BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi bagi setiap manusia dan memiliki peran untuk siswa sebagai kunci keberhasilan siswa dalam berbagai bidang studi yang ada. Salah satu keterampilan yang diharapkan dimiliki oleh seorang siswa dari Sekolah Dasar (SD) adalah keterampilan berbahasa yang baik. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting di sekolah. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa dapat saling berhubungan atau berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain, dan meningkatkan kemampuan intelektual. Menurut Khair (2018, h.89) Pembelajaran Bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan siswa tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang mencakup empat keterampilan yaitu keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ada empat aspek yang saling terkait satu sama lain, aspek tersebut yaitu: (1) Mendengarkan, seperti mendengarkan berita, pengumuman, perintah, pidato, khotbah, dan lain-lain. (2) Berbicara, seperti mengungkapkan gagasan perasaan, menyampaikan sambutan, menceritakan diri sendiri, dan lain-lain. (3) Membaca, seperti membaca huruf, suku kata, kalimat, paragraph, teks bacaan, denah, cerita rakyat dan lain-lain. (4) Menulis, seperti menulis karangan naratif, deskriptif, dan lain-lain dengan rapi dan jelas serta memperhatikan tanda baca dan lain-lain (Ahmad Susanto, 2016, h.241).

Keterampilan Bahasa Indonesia ini menurut sifatnya terbagi dua. Pertama bersifat reseptif yaitu menerima atau memahami peran yang diutarakan pembicara atau penulis. Kedua bersifat produktif yaitu menghasilkan pembicaraan atau tulisan. Keterampilan berbahasa yang tergolong reseptif yaitu menyimak dan membaca. Keterampilan membaca sangat diperlukan oleh seorang siswa dalam proses belajar. Membaca memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia, terutama dalam era informasi dan komunikasi saat ini. Semua yang diperoleh melalui bacaan itu akan memungkinkan orang tersebut mampu mempertinggi daya pikirannya, mempertajam pandangannya, dan memperluas wawasannya.

Membaca juga merupakan jembatan bagi siapa saja dan dimana saja untuk maju dan berkembang, baik dalam dunia pendidikan maupun dalam dunia kerja. Hal ini karena dengan membaca, kita mendapatkan informasi atau makna dari tulisan atau kata-kata. Membaca adalah tindakan melihat teks dan memahami atau dapat menyampaikan kembali isi tulisan tersebut. Menurut Nurhadi (2016, h.2) membaca adalah proses pengolahan bacaan secara kritis-kreatif yang dilakukan pembaca untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang bacaan itu, yang diikuti oleh penilaian terhadap keadaan, nilai, fungsi, dan dampak bacaan itu. Berdasarkan pengertian tersebut, terlihat jelas bahwa kegiatan membaca tidak hanya terbatas pada memperoleh informasi saja. Kegiatan membaca juga melibatkan penilaian terhadap isi bacaan.

Hal ini berarti diperlukan pemahaman terhadap teks yang dapat dilihat dari terjawabnya pertanyaan-pertanyaan mengenai isi teks. Semakin banyak pertanyaan yang terjawab, semakin tinggi pula tingkat pemahamannya. Proses membaca harus memuat perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan

dan kurikulum. Tepatnya Kurikulum Merdeka telah digunakan di kelas I dan IV, sedangkan Kurikulum K13 di kelas II, III, V, VI, di SD Negeri 060886 Medan Baru dengan memakai perangkat modul ajar, media pembelajaran, dan bahan ajar.

Menurut Arsyad (2019, h.10) “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar”. Dalam proses pembelajaran media memiliki peranan yang penting yaitu sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Media pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mengefektifkan proses pembelajaran, dalam mencapai tujuan pembelajaran, serta menarik dan memotivasi siswa terhadap materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu kunci utama guru dalam mencapai tujuan pembelajaran di kelas yang berdampak pada pembelajaran yang berkualitas.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 060886 Medan Baru pada hari Rabu, 5 Juni 2024 jumlah dari 20 siswa di kelas IV terdapat 3 siswa yang berkesulitan membaca. Menurut guru kelas IV Ibu Anda Yani Saputri, S.Pd. dengan permasalahan kesulitan membaca siswa yang berbeda-beda. Guru kelas IV tidak memakai penilaian tabel angka untuk melihat keterampilan membaca siswa kelas IV. Namun, untuk melihat kesulitan membaca siswa yang dilakukan oleh guru kelas IV yaitu dengan membaca nyaring pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi wacana teks dan membaca secara bergantian pada teks cerita.

Saat melakukan pengamatan pada siswa yang berkesulitan membaca, peneliti pun juga melakukan wawancara terhadap guru kelas IV dengan Ibu Anda

Yani Saputri, S.Pd. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kesulitan membaca siswa di kelas IV, maka peneliti akan membahas mengenai temuan yang diperoleh. Berikut tabel hasil dari pengamatan dan wawancara.

Tabel 1.1 Hasil Pengamatan

Jenjang Kelas	Jenis Kelamin	Hasil Pengamatan
Kelas IV	Siswa Laki-laki A	Terdapat kesulitan membaca dikarenakan faktor IQ
	Siswa Laki-laki B	Terdapat kesulitan membaca dengan permasalahan selalu memakai kata eng dan masih membacakan dalam hati
	Siswi C	Fase membaca masi terbata-bata

Dapat dijabarkan pada tabel diatas bahwa setelah peneliti mengamati observasi dan hasil jawaban dari guru tersebut adapun hasil pengamatannya yaitu terdapat kesulitan dalam membaca dikarenakan faktor IQ yang dimiliki dan dialami siswa, saat membaca bersamaan siswa melontarkan kata kata diakhir saja dan membaca didalam hati dan masih membaca dengan terbata-bata atau belum fasih. Guru kelas IV mengemukakan pendapatnya bahwa keterampilan membaca siswa kelas IV memiliki kesulitan dikarenakan faktor dari luar dan dari dalam yang tidak bisa dipungkiri dari masing-masing siswa di kelas IV walaupun tenaga pendidik sudah menerapkan berbagai metode belajar.

Berbagai permasalahan ini dapat dipecahkan dengan perkembangan teknologi yang semakin maju. Teknologi diciptakan untuk dapat membantu dan mempermudah manusia dalam mengerjakan sesuatu yang efektif dan efisien. Media grafis sebagai salah satu dari media yang dapat mengkomunikasikan sebuah kenyataan-kenyataan dan pikiran-pikiran secara lebih jelas melalui perpaduan antara yang mengungkapkan kata-kata dan gambar.

Salah satu bentuk media grafis yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa adalah komik

digital. Penerapan komik digital dalam pembelajaran dimaksudkan agar menjadi pembelajaran yang efektif dan efisien baik dari segi pemaparan materi pembelajaran serta biaya dan waktu saat proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengukur kemampuan siswa dalam membaca cerita fiksi sesuai materi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital.

Pembuatan komik digital ini dengan berbantuan aplikasi *pixton*. *Pixton* merupakan situs pengembangan komik secara online (*e-comic*) yang dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan memungkinkan siswa mengetahui dari tampilannya. Hal ini dikarenakan komik memiliki gambar yang berperan dalam menyampaikan informasi dalam suatu cerita yang berturut.

Media pembelajaran komik digital menggunakan aplikasi *pixton* ini dapat mempermudah menyampaikan materi Bahasa Indonesia di kelas tinggi. Dengan demikian, siswa akan merasa senang untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan keterampilan membaca menjadi meningkat, terutama pada pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Aplikasi *Pixton* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV SD Negeri 060886 Medan Baru T.A 2024/2025”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, peneliti perlu mengidentifikasi dalam penelitian. Oleh sebab itu, identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Kemajuan teknologi yang pesat dalam pendidikan belum dimanfaatkan secara optimal terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran.
2. Media komik digital belum pernah digunakan.
3. Keterlambatan siswa tentang pemahaman keterampilan membaca yang membuat belum tuntas di kelas tinggi.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, peneliti merasa perlu membatasi masalah dalam penelitian. Batasan penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini merupakan pengembangan media komik digital menggunakan aplikasi *pixton* untuk meningkatkan keterampilan membaca.
2. Materi yang terdapat dalam media ini adalah cerita fiksi mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 060886 Medan Baru T.A 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dikemukakan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas pengembangan media komik digital menggunakan aplikasi *pixton* untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas IV SD Negeri 060886 Medan Baru T.A 2024/2025?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media komik digital menggunakan aplikasi *pixton* untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas IV SD Negeri 060886 Medan Baru T.A 2024/2025?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan media komik digital menggunakan aplikasi *pixton* untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas IV SD Negeri 060886 Medan Baru T.A 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media komik digital menggunakan aplikasi *pixton* yang valid untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas IV SD Negeri 060886 Medan Baru T.A 2024/2025.
2. Untuk menghasilkan media komik digital menggunakan aplikasi *pixton* yang praktis untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas IV SD Negeri 060886 Medan Baru T.A 2024/2025.
3. Untuk menghasilkan media komik digital menggunakan aplikasi *pixton* yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas IV SD Negeri 060886 Medan Baru T.A 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Harapan dalam penelitian ini adalah dapat bermanfaat bagi khalayak umum yang masuk di dalam ranah dunia pendidikan, serta kemampuan dalam mengikuti zaman bagi guru untuk terus berkembang memberikan pembelajaran yang bervariasi, begitu pula halnya sesuai dengan tujuan penelitian. Jadi manfaat dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dan dapat mengembangkan beserta meningkatkan proses pembelajaran bagi dunia pendidikan. Penelitian ini dapat juga digunakan sebagai rujukan atau acuan sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Peneliti ini sebagai pengalaman baru dalam penelitian, karena dengan penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang upaya mengembangkan media komik digital dengan menggunakan aplikasi *pixton* untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa di kelas IV. Penelitian ini juga meningkatkan motivasi dari penelitian untuk menciptakan media pembelajaran yang baru.

2. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital ini diharapkan dapat menarik dan membangkitkan intelektual siswa.

3. Bagi Guru

Memberikan referensi, keterampilan, serta pengalaman pada guru kelas IV SD Negeri 060886 Medan Baru dalam mengembangkan media pembelajaran komik digital dengan menggunakan aplikasi *pixton* guna mempermudah proses penyampaian materi untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal serta memperluas wawasan mengenai pemanfaatan teknologi di era modern.

4. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi kepada sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memberikan motivasi kepada guru dalam pengemasan media pembelajaran berbantuan teknologi informasi dan komunikasi guna meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.