

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu faktor penting dalam generasi muda bangsa, pendidikan mempunyai kemampuan untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta meningkatkan rasa saling menguntungkan dalam masyarakat. Lembaga instansi pendidikan formal atau non-formal dapat digunakan untuk meningkatkan, salah satunya lembaga pendidikan formal adalah sekolah. Untuk menjamin pendidikan berkualitas tinggi, sekolah yang baik harus menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menginspirasi dalam berpartisipasi aktif untuk mencapai standar (M Teguh Saefuddin¹, Tia Norma Wulan² & 1, 2, 3, 2023). Pendidikan adalah awal dari kearifan suatu bangsa, keadaan pendidikan di negara tersebut mempunyai pengaruh terhadap kehidupan Masyarakat disana. Pendidikan yang berkualitas juga membantu menciptakan generasi yang mampu menghadapi tantangan. Pendidikan yang diterima secara luas adalah adalah pendidikan yang memperkuat ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sakinah, 2019).

Proses pembelajaran terdiri dari dua komponen utama yaitu teknik mengajar dan materi pembelajaran. Kedua fitur ini saling terkait erat, tetapi ada lebih banyak faktor yang perlu dipertimbangkan saat memilih media, seperti tujuan pembelajaran dan jenis tugas (Badan et al., 2019). Jenis media pembelajaran yang digunakan akan ditentukan oleh teknik mengajar yang

digunakan. Namun, dapat dikatakan bahwa tujuan utama media pembelajaran adalah sebagai alat pengajaran yang memengaruhi lingkungan dan situasi belajar yang diatur dan ditetapkan oleh instruktur.

Dalam sistem pendidikan yang inovatif, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan pemahamannya sendiri melalui motivasi guru yang berperan sebagai fasilitator. Guru diharapkan mampu mengembangkan alat atau media belajar yang membantu siswa dalam belajar dan memungkinkan mereka memecahkan kesulitan secara kreatif (Purwadhi, 2019). Media yang baik akan membantu siswa memahami isi pelajaran. Ketika memilih media pembelajaran, guru harus mempertimbangkan konten yang ingin mereka sampaikan kepada siswa. Jika instruktur memilih media pembelajaran yang tidak tepat, tujuan pembelajaran tidak akan tercapai sepenuhnya, yang akan memengaruhi hasil belajar siswa.

Ungkapan "Membaca adalah jendela dunia" menyoroti manfaat membaca, termasuk kemampuan untuk memperluas perspektif dan pemahaman seseorang. Membaca memungkinkan orang untuk meningkatkan kecerdasan mereka, memiliki akses terhadap pengetahuan. Semakin sering Anda membaca buku, semakin beragam pengetahuan Anda; sebaliknya, semakin jarang Anda membaca buku, semakin sempit pemahaman Anda (Nasution & Hidayah, 2019). Salah satu aspek bahasa yang harus dikembangkan adalah membaca, melalui membaca ilmu seseorang akan berkembang. Proses pembelajaran biasanya dilakukan secara intensif di sekolah dasar agar peserta didik mampu memahami materi, mengembangkan ide sendiri, dan mampu menciptakan terhadap

materi. Penekanan pada pendidikan meliputi pemilihan materi, metode, dan teknik pembelajaran.

Mengenai hal tersebut maka dilakukan observasi dan wawancara di SD Negeri 2 Kademangan, Kecamatan Pagelaran, Kabupaten Malang. Berdasarkan hasil dari observasi yang telah dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran, Kurangnya keahlian guru dalam media pembelajaran, demikian pula kemampuan mereka dalam menggunakan media pembelajaran, terutama pada saat mempelajari bahasa Indonesia dengan konten konsep utama. Dalam kegiatan pembelajaran guru menggunakan LKS untuk menyampaikan materi. Ketiadaan media pembelajaran membuat siswa cenderung pasif saat mengerjakan latihan soal.

Melalui kegiatan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas 4 SD Negeri 2 Kademangan, tema utama dalam materi pembelajaran bahasa Indonesia. Guru menyatakan bahwa pada pelajaran Bahasa Indonesia materi ide pokok anak-anak cenderung pasif dan pendiam. Akibatnya, saat peserta didik belajar dan guru menjelaskan materi, mereka tidak memperhatikan. Peserta didik sering lupa dengan materi karena lebih suka melihat sesuatu yang berbentuk gambar dan hanya bukan tulisan saja.

Guru juga menjelaskan kurangnya penggunaan media pembelajaran pada materi ide pokok. Guru juga menjelaskan terkait minat baca peserta didik yang kurang, dengan berkembangnya teknologi pada saat ini peserta didik lebih suka pembelajaran yang menggunakan HP, laptop dan komputer. Sarana dan prasarana pada SD Negeri 2 Kademangan ini masih belum mencukupi. Kurangnya komputer yang di sediakan sekolah tidak memenuhi

jumlah peserta didik setiap kelasnya.

Berdasarkan permasalahan dan analisis kebutuhan yang sudah ditemukan di SD Negeri 2 Kademangan pada kelas 4, bahwa diperlukannya Media pembelajaran dapat digunakan untuk melengkapi sumber belajar, khususnya saat mempelajari bahasa Indonesia. Media pembelajaran membantu siswa mencapai tujuan pembelajarannya, khususnya media yang memiliki komponen visual atau audio-visual yang signifikan. Penelitian ini mencoba untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media yang mudah dipahami berkontribusi pada pengalaman belajar yang lebih menarik. Hal ini dilakukan untuk mendorong peserta didik mengikuti kelas dengan penuh semangat sehingga pelajaran yang diperoleh lebih mudah melekat dalam ingatannya. Salah satu jenis media tertentu adalah media pembelajaran *e-comic*.

Media *e-comic* merupakan salah satu media pembelajaran yang ditujukan untuk membantu siswa mengatasi tantangan. Pembelajaran dengan grafis akan membantu siswa lebih memahami konten. Pembelajaran melalui gambar dan membaca memungkinkan siswa untuk lebih menyerap dan mengingat pesan atau informasi dalam buku pelajaran. Karena melihat sesuatu dengan mata kepala sendiri lebih mudah diingat daripada mendengar penjelasan dari guru.

Minat baca peserta didik saat ini sedang menurun akibat pengaruh teknologi. Oleh karena itu, guru memegang peranan penting dalam meningkatkan minat baca siswa. Meningkatnya minat baca siswa akan meningkatkan mutu pendidikan Indonesia (Yumnah, 2018). Untuk

menunjang pengembangan media *e-comic* dalam pembelajaran, peneliti menambahkan fitur *reading aloud* dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Fitur ini diharapkan mampu memberikan beberapa keunggulan dalam proses pembelajaran. *Reading aloud* adalah membaca keras atau lantang, *reading aloud* dalam pendidikan merupakan Salah satu teknik membaca merupakan latihan yang sangat menyenangkan yang membekali anak-anak dengan pengetahuan dasar. Dengan mengajarkan metode *reading aloud* bisa mengkondisikan peserta didik untuk membaca dengan baik.

Kemajuan teknologi menyebabkan subjek pendidikan (pendidik dan siswa) semakin tertarik/terpaksa gunakan teknologi seperti komputer, laptop, ponsel, atau tablet alih-alih membaca buku pelajaran. Siswa lebih suka membaca publikasi dengan banyak gambar, seperti komik, karena gambar membantu mereka mempelajari mata pelajaran yang sulit dengan lebih baik. Beberapa penelitian telah menemukan bahwa penggunaan komik dapat membantu siswa meningkatkan karakter, motivasi, dan kemampuan belajar mereka (Patria dan Mutmainah 2018).

Keunggulan media *e-comic* ini terdapat pada gambar yang menarik serta warna yang sesuai. Adanya media pembelajaran visual yang menarik membuat peserta didik mampu mengikuti pembelajaran lebih fokus dan menyenangkan. Dengan adanya media pembelajaran dapat menarik minat belajar yang berpengaruh pada pemahaman materi yang lebih mendalam. Sebelumnya SD Negeri 2 Kademangan belum pernah ada yang menggunakan media *e-comic*.

Berdasarkan data analisis kebutuhan di atas dan profil siswa SD Negeri 2 Kademangan, siswa belum pernah memanfaatkan media pembelajaran *e-comic*, khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia pada konten konsep utama. Oleh karena itu, judul penelitian ini adalah **“Pengembangan Media *E-comic* Berbasis *Reading Aloud* Dalam Materi Ide Pokok Pada Kelas 4 SD Negeri 2 Kademangan”**

B. Rumusan Masalah

Dari permasalahan dan analisis kebutuhan yang sudah diuraikan pada latar belakang, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini yaitu:

Bagaimana pengembangan media *e-comic* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia materi ide pokok kelas 4 sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian & pengembangan

Disesuaikan dengan rumusan masalah yang sudah ditentukan di atas maka tujuan dari penelitian pengembangan yang ingin dicapai yaitu:

Menghasilkan produk media *e-comic* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia materi ide pokok kelas 4 Sekolah Dasar.

D. Spesifik Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan berupa *e-comic* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia materi ide pokok dengan spesifik sebagai berikut:

1. Konten

Disajikan materi dalam pengembangan media *e-comic* ini hanya untuk mata pelajaran bahasa Indonesia materi ide pokok.

a. Mata Pelajaran

Bahasa Indonesia kelas 4

b. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami pesan dari informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi, dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik. Peserta didik mampu membaca kata-kata baru dengan pola kombinasi huruf yang telah dikenalnya dengan fasih. Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif. Peserta didik mampu menjelaskan hal – hal yang dihadapi oleh tokoh cerita teks narasi. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai dengan topik.

Fase B

Elemen : Membaca dan memirsa

Tujuan pembelajaran : Peserta didik mampu memahami ide pokok pada teks informatif.

Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran :

- 1) Peserta didik dapat menjelaskan pengertian ide pokok dengan tepat (C2).
- 2) Peserta didik dapat menganalisis ide pokok dengan benar (C4).
- 3) Peserta didik dapat membuat teks informatif dan menganalisis ide pokok dengan benar (P5).

2. Konstruk

Media ini merupakan media pembelajaran yang berbasis online, adapun konstruksi pada media pembelajaran *e-comic* terdiri atas:

- a. *E-comic* yang dikembangkan dengan penyajian gambar-gambar pendukung dan teks yang menarik.
- b. Dalam produk ini menggunakan kolaborasi program aplikasi *canva* dengan *hand drawing*, ditambah penggunaan warna yang sesuai untuk menumbuhkan motivasi peserta didik untuk membaca.
- c. Pada setiap halaman produk ini terdapat gambar-gambar pendukung.
- d. Pada komik ini berisikan materi ide pokok pada teks informatif.
- e. *E-comic* disajikan menggunakan komputer/HP.

E. Manfaat Penelitian & Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijabarkan, maka *e-comic* adalah cara terbaik untuk menyediakan konten yang menarik sehingga peserta didik dapat meningkatkan keterampilan membaca. Dalam menggunakan media *e-comic* menggunakan karakter yang disukai oleh peserta didik, mengurangi kata – kata yang tidak penting, menggunakan warna yang senada, beberapa penekanan pada materi – materi pelajaran yang dianggap penting dan tidak memuat banyak gambar tetapi dibuat semenarik mungkin. Pengembangan ini membantu guru meningkatkan kualitas keterampilan membaca peserta didik itu sendiri. Dengan pengembangan ini juga sebagai alat bantu sehingga dapat bermanfaat bagi seorang guru dan menjadikan hasil belajar peserta didik berupa keterampilan membaca yang meningkat.

F. Asumsi Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

1. Asumsi Penelitian & Pengemban

- a. Media untuk pembelajaran Bahasa Indonesia.
 - b. Sekolah sudah menggunakan kurikulum merdeka
 - c. Siswa kelas 4 memahami materi ide pokok
 - d. Siswa sudah bisa membaca
2. Keterbatasan pengembangan

Adapun keterbatasan penelitian ini sebagai berikut:

- a. Media *e-comic* yang dikembangkan hanya memuat materi ide pokok mata pelajaran bahasa Indonesia.
- b. Uji coba penggunaan media hanya dapat dilakukan pada peserta didik kelas 4.

G. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan mengacu pada pengetahuan atau pemahaman yang diterapkan pada produksi produk atau metode yang berguna, serta untuk memenuhi persyaratan tertentu.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

3. *E-comic*

E-comic adalah sebuah kartu yang berbentuk cerita gambar yang nantinya akan disajikan dengan menggunakan komputer/HP.

4. *Reading aloud*

Reading aloud adalah metode pembelajaran atau strategi *active learning* (pembelajaran aktif) yang dilakukan dengan cara membaca

suara keras dan lantang.

5. Ide pokok

Ide pokok merupakan jenis gagasan yang berawal dari pikiran dan selanjutnya diterjemahkan ke dalam bentuk kalimat atau karangan.

