

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan telah mengubah paradigma pembelajaran konvensional menuju pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Dalam konteks pendidikan dasar, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi aspek utama keberhasilan proses belajar mengajar, terutama dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa. Kemampuan membaca dan menulis sebagai fondasi pembelajaran di sekolah dasar memerlukan pendekatan yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa usia 6-12 tahun yang cenderung menyukai visualisasi dan interaksi yang menarik. Pendidikan perlu mengusahakan lebih jauh pemanfaatan teknologi dalam sistem pembelajarannya. Hal ini dilakukan dalam Upaya menyesuaikan dengan kondisi zaman sehingga mudah diterima oleh Masyarakat (Miranda & Dafit, 2024).

Satu bagian penting dalam jalannya Pendidikan yakni proses pembelajaran dan yang menjadi kunci dalam melaksanakan proses pembelajaran yang baik adalah penyampaian informasi kepada peserta didik. Maka dari itu perlunya inovasi media pembelajaran dalam dunia Pendidikan sangatlah penting untuk menunjang proses pembelajaran didalam kelas. Inovasi dapat diartikan sebagai kreativitas guru yang mengubah gaya dan metode mengajar. Penggunaan media inovatif dalam pembelajaran yang membutuhkan keterbaruan dan mengubah gaya serta metode yang digunakan dalam pembelajaran sehingga mampu menarik minat belajar peserta didik agar senang dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru (Kalyani & Rajasekaran, 2018).

Guru yang mengajar dengan cara menyenangkan akan mengarahkan peserta didik untuk siap mengimplementasikan aktivitas-aktivitas belajar yang telah diberikan oleh guru di dalam kelas. Dalam hal ini guru sebagai pendidik sangat perlu untuk terus mencari cara apa saja metode pengajaran terbaru untuk meningkatkan kenyamanan peserta didik dalam belajar. Peserta didik yang merasa nyaman dengan pengalaman belajar yang didapatkan dari gurunya akan membuat peserta didik berkomitmen dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan didalam kelas (Al-Shara et al., 2018).

Metode inovatif yang guru temukan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas membuat peserta didik nyaman dan senang saat belajar. Kebahagiaan dan kegembiraan dalam kegiatan pembelajaran sangat dibutuhkan oleh peserta didik. Kebahagiaan dan keceriaan adalah dua hal yang sangat penting bagi peserta didik dalam proses pembelajaran (Talebzadeh & Samkan, 2011).

Namun pada kenyataannya di lapangan yang didasari hasil *Need Analysis* yang peneliti lakukan di kelas IV. Peneliti menemukan beberapa permasalahan. *Pertama*, Media pembelajaran yang digunakan untuk materi membaca pemahaman masih sangat terbatas dan kurang variatif. Guru masih mengandalkan media PowerPoint (PPT) yang hanya berisi tulisan-tulisan panjang tanpa elemen visual yang menarik. Penggunaan media yang monoton ini menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mendalami teks bacaan.

Penggunaan kombinasi warna yang salah, seperti merah menyala di atas latar kuning, atau teks gelap di atas latar gelap, membuat slide sulit dan tidak nyaman untuk dibaca dalam waktu lama. Tidak adanya palet warna yang konsisten untuk menandai jenis informasi tertentu misalnya, biru untuk definisi, hijau untuk contoh. Ketidakkonsistenan ini dapat membingungkan siswa.

Media PPT ini gagal menghadirkan konten yang mendukung proses pemahaman. Teks yang disajikan terlalu panjang dan padat tanpa diimbangi elemen visual pendukung, seperti infografis atau peta konsep, sehingga justru membebani memori dan perhatian siswa alih-alih memandu mereka untuk memahami alur dan inti bacaan.

Penggunaan huruf yang tidak tepat, ukuran yang terlalu kecil, dan tidak adanya hierarki dalam penulisan teks membuat aktivitas membaca menjadi sebuah pekerjaan yang melelahkan mata. Siswa harus mengerahkan tenaga ekstra hanya untuk mengenali bentuk huruf, yang seharusnya dapat dialokasikan untuk proses kognitif memahami isi bacaan.

Kontras warna yang menyilaukan atau gelap antara latar dan teks, serta ketidakkonsistenan palet warna, tidak hanya mengurangi estetika tetapi juga menimbulkan ketidaknyamanan secara psikologis. Hal ini mempercepat kelelahan dan menurunkan motivasi siswa untuk berkonsentrasi pada bahan bacaan.

Tidak disertakannya soal-soal yang mengukur keterampilan membaca yang sesungguhnya. Pembelajaran hanya berhenti pada pemahaman literal, tanpa melatih siswa untuk membuat inferensi, mengevaluasi argumen, atau merefleksikan strategi baca mereka sendiri. Akibatnya, kompetensi membaca pemahaman yang merupakan fondasi literasi tidak pernah benar-benar terbangun.

Selaras dengan analisis kebutuhan yang dilakukan pada SDIT Iskandar Muda. Analisis kebutuhan dimulai dengan menelaah kurikulum yang digunakan di SDIT Iskandar Muda, Desa Sriamur, Kabupaten Bekasi. Sekolah ini menerapkan kurikulum merdeka, dengan pembelajaran berbasis *student-centered learning* dan penekanan pada kompetensi literasi. Pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV, salah satu capaian pembelajarannya adalah menekankan pada kemampuan peserta didik untuk memahami teks informatif, naratif, dan puisi anak dalam berbagai media (cetak dan elektronik), serta meningkatkan kosakata dan kemampuan membaca dengan fasih.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada guru dan siswa menunjukkan bahwa sekolah telah memiliki fasilitas yang mendukung pembelajaran berbasis digital. Setiap siswa telah difasilitasi dengan komputer atau gadget pribadi, dan jaringan Wi-Fi dengan koneksi yang baik. Fasilitas ini memberikan potensi besar untuk pengembangan pembelajaran berbasis teknologi. Namun, pemanfaatannya dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia masih terbatas. Dari hasil wawancara dengan siswa terdapat 92% yang sudah memiliki gadget pribadi atau sekitar 23 siswa dari 25 siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai karakteristik siswa SD, yaitu media yang bersifat visual, kontekstual, dan dapat membangkitkan rasa ingin tahu. Berdasarkan uraian diatas, maka guru diharuskanlah menyampaikan dan mencari cara dalam penyampaian materi kepada siswa dengan menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru wajib menciptakan suasana pengajaran yang lebih bermakna, menyenangkan, kreatif, dan lebih berkomitmen untuk meningkatkan mutu pendidikan didalam kelas, lalu memberi nasehat (Sukarini, 2020).

Adapun pengembangan yang peneliti tawarkan yaitu mengembangkan media komik digital dalam pembelajaran. Komik digital sebagai media pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa terhadap teks. Melalui perpaduan gambar, teks, dan alur cerita yang kontekstual, komik digital dapat membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih mudah karena dukungan unsur visual yang mempermudah penafsiran makna. Penggunaan komik digital dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenal isi Pelajaran, menambah keinginan siswa dalam mengeksplorasi dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis (Puteri et al., 2022 ; Sudiyanto, 2021).

Komik merupakan salah satu bacaan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa pada masa sekarang ini. Komik menjadi bagian yang sering ditemui siswa di lingkungan rumah dan lingkungan bermain. Penggunaan komik dalam pembelajaran akan mampu menarik minat belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik (Koutnikova, 2018).

Komik elektronik mampu menjadi solusi alternatif bagi masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran. Keterampilan membaca pemahaman sangat membutuhkan konsentrasi dan kemampuan membaca serta memahami isi cerita, sehingga hadirnya komik dalam proses pembelajaran akan mampu mengatasi permasalahan tersebut (Derbel, 2019).

Terdapat beberapa kajian tentang pembuatan media Komik untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman (Bella et al., 2024; Elmo Raharja, 2023; Fitri et al., 2023; Julizawati et al., 2023; Kusmajid et al., 2024; Musnar Indra Daulay & Nurmalina, 2021; Puteri et al., 2022; Rohmat Hidayat & Agung Sutimin, 2024) menyatakan bahwa media komik digital dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa SD.

Kedua, kurangnya keterampilan membaca pemahaman pada siswa ditandai dengan masih kurang tepat dalam menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan isi bacaan, siswa belum mampu menentukan pesan moral yang terdapat sebuah cerita, dan siswa belum mampu meringkas isi bacaan.

Membaca pemahaman merupakan keterampilan membaca yang berada pada urutan yang lebih tinggi. Membaca pemahaman adalah membaca secara kognitif (membaca untuk memahami). Membaca pemahaman merupakan kegiatan aktif dan

konstruktif, di mana pembaca berperan sebagai pembangun makna, bukan sekadar penerima informasi. Pembaca dituntut untuk memahami isi bacaan melalui proses mental yang melibatkan pengenalan kata, pemahaman kalimat, serta penafsiran konteks keseluruhan teks. Artinya pada saat membaca seseorang melakukan proses penggalan pesan dari teks. Selanjutnya, menunjukkan bahwa proses membaca pemahaman terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu pra-membaca, saat membaca, dan pasca-membaca. Pada tahap pra-membaca, siswa diarahkan untuk memprediksi isi teks, pada tahap membaca, siswa mengidentifikasi ide pokok dan makna kata, sedangkan pada tahap pascamembaca, siswa diminta untuk menyimpulkan dan mengevaluasi isi bacaan. Model tahapan ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman bacaan siswa sekolah dasar (Wulandari dan Rahman, 2019; Lestari dan Handoko 2021).

Definisi pemahaman bacaan yang menekankan baik apa yang telah ditulis penulis dan kemampuan pembaca untuk menggunakan pengetahuan latar belakang dan kemampuan berpikir mereka untuk memahami apa yang mereka baca. Pemahaman membaca sebagai proses mengekstraksi dan membangun makna secara bersamaan melalui interaksi dan keterlibatan dengan bahasa tertulis (Shanahan T., et al. 2018).

Pembaca yang cermat dalam menyaring informasi menggunakan berbagai bentuk pemikiran dan analisis teks saat mereka membaca. Oleh karena itu, penting untuk mengajarkan strategi kepada pembaca pemula untuk membangun makna dari teks. Strategi adalah penerapan rutin kognitif yang disengaja oleh pembaca sebelum, selama, atau setelah membaca teks. Strategi pemahaman membantu pembaca meningkatkan pemahaman mereka, mengatasi kesulitan dalam memahami teks, dan mengimbangi pengetahuan yang lemah atau tidak sempurna terkait dengan teks. Dalam hal ini guru juga harus membantu siswa mempelajari cara menggunakan strategi pemahaman secara mandiri melalui pelepasan tanggung jawab secara bertahap (Vaughn & Bos, 2020; Fisher & Frey, 2019).

Maka dari itu peneliti merekomendasikan penggunaan model CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*) dalam mengatasi permasalahan yang ditemukan diatas. Model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) berperan penting dalam mengembangkan keterampilan

membaca pemahaman. Melalui langkah-langkah kolaboratif seperti membaca berpasangan, mendiskusikan isi bacaan, dan menulis kembali hasil pemahaman, siswa dilatih untuk berpikir kritis dan memahami konteks teks secara mendalam. Model ini juga mengembangkan tanggung jawab sosial dan keterampilan komunikasi siswa dalam kelompok belajar (Astuti, 2021; Sulastri, 2020).

Model *CIRC* merupakan model yang membantu siswa dalam pengembangan keterampilan membaca dan menulis siswa secara komprehensif. Menyebutkan bahwa model pembelajaran *CIRC* adalah model pembelajaran yang menekankan kerja sama tim dalam menguasai kemampuan memahami bacaan (Ariawan., et al. 2018; Oktafiani., et al. 2018).

CIRC dapat diartikan sebagai suatu model pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan suatu bacaan secara menyeluruh, kemudian mengomposisikannya menjadi bagian-bagian yang penting. Model *CIRC* mempunyai beberapa keunggulan contohnya seperti proses belajar akan lebih memiliki makna, karena siswa lebih fokus dalam proses langsung agar dapat mengatakan pendapatnya dan berpartisipasi secara langsung didalam diskusi kelompok, maka siswa tentunya akan menjadi jauh lebih aktif agar bisa meningkatkan motivasi mereka untuk belajar (Nurhidayah., et al. 2017; Fitri et al., 2023).

Kelebihan dari model *CIRC*, yaitu : a. Siswa dilatih untuk dapat bekerja sama dan menghargai pendapat orang lain, b. Dalam pembelajaran, siswa dilatih memberi tanggapannya, c. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan diri dalam membaca, berpendapat, dan berkomunikasi dalam proses pembelajaran di dalam kelas, dan d. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk memahami suatu permasalahan soal dengan terlebih dahulu membaca soal dan mendiskusikannya bersama-sama (Putranto, 2019).

Terdapat kelebihan dalam model pembelajaran *Cooperatif Integrated Reading Composition (CIRC)*. Kelebihannya, yaitu : (a) model pembelajaran *CIRC* sangat tepat untuk meningkatkan siswa dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah, (b) dominasi guru dalam pembelajaran berkurang, (c) siswa termotivasi pada hasil secara teliti karena bekerja dalam kelompok, (d) para siswa dapat memahami makna soal dan saling mengecek pekerjaannya, (e) membantu siswa yang lemah,

dan (f) meningkatkan hasil belajar khususnya dalam menyelesaikan soal yang berbentuk pemecahan masalah (Adawiyah et al., 2020).

Terdapat beberapa kajian tentang penggunaan model *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman (Adawiyah et al., 2020; Alfigo et al., 2024; Fatmawati et al., 2025; Mariadeni et al., 2018; Pujabakti et al., 2021. Rahmi & Marnola, 2020) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

Berdasarkan kajian diatas, peneliti akan melakukan penelitian Pengembangan Media Komik Digital Berbasis CIRC untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDIT Iskandar Muda, diharapkan peserta didik akan dengan mudah memahami isi bacaan yang terdapat dalam sebuah cerita. Sehingga ketercapaian tujuan pembelajaran bukanlah hal yang mustahil.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan penjabaran dari latar belakang di atas maka fokus penelitian terletak pada Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Cooperative Integrated Reading Composition* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang, dan fokus penelitian diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut :

“Bagaimana mengembangkan media komik digital berbasis CIRC yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar?”

Secara lebih rinci, perumusan masalah ini dapat dijabarkan menjadi pertanyaan-pertanyaan penelitian, sebagai berikut:

1. Bagaimana *define* terkait media komik digital berbasis CIRC untuk keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SD?
2. Bagaimana *design* dan *develop* media komik digital berbasis CIRC dalam pembelajaran membaca pemahaman siswa kelas IV SD?

3. Bagaimana *disseminate* media komik digital berbasis CIRC agar dapat diadopsi dan dimanfaatkan oleh guru-guru lain dalam pembelajaran?
4. Bagaimana peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SD setelah penggunaan komik digital berbasis CIRC?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian perumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah, sebagai berikut :

“Untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital berbasis *CIRC* yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar.”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Secara Teoretis

Secara teoretis, pengembangan media komik digital berbasis *CIRC* ini menyempurnakan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, yaitu dengan mengintegrasikan komik digital dengan model pembelajaran *CIRC* untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman. Penggunaan komik digital ini mampu memfasilitasi materi keterampilan membaca pemahaman yang biasa dilakukan dengan secara abstrak dengan penggunaan komik digital akan membuat penyampaian materi menjadi lebih konkret. Selain itu diharapkan menjadi solusi alternatif bagi dunia pendidikan dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa.

2. Secara Praktis

Hasil kegunaan penelitian ini secara praktis dapat memberikan manfaat, sebagai berikut :

a. Bagi siswa

Dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa melalui pengalaman belajar yang berkesan dan bermakna, melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta meningkatkan minat belajar siswa.

b. Bagi guru

Dapat meningkatkan kualitas proses kegiatan belajar mengajar dan sebagai referensi dalam melakukan inovasi pembelajaran serta pembuatan sumber belajar lain dengan materi yang berbeda sehingga kreativitas siswa dapat ditingkatkan.

c. Bagi sekolah

Memberi sumbangan pemikiran dan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran sebagai upaya untuk peningkatan kualitas pembelajaran sains dan ilmu pengetahuan. Selain itu dapat dijadikan rujukan bahan evaluasi dalam memutuskan untuk menentukan sumber belajar lain yang sesuai dalam proses belajar didalam kelas.

