

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam proses pembelajaran, kemampuan berbahasa sangat diperlukan untuk memahami, menggunakan, dan berkomunikasi dalam suatu bahasa tertentu (Mailani et al., 2022). Hal ini mencakup beberapa aspek, seperti pemahaman mendengarkan, kemampuan berbicara, kemampuan membaca, dan kemampuan menulis dalam bahasa tersebut. Keempat aspek ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Kemampuan membaca menjadi tuntutan realitas kehidupan sehari-hari manusia (Zuliani et al., 2023).

Kemampuan membaca pemahaman merupakan fondasi utama untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan lainnya. Dengan kemampuan membaca, siswa dapat memperoleh pengetahuan dan informasi secara mandiri, tanpa bergantung pada bantuan guru atau orang tua (Hartini et al., 2021). Mereka dapat mengeksplorasi minat mereka sendiri melalui bacaan, memperluas pengetahuan mereka, dan belajar tentang dunia di sekitar mereka. Tetapi kemampuan membaca pemahaman siswa di lingkungan sekolah masih tergolong rendah (Anwar & Wicaksono, 2020). Pentingnya kemampuan membaca berdampak pada pemerolehan informasi yang didapatkan. Jika siswa kurang memahami konsep yang diajarkan oleh guru, maka siswa akan kesulitan menerima informasi yang disampaikan.

Adapun perintah untuk membaca telah difirmankan oleh Allah SWT dalam surah Al-Alaq 1-5:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ اقْرَأْ وَرَبُّكَ
الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Perintah membaca dari Allah SWT berarti membaca buku, membaca kebesaran-Nya, diri sendiri, dan alam semesta. Membaca bertujuan untuk membuat orang pandai dan tidak bodoh. Selain itu, Allah menyatakan bahwa

manusia adalah ciptaan terbaik-Nya. Karena manusia adalah satu-satunya makhluk yang memiliki wujud dan kemampuan seperti pikiran dan perasaan. Allah menyebutkan bahwa Dia akan mengajar manusia dengan pena, yang berarti bahwa mereka akan dapat menulis gagasan, pendapat, dan ilmu pengetahuan baru melalui pena. Allah SWT akan membimbing dan mengajarkan manusia hal-hal yang belum mereka ketahui.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pengembangan media komik digital sangat penting di SDN Penggung 1 dan SDN Kebon Pelok, dengan rata-rata kebutuhan sebesar 77,5% yang masuk dalam kategori butuh yang menyatakan perlunya media baru. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara di SDN Penggung 1, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami teks panjang dan merasa bosan ketika bacaan hanya berisi tulisan tanpa variasi gambar. Media yang digunakan guru terbatas pada buku guru dan buku siswa, yang mengakibatkan proses pembelajaran kurang bervariasi dan berdampak negatif pada pemahaman bacaan siswa. Temuan ini menunjukkan perlunya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif.

Temuan serupa juga diperoleh dari wawancara di SDN Kebon Pelok, di mana guru telah memanfaatkan media online dengan bantuan *smart board*, namun penggunaannya masih terbatas pada penayangan teks bacaan saja. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada kebutuhan untuk mengembangkan inovasi dalam pemanfaatan media digital yang tersedia agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dari hasil wawancara dan analisis angket di kedua sekolah, dapat disimpulkan bahwa kurangnya variasi dalam media pembelajaran menjadi faktor utama yang menyebabkan kesulitan siswa dalam memahami materi dan menimbulkan rasa bosan. Penggunaan media yang terbatas pada bacaan teks panjang tanpa elemen pendukung seperti gambar atau teknologi, membuat siswa kehilangan minat dan perhatian. Hal ini berdampak pada pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran bahasa Indonesia. Sejalan dengan pendapat Ritonga (2022), rendahnya kemampuan pemahaman membaca siswa juga

disebabkan oleh kurangnya inovasi dalam penggunaan sumber daya belajar. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif, seperti yang melibatkan gambar, video, atau media digital lainnya, sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menarik minat siswa. Penggunaan dan pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran memiliki peranan yang cukup besar terhadap prestasi belajar siswa (Rusli, 2021).

Salah satu solusi yang bisa menjadi alternatif adalah mengembangkan produk komik. Peneliti memilih komik sebagai media pembelajaran karena mampu menyajikan informasi secara menarik dan mudah dipahami melalui kombinasi teks dan gambar. Hal ini dapat meningkatkan daya tarik visual, sehingga siswa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. Komik juga efektif dalam menyederhanakan konsep-konsep kompleks. Selain itu, media komik masih jarang dikembangkan oleh guru, padahal media yang dilengkapi visual berwarna dapat mempertahankan perhatian siswa lebih lama (Nailiah & Saputra, 2022).

Pengembangan media komik ini memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan meningkatkan minat siswa. Penggunaan media berbasis teknologi juga mendukung keberhasilan dalam pembelajaran (Ruswan et al., 2024). Format komik yang menarik dan mudah dipahami, serta elemen multimedia seperti animasi, dapat memperkaya pemahaman siswa dan membantu mereka beradaptasi dengan teknologi digital. Komik digital ini dirancang untuk memudahkan pembacanya serta lebih fleksibel dan mudah diakses oleh semua orang (Maharani et al., 2022).

Penelitian sebelumnya oleh Handayani & Koeswanti (2020) menyatakan bahwa media komik dapat meningkatkan minat baca siswa, dengan menekankan aspek motivasi. Sedangkan, penelitian ini lebih fokus pada pengembangan kemampuan pemahaman membaca. Tujuannya adalah menciptakan komik digital yang membantu siswa memahami teks dengan lebih baik, bukan hanya meningkatkan minat baca. Meskipun keduanya menggunakan media komik, fokus penelitian berbeda. Penelitian ini juga berbeda karena menggunakan model ADDIE untuk pengembangan media yang lebih terstruktur, dan komik

digital yang dihasilkan lebih mudah diakses dibandingkan komik cetak. Kontennya juga berbeda, dengan fokus pada tema bijak menggunakan HP, yang diharapkan dapat membantu siswa memahami perbedaan fakta dan opini.

Berdasarkan penelitian terdahulu mengenai media pembelajaran komik untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa, dan sesuai dengan kebutuhan siswa, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian pengembangan komik digital dengan judul **“Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V”**. Kebaharuan dari penelitian ini adalah penggunaan teknologi yang berbasis digital. Kelebihan dari komik digital ini adalah tidak memerlukan biaya cetak, hanya perlu diterbitkan pada laman web komik. Selain itu, peneliti berfokus dalam pelajaran bahasa Indonesia, bab V menjadi warga dunia sub bab fakta dan opini.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa kesulitan memahami teks atau bacaan yang panjang,
2. Siswa mudah bosan jika dalam bacaan hanya terdapat tulisan saja tanpa variasi gambar,
3. Terbatasnya media pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Batasan Masalah

Dengan banyaknya masalah yang muncul, diperlukan pembatasan agar penelitian dapat difokuskan dengan baik, sehingga hasil yang optimal dapat dicapai. Fokus dari penelitian ini adalah pengembangan media komik digital untuk meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa kelas V di SD Negeri Penggung 1 dan SD Negeri Kebon Pelok, Kota Cirebon.

3. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana desain pengembangan komik digital terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V?
2. Bagaimana kelayakan komik digital dalam pembelajaran membaca pemahaman?
3. Bagaimana efektivitas komik digital terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui desain pengembangan komik digital terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V,
2. Mengetahui kelayakan komik digital dalam pembelajaran membaca pemahaman,
3. Mengetahui efektivitas komik digital terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Terutama melalui penerapan media pembelajaran yang tepat dan efektif sesuai dengan karakteristik pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Memperbaiki kemampuan membaca pemahaman siswa melalui penerapan media pembelajaran yang efektif, menarik, dan memotivasi siswa, salah satunya melalui pengembangan media komik digital.
- b. Menambah referensi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan pembelajaran bahasa Indonesia.
- c. Menambah pengetahuan bagi peneliti terutama mengenai media pembelajaran dan membaca pemahaman, salah satunya media pembelajaran komik digital dan kemampuan membaca pemahaman.