

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Keterampilan membaca merupakan salah satu aspek yang bersifat mendasar dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang memiliki peran penting dalam meningkatkan membaca pemahaman. Dalam konteks pendidikan, kemampuan membaca pemahaman yang baik tidak hanya mendukung pemahaman teks, tetapi juga mempengaruhi keterampilan lainnya. Keterampilan dalam pelajaran bahasa Indonesia ada 4 yaitu: keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*).<sup>1</sup>

Di era digital saat ini, di mana akses terhadap sumber bacaan semakin mudah untuk di dapatkan, keterampilan membaca menjadi semakin penting. Siswa yang memiliki kemampuan membaca yang baik akan lebih mampu menganalisis, mengevaluasi, dan mengintegrasikan informasi dari berbagai sumber.

Pembelajaran di kelas akan menjadi lebih baik ketika menggunakan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran efektif yang bisa dilihat dari ketepatan guru dalam memilih media pembelajaran maupun metode pembelajaran. Sebagai seorang guru juga harus bisa memilih media pembelajaran yang di mana dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

---

<sup>1</sup> Muhammad Ali, 'Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar', *Pernik : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.1 (2020), Pp. 35–44, Doi:10.31851/Pernik.V3i2.4839.

Pembelajaran dengan menggunakan media komik digital dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa. Penggunaan media video juga menunjukkan hasil yang positif sehingga bisa untuk meningkatkan minat, motivasi, dan rasa semangat peserta didik dalam belajar mengajar yang menarik, menyenangkan, serta berlangsung secara efektif dan efisien<sup>2</sup>

Wibowo mengatakan Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang bertujuan menyampaikan pesan yakni materi ajar secara lebih baik dan sempurna yang mampu menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa.<sup>3</sup>

Senada dengan pengertian di atas Kurniawati menambahkan bahwa media pembelajaran komik digital akan membantu siswa dalam belajar dan memahami materi pembelajaran, terlebih dapat meningkatkan motivasi serta kemauan siswa untuk belajar.<sup>4</sup>

Dalam proses pembelajaran harus berjalan dengan baik untuk mencapai tujuan pendidikan yang baik. Maka perlu didukung oleh guru yang berperan penting dalam memberikan materi atau informasi lain yang diperlukan seperti media pembelajaran yang mendukung pada proses pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran yang baik itu adalah pembelajaran yang mencapai tujuan keterampilan

---

<sup>2</sup> Ardilla Anggraini, Eko Wahyu Wibowo, And Imas Mastoah, 'Pengembangan Media Audio Visual Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Skala Kelas V Sd', *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3.1 (2024), Pp. 53–65, Doi:10.56855/Jpsd.V3i1.1068.

<sup>3</sup> Hilda Rosinta, Eko Wahyu Wibowo, And Oman Farhurohman, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Budaya Lokal Banten Berbasis Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa', *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan Mi/Sd*, 3.1 (2023), Pp. 13–24, Doi:10.35878/Guru.V3i1.593.

<sup>4</sup> Ni Luh Wahyu Kusumadewi, I Wayan Gunartha, And Putu Wisna Ariawan, 'Pengembangan Media Komik Matematika Digital Untuk Pembelajaran Materi Pecahan Di Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9.1 (2022), Pp. 103–16, Doi:10.38048/Jipcb.V9i1.660.

menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, keterampilan menulis. Karena siswa sekarang sangat antusias dalam penggunaan media interaktif dibandingkan dengan buku.

Senada dengan penelitian Ayub Siregar bahwa siswa sering kali kurang tertarik pada pembelajaran karena materi pelajaran yang sulit dipahami. Hal ini sebagian besar disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik.<sup>5</sup> Selain itu, penelitian Pina Herlina menunjukkan bahwa rendahnya nilai dalam pembelajaran bahasa Indonesia berkaitan dengan kurangnya penggunaan teknologi, yang membuat suasana belajar menjadi monoton dan menyebabkan siswa menjadi pasif serta mudah merasa bosan. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik guna meningkatkan motivasi belajar siswa.<sup>6</sup>

Berdasarkan observasi yang didapat di sekolah MI AL- Ikhlas Thoriqul Huda ditemukan berbagai temuan pada proses penelitian ini berdasarkan observasi atau pengamatan langsung pada saat observasi awal ditemukan beberapa informasi yang pertama rendahnya membaca pemahaman siswa di kelas IV MI AL- Ikhlas Thoriqul Huda, media pembelajaran yang kurang menarik, terbatasnya kmedia digital, dan kurangnya keefektifan media komik digital terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa, dikarenakan kurangnya penggunaan teknologi serta belum menggunakan media digital dalam proses pembelajaran. Dari permasalahan tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan siswa dalam membaca pemahaman masih rendah hal

---

<sup>5</sup> Ayub Siregar, Dewi Irmawati Siregar, And Uptd Btkp Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan, 'Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ipa Sekolah Dasar', *Jurnal Sistem Informasi*, 2.1 (2021), P. 114.

<sup>6</sup> Pina Herlina And Erwin Rahayu Saputra, 'Pengembangan Media Power Point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6.2 (2022), Pp. 1800–1809, Doi:10.31004/Basicedu.V6i2.2207.

tersebut di tunjukkan ketika siswa diminta menarik kesimpulan dari sebuah bacaan, siswa belum mampu menyimpulkan dengan tepat.

Menurut Lutfikah & Nurhasanah, komik ialah cara menginspirasi siswa guna melatih kemampuan pemahaman. Komik tidak hanya berisi materi, namun berisikan gambar yang sangat menarik untuk anak, mulai dari gambar hingga keaktifan.<sup>7</sup>

Berdasarkan analisis kebutuhan di lapangan peneliti sangat tertarik ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis komik digital tujuannya untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengembangkan media komik digital yang dapat digunakan untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa pada pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian dengan judul pengembangan media komik digital untuk meningkatkan membaca pemahaman mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas IV MI.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan membaca pemahaman di kelas IV pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
2. Terbatasnya media digital untuk mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV.

---

<sup>7</sup> Dea Malinda Dea, 'Pengembangan Media Komik Berbasis Comic Life Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia', *Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar*, 9.2 (2023), Pp. 165–76, Doi:10.32678/Ibtidai.V9i2.7149.

3. Kurangnya keefektifan media komik digital terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti memberi batasan permasalahan dari penelitian yang akan dilakukan. Yaitu pengaruh pengembangan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV. Peneliti ingin mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital yang dikembangkan dan mengetahui pengaruhnya terhadap membaca pemahaman siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia.

### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana prosedur media komik digital pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas IV MI AL-Ikhlas Thoriqul Huda?
2. Bagaimana kelayakan media komik digital dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas IV MI Al-Ikhlas Thoriqul Huda?
3. Bagaimana keefektifan media komik digital terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV MI Al- Ikhlas Thoriqul Huda?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui prosedur bagaimana media komik digital pada pembelajaran bahasa Indonesia dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas IV MI AL-Ikhlas Thoriqul Huda.
2. Untuk mengetahui kelayakan media komik digital dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas IV MI Al-Ikhlas Thoriqul Huda.
3. Untuk mengetahui bagaimana uji keefektifan media komik digital terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV MI AL-Ikhlas Thoriqul Huda.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat teoritis dan praktis. Manfaat teoritis merupakan manfaat jangka panjang, dan manfaat praktis memberikan dampak secara langsung.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang sangat penting dalam pengembangan media komik digital untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Dengan adanya penelitian ini bisa menghasilkan wawasan-wawasan yang baru dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang di mana dapat meningkatkan membaca pemahaman siswa, serta bagaimana hambatan-hambatan dalam pengembangan media komik digital. Selain itu juga penelitian ini bisa menjadi referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi peneliti

Penelitian ini memberikan manfaat yang signifikan bagi peneliti dalam hal pengetahuan dan sebagai alat bagi peneliti untuk membangun media komik digital untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa di MI Al-ikhlas thoriqul huda.

### b. Bagi peserta didik

Melalui penggunaan media komik digital diharapkan dapat meningkatkan membaca pemahaman siswa.

### c. Bagi guru

Diharapkan dengan adanya media komik digital dapat memudahkan guru dalam melakukan pembelajaran.

### d. Bagi sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini akan berguna bagi sekolah sebagai salah satu media pembelajaran komik digital untuk peserta didik dan masyarakat sekolah.

### e. Bagi lembaga pendidik tenaga kependidikan (LPTK)

Diharapkan dapat membantu memberikan informasi tentang media komik digital sehingga membantu pendidik lebih kreatif dan inovatif.

## G. Spesifikasi produk

Produk yang dikembangkan berupa media komik digital untuk membantu siswa dalam meningkatkan membaca pemahaman pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV MI Al-Ikhlas Thoriqul Huda. Adapun spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa komik digital
2. Materi pembelajarannya yaitu teks narasi cerita dengan judul gaun cantik dan pelajaran berharga.
3. Komik dikemas menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.
4. komik ini diperuntukan untuk kelas 4 MI
5. komik digital ini terbuat dari canva yang didesain dengan semenarik mungkin.
6. Desain komik ini nanti akan ditunjukkan kepada siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
7. komik ini bisa di unduh pada  
[https://www.canva.com/design/DAGcy0LKu4U/kvALOTznBwUKX1vd\\_XFKfg/edit?utm\\_content=DAGcy0LKu4U&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGcy0LKu4U/kvALOTznBwUKX1vd_XFKfg/edit?utm_content=DAGcy0LKu4U&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

## **H. Sistematika Pendahuluan**

Adapun penyusunan skripsi ini peneliti menggunakan sistematika penulisan sesuai dengan aturan yang berlaku, di antaranya sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN yang berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN TEORI berisikan deskripsi teori, kajian penelitian, yang relevan, dan kerangka berpikir.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN bab ini berisikan tentang menguraikan jenis penelitian, prosedur penelitian, jenis dan



sumber data, validator serta subjek uji coba, instrument pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN bab ini berisikan prosedur, proses, teknik, dan menyajikan hasil penelitian berupa analisis data dan hasil pengujian kelayakan sesuai dengan metode dan teknik analisis yang digunakan.

BAB V : PENUTUP bab ini berisikan kesimpulan dari semua pembahasan skripsi berdasarkan analisis yang telah dilakukan serta saran-saran yang akan disampaikan kepada obyek penelitian dan juga bagi penelitian selanjutnya.