

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah kunci utama pengembangan sumber daya manusia (Susilo et al., 2022). Pengembangan sumber daya manusia akan menentukan di mana bangsa ini akan bertemu masa depannya, apakah akan menjadi besar, atau di sisi lain, menjadi bangsa yang terbelakang. Selain sumber daya manusia, sistem pendidikan yang berkualitas tinggi memainkan peran penting dalam meningkatkan pendidikan di Indonesia (Agustang, 2021). Upaya meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia dapat dengan berbagai cara salah satunya adalah dengan kemampuan literasi.

Kemampuan membaca atau literasi adalah kemampuan siswa untuk membaca berbagai sumber, bukan hanya buku teks, fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari sebagai tempat untuk belajar analisis, kritis, dan introspeksi dengan bantuan (Nurkamilah, M., Nugraha, M. F., & Sunendar, 2018). Kemampuan literasi menjadi keterampilan yang sangat penting yang harus dikuasai oleh siswa untuk menghadapi transformasi digital. Peserta didik harus mampu pada 16 keterampilan. Salah satu keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan literasi dasar, yang dapat digunakan setiap hari (Harahap et al., 2022), literasi dibutuhkan dalam penalaran dan menggunakan logika dalam proses situasi sehari-hari agar lebih yakin.

Observasi terhadap siswa kelas IV di SDN Puntukdoro 2 telah dilakukan. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia adalah gambar. Media gambar memang sudah cukup bagus diterapkan untuk media pembelajaran, namun pada siswa kelas IV di SDN Puntukdoro 2, mereka lebih senang jika bisa berperan aktif dalam proses penerapan media pembelajaran. Sebagian besar siswa tidak tertarik dengan pelajaran bahasa Indonesia yang disajikan jika media gambar yang digunakan karena dengan media gambar, menjadikan guru sebagai pusat pembelajaran.

Sebagian siswa malah asyik dengan teman-temannya untuk membicarakan hal yang lebih menarik, apalagi bagi siswa pembelajaran bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang tidak menyenangkan. Dampaknya hasil ulangan harian kurang maksimal, terlihat masih ada sebagian besar siswa yang nilainya belum mencapai KKM, KKM yang diterapkan di SDN Puntukdoro 2 adalah 65. Dari 22 siswa tersebut masih terdapat 12 siswa yang belum mencapai KKM, jika media pembelajaran yang disajikan guru banyak melibatkan siswa seperti bermain peran, siswa kelas IV di SDN Puntukdoro 2 menjadi lebih tertarik untuk belajar sehingga pembelajaran akan berjalan dengan lebih baik. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat melibatkan sebagian besar siswa dan meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia salah satunya dengan menggunakan komik digita.

Rakasiwi (2019) menyatakan bahwa buku komik merupakan media untuk meningkatkan minat membaca dan belajar siswa sehingga mereka dapat meningkatkan kemampuannya. Komik digital memang menarik jika digunakan untuk media pembelajaran dibandingkan buku teks yang tidak dilengkapi banyak gambar, dengan alasan komik mempunyai alur cerita yang runtut, teratur, dan mudah diingat. Media komik cocok diterapkan di kegiatan belajar di sekolah dasar (Senen et al., 2021). Karena media ini sangat bermanfaat baik bagi guru maupun siswa, dianjurkan untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran khususnya bahasa Indonesia. Pentingnya seseorang memiliki kemampuan literasi yang baik karena berguna dalam kehidupan jika tidak, seseorang akan menghadapi kesulitan membaca, berbicara, mendengarkan, menulis, dan akhirnya berkomunikasi (M. W. Kusuma et al., 2022). Kemampuan literasi sangat mempengaruhi proses pembelajaran, jadi kurangnya kemampuan literasi juga akan berdampak pada prestasi siswa. Prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui kemampuan literasi siswa sejak sekolah dasar, caranya dengan intervensi pendidikan formal dan nonformal harus menjadi prioritas utama (Sholahudin, U., Dewi, L. M., & Gentari, 2019). Hal ini akan menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di Indonesia, Selain media pembelajaran, model pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat berpengaruh untuk proses pembelajaran, dibutuhkan model yang tepat agar dapat membantu dalam penerapan

media pembelajaran seperti model pembelajaran CIRC. Model CIRC dapat menjadi model pembelajaran yang relevan untuk seni berbahasa, menulis, dan membaca (B.HS et al., 2020).

Pentingnya model pembelajaran kooperatif tipe *Cooperative Integrated Reading And Composition* (CIRC) untuk diterapkan di sekolah dasar karena memiliki salah satu jenis yang mungkin dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam aktivitas membaca dan menulis bahasa Indonesia (Ariyana & Suastika, 2022). Strategi yang dimiliki oleh model CIRC sangat tepat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis. Dalam model *Cooperative Integrated Reading And Composition* (CIRC), setiap siswa ditugaskan untuk menyelesaikan tugas kelompok (Maarif, 2015). Menyelesaikan tugas kelompok menjadikan siswa berbagi ide-ide satu sama lain untuk memahami konsep dan menyelesaikan tugas, serta menghasilkan pemahaman yang lebih baik dan pengalaman belajar yang lebih lama. Penelitian ini serupa dengan penelitian dari Siskawati & Ramadan, (2022) menghasilkan media komik digital yang terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Sedangkan Karim & Fathoni (2022) terbukti melalui model pembelajaran CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*) adanya peningkatan kemampuan peserta didik dalam membaca paragraf narasi.

Berdasarkan latar belakang masalah ini maka penulis tertarik untuk mengambil judul pengembangan media komik digital berbasis model pembelajaran circ untuk kemampuan literasi siswa kelas IV Sekolah Dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kondisi dan kebutuhan pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis model pembelajaran CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Compotition*) untuk kemampuan Literasi siswa Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah pengembangan media komik digital berbasis model pembelajaran CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Compotition*) untuk kemampuan Literasi siswa Sekolah Dasar?

C. Batasan Masalah

CP yang dipakai dalam penelitian ini adalah CP Mengidentifikasi masalah-masalah yang ada pada komik digital yang sesuai jenjangnya kelas IV BAB V dengan tema “Literasi Keuangan” materi Barter.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan kondisi dan kebutuhan media pembelajaran di Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media komik digital berbasis model pembelajaran CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Compotition*) untuk kemampuan Literasi peserta didik Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

- a. Menambah sumber wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran komik digital.
- b. Sumber informasi bagi penelitian sejenis di masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman, pengetahuan dan pengalaman belajar untuk mengembangkan materi pendidikan pada program studi mandiri.
- b. Bagi peserta didik, merupakan sumber bahan pembelajaran yang menarik dan praktis untuk membantu mereka memahami materi bahasa Indonesia.
- c. Bagi pendidik, hal ini merupakan suatu inovasi dalam pengembangan materi pendidikan sebagai persiapan pelaksanaan program studi mandiri.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai sumber ide atau referensi untuk penelitian selanjutnya.

F. Spesifikasi Produk

Penelitian ini diharapkan menghasilkan produk dengan spesifikasi Media komik dikembangkan dengan model pembelajaran CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Compotition*). Media komik memuat gambar, percakapan, dan alur cerita yang lebih menarik. Media komik

terdiri dari capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, peta konsep, uraian materi, latihan, dan identitas penulis. Uraian percakapan pada komik digital memuat materi. Media komik menyajikan model dan desain tentang masalah-masalah yang sesuai dengan karakteristik dan lingkungan sekitar peserta didik kelas IV SDN Puntukdoro 2.

G. Pentingnya Pengembangan

Besarnya pengaruh yang terjadi dari media komik digital yang digunakan guru dalam proses pembelajaran membuat media komik digital harus dikembangkan, karena dengan menggunakan media pembelajaran komik digital yang menarik bagi siswa, pembelajaran yang diinginkan guru dapat terwujud dengan baik. Maka dengan ini telah dikembangkannya media komik digital berbasis model pembelajaran CIRC untuk kemampuan literasi pada siswa sekolah dasar.

H. Defenisi Istilah

1. Media pembelajaran komik digital adalah media yang digunakan pada pembelajaran berupa cerita bergambar yang memiliki teks bacaan dan dialog singkat agar pembaca lebih mudah memahaminya oleh sebab itu diperlukan suatu model yang mendukung.
2. Model CIRC (Cooperative Integrated Reading and Composition) adalah model yang berfokus pada siswa daripada guru, sehingga siswa berpartisipasi secara aktif dalam pembangunan pengetahuan mereka yang dapat meningkatkan kualitas berfikir setiap siswa.

3. Kemampuan Literasi. adalah kemampuan untuk membaca dan menulis serta budaya yang mendorong kebiasaan berpikir yang diikuti oleh proses membaca dan menulis, yang pada gilirannya menghasilkan karya.