

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang dipergunakan sebagai penyampai materi pelajaran secara efektif, sehingga siswa dapat lebih mudah dalam memahaminya. Alat bantu ini dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan minat siswa, mendorong partisipasi dalam pelajaran, dan memudahkan kelancaran untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa (Sarastia, 2021).

Peran penting penggunaan media pembelajaran tidak hanya beerfokus dalam meningkatkan minat belajar siswa, media juga dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran, peran lainnya dari media pembelajaran yaitu dapat memperjelas informasi yang akan disampaikan (Supartini, 2016). Dengan demikian, maka diharapkan kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran, termasuk dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia.

Keberadaan teknologi saat ini dianggap menjadi suatu aspek penting dalam kehidupan moder dengan manusia yang semakin mengandalkannya. Teknologi memungkinkan setiap orang untuk terlibat dalam berbagai kegiatan, baik secara profesional maupun dalam bidang pendidikan. Teknologi dalam dunia pendidikan memiliki peranan yang

sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, menjadikannya lebih efektif dan efisien (Agustian & Salsabila, 2021).

Pemerintah Indonesia, khususnya kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan teknologi dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa dilakukan berbagai cara seperti dengan menyediakan beberapa media penunjang akademik sumber belajar siswa yaitu berupa sarana dan prasarana yang bertujuan supaya dapat menggali potensisiswa dan mempersiapkan mreka menghadapi era revolusi society 5.0 yang sedang dihadapi saat ini. Oleh karena itu, guru diharuskan untuk menciptakan media pembelajaran yang baru seperti yang diharapkan oleh pemerintah, sehingga nantinya bisa mempermudah siswa dalam menyimak dan memahami mata pelajaran yang akan disampaikan (Cahyono et al., 2023).

E-komik merupakan sebuah inovasi lanjutan dari bentuk karya seni tradisional, e-komik berasal dari dua suku kata yaitu E dan komik. E pada kata E-komik merupakan singkatan dari elektronik sedangkan komik yang berarti cerita bergambar. E-komik merupakan suatu cerita fiksi maupun non fiksi berupa animasi visual yang dibuat dalam bentuk digital dan ditampilkan menggunakan alat elektronik yang bisa menyampaikan informasi kepada setiap orang yang membacanya. E-komik dapat dibaca melalui alat elektronik seperti *smartphone*, laptop, komputer dan alat elektronik lainnya.

Jika kita membicarakan tentang proses pembelajaran sekolah adalah tempat untuk melakukan proses belajar mengajar, maka dari itu tentunya setiap sekolah butuh yang namanya media pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran itu sendiri. Akan tetapi ada hambatan atau permasalahan yang sering dihadapi oleh siswa sekolah dasar yaitu kurangnya minat baca, melalui media komik tentunya siswa akan tertarik untuk membacanya, karena dalam komik sendiri mengandung ilustrasi gambar yang menarik (Pramesti, Rr., Syarif, M., Murni, 2020).

Penggunaan media e-komik menjadi alternatif dalam meningkatkan antusias belajar siswa yang kurang minat dalam proses pembelajaran. Karena tulisan yang ditampilkan dalam e-komik disertai dengan gambar yang dipadukan dengan gambar dan warna-warna menarik, yang dapat memungkinkan siswa lebih tertarik untuk membaca dan menyimak alur ceritanya, selain itu penggunaan gambar dalam media e-komik juga dapat meningkatkan daya berpikir siswa sehingga dengan sendirinya siswa akan mengembangkan imajinasinya pada saat membaca komik (Wulandari & Suniasih, 2022).

Penggunaan media e-komik dalam pembelajaran dapat meminimalisir rasa jenuh siswa pada saat membaca suatu materi pelajaran, hal ini dikarenakan siswa cenderung lebih tertarik untuk membaca buku yang bergambar daripada buku pelajaran yang hanya berisikan tulisan saja. Dengan kombinasi tulisan serta gambar dalam e-komik membuat siswa tidak perlu berkonsentrasi tinggi untuk memahami makna atau informasi

yang ada dalam bacaan tersebut. Maka, dapat membuat siswa untuk membaca lebih banyak lagi karena bacaannya yang ringan dan mudah dipahami.

Masalah yang sering dihadapi siswa Sekolah Dasar yaitu kemampuan literasi membaca dan menyimak yang masih rendah. Keadaan ini terjadi karena kurangnya minat siswa untuk belajar. Menurut (Supriyono, 2023) dalam penelitiannya menyebutkan “bahwa penyebab rendahnya kemampuan membaca siswa dikarenakan dengan kurangnya kreatifitas guru dalam menggunakan metode pembelajaran, di mana penyampaian materi yang masih berpusat pada guru yang menyebabkan siswa kurang aktif dan mengakibatkan rasa jenuh dalam diri siswa pada saat mengikuti pembelajaran”.

(Permendikbud, No. 23 Tahun 2015) Berbagai upaya yang telah dilakukan pemerintah dalam mengatasi masalah literasi siswa salah satunya yaitu Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dengan membiasakan membaca buku selama 15 menit sebelum pelajaran dimulai. Upaya ini dilakukan untuk membentuk karakter budaya membaca dengan tujuan agar siswa terbiasa membaca buku setiap hari. Namun hal ini masih kurang efektif sehingga masih belum memberikan hasil yang maksimal (Muhaimin et al., 2023)

Siswa dituntut untuk menguasai kemampuan literasi agar nantinya bisa dibuat sebagai bekal untuk mengembangkan ilmu pengetahuannya

dimasa yang akan datang, kemampuan literasi tidak hanya difokuskan kepada lingkungan sekolah saja akan tetapi juga ditujukan kepada lingkungan masyarakat. Maka dari itu kemampuan literasi bagi siswa sekolah dasar berperan penting baik dalam menentukan keberhasilan pembelajaran yang ada di sekolah maupun di lingkungan masyarakat.

Upaya yang dapat dilakukan agar menguasai literasi adalah melalui membudayakan kebiasaan membaca, melalui proses membaca siswa dapat memperoleh pengetahuan atau informasi agar dapat menunjang proses belajarnya. Namun yang terjadi saat ini yaitu rendahnya minat siswa untuk membaca, hal ini dikarenakan kurangnya inovasi dari guru dalam penyampaian materi pelajaran. Dengan demikian maka diperlukan adanya media pembelajaran agar dapat menarik minat siswa untuk belajar agar mereka bisa meningkatkan kemampuannya literasinya.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilaksanakan tanggal 01 November 2023 kepada bapak Mukhlis selaku guru kelas IV SDN Gunggung 1, beliau mengatakan bahwa permasalahan yang dialami oleh siswa terkhusus pada siswa kelas IV yaitu kemampuan literasi siswa dalam menyimak dan memahami materi pelajaran yang masih rendah. Keadaan tersebut terjadi karena metode yang digunakan selama kegiatan pembelajaran masih menggunakan metode lama yang disebabkan oleh kurangnya fasilitas sekolah dalam mendukung proses pembelajaran seperti halnya proyektor. Karena menurut bapak Mukhlis siswa lebih antusias belajar dengan menggunakan media audio visual.

Munculnya inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan media e-komik menjadi alternatif guru dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini bisa diperhatikan melalui beberapa penelitian terdahulu seperti penelitian (Arlina et al., 2023), tentang “Pengaruh Media Komik Terhadap Kemampuan Memahami Isi Bacaan Pada Siswa”, yang menyatakan bahwa media komik berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan dalam pemahaman terhadap isi bacaan pada siswa kelas V SDN 1 Darek. Penelitian yang dilakukan oleh (Purba & Setyaningtyas, 2022) tentang “Pengembangan Media Komik Interaktif Untuk Penguatan Literasi Baca Peserta Didik kelas 4 SD”. Hasilnya memperlihatkan bahwa media komik interaktif layak digunakan dalam pembelajaran sebagai penguatan literasi baca peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan sebelumnya, tentu dapat menggambarkan penelitian ini. Penelitian ini berfokus pada pengaruh media pembelajaran e-komik terhadap kemampuan literasi siswa. Dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk meneliti tentang bagaimana pengaruh media pembelajaran yang menggunakan media E-komik terhadap kemampuan literasi siswa kelas IV di SDN Gung-Gung I. Adapun alasan lainnya dalam memilih judul tersebut, dikarenakan penulis berasumsi bahwa banyak siswa Sekolah Dasar yang kurang minat belajar dengan cara penyampaian materi dan penggunaan media pembelajaran yang begitu-begitu saja. Sehingga dengan adanya penelitian ini diharapkan bagaimana nantinya bisa mempermudah guru dalam menyampaikan

sebuah materi pelajaran dan penyampaian materi mudah di simak oleh siswa sehingga siswa tidak bosan untuk belajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Kemampuan literasi siswa dalam memahami dan menyimak materi pelajaran yang masih rendah.
2. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif sehingga membuat siswa kurang minat dalam belajar.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dilakukan agar penelitian dapat lebih terarah, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti mengenai pengaruh media pembelajaran e-komik terhadap kemampuan literasi siswa kelas IV SDN Gunggung I.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka peneliti merumuskan masalah pada penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh media pembelajaran e-komik terhadap kemampuan literasi siswa kelas IV SDN Gunggung I?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan oleh peneliti di atas, maka tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh media

pembelajaran e-komik terhadap kemampuan literasi siswa kelas IV SDN Gunggung I.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang dilakukan di SDN Gunggung 1 maka manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi bagi program pendidikan terutama dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah siswa untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menyimak materi pelajaran.

b. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

c. Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti khususnya terkait dengan penggunaan media e-komik dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa.

G. Definisi operasional

- a. Media pembelajaran: : sarana atau alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran yang di ambil dari sumber materi belajar siswa. Indikator dalam pembuatan media pembelajaran yaitu: relevansi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatan.
- b. E-komik: jenis bahan penyampaian materi pembelajaran yang mengutip materi dari sumber belajar utama yaitu buku guru, kemudian dikemas dalam bentuk cerita dengan menampilkan adegan-adegan yang disertai dengan balon percakapan sehingga meningkatkan minat baca siswa dan memudahkan siswa dalam memahami pesan yang disampaikan. Indikator dari e-komik yaitu : tampilan, isi cerita, materi, dan bahasa.
- c. Kemampuan Literasi: merupakan kemampuan yang berfokus pada tingkat membaca dan menyimak materi yang disampaikan. Adapun indikator dari kemampuan literasi yaitu: menangkap makna teks, mendapatkan informasi dari apa yang dibaca, memperluas wawasan, mengulas atau menjabarkan isi tulisan, serta merumuskan inti dari materi yang dibaca.