

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Memasuki zaman sekarang memengaruhi adanya kemajuan teknologi yang mengglobal telah mempengaruhi diberbagai aspek kehidupan baik di bidang politik, ekonomi, kebudayaan, seni dan bahkan di bidang pendidikan. Kemajuan teknologi pada perkembangan zaman ini merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan, karena kemajuan teknologi berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Teknologi memiliki pengaruh penting dalam ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan dimana dalam ilmu pengetahuan para peserta didik diajarkan tentang gejala dan fakta alam. Manusia menggunakan teknologi untuk menerapkan ilmu pengetahuan tersebut. Perkembangan zaman yang lebih modern maka teknologi juga semakin canggih dan lebih maju seperti lebih banyaknya media pendukung pekerja dan siswa atau mahasiswa dalam mengerjakan tugas. Adanya teknologi yang baru ini memudahkan semua pekerja dan pelajar memudahkan mereka bekerja dan sekolah, namun ada beberapa masalah yang ada dalam menggunakan media tersebut (Ana dll 2021).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang besar dalam dunia, salah satunya di bidang pendidikan. Media pembelajaran juga telah berubah secara signifikan sebagai salah satu komponen utama dalam proses pendidikan. Media yang dulunya berbasis

cetak dan tradisional telah berevolusi menjadi media digital dan interaktif yang lebih menarik dan mudah diakses. Pergeseran ini dapat menjadi peluang untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, terutama dalam memicu antusiasme siswa terhadap materi pelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang berkedudukan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran dapat mendukung keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dapat membantu siswa untuk mendapat informasi dengan lebih cepat dan mengoptimalkan semangat belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran digunakan dapat mencapai tujuan pendidik yang efektif dalam pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat memengaruhi kualitas siswadan hasil yang dicapainya. Media pembelajaran yang digunakan berulang akan dapat memicu kebosanan siswa. Hal ini menjadi kekhawatiran guru sehingga memerlukan media pembelajaran yang inovatif.

Penggunaan media pembelajaran selain untuk mempermudah pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik tetapi penggunaan media pembelajaran membantu untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih interaktif dan lebih aktif didalam kelas sehingga adanya umpan-balik terhadap pendidik dan peserta didik tersebut. Penggunaan media pembelajaranpun sangat membantu dalam keefektifan proses

pembelajaran pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung (Anadll 2021).

Literasi adalah kemampuan untuk menggunakan bahasa dalam berkomunikasi. Menurut Lisnawati dll (2019), literasi adalah kemampuan menggunakan berbagai sumber untuk memahami informasi atau gagasan, baik melalui menyimak, membaca, maupun memirsas, dan mempresentasikan gagasan dengan menggunakan berbagai media baik dalam berbicara maupun menulis sesuai dengan konteksnya. Menurut pendapat yang dikemukakan, literasi digital yang kuat mencakup kemampuan menggunakan teknologi untuk mencari informasi, memahami konteksnya, dan membagikan pengetahuan dengan orang lain. Literasi sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran baik di tingkat makro maupun mikro dalam konteks pembelajaran. Oleh karena itu, literasi merupakan salah satu indikator kunci untuk melihat seberapa baik sistem pendidikan suatu negara. Penjelasan ini memperjelas bahwa literasi berfungsi sebagai penghubung utama untuk memperoleh pengetahuan dan kemampuan di berbagai bidang yang berbeda.

Pendidik dituntut untuk terampil dalam memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang di era 4.0. Menurut Maphosa & Bhebhe (2019), literasi digital ialah kemampuan individu dalam menemukan, mengevaluasi, menghasilkan dan mengkomunikasikan informasi melalui tulisan dan bentuk komunikasi lain diberbagai aplikasi digital. Menurut Malawi dll (2017), kini sekolah belum optimal dalam menumbuhkan literasi

warga sekolah, penyebab utamanya karena rendahnya kesadaran bahwa keterampilan literasi dalam kehidupan itu penting dan terbatasnya pemanfaatan buku kecuali buku pembelajaran.

Minat baca yang minim menjadi faktor utama masalah ini terjadi di Indonesia. Susilowati (2016), menjelaskan bahwa dalam 20 tahun terakhir Indonesia mengalami penurunan dalam hal kebiasaan membaca buku. Adapun faktor yang diduga kuat menjadi penyebabnya antara lain; 1) harga buku yang dianggap mahal; 2) ketersediaan infrastruktur yang tidak memadai; 3) fasilitas perpustakaan yang buru; 4) sulitnya mengakses bahan bacaan; 5) kebiasaan yang tidak ditanamkan sejak dini dan; 6) banyaknya media digital yang menyediakan berbagai hiburan dan menimbulkan sikap malas membaca. Peran sekolah dan orang tua sangat penting guna menunjang aktivitas siswa dalam meningkatkan kebiasaan membaca. Manfaat kemampuan literasi bagi siswa sekolah dasar diantaranya yaitu dapat meningkatkan pengetahuan kosakata siswa, melatih kemampuan berfikir dan menganalisa siswa, serta dapat mempertajam diri siswa dalam menangkap informasi dari sebuah bacaan (Bhala dll 2024). Rendahnya minat baca dapat dipengaruhi oleh lingkungan yang kurang mendukung terciptanya minat baca, perkembangan teknologi, terbatasnya akses dan sarana dalam membaca, serta kurangnya peran sekolah dalam menumbuhkan minat baca (Witanto Janan., 2018).

Literasi di sekolah dasar sangat penting karena menjadi dasar bagi siswa untuk memahami berbagai pelajaran dan mengembangkan

kemampuan berpikir logis serta kritis. Pada tahap ini, siswa mulai membentuk kebiasaan belajar dan cara mereka berinteraksi dengan informasi di sekitarnya. Kemampuan membaca dan menulis yang baik akan membantu siswa memahami instruksi, mengerjakan tugas dengan mandiri, serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam belajar. Selain itu, literasi yang kuat sejak dini juga mendorong siswa untuk berpikir kreatif, menyampaikan ide dengan jelas, dan terus belajar sepanjang hayat. Oleh karena itu, penguatan literasi di sekolah dasar menjadi kunci utama untuk menciptakan generasi yang cerdas dan siap menghadapi tantangan masa depan.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Bagi 03 pada tanggal 12 Februari menunjukkan bahwa keterampilan membaca siswa kelas V masih rendah. Dilihat dari proses pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita rakyat, guru memberi waktu 10 menit untuk siswa membaca cerita. Pada saat siswa diminta untuk membaca cerita pada pembelajaran bahasa Indonesia, 6 siswa kelas V tidak antusias dalam membaca buku, 2 siswa hanya membolak-balik halaman buku. Hal ini menunjukkan siswa kelas V belum mempunyai rasa senang terhadap bahan bacaan yang ada. Siswa rata-rata tidak mampu menggunakan waktu 10 menit untuk sungguh-sungguh membaca cerita di LKS, 4 siswa lebih memilih mengobrol dengan temannya sehingga ketika diberikan pertanyaan terkait isi bacaan atau cerita sekitar 10 siswa tidak mengetahui isi bacaan. Siswa kelas V juga kurang mengutamakan aktivitas membaca dalam kesehariannya, ketika memiliki waktu luang seperti jam kosong siswa lebih senang bermain bersama teman

daripada untuk membaca buku. Siswa kelas V juga belum memiliki inisiatif untuk membaca buku pelajaran atas kemauannya sendiri. Kendala ini terjadi karena metode pembelajaran yang digunakan cenderung masih konvensional, dengan media yang terbatas seperti gambar dan buku teks. Media yang digunakan hanya berisi tulisan – tulisan yang membuat siswa kurang antusias untuk membaca. Kurangnya variasi dalam media pembelajaran menyebabkan siswa kurang termotivasi dan minat baca siswa menjadi rendah.

Berdasarkan permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca siswa masih rendah. Kurangnya antusias siswa dalam membaca buku , sebagian siswa membaca dengan tidak bersungguh – sungguh, bahkan lebih memilih mengobrol dengan temannya daripada membaca. Salah satu yang dapat diterapkan adalah pengembangan media komik digital yang menarik. Media ini dapat menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Pemilihan media pembelajaran digital dapat merangsang munculnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satu media pembelajaran digital adalah komik digital. Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengekspresikan karakter dan mengimplementasikan suatu cerita dalam urutan yang berhubungan dengan gambar dan dibuat untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Pratiwi & Kurniawan, 2015). Komik didukung oleh unsur visual yang dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan, arti, dan

makna sehingga terjadi komunikasi visual antara pesan yang disampaikan oleh komik dengan pembaca melalui daya imajinasinya. Komik merupakan penyatuan antara teks dengan gambar. Komik digital dapat diakses kapanpun dan di manapun tanpa terbatas ruang dan waktu. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran berperan penting yaitu komik memiliki kemampuan dalam mendorong minat belajar siswa serta membantu siswa mempermudah memahami materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Kehadiran komik digital sebagai media pembelajaran dapat dijadikan jalan keluar jika terdapat risiko kegagalan dalam suatu proses pembelajaran (Pratiwi & Kurniawan, 2015).

Komik merupakan media yang memberi informasi dan mendidik. Aplikasi yang dapat diunduh secara gratis dan memiliki banyak pilihan komik membuat komik menjadi menarik. Komik digital lebih efisien dan terjangkau karena untuk dapat menikmatinya pembaca hanya perlu kuota internet. Komik dapat dibaca dan dinikmati oleh berbagai kalangan usia. Komik menampilkan visual gambar yang menarik agar pesan disampaikan kepada pembaca mudah dimengerti dan menyenangkan. Media pembelajaran tersebut dapat menumbuhkan kreativitas, imajinasi, serta ketelitian (Willya dll 2023). Komik Digital diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif serta dapat memudahkan siswa dalam memahami sebuah materi yang disampaikan (Hanif, 2024).

Komik digital juga memiliki ciri-ciri tertentu antara lain komik mampu menceritakan sesuatu melalui media gambar dan tulisan Castillo-Cuesta & Quinonez-Beltran (2022), dan memiliki sifat proposional yang dapat menarik pembaca seolah-olah masuk kedalam cerita yang dibacanya (Istiq'faroh dll 2020). Selain itu, komik digital juga dapat menggambarkan watak pada tokoh serta memiliki humor dalam setiap ceritanya (Payanti, 2022).

Komik merupakan media yang memberi informasi dan mendidik. Aplikasi yang dapat diunduh secara gratis dan memiliki banyak pilihan komik membuat komik menjadi menarik. Selain menarik, komik digital lebih efisien dan terjangkau karena untuk dapat menikmatinya pembaca hanya perlu kuota internet. Komik dapat dibaca dan dinikmati oleh berbagai kalangan usia. Komik menampilkan visual gambar yang menarik agar pesan disampaikan kepada pembaca mudah dimengerti dan menyenangkan. Selain itu, media pembelajaran ini juga dapat menumbuhkan kreativitas, imajinasi, serta ketelitian.

Berdasarkan masalah yang diuraikan di atas pengembangan media komik digital untuk menumbuhkan literasi membaca menjadi relevan mengingat kebutuhan akan media yang lebih adaptif dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Menumbuhkan Literasi Membaca Siswa Kelas V SDN Bagi 03 “. Melalui pengembangan media pembelajaran komik digital,

diharapkan para siswa tidak hanya meningkatkan minat baca, tetapi juga menumbuhkan literasi membaca dikalangan siswa SD sekaligus menjadi solusi inovatif dalam menghadapi tantangan literasi di era digital.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun rumusan masalah sebagai berikut ini.

1. Bagaimana kondisi dan kebutuhan media pembelajaran bahasa Indonesia untuk menumbuhkan literasi membaca siswa kelas V di SDN Bagi 03?
2. Bagaimana pengembangan media komik digital pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk menumbuhkan literasi membaca siswa kelas V SDN Bagi 03?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka dapat dirumuskan tujuan pengembangan yang akan dicapai adalah sebagai berikut ini.

1. Mengetahui kondisi dan kebutuhan media pembelajaran bahasa Indonesia untuk menumbuhkan literasi membaca siswa kelas V di SDN Bagi 03?
2. Mengetahui proses pengembangan media komik digital pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk menumbuhkan literasi membaca siswa kelas V SDN Bagi 03.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dikembangkannya komik digital ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik sebagai berikut ini .

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran dengan menambahkan wawasan tentang peran media komik digital dalam meningkatkan literasi membaca. Penelitian ini juga dapat memperkaya literatur terkait integrasi media digital dalam pendidikan, khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman lebih lanjut tentang penggunaan media komik digital sebagai sarana pembelajaran yang efektif untuk menumbuhkan minat baca dan literasi siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penggunaan media komik digital diharapkan dapat menumbuhkan minat baca siswa secara signifikan, sehingga mendukung perkembangan keterampilan literasi mereka. Media ini dapat menjadi alternatif yang menyenangkan untuk mengajarkan materi pembelajaran bahasa Indonesia.

b. Bagi Guru

Dengan mengembangkan media komik digital, penelitian ini dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran bahasa

Indonesia yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat baca siswa, dapat menjadi inspirasi bagi guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital, yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa masa kini.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan wadah menerapkan ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran selama mengikuti perkuliahan, dan juga dapat menambah wawasan serta pengalaman untuk nantinya bisa diterapkan dalam proses pembelajaran.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dalam penelitian ini adalah:

1. Media komik digital adalah aplikasi media pembelajaran yang didalamnya berisi konten cerita rakyat yang dikemas dalam bentuk komik dengan ilustrasi yang menarik untuk menyampaikan materi pembelajaran
2. Menggunakan aplikasi *Canva* untuk mendesain produk.
3. Penggunaan media komik digital tidak harus tersambung dengan internet dan bisa digunakan secara offline tanpa koneksi internet.
4. Materi dan animasi yang digunakan dalam media komik digital disesuaikan dengan pembelajaran bahasa Indonesia.

5. Produk media komik digital dapat disimpan dalam bentuk *CD (Compact Disk)* atau berupa file yang dapat disimpan dalam laptop maupun flashdisk dan dapat diakses dimana saja.

F. Pentingnya Pengembangan

Komik digital memiliki daya tarik visual yang kuat, yang dapat menarik perhatian siswa dan menumbuhkan minat baca dalam pembelajaran. Penggunaan komik digital dapat menyederhankan konsep-konsep yang kompleks melalui visualisasi yang jelas dan narasi yang mudah diikuti. Hal ini membantu siswa untuk memahami dan menerapkan materi pelajaran dengan lebih baik, serta merangsang kemampuan berpikir kritis mereka. Pengembangan komik digital memberikan alternatif media pembelajaran yang bervariasi dibandingkan dengan metode tradisional seperti ceramah. Variasi ini sangat penting untuk menjaga semangat belajar siswa, terutama di era digital saat ini di mana siswa lebih terbiasa dengan teknologi.

G. Definisi Istilah

1. Media Komik Digital

Media komik digital adalah bentuk media pembelajaran yang berbasis digital, yang menyajikan materi dalam format cerita bergambar yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, dan *smartphone*. Komik digital terdiri dari gambar-gambar yang ditempatkan secara berdekatan dan diurutkan dengan sengaja untuk

menyampaikan informasi serta membangkitkan respons estetika dari pembaca.

2. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di tingkat pendidikan dasar hingga perguruan tinggi di Indonesia, yang berfokus pada pengembangan kemampuan berbahasa dan apresiasi terhadap sastra Indonesia dan budaya. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan bahasa siswa, baik secara lisan atau tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap bahasa dan sastra Indonesia.

3. Literasi Membaca

Literasi membaca adalah kemampuan seseorang untuk memahami, menganalisis, dan memanfaatkan informasi dari teks tertulis. Kemampuan ini tidak hanya mencakup membaca kata demi kata, tetapi juga memahami makna, struktur, serta konteks dari bacaan tersebut. Literasi membaca merupakan keterampilan dasar yang penting dalam pendidikan dan kehidupan. Kemampuan ini memungkinkan individu untuk mengakses pengetahuan, mengembangkan pemikiran kritis, dan berpartisipasi aktif dalam masyarakat. Oleh karena itu, meningkatkan literasi membaca sejak dini sangat penting untuk mendukung perkembangan akademik seseorang.