

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi dasar dalam peserta didik untuk belajar berkembang. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar berperan penting untuk menumbuhkan literasi siswa, khususnya membaca dan memahami. Kemampuan literasi, khususnya keterampilan membaca menjadi fondasi yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Membaca juga memiliki kegunaan sebagai alat untuk mendapatkan informasi, tetapi dapat untuk kemajuan ilmu pengetahuan (Yrmina Damayanti dkk., 2025). Akan tetapi, bahasa Indonesia digunakan untuk sarana komunikasi, surat kabar, radio, televisi dan untuk percakapan sehari-hari.

Pembelajaran bahasa Indonesia masih dianggap sebagai materi yang kompleks dan membingungkan. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap materi pada proses kegiatan pembelajaran yang disampaikan dan kurang pemahaman terkait konteks lingkungan belajar guru (Juniarno dkk., 2024). Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu menghubungkan ide-ide abstrak agar menjadi lebih nyata yang dapat dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang terencana untuk meningkatkan kualitas penyampaian materi, salah satunya melalui pemanfaatan sarana pembelajaran yang sesuai.

Media pembelajaran juga memiliki fungsi penting untuk sarana dalam mempermudah penyampaian materi dan mendukung siswa dalam memahami konsep agar lebih efektif (Haptanti dkk., 2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital membuktikan bahwa dapat mengoptimalkan keterlibatan siswa, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat membantu siswa dalam mendalami materi (Paingningsih, 2025).

Namun, saat ini budaya lokal yang menjadi ciri khas dan jiwa bangsa semakin terkikis oleh budaya asing. Salah satunya disebabkan oleh perkembangan zaman dan teknologi, misalnya banyak bermunculan sastra-sastra modern dengan asas kebebasan yang sering kali mengabaikan jati diri bangsa. Padahal cerita rakyat merupakan tradisi yang memuat nilai-nilai luhur bangsa (Agiustora dkk., 2022). Cerita rakyat mengandung nilai-nilai budaya, moral, dan sosial dengan kehidupan siswa. Mendengar dan membaca cerita rakyat memberikan manfaat seperti pengalaman berharga dari peristiwa yang dialami tokoh dalam cerita. Selain itu, cerita rakyat mengandung pesan moral yang bermanfaat, baik yang disampaikan secara langsung maupun tidak langsung melalui perilaku tokoh (Supriyati, 2025).

Mengenai kebutuhan akan pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran, contohnya cerita rakyat siswa tidak hanya dituntut memahami alur dan tokoh, tetapi juga mampu memahami nilai-nilai moral, budaya, serta hubungannya dengan kehidupan sehari-hari (Anggara, 2019). Salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia yang penting adalah cerita

rakyat. Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas disetiap bangsa yang mempunyai kultur budaya yang beraneka ragam yang mencakup kekayaan budaya dan sejarah. Cerita rakyat merupakan salah satu budaya lokal yang dimiliki oleh suatu daerah yang harus di pertahankan dan dilestarikan.

Melalui cerita rakyat, siswa dapat mengenal asal-usul daerahnya, nilai-nilai sosial, serta karakter bangsa Indonesia yang beragam namun tetap menjunjung persatuan. Akan tetapi, fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran cerita rakyat sering kali belum berjalan efektif. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan membaca teks tanpa dukungan media visual yang menarik. Akibatnya, siswa kurang memahami makna dan nilai budaya yang terkandung dalam cerita tersebut. Tidak hanya itu siswa jadi minim membaca dan berliterasi karena media yang sangat monoton dan membosankan sehingga kurang menarik bagi mereka. Mengatasi hal tersebut maka diperlukan pengembangan bahan ajar yang menunjang proses pembelajaran yang sesuai dengan pedoman dan kriteria penyusunan bahan ajar. Selain itu, bahan ajar yang dikembangkan juga harus mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan perkembangan zaman. Bahan ajar pada materi cerita rakyat saat ini masih kurang, sehingga perlu dilakukan pengembangan bahan ajar pada materi cerita rakyat (Agiustora dkk., 2022).

Temuan tersebut menunjukkan perlunya bahan ajar dan media pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual agar siswa lebih termotivasi untuk membaca. Perkembangan teknologi digital sudah menghasilkan peralihan signifikan dalam dunia pendidikan. Seperti pada saat ini dunia pendidikan sudah memasuki era Society 5.0 yang artinya pendidikan menyesuaikan diri harus dengan perkembangan zaman dan tuntutan digitalisasi. Teknologi berperan penting dalam dunia pendidikan sebagai alat penunjang proses pembelajaran supaya tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan optimal (Rusheryanti dkk., 2025)

Untuk melaksanakan hasil pembelajaran yang diharapkan, guru perlu merancang media pembelajaran yang mampu menyampaikan materi secara efektif dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Oleh karena itu, kualitas pembelajaran sangat penting. Kualitas pembelajaran bergantung pada tiga unsur utama, yaitu guru, peserta didik, dan bahan ajar. Salah satu bentuk dari bahan ajar ialah media pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran yang menggunakan teknologi yang dapat menjadi solusi dari permasalahan tersebut yakni penggunaan media pembelajaran komik digital dengan pendekatan CRT (*Culturally Responsive Teaching*) (Rusheryanti dkk., 2025).

Salah satu bentuk inovasi yang relevan adalah komik digital. Komik digital adalah bentuk media yang menggunakan teknologi digital untuk menyampaikan cerita melalui kombinasi gambar, warna, dan teks yang disajikan dalam bentuk digital. Penggunaan perpaduan warna dan gambar

yang tepat dalam media pembelajaran dapat secara efektif menarik perhatian pembaca dan memudahkan mereka untuk memahami isi materi yang disajikan (Alfanda dkk., 2024).

Menurut Priyanga dkk., (2023) Pengembangan media komik dengan pendekatan (CRT) untuk meningkatkan literasi sains siswa sekolah dasar. Menunjukkan bahwa penggunaan komik berbasis CRT mampu membantu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Menurut Khasanah., (2025) menunjukkan bahwa penggunaan komik berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan kemampuan membaca dan pemahaman siswa karena materi pembelajaran dikaitkan dengan budaya setempat. Sedangkan menurut Nurjanah & Rahayu, (2022) menunjukkan bahwa komik digital mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena penyajiannya menarik dan kontekstual.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan komik digital dan pendekatan CRT memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, penelitian-penelitian sebelumnya masih memiliki keterbatasan, seperti belum mengintegrasikan secara optimal antara komik digital dengan pendekatan CRT, serta belum secara spesifik menyesuaikan isi cerita dan karakter tokoh dengan konteks budaya siswa. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengembangkan komik digital pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga dirancang berdasarkan pendekatan *Culturally responsive teaching*

dengan penyesuaian budaya siswa secara lebih mendalam, sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa secara lebih optimal.

Dalam dunia pendidikan, *Culturally responsive teaching* (CRT) juga sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berbasis diferensiasi dan penguatan Profil Pelajar Pancasila terutama dalam aspek “berkebinekaan global” dan “beriman, berakhlak mulia”. Integrasi pendekatan CRT dalam pembelajaran Bahasa Indonesia membantu guru menyajikan materi cerita rakyat yang tidak hanya informatif tetapi juga reflektif terhadap budaya siswa sendiri, sekaligus mengembangkan empati dan sikap toleransi antarbudaya (Fitriani dkk., 2024).

Culturally responsive teaching (CRT) merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pentingnya keterkaitan antara budaya peserta didik dengan proses belajar di kelas. Pendekatan ini menuntut guru untuk memahami latar belakang budaya, nilai, dan pengalaman siswa agar pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna (Isdaryanti dkk., 2024).

Meskipun sudah terdapat berbagai media pembelajaran digital, sebagian besar belum berbasis pendekatan CRT dan tidak memperhatikan keberagaman budaya siswa. Media pembelajaran cerita rakyat yang ada umumnya hanya menampilkan visualisasi cerita tanpa memperhatikan konteks sosial-budaya lokal. Selain itu, guru masih banyak menggunakan

metode ceramah dan bahan ajar tekstual yang kurang menarik bagi siswa generasi digital (Agiustora dkk., 2022)

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pengembangan media komik digital berbasis *Culturally responsive teaching* (CRT) yang mengintegrasikan unsur budaya lokal siswa ke dalam isi cerita, karakter, dan ilustrasi. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual untuk meningkatkan minat baca, tetapi juga sebagai jembatan antara budaya lokal dan pembelajaran modern berbasis teknologi. Dengan demikian, diharapkan siswa tidak hanya memahami teks cerita rakyat secara kognitif, tetapi juga meneladani nilai-nilai budaya di dalamnya dalam kehidupan sehari-hari (Alfanda dkk., 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V di SDN Klagenserut 01 Kabupaten Madiun, diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita rakyat masih berupa LKS, PowerPoint sederhana, dan buku cerita bergambar. Guru menyatakan bahwa untuk materi cerita rakyat, buku cerita bergambar lebih sering digunakan karena dinilai praktis dan mudah didapat, meskipun sekolah sebenarnya telah memiliki fasilitas pendukung media digital seperti LCD proyektor dan pengeras suara.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa media yang digunakan saat ini kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi dan berdiskusi, sehingga pembelajaran cenderung berlangsung satu arah. Selain

itu, cerita rakyat yang digunakan dalam pembelajaran umumnya berasal dari berbagai daerah namun belum sepenuhnya memuat unsur budaya lokal yang dekat dengan kehidupan siswa. Guru juga menyampaikan bahwa siswa kelas V cenderung mudah bosan apabila hanya membaca teks panjang tanpa gambar, dan minat baca siswa terhadap materi cerita rakyat masih tergolong rendah.

Sehubungan dengan kondisi tersebut, guru mengungkapkan kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menggabungkan teks dengan gambar, salah satunya dalam bentuk komik digital, karena dinilai mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi bacaan sekaligus menumbuhkan antusiasme belajar. Namun demikian, guru mengakui belum pernah menggunakan media komik digital sebelumnya, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran baru yang dapat menjawab kebutuhan tersebut. Temuan-temuan ini memperkuat urgensi pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) pada materi cerita rakyat siswa kelas V di SDN Klagenserut 01 Kabupaten Madiun.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis *culturally responsive teaching* (CRT) pada pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita rakyat siswa kelas V di SDN Klagenserut 01 Kabupaten Madiun. Melalui pengembangan ini, diharapkan media komik digital tidak hanya meningkatkan kemampuan literasi dan pemahaman siswa terhadap nilai-

nilai budaya dalam cerita rakyat, tetapi juga mampu menumbuhkan sikap menghargai keberagaman budaya dan memperkuat karakter Profil Pelajar Pancasila. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi guru dan orang tua dalam mendampingi serta mengarahkan penggunaan teknologi digital (gadget) secara positif dan edukatif bagi anak-anak, khususnya dalam konteks pembelajaran berbasis budaya dan karakter.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, masih terdapat permasalahan terkait penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita rakyat yang belum mampu menarik minat belajar siswa secara optimal. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kondisi media pembelajaran komik digital berbasis *Culurally Responsive Teaching* (CRT) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita rakyat untuk siswa kelas V SDN Klagenserut 01?
2. Bagaimana Kebutuhan media komik digital berbasis *Culturally Responsive Teching* (CRT) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita rakyat untuk siswa kelas V SDN Klagenserut 01?
3. Bagaimana pengembangan media komik digital berbasis *Culturally Responsive Teching* (CRT) pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita rakyat di SDN Klagenserut 01?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan kondisi media pembelajaran komik digital berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita rakyat untuk siswa kelas V SDN Klagenserut 01 ?
2. Untuk mengidentifikasi kebutuhan komik digital berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita rakyat untuk siswa kelas V SDN Klagenserut 01?
3. Untuk mengembangkan media komik digital berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita rakyat di SDN Klagenserut 01?

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, baik dari segi teoritis praktis, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru agar selalu berfikir kreatif dan inovatif dalam mengembangkan komik digital berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) untuk menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga siswa mampu memahami materi pembelajaran secara maksimal.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Penggunaan komik digital berbasis *Culturally responsive teaching* (CRT) diharapkan dapat menumbuhkan minat baca secara signifikan, sehingga mendukung perkembangan keterampilan literasi. Media ini dapat menjadi alternatif yang menyenangkan untuk mengajarkan materi pembelajaran bahasa indonesia.

2. Bagi Guru

Dengan mengembangkan media komik digital berbasis *Culturally responsive teaching* (CRT) 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 digital berbasis *Culturally responsive teaching* (CRT) yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa masa kini.

3. Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam melakukan kajian ilmiah terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *Culturally responsive teaching* (CRT). Selain itu, peneliti memperoleh keterampilan praktis dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi media komik digital, mulai dari tahap analisis kebutuhan,

perancangan desain, validasi, hingga uji kepraktisan dan keefektifan. Pengalaman ini menjadi bekal berharga bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian lanjutan di bidang pengembangan media pembelajaran berbasis budaya dan literasi digital di sekolah dasar.

E. Spesifikasi Produk

Pengembangan yang dihasilkan berupa media pembelajaran komik digital berbasis *Culturally responsive teaching* (CRT) pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Pengembangan yang dihasilkan yaitu :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa komik digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi “Cerita Rakyat” untuk kelas V Sekolah Dasar.
2. Komik digital didesain semenarik mungkin untuk meningkatkan minat baca siswa dalam proses pembelajaran.
3. Media komik digital yang dikembangkan dapat diakses kapan saja dan di mana saja asalkan terdapat koneksi internet yang memadai.
4. Tampilan media komik digital dirancang lebih menarik dan mudah dipahami sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.
5. Sasaran produk pengembangan media komik digital adalah siswa kelas V SD.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan komik digital berbasis *Culturally responsive teaching* (CRT) merupakan salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan

pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran. Media pembelajaran yang kurang menarik sering kali membuat siswa cepat bosan dan sulit berkonsentrasi dalam memahami materi. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih sangat terbatas. Adanya pengembangan komik digital bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa dengan memberikan pengalaman baru melalui komik digital dan berimajinasi yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja. Hal ini juga memudahkan guru mengajarkan materi kepada siswa.

G. Definisi Istilah

a. Media Komik Digital

Komik Digital adalah bentuk media pembelajaran yang berbasis digital, yang menyajikan materi cerita bergambar yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti laptop, tablet, dan *smartphone*. Komik digital terdiri dari gambar-gambar yang ditempatkan secara berdekatan dan diurutkan dengan sengaja untuk menyampaikan cerita melalui kombinasi gambar, warna, dan teks yang disajikan dalam bentuk digital. Penggunaan perpaduan warna dan gambar yang tepat dalam media pembelajaran dapat secara efektif menarik perhatian pembaca dan memudahkan mereka untuk memahami isi materi yang disajikan.

b. *Culturally responsive teaching* (CRT)

Culturally responsive teaching (CRT) pendekatan pembelajaran yang menggabungkan latar belakang budaya peserta didik ke dalam

materi pelajaran di sekolah, serta membangun keterkaitan yang relevan dengan budaya masyarakat sekitar. Pendekatan ini berpijak pada teori sosiokultural yang menyatakan bahwa praktik, instrumen, dan simbol yang dikonstruksi melalui budaya mampu mendukung perkembangan kemampuan berfikir. Tujuan utama CRT adalah untuk mengoptimalkan kemampuan siswa dalam menguasai pengetahuan, membentuk sikap akademik yang positif, serta membina hubungan yang bermakna dengan latar budaya mereka. menekankan pentingnya keterkaitan antara budaya peserta didik dengan proses belajar di kelas.

c. Pelajaran Bahasa Indonesia

Pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di tingkat pendidikan sekolah dasar hingga perguruan tinggi di Indonesia, yang berfokus pada pengembangan kemampuan berbahasa. Bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran ini meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

d. Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah bentuk sastra lisan tradisional yang diwariskan secara turun-temurun melalui tradisi mulut ke mulut oleh masyarakat Indonesia, khususnya mengandung unsur budaya lokal, nilai moral, dan ajaran kehidupan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.