

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perubahan teknologi digital berlangsung begitu cepat menimbulkan tantangan baru bagi setiap individu untuk menyesuaikan diri dengan dinamika kehidupan modern. Pesatnya perkembangan teknologi digital menuntut setiap orang untuk meningkatkan keterampilan dan memperluas pengetahuan agar mampu mengikuti perubahan yang terus berlangsung (Azizul *et al.*, 2020). Perkembangan ilmu pengetahuan juga mendorong lahirnya teknologi baru sebagai indikator kemajuan zaman, di mana era digital telah meluas ke berbagai ranah kehidupan, salah satunya dalam pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan terus dilakukan untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran menjadi efektif, interaktif, dan mampu mendorong keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Putri & Yefterson, 2022). Penguasaan teknologi digital menjadi hal penting bagi guru dan siswa untuk menghadapi tantangan serta memanfaatkan peluang di era pembelajaran modern. Integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran perlu diimplementasikan secara terencana dan relevan dengan tuntutan pembelajaran, terlebih Bahasa Indonesia di SD.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang berperan penting untuk mengembangkan kemampuan berbahasa siswa secara menyeluruh, melalui lisan ataupun tulisan. Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib ketika di sekolah dasar (Mailida *et al.*, 2023). Melalui

penguasaan Bahasa Indonesia siswa dapat mempelajari berbagai ilmu pengetahuan lainnya yang menjadikan sarana untuk mengembangkan dan mengomunikasikan beragam pengetahuan, sehingga berperan penting sebagai alat berpikir, media belajar, serta pembentukan karakter bangsa (Wahyuni & Herlinda, 2021). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terdapat empat kemampuan berbahasa, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Julianto 2022). Dari keempat kemampuan berbahasa tersebut, kemampuan membaca memiliki peran penting karena menjadi dasar bagi siswa dalam memahami berbagai informasi dan materi pembelajaran.

Kemampuan membaca termasuk aspek penting yang perlu ditumbuhkembangkan sejak jenjang sekolah dasar.. Membaca berperan sebagai dasar utama bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan dan menambah wawasan. Membaca tidak hanya sebatas mengenali huruf dan kata, tetapi juga melibatkan kemampuan memahami isi bacaan. Kemampuan membaca menjadi kemampuan dasar yang perlu dimiliki setiap siswa untuk menunjang proses pembelajaran (Sulfasyah *et al.*, 2025). Melalui membaca, siswa dapat memahami berbagai informasi serta meningkatkan penguasaan pengetahuan, khususnya dalam bidang ilmu pengetahuan dan dapat mempelajari berbagai materi yang mendukung proses pembelajaran serta kemampuan memahami isi bacaan (Sarika *et al.*, 2021). Membaca juga memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk generasi yang cerdas dan berpengetahuan luas, yang pada

akhirnya berkontribusi pada kemajuan seseorang (Harahap *et al.*, 2025). Penguasaan membaca yang optimal berimplikasi pada berkembangnya daya pikir, kreativitas, serta keluasan perspektif siswa, sehingga aktivitas membaca tidak hanya berfungsi sebagai rutinitas akademik, melainkan juga sebagai medium aktualisasi potensi intelektual maupun sosial siswa.

Hasil observasi pada siswa fase A di SDN Truneng menunjukkan bahwa pada pembelajaran Bahasa Indonesia belum berjalan secara optimal. Kondisi tersebut terlihat terutama pada kegiatan membaca cerita rakyat yang masih menghadapi berbagai kendala dalam pelaksanaannya. Kegiatan membaca dilakukan secara bergantian dan sesekali secara mandiri dengan menggunakan buku teks bersama guru. Sebagian siswa sudah dapat membaca dengan baik. Terlihat juga beberapa siswa yang belum lancar membaca dan masih membaca dengan terbata-bata. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan siswa dalam mengenali huruf dan kosakata, serta kurangnya latihan membaca secara berulang, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam membaca.

Kemampuan siswa dalam memahami bacaan cerita rakyat masih bervariasi. Sebagian siswa sudah dapat mengikuti isi cerita rakyat dengan baik, tetapi masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami informasi yang terkandung dalam bacaan. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran menyebabkan proses pembelajaran berlangsung kurang variatif, sehingga perhatian dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal. Kondisi ini membuat kemampuan

membaca siswa dalam memahami isi bacaan memerlukan perhatian dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, ketercapaian kemampuan membaca membutuhkan dukungan penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk membantu siswa lebih terlibat aktif dalam kegiatan membaca.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu kemampuan membaca siswa karena dapat menarik perhatian dan mempermudah pemahaman bacaan (Sarumaha *et al.*, 2025). Pengintegrasian media pembelajaran berbasis digital dapat dijadikan alternatif strategis dalam menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia agar lebih adaptif terhadap karakteristik dan kebutuhan siswa. Salah satu media yang dinilai sesuai untuk menunjang aktivitas membaca ialah komik digital. Komik digital merupakan wujud media pembelajaran visual yang dapat diakses melalui berbagai perangkat digital seperti telepon genggam, laptop, maupun tablet, baik secara *online* maupun *offline* (Khadar *et al.*, 2022). Media tersebut mengoptimalkan teknologi untuk memfasilitasi akses siswa terhadap materi pelajaran melalui sajian yang lebih menarik dan interaktif. Selaras dengan pandangan tersebut, Juneli *et al.* (2022) mengemukakan bahwa, komik digital merupakan cerita bergambar yang menampilkan tokoh-tokoh dan karakter tertentu untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui media elektronik. Komik digital dirancang dengan mengombinasikan ilustrasi berwarna dan alur cerita yang dekat dengan realitas keseharian siswa sehingga mampu menarik perhatian, mengasah

kompetensi, serta merangsang perkembangan imajinasi peserta didik selama proses belajar berlangsung. Pemanfaatan komik digital sebagai media pembelajaran dapat disinergikan dengan metode pembelajaran tertentu agar aktivitas membaca berlangsung secara sistematis dan terarah, sehingga siswa tidak hanya terpikat pada tampilan visualnya, tetapi juga mampu memahami isi bacaan dengan baik.

Metode *guided reading* merupakan metode pembelajaran yang membantu siswa dalam memahami isi bacaan sekaligus mengarahkan siswa untuk menentukan tujuan membaca sehingga proses membaca berlangsung lebih terfokus dan bermakna. Metode ini membimbing siswa dalam proses pembelajaran, khususnya kegiatan membaca, agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai (Farwati *et al.*, 2021). Metode ini menekankan peran guru dalam membimbing siswa selama proses membaca agar pemahaman terhadap isi bacaan dapat berkembang secara optimal. Penerapan metode ini dinilai penting karena dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca melalui bimbingan yang diberikan secara langsung (Andayani *et al.*, 2024). Selain itu, membaca terbimbing memungkinkan siswa belajar berdasarkan tingkat kompetensi yang dimilikinya sehingga keterlibatan belajar menjadi lebih tinggi dan umpan balik yang diterima lebih sesuai dengan kebutuhan individu (Negara *et al.*, 2023). Hal ini menjadikan siswa lebih aktif berpartisipasi serta lebih mudah memahami isi yang terdapat dalam bacaan.

Penelitian ini memperlihatkan adanya perbedaan dibandingkan penelitian sebelumnya, baik dari segi materi, sasaran siswa, maupun bentuk media yang dikembangkan. Pada penelitian Kusumadewi *et al.* (2022), berfokus pada pengembangan media komik matematika digital untuk materi pecahan pada jenjang sekolah dasar. Penelitian Zahro & Sukartiningsih (2022), berfokus pada pengembangan media komik digital berbasis Android untuk meningkatkan keterampilan membaca nyaring siswa kelas II sekolah dasar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan topik yang berbeda. Sementara itu, penelitian Pinatih & Putra (2021), mengembangkan media komik digital berbasis pendekatan saintifik pada muatan IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini mengembangkan media komik digital untuk kemampuan membaca cerita rakyat pada siswa fase A. Media yang dikembangkan memuat cerita rakyat dan soal evaluasi sebagai penguatan pemahaman siswa. Dalam implementasinya, media ini didukung oleh penerapan metode *guided reading* yang dilaksanakan guru untuk membimbing proses membaca siswa secara terarah. Integrasi media komik digital dan *guided reading* diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami isi bacaan secara lebih optimal pada pembelajaran membaca cerita rakyat.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran membaca pada siswa fase A masih menghadapi kendala, terutama pada kemampuan membaca siswa dan belum didukung dengan

penggunaan media pembelajaran yang menarik. Komik digital dipilih sebagai salah satu alternatif media pembelajaran karena mampu menggabungkan teks, gambar, serta tokoh/karakter sehingga kegiatan membaca menjadi lebih menyenangkan dan bermakna, serta dapat membantu memahami isi bacaan. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Komik “SASIMBA” untuk Kemampuan Membaca Cerita Rakyat melalui Metode *Guided Reading* pada siswa Fase A”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media komik “SASIMBA” untuk kemampuan membaca cerita rakyat melalui metode *guided reading* pada siswa fase A?
2. Bagaimana kelayakan mengembangkan media komik “SASIMBA” untuk kemampuan membaca cerita rakyat melalui metode *guided reading* pada siswa fase A?
3. Bagaimana respons guru dan siswa dalam menggunakan media komik “SASIMBA” untuk kemampuan membaca cerita rakyat melalui metode *guided reading* pada siswa fase A?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui pengembangan media komik “SASIMBA” dalam kemampuan membaca cerita rakyat melalui metode *guided reading* pada siswa fase A.
2. Untuk mengetahui kelayakan media komik “SASIMBA” dalam kemampuan membaca cerita rakyat melalui metode *guided reading* pada siswa fase A.
3. Untuk mengetahui respons guru dan siswa dalam penggunaan media komik “SASIMBA” dalam kemampuan membaca cerita rakyat melalui metode *guided reading* pada siswa fase A.

D. Manfaat Penelitian

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

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memperluas landasan keilmuan mengenai kontribusi media komik digital terhadap kemampuan membaca cerita rakyat pada siswa, sekaligus menyediakan pijakan konseptual yang dapat dimanfaatkan dalam perancangan berbagai pendekatan pembelajaran membaca pada jenjang sekolah dasar.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan menjadi media pendukung yang dalam memfasilitasi kemampuan membaca cerita rakyat pada siswa melalui pemanfaatan media komik digital yang telah dirancang dan dikembangkan sesuai kebutuhan pembelajaran.
3. Bagi guru, media komik digital yang dikembangkan berpotensi menjadi opsi media pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan tidak

monoton dalam memfasilitasi siswa memahami isi bacaan cerita rakyat, serta menunjang pelaksanaan pembelajaran membaca pada siswa fase A secara lebih efektif.

4. Bagi siswa, media komik digital dapat membantu mempermudah proses membaca, mendorong partisipasi yang lebih intens dalam kegiatan membaca, serta membantu siswa mengonstruksi keterkaitan antara isi cerita dengan pengalaman belajar yang dimiliki sehingga pemahaman yang terbentuk menjadi lebih mendalam.
5. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber acuan akademik dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang sejenis pada materi, konteks, maupun jenjang pendidikan yang berbeda, sehingga dapat memperluas inovasi pembelajaran berbasis teknologi pada berbagai lingkungan pendidikan.

E. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa komik digital bernama “SASIMBA”. Nama “SASIMBA” diambil dari dua cerita rakyat lokal yaitu Candi Sadon dan Candi Simbatan. Pemilihan nama tersebut bertujuan untuk mengenalkan kearifan lokal kepada siswa serta memudahkan penyebutan media pembelajaran.

Media komik “SASIMBA” dirancang untuk membantu kemampuan membaca siswa kelas Fase A pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Komik ini dibuat menggunakan Canva dan disajikan dalam bentuk *flipbook* digital melalui platform *Heyzine* yang dapat diakses melalui link yang telah

disediakan. Cerita yang diangkat adalah cerita rakyat “Candi Sadon / Candi Reog” dari Dukuh Sadon, Desa Cepoko, Kecamatan Panekan dan “Pertitaan Dewi Sri / Candi Simbatan” yang terletak di Desa Simbatan, Kecamatan Nguntoronadi, Kabupaten Magetan.

Produk komik digital ini dapat diakses secara *online* melalui tautan *flipbook* maupun secara *offline* dalam format PDF interaktif, sehingga dapat digunakan dengan mudah melalui berbagai perangkat tanpa bergantung pada koneksi internet. Setiap halaman menampilkan kombinasi gambar dan teks yang menarik untuk memudahkan siswa dalam mengikuti isi bacaan. Di bagian akhir komik disertakan soal sebagai sarana untuk mendukung kegiatan membaca siswa terhadap cerita yang disajikan.

F. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya mengembangkan media pembelajaran komik digital ini yakni:

1. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa dalam kegiatan membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Sumber belajar yang menyajikan materi cerita rakyat secara kontekstual, sehingga memudahkan siswa dalam mengikuti isi bacaan.
3. Sarana pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung pengembangan kemampuan membaca, sehingga pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman.

G. Definisi Istilah

1. Media Komik Digital

Komik digital adalah media pembelajaran berbasis visual yang menggabungkan teks, gambar, dan tokoh/karakter dalam bentuk cerita. Media ini disajikan melalui perangkat digital seperti laptop, tablet, atau ponsel, baik secara *online* maupun *offline*. Komik digital dirancang agar kegiatan membaca menjadi lebih menarik, memudahkan pemahaman siswa terhadap materi, dan menumbuhkan imajinasi dalam proses belajar. Komik digital ini dikemas dengan cerita rakyat Candi Sadon dan Candi Simbatan untuk memberikan konteks lokal yang relevan bagi siswa.

2. Metode *Guided Reading*

Guided reading merupakan metode pembelajaran membaca yang dilakukan secara terbimbing melalui tahap prabaca (*pre-reading*), tahap membaca (*during-reading*), dan tahap pascabaca (*post-reading* untuk membantu siswa memahami isi bacaan secara bertahap.

3. Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca adalah kemampuan siswa dalam memahami, menafsirkan, dan memperoleh informasi dari teks bacaan. Kemampuan ini memudahkan siswa dalam mengenali isi cerita, menghubungkan informasi dengan pengalaman, dan menyimpulkan makna bacaan, sehingga proses belajar menjadi lebih terarah.