritis terhadap informasi yang diperoleh serta memiliki prestasi belajar yang baik (Khoirunnisa & Sukartono, 2024).

Namun, faktanya hingga saat ini minat baca siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dari data hasil studi PIRLS (*Progress in International Reading Literacy Study*) tahun 2021, yang menunjukkan bahwa skor minat membaca siswa SD di Indonesia hanya mencapai 349, jauh di bawah rata-rata internasional sebesar 500 (Haqiqi & Yusron, 2024). Sementara itu, data dari PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2018 menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat ke-74 dari 79 negara dalam aspek kemampuan membaca siswa di usia 15 tahun (Saptaningrum et al., 2023). Kedua data tersebut menunjukkan bahwa rendahnya minat baca sudah terlihat sejak jenjang pendidikan dasar dan cenderung berlanjut hingga tingkat menengah.

Rendahnya minat baca siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu (1) sarana pembelajaran kurang memadai, dalam hal ini masih banyak sekolah yang belum menyediakan bahan bacaan yang menarik, relevan, dan sesuai dengan perkembangan usia siswa, (2) buku yang tersedia umumnya bersifat informatif dan kurang memiliki daya tarik visual atau naratif yang menyenangkan bagi anak-anak, (3) pengaruh teknologi digital, apalagi di era digital saat ini siswa lebih tertarik bermain *game* atau menonton video di *gadget* daripada membaca buku karena bacaan dianggap kurang menarik dibandingkan konten visual di internet (Hadi et al., 2023). Selain itu, faktor

penyebab rendahnya minat baca juga terjadi disebabkan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik, inovatif dan bervariasi sehingga membuat pembelajaran di kelas menjadi monoton dan cepat bosan (Agustina, 2023).

Kondisi ini juga ditemukan di MI Salafiyah Kota Cirebon, sebuah lembaga pendidikan dasar swasta yang berada di bawah naungan yayasan berbasis keagamaan dan berlokasi di Jalan Kanggraksan Kota Cirebon. Kondisi rendahnya minat baca siswa juga ditemukan di MI Salafiyah Kota Cirebon. Berdasarkan hasil pengisian angket minat baca yang diberikan kepada 28 siswa kelas V, diperoleh nilai rata-rata sebesar 55,59%, yang jika dikonversikan ke dalam kategori penilaian termasuk dalam kategori cukup. Meskipun termasuk dalam kategori cukup, nilai tersebut mengindikasikan bahwa minat baca siswa masih tergolong rendah dan perlu ditingkatkan.

Hasil tersebut tercermin dari masih rendahnya skor pada beberapa indikator minat baca. Banyak siswa cenderung hanya membaca ketika diperintahkan oleh guru, belum menunjukkan kebiasaan membaca secara mandiri, dan kurang tertarik dengan bahan bacaan yang tersedia. Hal ini diperkuat oleh pengamatan bahwa buku-buku yang tersedia di sekolah umumnya berupa buku pelajaran yang minim ilustrasi, bersifat informatif, dan kurang menarik secara visual, sehingga kurang mampu membangkitkan motivasi membaca pada siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, jika dibiarkan terus-menerus akan berdampak pada menurunnya kemampuan membaca siswa, rendahnya pemahaman terhadap teks, kurangnya daya pikir kritis dan kreatif dalam proses belajar siswa serta keterbatasan ilmu pengetahuan (Zulfan et al., 2023). Oleh karena itu, dibutuhkan solusi inovatif dalam bentuk media pembelajaran yang mampu merangsang minat baca siswa, sekaligus sesuai dengan karakter generasi digital yang lebih tertarik pada konten visual dan interaktif (Hutahaean et al., 2019). Salah satu alternatif yang relevan untuk dikembangkan adalah media komik digital.

Media komik digital merupakan sebuah media yang menggabungkan elemen visual, teks naratif dan teknologi digital yang sesuai dengan

karakteristik siswa generasi digital saat ini (Ulumi et al., 2023). Keunggulan dari media komik digital adalah (1) Komik memiliki daya tarik tersendiri dalam membangkitkan semangat belajar siswa, sekaligus melatih mereka untuk mengubah narasi menjadi bentuk visual, sehingga informasi yang diterima dapat diingat dalam jangka waktu yang lebih lama, (2) Materi yang disajikan melalui komik mampu menggambarkan keseluruhan isi cerita secara menyeluruh, (3) Media komik juga berperan dalam menumbuhkan minat baca siswa serta meningkatkan ketertarikan mereka terhadap mata pelajaran lainnya serta (4) media komik digital juga dinilai mampu untuk menarik perhatian siswa, menyampaikan pesan secara menyenangkan dan meningkatkan minat baca melalui pendekatan visual dan cerita yang menarik (Narestuti et al., 2021).

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas media komik dalam meningkatkan minat baca siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Aditya, dkk (2023) menyimpulkan bahwa media komik digital dapat menumbuhkan minat baca siswa di sekolah dasar. Anggraita, dkk (2024) menilai bahwa penggunaan media komik digital dinilai efektif dalam meningkatkan minat baca siswa. Sementara itu, Nunung & Surya (2021) menunjukkan bahwa media komik interaktif cerita Mbojo yang dikembangkan layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut mayoritas menggunakan pendekatan kualitatif atau Research and Development (R&D) tanpa fokus khusus pada siswa kelas V.

Di sinilah muncul *research gap* dari penelitian ini. Belum banyak studi yang secara spesifik mengembangkan media komik digital untuk siswa kelas V MI sebagai upaya meningkatkan minat baca, padahal siswa kelas V merupakan kelompok usia strategis yang sedang mengalami peralihan kognitif menuju pembelajaran yang lebih kompleks (Muthohar, 2024). Dengan demikian, dibutuhkan penelitian yang tidak hanya mengkaji efektivitas media, tetapi juga mengembangkan media komik digital secara sistematis sesuai dengan pendekatan Research and Development (R&D).

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, yaitu sama-sama menggunakan media komik digital sebagai sarana pembelajaran berbasis literasi visual untuk mendorong peningkatan minat baca siswa. Seluruh penelitian tersebut berangkat dari permasalahan rendahnya minat baca siswa dan mencoba menjawabnya melalui media yang lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Sedangkan perbedaannya terletak pada, penelitian ini secara khusus mengembangkan media komik digital untuk meningkatkan minat baca siswa kelas V dengan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam menumbuhkan minat baca secara optimal.

Penelitian ini memiliki beberapa kebaruan (*novelty*), yaitu: (1) mengembangkan media komik digital berbasis materi pelajaran secara khusus untuk siswa kelas V MI, (2) menggunakan pendekatan R&D untuk menghasilkan produk yang valid, menarik, dan efektif digunakan dalam pembelajaran, serta (3) menitikberatkan pada peningkatan minat baca sebagai variabel fokus dari hasil pengembangan media.

Berdasarkan uraian diatas, maka penting dilakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Siswa Kelas V MI Salafiyah dengan tujuan untuk menghasilkan media komik digital yang valid dan efektif dalam meningkatkan minat baca siswa kelas V MI Salafiyah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Minat baca siswa kelas V masih tergolong rendah
2. Media pembelajaran kurang menarik bagi siswa, terutama karena kurangnya visualisasi atau elemen interaktif yang dapat merangsang minat baca.
3. Diperlukan inovasi media pembelajaran berbasis digital yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam sebuah penelitian bertujuan untuk menghindari terjadinya penyimpangan pokok pembahasan penelitian yang terlalu luas dan lebar juga lebih fokus pada pokok permasalahan yang akan dibahas. Maka, ruang lingkup penelitian dibatasi pada hal-hal berikut :

1. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas V MI Salafiyah, sebagai kelompok usia yang sedang berada dalam tahap perkembangan minat dan kemampuan membaca.
2. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah komik digital yang memuat materi pembelajaran tertentu.
3. Penelitian ini hanya mengukur minat baca siswa, bukan kemampuan memahami bacaan atau keterampilan membaca lainnya.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media komik digital sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa kelas V MI Salafiyah?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media komik digital yang dikembangkan ditinjau dari aspek bahasa, media, dan materi menurut penilaian para ahli?
3. Bagaimana keefektifan media komik digital dalam meningkatkan minat baca siswa kelas V MI Salafiyah?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media komik digital sebagai sarana media pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa kelas V MI Salafiyah
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media komik digital yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.
3. Untuk mengetahui tingkat keefektifan media komik digital dalam meningkatkan minat baca siswa kelas V MI Salafiyah.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang kreatif dan menarik seperti komik digital. Hasil penelitian ini juga dapat memperkaya kajian dalam bidang literasi dan teknologi pendidikan, terutama terkait dengan upaya peningkatan minat baca siswa melalui pendekatan visual.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan minat baca siswa. Komik digital dapat dijadikan sebagai alternatif metode pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.

b. Bagi Siswa

Dengan media komik digital yang menarik secara visual dan naratif, siswa dapat lebih termotivasi untuk membaca dan mengembangkan kebiasaan membaca yang positif.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi awal bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan studi lebih lanjut mengenai media pembelajaran digital dan dampaknya terhadap literasi siswa.