

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Membaca merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa sekolah dasar kelas awal. Siswa belajar untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik. Namun, tidak jarang ditemui berbagai permasalahan dalam pembelajaran membaca. Sebagian siswa telah lancar dan tidak mengalami hambatan dalam belajar membaca tetapi sebagian lainnya belum bahkan tidak dapat atau tidak mampu membaca menggunakan tanda baca dengan baik.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti akan mengembangkan suatu media pembelajaran dalam format komik, yakni media komik cerita anak. Media tersebut merupakan pengembangan dari cerita anak dalam bentuk narasi yang diubah dalam bentuk komik. Media tersebut dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran membaca di kelas III SDN 4 Dawungsari. Media komik cerita anak merupakan salah satu solusi yang diusahakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran bidang studi membaca.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SDN 4 Dawungsari Kabupaten Garut, Anita, S.Pd menjelaskan bahwa dari 21 siswa, 18 siswa yang belum tahu dalam menentukan tanda baca pada saat membaca, sehingga cara membacanya tidak teratur. Selain itu siswa nya juga sangat pasif dan malas untuk membaca dalam proses pembelajaran. Pembelajaran hanya berpusat pada guru, dan jarang menggunakan media, sehingga guru hanya menempuh cara yang

mudah saja menggunakan metode konvensional berupa ceramah, karena disini guru hanya menggunakan media saja ketika ada penilaian dari Pihak Dinas Pendidikan saja. Sehingga pemahaman pada materi membaca sangat rendah. Disinilah profesional seorang guru harus ditunjukkan dengan kemampuan dan keterampilan dalam menjalankan perannya yang multifungsi dengan baik. Solusi tersebut diberikan khususnya untuk pembelajaran membaca pada anak yang sulit dalam menentukan tanda baca, dan tidak bisa mengikuti tanda baca yang ada pada bacaan.

Pembelajaran perlu dirancang agar siswa merasa semakin tertarik untuk belajar membaca. Keterampilan membaca pemahaman merupakan salah satu dari beberapa jenis membaca. Membaca tingkat pemahaman mewajibkan siswa untuk dapat memahami isi bacaan serta mencari hubungan sebab akibat, perbedaan antara berbagai hal yang terdapat dalam bacaan.

Bacaan yang dapat digunakan dalam media pembelajaran adalah media komik (Budiarti dan Haryanto, 2016). Komik merupakan cerita bergambar yang disusun secara sistematis dan mempunyai jalan cerita. Komik sangat digemari oleh anak-anak pada zaman sekarang. Tidak hanya anak-anak, tetapi juga orang dewasa pun sekarang banyak yang menggemari komik. Salah satu sebab mengapa komik digemari oleh khalayak adalah karena komik mudah dipahami. Untuk membaca komik, dapat dilakukan dengan santai, sesuka hati dan tidak terpaksa. Untuk memahami komik pembaca dapat terbantu dengan gambar yang ada di dalam komik itu sendiri. Keunggulan-keunggulan di atas dapat dimanfaatkan untuk pendidikan di sekolah dasar. Siswa yang kurang berminat dalam kegiatan

membaca dapat lebih bersemangat untuk membaca ketika melihat bentuk fisik dari komik, dan siswa yang kesulitan dalam memahami sebuah isi bacaan dan terbantu dengan adanya gambar yang ada dalam komik.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul “Pengembangan Media Komik Legenda (KODA) dalam Kemampuan Membaca Cerita Siswa Kelas III SDN 4 Dawungsari Kabupaten Garut”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah ini bertujuan untuk menemukan berbagai permasalahan yang mungkin muncul dari pokok masalah yang akan dibahas oleh peneliti:

1. 18 orang siswa belum tahu dalam menentukan tanda baca.
2. Siswa masih belum aktif saat belajar.
3. Guru belum menggunakan media untuk mengajar.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah yang diambil oleh peneliti yaitu :

1. Meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas III dengan menggunakan media komik legenda (KODA).
2. Penelitian ini dibatasi pada keterampilan membaca cerita bergambar (Komik).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini rumusan masalahnya yaitu “Bagaimana Pengembangan Media Komik Legenda (KODA) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Cerita Siswa Kelas III SDN 4 Dawungsari Kabupaten Garut?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana Pengembangan Media Komik Legenda (KODA) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Cerita Siswa Kelas III SDN 4 Dawungsari Kabupaten Garut.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan terutama lembaga pendidikan dalam mengembangkan pelaksanaan pembelajaran. Khususnya yang berhubungan langsung dalam meningkatkan belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN 4 Dawungsari Kabupaten Garut.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan menjadi acuan dalam meningkatkan proses belajar mengajar dan sebagai kerangka panutan bagi penelitian selanjutnya.

a. Bagi Guru

Diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan bahan acuan dalam menerapkan atau menggunakan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan media-media yang dilakukan.

b. Bagi Siswa

Dengan meningkatkan kemampuan membaca untuk siswa dengan media komik, maka hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat menjadi masukan yang berharga bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi perlunya penggunaan media-media pembelajaran bervariasi sebagai pembelajaran alternatif mata pelajaran Bahasa Indonesia.

d. Bagi Peneliti

Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan peneliti dapat menjadi guru yang kreatif dalam memunculkan ide mengenai media pembelajaran untuk kepentingan pendidikan, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

