

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peningkatan dan perhatian yang serius terhadap pendidikan ialah hal yang sangat krusial dalam konteks pembangunan suatu negara. Sesuai Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan ialah tindakan yang disusun secara cermat dan terorganisir bertujuan untuk mewujudkan kondisi belajar yang optimal sehingga peserta didik dapat mengaktualisasikan potensi dirinya secara aktif, baik dalam ranah spiritual, emosional, intelektual, moral, maupun keterampilan yang relevan bagi dirinya dan lingkungan sosial.

Sistem tersebut berlaku bagi seluruh individu yang berstatus pelajar, baik mereka yang duduk di bangku sekolah maupun mahasiswa di perguruan tinggi. Ki Hajar Dewantara, Bapak Pendidikan Nasional, memberikan teladan melalui prinsip "*Ing Ngarso Sung Tulodo*" yang berarti memberikan contoh di depan, "*Ing Madyo Mangun Karso*" yang mengartikan membangun dan memberi semangat di tengah, serta "*Tut Wuri Handayani*" yang berarti memberikan dorongan dari belakang (Febriyanti, 2021). Pendidikan dalam arti luas mencakup seluruh pengalaman belajar yang dialami individu sepanjang hidupnya. Proses belajar ini terjadi di berbagai lingkungan dan situasi, yang secara positif berkontribusi pada pertumbuhan dan perkembangan setiap orang. Konsep ini menekankan pentingnya pembelajaran sepanjang hayat..

Perkembangan dunia semakin pesat tentu diiringi dengan perkembangan pendidikan yang perlu mengikuti zaman dimana teknologi ini menjadi aspek

penting di kehidupan manusia, juga pendidikan. Kemajuan teknologi informasi yang menonjol di era global saat ini menuntut pendidikan berperan sebagai kekuatan utama dalam meningkatkan daya saing (Umayah et al., 2020).

Pendidikan tidak jauh dari kurikulum. Kurikulum pendidikan di Indonesia tidaklah statis, melainkan dinamis dan terus berkembang mengikuti perkembangan zaman (Umiyati, et al. 2024). Pergantian kurikulum dilakukan dengan tujuan untuk mengatasi ketidaksesuaian kurikulum lama dengan perkembangan zaman saat ini. Perubahan sosial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap dinamika kurikulum. Sejak tahun 1945, ketika Indonesia meraih kemerdekaan, kurikulum pendidikan nasional telah mengalami beberapa kali perubahan (Pane, et al. 2022). Perubahan ini sejalan dengan dinamika sosial masyarakat, baik di bidang politik, ekonomi, maupun budaya. Kini, Kurikulum Merdeka dikenal sebagai kurikulum terbaru yang lahir dari transformasi tersebut.

Kurikulum Merdeka menghadirkan inovasi dalam pembelajaran dengan membangun ruang yang lebih luas bagi siswa agar dapat menggali konsep secara mendalam (Suryaman, 2020). Melalui beragam konten intrakurikuler yang disajikan, siswa dapat memperkuat pemahaman dan kemampuan yang telah dimiliki. Kurikulum Merdeka tidak hanya memusatkan pembelajaran pada kebutuhan individu siswa, tetapi juga memperkaya pembelajaran dengan penanaman nilai-nilai karakter yang tertuang dalam Profil Pelajar Pancasila. Kurikulum ini merupakan pengembangan lebih lanjut dari Kurikulum 2013.

Kemendikbudristek telah menerapkan Kurikulum 2013 sebelum pandemi. Namun, seiring dengan munculnya pandemi, kurikulum ini disederhanakan menjadi kurikulum darurat. Tujuannya adalah untuk memberikan kelonggaran

kepada satuan pendidikan dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan tetap berfokus pada materi-materi yang paling penting. Adanya Kurikulum Merdeka ini bertujuan untuk menyederhanakan kurikulum sebelumnya yang dianggap terkesan rumit dan belum mampu memenuhi capaian kompetensi dan capaian pembelajaran siswa.

Kurikulum Merdeka telah membawa perubahan signifikan terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Sebelumnya, lingkup keterampilan berbahasa hanya mencakup empat aspek dasar, yaitu menyimak, berbicara, membaca, serta menulis. Kurikulum Merdeka telah memperkaya pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menambahkan keterampilan menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, serta menulis. Melalui pendekatan ini, guru dan siswa didorong untuk terlibat secara aktif dalam setiap tahap proses pembelajaran (Suwija, 2022).

Setiap fase pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan yang berbeda, sehingga pembelajaran dapat diarahkan sesuai dengan perkembangan intelektual dan usia siswa. Adapun alur pembelajaran dirancang secara fleksibel, mempertimbangkan kebutuhan siswa dan ketersediaan fasilitas di sekolah. Siswa diberikan keleluasaan untuk memilih metode belajar yang paling cocok dengan bakat dan minat yang dimilikinya. Potensi awal siswa bisa diketahui sejak awal pembelajaran, melalui tes awal atau teknik lain seperti wawancara (Yarsama, 2022).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital ini bisa disajikan dengan sangat menarik. Berbagai platform dan aplikasi dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menunjang proses belajar, contohnya *kahoot*, *canva*, *google*

classroom, edmodo, quizizz, dan sebagainya. Salah satunya ialah untuk menunjang keterampilan membaca pada siswa. Kemampuan membaca menjadi landasan utama dalam perkembangan awal anak. Melalui bahasa yang dikuasai, anak dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar, mengajukan pertanyaan, dan menyusun pemikiran untuk dikomunikasikan kepada orang lain.

Dalam penerapan keterampilan membaca itu sendiri masih terdapat beberapa faktor yang memengaruhi bahwa tingkat membaca masih rendah. Lingkungan sekolah turut berkontribusi pada rendahnya minat baca siswa. Hal ini terlihat dari minimnya budaya membaca di sekolah, program literasi yang kurang efektif, serta kurangnya sosialisasi tentang pentingnya membaca. Selain itu, fasilitas pendukung seperti mading yang jarang diperbarui dan minimnya ruang baca khusus juga menjadi kendala (Citra et al., 2018).

Menumbuhkan kebiasaan membaca pada siswa bukanlah hal yang sederhana. Agar siswa rajin membaca, mereka harus memiliki minat baca yang kuat. Minat baca sendiri merupakan dorongan yang kuat disertai upaya aktif seseorang untuk menyelami dunia buku. Minat baca yang tinggi akan tercermin dari kebiasaan seseorang untuk sering membaca. Sebaliknya, mereka yang kurang tertarik membaca cenderung tidak menjadikan kegiatan ini sebagai bagian penting dari rutinitas mereka (Rahim, 2008).

Membaca dan menulis merupakan dasar literasi yang telah ada sejak awal peradaban manusia. Keduanya sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan termasuk dalam kategori literasi fungsional. Dengan kemampuan membaca dan menulis, seseorang dapat meningkatkan kualitas hidupnya, terutama di era modern yang penuh persaingan dan perubahan cepat. Untuk bertahan hidup

dengan baik, setiap individu membutuhkan kompetensi yang memadai. Motivasi yang kuat adalah kunci untuk mencapai kualitas hidup yang lebih baik.

Membaca adalah kunci untuk membuka cakrawala pengetahuan sehingga memungkinkan agar dapat menguasai berbagai ilmu yang bermanfaat bagi kehidupan (Saryono, 2017). Kegiatan membaca menuntut adanya empati. Proses memahami isi bacaan melibatkan upaya membayangkan dan menempatkan diri pada situasi yang digambarkan dalam teks. Dengan demikian, membaca tidak hanya sekadar memperoleh informasi, tetapi juga mengembangkan kemampuan memahami perspektif orang lain. Kegiatan membaca berkontribusi signifikan terhadap perluasan wawasan dan peningkatan kecerdasan. Ketertarikan seseorang pada suatu bahan bacaan akan terpicu oleh daya tarik materi bacaan tersebut yang mampu merangsang otak.

Fakta berdasarkan observasi lapangan yang telah dilaksanakan secara menyeluruh ini menunjukkan bahwasanya dalam keterampilan membaca pada siswa kelas IV masih rendah, kurangnya minat membaca terhadap bacaan, sehingga masih mudah terdistraksi saat membaca bahan bacaan. Namun, beberapa dari siswa tersebut menyatakan bahwa mereka terkadang ingin membaca, namun visualisasi yang ditampilkan ini masih kurang dari apa yang siswa inginkan dan merasa bosan. Hal ini membuat calon guru ataupun guru harus berkreasi dalam mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa, khususnya dalam membaca pemahaman.

Observasi yang telah dilakukan dengan siswa kelas IV ini mereka mengatakan bahwa mereka mau membaca jika “visual” dari bahan bacaan

tersebut menarik perhatian mereka. Adanya visual yang menarik menjadi daya tarik tersendiri bagi anak untuk tertarik pada buku atau sumber bacaan lain. Rasa ingin tahu yang tinggi pada anak mendorongnya untuk bertanya. Hal ini merupakan modal berharga dalam proses pembelajaran membaca serta meningkatkan pengetahuan dan wawasan anak.

Kegiatan membaca buku cerita bergambar digital, atau yang lebih dikenal sebagai komik digital, merupakan salah satu metode efektif untuk memberikan pengalaman membaca yang bermakna. Kegiatan membaca komik yang bernilai positif terbukti mampu memberikan kontribusi yang besar dalam meningkatkan perasaan positif dan wawasan siswa. Melalui kegiatan ini, siswa dapat menikmati cerita sambil menyerap nilai-nilai baik yang terkandung dalam komik tersebut.

Komik digital merupakan alat belajar atau media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran, juga baik untuk merangsang siswa dalam membaca serta untuk mengenalkan sebuah teknologi digital secara tidak langsung. Adanya Komik Digital yang ditambahkan dengan suara yang terdapat dalam komik diharapkan akan menarik perhatian siswa akan menambahkan rasa “ingin tahu” mereka dalam cerita yang terdapat di dalam komik tersebut. Namun, teknologi berbasis komik digital yang menggunakan audio/suara masih jarang digunakan dalam bidang pendidikan khususnya dalam sekolah dasar, karena guru masih belum mengetahui dan memahami penggunaan teknologi berbasis komik digital bersuara tersebut.

Observasi yang telah dilakukan sebelumnya di kelas IV SDN Pancoran 07 Pagi ini, para siswa lebih menyukai media digital dan jikalau media tersebut

sangat interaktif serta menarik. Karena dari komposisi tersebut, mereka langsung memerhatikan apa yang diajarkan. Sehubungan dengan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu, wawasan, dan kemampuan siswa dalam memahami bacaan, serta memberikan pemahaman awal tentang teknologi.

Berawal dari permasalahan di atas, peneliti akan membantu guru dalam memecahkan masalah dan menawarkan alternatif penyelesaian dalam proses belajar Bahasa Indonesia melalui pemanfaatan komik digital bersuara yang didesain secara apik untuk mengoptimalkan keterampilan membaca pemahaman, mudah digunakan, inovatif, serta mengikuti perkembangan teknologi. Sehingga hal ini diharapkan dapat meningkatkan dan memotivasi minat membaca siswa dengan penggunaan *smartphone* serta berdampak baik pada hasil belajar siswa.

Sejalan dengan uraian latar belakang di atas, peneliti bermaksud melaksanakan penelitian ini dengan pendekatan *Research and Development* (R&D). Judul penelitian yang diusulkan adalah "Pengembangan Media Komik Digital Bersuara untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman kelas IV SDN Pancoran 07 Pagi".

B. Batasan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan, batasan dalam penelitian inni adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini guna mengembangkan media pembelajaran Komik Digital Bersuara.

2. Penelitian berfokus pada keterampilan membaca pemahaman siswa dengan penggunaan Komik Digital Bersuara.
3. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN Pancoran 07 Jakarta Selatan.

C. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah yang telah diuraikan, penelitian ini akan difokuskan pada aspek-aspek sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan pengembangan media komik digital bersuara untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV?
2. Bagaimana kelayakan media komik digital bersuara untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV?
3. Bagaimana efektivitas media komik digital bersuara untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui rancangan pengembangan media komik digital bersuara untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV.
2. Untuk mengetahui kelayakan media komik digital bersuara untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV.
3. Untuk mengetahui efektivitas media komik digital bersuara untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempunyai beberapa manfaat, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya pada kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD, dapat dicapai melalui pengembangan model pembelajaran konvensional dan pemanfaatan media komik digital bersuara yang lebih inovatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini memberikan landasan bagi sekolah untuk mengimplementasikan berbagai media pembelajaran guna mengembangkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV Sekolah Dasar.

b. Bagi Guru

Selain untuk sekolah, penelitian ini diharapkan bermanfaat terhadap guru, antara lain: 1) peningkatan pemahaman guru terhadap beragam media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran; 2) membantu guru untuk memperbaiki proses pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Selain untuk guru, penelitian ini diharapkan juga bermanfaat terhadap siswa itu sendiri, antara lain: (1) Dapat meningkatkan kemampuan dan minat membaca siswa kelas IV; (2) Siswa mampu memperoleh motivasi dalam membaca.

F. Spesifikasi Produk yang di Harapkan

Produk Komik Digital Bersuara yang dirancang secara menarik diharapkan dapat berfungsi sebagai daya tarik perhatian siswa kelas IV serta menjadi sarana efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca dan pemahaman mereka.

G. Kebaruan Penelitian

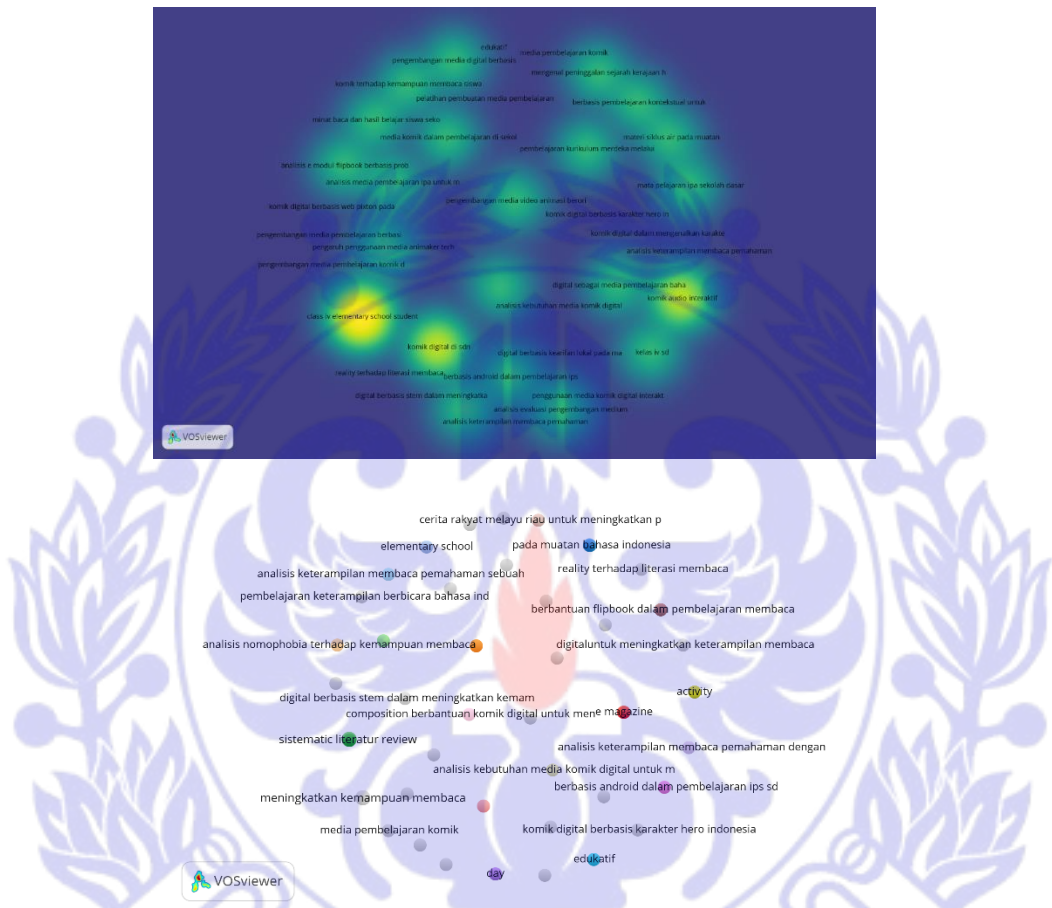
Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran untuk kemampuan membaca ini sudah banyak dilakukan, namun dalam pengembangan Komik Digital ini bisa dikatakan belum banyak dilakukan. Selain itu, dalam memenuhi keterampilan pembelajaran pada abad 21 diantaranya pembelajaran yang diintegrasikan dengan penggunaan teknologi.

Melalui dua pendekatan analisis, peneliti menelusuri literatur terkait. Analisis bibliometrik digunakan untuk membandingkan penelitian yang akan dilaksanakan dengan studi-studi terdahulu mengenai topik serupa. Sementara itu, tinjauan pustaka mendalam dilakukan untuk memastikan pemahaman yang komprehensif dan luas terhadap topik penelitian. Hasil penggabungan kedua analisis tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Analisis Bibliometrik

Penelitian yang memperoleh informasi bibliometrik ini menggunakan bantuan dari aplikasi *Publish and Perish*, yang merupakan database umum dalam penggunaan analisis *bibliometrik*. Pada analisis ini, pemetaan *bibliometrik* yang digunakan menggunakan perangkat lunak yang bernama *VOS viewer*. Pendekatan *bibliometrik* akan

mengklasifikasikan potensial atau orientasi penelitian menggunakan kata kunci penulisan, juga kata kunci dari judul (Prasetyo, 2021) berdasarkan hal tersebut diperoleh data sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Hasil Bibliometrik

Hasil dari kata kunci *publish and perish* sedikitnya *paper* tentang komik digital bersuara Bahasa Indonesia mulai dari 2016-2023 terdapat 100 *paper*. Kata kunci dari visualisasi *bibliometric* yang lebih sering muncul di area kuning dan kata kunci yang lebih jarang muncul di area hijau. Dengan kata lain, media pembelajaran komik digital muatan lokal wisdom ini masih masih terbilang baru dan membutuhkan penelitian lanjutan, namun mulai menarik apa yang telah dicapai peneliti lain.

2. Tinjauan Literatur

Berdasarkan eksplorasi penulis, ditemukan beberapa hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini yang nantinya akan menjadi acuan *state of the art* (unsur kebaruan) dalam penelitian yang akan dikembangkan. Jika melihat penelitian relevan dengan kaitan pengembangan media pembelajaran sebelumnya dapat dilihat bahwa adanya perbedaan yang dikembangkan dalam penelitian ini. Pada penelitian terdahulu atau sebelumnya masih jarang penggunaan media komik digital dalam pembelajaran. Kemudian, dalam penggunaan media audio saat pembelajaran ini sangat sering dilakukan, namun untuk penggabungan pengembangan dari media komik digital dengan audio atau bersuara dapat dikatakan jarang.

Dari hasil penelusuran literatur diatas, dapat disimpulkan bahwa unsur kebaruan *state of the art* dari penelitian yang penulis kembangkan ini yaitu, kebaruan tipe I (*Invention*) yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan kebaruan tipe II (*Improvement*) yaitu melakukan inovasi dengan mengembangkan media pembelajaran berupa Komik Digital yang ditambahkan dengan paduan audio/bersuara.