

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha untuk memperoleh suatu perubahan melalui proses yang dilakukan oleh setiap individu dalam menggali ilmu pengetahuan. Sebagaimana dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada Bab I pasal 1 butir 1 disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara³.

Kegiatan belajar adalah kegiatan utama dari keseluruhan proses pendidikan yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku⁴. Dalam kegiatan belajar mengajar terdapat beberapa komponen yang memiliki perannya masing-masing. Adapun komponen-komponen dalam pembelajaran antara lain tujuan, materi atau bahan ajar, metode dan media, evaluasi, peserta didik atau siswa dan pendidik atau guru⁵. Sebagaimana yang dikemukakan Hurlock bahwa orang yang paling penting bagi anak

³ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Visimedia, 2008), hal. 2.

⁴ Erlis Nurhayati, Meningkatkan Keefektifan Siswa dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19, *Jurnal Paedagogy*, Vol. 7, No. 3, 2020, hal. 145

⁵ Cipi Riyana, *komponen-komponen pembelajaran*, komponen pembelajaran modul 6, hal 3.

adalah orang tua, guru, dan teman sebaya (*peer group*).⁶ Berdasarkan pendapat tersebut semakin menunjang bahwa guru memiliki peran yang cukup penting bagi anak (peserta didik) dalam proses pembelajaran. Ketepatan penerapan model dan media pembelajaran menjadi salah satu penentu keberhasilan pembelajaran.⁷

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁸ Media Pembelajaran, merupakan salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun dengar⁹. Media pembelajaran menjadi alat bantu komunikasi dalam sebuah pembelajaran sehingga siswa dapat melihat dari sisi yang sama dengan siswa lain materi yang sedang disampaikan. Pembelajaran tanpa menggunakan media akan menyebabkan komunikasi tidak maksimal dan proses pembelajaran juga akan berlangsung secara tidak optimal.

Didalam pemilihan media untuk menyampaikan sebuah pembelajaran juga harus sesuai dengan yang dibutuhkan. Media pembelajaran yang digunakan harus didesain sesuai dengan kurikulum agar tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan maksimal, hal tersebut sejalan dengan pendapat untuk terciptanya pembelajaran yang efektif, desain media

⁶ Irma Fauziah, Desain Pembelajaran Pendidikan Dasar Berbasis Perkembangan Intelektual, *Premiere: Journal of Islamic Elementary Education*, Volume 3, Nomor 1, 2021, hal 2.

⁷ Zaim, *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Inggris*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), hal 25.

⁸ Sadiman Arief (dkk), *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Press, 1996), hal 6

⁹ Budiarti, W. N., & Haryanto. Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 2016, hal 234.

yang digunakan harus disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan terlebih media pembelajaran sangat membantu siswa sekolah dasar dalam memahami materi.¹⁰ Guru harus dapat berinovasi menggunakan media-media yang tidak membosankan untuk siswa. Guru dapat memanfaatkan segala jenis media yang ada baik berupa gambar maupun video.¹¹ Menurut Arief S Sadiman, dkk kegunaan media pembelajaran secara umum adalah 1). Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu visual, 2). Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, 3). Dapat mengatasi sikap pasif pada anak, 4). Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik, 5). Memberikan kesamaan pengalaman dan memungkinkan adanya interaksi langsung¹².

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang ada mulai dari jenjang SD/MI hingga pada perguruan tinggi. Pada jenjang sekolah dasar, landasan pembelajaran bahasa Indonesia ditelusuri melalui landasan formal berupa kurikulum, landasan filosofis-ideal berupa wawasan teoritik-konseptual, dan landasan operasional berupa buku teks bahasa Indonesia¹³. Bahasa Indonesia pada jenjang dasar hakikatnya adalah belajar berkomunikasi. Oleh karena itu, belajar bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi lisan maupun tulis

¹⁰ Siti Ainun Nazhiroh, dkk, Pengembangan Multimedia Interaktif E-Komik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa, *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Volume 6, Nomor 3, November 2021, hal 406.

¹¹ Adi wijayanto, Isatul hasanah, *Implikasi Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Perkembangan Gerak Anak Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan*, Inovasi Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Untuk Penguatan Merdeka Belajar di Masa Pandemi, 2021, hal 8.

¹² Anasi, P. T. 2.3 *Ciri-Ciri, Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran. Media Pembelajaran*, hal 12-13

¹³ Riyanti, A. Parnialisme Sebagai Landasan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 2(2).2, 2019. hal 62-67.

dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar¹⁴. Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mempunyai empat komponen yaitu: (1) keterampilan menyimak; (2) keterampilan berbicara; (3) keterampilan membaca; dan (4) keterampilan menulis.¹⁵ Dalam menguasai keterampilan tersebut pastinya membutuhkan sebuah proses. Salah satu keterampilan yang dapat dikembangkan adalah keterampilan berbicara. Berbicara, seperti mengungkapkan gagasan perasaan, menyampaikan sambutan, menceritakan diri sendiri, dan lain-lain.¹⁶

Bercerita adalah salah satu bentuk keterampilan berbicara. Bercerita harusnya menjadi hal yang sangat menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Akan tetapi saat ini, banyak dari siswa yang masih rendah dalam keterampilan tersebut. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah kurangnya minat membaca siswa. Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai. Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan yang mempunyai peran cukup penting dalam proses pembelajaran. Sehingga hal tersebut juga mempengaruhi siswa dalam peningkatan keterampilan berbahasa.

Membaca merupakan kegiatan yang sangat penting. Sebagaimana wahyu yang pertama turun kepada Nabi Muhammad SAW adalah perintah untuk membaca. Allah SWT berfirman dalam QS. Al-‘Alaq ayat 1-5 yang berbunyi:

¹⁴ Ibid.

¹⁵ Henry Guntur Tarigan. *Menulis Sebagai Keterampilan Berbahasa*. (Bandung: Angkasa, 2008) hal 1

¹⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hal 241.

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢)
 إِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya:

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang maha mulia, yang maha mengajar (manusia) dengan pena, Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.....”¹⁷

Perintah membaca dalam QS. Al-‘Alaq terdapat pada lafal yang berbunyi *Iqra*’, dalam bahasa Indonesia diterjemahkan “Bacalah!”. Lafal tersebut diulang hingga dua kali pada QS. Al-‘Alaq. Hal ini dapat diartikan bahwa membaca adalah hal yang mutlak bagi setiap orang untuk bisa mendapatkan informasi.

Minat membaca siswa saat ini dapat dikatakan rendah. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Abdul Hadi, dkk. Dalam jurnalnya menerangkan, bahwa Hasil survei dipermulaan tahun 2000 yang telah dilakukan oleh IEA (*Internatioanal Education Achievement*) memperlihatkan bahwa anak-anak Indonesia memiliki kualitas membaca yang rendah¹⁸. Demikian juga informasi yang dikutip dari Kominfo.go.id yang menyatakan bahwa UNESCO menyebutkan Indonesia menjadi urutan kedua dari bawah soal literasi dunia, artinya minat baca sangat rendah. Menurut data UNESCO, minat baca masyarakat Indonesia sangat

¹⁷ Qur’an Kemenag. Lajnah Pentashihan mushaf Al-Qur’an. Gedung Bayt Al-Qur`an & Museum Istiqlal Jalan Raya Taman Mini Indonesia Indah Pintu I Jakarta Timur. No.96

¹⁸ Ahmad Abdul Hadi, dkk. Rendahnya Minat Baca Anak Sekolah Dasar, *Renjana Pendidikan Dasar* - Vol. 3 No. 1 Februari 2023, hal 23.

memprihatinkan, hanya 0,001%. Artinya, dari 1.000 orang Indonesia, cuma 1 orang yang rajin membaca¹⁹. Hal ini sebagaimana yang terjadi di MI Al-Hidayah 01 Betak Kalidawir. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, peneliti menemukan permasalahan yang sama dengan permasalahan diatas. Minat membaca para siswa cukup rendah, yang mana hal tersebut juga berpengaruh pada rendahnya keterampilan bercerita siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat wali kelas III yaitu ibu Istiyana Tinuriyah, S.Pd.I yang menyatakan bahwa “anak-anak kurang senang mengunjungi perpustakaan untuk membaca”²⁰. Hal yang akan terjadi jika siswa memiliki minat membaca yang rendah adalah pengetahuan yang dimilikinya tidak akan bertambah, akan ketinggalan dalam mendapatkan informasi²¹, dan tentunya hal tersebut juga berpengaruh terhadap hasil belajar yang juga akan rendah.

Ada beberapa alasan yang dapat menyebabkan kurangnya minat siswa dalam membaca sehingga siswa kurang dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam keterampilan bercerita. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan bercerita pada siswa adalah dengan menggunakan media yang menarik perhatian mereka. Didalam peningkatan minat baca dan kemampuan keterampilan berbicara membutuhkan bantuan dari guru. Keterampilan berbicara akan berhasil dan meningkat dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai.

¹⁹ https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/0/sorotan_media. Dikutip pada Juni 2023.

²⁰ Hasil Observasi pendahuluan dan hasil wawancara oleh peneliti.

²¹ Ahmad Abdul Hadi, dkk. Rendahnya Minat Baca Anak Sekolah Dasar. *Renjana Pendidikan Dasar* - Vol. 3 No. 1 Februari 2023. Hal 28.

Kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran membuat siswa menjadi kurang aktif dan kreatif.²² Peneliti mengidentifikasi media yang efektif digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, diharapkan media tersebut mampu meningkatkan minat membaca dan keterampilan bercerita siswa. Selain itu, guru dapat mengembangkan media-media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar agar lebih baik dan bermakna bagi siswanya. Ada banyak sekali media yang dapat digunakan sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran salah satunya yaitu media komik.

Komik adalah media yang berupa gambar dengan sebuah karakter. Menurut Hurlock yang dikutip oleh Nadia, dkk menyatakan bahwa komik merupakan media yang dapat dipergunakan untuk mengembangkan kepribadian anak, komikpun dapat dipergunakan sebagai sarana komunikasi, menyampaikan cerita, pesan, dan bahkan sampai pada hal-hal yang berbaur ilmiah²³. Komik adalah media yang cukup sederhana, jelas dan menarik. Indaryari dan Jailani menyatakan media komik berpotensi lebih disukai siswa dikarenakan gambar dalam komik dapat menghidupkan deretan teks dan tulisan yang menyertainya, sehingga lebih mudah dipahami dan diingat. Siswa dapat membayangkan terlebih dahulu apa yang menjadi topik inti yang dipelajari melalui gambar²⁴. Sebagai sebuah media, komik

²² Sandi Ariensna, *Upaya Meningkatkan Keterampilan Bercerita Dengan Media Wayang Suluh Pada Siswa Kelas VII A Smp Negeri 2 Kretek Bantul*, Universitas Negeri Yogyakarta 2013. Hal 3.

²³ Nadia Astri Pandanwangi, dkk. "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Kompetensi Berbahasa Pada Siswa Kelas 3 Sd" *Jurnal Cakrawala Pendas* Vol 5 No 2 Edisi Juli 2019. Hal 126

²⁴ Indaryati., & Jailani. "Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V". *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 2015. Hal 87

menjadi salah satu media yang cukup menarik dan mudah dipahami karena keberadaan gambar-gambar yang berurutan.

Berdasarkan alasan tersebut, peneliti ingin meneliti persoalan tersebut dengan mengangkat judul “Pengaruh Media Komik Terhadap Minat Membaca Dan keterampilan Bercerita Pada Siswa MI Al-Hidayah 01 Betak Kalidawir”.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Siswa merasa kesulitan dalam menceritakan suatu topik atau permasalahan, melalui bercerita.
- b. Kemampuan berfikir siswa masih rendah dan kurang berkreasi.
- c. Rendahnya minat baca pada siswa
- d. Media pembelajaran yang terbatas dan kurang bervariasi

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah diatas, maka peneliti memberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut :

- a. Media Komik ini sebagai upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
- b. Peningkatan minat membaca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia
- c. Peningkatan kemampuan Bercerita dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh antara Media Komik terhadap minat membaca siswa kelas III di MI Al-Hidayah 01 Betak ?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan Media Komik terhadap keterampilan bercerita siswa kelas III di MI Al-Hidayah 01 Betak ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu

1. Untuk mengetahui pengaruh Media Komik terhadap minat membaca siswa kelas III di MI Al-Hidayah 01 Betak.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan Media Komik terhadap keterampilan bercerita siswa kelas III di MI Al-Hidayah 01 Betak.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian yang di harapkan dapat memberikan manfaat bagi seluruh pembaca dan bagi peneliti sendiri baik secara teoritis maupun secara praktis, Adapun mafaat penelitian yang diharapkan sesuai masalah yang diangkat diatas adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan untuk memperkaya dan menambah wawasan mengenai media pembelajaran serta dapat menjadi masukan untuk pengembangan ilmu khususnya pada pemilihan media pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang SD/MI.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau Sebagai bahan tambahan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran sebagai perbaikan sistem pendidikan sekolah.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi masukan dan menambah wawasan juga pengetahuan baru mengenai pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat.

c. Bagi Siswa

Dapat dijadikan tambahan ilmu dan juga pengalaman belajar yang berbeda dari biasanya khususnya dalam pembelajaran menggunakan media komik.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman dan pengetahuan mengenai pembuatan media pembelajaran bahasa Indonesia yang menyenangkan dan diharapkan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk menindak lanjut penelitian ini dengan ruang lingkup yang lebih besar.

F. Hipotesis Penelitian

Merumuskan hipotesis yaitu sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan permasalahan dalam penelitian, sampai

terbukti melalui data yang terkumpul²⁵. Adapun hipotesis yang penulis ajukan dan harus diuji kebenarannya adalah :

Ha₁ : Terdapat pengaruh yang signifikan Media komik terhadap minat membaca siswa kelas III di MI Al-Hidayah 01 Betak Kalidawir

Ha₂ : Terdapat pengaruh yang signifikan Media komik terhadap keterampilan bercerita siswa kelas III di MI Al-Hidayah 01 Betak Kalidawir

G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman dan kekeliruan terhadap istilah-istilah pada penelitian ini, maka perlu penegasan dan penjelasan mengenai istilah tersebut yang ditegaskan kedalam definisi konseptual dan definisi operasional, yaitu sebagai berikut :

1. Secara Konseptual

a. Media Komik

Media pembelajaran komik merupakan bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca²⁶. Media pembelajaran komik adalah suatu media yang dapat meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

²⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : PT Asli Mahasatya, 2006) hal 71

²⁶ Daryanto. "*Media Pembelajaran*". (Bandung: Satu Nusa, 2010)

b. Minat Membaca

Menurut Lilawati yang dikutip oleh Soejanto Sandjaja mengartikan minat membaca anak adalah suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca sehingga mengarahkan anak untuk membaca dengan kemauannya sendiri.²⁷

c. Keterampilan bercerita

Tarigan menyatakan bahwa bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain²⁸. Berbicara adalah kemampuan seseorang dalam mengucapkan bunyi-bunyi bahasa pada proses penyampaian informasi untuk menuangkan ide, gagasan, maupun pesan sehingga dapat menciptakan suatu interaksi.

2. Secara Operasional

Berdasarkan batasan-batasan istilah di atas maka yang dimaksud dengan judul “Pengaruh Media Komik Terhadap Minat Membaca Dan Keterampilan Bercerita Pada Siswa MI Al-Hidayah 01 Betak Kalidawir” adalah sebuah penelitian yang dilakukan untuk menemukan pengaruh yang ditimbulkan dengan adanya media komik yang menekankan pada seberapa besar pengaruh terhadap minat membaca dan keterampilan bercerita yang dilakukan pada siswa kelas III.

²⁷ Sandjaja, S. Pengaruh keterlibatan orang tua terhadap minat membaca anak ditinjau dari pendekatan stres lingkungan. *Psikodimensia kajian ilmiah psikologi*, 2(1), 2001. Hal 3.

²⁸ Henry Guntur Tarigan, *Berbicara*. (Bandung: Angkasa. 1981).Hal 35

Media Pembelajaran komik yang dimaksud pada penelitian ini adalah ketika pembelajaran pada kelas III berlangsung peneliti menggunakan media komik dalam penyampaian informasi pada kelas eksperimen. Kemudian untuk mengetahui peningkatan minat membaca pada siswa dapat dilihat menggunakan skala minat membaca yang diberikan kepada masing-masing siswa. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan bercerita siswa peneliti menggunakan tes secara lisan terhadap masing-masing siswa.

H. Sistematika Pembahasan

Pembahasan dalam proposal skripsi ini terdiri dari tiga bab, sebelum bab pertama penulis mencantumkan halaman judul, halaman pengantar, dan daftar isi.

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I terdiri dari: Latar Belakang Masalah, Identifikasi dan Pembatasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Penegasan Istilah, dan Sistematika Pembahasan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab II memuat definisi media komik beserta langkah-langkahnya, kelebihan dan kelemahan media komik, kerangka berfikir, dan juga penelitian terdahulu.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab III terdiri dari: Rancangan Penelitian, Variabel Penelitian, Populasi dan Sampel, Instrumen penelitian, Data dan Sumber Data,

Teknik Pengumpulan Data, Uji validitas dan reabilitas, Teknik Analisis Data dan prosedur penelitian.

4. BAB IV HASIL PENELITIAN

Pada bab IV memuat deskripsi penelitian dan deskripsi data hasil penelitian yang telah dilakukan, uji prasyarat dan uji hipotesis.

5. BAB V HASIL PEMBAHASAN

Pada bab V memuat pembahasan pada penelitian terkait variabel yang diteliti yaitu pengaruh antara media komik terhadap minat membaca dan pengaruh media komik terhadap keterampilan bercerita.

6. BAB VI PENUTUP

Pada bab VI memuat kesimpulan hasil penelitian dan saran pada penelitian.