

BAB 1

PENDAHULUAN

A.Latar Belakang Masalah

Kemampuan berbahasa merupakan fondasi utama dalam pendidikan dasar karena menjadi prasyarat penting bagi anak untuk memahami berbagai mata pelajaran. Salah satu komponen paling krusial dalam penguasaan bahasa adalah kosakata. Kosakata bukan hanya kumpulan kata, melainkan alat untuk memahami, berpikir, dan mengungkapkan gagasan. Menurut Sulastri (2020), penguasaan kosakata menjadi indikator utama dalam pencapaian keterampilan berbahasa anak usia dini, terutama pada tahap-tahap awal sekolah dasar.

Di kelas II SD, siswa berada dalam tahap perkembangan bahasa yang pesat. Mereka mulai mengenal lebih banyak kata dan memahami konteks penggunaannya. Namun, berdasarkan studi yang dilakukan oleh Handayani & Lestari (2021), banyak siswa kelas rendah SD yang mengalami kesulitan dalam memahami makna kata dalam konteks kalimat. Siswa cenderung hanya menghafal kata tanpa memahami penggunaannya secara kontekstual. Hal ini berpengaruh terhadap kemampuan membaca pemahaman dan menulis ekspresif.

Kondisi tersebut juga diamati di SD Negeri 4 Banjar Kecamatan Panggul Kabupaten Trenggalek. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru kelas II, ditemukan bahwa siswa sering kesulitan memahami teks karena terbatasnya penguasaan kosakata kontekstual. Sebagai contoh, dalam membaca cerita sederhana, siswa tidak dapat menghubungkan makna kata dengan gambar

atau peristiwa dalam cerita. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata selama ini masih cenderung tekstual dan minim visualisasi.

Untuk mengatasi masalah ini, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya mengenalkan kata-kata secara langsung, tetapi juga melalui konteks yang bermakna bagi siswa. Salah satu pendekatan yang terbukti efektif adalah penggunaan cerita bergambar interaktif. Cerita bergambar memadukan unsur teks, gambar, dan alur cerita sehingga dapat membangun pemahaman secara visual dan naratif. Menurut Rahmawati (2022), pembelajaran berbasis cerita bergambar mampu meningkatkan daya ingat siswa terhadap kosakata karena keterlibatan emosi dan imajinasi mereka.

Media cerita bergambar interaktif juga sejalan dengan karakteristik siswa usia SD yang dominan visual, kinestetik, dan memiliki ketertarikan tinggi pada gambar, warna, serta aktivitas yang melibatkan interaksi langsung. Interaktivitas dalam cerita bergambar seperti memilih alur cerita, menggerakkan karakter, atau memberikan respons terhadap cerita — memberi siswa pengalaman belajar yang menyenangkan dan aktif. Penelitian oleh Kurniawan & Pratiwi (2023) menunjukkan bahwa cerita bergambar interaktif mampu meningkatkan kemampuan memahami kosakata hingga 30% lebih baik dibandingkan metode ceramah.

Selain itu, cerita bergambar interaktif juga selaras dengan pendekatan kontekstual learning (CTL), yaitu pembelajaran yang mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa. Dalam cerita, siswa diajak memahami penggunaan kata dalam situasi atau kejadian sehari-hari, misalnya kata “berlari” dalam cerita “anak

mengejar layang-layang” atau kata “murung” dalam cerita “anak yang kehilangan bonekanya.” Konteks semacam ini membantu siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam dan fungsional terhadap kosakata.

Pendekatan ini juga mendukung Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran berbasis literasi, keseimbangan antara teks dan konteks, serta diferensiasi dalam penyampaian materi. Dengan menggunakan cerita bergambar interaktif, guru dapat memberikan stimulus belajar yang berbeda untuk tiap kelompok siswa, sesuai dengan gaya belajar mereka. Seperti yang dijelaskan dalam Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka (Kemendikbudristek, 2022), pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan, gaya belajar, dan lingkungan peserta didik.

Di era digital, akses terhadap media cerita bergambar interaktif juga semakin luas. Aplikasi-aplikasi seperti *Book Creator*, *Canva for Education*, dan platform cerita anak digital memungkinkan guru dan siswa mengakses cerita bergambar dalam format digital yang mudah digunakan. Penelitian oleh Hartati & Nurul (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis cerita interaktif di sekolah dasar tidak hanya meningkatkan kosakata siswa, tetapi juga meningkatkan minat baca dan partisipasi belajar.

Namun demikian, implementasi media ini masih menghadapi beberapa tantangan. Guru belum sepenuhnya terampil dalam merancang atau menggunakan media cerita interaktif. Siswa pun kadang masih pasif jika media tidak dipadukan dengan strategi pembelajaran aktif seperti tanya jawab, diskusi, atau kegiatan kreatif lainnya. Oleh karena itu, dibutuhkan perencanaan pembelajaran yang

matang, mulai dari pemilihan cerita yang sesuai, perancangan aktivitas interaktif, hingga evaluasi pemahaman kosakata.

Dalam konteks ini, penting bagi guru untuk memahami bahwa cerita bergambar tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana komunikasi makna dan penguatan kosakata dalam konteks nyata. Cerita menjadi jembatan antara kata dan makna, antara simbol dan pemahaman, yang sangat penting bagi pembentukan kemampuan literasi dasar siswa.

Dengan latar belakang tersebut, maka penelitian ini dilakukan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana penerapan media cerita bergambar interaktif dapat mengembangkan pemahaman kosakata kontekstual siswa kelas II di SD Negeri 4 Banjar. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran berbasis cerita, sekaligus memperkaya referensi penelitian di bidang literasi awal dan media pembelajaran kontekstual di sekolah dasar.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada penerapan cerita bergambar interaktif sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan pemahaman kosakata kontekstual siswa kelas II di SD Negeri 4 Banjar Kecamatan Panggul Kabupaten Trenggalek.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana perencanaan penerapan cerita bergambar interaktif sebagai media untuk mengembangkan pemahaman kosakata kontekstual siswa kelas II SD Negeri 4 Banjar Kecamatan Panggul Kabupaten Trenggalek?
2. Bagaimana penerapan cerita bergambar interaktif sebagai media untuk mengembangkan pemahaman kosakata kontekstual siswa kelas II SD Negeri 4 Banjar Kecamatan Panggul Kabupaten Trenggalek?
3. Bagaimana kendala dan solusi penerapan cerita bergambar interaktif sebagai media untuk mengembangkan pemahaman kosakata kontekstual siswa kelas II SD Negeri 4 Banjar Kecamatan Panggul Kabupaten Trenggalek?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan dan menjelaskan perencanaan penerapan cerita bergambar interaktif sebagai media untuk mengembangkan pemahaman kosakata kontekstual siswa kelas II SD Negeri 4 Banjar Kecamatan Panggul Kabupaten Trenggalek.
2. Mendeskripsikan dan menjelaskan penerapan cerita bergambar interaktif sebagai media untuk mengembangkan pemahaman kosakata kontekstual siswa kelas II SD Negeri 4 Banjar Kecamatan Panggul Kabupaten Trenggalek.

3. Mendeskripsikan dan menjelaskan kendala dan solusi penerapan cerita bergambar interaktif sebagai media untuk mengembangkan pemahaman kosakata kontekstual siswa kelas II SD Negeri 4 Banjar Kecamatan Panggul Kabupaten Trenggalek.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya dalam penguasaan kosakata kontekstual melalui media cerita bergambar interaktif.

2. Manfaat Praktis:

- a. Bagi Guru: Memberikan panduan dan strategi konkret dalam menerapkan media cerita bergambar sebagai alternatif pembelajaran kosakata.
- b. Bagi Siswa: Meningkatkan keterampilan memahami kosakata dalam konteks, serta mendorong minat baca dan imajinasi.
- c. Bagi Sekolah: Mendorong pengembangan pembelajaran berbasis literasi kontekstual dan digital sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

F. Definisi Istilah

1. Cerita Bergambar Interaktif

Cerita yang disajikan melalui teks dan ilustrasi visual yang memungkinkan adanya interaksi siswa dengan cerita, baik secara digital maupun cetak,

misalnya melalui pertanyaan, pengisian bagian kosong, atau pemilihan alur cerita.

2. Kosakata Kontekstual

Kosakata yang dipahami dalam hubungan atau situasi tertentu, bukan hanya arti harfiahnya, tetapi bagaimana kata itu digunakan dalam kalimat atau peristiwa tertentu.

3. Pemahaman Kosakata

Kemampuan siswa dalam mengenali, mengaitkan, dan menggunakan kata-kata secara tepat sesuai konteks dalam membaca, berbicara, dan menulis.