

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Meningkatkan kemampuan literasi membaca di tingkat sekolah dasar (SD) merupakan hal yang sangat penting dalam sistem pendidikan di Indonesia. Literasi tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga melibatkan pemahaman, analisis, serta penerapan informasi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam menghadapi tantangan di era digital, pengembangan media yang inovatif dan menarik untuk mendukung literasi, seperti komik digital, menjadi suatu kebutuhan yang mendesak. Media tersebut dapat membantu siswa untuk lebih tertarik dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan membaca.

Literasi adalah kemampuan individu untuk membaca, menulis, memahami, menginterpretasikan, dan menggunakan informasi secara efektif (UNESCO, 2006). Kemampuan literasi merupakan hak setiap orang dan menjadi dasar untuk belajar sepanjang hayat. Literasi juga dapat memberdayakan serta meningkatkan kualitas individu, keluarga, dan masyarakat (Kemendikbud, 2017). Dalam konteks pendidikan, literasi membantu siswa memahami, mengolah, dan menyampaikan informasi dengan tepat. Namun, penelitian tentang literasi di tingkat sekolah dasar mengungkapkan bahwa kemampuan literasi anak-anak di Indonesia masih memerlukan peningkatan. Menurut survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang dilakukan pada tahun 2018, Indonesia berada pada peringkat yang rendah dalam aspek literasi membaca. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa SD

dalam memahami teks tertulis, menganalisis informasi, dan membaca secara kritis masih membutuhkan perhatian yang serius (OECD, 2019).

Untuk mengatasi hal tersebut, pemerintah telah meluncurkan Gerakan Literasi Sekolah (GLS), sebuah upaya menyeluruh untuk menjadikan sekolah sebagai organisasi pembelajaran yang warganya literat sepanjang hayat melalui pelibatan publik (Kemendikbud, 2016). Salah satu kegiatan dalam GLS adalah membaca buku non-pelajaran selama 15 menit sebelum pelajaran dimulai, yang bertujuan menumbuhkan minat baca siswa serta meningkatkan keterampilan membaca agar pengetahuan dapat dikuasai secara lebih baik (Permendikbud No. 23 Tahun 2015). Implementasi GLS di berbagai sekolah menunjukkan bahwa program ini mampu memperbaiki budaya membaca di kalangan peserta didik melalui langkah-langkah seperti memperkenalkan buku-buku menarik, menyiapkan pojok baca, dan menciptakan lingkungan yang kondusif untuk membaca (Kemendikbud, 2017).

Peneliti juga melakukan analisis kebutuhan penelitian di tiga sekolah yang terletak di Kabupaten Blitar yaitu SDN Nglepok 02, SDN Garum 01, dan SDN Sumberdiren 02. Observasi dilakukan secara langsung di ketiga sekolah tersebut pada waktu yang berbeda. Pada hari Selasa, 5 November 2024, peneliti melakukan observasi di SDN Nglepok 02. Berdasarkan observasi, kegiatan literasi dilaksanakan sebelum pembelajaran, diawali dengan doa dan dilanjutkan dengan membaca buku dari pojok baca atau perpustakaan. Program ini merupakan pengembangan dari *Gemecer* (Gerakan Membaca Cerita) dan kini dilaksanakan secara fleksibel. Siswa bebas memilih buku, dan jika belum selesai dapat

dilanjutkan esok harinya. Di kelas 3 bahkan terdapat *barcode* yang dapat diakses siswa untuk membaca cerita secara digital. Sementara itu, hasil wawancara dengan guru dan siswa kelas 3, 4, dan 5 menunjukkan bahwa guru menggunakan teknik motivasi seperti memberikan apresiasi, mengajarkan membaca cepat, dan pemahaman isi bacaan. Siswa menuturkan bahwa mereka lebih tertarik pada buku bergambar dan komik cetak yang mudah diakses secara visual, termasuk komik yang dilengkapi *barcode* untuk versi digital.

Pada hari Rabu, 20 November 2024, peneliti melanjutkan observasi di SDN Garum 01. Berdasarkan observasi, kegiatan literasi diawali dengan pengondisian siswa dan pemberitahuan sehari sebelumnya, dengan aktivitas bervariasi seperti membaca buku, menonton video, atau mengunjungi perpustakaan. Saat observasi, siswa kelas 3 hingga 6 berkumpul menonton film *Asal Usul Surabaya* dengan durasi sekitar 40 menit, kemudian berdiskusi dengan guru untuk mengevaluasi pemahaman. Hasil wawancara dengan guru dan siswa kelas 3, 4, dan 5 mengungkapkan bahwa guru memotivasi siswa melalui cerita dan media visual, sementara siswa memberikan respon positif, terutama terhadap media komik.

Pada hari Rabu, 4 Desember 2024, peneliti melakukan observasi di SDN Sumberdiren 02. Observasi menunjukkan bahwa kegiatan literasi dilakukan dengan membaca buku pilihan secara mandiri, didampingi guru. Metode yang tampak digunakan termasuk membaca bersama dan membaca cepat. Siswa duduk bersama di teras kelas dan melaksanakan kegiatan literasi dengan suasana santai. Dari hasil wawancara dengan guru dan siswa, diketahui bahwa respon siswa cukup antusias, terutama terhadap bacaan bergambar. Guru menambahkan bahwa beberapa siswa

masih membutuhkan pendampingan khusus, dan evaluasi literasi dilakukan melalui pembuatan sinopsis serta rangkuman untuk memastikan bacaan sesuai minat siswa.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di tiga sekolah tersebut, guru telah melaksanakan kegiatan literasi selama 15 menit sebelum pembelajaran dengan berbagai pendekatan, seperti membaca buku di pojok baca dan menonton video edukatif. Siswa diberikan kebebasan untuk memilih bacaan sesuai dengan minat mereka. Namun, tantangan yang dihadapi meliputi kurangnya variasi bacaan yang menarik, kejenuhan siswa terhadap teks yang panjang, serta adanya beberapa siswa yang masih memerlukan pendampingan khusus dalam membaca.

Hasil angket menguatkan temuan wawancara tersebut. Sebanyak 73,3% siswa (33 dari 45 siswa) menyatakan lebih tertarik membaca komik digital dibandingkan buku cetak. Sementara itu, 26,7% siswa (12 dari 45 siswa) menyebut bahwa komik cetak memudahkan mereka dalam memahami cerita atau informasi yang disampaikan. Data ini menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media literasi yang lebih inovatif dan interaktif untuk mendukung kegiatan literasi membaca, khususnya dalam program literasi membaca sebelum pembelajaran dimulai. Oleh karena itu, penggunaan komik cetak yang dilengkapi dengan akses digital melalui *barcode* menjadi solusi yang lebih fleksibel dan ramah sekolah, menyesuaikan dengan kondisi ketersediaan perangkat dan koneksi internet yang ada.

Sebagai solusi untuk permasalahan rendahnya variasi bahan bacaan yang menarik, kejenuhan siswa terhadap teks panjang, serta keterbatasan media literasi yang sesuai dengan minat siswa sebagaimana ditemukan melalui observasi,

wawancara, dan angket, pengembangan media literasi yang menarik seperti komik bergambar menjadi sangat relevan. Komik tidak hanya menyediakan ilustrasi yang menarik, tetapi juga menawarkan pengalaman visual yang dapat memotivasi siswa untuk membaca dengan lebih antusias. Suherman (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif seperti komik dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan minat baca siswa. Selain itu, Hasanah (2016) menekankan bahwa media komik memiliki peran penting dalam membantu siswa menghubungkan teks dengan gambar, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan, kontekstual, dan bermakna.

Dalam penelitian ini, komik yang dikembangkan berjudul *Komik Cerita Rakyat Blitar: Pahlawan, Mitos, dan Pelajaran Hidup* yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada kisah-kisah lokal yang berkembang di masyarakat Blitar dan terdokumentasi dalam berbagai sumber pustaka maupun referensi daring, seperti buku cerita rakyat dan arsip budaya daerah. Cerita-cerita tersebut dipilih karena memiliki nilai kepahlawanan, kebijaksanaan, dan unsur mistis yang kental, sehingga sesuai untuk dijadikan bahan literasi yang sarat makna. Selain itu, kisah-kisah tersebut relatif populer di kalangan masyarakat setempat, sehingga dapat memperkuat identitas budaya lokal siswa. Cerita yang diangkat meliputi *Legenda Ariyo Blitar, Misteri Hutan Lodoyo dan Harimau Siluman, Bubuksah dan Gagang Aking, Asal Usul Nama Blitar*, serta *Legenda Adipati Ariyo Blitar*. Pemilihan cerita ini juga mempertimbangkan kesesuaiannya dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar, sehingga pesan moral dan nilai luhur di dalamnya dapat dipahami dengan lebih mudah, dipahami dan menarik untuk anak-anak. Komik ini

dikembangkan tidak hanya sebagai cerita bergambar yang menarik, tetapi juga dilengkapi dengan kuis seperti aktivitas pra membaca, saat membaca, dan pasca membaca. Penyajian aktivitas tersebut merupakan kebaruan dari penelitian ini, karena komik tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, melainkan juga sebagai media literasi membaca yang terstruktur sesuai indikator literasi. Dengan demikian, komik ini memiliki potensi besar untuk mendukung kegiatan literasi membaca, khususnya dalam konteks literasi sebelum pembelajaran di sekolah dasar.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa komik dapat menjadi media yang efektif dalam meningkatkan minat dan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Suherman (2020) mengemukakan bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam aktivitas membaca. Demikian pula, Hasanah (2016) menekankan bahwa media komik berperan penting dalam membantu siswa menghubungkan teks dengan gambar sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum banyak mengintegrasikan kearifan lokal sebagai konten utama komik, serta belum menekankan pada keterkaitan antara aktivitas literasi pra-membaca, saat membaca, dan pasca membaca. Penelitian ini memberikan inovasi dalam konteks literasi membaca yang berakar pada budaya lokal, dengan memanfaatkan cerita-cerita mitos dan legenda dari Blitar sebagai konten utama dalam komik. Media yang dikembangkan bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan minat dan kemampuan membaca siswa, tetapi juga untuk memperkenalkan dan melestarikan kearifan lokal kepada generasi muda.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik berjudul *Komik Cerita Rakyat Blitar: Pahlawan, Mitos, dan Pelajaran Hidup* guna meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi yang inovatif dalam mendukung program literasi di sekolah dasar. Berdasarkan dari latar belakang di atas maka, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran untuk kegiatan literasi dengan judul *Pengembangan Komik Cerita Rakyat Blitar (Pahlawan, Mitos, Dan Pembelajaran Hidup) untuk Kegiatan Literasi Siswa Sekolah Dasar*.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan media komik yang dikembangkan sebagai media literasi membaca untuk siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana keterbacaan media komik sebagai media literasi membaca di sekolah dasar?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap penggunaan media komik sebagai media literasi membaca di sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kelayakan komik sebagai media literasi membaca di sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan respon guru dan siswa terhadap komik sebagai media literasi

membaca di sekolah dasar.

3. Mendeskripsikan keterbacaan guru dan siswa terhadap komik sebagai media literasi membaca di sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Penelitian ini dapat membantu meningkatkan minat baca dan keterampilan literasi siswa melalui penyajian materi dalam bentuk komik yang menarik dan mudah dipahami. Komik yang mengangkat cerita mitos dan legenda dari Blitar juga dapat memperkuat identitas budaya lokal siswa.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung kegiatan literasi di kelas, khususnya dalam pelaksanaan kegiatan literasi.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman dan landasan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis cerita rakyat yang edukatif dan menarik. Selain itu, hasilnya dapat menjadi acuan bagi penelitian lanjutan yang berkaitan dengan pengembangan media literasi berbasis kearifan lokal

1.5 Asumsi Penelitian dan Pengembangan

1. Ruang Lingkup Penelitian dan Pengembangan

1. Pengembangan media Komik dikembangkan untuk meningkatkan literasi membaca siswa SD.

2. Pengembangan media Komik kelas III, IV, dan V SD di tiga sekolah siswa SD.
3. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada model pengembangan menurut Sugiyono.

2. Batasan Penelitian dan Pengembangan

1. Peneliti mengembangkan media komik yang untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca di kalangan siswa sekolah dasar.
2. Peneliti hanya mengukur tingkat kemampuan literasi di kelas IV yaitu pada kegiatan literasi.
3. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada model pengembangan menurut Sugiyono yang dibatasi pada tahap ke 7 yaitu tahap revisi produk setelah dilakukan uji coba produk
4. Guru Kelas kelas III, IV, V yang berada di tiga sekolah yang berada di Kabupaten Blitar yang meliputi, SDN Nglegok 02, SDN Garum 01, dan SDN Sumberdiren 02.

1.6 Definisi Operasional Istilah

Istilah-istilah yang berkaitan dengan penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Komik

Komik dalam penelitian ini adalah media bergambar yang menyajikan cerita melalui rangkaian panel visual yang dipadukan dengan teks naratif dan dialog. Komik yang dikembangkan berisi cerita rakyat Blitar yang dirancang secara menarik dan edukatif, serta dilengkapi dengan

aktivitas pra membaca, saat membaca, dan pasca membaca. Komik ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan kemampuan membaca siswa sekolah dasar serta mengenalkan nilai-nilai budaya lokal.

2. Cerita Rakyat Blitar

Yang dimaksud dengan *cerita rakyat Blitar* dalam penelitian ini adalah kumpulan kisah, legenda, dan mitos yang berasal dari daerah Blitar dan diwariskan secara turun-temurun oleh masyarakat. Cerita-cerita tersebut memuat nilai moral, kebijaksanaan, serta ajaran tentang perilaku baik yang dapat dijadikan teladan bagi siswa sekolah dasar. Dalam penelitian ini, cerita rakyat Blitar dijadikan sumber utama dalam pengembangan komik sebagai media literasi, karena mengandung unsur budaya lokal yang mampu menanamkan nilai karakter, memperkuat identitas daerah, dan menumbuhkan kecintaan terhadap warisan budaya bangsa.

3. Kegiatan Literasi

Kegiatan literasi dalam penelitian ini mengacu pada serangkaian aktivitas membaca yang dilaksanakan secara terstruktur di sekolah dasar, khususnya dalam program literasi 15 menit sebelum pembelajaran dimulai. Kegiatan ini mencakup aktivitas membaca bacaan non-pelajaran yang bertujuan menumbuhkan minat baca, meningkatkan kemampuan memahami teks, serta melatih siswa menyampaikan tanggapan terhadap isi bacaan. Dalam konteks penelitian ini, kegiatan literasi difokuskan pada penggunaan komik sebagai bahan bacaan utama.