

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki makna usaha yang dilakukan oleh seseorang (siswa) dalam mengembangkan potensi diri sebagai bekal masa depan dan membentuk siswa menjadi pribadi yang bermoral (Asriani dkk, 2017). Pendidikan salah satu aspek yang dapat mempengaruhi kehidupan manusia. Manusia dapat berpartisipasi dalam perubahan dunia dan perubahan yang sekarang terjadi di masyarakat dengan begitu cepat melalui pendidikan. Tentunya, kemampuan literasi siswa sangatlah dibutuhkan agar tetap mengikuti perkembangan yang terjadi (Yuriza dkk, 2018). Perihal ini begitu penting bagi siswa dalam meningkatkan kapasitas mereka dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan.

Bahasa merupakan kecakapan atau alat komunikasi antar individu, dan bahasa nasional yaitu bahasa Indonesia merupakan ciri khas bangsa Indonesia. Aspek ini menjadi salah satu alasan pembelajaran bahasa Indonesia diajarkan di semua tingkatan pendidikan, khususnya di jenjang SD karena berfungsi sebagai dasar dari semua pembelajaran yang ada (Farhrohman, 2017). Hal tersebut akan membawa dampak positif pada siswa yang mampu berkomunikasi saat proses pembelajaran menggunakan bahasa Indonesia. Permendikdub Nomor 57 Tahun 2014 Pasal 5 ayat 6 menetapkan bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran umum pada Kelompok A sehingga wajib diajarkan di jenjang SD/MI yang tujuannya supaya dapat mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi

pengetahuan, serta kompetensi keterampilan siswa sebagai sarana penguatan serta peningkatan kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Disimpulkan bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu pilar dalam proses pembelajaran di sekolah yang harus diajarkan oleh para pendidik.

Fakta yang ditemukan di lapangan banyak siswa menganggap mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu dari sekian mata pelajaran yang sulit (Anzar, 2017). Menurut siswa, dalam belajar bahasa Indonesia mereka mengalami kesulitan karena materi cenderung lebih banyak menulis, dan sulit dalam memahami isi teks. Kesulitan yang dialami siswa menyebabkan hasil belajar tidak mencapai nilai maksimal dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan data nilai rata-rata yang diperoleh saat ujian akhir semester ganjil mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SDI Ainur Rahmah yang didapatkan oleh 20 siswa hanya mencapai 52. Sedangkan nilai KKM yang ditetapkan oleh sekolah 70 dan artinya nilai yang dicapai siswa belum mencapai nilai minimum KKM.

Hasil observasi awal saat proses pembelajaran bahasa Indonesia pada tanggal 2 Februari 2023 di SDI Ainur Rahmah, dapat diketahui bahwa mayoritas siswa kurang antusias dalam menerima materi, pembelajaran menjadi pasif dan cepat bosan. Saat proses belajar guru menyajikan materi di kelas hanya menggunakan metode ceramah tanpa diselingi media pembelajaran interaktif dan menarik bagi siswa, untuk menunjang pembelajaran guru hanya menggunakan buku ajar yang difasilitasi oleh sekolah. Siswa lebih menginginkan belajar menggunakan bahan ajar yang menarik, tidak seperti buku pelajaran biasa yang sangat membosankan

hanya memuat tulisan.

Sedangkan rata-rata kemampuan literasi siswa tingkat sekolah dasar masih terbilang rendah. Hal ini didukung oleh hasil Asesmen Murid di kelas IV menyatakan bahwa ada sebanyak 52% siswa masuk kedalam kategori sangat rendah, 12% dalam kategori rendah, 12% dalam kategori sedang, 20% dalam kategori tinggi, dan hanya 4% dalam kategori sangat tinggi. Mayoritas siswa mendapati kesulitan dalam mengerjakan soal yang berkaitan dengan aspek kemampuan literasi yakni, menemukan informasi tersurat, menjelaskan ide pokok, mengaitkan isi teks dengan pengalaman pribadi, serta menyimpulkan kejadian berdasarkan informasi. Sehingga kemampuan literasi siswa kelas IV SDI Ainur Rahmah perlu ditingkatkan untuk menunjukkan kecakapan dalam memahami suatu bacaan.

Salah satu upaya menyelesaikan permasalahan ini adalah dengan mengembangkan bahan ajar sederhana dan menarik untuk siswa, seperti komik. Bahan ajar bukan hanya buku pelajaran, namun komik juga bisa dijadikan sebagai bahan ajar, hal ini terjadi karena komik dapat merangsang perkembangan berpikir siswa disebabkan oleh pengkombinasian dari warna mencolok, cerita lucu dan menarik, serta mengubah karakter siswa melalui jalan cerita seakan ikut memerankan cerita dalam komik tersebut (Lubis, 2018). Disimpulkan bahwa salah satu kelebihan komik adalah cara penyajiannya memuat unsur visual dan cerita yang kuat.

Danaswari (2019) mengatakan bahan ajar berupa komik dapat meningkatkan kecerdasan visual karena memudahkan siswa mengartikan desain visual kedalam

suatu imajinasi dan pemahamannya sendiri. Ada beberapa keunggulan komik menurut Angkowo dan Kosasih (2007:22) adalah : 1) siswa lebih cepat memahami isi komik karena bahasa yang digunakan adalah bahasa sehari-hari; 2) memanfaatkan gambar-gambar dalam memperjelas maksud dari kata-kata cerita dalam komik; 3) menggunakan kombinasi warna yang menarik dan mencolok sehingga siswa tertarik membaca komik; 4) cerita pada komik berkaitan dengan peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar, sehingga siswa akan lebih mudah memahami permasalahan yang dihadapi. Penulis menarik kesimpulan bahwa komik adalah opsi media pembelajaran bahasa Indonesia yang mampu menyampaikan materi dengan menarik dan membantu siswa dalam memahami pelajaran yang telah dipelajari.

Berdasarkan Kurikulum K13 (2013) tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia adalah berupaya membentuk siswa yang memiliki empat keterampilan yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis agar dapat berkomunikasi di masyarakat dengan baik dan benar. Dalam memahami bahasa Indonesia dari aspek bentuk, makna, fungsi serta penggunaannya tepat dan kreatif dalam mencapai tujuan dapat meningkatkan kemampuan intelektual serta kedewasaan emosional dan sosial siswa (Kasdriyanto, 2014). Proses pembelajaran bahasa Indonesia pada jenjang SD/MI menjadi indikator keberhasilan pembelajaran lainnya dalam menyesuaikan cakupan kompetensi membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Hal ini berkaitan erat dengan literasi selaras dengan yang disampaikan oleh Jannah (2022) yaitu inti dari literasi adalah suatu kegiatan membaca, berpikir, dan menulis. Didukung oleh Deklarasi Praha yang

diselenggarakan pada tahun 2003 menyatakan bahwa literasi merupakan kemampuan individu dalam berkomunikasi dimasyarakat, baik secara pelaksanaan, dan jalinan sosial terkait wawasan, bahasa, dan kultur budaya (Planas Vilà, 2003).

Anshori dalam bukunya menyatakan bahwa Harjasujana dan Damaianti (2021:15) merangkum pengertian dari literasi menjadi beberapa rumusan; (1) membaca kata-kata yang tercetak (2) berucap secara gamblang, ringkas, serta meyakinkan lawan bicara (3) menulis secara mudah dan menyenangkan (4) menyampaikan konsep penting melalui kata-kata secara tersurat (5) memahami pesan yang diucapkan melalui lisan, mengikuti perkataan yang telah ditentukan dan arti yang dinyatakan secara tersirat dan tercermin dalam pilihan kata, susunan kalimat, serta model tekanan dan model struktur ucapan (6) dari kegiatan literasi mendapat kepuasan, tujuan, dan pengalaman. Secara sederhana literasi dapat dipahami sebagai keterampilan atau kemampuan membaca dan menulis, membaca yang memiliki arti melafalkan lambang-lambang bahasa (huruf/angka) hingga memperoleh sebuah pemahaman sedangkan menulis yang memiliki arti mengungkapkan ide melalui mengukirkan lambang-lambang bahasa (huruf/angka) hingga memperoleh sebuah pemahaman.

Peneliti terdahulu telah melakukan penelitian dalam pengembangan komik. Menurut hasil penelitian (Purba, 2022) dengan judul “Pengembangan Media Komik Interaktif untuk Penguatan Literasi Baca Siswa Kelas 4 SD”. Pada penelitian ini memiliki persamaan variabel komik dan literasi baca siswa. Jenis penelitian yang diterapkan yaitu jenis *Research and Development* (RnD) dengan

model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implementation, and Evaluation*). Penggunaan media komik interaktif layak digunakan saat proses pembelajaran, hal ini ditunjukkan oleh presentase 90% oleh ahli materi menunjukkan kriteria sangat baik, presentase 88,3% kategori sangat baik hasil validasi ahli media, dan hasil validasi ahli bahasa mencapai presentase 82% kategori sangat baik. Berdasarkan hasil validasi yang didapatkan menunjukkan media pembelajaran komik interaktif untuk penguatan literasi baca siswa kelas 4 SD layak dan efektif digunakan pembelajaran atau aktivitas literasi baca.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Komik Bahasa Indonesia (KOMINDO) untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas IV SDI Ainur Rahmah Probolinggo”.

## **B. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana bentuk media yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa jenjang SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan media komik bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa?
3. Bagaimana respon siswa dan guru terhadap komik bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dalam penelitian adalah :

1. Mengembangkan media berupa komik bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa jenjang SD/MI.
2. Mendeskripsikan tingkat kelayakan komik bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa.
3. Mendeskripsikan respon siswa dan guru terhadap media komik bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa.

### D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk berupa media pembelajaran komik bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa pada jenjang SD/MI yang merupakan hasil penelitian pengembangan mempunyai beberapa spesifikasi antara lain :

1. Media pembelajaran Komik Bahasa Indonesia (KOMINDO) berbentuk cetak;
2. Komik menggunakan kertas *Art Paper* 150 gsm A5 ukuran 14,8 x 21 cm;
3. Media pembelajaran Komik Bahasa Indonesia yang dikembangkan memuat materi Cerita Fiksi untuk siswa kelas IV SD/MI;
4. Media pembelajaran Komik Bahasa Indonesia berkaitan dengan kehidupan sehari-hari;
5. Media pembelajaran yang akan dikembangkan digunakan untuk kepentingan pembelajaran dapat memvisualisasikan materi yang disampaikan dengan jelas kepada siswa.

### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Pengembangan komik bahasa Indonesia (KOMINDO) memiliki beberapa solusi dari permasalahan sebagai berikut :

1. Adanya media Komik Bahasa Indonesia (KOMINDO) ini, siswa dapat mempelajari materi cerita fiksi;
2. Adanya media Komik Bahasa Indonesia (KOMINDO) ini, siswa dapat meningkatkan kemampuan literasi;
3. Adanya media Komik Bahasa Indonesia (KOMINDO) ini, dapat mempermudah guru dan siswa saat proses pembelajaran karena telah didesain menarik dan mudah dipahami.
4. Adanya media Komik Bahasa Indonesia (KOMINDO) ini, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan**

#### 1. Asumsi

Ketika penelitian dilaksanakan, peneliti membuat asumsi yang digunakan pada saat penelitian berlangsung. Asumsi tersebut sebagai berikut :

- a) Para validator dapat memberikan penilaian secara objektif tanpa dipengaruhi oleh faktor eksternal, sehingga penilaian dapat mencerminkan keadaan yang sesungguhnya dari Komik Bahasa Indonesia (KOMINDO) berorientasi kemampuan literasi yang telah dikembangkan, sungguh-sungguh dapat digunakan dalam penelitian atau tidak.
- b) Siswa sebagai subjek penelitian mencoba menggunakan media komik saat proses pembelajaran setelah peneliti memberikan petunjuk penggunaan

agar guru dapat mengetahui tingkat kemampuan literasi dan tingkat ketertarikan siswa terhadap media tersebut.

- c) Media pembelajaran pengembangan ini disusun secara sistematis hingga siswa mampu dengan mudah memahami materi pelajaran khususnya pada materi cerita fiksi.

## 2. Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

- a) Media komik hanya diterapkan di kelas IV sekolah dasar mata pelajaran bahasa Indonesia materi cerita fiksi.
- b) Pengembangan media pembelajaran komik bahasa Indonesia dibuat hanya untuk tahap uji coba pemakaian yang akan dilaksanakan di SDI Ainur Rahmah Probolinggo.
- c) Media ini berupa komik yang berisi materi cerita fiksi untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa.

## G. Definisi Operasional

1. Pengembangan media KOMINDO menggunakan penelitian (*Research and Development*) yaitu proses kegiatan yang dilaksanakan untuk meneliti suatu permasalahan hingga dapat di atasi oleh suatu solusi berupa produk Komik Bahasa Indonesia (KOMINDO) dan bisa dipertanggung jawabkan serta membawa perubahan yang lebih baik.
2. Media pembelajaran adalah alat, metode, atau model yang diterapkan oleh guru untuk berinteraksi dengan siswa saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Komik bahasa Indonesia (KOMINDO) merupakan sebuah media cetak memuat cerita bergambar beserta latihan soal yang didesain untuk menarik

perhatian siswa dalam meningkatkan literasi.

4. Bahasa Indonesia adalah alat komunikasi sosial sebagai penghubung interaksi manusia antar daerah-daerah seluruh Indonesia berupa sistem bunyi yang dihasilkan dari ucapan.
5. Literasi merupakan kemampuan dan keterampilan dalam memperoleh informasi dan pengetahuan baik melalui aktivitas membaca, berpikir, dan menulis.