

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sekarang ini sistem pendidikan di Indonesia menerapkan Kurikulum 2013 (K-13/Kurtilas) sebagai acuan berjalannya proses belajar mengajar dalam setiap jenjang pendidikan. Namun karena adanya pandemi Covid-19 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menegaskan kebijakan terkait adanya keleluasaan bagi sekolah untuk menerapkan kurikulum sesuai dengan kebutuhan pembelajaran selama masa tersebut. Dimana satuan pendidikan dapat menggunakan Kurikulum 2013 secara penuh atau Kurikulum Darurat yakni Kurikulum 2013 yang disederhanakan. Dengan melakukan pengurangan kompetensi dasar pada setiap mata pelajaran yang bertujuan untuk memfokuskan guru dan siswa pada kompetensi esensial yaitu penguatan karakter dan kompetensi mendasar sebagai kelanjutan pembelajaran pada tingkat berikutnya.

Dari hasil riset dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) bahwa pandemi Covid-19 telah mengakibatkan berkurangnya pengetahuan dan keterampilan secara akademis yakni literasi dan numerasi secara signifikan. Kemudian Kemendikbudristek menyusun Kurikulum Prototipe yang dikatakan bahwa kurikulum ini digunakan sebagai pemulihan pembelajaran setelah adanya pandemi Covid-19. Dan sudah diterapkan sebagai acuan proses pembelajaran di 2.500 satuan pendidikan yang tergabung dalam program SMK Pusat Keunggulan dan Sekolah Penggerak pada tahun 2021 . Akan tetapi kurikulum ini hanya bersifat opsional, artinya satuan pendidikan dapat menggunakan kurikulum ini sebagai upaya pemulihan pembelajaran dan dapat juga menggunakan kurikulum yang lain. Karakteristik yang dimiliki kurikulum ini yaitu penerapan pembelajaran berbasis proyek, artinya sekolah diberikan kemerdekaan memberikan proyek pembelajaran yang relevan kepada siswa untuk pengembangan karakter dan memberikan kesempatan kepada mereka agar belajar melalui pengalaman.

Dengan diterapkannya penyederhanaan tersebut, tentu sangat berpengaruh dalam proses kegiatan pembelajaran. Akibat dari adanya pandemi Covid-19 proses pembelajaran dimasa tersebut memberikan berbagai dampak terhadap siswa, diantaranya yaitu kurangnya fasilitas yang memadai selama pembelajaran daring sehingga proses pembelajaran menjadi terhambat, kemudian akibat libur panjang membuat siswa menjadi mudah jenuh, selain itu kurangnya penyesuaian metode pembelajaran yang dilakukan selama belajar di rumah mengakibatkan kemampuan daya serap siswa menjadi menurun (Purwanto, dkk: 2020) Sehingga dikhawatirkan kebiasaan tersebut berkelanjutan hingga proses pembelajaran kembali normal.

Selain hal tersebut, terdapat pembiasaan yang masih sulit diterapkan yaitu budaya literasi. Sulitnya pembiasaan literasi inilah yang menjadi penyebab kurangnya minat baca-tulis siswa saat pembelajaran dimasa pandemi. Bukan hal mudah menerapkan budaya literasi saat adanya pembatasan. Menurut Utami (2021), terdapat beberapa kendala yang menjadi penyebab pelaksanaan gerakan literasi dimasa pandemi kurang maksimal, diantaranya yaitu beberapa siswa kurang antusias, waktu pelaksanaan pembelajaran yang singkat, sarana dan prasarana yang kurang memadai, serta buku-buku bacaan yang kurang bervariasi. Dan jika pembelajaran dilaksanakan secara daring, beberapa siswa mungkin tidak memiliki gawai.

Dikalangan masyarakat sekarang literasi hanya diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis saja. Akan tetapi makna literasi sangatlah luas, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) tahun 2016, literasi diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis, pengetahuan atau keterampilan dalam bidang tertentu, kemampuan seseorang dalam mengolah suatu informasi dan pengetahuan untuk kecakapan hidup, serta dapat diartikan sebagai penggunaan huruf untuk merepresentasikan bunyi/kata. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada periode 2015-2019 tema yang digunakan dalam pembangunan pendidikan yaitu peningkatan daya saing regional. Dalam hal ini, Forum Ekonomi Dunia 2015 menyampaikan bahwa

beberapa keterampilan pada abad ke-21 yang harus dimiliki bangsa diseluruh dunia diantaranya yaitu literasi dasar, kompetensi, dan karakter. Dari hal tersebut, cara agar kita mampu bertahan pada era society 5.0 menurut Direktorat Sekolah Dasar terdapat 6 literasi dasar yang perlu kita kuasai, diantaranya yaitu literasi baca-tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, serta literasi budaya dan kewargaan. Dari beberapa jenis literasi tersebut tentunya memiliki fokus masing-masing dalam pelaksanaannya.

Dibidang Pendidikan OECD (Organisasi Internasional bidang kerja sama dan pembangunan ekonomi) menyelenggarakan PISA (*Programme for International Student Assessment*) sebagai dorongan dari berbagai negara untuk saling belajar satu sama lain mengenai sistem pendidikan sehingga dapat membangun sistem persekolahan yang lebih baik dan inklusif. PISA dapat diikuti secara sukarela oleh negara-negara yang ingin berpartisipasi, termasuk Indonesia. Hasil studi yang diperoleh PISA dapat menggambarkan efektivitas sekolah dalam mempersiapkan siswa untuk studi lebih lanjut, selain itu data-data perkembangan pendidikan diperoleh secara akurat. Dari hasil pencapaian PISA Indonesia pada tahun 2018, Indonesia menduduki peringkat 74 dari 79 negara. Hasil penilaian yang didapat dari literasi membaca yaitu memperoleh skor 371, sedangkan literasi sains mendapat skor 379, dan literasi matematika/numerasi mendapat skor 396. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa skor literasi membaca menjadi nilai paling rendah diantara yang lain, permasalahan tersebut tentunya memerlukan tindak lanjut (Yunianto, 2022).

Menurut Direktorat Sekolah Dasar, literasi baca-tulis diartikan sebagai kemampuan untuk memahami isi teks tertulis, baik secara tersirat maupun tersurat, untuk mengembangkan kemampuan serta potensi diri. Hasil dari Deklarasi UNESCO dalam buku Materi Pendukung Literasi Baca-tulis, menyebutkan bahwa literasi baca-tulis berkaitan dengan kemampuan untuk mengidentifikasi, menetapkan, menemukan, mengevaluasi, menciptakan dengan efektif dan terorganisasi, menggunakan serta mengomunikasikan informasi untuk mengatasi berbagai macam persoalan. Macam-macam

kemampuan tersebut yang perlu di kuasai oleh setiap individu sebagai dasar kemampuan untuk berpartisipasi dalam hidup bermasyarakat.

Pengembangan budaya literasi dilaksanakan dengan menumbuhkan karakter dan budi pekerti secara beriringan dalam lingkungan sekolah sebagai wujud Gerakan Literasi Sekolah. Harapannya agar tercipta budaya membaca dan menulis sebagai dasar tumbuhnya proses pembelajaran sepanjang hayat (Kemendikbud, 2017). Terdapat beberapa strategi yang digunakan untuk pelaksanaan Gerakan Literasi Baca-tulis Sekolah ini, diantaranya yaitu: (1) Penguatan kapasitas fasilitator; (2) Peningkatan jumlah dan ragam sumber belajar yang bermutu; (3) Perluasan akses terhadap sumber belajar bermutu dan cakupan peserta belajar; (4) Peningkatan pelibatan publik; (5) Penguatan tata kelola. Dari strategi tersebut tentunya terdapat sasaran yang dituju dalam Gerakan Literasi Baca-tulis Sekolah, capaian yang ingin diwujudkan yaitu berbasis kelas, budaya sekolah, dan masyarakat. Sasaran dalam basis kelas terdiri dari jumlah pelatihan fasilitator literasi baca-tulis, intensitas pemanfaatan dan penerapan literasi numerasi dalam kegiatan pembelajaran, skor PISA, INAP dan PIRLS dalam literasi membaca. Dalam basis budaya sekolah yaitu jumlah dan variasi bahan bacaan, frekuensi peminjaman buku di perpustakaan, banyaknya kegiatan sekolah yang berkaitan dengan literasi baca-tulis, banyaknya karya yang dihasilkan dari siswa maupun guru, adanya komunitas baca-tulis di sekolah, serta adanya kebijakan sekolah. Sedangkan basis masyarakat terdiri dari jumlah sarana dan prasarana untuk mendukung literasi baca-tulis, serta keterlibatan orang tua dan masyarakat untuk mendukung kegiatan literasi baca-tulis.

Perlunya bahan bacaan yang menarik menjadi salah satu upaya untuk mengembalikan minat baca-tulis siswa. Dengan demikian bahan bacaan yang digunakan juga harus menyesuaikan zaman. Media pembelajaran yang digunakan sebagai peningkatan literasi di era abad 21 sudah banyak menyebar dikalangan masyarakat, seperti video pembelajaran, bacaan cerita fiksi dan non fiksi, modul dan lain sebagainya. Akan tetapi masih banyak diantara mereka

yang kurang literat atau tidak menggunakan teknologi sesuai dengan fungsinya. Pengembangan teknologi sekarang hanya digunakan sebagai pemenuhan kebutuhan, sebagai ajang bersosial media tetapi tidak memperhatikan aspek humaniora, dan sifat antisosial yang kini banyak terjadi (Faruqi, 2019). Hal tersebut yang menjadi penyebab munculnya sebuah gagasan society 5.0, dimana perkembangan teknologi dan permasalahan sosial akan diseimbangkan pada era ini.

Terkait hal tersebut, salah satu media yang menarik bagi siswa untuk meningkatkan literasi baca-tulis ialah media komik digital. Menurut Riwanto & Wulandari (2018) penggunaan media komik digital mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan siswa dapat lebih bersemangat dalam belajar, karena disamping membaca komik digital siswa juga dapat melihat gambar tokoh kartun sehingga meningkatkan imajinasi dan pemahaman siswa. Selain itu, media komik digital juga tepat bila digunakan untuk semua mata pelajaran dan berbagai jenis literasi, hal ini dapat dibuktikan dengan adanya penelitian terdahulu. Marlina, Soepudin dan Gumilar (2020) membuktikan adanya pengaruh media komik terhadap kemampuan literasi sains siswa. Begitu juga dengan Lubis (2020) bahwa komik cetak juga diyakini dapat menguatkan budaya literasi bagi siswa SD, sehingga dapat digunakan sebagai buku pendamping setelah buku pelajaran. Aulia, Rizki, dkk. (2020) juga membuktikan bahwa komik cetak dapat membantu merangsang dan menumbuhkan minat membaca siswa karena gambar, karakter/tokoh, dan alur cerita digunakan sangat menarik.

Dari adanya deskripsi diatas maka peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran untuk diterapkan pada pembelajaran siswa guna meningkatkan literasi baca-tulis yang dikemas menggunakan cerita fiksi dan informasi, yaitu media Komik LISSI (Literasi Teks Fiksi dan Informasi). Komik LISSI ini berupa media pembelajaran yang dikemas menjadi dua versi, yaitu berupa komik cetak dan digital yang akan menarik perhatian siswa dan

memudahkan guru dalam pengenalan materi kepada siswa. Subjek penelitian Komik LISSI ini akan diterapkan di SD N 2 Ringin.

Peneliti memilih SD N 2 Ringin sebagai tempat untuk melaksanakan penelitian dikarenakan jumlah variasi bahan bacaan untuk Gerakan Literasi Baca-tulis Sekolah masih kurang bervariasi serta untuk menunjang kemampuan literasi siswa akibat kurangnya bahan bacaan. Sehingga guru membutuhkan media pembelajaran yang bermutu dan dapat digunakan sebagai bahan bacaan siswa, sekaligus digunakan sebagai pengenalan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 3 SD N 2 Ringin bahwa keadaan perpustakaan sekolah sangat kurang mendukung, karena bangunan yang tidak aman untuk ditempati dan bahan bacaan yang ada kurang bervariasi, sehingga menyebabkan kurangnya minat baca tulis siswa. Selain itu terdapat kekhawatiran bapak/ibu guru akibat pembelajaran dimasa pandemi Covid-19, yaitu kebiasaan penggunaan *smart phone* yang kurang adanya pengawasan orang tua sehingga membuat anak bermain dan membuka hal-hal yang tidak bermanfaat. Berdasarkan hasil angket siswa terdapat 69% anak yang menggunakan gadget hanya untuk bermain saja, dan 13% anak yang suka menggunakan gadget untuk belajar. Maka dari itu, sangat di perlukan media pembelajaran untuk menarik siswa agar berkembang mengikuti zaman dan dapat memanfaatkan media elektronik dengan baik. Selain itu 70% siswa berpendapat bahwa mereka dapat memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran yang memuat gambar-gambar lucu dan menarik untuk meningkatkan kemampuan literasi baca tulis di sekolah. Serta terdapat 90% yang setuju dengan diberikannya media pembelajaran yang memuat cerita teks fiksi dan informasi didalamnya.

Akibat dari pandemi Covid-19 yang menyebabkan berkurangnya pengetahuan dan keterampilan siswa yakni budaya literasi terutama literasi baca-tulis melatar belakangi peneliti untuk melakukan penelitian

pengembangan dengan judul “Pengembangan Komik LISSI sebagai Media Pembelajaran Tematik untuk Literasi Baca-tulis Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar” dengan harapan produk dari peneliti dapat membantu guru dalam mengembangkan sistem pembelajaran yang kreatif, efektif, dan menyenangkan.

1.2. Perumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimana desain Komik LISSI sebagai media pembelajaran untuk literasi baca-tulis yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas 3 sekolah dasar?
- b. Bagaimana validitas Komik LISSI sebagai media pembelajaran untuk literasi baca-tulis siswa kelas 3 sekolah dasar?
- c. Bagaimana keefektifan penggunaan media Komik LISSI sebagai media pembelajaran untuk literasi baca-tulis siswa kelas 3 sekolah dasar?

1.3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan permasalahan yang dikemukakan, maka tujuan penelitian ini yaitu:

- a. Untuk mendeskripsikan desain Komik LISSI sebagai media pembelajaran untuk literasi baca-tulis yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas 3 sekolah dasar.
- b. Mengetahui kevalidan Komik LISSI sebagai media pembelajaran untuk literasi baca-tulis siswa kelas 3 sekolah dasar.
- c. Membuktikan keefektifan penggunaan media Komik LISSI sebagai media pembelajaran untuk literasi baca-tulis siswa kelas 3 sekolah dasar.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dilaksanakan yaitu sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat sebagai bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut dan untuk kemajuan ilmu pendidikan sebagaimana sistem pembelajaran di Indonesia agar berkembang lebih baik lagi, serta menumbuhkan ide-ide kreatif untuk kelangsungan pembelajaran dimasa sekarang.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Bagi peneliti, diharapkan hasil penelitian ini menjadi salah satu rujukan yang relevan untuk penelitian selanjutnya. Selain itu, untuk meningkatkan kemampuan peneliti membuat media pembelajaran untuk meningkatkan minat literasi siswa.

2) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber belajar yang bervariasi bagi siswa sehingga dapat meningkatkan kreatifitas siswa, serta dapat meningkatkan minat literasi baca-tulis dengan media teks fiksi dan informasi untuk siswa.

3) Bagi Pendidik

Memberikan bahan ajar dan pengalaman belajar menggunakan media baru sehingga dapat digunakan untuk membangun suasana pembelajaran yang asik, menarik dan menyenangkan.

1.5. Definisi Operasional

Berdasarkan judul pengembangan komik LISSI sebagai media pembelajaran untuk literasi baca-tulis siswa kelas 3 sekolah dasar, maka definisi operasional yang dapat peneliti sajikan adalah:

a. Komik LISSI

Komik LISSI merupakan bahan bacaan berbentuk media cetak dan digital yang dikembangkan oleh peneliti. Komik LISSI merupakan kata sederhana dari Komik Literasi Teks Fiksi dan Informasi. Tujuan pengembangan media pembelajaran komik ini yaitu memberikan bahan bacaan untuk literasi baca-tulis siswa dengan menampilkan bentuk cerita teks fiksi dan informasi.

b. Media Pembelajaran

Indikator media pembelajaran dapat dilihat dari cara penggunaan suatu benda dan peristiwa yang dapat memfasilitasi siswa. Artinya, media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang berbentuk benda maupun peristiwa yang dapat digunakan sebagai perantara penyampaian materi dan fasilitas dalam proses pembelajaran.

c. Literasi Baca-tulis

Literasi sebagai bekal siswa untuk menghadapi era 5.0 harus lebih diperhatikan kembali. Terutama pada literasi baca-tulis yang menjadi dasar tercapainya tujuan lain. Literasi baca-tulis bukan sekedar kegiatan membaca dan menulis saja, akan tetapi terdapat proses peningkatan kemampuan dan keterampilan yang baik apa bila kegiatan literasi baca-tulis dilaksanakan dengan baik.