BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu materi pelajaran yang sangat penting di sekolah. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar siswa memiliki kemampuan berbahasa yang baik dan benar, serta dapat menghayati bahasa dan sastra. Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia yang disempurnakan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yaitu bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia berorientasi pada hakikat pembelajaran bahasa karena belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi (Halimatussakdiah dan Adawiyyah, 2018, h. 281).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat aspek kemampuan berbahasa Indonesia, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Putri, 2024, h. 37). Keempat aspek itu meliputi kemampuan menyimak, yaitu kemampuan memahami bahasa lisan yang bersifat reseptif, kemampuan berbicara yang terdiri dari 3 jenis situasi berbicara, interaktif, semiinteraktif, dan noninteraktif, lalu kemampuan membaca adalah kemampuan reseptif bahasa tulis yang dapat dikembangkan secara tersendiri, dan kemampuan menulis adalah kemampuan produktif dengan menggunakan tulisan (Putri, 2024, h. 39 - 41).

Kemampuan membaca merupakan suatu keterampilan fundamental yang menjadi landasan bagi pencapaian akademis dan perkembangan pribadi seseorang. Proses membaca tidak hanya melibatkan kemampuan teknis dalam mengartikan kata- kata, tetapi juga melibatkan pemahaman yang mendalam terhadap konten yang dibaca (Pattiasina, 2023, h. 19). Kemampuan membaca sangat diperlukan

oleh setiap orang yang ingin memperluas pengetahuan dan pengalaman mempertinggi daya pikir, mempertajam penalaran, untuk mencapai kemajuan dan peningkatan diri (Faisal dkk., 2022, h. 44).

Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu konsep membaca, menulis, dan berhitung yang dikenal sebagai literasi dipertegas dalam Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2017 tentang Sistem Perbukuan, yang mendefinisikan literasi sebagai kemampuan individu dalam memahami dan menafsirkan informasi secara kritis agar mampu mengakses serta memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi guna meningkatkan taraf kehidupannya. Lebih lanjut, komitmen pemerintah dalam mengembangkan budaya membaca ditegaskan kembali melalui Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan, khususnya pada Pasal 48, yang menyatakan bahwa upaya pembudayaan kegemaran membaca dilaksanakan melalui lingkungan keluarga, satuan pendidikan, dan masyarakat. Pemerintah juga mengambil peran nyata dalam mendukung budaya membaca di lingkungan keluarga dengan menyediakan akses terhadap buku yang terjangkau dan bermutu, sebagaimana diatur dalam Pasal 48 ayat (2), yang pelaksanaannya telah mulai dirasakan oleh masyarakat sejak tahun 2008.

Penelitian yang dilakukan oleh Maulida dan Lestari (2025, h. 72) menemukan bahwa sebagian siswa kelas I sekolah dasar belum mampu memahami bacaan secara optimal, khususnya dalam menghubungkan kata dengan maknanya serta menarik pemahaman dari teks sederhana. Namun demikian, penerapan pendekatan literasi multimodal terbukti mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa secara signifikan, yang ditunjukkan

melalui peningkatan hasil pemahaman membaca dalam rentang 20–40% setelah pelaksanaan pembelajaran. Temuan tersebut memperkuat pandangan bahwa keterampilan literasi membaca memiliki peran strategis dalam mendukung keberhasilan belajar siswa dan menjadi dasar bagi penguasaan berbagai mata pelajaran. Oleh karena itu, kemampuan membaca perlu dikembangkan secara sistematis melalui penerapan strategi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Sejalan dengan penelitian tersebut, temuan dari jurnal internasional yang dilakukan oleh Resmi et al., (2022, h. 461) menunjukkan bahwa pengembangan komik digital memberikan kontribusi positif pada proses pembelajaran di sekolah dasar, yaitu dalam meningkatkan keterampilan literasi membaca siswa. Penyajian materi melalui ilustrasi dan alur cerita yang menarik membuat pembelajaran menjadi lebih kontekstual, sehingga meningkatkan minat, motivasi belajar, dan pemahaman siswa terhadap materi bacaan. Berdasarkan tahap pengembangan yang direncanakan dan hasil uji coba dengan siswa, media komik digital dinyatakan cocok digunakan sebagai alternatif media pembelajaran karena memudahkan siswa memahami isi teks bacaan secara lebih efektif dan menyenangkan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di lapangan serta wawancara dengan guru kelas III SDN 104201 Desa Kolam, diperoleh gambaran bahwa sebagian besar siswa telah memiliki kemampuan membaca secara mekanis. Akan tetapi, kemampuan tersebut belum sepenuhnya diikuti dengan pemahaman yang mendalam terhadap isi teks narasi. Siswa masih mengalami kesulitan dalam mengikuti alur cerita, menangkap pesan atau amanat, serta menyusun kesimpulan

dari bacaan yang dibaca. Temuan ini diperkuat dengan hasil wawancara singkat kepada beberapa siswa yang menunjukkan bahwa sebagian dari mereka belum memahami konsep teks narasi secara jelas. Di sisi lain, siswa memperlihatkan ketertarikan yang tinggi terhadap bacaan bergambar dan penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Sekolah juga telah didukung oleh fasilitas digital yang memadai serta adanya muatan pembelajaran kearifan lokal. Namun, potensi tersebut belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran membaca teks narasi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur visual, teknologi digital, dan kearifan lokal secara terpadu, salah satunya melalui penerapan media komik digital berbasis kearifan lokal.

Secara kognitif, kesulitan siswa ketika mereka memahami teks narasi bukan hanya karena keterbatasan ketika membaca, namun juga berhubungan dengan proses berpikir tingkat tinggi yang belum sepenuhnya optimal dalam pemahaman bacaan. Pemahaman dalam membaca membutuhkan kemampuan untuk bisa menghubungkan suatu informasi yang ada pada teks dengan pengetahuan sebelumnya, bisa menyimpulkan makna tersirat (inferensi), dan juga bisa mengatur informasi dengan komprehensif dalam memori kerja. Pada siswa SD, terutama mereka yang masih kelas tiga yaitu kelas rendah, keterampilan ini masih pada tahap perkembangan, sehingga siswa akan cenderung hanya akan menangkap informasi eksplisit tanpa bisa memproses suatu makna dengan mendalam. Maka dari itu mereka akan kesulitan untuk dapat mengikuti alur sebuah cerita, memahami hubungan antarperistiwa, kemudian mengetahui pesan yang terdapat dalam teks narasi.

Kemudian dari perspektif pedagogis, masalah ini juga diakibatkan oleh suatu pembelajaran yang tidak sepenuhnya mendukung pengembangan keterampilan pemahaman bacaan yang optimal. Proses pembelajaran yang tetap saja dilakukan dengan metode konvensional yang cenderung menempatkan mereka menjadi penerima informasi yang pasif, tanpa memberikan ruang yang cukup bagi mereka untuk bisa aktif membangun pemahaman. Kemudian, penggunaan media pembelajaran tidak beragam, tidak kontekstual membuat siswa sulit untuk bisa menghubungkan isi teks narasi dengan pengalaman hidup mereka sehari- hari. Membaca pemahaman pastinya memerlukan strategi yang bisa menyediakan rangsangan visual, konteks yang relevan dengan kehidupan siswa, dan bimbingan yang membantu siswa ketika mengonstruksi makna dengan bertahap.

Untuk menjawab permasalahan yang ditemukan dalam pemahaman teks narasi pada siswa kelas III SDN 104201 Desa Kolam, penggunaan media komik digital berbasis kearifan lokal dipandang sebagai solusi pembelajaran yang relevan dan kontekstual. Media ini tidak hanya menyajikan unsur visual yang menarik dan sesuai dengan karakter generasi digital, tetapi juga memungkinkan integrasi nilai-nilai budaya lokal setempat ke dalam narasi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap isi cerita. Berdasarkan kajian literatur, digital comics yang dikembangkan dengan mempertimbangkan kearifan lokal terbukti mampu meningkatkan motivasi membaca sekaligus keterampilan pemahaman teks dasar pada siswa sekolah dasar karena pemanfaatan teks visual yang kontekstual dan dekat dengan pengalaman

siswa, serta fleksibilitas akses digital yang mempermudah interaksi belajar (Pratiwi dkk., 2025, h. 30-31).

Menurut Soffan dkk. (2023, h. 102) Penggunaan media komik dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Pertama, media komik dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan. Dengan gambar yang menarik dan cerita sederhana, siswa dapat lebih mudah menghubungkan antara konsep yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari. Kedua, media komik dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran. Ketiga, media komik dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dengan gambar-gambar yang menarik dan cerita yang disampaikan, siswa dapat merasa lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar. Kesimpulannya, penggunaan media komik dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Penelitian sebelumnya banyak meneliti pengembangan dan efektivitas media komik digital untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar, tetapi fokusnya umumnya masih pada aspek kuantitatif atau aspek teknis media saja. Sebagai contoh, penelitian Nurhadifah dan Ransi Rande (2024, h. 117) menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital efektif meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa secara statistik di SD Muhammadiyah Idi Tello Baru, namun kajian tersebut belum mengeksplorasi bagaimana proses implementasi media dalam konteks pembelajaran teks narasi secara kualitatif. Selain itu, kajian Pratiwi dkk. (2025, h. 25-31) menemukan bahwa tren pemanfaatan digital comic dalam pendidikan dasar cenderung difokuskan pada

literasi membaca secara umum dan pengintegrasian prinsip pembelajaran, bukan pada konteks budaya atau kearifan lokal secara spesifik. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni (2024, h. 172-175) menekankan penggunaan digital comics untuk memperbaiki minat dan keterampilan membaca, namun masih terbatas pada penggunaan umum tanpa penekanan pada kearifan lokal. Dengan demikian, kebaruan penelitian ini adalah pada pendekatan yang digunakan, yaitu bukan hanya menelaah penggunaan media komik digital berbasis kearifan lokal dari segi hasil belajar, namun juga mengeksplorasi bagaimana proses penerapanya dalam pembelajaran membaca teks narasi melalui pendekatan kualitatif. Kemudian Penelitian ini juga memadukan tiga aspek utama, yaitu media komik digital, kearifan lokal, dan kemampuan membaca teks narasi, yang selama ini selalu diteliti dengan terpisah.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: **"Implementasi Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Terhadap kemampuan Membaca Teks Narasi Pada Siswa Sd Negeri 104201 Desa Kolam"**

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini berfokus pada eksplorasi mendalam tentang implementasi media komik digital berbasis kearifan lokal dalam pengajaran membaca teks narasi siswa kelas tiga di SD Negeri 104201 Desa Kolam. Fokus penelitian ini bukan hanya khusus pada mendeskripsikan penggunaan media komik digital, namun juga untuk dapat mengkaji secara komprehensif bagaimana proses pembelajaran di kelas.

Penelitian ini juga memiliki tujuan untuk bisa mengeksplorasi proses pengimplementasian media komik digital berbasis kearifan lokal pada guru, termasuk bagaimana upaya yang dilakukan dalam penyampaian materi, kemudian bagaimana bentuk interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran dilaksanakan. Kemudian, penelitian ini juga mengeksplorasi respons siswa pada penerapan media komik digital, dari segi minat, keterlibatan mereka, maupun pengalaman belajar yang dirasakan mereka saat proses pembelajaran.

Selanjutnya, penelitian ini berfokus pada eksplorasi pemahaman siswa pada teks narasi, terutama saat memahami alur cerita, pesan moral, dan kemampuan menyimpulkan isi bacaan setelah penggunaan media komik digital berbasis kearifan lokal. Penelitian ini juga mengkaji apa saja hambatan dan faktor pendukung yang dialami guru saat menerapkan media komik digital di kelas.

Maka dari itu, fokus penelitian ini menekankan upaya untuk memahami fenomena pembelajaran secara holistik melalui pendekatan kualitatif, sehingga bisa memberikan gambaran komprehensif tentang implementasi media komik dalam meningkatkan pemahaman membaca teks narasi pada siswa sekolah dasar.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah ditetapkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses implementasi media komik digital berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran membaca teks narasi pada siswa kelas III SD Negeri 104201 Desa Kolam?

2. Bagaimana respons siswa terhadap penggunaan media komik digital berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran membaca teks narasi?
3. Bagaimana pemahaman siswa terhadap unsur-unsur teks narasi, seperti alur, amanat, dan kesimpulan, setelah penerapan media komik digital berbasis kearifan lokal?
4. Mengapa terdapat hambatan dan faktor pendukung dalam penggunaan media komik digital berbasis kearifan lokal, serta bagaimana langkah guru dalam mengatasi hambatan tersebut dalam pembelajaran?

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Mendeskripsikan proses penerapan media komik digital berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran membaca teks narasi pada siswa kelas III SD Negeri 104201 Desa Kolam.
2. Menggambarkan respons siswa terhadap penggunaan media komik digital berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran membaca teks narasi.
3. Mendeskripsikan pemahaman siswa terhadap unsur-unsur teks narasi, meliputi alur cerita, amanat, dan kemampuan menyimpulkan isi bacaan setelah penerapan media komik digital berbasis kearifan lokal.
4. Mengidentifikasi serta menganalisis faktor pendukung dan hambatan dalam penerapan media komik digital berbasis kearifan lokal, dan juga upaya yang dilakukan guru dalam mengatasinya, sebagai dasar untuk memberikan rekomendasi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan kontekstual.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara praktis maupun konseptual, sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran nyata bagi guru sekolah dasar, khususnya guru kelas III SD Negeri 104201 Desa Kolam, mengenai penerapan media komik digital berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran membaca teks narasi. Temuan penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, kontekstual, dan bermakna. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas digital yang tersedia serta mengintegrasikan unsur kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu menciptakan pengalaman belajar membaca yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami melalui penggunaan media visual berbasis cerita yang dekat dengan kehidupan mereka.

2. Manfaat Konseptual

Secara konseptual, penelitian ini diharapkan dapat :

a. Memberikan suatu kontribusi pada pengembangan kajian pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama terkait penerapan media komik digital berbasis

kearifan lokal untuk bisa meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa SD.

b. Dapat memperkaya pemahaman teoritis tentang hubungan antara media visual, konteks budaya lokal, dan proses kognitif siswa ketika mereka memahami teks narasi.

c. Menjadi suatu rujukan untuk penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji penerapan media pembelajaran berbasis digital dan kearifan lokal menggunakan pendekatan kualitatif ataupun kuantitatif.

3. Kontribusi Ilmiah

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan suatu kontribusi ilmiah dan praktis bagi pendidikan di Indonesia, Terutama dalam pengajaran membaca di sekolah dasar.

Secara ilmiah, penelitian ini dapat berkontribusi dalam memperkaya kajian tentang pengajaran pemahaman bacaan menggunakan komik digital berbasis kearifan lokal dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini bukan hanya fokus menekankan hasil belajar, namun juga mengeksplorasi dengan mendalam bagaimana proses pembelajaran dikelas, respons siswa, dan juga dinamika pemahaman yang ada selama penggunaan komik digita. Maka dari itu, penelitian ini bisa memberikan perspektif baru saat memahami hubungan antara media visual, konteks budaya lokal, dan juga proses kognitif siswa saat belajar membaca teks narasi.