

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki definisi sebagai upaya dalam melakukan pembelajaran kepada siswa secara sadar dan terencana, sehingga dapat membantu mengembangkan potensi yang ada pada diri sendiri. Setiap anak di Indonesia memiliki hak yang sama dalam menempuh pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam kemajuan bangsa, khususnya Indonesia. Majunya kualitas pendidikan suatu negara dapat diukur melalui minat baca pada siswa.

Minat baca adalah ketertarikan seseorang dalam membaca dengan kesadaran diri sendiri tanpa adanya paksaan. Seseorang dikatakan memiliki minat atau tidaknya membaca dapat dilihat berdasarkan indikator minat baca yang ada. Indikator minat baca berdasarkan kebutuhan terhadap bacaan, tindakan untuk mencari bacaan, rasa senang terhadap bacaan, ketidaktertarikan terhadap bacaan, keinginan untuk selalu membaca, dan menindak lanjuti dari apa yang dibaca. Indikator inilah yang menjadi pertimbangan dalam mengukur minat baca seseorang. Faktor pendorong dalam kebiasaan membaca adalah minat baca. Oleh karena itu, hendaknya pendidikan di Indonesia mampu untuk menarik minat anak-anak tingkat dasar khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan sebagai bentuk untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia. Hal ini, mata pelajaran Bahasa Indonesia juga mengajarkan keterampilan berbahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan. Dengan tujuan yang telah ditentukan ini, sangat penting untuk mengajarkan bahasa Indonesia di tengah-tengah kurangnya minat baca anak. Rendahnya minat baca yang ada saat ini tentu menjadi sebuah PR (Pekerjaan Rumah) untuk semua kalangan, termasuk seorang guru. Dalam proses pembelajaran di kelas, ada berbagai faktor yang menyebabkan kurangnya minat baca siswa yaitu karena adanya faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang

berasal dari dalam diri siswa seperti rendahnya kemampuan intelegensi siswa yang dapat diketahui melalui intelegensi siswa, faktor internal lainnya yaitu rendahnya motivasi belajar siswa itu sendiri sehingga menyebabkan rendahnya minat baca siswa. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, seperti lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan lingkungan sekolah. Faktor yang dipengaruhi dari keluarga ialah latar belakang keluarga, tingkat ekonomi. Pada lingkungan masyarakat seperti sosial acara televisi, maupun interaksi secara daring dan luring anak. Serta lingkungan sekolah dapat disebabkan oleh pengaruh teman, dan kemampuan guru. Kemampuan guru dalam minat baca ini terdiri atas kemampuan mengelola kelas, kemampuan mendesain pembelajaran, menyiapkan pembelajaran yang menarik, menyampaikan kemampuan materi dan lain sebagainya. Oleh karena itu, kemampuan guru merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam hal ini adalah minat baca siswa pada kelas IV.

Dalam implementasinya untuk meningkatkan minat baca siswa, ada berbagai tantangan yang harus dihadapi guru seperti adanya perbedaan watak siswa, dan ada siswa yang sulit diatur, infrastruktur atau fasilitas seperti perpustakaan, alat media di kelas, dan buku-buku bacaan yang tersedia kurang menarik perhatian, bahan ajar yang kurang menarik bagi anak-anak kelas IV SD seperti full tulisan tanpa adanya ilustrasi, terbatasnya sarana yang ada di sekolah, media yang digunakan oleh guru. Adanya tantangan-tantangan yang dihadapi oleh guru dalam meningkatkan minat baca siswa. Maka, diperlukan sebuah inovasi dengan melakukan kolaborasi menggunakan teknologi yaitu membuat media pembelajaran digital.

Namun pada kenyataannya, penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih belum optimal. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang tertarik untuk membaca sehingga berdampak pada rendahnya minat baca dan pemahaman materi yang disampaikan. Hal ini juga terjadi di SDN 01 Ciangsana. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui kegiatan observasi, penyebaran angket kepada peserta didik, serta wawancara dengan guru kelas IV SDN 01

Ciangsana, diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih terbatas. Proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV masih cenderung menggunakan buku paket sebagai sumber belajar utama serta metode ceramah sebagai strategi penyampaian materi. Penggunaan buku paket sebenarnya membantu guru dalam menyampaikan materi yang telah disusun sesuai dengan kurikulum, sehingga menjadi pilihan yang paling praktis dan mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Namun, dalam praktiknya penyajian materi melalui buku teks yang dominan berbentuk uraian tulisan serta penggunaan metode ceramah menyebabkan peserta didik lebih banyak menerima informasi secara pasif. Kondisi tersebut berpotensi membuat peserta didik hanya mengetahui isi materi yang disampaikan tanpa memahami secara mendalam, karena keterlibatan aktif peserta didik dalam proses membaca dan memaknai isi bacaan masih relatif terbatas.

Selain itu, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran masih terbatas pada buku teks sehingga variasi media yang dapat membantu siswa memahami materi belum dimanfaatkan secara optimal. Buku teks sebagai sumber belajar tetap memiliki peran penting dalam pembelajaran. Namun, bagi peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret, penyajian materi yang didominasi oleh teks cenderung kurang mendukung kebutuhan belajar yang menekankan pada pengalaman yang lebih nyata dan kontekstual. Dalam hal ini, permasalahan tidak terletak pada kesesuaian isi buku teks terhadap kurikulum, melainkan pada cara penyajiannya yang belum sepenuhnya memanfaatkan unsur visual, alur cerita, serta contoh yang dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa. Buku teks memiliki sejumlah kelebihan, di antaranya sebagai sumber belajar yang sistematis dan terstruktur sesuai kurikulum, memudahkan guru dalam menyampaikan materi, serta menjadi acuan yang jelas bagi peserta didik dalam memahami kompetensi yang harus dicapai. Selain itu, buku teks juga relatif mudah diakses dan digunakan secara konsisten dalam proses pembelajaran.

Namun demikian, buku teks juga memiliki beberapa keterbatasan. Penyajian materi yang cenderung didominasi oleh teks dengan ilustrasi yang

terbatas dapat kurang mendukung kebutuhan belajar peserta didik sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Pada beberapa materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, seperti memahami isi bacaan atau mengidentifikasi unsur cerita, peserta didik membutuhkan gambaran yang lebih konkret mengenai tokoh, peristiwa, maupun situasi yang terdapat dalam teks. Tanpa adanya visualisasi atau representasi yang lebih nyata, sebagian siswa dapat mengalami kesulitan dalam membayangkan konteks cerita yang dibaca sehingga pemahaman terhadap materi menjadi kurang optimal.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu menghadirkan gambaran yang lebih konkret melalui visualisasi yang menarik dan mudah dipahami. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya berfokus pada pengukuran minat baca peserta didik, tetapi pada pengembangan media pembelajaran yang diharapkan mampu mendukung peningkatan minat baca tersebut. Salah satu media yang berpotensi digunakan adalah komik digital, karena komik mampu menyajikan materi melalui perpaduan gambar, dialog, dan alur cerita yang lebih dekat dengan dunia peserta didik. Dalam penelitian ini, komik dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media desain yang memungkinkan pembuatan komik digital secara lebih kreatif, menarik, serta mudah diakses oleh peserta didik melalui perangkat digital. Dengan penyajian materi yang lebih visual, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar, diharapkan media pembelajaran berbasis komik dapat membantu peserta didik memahami isi bacaan secara lebih konkret sekaligus mendorong peningkatan minat baca mereka dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam rangka mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, dapat menarik minat peserta didik, serta memudahkan mereka dalam memahami materi yang dipelajari. Media berfungsi sebagai sarana perantara yang membantu efektivitas pembelajaran dan penyampaian pesan materi oleh guru. Saat ini telah tersedia berbagai jenis media pembelajaran yang berkembang dan dapat dimanfaatkan untuk mendukung guru dalam menyampaikan materi

pembelajaran.

Media pembelajaran digital merupakan sebuah media belajar yang dalam implementasinya menggunakan teknologi dalam memaparkan materi ajar. Salah satu media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah komik berbasis Canva. Komik sebagai media pembelajaran digital merupakan bahan ajar yang menyajikan informasi atau materi pembelajaran dalam bentuk perpaduan gambar, teks, dan percakapan yang disusun dalam alur cerita sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran berpotensi menjadi alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dibandingkan penyajian materi yang hanya berbentuk teks. Meskipun demikian, penggunaan komik berbasis Canva oleh guru tidak serta-merta terjadi secara otomatis, melainkan perlu didukung oleh kemudahan dalam proses pembuatan media, ketersediaan perangkat digital, serta pemahaman guru mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital dalam kegiatan belajar mengajar. Aplikasi Canva sendiri menyediakan berbagai template, ilustrasi, dan fitur desain yang relatif mudah digunakan, sehingga memungkinkan guru untuk mengembangkan media komik secara lebih praktis tanpa memerlukan keterampilan desain yang kompleks.

Komik berbasis Canva dinilai memiliki tampilan yang lebih menarik bagi peserta didik karena penyajiannya menggabungkan unsur visual, warna, karakter tokoh, serta dialog yang disusun dalam bentuk cerita. Bagi peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret, penyajian materi melalui gambar dan cerita dapat membantu mereka memahami konsep yang disampaikan secara lebih mudah dibandingkan hanya melalui teks bacaan yang panjang. Selain itu, tampilan visual yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dasar dari asumsi tersebut juga didukung oleh teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa kombinasi antara unsur visual dan verbal dapat membantu peserta didik dalam memproses informasi secara lebih efektif.

Dalam pengembangannya, komik berbasis Canva tidak hanya berfungsi

sebagai media visual yang menarik, tetapi juga dirancang agar materi pembelajaran yang disajikan lebih kontekstual dibandingkan dengan buku teks. Hal ini dapat dilakukan dengan menghadirkan cerita, tokoh, maupun situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, seperti pengalaman di lingkungan sekolah, keluarga, maupun pergaulan dengan teman sebaya. Dengan pendekatan tersebut, peserta didik dapat lebih mudah mengaitkan isi materi dengan pengalaman nyata yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, pengembangan komik berbasis Canva juga memungkinkan penyajian materi yang memberikan gambaran lebih nyata kepada peserta didik melalui visualisasi tokoh, latar tempat, serta alur peristiwa yang digambarkan secara jelas dalam setiap panel cerita. Melalui ilustrasi tersebut, peserta didik dapat membayangkan situasi yang terdapat dalam bacaan secara lebih konkret, sehingga membantu mereka memahami isi materi secara lebih mendalam. Dengan demikian, penggunaan komik berbasis Canva dalam pembelajaran diharapkan tidak hanya meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap kegiatan membaca, tetapi juga membantu mereka memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia secara lebih efektif.

Pembuatan media ajar digital berupa komik dapat dilakukan melalui aplikasi canva. Canva sendiri diartikan sebagai aplikasi desain yang dapat digunakan untuk keperluan desain termasuk komik. Media pembelajaran digital berupa komik berbasis canva memiliki berbagai kelebihan dibandingkan media pembelajaran digital jenis lainnya.

Penggunaan media pembelajaran digital berupa komik berbasis Canva didasarkan pada Teori Kognitif Pembelajaran *Multimedia (Cognitive Theory of Multimedia Learning)* yang dikemukakan oleh Mayer, yang menyatakan bahwa manusia memiliki dua saluran pemrosesan informasi, yaitu visual dan auditori. Pembelajaran yang menggabungkan penjelasan guru dengan tampilan visual komik dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan satu saluran. Selain itu, komik digital berbasis Canva memiliki berbagai keunggulan, antara lain tampilan yang menarik, penyajian materi dalam bentuk gambar dan dialog

yang memudahkan pemahaman siswa, mudah diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital, lebih praktis dibandingkan komik cetak, ramah lingkungan, serta mendukung siswa untuk belajar secara mandiri karena informasi telah tersaji secara runtut dan jelas dalam komik.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran di kelas IV, media pembelajaran yang digunakan hanya buku teks bacaan guru sehingga tidak menggunakan media pembelajaran yang lain. Sumber belajar yang guru gunakan untuk menyampaikan materi adalah buku guru dan buku siswa. Pada saat guru menggunakan media hanya dari buku guru menyampaikan materi kepada peserta didik, beberapa peserta didik tidak aktif pada proses pembelajaran masih banyak yang bercanda, tidak fokus pada saat pembelajaran dan penggunaan media buku guru dan buku siswa pembelajaran berpusat pada guru seperti menggunakan metode ceramah. Hal tersebut mengakibatkan rendahnya pemahaman siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, peneliti memperoleh informasi bahwa guru masih cenderung jarang menggunakan media pembelajaran seperti proyektor atau PowerPoint. Proses pembelajaran lebih banyak berfokus pada penggunaan buku paket serta penjelasan langsung dari guru. Akibatnya, beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 23 peserta didik kelas IV, diperoleh data bahwa minat dan kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis komik tergolong tinggi. Hal ini terlihat pada pernyataan *“Saya tertarik jika pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media komik”* yang menunjukkan persentase setuju dan sangat setuju sebesar 80%. Selain itu, pada pernyataan *“Membaca komik bisa meningkatkan kegemaran saya untuk membaca”* diperoleh persentase sangat setuju dan setuju sebesar 86,96%, yang menunjukkan bahwa komik dapat mendorong minat baca peserta didik.

Selanjutnya, pada pernyataan *“Saya membutuhkan media belajar yang lebih menarik daripada buku teks saja”*, sebanyak 80% peserta didik menyatakan setuju dan sangat setuju, yang menandakan bahwa media pembelajaran yang selama ini digunakan belum sepenuhnya menarik perhatian

peserta didik. Peserta didik juga menyatakan ketertarikan terhadap penggunaan komik digital, sebagaimana terlihat pada *pernyataan* “*Saya tertarik menggunakan komik digital (di HP/Laptop) ketika belajar*” dengan persentase setuju dan sangat setuju sebesar 80%.

Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa penggunaan komik dapat membantu pemahaman materi. Pada *pernyataan* “*Komik membuat saya lebih mudah memahami isi cerita*”, persentase sangat setuju dan setuju mencapai 73,91%, serta pada *pernyataan* “*Saya lebih cepat mengingat isi pelajaran jika disampaikan dalam bentuk komik*” diperoleh persentase sangat setuju dan setuju sebesar 52,17%.

Berdasarkan hasil angket tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan minat baca, sehingga media E-Komik dinilai sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV.

Hasil penelitian sebelumnya yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Ulwiyah dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Minat Baca Siswa di SD 1 Menawan” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat baca siswa sekolah dasar. Siswa yang belajar menggunakan media komik menunjukkan antusiasme membaca yang lebih tinggi, lebih fokus saat pembelajaran, dan tidak cepat merasa bosan dibandingkan siswa yang belajar menggunakan media konvensional.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Alfia Fitri Yulia Rachmasari dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva Tema Lingkungan Hidup Materi Membuat Kalimat Efektif di Kelas IV di Sekolah.” Dengan Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital berbasis Canva memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Kebaharuan media yang dikembangkan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan comic petualangan berbasis Canva yang dirancang khusus untuk meningkatkan minat membaca peserta didik kelas IV. Komik ini menyajikan cerita petualangan yang berkelanjutan dengan tokoh-tokoh yang menghadapi berbagai tantangan sehari-hari, sehingga siswa dapat melihat

keterkaitan cerita dengan pengalaman hidup mereka sendiri. Setiap episode komik tidak hanya menghibur, tetapi juga menyisipkan pesan moral, seperti pentingnya kejujuran, kerja sama, kesabaran, dan keberanian dalam menghadapi masalah.

Misalnya, tokoh dalam komik belajar membantu teman yang kesulitan, atau tidak menyerah ketika menghadapi rintangan, sehingga anak-anak terdorong untuk meniru sikap positif tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pengolahan cerita yang menarik, visual yang berwarna dan interaktif, serta bahasa yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SD, media ini memudahkan peserta didik memahami teks bacaan sekaligus menumbuhkan rasa ingin tahu. Harapannya, melalui pengalaman membaca yang menyenangkan dan bermakna, anak-anak akan terdorong untuk lebih sering membaca, mengaitkan pelajaran dengan kehidupan nyata, dan menginte

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Comic Petualangan Berbasis Canva untuk Mengembangkan Minat Baca dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SDN 01 Ciangsana”. Media ini diharapkan dapat menjadi contoh sarana pembelajaran yang inovatif, sehingga peserta didik terdorong untuk semangat membaca dan lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian berdasarkan latar belakang yang telah disusun sebelumnya sebagai berikut.

1. Minat baca di SDN 01 Ciangsana dikategorikan rendah, masih banyak siswa kelas IV yang memiliki minat baca rendah.
2. Belum konsistennya penerapan program yang dapat meningkatkan minat membaca siswa di sekolah.
3. Diperlukan media inovatif seperti media komik untuk mengembangkan motivasi minat baca peserta didik
4. Belum dikembangkan media komik digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV

C. Pembatasan Masalah

Batasan permasalahan berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya maka dibatasi pada pengembangan media komik berbasis canva untuk meningkatkan minat baca siswa di SDN 01 Ciangsana dengan batasan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD.

D. Perumusan Masalah

Perumusan masalah pada penelitian berdasarkan latar belakang yang telah disusun sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan media Komik Digital berbasis Canva untuk pembelajaran membaca siswa kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan media Komik Digital berbasis Canva untuk pembelajaran membaca siswa kelas IV Sekolah Dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki kegunaan secara teoritis dan praktis sebagai berikut.

1. Secara Teoritis Secara teoritis penelitian ini bermanfaat sebagai bahan acuan atau referensi pada penelitian yang akan mendatang agar temuan ini dapat dikembangkan dan bermanfaat lebih luas lagi.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi salah satu solus bagi guru dalam mengatasi permasalahan minat baca terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia

- b. Bagi Siswa

Penelitian ini bertujuan untuk memotivasi siswa agar lebih tertarik membaca dengan menggunakan media yang lebih menarik dan interaktif, yaitu komik berbasis Canva.

- c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk diri sendiri sebagai pembelajaran mengenai pengembangan produk R&D serta bermanfaat

untuk orang lain sebagai bahan referensi untuk mengembangkan penelitian yang sama di kemudian hari.

