

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Semakin menurunnya budaya pendidikan lisan dengan cara mendongeng di kalangan masyarakat Indonesia, berdampak pada keberadaan dan peran cerita rakyat sebagai salah satu media pengajaran nilai-nilai moral dan budi pekerti, yang seharusnya akrab pada jati diri masyarakat Indonesia. Hal ini disebabkan oleh pengaruh-pengaruh yang datang akibat kemajuan teknologi sedikit demi sedikit menggerus jati diri bangsa, bermula dari bangsa yang toleran dan berjiwa gotong royong, perlahan menjadi bangsa yang individualistis (Pandu Primadata & Biroli, 2020). Hal ini senada dengan pernyataan Agus Sunyoto dalam (Untara et al., 2016) yang mengungkapkan bahwa globalisasi memberikan suatu konflik peradaban yang baru, yaitu ketika eksistensi suatu budaya tergerus oleh budaya lain dan menjadikan suatu perubahan identitas. Identitas lokal, menurutnya, haruslah mampu diperkenalkan dan dilestarikan agar tetap sejajar dengan budaya luar yang masuk ke Indonesia.

Kemampuan cerita rakyat untuk mentransformasi nilai-nilai budaya, adat, dan nilai moral menjadi suatu alat komunikasi menjadikan cerita tersebut mampu memberikan pendidikan dan pengetahuan melewati batas-batas personal dan daerah itu sendiri, yang berarti seseorang akan mampu menyerap banyak pengetahuan melalui media cerita rakyat (Liliweri, 2019). Hal ini membuktikan bahwa cerita rakyat memiliki kelebihan khusus selain

menjadi suatu ikon ataupun identitas suatu kelompok masyarakat, yaitu media pendidikan budi pekerti. Peran yang harus dimiliki baik dari sisi pemerintah maupun masyarakat adalah menciptakan kesempatan bagi cerita rakyat untuk kembali sejajar dan relevan dengan cerita-cerita lain yang bersifat lebih modern.

Salah satu metode agar cerita rakyat tidak hilang ditelan waktu yaitu dengan penciptaan gaya baru dalam penceritaan. Suwondo dalam (Juanda, 2019) menjelaskan bahwa telah ada beberapa usaha dalam pelestarian cerita rakyat. Contohnya adalah pendokumentasian dan pencetakan buku cerita oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI melalui Proyek Penerbitan Sastra Daerah. Usaha lain turut dilakukan oleh Gerakan Indonesia Mengajar dengan mementaskan pagelaran drama musikal. Namun metode-metode ini seringkali terbatas pada cerita-cerita rakyat yang telah populer seperti Timun Mas, Malin Kundang, ataupun Bawang Putih Bawang Merah. Masih banyak cerita rakyat yang tidak populer dan terancam punah karena minimnya media-media yang mengekspos cerita-cerita tersebut (Maulana & Prasetya, 2015).

Salah satu cerita rakyat tersebut berasal dari Kabupaten Sumenep, sebuah kabupaten kota di Provinsi Jawa Timur yang terkenal akan kesenian Tari Muang Sangkal. Kesenian Tari Muang Sangkal merupakan salah satu kesenian praktis yang diturunkan dari upacara adat yang berdasar pada sebuah cerita rakyat. Legenda yang menceritakan tentang Bindara Saodini mendasari penciptaan kesenian yang akhirnya telah diakui secara nasional. Secara tidak langsung, cerita rakyat ini memiliki andil penting dalam pembentukan budaya Kabupaten Sumenep. Namun karena sifat cerita yang disebarkan secara verbal, lambat laun

cerita ini jarang terdengar kembali. Meskipun kesenian Tari Muang Sangkal sudah diakui sebagai kesenian nasional, cerita rakyat Legenda Bindara Saodyang merupakan akar dari kesenian tersebut semakin sulit ditemukan. Bahkan, hampir tidak ada buku ataupun literatur yang membahas tentang cerita rakyat tersebut.

Media yang mendukung untuk mewadahi suatu cerita rakyat akan memudahkan generasi penerus seperti peserta didik di tingkat sekolah dasar untuk mengakses kembali cerita-cerita yang jarang diketahui atau bahkan terancam punah. Jika media ini memungkinkan cerita-cerita rakyat diakses hingga luar daerah atau bahkan secara global, hal ini akan mampu menciptakan pemahaman antar budaya dan diharapkan mendidik masyarakat untuk mampu memahami perbedaan etnis dan budaya lain. Lebih jauh lagi, cerita rakyat dapat menjadi faktor pemersatu yang menekankan solidaritas dan simpati. Demi mendukung hal-hal tersebut, media penceritaan yang dimaksud harus mampu mempresentasikan dengan baik latar belakang, pesan-pesan yang terkandung, serta mampu mengukuhkan cerita tersebut sebagai faktor pembentuk identitas daerah asal cerita rakyat tersebut (Putro et al., 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah Bapak Hudi Susila, S.Pd pada hari Jum'at tanggal 3 Novermber 2023 Di SDN Pajagalan II Sumenep, menurut Bapak Hudi Susila S.Pd menyampaikan bahwa “Pada pembelajaran cerita lokal di sekolah ini menggunakan beberapa media pembelajaran berupa buku cerita yang ada di perpustakaan, buku paket dan LKS”. Selanjutnya peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas terkait kondisi kelas selama pembelajaran cerita lokal, menurut Ibu Sri Budi Astutik, S.Pd menyampaikan

bahwa “Selama pembelajaran siswa cenderung duduk di bangku mendengarkan temannya membaca ataupun penjelasan dari guru, setelah itu siswa diminta untuk mengerjakan latihan soal pada LKS. Namun saat guru meminta siswa membaca buku, kadang siswa nampak kurang bersemangat, bahkan masih ditemukan beberapa siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya”. Akan tetapi setelah peneliti menerapkan media komik digital, salah satu siswa bernama Freya Izzat Khan, mengatakan bahwa “Saya merasa lebih senang membacanya karena ada gambar-gambar yang seru dan lucu”. Hal-hal tersebut menunjukkan kurangnya minat baca siswa kelas IV SDN Pajagalan II Sumenep dalam membaca buku-buku cerita dikarenakan media yang digunakan hanya terbatas pada buku-buku bacaan tanpa ada inovasi-inovasi berupa cerita yang menghibur serta animasi yang menarik.

Berdasarkan hasil wawancara, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran membaca cerita-cerita legenda atau lokal masih disajikan dalam bentuk buku bacaan sehingga jika dilaksanakan terus-menerus maka siswa akan bosan dan tidak tertarik. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik untuk mengemas pembelajaran membaca cerita-cerita lokal menjadi pembelajaran yang lebih menarik terutama cerita lokal daerah Sumenep yang saat ini jarang sekali ada buku bacaannya. Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan media yang mampu menciptakan pembelajaran yang menarik seperti penggunaan media komik digital serta mengintegrasikannya dengan cerita Bindara Saodsebagai cerita lokal daerah Sumenep. Tentunya hal ini yang menjadikan media komik digital Bindara

Saodsangat relevan dengan permasalahan-permasalahan yang peneliti dapatkan di sekolah.

Penggunaan komik sebagai salah satu media penceritaan dapat menjadi salah satu alternatif dalam merevitalisasi cerita rakyat. Salah satu kemampuan fundamental komik adalah menyampaikan dan mengkomunikasikan suatu pesan atau cerita melalui teks dan gambar yang disusun dalam urutan tertentu (Handayani et al., 2019). Sebagai media, komik memiliki kelebihan dalam penceritaan melalui gaya ilustrasi ikonik yang digabungkan dengan narasi cerita yang diselipkan melalui balon-balon kata, sehingga kedua hal tersebut dapat dinikmati secara bersamaan dan menciptakan kesan *immersive* agar pembaca mampu mendalami cerita tersebut. Selain hanya sebagai media penceritaan, komik juga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca terutama bagi peserta didik di sekolah dasar (Muhaimin et al., 2023).

Selain itu, kelebihan media komik yang dari hasil penelitian Thorndike, mengemukakan bahwa siswa yang membaca komik lebih banyak akan berdampak pada kemampuan membaca dan penguasaan kosakata yang jauh lebih banyak dari pada siswa yang tidak suka membaca komik (Saputro, 2017). Penelitian tersebut membuktikan bahwa membaca komik khususnya komik Pendidikan memberikan dampak baik dalam perkembangan kognitif siswa. Kelebihan lain dari media komik yaitu penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualkan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga muncul rasa ingin membacanya sampai selesai.

Media komik memiliki banyak manfaat terutama bagi anak yang minat bacanya rendah dan sulit memahami materi pembelajaran.

Seiring dengan kemajuan teknologi juga mendorong inovasi-inovasi dalam komik. Salah satu inovasi komik yang berbasis teknologi adalah komik digital. Komik digital adalah salah satu media visual yang dapat dijadikan alternatif agar pembelajaran berlangsung menyenangkan. Penyajian materi cerita “Bindara Saod ” yang semula penuh dengan bacaan, dikemas dalam cerita komik dengan komposisi gambar lebih mendominasi. Menurut Thomas Lickona bentuk-bentuk pengajaran yang tidak kalah pentingnya adalah bercerita. Cerita yang dibaca ataupun disampaikan secara langsung merupakan salah satu instrumen mengajar favorit pendidik besar kelas dunia (Lickona, 2019). Cerita dalam media komik dirancang dengan lebih menonjolkan gambar-gambar ilustrasi. Adanya media pembelajaran komik digital ini diharapkan mampu menjembatani siswa untuk gemar membaca.

Media pembelajaran komik digital dapat menjadi inovasi dalam dunia pendidikan. Pembelajaran membaca cerita yang sebelumnya monoton karena hanya menyajikan gambar dan teks-teks dalam buku akan terasa lebih menyenangkan melalui media komik digital. Media komik digital ini dalam pembuatannya menggunakan aplikasi Canva. Canva merupakan *platform* desain grafis *online* yang menyediakan berbagai macam *template*, elemen desain, gambar, ikon, dan alat pengeditan yang memungkinkan pengguna untuk membuat desain yang menarik termasuk pembuatan komik digital.

Dengan komik digital ini, siswa akan lebih tertarik untuk menyelesaikan bacaan ceritanya karena terdapat animasi-animasi yang menarik. Terlebih lagi komik digital tersebut mengangkat cerita tentang Legenda Bindara Saodyang diharapkan mampu menjadi media yang membantu terjadinya proses revitalisasi cerita rakyat, dan mampu menjadi produk budaya untuk mengkomunikasikan nilai-nilai sejarah, moral, dan budi pekerti bagi peserta didik terutama di tingkat sekolah dasar. Komik ini juga diharapkan mampu meningkatkan antusiasme peserta didik terhadap kesenian-kesenian lokal di Sumenep.

Beberapa penelitian yang relevan dengan peneliti yaitu Lailatun Ni'mah (2021) dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Komik Digital Terhadap Minat Baca Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Pati*", menyatakan bahwa uji analisis respon siswa penggunaan media komik digital menunjukkan nilai rata-rata lebih tinggi dari pada buku paket, Dibuktikan dengan rata-rata nilai kelas eksperimen dan kontrol sebesar 44,54 dan 34,44. Dan uji hipotesis, diperoleh nilai $t_{hitung} 5,548 > t_{tabel} 1,675$. Selanjutnya terdapat hasil penelitian dari Litha Ayu Ningsih, dkk (2023) dengan judul "*Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Hasil Minat Belajar IPS Di Sekolah Dasar*", menyatakan bahwa hasil belajar siswa meningkat lebih baik, dan implementasi pada pembelajaran IPS menggunakan media komik digital sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada dapat meningkatkan keaktifan, dan pemahaman siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang keefektifan pengaruh komik digital terhadap minat baca peserta didik di tingkat sekolah dasar dengan judul penelitian "***Pengaruh***

Penggunaan Media Komik Digital Bindara Saod Terhadap Minat Baca Siswa Kelas IV SDN Pajagalan II Sumenep”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian dilakukan antara lain sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan literasi membaca serta kurangnya minat baca peserta didik pada saat membaca cerita.
2. Selama proses membaca dongeng hanya menggunakan buku cerita yang telah lama dan tanpa ada pembaharuan sehingga kurang menarik terhadap peserta didik.
3. Penggunaan media komik digital Bindara Saod dalam kegiatan membaca cerita belum pernah dilakukan di SDN Pajagalan II.
4. Adanya keterbatasan sekolah dan guru dalam menyediakan dan mengembangkan media dalam bercerita.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diperoleh peneliti, maka peneliti membatasi masalah ini pada dua hal, yaitu:

- 1 Kemampuan membaca cerita peserta didik yang dinilai adalah pelafalan, intonasi, kelancaran, ekspresi dan pemahaman isi bacaan.
- 2 Penelitian diterapkan pada proses pembelajaran yaitu membaca cerita yang terdapat pada buku cerita/dongeng.

- 3 Penelitian menggunakan media komik digital Bindara Saod terhadap upaya meningkatkan minat baca peserta didik kelas IV SDN Pajagalan II.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian sebagai berikut: “Apakah penggunaan media komik digital Bindara Saod berpengaruh terhadap minat baca siswa kelas IV SDN Pajagalan II Sumenep ?”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun penelitian ini bertujuan: “Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik digital Bindara Saod terhadap minat baca siswa kelas IV SDN Pajagalan II Sumenep ?”.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat kepada berbagai pihak yakni guru, peneliti dan siswa yaitu sebagai berikut:

- 1 Bagi guru, penelitian ini memberikan pengalaman langsung untuk dapat meningkatkan prestasi peserta didik. Khususnya pada pembelajaran membaca cerita melalui buku cerita/dongeng.
- 2 Bagi peneliti, penelitian ini menjadi sarana untuk memenuhi tugas akhir sebagai salah satu syarat kelulusan strata 1 sekaligus sebagai bekal profesionalitasnya kelak.

- 3 Bagi peserta didik, penelitian ini memberikan pengalaman dan motivasi pada siswa untuk berlatih meningkatkan kemampuan membaca cerita.
- 4 Bagi lembaga, penelitian ini menjadi sarana melaksanakan pembelajaran dengan meningkatkan kemampuan membaca cerita/dongeng bagi peserta didik melalui komik digital Bindara Saod.

G. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti akan menjelaskan beberapa istilah berikut:

1. Cerita Rakyat “Legenda Bindara Saod”

Cerita rakyat “Legenda Bindara Saod” akan diidentifikasi melalui wawancara dengan tokoh masyarakat yang berpengalaman dalam tradisi lisan, serta studi literatur tentang sejarah dan budaya di Sumenep. Karakteristik Legenda Bindara Saod, seperti tokoh cerita, pesan moral, dan konteks sejarah, akan didokumentasikan secara rinci. Tujuan penelitian ini adalah untuk melestarikan dan mendokumentasikan Legenda Bindara Saod guna merevitalisasi budaya lokal. Serta metode penelitian akan melibatkan wawancara mendalam dan pencatatan lisan, serta analisis literatur yang relevan. Adapun indikator Cerita rakyat “Legenda Bindara Saod” diantaranya sebagai berikut:

- a. Representasi budaya lokal di Sumenep
- b. Refrensi dan ketepatan cerita rakyat Sumenep
- c. Pesan moral dan inspirasi terhadap pembaca

d. Kreativitas dan inovasi dalam pemanfaatan media bercerita

2. Media Komik Digital

Media komik digital adalah sebuah format komik yang tersedia dalam bentuk file elektronik (PDF) atau dapat diakses melalui aplikasi komik digital. Ini mencakup gambar-gambar statis atau bergerak dengan teks naratif, dan mungkin mencakup elemen-elemen interaktif seperti suara atau animasi. Komik digital dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, dan smartphone, dan biasanya didistribusikan melalui toko daring atau aplikasi komik khusus. Adapun indikator penggunaan media komik digital yaitu sebagai berikut:

- a. Penyajian materi yang sederhana
- b. Bahasa yang digunakan baik
- c. Alur cerita yang disajikan menarik
- d. Komik digital menggunakan tampilan yang menarik.

3. Minat Baca

Minat baca akan diukur berdasarkan tingkat frekuensi membaca dalam sebulan terakhir. Peserta didik akan diminta untuk mencatat jumlah buku atau artikel yang mereka baca dalam sebulan terakhir. Selain itu, akan dilakukan wawancara atau kuesioner untuk mengevaluasi jenis bacaan yang dipilih, topik yang diminati, dan perasaan serta motivasi saat membaca. Adapun indikator minat baca diantaranya sebagai berikut:

- a. Rasa senang pada kegiatan membaca
- b. Ketertarikan siswa pada media baca

- c. Keterlibatan dalam kegiatan membaca
- d. Kesadaran akan manfaat membaca