

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi harus diintegrasikan dalam pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan sesuai dengan tuntutan zaman (Candra Dewi et al., 2023). Melalui pemanfaatan teknologi, pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa, serta memungkinkan penggunaan media pembelajaran untuk mempermudah pemahaman materi (Wibowo, 2023). Penggunaan teknologi dalam pendidikan juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti literasi digital yang penting bagi masa depan siswa (Thana & Hanipah, 2023). Berdasarkan beberapa pendapat di atas, Integrasi teknologi dalam pembelajaran penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan relevan dengan perkembangan zaman. Teknologi memungkinkan penyesuaian materi sesuai kebutuhan individu siswa, serta memfasilitasi pemahaman melalui berbagai media pembelajaran. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21.

Teknologi memungkinkan pembelajaran menjadi lebih dinamis, di mana siswa dapat belajar dengan lebih fleksibel dan adaptif, menyesuaikan kecepatan dan gaya belajar mereka (Baharuddin & Hatta, 2024). Namun, penerapan teknologi dalam pembelajaran di Indonesia masih relatif rendah dibandingkan negara-negara yang lebih maju. Salah satu alasan utamanya adalah kesenjangan akses terhadap infrastruktur teknologi, terutama di daerah terpencil dan tertinggal yang masih kekurangan jaringan internet dan perangkat digital (Falah & Hadna, 2022). Selain itu, kurangnya kreativitas dalam pemanfaatan teknologi oleh pendidik juga memperlambat kemajuan integrasi teknologi dalam pembelajaran (Turnip, 2023). Banyak sekolah yang masih belum memanfaatkan teknologi secara optimal sebagai media pembelajaran inovatif, baik karena keterbatasan pengetahuan maupun minimnya pelatihan bagi tenaga pendidik (Sinaga et al., 2024). Akibatnya, meskipun teknologi tersedia, penggunaannya sering kali terbatas pada aktivitas yang kurang Interaktif dan tidak berfokus pada peningkatan keterampilan abad ke-21 (Leviaet al., 2024). Oleh karena itu, upaya peningkatan kreatifitas bagi pendidik

sangat penting untuk memastikan teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal oleh peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai kebutuhan masa kini.

Minimnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran di SD Sekolah Indonesia Kota Kinabalu (SIKK) Sabah Malaysia terlihat dari penggunaan teknologi yang masih kurang maksimal. Meskipun fasilitas teknologi, seperti proyektor telah tersedia, pemanfaatannya belum sepenuhnya diarahkan untuk mendukung pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan adaptif. Pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru, dan penggunaan teknologi hanya sebatas alat bantu visualisasi sederhana, sehingga belum memberikan dampak signifikan terhadap keterlibatan dan pengembangan keterampilan siswa. Hambatan ini juga mengurangi kesempatan bagi siswa untuk terlibat dalam pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Akibatnya, pembelajaran cenderung tetap berpusat pada guru, dengan sedikit kesempatan bagi siswa untuk belajar mandiri, yang seharusnya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Salah satu cara untuk mengintegrasikan teknologi adalah dengan menggunakan media pembelajaran komik digital karena media ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, visual, dan interaktif (Karimah et al., 2024). Komik digital mampu menyajikan materi pelajaran dalam bentuk narasi yang ringan dan gambar yang mendukung pemahaman siswa, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam belajar (Siregar & Siregar, 2021). Hal ini juga bermanfaat sebagai bentuk penyesuaian di abad ke-21 karena komik digital melatih keterampilan literasi visual dan digital yang penting bagi generasi masa kini (Ulfah, 2020). Selain itu, penggunaan teknologi seperti komik digital memungkinkan siswa untuk lebih mudah mengakses materi di perangkat mereka, memperluas akses ke sumber daya belajar secara fleksibel dan mandiri (Sarah, 2024). Jadi, menurut kutipan di atas, Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa melalui narasi yang ringan dan visual menarik, tetapi juga melatih keterampilan literasi visual dan digital yang sangat relevan dengan kebutuhan abad ke-21 serta memungkinkan akses fleksibel dan mandiri terhadap materi pembelajaran.

Selain keterampilan dalam penggunaan teknologi, pada abad ke-21 siswa juga dituntut untuk memiliki kemampuan membaca pemahaman yang tinggi karena kemampuan ini merupakan dasar penting bagi penguasaan berbagai bidang pengetahuan (Island et al., 2021). Dalam era informasi yang serba cepat, siswa tidak hanya dituntut untuk mengakses informasi, tetapi juga untuk memilah, memahami, dan menganalisis informasi dengan kritis (Safrudin & Sesmiarni, 2022). Kemampuan membaca pemahaman yang baik memungkinkan siswa untuk menguasai materi pelajaran secara mendalam, memahami konteks, serta menghubungkan konsep yang kompleks (Sentana et al., 2024). Oleh karena itu, keterampilan membaca pemahaman yang baik menjadi kunci dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan pendidikan dan kehidupan di abad ke-21 yang dinamis.

Korelasi antara penggunaan media komik digital dan keterampilan membaca pemahaman terletak pada sinergi antara elemen visual dan teks yang secara simultan dapat meningkatkan proses kognitif peserta didik dalam mengonstruksi makna bacaan. Dalam media komik digital, penyajian informasi dilakukan melalui integrasi gambar, teks naratif, dan dialog, yang secara bersamaan merangsang pemrosesan visual dan verbal (Setianingsih et al., 2023). Kombinasi multimodal ini memfasilitasi peserta didik dalam memahami konteks cerita, menginterpretasikan makna kosakata melalui ilustrasi, serta mengikuti alur cerita dengan lebih jelas dibandingkan dengan teks konvensional yang hanya mengandalkan aspek linguistik (S. Utami, 2024). Dengan demikian, media komik digital memiliki potensi untuk menurunkan beban kognitif, khususnya bagi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami teks yang panjang atau kompleks. Temuan Marlina (2024) menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media komik digital dalam proses pembelajaran memperoleh skor pemahaman membaca yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media konvensional. Hasil penelitian ini mengindikasikan adanya korelasi positif dan signifikan antara frekuensi serta efektivitas penggunaan media komik digital dengan peningkatan kemampuan pemahaman membaca siswa, sebagaimana tercermin dalam peningkatan performa membaca yang terukur secara kuantitatif pasca intervensi.

Dalam ajaran Islam, aktivitas membaca memiliki kedudukan yang sangat penting dan bahkan menjadi perintah pertama yang Allah SWT turunkan kepada Nabi Muhammad SAW. Sebagaimana dalam Q.S. Al-Aaq ayat 1-5 sebagai berikut:

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) إِقْرَأْ وَرَبُّكَ
الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Hal ini ditegaskan dalam Q.S. Al-'Alaq ayat 1-5, di mana Allah memerintahkan untuk "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia, yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya." Ayat ini menunjukkan bahwa membaca adalah pintu awal dalam memperoleh ilmu pengetahuan yang diberkahi, bukan sekadar kegiatan fisik, tetapi sebuah ibadah yang menghubungkan manusia dengan penciptaan, pencarian kebenaran, dan pemahaman tentang keberadaan Allah SWT. Dalam konteks yang lebih luas, perintah membaca mencakup upaya untuk memahami ayat-ayat kauniyah, yaitu tanda-tanda kebesaran Allah di alam semesta, serta ayat-ayat qauliyah yang terdapat dalam Al-Qur'an. Membaca dalam perspektif Islam mengajarkan pentingnya memperoleh ilmu yang tidak hanya meningkatkan wawasan, tetapi juga memperdalam kesadaran spiritual, intelektual, dan moral yang akan mendukung seorang Muslim menjalankan tugasnya sebagai khalifah di bumi dengan bijaksana. Dengan memahami perintah ini, umat Islam diharapkan mampu menambah kecerdasan serta memperkuat tanggung jawab mereka dalam kehidupan, menjadikan aktivitas membaca sebagai sarana pembinaan diri yang menyeluruh untuk mencapai ridha Allah SWT.

Membaca pemahaman di Sekolah Dasar (SD) adalah keterampilan mendasar yang sangat penting bagi perkembangan kognitif dan akademis siswa, karena melalui kemampuan ini siswa dapat menguasai berbagai bidang pengetahuan (Yuliarsih et al., 2024). Kemampuan membaca pemahaman juga berfungsi untuk mengembangkan kosa kata siswa (Satriawan et al., 2023). Ketika mereka berhadapan dengan teks yang lebih beragam dan kompleks, mereka

diperkenalkan dengan berbagai kosakata baru yang meningkatkan kemampuan berbahasa mereka (Belvar et al., 2024). Berdasarkan hasil observasi di Sekolah Dasar (SD) Sekolah Indonesia Kota Kinabalu (SIKK), ditemukan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami teks secara mendalam, terutama dalam hal menghubungkan ide-ide utama dan menyimpulkan informasi dari teks yang dibaca. Kendala ini sejalan dengan temuan (Fadhilla et al., 2024), yang menunjukkan bahwa tanpa kemampuan membaca pemahaman yang baik, siswa cenderung kesulitan untuk mengembangkan pemikiran kritis dan menyerap pelajaran dengan optimal. Oleh karena itu, meningkatkan kemampuan membaca pemahaman di Sekolah Dasar (SD) Sekolah Indonesia Kota Kinabalu (SIKK) menjadi prioritas penting dalam mendukung perkembangan kognitif siswa, baik melalui penguatan peran guru sebagai fasilitator, penggunaan metode pembelajaran yang lebih interaktif, hingga pengintegrasian teknologi dalam kegiatan membaca. Langkah-langkah ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami teks, tetapi juga mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis, pemahaman mendalam terhadap isi bacaan, serta keterampilan komunikasi yang lebih efektif.

Guru memiliki peran kunci dalam mengajarkan keterampilan membaca pemahaman (Syafitri & Mansuridin, 2020). Salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas 3 SD adalah penggunaan media komik digital (Salsabila et al., 2024). Komik digital merupakan media visual yang menyajikan teks dan gambar secara bersamaan, sehingga lebih menarik perhatian siswa dan memudahkan mereka untuk memahami alur cerita serta konsep-konsep yang disampaikan (Pradana & Santosa, 2020). Penggunaan komik digital sebagai alat pembelajaran memungkinkan guru untuk menyampaikan materi secara interaktif dan menyenangkan, yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas 3 SD yang masih sangat visual dan suka dengan cerita bergambar (Firgiawan et al., 2024). Oleh karena itu, komik digital menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa secara visual dan interaktif.

Strategi ini bisa diterapkan dengan cara meminta siswa membaca komik digital secara mandiri atau dalam kelompok, kemudian guru dapat mengajukan

pertanyaan berbasis teks yang ada dalam komik tersebut. Misalnya, siswa diminta mengidentifikasi karakter utama, menyimpulkan pesan moral, atau menggambarkan alur cerita melalui gambar-gambar yang ada di dalam komik (Rahmadhani, 2022). Selain itu, guru juga bisa menggunakan komik digital untuk merangsang diskusi kelompok, di mana siswa diajak untuk mendiskusikan karakter atau kejadian penting dalam cerita, yang pada akhirnya membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis (Andini et al., 2024). Dengan pendekatan ini, guru tidak hanya memanfaatkan daya tarik visual komik, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi lebih dalam dengan teks, sehingga keterampilan membaca pemahaman mereka dapat berkembang dengan lebih baik (Salsabila et al., 2024). Oleh karena itu, penggunaan komik digital tidak hanya memperkuat keterampilan membaca pemahaman siswa, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis secara interaktif.

Membaca pemahaman untuk siswa kelas 3 SD berfokus pada pengembangan keterampilan dasar literasi yang mencakup pemahaman, analisis, dan interpretasi teks secara efektif (Saputri & Sukartiningsih, 2024). Berdasarkan teori konstruktivis yang dikemukakan oleh Piaget (1970) dan Vygotsky (1978), siswa pada usia ini dipandang sebagai pembelajar aktif yang membangun pemahaman melalui interaksi dengan teks dan lingkungan sekitar mereka. Membaca pemahaman bukanlah proses pasif, melainkan melibatkan siswa dalam membangun makna dengan mengaitkan teks yang mereka baca dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki, atau dikenal sebagai "schema." Guru memainkan peran penting dalam membimbing siswa melalui proses ini dengan menggunakan scaffolding, yakni memberikan dukungan bertahap sesuai dengan tingkat pemahaman siswa (Sanulita et al., 2024). Hal ini membantu siswa memaknai teks dengan lebih baik dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis sejak dini.

Selain teori konstruktivis, teori metakognitif (Chong & Sungap, 2021) dan teori interaktif (Sitaresmi & Ginting, 2022) juga relevan dalam mengajarkan keterampilan membaca pemahaman. Teori metakognitif menekankan pentingnya siswa untuk menyadari proses berpikir mereka saat membaca, termasuk

merencanakan, memantau, dan mengevaluasi pemahaman mereka terhadap teks. Pada siswa kelas 3 SD, keterampilan ini dapat ditingkatkan dengan mengajukan pertanyaan reflektif tentang teks, seperti mengapa sebuah peristiwa terjadi dalam cerita atau bagaimana karakter utama bereaksi terhadap situasi tertentu. Sementara itu, teori interaktif menjelaskan bahwa proses membaca melibatkan interaksi antara pengetahuan sebelumnya dan informasi baru dari teks. Siswa belajar menggunakan konteks teks untuk memahami kata-kata yang belum dikenal dan menghubungkannya dengan struktur kalimat yang lebih kompleks. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk berkembang dari sekadar belajar membaca (*learning to read*) menjadi membaca untuk belajar (*reading to learn*).

Selain tantangan akses terhadap bahan bacaan, kurangnya pemanfaatan teknologi media pembelajaran juga merupakan faktor signifikan yang menghambat perkembangan keterampilan membaca pemahaman (Belvar et al., 2024). Di banyak Sekolah Dasar, khususnya di daerah pedesaan dan terpencil, pengajaran masih bersifat konvensional, dengan metode yang didominasi oleh ceramah dan penggunaan buku teks (Asmalasari, 2022). Padahal, teknologi seperti multimedia, aplikasi interaktif, dan platform digital memiliki potensi besar untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa yang beragam (Azizah Siti Lathifah, 2024). Penggunaan teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkaya variasi metode pengajaran, serta menyediakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual (Maulia & Purnomo, 2023). Oleh karena itu Selain tantangan akses terhadap bahan bacaan, kurangnya pemanfaatan teknologi media pembelajaran juga merupakan faktor signifikan yang menghambat perkembangan keterampilan membaca pemahaman, karena pengajaran yang masih bersifat konvensional dan didominasi oleh ceramah serta buku teks, padahal teknologi seperti multimedia, aplikasi interaktif, dan platform digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkaya metode pengajaran, serta menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan.

Hal ini selaras dengan kondisi di Sekolah Indonesia Kota Kinabalu, di mana pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih belum optimal, yang berdampak pada kurangnya keterampilan membaca pemahaman siswa. Meskipun teknologi dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan literasi dan menyediakan akses

terhadap berbagai sumber belajar, kenyataannya belum banyak dimanfaatkan secara maksimal di lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil observasi, terlihat bahwa kemampuan siswa dalam membaca pemahaman masih tergolong rendah, yang dapat disebabkan oleh keterbatasan penggunaan media digital dan platform pembelajaran interaktif yang seharusnya bisa membantu siswa untuk lebih memahami teks secara mendalam. Kurangnya integrasi teknologi ini menghambat siswa untuk mengembangkan keterampilan literasi yang lebih luas dan bervariasi, terutama dalam konteks pemahaman bacaan yang lebih kompleks.

Penelitian (Musnar Indra Daulay & Nurmnalina, 2021) Penelitian oleh Musnar Indra Daulay dan Nurmnalina (2021) menunjukkan bahwa media komik efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 41 Pekanbaru. Melalui pengembangan dengan model ADDIE dan evaluasi melalui observasi, tes pretest-posttest, wawancara, serta angket, hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dari skor pretest 53,82 menjadi 71,20 pada posttest, dengan Gain Score 0,376 yang tergolong kategori peningkatan sedang. Penilaian ahli materi dan media menunjukkan kelayakan tinggi, begitu pula dengan uji coba yang dilakukan, yang memperkuat bahwa media komik sangat layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan pemahaman membaca.

Berdasarkan Latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital agar program tersebut bisa terkonsep dan terstruktur dengan harapan bisa meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas III tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian dapat diidentifikasi masalah bahwa :

1. Pentingnya keterampilan membaca pemahaman belum sepenuhnya terintegrasi dalam pendidikan, sehingga banyak siswa kesulitan memahami informasi secara mendalam dan mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, Meskipun teknologi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, banyak sekolah belum memanfaatkannya secara optimal untuk mendukung pengembangan keterampilan membaca pemahaman siswa.

3. Minimnya penggunaan media pembelajaran digital dan interaktif, Media seperti komik digital, platform e-learning, dan aplikasi interaktif belum dimanfaatkan secara maksimal, padahal dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.
4. Rendahnya keterampilan membaca pemahaman siswa di SD Sekolah Indonesia Kota Kinabalu (SIKK).

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, batasan penelitian ini mencakup tiga aspek utama: pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital, kelayakan penggunaannya, serta penilaian efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa Sekolah Dasar (SD). Fokus utama penelitian adalah menciptakan media komik digital yang dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap teks bacaan secara interaktif dan menarik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan, bisa dihasilkan rumusan masalah berikut:

1. Bagaimana cara untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa di kelas 3 Sekolah Dasar (SD) Sekolah Indonesia Kota Kinabalu (SIKK)?
2. Bagaimana kelayakan penggunaan media pembelajaran berbasis komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis komik digital dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, bisa dihasilkan tujuan penelitian berikut:

1. Untuk Mengetahui cara untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa Sekolah Dasar (SD).
2. Untuk mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran berbasis komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa.

3. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis komik digital dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa Sekolah Dasar (SD).

F. Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, berikut adalah harapan peneliti untuk berbagai pihak tersebut:

1. Bagi Guru: Memiliki sumber daya tambahan untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Memanfaatkan media pembelajaran komik digital untuk memperjelas konsep dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi, sesuai dengan kebutuhan dan preferensi siswa masa kini.
2. Bagi Sekolah: Memperkaya sumber daya pembelajaran di sekolah dengan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang berbeda. Mendukung pencapaian target pembelajaran yang lebih baik dengan memanfaatkan teknologi yang relevan dengan perkembangan zaman.
3. Bagi Siswa :
 - a. Media pembelajaran berbasis komik digital diharapkan dapat dijadikan sumber belajar yang menarik dan mempermudah peserta didik dalam memahami berbagai konsep pembelajaran.
 - b. Media pembelajaran berbasis komik digital diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik melalui visualisasi cerita yang menarik dan interaktif.
4. Bagi Peneliti: Meningkatkan pengalaman dan pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Menambah kontribusi terhadap literatur akademis dalam bidang pendidikan dan teknologi pembelajaran. Memperluas wawasan tentang efektivitas penggunaan teknologi dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa.