

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mewakili kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Fitriani dkk, 2021). Pendidikan merupakan hal yang penting bagi kehidupan manusia, pendidikan dapat terjadi apabila adanya interaksi secara langsung antara pendidik dengan peserta didik. Interaksi tersebut dapat terjadi ketika saat diadakannya proses belajar mengajar secara langsung di sekolah (T Mahmud dkk, 2021). Pendidikan merupakan hak setiap warga negara Indonesia, sebagaimana yang sudah tercantum dalam UUD RI 1945 pasal 28 ayat 1 tentang setiap orang berhak mengembangkan kebutuhan dasarnya, berhak mendapatkan pendidikan dan memperoleh manfaat ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umum.

Kemampuan membaca merupakan sebuah kunci untuk peserta didik agar dapat belajar dan berkembang (Rohani Anas, 2022). *The programme for International Student Assessment (PISA)* pada tahun 2018 mengemukakan Indonesia berada di peringkat ke-74 dari 79 negara pada kategori membaca pemahaman (Hewi et al., 2020), hal yang menggambarkan keadaan pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan literasi dasar, harus ditanggapi dengan serius. Tanpa keterampilan

membaca akan sulit bagi peserta didik untuk menggali informasi yang ada di buku pelajaran ataupun melaksanakan tugas dikarenakan sulitnya memahami petunjuk pengerjaan tugas yang diberikan guru melalui tulisan (Ailah et al., 2023).

Untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa, penerapan media pembelajaran yang sesuai adalah strategi yang efektif. Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat menunjang pencapaian kompetensi termasuk kompetensi terkait literasi karena media berperan dalam memotivasi dalam belajar (Tafonao, 2018). Media pembelajaran yang menarik, terutama yang menggunakan berbagai warna dan elemen visual, secara perlahan dapat menarik perhatian siswa kelas 1 SD. Penerapan media seperti ini memiliki potensi untuk merangsang antusiasme dan motivasi belajar siswa dalam proses pengenalan serta pengembangan keterampilan membaca (Putri et al., 2023). Salah satu media pembelajaran tersebut ialah media komik. Media komik merupakan media yang menarik untuk digunakan selama proses pembelajaran. Penggunaan media komik dapat mempermudah setiap proses pembelajaran peserta didik dalam meningkatkan kemampuan membacanya (Puspitorini et al., 2014).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 04 – 10 September 2024, di kelas 1 SDN 17 Banda Aceh terdapat 40 siswa. Dari jumlah 40 siswa terdapat 12 siswa yang bisa membaca, 18 siswa yang belum berkembang, dan sisa 10 siswa tidak bisa membaca sama sekali. Sehingga kemampuan membaca yang rendah dapat mempengaruhi proses pembelajaran secara signifikan. Pengamatan ini dilakukan selama beberapa hari di ruang kelas dan melibatkan interaksi dengan siswa di kelas 1. Anak-anak yang memiliki kemampuan membaca rendah cenderung kesulitan

dalam mengenali huruf-huruf tertentu, membunyikan suku kata, dan menggabungkan huruf huruf menjadi kata. Beberapa dari mereka terlihat ragu ketika diminta untuk membaca kalimat sederhana, bahkan untuk kata-kata yang sudah familiar. Ada 2 faktor yang menghambat kemampuan membaca siswa yaitu faktor internal, dan faktor eksternal. Faktor eksternalnya ialah terbatasnya variasi media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi, kemudian kurangnya dukungan dari lingkungan keluarga yang dimana jika di rumah tidak ada budaya membaca atau fasilitas buku yang memadai, anak jadi kurang terpapar bacaan. Faktor internalnya ialah minat membaca yang rendah, karena tanpa rasa tertarik siswa akan lebih sulit untuk belajar membaca dengan baik. Banyak siswa kelas 1 masih dalam tahap awal belajar membaca, sehingga membaca bisa terasa sulit dan membosankan. Kesulitan fokus dan konsentrasi pada anak usia 6-7 tahun cenderung mudah terdistraksi, sehingga sulit untuk menikmati kegiatan membaca dalam waktu lama. Kebiasaan membaca yang kurang di rumah juga mempengaruhi kemampuan membaca mereka, karena mereka tidak terbiasa melatih diri untuk membaca di luar jam sekolah. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan bahan ajar inovatif yang dapat meningkatkan minat siswa dalam kegiatan membaca. Media komik muncul sebagai salah satu cara untuk meminimalisir rendahnya kemampuan siswa dalam membaca, banyak anak-anak yang menyukai sketsa, gambar, dan komik karena dunia mereka dipenuhi dengan imajinasi dan kreativitas.

Oleh karena itu, jika komik dilihat sebagai media pengajaran, popularitasnya mungkin bisa menjadi alat untuk membangkitkan minat siswa. Untuk itu peneliti ingin mengembangkan media komik untuk di uji coba kan

terhadap siswa, dengan hadirnya komik ini diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan membaca.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa SD N 17 Banda Aceh”**.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya media dalam pembelajaran
2. Masih banyak siswa yang memiliki kemampuan membaca yang rendah

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Dalam penelitian ini peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti yaitu hanya pada mengembangkan media komik untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di kelas 1 SD N 17 Banda Aceh.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas menunjukkan perlu upaya untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran di kelas 1 untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Kemudian permasalahan penelitian, rumusan masalah dalam judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media komik untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN 17 Banda Aceh ?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media komik untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN 17 Banda Aceh ?
3. Bagaimana efektivitas hasil belajar siswa menggunakan media komik pada kelas 1 SDN 17 Banda Aceh ?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian yang akan di teliti yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana kevalidan pengembangan media komik untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN 17 Banda Aceh
2. Untuk melihat kepraktisan pengembangan media komik untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN 17 Banda Aceh
3. Untuk mengetahui bagaimana efektivitas hasil belajar siswa menggunakan media komik pada kelas 1 SDN 17 Banda Aceh

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, diharapkan penelitian ini mempunyai manfaat dalam dunia pendidikan. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

## 1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan penulis ialah untuk mengajarkan teori dan konsep baru, terutama untuk memajukan ilmu pendidikan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa.

## 2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru : Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber ajar alternatif berupa media komik yang dapat membantu guru dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa sesuai dengan kurikulum yang diterapkan dengan tetap memperhatikan kebutuhan siswa.
- b. Bagi siswa : Penggunaan media komik dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa, dan dalam melakukan kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien sehingga menghasilkan strategi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.
- c. Bagi sekolah : Dapat menjadi tambahan dalam sumber belajar di sekolah, yang dapat digunakan pada saat belajar mengajar sehingga literasi membaca siswa dapat tumbuh dan berkembang.