BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut UU Nomor 20 tahun 2003 Pendidikan merupakan komponen terpenting dalam membentuk generasi bangsa untuk menjadi generasi yang lebih baik.

> ”Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.”[1]

Belajar bahasa Indonesia pada dasarnya adalah mencari tahu tentang kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar yang ditunjukkan oleh motivasi dan penggunaannya. Mata pelajaran bahasa Indonesia direncanakan agar peserta didik dapat menyampaikan dengan sukses dan efektif secara moral materiil, baik secara lisan maupun tertulis, menghargai dan berkenan melibatkan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan negara. Selain itu, ada cakupan mata pelajaran bahasa Indonesia, termasuk mendengarkan, berbicara, membaca dengan teliti, dan mengarang. Dari empat aspek yang dibicarakan adalah membaca dengan teliti.[2]

---

[1] Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS (Bandung: Citra Umbara. 2006), 72

[2] Dodi Rullyanda, *Pengertian, Tujuan Dan Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia*, https://dodirullyandapgsd.blogspot.om/2014/08/pengertian-tujuan-dan-ruang-lingkup_17.html?m=1. Diakses pada tanggal 26 Januari 2022

Standar kemampuan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya membaca untuk SD dan MI adalah memahami huruf, suku kata, kata kalimat, paragraf, perbedaan pemahaman pesan, rencana, arahan, aturan, pernyataan, rujukan kata, buku referensi, cerita anak, cerita budaya, cerita makhluk, serta mengapresiasi dan mengomunikasikan tulisan melalui latihan membaca hasil karya sebagai bahan bacaan anak-anak, syair nada, dan dramatisasi anak-anak.[3]

Pemfokusan pembelajaran pada salah satu kemampuan membaca ini menyangkut pemilihan metode, materi, dan teknik pembelajaran. Jika difokuskan pada menulis maka alokasi waktu untuk menulis lebih banyak daripada keterampilan lainnya. Jadi, yang dimaksud dengan fokus pembelajaran membaca adalah pembelajaran Bahasa Indonesia yang difokuskan pada melatih kemampuan membaca[4]

Menurut peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan yang penting, tentang penumbuhan budi pekerti yakni perwujudannya melalui diberlakukannya kewajiban membaca 15

---

[3] Uyu Mu'awwanah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI*, (Serang: Media Madani,2019), hal.16
[4] Uyu Mu'awwanah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI*, (Serang: Media Madani,2019), hal.27

menit sebelum pembelajaran dimulai dari tingkat SD, SMP, maupun SMA.[5]

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada Ibu Siti Jubaedah S.Pd Pada tanggal 23 November di kelas II SD Negeri Cipaot Kota Cilegon. terdapat beberapa peserta didik yang lambat membaca dan masih keliru dalam mengetahui Abjad (Alfabet). Dari 19 peserta didik terdapat 8 anak belum lancar membacanya, 4 peserta didik yang masih keliru dalam menentukan huruf Abjad (Alfabet). Dan 7 peserta didik mempunyai motivasi membaca yang rendah.[6]

Faktor yang menjadi penghambat peserta didik kurang berminat untuk membaca, yaitu faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal termasuk lingkungan, anak-anak berada dalam lingkungan yang sulit seperti lingkungan anak-anak yang suka bermain, lingkungan keluarga yang tidak kuat karena orang tua sibuk bekerja, tidak adanya pengawasan orang tua dan kasih sayang. Sementara itu, faktor internal antara lain hambatan buku bacaan yang bagus dan menarik serta keterbatasan penyampaiannya yang juga menjadi faktor pemicu rendahnya minat membaca, karena di sekolah tersebut hanya

---

[5] Undang-undang Republik Indonesia nomor 3 Tahun 2017 Tentang Sistem Perbukuan (Jakarta: Kemendikbud.2017)

[6] Ibu Guru Siti Jubaedah S.Pd. SDN Cipaot Kota Cilegon. Pada tanggal 23 November

menggunakan media buku baca ejaan untuk melatih kemampuan membaca peserta didik. Untuk menumbuhkan minat membaca pada siapa saja, akan mudah dengan asumsi ada media, khususnya buku-buku yang menarik untuk dibaca.[7]

Komik adalah salah satu cara untuk menginspirasi siswa untuk melatih kemampuan pemahaman. Komik tidak hanya berisi materi, tetapi juga berisi gambar yang sangat menarik untuk anak-anak, mulai dari gambar hingga keaktifan. Karena pada dasarnya anak-anak sangat menyukai gambar sebagai peniruan dari jenis barang atau barang asli yang ada di habitat aslinya, komik biasanya digunakan sebagai buku pelajaran di sekolah. Buku pelajaran sebagai komik dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan produktif, karena komik adalah media yang paling terkenal dan memiliki posisi paling penting dalam membujuk anak-anak untuk menyukai membaca. Kami telah memahami bahwa peserta didik yang lebih suka humor, bahwa ada kecenderungan peserta didik untuk bosan membaca buku pelajaran yang tebal dan penuh deretan kalimat.[8]

Aplikasi *Comic Life* merupakan sebuah produk yang dapat dimanfaatkan untuk membuat sebuah cerita sebagai cerita menarik

---

[7] Ibu Guru Siti Jubaedah S.Pd. SDN Cipaot. Pada tanggal 23 November 2021

[8] Lutfikah dan Nurhasanah,Penggunaan Media Komik dapat Meningkatkan hasil belajar IPA di Sekolah Dasar https://staibanisaleh.ac.id/ojs/index.php/EIBanar/article/view/57, diakses pada tanggal 18 januari 2022

atau cerita yang menceritakan kehidupan sehari-hari.[9] Media visual sebagai aplikasi *Comic Life* sangat menarik bentuknya dan memiliki gambar-gambar yang indah, memiliki manfaat, misalnya memanfaatkan foto-foto dan terdapat dalam kehidupan sehari-hari untuk menanamkan materi pembelajaran dengan tujuan dapat memacu dan lebih mengembangkan kemampuan membaca peserta didik dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.[10]

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan media komik berbasis *Comic Life* untuk meningkatkan kemampuan membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Cipaot Kota Cilegon ditemukan beberapa masalah diantaranya:

1. Rendahnya kemampuan peserta didik dalam membaca.
2. Peserta didik kurang termotivasi ketika membaca buku pelajaran

---

[9] Apriani Dina, *Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak* (Studi di kelas XI MAN 2 Kota Serang). Diss. UIN SMH Banten, 2019

[10] Fitria Tahta Alfina, *Pengaruh Penggunaan Media Comic Life Terhadap Pemahaman Fiqih Ibadah* (Studi di Kelas III Di MI Miftahul Huda Jepara Tahun Ajaran 2020/2021). Diss. UIN Walisongo Semarang, 2021

3. Guru belum menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas penelitian ini dibatasi pada pengembangan komik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas II Sekolah Dasar. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media komik berbasis *Comic Life* yang dibukukan untuk peserta didik pada jenjang kelas II SD/MI.

Materi pada media komik ini meliputi pengertian kalimat tanya dan mencermati kalimat tanya yang terdapat dalam buku tematik tema 6, yang terdapat sebuah teks cerita kemudian cerita tersebut dituangkan dalam sebuah komik agar memudahkan peserta didik dalam mencermati kalimat tanya yang terdapat dalam cerita tersebut.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dituliskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media komik berbasis *Comic Life*?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media komik berbasis *Comic life*?

3. Apakah pengembangan media komik berbasis *Comic Life* dapat meningkatkan kemampuan membaca?

E. Tujuan Pengembangan

Dalam penelitian dan pengembangan ini terdapat tujuan penelitian diantaranya:

1. Untuk mengembangkan media komik berbasis *Comic Life* dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media komik berbasis *Comic Life* dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca menggunakan media pembelajaran komik berbasis *Comic Life*.

F. Manfaat Pengembangan

Dalam penelitian dan pengembangan ini terdapat manfaat penelitian diantaranya:

1. Manfaat Teoritis:

Hasil penelitian akan mendapatkan pengetahuan serta pengalaman baru tentang pengembangan media komik yang dijadikan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis:

a. Manfaat Bagi Peserta Didik

1. Untuk meningkatkan daya tarik peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

b. Manfaat Bagi Pendidik

1. Guru dapat melakukan inovasi dan implementasi dengan menggunakan media komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi guru dalam rangka meningkatkan kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

c. Manfaat Bagi Sekolah

1. Dapat menambah media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif.
2. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan positif terhadap penggunaan media komik untuk

meningkatkan kemampuan membaca peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

G. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu:

1. Analisis RPP dan silabus yang dikembangkan sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD/MI.
2. Analisis tujuan pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD/MI.
3. Hasil pengembangan berupa media komik *Comic Life* yang berbentuk buku mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD/MI. Pembuatan media komik yang berbentuk buku dijadikan sebagai media yang digunakan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Di dalam buku komik terdapat gambar dan balon percakapan.
4. Media komik *Comic Life* yang dikembangkan sesuai dengan materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu materi kata tanya kelas II SD/MI.

5. Dalam membuat komik peneliti menggunakan Aplikasi *Comic life* dan pendukung lainnya seperti HP android, laptop, web, kuota, internet, kemudian didesain dan dijadikan ke dalam bentuk buku.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terbagi dalam lima bab yaitu sebagai berikut:

1. BAB I adalah pendahuluan: terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan dan sistematika pembahasan.
2. BAB II adalah kajian teori: terdiri dari tinjauan tentang keterampilan membaca, tinjaun tentang media pembelajaran, tinjauan tentang media komik, tinjauan tentang Bahasa Indonesia.
3. BAB III Adalah metodologi penelitian: terdiri dari metode penelitian, waktu dan tempat penelitian,desain penelitian, instrument dan teknik pengumpulam data.
4. BAB IV adalah hasil penelitian: terdiri dari hasil penelitian, pengumpulan data, pengembangan produk, uji validitas kualitas produk, uji kualitas produk dan pembahasan hasil penelitian.
5. BAB V adalah penutup: terdiri dari simpulan dan saran.