

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh setiap siswa dalam proses pembelajaran. Di tingkat sekolah dasar, khususnya kelas IV, kemampuan membaca tidak hanya sebatas mengeja atau melafalkan kata, tetapi sudah mulai diarahkan pada membaca pemahaman, yaitu kemampuan untuk memahami isi, makna, dan pesan yang terkandung dalam sebuah bacaan. Kemampuan ini sangat penting karena menjadi dasar dalam mempelajari semua mata pelajaran, terutama Bahasa Indonesia.

Namun, kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil observasi awal dan evaluasi pembelajaran di SD Negeri 1 Mabung, sebagian besar siswa kelas IV belum mampu memahami isi bacaan secara utuh. Fakta ini terlihat dari rendahnya nilai hasil tes membaca pemahaman, kesulitan siswa dalam menentukan ide pokok bacaan, serta ketidakmampuan siswa dalam menyimpulkan isi teks dengan kata-kata sendiri. Selain itu, siswa cenderung cepat merasa bosan ketika dihadapkan pada teks bacaan yang panjang dan minim ilustrasi, sehingga membaca dilakukan secara mekanis tanpa pemahaman yang mendalam. Menurut Tarigan (2008) menyatakan bahwa membaca pemahaman merupakan proses memahami makna yang terkandung dalam bacaan secara

menyeluruh, bukan sekadar melafalkan kata atau kalimat. Siswa dikatakan memiliki kemampuan membaca pemahaman yang baik apabila mampu menangkap ide pokok, memahami informasi penting, serta menyimpulkan isi bacaan. Namun, pada praktiknya, banyak siswa sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan karena mereka cenderung membaca secara mekanis tanpa proses pemaknaan yang mendalam. Sejalan dengan pendapat tersebut, Rahim (2008) menjelaskan bahwa rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kurangnya minat baca, strategi pembelajaran yang belum tepat, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Rahim menegaskan bahwa pembelajaran membaca di sekolah dasar seharusnya dirancang secara aktif dan menyenangkan agar siswa mampu mengaitkan isi bacaan dengan pengalaman dan pengetahuan yang dimilikinya. Abidin (2012) juga mengemukakan bahwa pembelajaran membaca di sekolah dasar masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru, sehingga siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam proses memahami bacaan. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam menemukan ide pokok, memahami makna kata dalam konteks, serta menyusun kesimpulan bacaan. Oleh karena itu, Abidin menekankan pentingnya penggunaan strategi dan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa permasalahan membaca pemahaman di sekolah dasar tidak hanya terletak

pada kemampuan siswa semata, tetapi juga dipengaruhi oleh metode dan media pembelajaran yang digunakan guru. Hal ini menunjukkan perlunya penerapan metode pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif serta didukung oleh media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran membaca pemahaman belum berjalan secara optimal. Salah satu faktor penyebabnya adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti membaca bersama dan penjelasan langsung dari guru, tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam menemukan makna bacaan. Fakta di lapangan juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan kurang variatif dan kurang menarik, sehingga tidak mampu menumbuhkan minat baca siswa yang pada dasarnya memiliki karakteristik menyukai gambar, cerita, dan aktivitas visual.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan solusi pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa. Salah satu metode yang dinilai sesuai adalah metode *Discovery Learning*, yaitu metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk menemukan konsep, informasi, dan makna secara mandiri melalui proses pengamatan, diskusi, dan bimbingan guru. Melalui metode ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi aktif membangun pemahamannya sendiri, sehingga hasil belajar menjadi lebih bermakna. Menurut Hosnan (2014) menjelaskan bahwa *Discovery Learning* merupakan metode pembelajaran yang

menekankan pada proses penemuan konsep oleh siswa melalui kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah data, dan menarik kesimpulan. Dalam metode ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa agar mampu menemukan sendiri konsep atau prinsip pembelajaran, sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna dan tahan lama. Menurut Kemendikbud (2017) menyatakan bahwa *Discovery Learning* adalah salah satu model pembelajaran yang direkomendasikan dalam pembelajaran berbasis pendekatan saintifik. Model ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan memecahkan masalah. Melalui tahapan stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan, siswa dilatih untuk membangun pemahamannya secara mandiri. Sejalan dengan pendapat tersebut, Trianto (2015) mengemukakan bahwa *Discovery Learning* mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui pengalaman langsung. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan pada siswa, sehingga siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, termasuk kemampuan menganalisis dan menyimpulkan informasi.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode *Discovery Learning* merupakan metode pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam menemukan konsep dan makna pembelajaran. Metode ini sangat sesuai diterapkan dalam

pembelajaran membaca pemahaman di sekolah dasar karena dapat melatih siswa untuk memahami isi bacaan secara mandiri, menemukan ide pokok, serta menyimpulkan informasi dengan bimbingan guru.

Agar penerapan metode *Discovery Learning* berjalan lebih efektif, diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan mempermudah pemahaman siswa. Media komik digital dipandang sebagai media yang tepat karena memiliki tampilan visual yang menarik, alur cerita yang sederhana, serta mampu menyampaikan informasi secara kontekstual dan menyenangkan. Penggunaan komik digital diharapkan dapat meningkatkan minat baca siswa sekaligus membantu mereka memahami isi bacaan dengan lebih mudah. Arsyad (2017) menyatakan bahwa media visual merupakan media yang menyajikan pesan pembelajaran melalui unsur gambar, simbol, dan tampilan visual lainnya yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Media visual memiliki kelebihan dalam menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta mempermudah pemahaman konsep, khususnya bagi peserta didik usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret.

Kustandi dan Sutjipto (2016) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat belajar siswa. Media visual, termasuk media komik, mampu menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan komunikatif, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan dan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Lebih

lanjut, komik sebagai salah satu bentuk media visual memiliki karakteristik berupa perpaduan antara gambar dan teks yang disusun dalam alur cerita yang sederhana dan menarik. Menurut Kustandi dan Sutjipto (2016), penggunaan komik dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih mudah karena informasi disajikan secara kontekstual dan berurutan. Hal ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai cerita bergambar dan aktivitas belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik, khususnya komik digital, merupakan media visual yang efektif untuk mendukung pembelajaran membaca pemahaman. Media ini mampu meningkatkan minat baca siswa, membantu memahami isi bacaan, serta mendukung proses penemuan makna dalam pembelajaran berbasis *Discovery Learning*.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode *Discovery Learning* maupun media komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, penelitian yang mengintegrasikan metode *Discovery Learning* dengan media komik digital secara khusus untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar masih terbatas, khususnya pada siswa kelas IV di lingkungan sekolah dasar negeri. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian, yaitu perlunya penelitian yang mengkaji secara lebih mendalam efektivitas kombinasi metode dan media tersebut dalam pembelajaran membaca pemahaman.

Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan, mengingat kemampuan membaca pemahaman merupakan keterampilan dasar yang sangat menentukan keberhasilan belajar siswa pada jenjang pendidikan selanjutnya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam pembelajaran membaca pemahaman melalui penerapan metode *Discovery Learning* dengan media komik digital.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Menggunakan Metode *Discovery Learning* dan Media Komik Digital pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Mabung".

B. Fokus Penelitian

Agar penelitian ini lebih terarah dan fokus, maka perlu ditetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada kemampuan membaca pemahaman dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Aspek keterampilan berbahasa lainnya seperti menulis, berbicara, dan menyimak tidak dikaji secara mendalam.
2. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *discovery learning*, yang menekankan pada aktivitas siswa dalam menemukan sendiri makna bacaan melalui bimbingan guru.

3. Media pembelajaran yang digunakan adalah media komik digital yang memuat materi bacaan naratif atau cerita pendek yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas IV.
4. Subjek dalam penelitian ini terbatas pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Mabung pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026.
5. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

C. Rumusan masalah

1. Bagaimana penerapan metode *discovery learning* dan media komik digital dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Mabung ?
2. Apakah metode *discovery learning* dan media komik digital dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Mabung ?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan penerapan metode *discovery learning* dan media komik digital dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Mabung
2. Meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 1 Mabung melalui penerapan metode *discovery learning* berbantuan media komik digital.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam strategi pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian mengenai efektivitas metode *discovery learning* dan pemanfaatan media komik digital dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman.

2. *Manfaat Praktis*

a. Bagi Guru

Memberikan alternatif model pembelajaran yang inovatif dan menarik, serta dapat digunakan sebagai strategi dalam mengembangkan kemampuan membaca pemahaman siswa secara aktif dan menyenangkan.

b. Bagi Siswa

Membantu meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan memahami isi bacaan melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan visual, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan mandiri dalam belajar.

c. Bagi Sekolah

Memberikan masukan terhadap pelaksanaan pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif serta dapat dijadikan referensi dalam pengembangan program peningkatan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia.

d. Bagi Peneliti Lain

Dapat dijadikan sebagai referensi atau dasar untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan metode *discovery learning* dan media visual seperti komik digital dalam pembelajaran.

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan definisi istilah sebagai berikut:

1. Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman adalah kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan secara menyeluruh, meliputi kemampuan menemukan ide pokok, memahami informasi penting, menafsirkan makna kata atau kalimat, serta menyimpulkan isi bacaan dengan menggunakan bahasa sendiri.

2. Metode Discovery Learning

Metode *Discovery Learning* adalah metode pembelajaran yang menekankan pada proses penemuan konsep atau informasi oleh siswa secara mandiri melalui tahapan stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data,

pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan dengan bimbingan guru.

3. **Media Komik Digital**

Media komik digital adalah media pembelajaran visual berbentuk cerita bergambar yang disajikan secara digital dan memadukan teks serta ilustrasi untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara menarik, kontekstual, dan mudah dipahami oleh siswa.

4. **Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah capaian kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan, khususnya dalam kemampuan membaca pemahaman.