

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan elemen penting bagi setiap manusia dalam kehidupan. Pendidikan hadir sebagai bentuk untuk mengembangkan budi pekerti luhur, mengaktifkan pikiran serta menguatkan jasmani dan rohani demi mewujudkan fitrah manusia. Mengingat begitu pentingnya pendidikan baik itu perempuan maupun laki-laki dalam kondisi apapun mereka berhak mengenyam pendidikan setinggi-tingginya (Hasan, dkk, 2023). Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Sampai sekarang ini, pendidikan tidak mempunyai batasan untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sasarannya yaitu manusia (Siregar, dkk, 2024).

Minat membaca sering kali menjadi suatu keinginan, kemauan dan dorongan dari diri sendiri siswa yang bersangkutan. Selain itu minat membaca merupakan minat yang mendorong kita supaya kita dapat merasakan ketertarikan dan senang terhadap aktivitas membaca dan mendapatkan pengetahuan yang luas dalam kegiatan membaca baik itu membaca buku supaya dapat memahami bahasa yang tertulis (Elendiana, 2020). Proses pembelajaran dapat membantu siswa memiliki keterkaitan dalam mendapatkan pengetahuan tentang minat baca.

Pembelajaran menjadi usaha untuk membelajarkan siswa atau usaha bagaimana siswa mau belajar dan mendapatkan pengalaman. Pembelajaran lebih menitik

beratkan bagaimana memfasilitasi siswa belajar (Gusteti & Neviyerni, 2022). Pembelajaran merupakan setiap kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan pembelajaran dalam proses, pembelajaran di kembangkan melalui pola pembelajaran yang menggambarkan kedudukan dan peran pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Lefudin, 2017:14-15); (Yusuf, dkk, 2024). Proses pembelajaran mencakup beberapa mata pelajaran yang perlu di implementasikan di sekolah dasar salah satunya bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi pembelajaran yang memuat empat keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, menulis. Untuk memaksimalkan keterampilan – keterampilan tersebut peneliti menggunakan media untuk meningkatkan minat baca siswa (Oktavia, dkk, 2022). Media sering digunakan untuk wadah dari pesan oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Manfaat media pembelajaran dapat digunakan untuk meletakkan dasar dasar yang kongkret untuk berfikir sehingga mengurangi verbalitas, memberikan pengalaman yang nyata, dan membantu pemikiran yang berkelanjutan (Wahyuni & Lia, 2020). Dalam penelitian ini peneliti memilih media komik untuk meningkatkan minat baca siswa.

Media komik berbentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca kartun sangat bergantung kepada dampak penglihatan tunggal, maka komik terdiri atas berbagai

situasi cerita bersambung (Khairunnisa & Ritonga, 2023). Untuk memahami sesuatu siswa harus diperlihatkan pada sesuatu yang sifatnya konkret yaitu yang dapat dilihat dan menarik buat mereka. Artinya, untuk memahami bacaan yang memuat gambar-gambar yang membuat mereka termotivasi untuk belajar dan mengembangkan daya nalar serta memupuk minat baca mereka. Berdasarkan beberapa penelitian, bahan bacaan yang disenangi anak-anak dan orang-orang dewasa adalah komik. Komik merupakan buku yang mempunyai ciri khas gambar dan ditunjang dengan tulisan-tulisan (Hevria, 2021, h.3).

Berdasarkan observasi awal dilakukan di SD Negeri 1 Teluk Kijing, yang diperoleh data tentang minat baca siswa kelas II yang kurang dalam membaca, media yang digunakan kurang efektif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut membutuhkan media yang tepat agar minat baca peserta didik meningkat. Penelitian ini peneliti menggunakan media komik untuk meningkatkan minat baca peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian Esy, Artini (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran komik berpengaruh terhadap hasil membaca siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 008 Palembang Tahun Ajaran 2023/2024. Hasil penelitian Pardede & Chalid (2023) menunjukkan bahwa media visual komik adalah suatu media pembelajaran yang dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan dan juga menumbuhkan minat baca siswa. diketahui hasil nilai angket di kelas eksperimen 75% sedangkan di kelas kontrol 65% yang artinya H_0 ditolak H_a diterima. Maka kesimpulan ini adalah ada

pengaruh media visual komik terhadap minat baca siswa di SD Amal Shaleh Kecamatan Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2022/2023.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka penggunaan media komik dapat membantu peningkatan kemampuan minat baca siswa sekolah dasar secara optimal. Sehingga peneliti memilih judul tentang **“PENGARUH MEDIA KOMIK TERHADAP MINAT BACA SISWA KELAS II SD NEGERI 1 TELUK KIJING”**.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Agar ruang lingkup pada permasalahan lebih terstruktur, peneliti membatasi masalah yang akan diteliti antara lain:

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah berbasis komik, yang menggabungkan karakter yang berupa kartun dengan mata pelajaran yang akan dibahas.
2. Keterampilan minat membaca pada siswa kelas II SD Negeri 1 Teluk Kijing.
3. Materi yang akan dibahas dalam media komik yakni berteman dalam keragaman.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut : Apakah ada pengaruh penggunaan media komik terhadap minat baca siswa kelas II di SD Negeri 1 Teluk Kijing.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik terhadap minat baca siswa kelas II di SD Negeri 1 Teluk Kijing.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

a) Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran berbasis komik dalam meningkatkan kemampuan minat baca siswa di sekolah dasar.
2. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan metode pembelajaran berbasis komik yang lebih inovatif, terutama dalam konteks Kurikulum Merdeka.

b) Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Memberikan informasi mengenai penggunaan media komik sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan kemampuan minat baca siswa. Guru juga dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk memperkaya strategi pembelajaran di kelas II SD.

2. Bagi Siswa

Media pembelajaran berbasis komik diharapkan mampu meningkatkan minat baca siswa, membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Siswa juga diharapkan lebih terlibat aktif dalam pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi sekolah dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang efektif sesuai dengan Kurikulum Merdeka, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas II SD.

4. Bagi Peneliti Lanjut

Penelitian ini dapat menjadi dasar dan inspirasi untuk penelitian lanjutan mengenai media pembelajaran inovatif lainnya, atau pengembangan lebih lanjut dari media komik tersebut untuk tingkat pendidikan yang berbeda atau dalam konteks pembelajaran lainnya.