

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam upaya mensejahterakan suatu bangsa. Pendidikan di sekolah dapat diartikan suatu proses terjadinya interaksi yang melibatkan warga sekolah terutama peserta didik dan guru untuk menciptakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan secara sadar dan terencana. Pendidikan menjadikan seseorang memiliki kecerdasan, sikap, dan keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun bagi orang lain. Pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1, sebagai berikut:

“Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan harus mewujudkan suasana belajar dan peserta didik yang cakap, aktif dan berkualitas”.

UU Sindiknas menjelaskan bahwa pendidikan harus mewujudkan suasana belajar pada proses pembelajaran untuk membuat peserta didik memahami materi dan memberikan perubahan secara pengetahuan, sikap dan juga keterampilan. Proses pembelajaran merupakan bagian penting dalam sarana pendidikan seperti dalam sekolah formal dan nonformal, keberhasilan dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya

adalah komunikasi guru dengan peserta didik untuk menghasilkan antusiasme dan peserta didik mendapatkan pemahaman dari materi yang diberikan guru. Heinich (Daryanto, 2016: 2) berpendapat bahwa konsep belajar didekati menurut paradigma konstruktivisme. Paham konstruktivistik menyatakan bahwa belajar merupakan hasil konstruksi sendiri (pebelajar) sebagai hasil interaksinya terhadap lingkungan belajar. Secara hakiki, asimilasi dan akomodasi terjadi sebagai usaha pebelajar untuk menyempurnakan atau merubah pengetahuan yang telah ada di benaknya. Peserta didik yang aktif menandakan proses belajar berjalan dengan baik, menarik, interaktif, dan komunikatif antara guru dengan peserta didik.

Proses pembelajaran saat ini didapat dari pengembangan sistem pendidikan yang dikembangkan oleh pemerintah dengan menyempurnakan kurikulum sebelumnya. Kurikulum 2013 yang digunakan saat ini bertujuan untuk menyempurnakan kurikulum sebelumnya dan menekankan pada keseimbangan aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Pemerintah melakukan revisi pada semua mata pelajaran salah satunya Bahasa Indonesia, pembelajaran Bahasa Indonesia lebih menekankan pada mengembangkan literasi peserta didik. Literasi peserta didik digencarkan untuk menunjang kemampuan berbahasa dengan cara membaca. Salah satu aspek dalam keterampilan yang harus dikembangkan dalam proses pembelajaran bagi setiap peserta didik adalah keterampilan berbahasa. Kurikulum 2013 pada dasarnya memberi bekal kemampuan dasar membaca, menulis dan berhitung.

Proses pembelajaran berbahasa yang diajarkan di sekolah dapat digunakan dan di praktekan langsung di kehidupan bermasyarakat, karena pada dasarnya bahasa memiliki fungsi untuk berkomunikasi antar individu. Fitria (2019: 78) menjelaskan bahwa Bahasa Indonesia memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan. Hal ini terimplementasi dalam proses pembelajaran atau kegiatan belajar-mengajar. Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia dalam segala fungsinya, yaitu sarana berkomunikasi, sarana berpikir, sarana persatuan, dan sarana kebudayaan. Bahasa sendiri memiliki peran besar dalam perkembangan Pendidikan di sekolah bagi peserta didik khususnya peserta didik sekolah dasar. Bahasa memiliki tujuan menyampaikan informasi dari diri seseorang untuk disampaikan kepada orang lain, agar orang lain mengerti maksud dan tujuannya.

Proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbahasa yang baik dan mampu menarik perhatian peserta didik dapat dibantu dengan media pembelajaran. Daryanto (2016: 7) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran yang diberikan bertujuan sebagai sarana membaca pemahaman peserta didik dengan merujuk pada kosa kata dan kalimat isi bacaan dari materi.

Menurut *Center for Social Marketing* (Meliyawati 2018: vi) perbandingan jumlah buku yang dibaca siswa SMA di 13 negara, termasuk Indonesia. Di Amerika Serikat, jumlah buku yang dibaca sebanyak 32 judul buku, Belanda 30 buku, Prancis 30 buku, Rusia 12 buku, Brunei 7 buku, Singapura 6 buku, Thailand 5 buku, dan Indonesia 0 buku. Pendapat itu sejalan dengan hasil survei Unesco (Meliyawati, 2018: v) yang menunjukkan bahwa Indonesia sebagai negara dengan minat baca masyarakat paling rendah di Asean, yakni hanya 0,01%. Artinya, hanya satu dari 10.000 orang yang memiliki aktivitas membaca yang baik. Jumlah di atas jauh dibandingkan dengan Jepang (45%) atau Singapura (55%). Berdasarkan hasil observasi mendapatkan hasil bahwa peserta didik dalam menerima pembelajaran masih bersikap pasif terhadap proses belajar di kelas. Kekurangan itu berdampak pada kemampuan membaca pemahaman, contoh saat guru memberikan pertanyaan secara klasikal, peserta didik bingung untuk menjawab pertanyaan dari guru. Wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV C SD Negeri 1 Karangnans mendapatkan hasil bahwa guru kelas IV C melaksanakan proses pembelajaran pada saat sebelum pandemic *Covid-19* hanya dengan menggunakan media yang tersedia di sekolah berupa gambar, poster, dan LKS dan pada saat pandemic *Covid-19*, penggunaan media pada pembelajaran sangat terbatas maka guru kelas hanya memberikan tugas yang diambil oleh siswa di sekolah. Guru kelas menyatakan bahwa media yang selama ini digunakan sering menjadikan peserta didik bosan pada saat proses pembelajaran, dan membuat peserta didik tidak memahami isi bacaan. Hal ini

dapat dibuktikan ketika peserta didik diminta untuk menceritakan kembali dengan bahasa sendiri. Kelancaran membaca menjadi faktor lain dalam membaca pemahaman. Pada proses pembelajaran dalam jaringan (Daring) ketika guru memberikan berbagai gambar, siswa berani untuk mengutarakan pendapat, namun karena keterbatasan gambar maka siswa cepat merasakan bosan dan guru kesulitan untuk mencari gambar yang sesuai, guru kelas berharap ada media pembelajaran yang dapat dipergunakan saat pembelajaran dalam jaringan (Daring). Hasil observasi yang telah dilakukan pada kelas IV C pada saat pembelajaran dalam jaringan (Daring), mendapati banyak peserta didik yang diam dan tidak fokus pada proses pembelajaran. Wawancara dengan peserta didik mendapatkan informasi bahwa peserta didik lebih tertarik dengan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dibandingkan dengan teori yang disampaikan dengan ceramah.

Berdasarkan data di atas, penelitian ini bermaksud mengembangkan media pembelajaran berbasis komik, sebelumnya komik digunakan untuk bacaan hiburan serta dalam proses pembelajaran di kelas IV C belum pernah menggunakan komik sebagai media pembelajaran, dalam kesempatan ini Komik “Teman Belajar” digunakan sebagai sarana membaca pemahaman di kelas IV C SD Negeri 1 Karangnanas. Pengembangan media menjelaskan tentang isi bacaan dari materi Tema 4 Subtema 3 pekerjaan orang tuaku. Komik “Teman Belajar” diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik untuk membaca karena terdapat gambar yang disesuaikan dengan kalimat serta kejadian. Peneliti menggunakan Komik “Teman Belajar” sebagai media

dalam penyampaian materi yang telah dikembangkan. Media pembelajaran Komik “Teman Belajar” diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan mampu menjadi sarana membaca pemahaman peserta didik. Media dikemas dengan menarik dan kreatif serta ilustrasi yang disesuaikan dengan keadaan sebenarnya. Penggunaan bahasa sehari-hari sebagai penunjang isi komik serta bertujuan sebagai penerjemahan dari bahasa yang sulit yang terdapat di buku ajar. Diharapkan dengan penggunaan bahasa sehari-hari peserta didik dapat memahami maksud dan arti dari setiap kata dan kalimat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media Komik “Teman Belajar” sebagai sarana membaca pemahaman?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media Komik “Teman Belajar” menurut ahli materi dan ahli desain?
3. Bagaimana respon guru dan siswa dalam penggunaan media Komik “Teman Belajar”?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengembangan media Komik “Teman Belajar” sebagai sarana membaca pemahaman.
2. Mengetahui kelayakan pengembangan media Komik “Teman Belajar” menurut ahli materi dan ahli desain.

3. Mengetahui respon guru dan siswa dalam penggunaan media Komik “Teman Belajar”.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis dan praktis penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak:

1. Secara teoretis

a. Bagi peserta didik

- 1) Mampu memahami materi dan kalimat yang sukar dalam isi bacaan.
- 2) Mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman.
- 3) Membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik yang didasari pemahaman bacaan.

b. Bagi peneliti

Hasil penelitian dapat dijadikan rujukan atau referensi dan bekal bagi peneliti untuk menerapkan media Komik “Teman Belajar” dalam proses pembelajaran atau dengan berbagai alur cerita sehingga dapat memberikan referensi sarana membaca pemahaman peserta didik.

c. Bagi guru

- 1) Menambah wawasan guru terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran.
- 2) Meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran Komik “Teman Belajar” untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik dengan menggunakan berbagai metode dan model pembelajaran.

3) Menambah referensi media sebagai sarana membaca pemahaman.

2. Secara praktis

a. Bagi peserta didik

- 1) Mendapatkan pengalaman yang menarik dalam belajar menggunakan media Komik “Teman Belajar”.
- 2) Meningkatkan semangat peserta didik untuk lebih giat belajar karena kemudahan yang didapat serta suasana belajar yang menyenangkan.

b. Bagi guru

- 1) Membantu guru dalam menyampaikan materi yang memiliki banyak kalimat yang sukar.
- 2) Memberikan semangat guru untuk mengembangkan media lainnya.

c. Bagi sekolah

Menambah koleksi media pembelajaran yang dapat dipergunakan disaat yang dibutuhkan bagi pembelajaran di kelas maupun di luar kelas.

d. Bagi peneliti

Menjadi pengalaman yang berharga dalam mengembangkan media pembelajaran dan sebagai bekal untuk menjadi guru yang profesional