**BAB I**

 **PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Bahasa adalah suatu alat komunikasi yang digunakan oleh masyarakat, yang berupa bunyi suara atau isyarat yang dikeluarkan oleh manusia untuk menyampaikan isi hatinya kepada manusia yang lain. Pentingnya peranan Bahasa Indonesia itu antara lain bersumber pada ikrar ketiga sumpah pemuda 1928 yang berbunyi: kami putra dan putri Indonesia menjunjung bahasa persatuan, Bahasa Indonesia. Sesuai dengan peraturan menteri nomor 57 tahun 2014 menyatakan bahwa tentang pengembangan dan pembinaan bahasa dan sastra, serta meningkatkan fungsi bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia adalah salah satu yang tergolong mata pelajaran pada jenjang pendidikan terkhusus pada sekolah dasar.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia mengupayakan peningkatan kemampuan siswa untuk berkomunikasi secara lisan dan tertulis serta menghargai karya cipta bangsa Indonesia. Pelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan yang saling berkaitan sesuai yang dikemukakan Sobari & Aziz (2014: 14) “Keterampilan berbahasa ini mempunyai empat tipe (1) Menyimak, (2) Bebicara, (3) Membaca dan (4) menulis”. Permasalahan yang biasa timbul dari empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan membaca, sesuai dengan hasil penelitian, Saputra (2012) yang menyatakan bahwa kurangnya minat baca karena kegiatan pembelajaran pasif dan kurang serius dalam mengikuti pelajaraan serta tidak adanya motivasi belajar. Guru dituntut untuk menyelasaikan permasalah dalam proses belajar siswa. Agar proses pembelajaran siswa lebih bermakna dan menyenangkan guru harus menggunakan beberapa teknik, metode dan media pembelajaran. Berdasarkan dari permasalah di atas, siswa membutukan sesuatu yang dapat meningkatkan keterampilan membaca terkhusus pada Bahasa Indonesia dan salah satu yang dapat diterapkan pada permasalah tersebut adalah media pembelajaran.

1

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya Arsyad (2013: 29).

Media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah khususnya. Gearlach dan Ely (Arsyad, 2013) bahwa media apabila di pahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektrinis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Media pembelajaran dikelompokkan berdasarkan ukuran serta kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi; media tanpa proyeksi tiga dimensi; media audio; media proyeksi; televisi media komputer (Ibrahim, 2013:18).

Media pembelajaran perlu juga penyesuaian, sesuai dengan kebutuhan di kelas. Berdasarkan permasalah yang muncul kurangnya minat membaca siswa. Salah satu yang dapat diterapkan dari permasalahan tersebut adalah menggunakan media pembelajaran komik.

Yuntoro (2010) mengatakan bahwa komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar tidak bergerak, yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Pendapat lain dari, Daryanto (2013), Komik memiliki beberapa kelebihan diantaranya mampu mendukung perkembangan imajinasi siswa tidak hanya terfokus dengan belajar menghafal (*rote learning),* penggunaan ilustrasi dalam komik dapat meningkatkan kemampuan analisis siswa dan terdapat menemukan informasi yang terdapat didalamnya.

Novianti (2013) dengan penelitiannya pengembangan media komik pembelajaran matematika bertujuan untuk meningkatkan pemahaman bentuk soal cerita materi pecahan pada siswa kelas V SDN Ngembung, ke tidak mampuan siswa dalam pemahaman bentuk soal cerita pada materi pecahan. Setelah media komik diterapkan pada penyajian soal yang berbentuk soal cerita bahwa hasil pemahaman siswa telah mengalami peningkatan untuk soal cerita materi pecahan.

Ramliyana (2010) Media komik memotivasi siswa untuk disiplin membaca, khususnya mereka yang tidak suka membaca Selain itu, komik juga menjadi jembatan untuk membaca buku yang lebih serius.

Berdasarkan latar belakang di atas penelitian mengerucut pada judul “Pengaruh media pembelajaran komik terhadap Keterampilan membaca pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Kompleks Lariang Bangi ”.

1. **Rumsan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, rumusan masalah penelitian adalah:

1. Bagaimanakah gambaran penggunaan media pembelajaran komik di SD Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar?
2. Bagaimanakah gambaran keterampilan membaca pemahaman siswa di SD Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar?
3. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran komik terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa pada mata pelajaraan Bahasa Indonesia di SD Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar?
4. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui gambaran penggunaan media pembelajaran komik di SD Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar.
2. Untuk mengetahui gambaran keterampilan membaca pemahaman di SD Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar.
3. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran komik terhadap keterampilan membaca siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SD Kompleks Larian Bangi Kecamatan Makassar.
4. **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
2. Bagi lembaga pendidikan, sebagai acuan teoritis tentang pengaruh media komik terhadap keterampilan membaca siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
3. Sebagai referensi bagi peneliti lainnya.
4. Manfaat Praktis
5. Bagi siswa, dapat meningkatkan keterampilan membaca dan prestasi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.
6. Bagi guru, dapat menerapkan media pembelajaran komik dalam proses pembelajaran, sekaligus dapat membuat suasana belajar siswa aktif dan meningkatkan keterampilan membaca siswa.
7. Bagi kepala sekolah, sebagai inovasi baru dan peningkatan kualitas pembelajaran dengan nuansa pembelajaran yang diinginkan.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS PENELITIAN**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Media Pembelajaran**
3. Pengertian media pembelajaran

Katamedia berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengiriman kepada penerima pesan. Dalam pengertian ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran, menurut Kemp dan Dayton, (Arsyad, 2013: 23), “Tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk peroranagan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, (3) memberi intruksi”.

Media yang sering diganti dengan kata *mediator,* fleming, (Arsyad, 2013: 3) mengatakan bahwa “Penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya”. *Mediator* media menujudkan fungsi atau peranannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Disamping itu, *mediator* dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media.

6

Berdasarkan uraian beberapa batasan tentang media, (Arsyad, 2013: 6) mengemukakan ciri-ciri umum yang terkandung pada setiap batasan itu:

(1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hadware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, dengar , atau diraba dengan pancaindera, (2) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu terkandung pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa, (3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio, (4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas, (5)Media pendidikan memiliki pengertian dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran, (6) Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya : film, slide, video , OHP), atau perorangan (misalnya : modul, computer, radio tape/kaset, video recorder), (7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

1. Manfaat Media Pembelajaran

Kemp dan Dayton (Arsyad, 2013) mengemukakan meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran, penerimaannya serta pengintegrasiannya kedalam program-program pengajaran berjalan amat lambat. Mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran dikelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung.

Sudjana dan Rivai (Arsyad, 2013: 28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

(1)Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, (3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi kalau guru yang mengajar pada setiap jam pelajaran, (4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperi mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

*Encyclopedia of Educational Reserarch* dalam Hamalik (Azhar Arsyad, 2013: 28-29) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

(1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme, (2) Memperbesar perhatian siswa, (3) Meletakakan dasar-dasar yang penting untuk perkembangannya belajar, oleh karena itu membuat pembelajaran lebih mantap, (4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa, (5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup, (6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa, (7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar penjelasan guru dan media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

1. **Media Pembelajaran Komik**
2. Pengertian Media Pembelajaran Komik

Sudjana dan Rivai (2013: 64) mengemukakan “Komik adalah sebagai suatu bentuk kartun yang mengunkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca”. Apabila kartu sangat bergantung kepada dampak penglihatan tunggal, maka komik terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung seperti dikemukakan, Masdiono (Ramliyana, 2010) komik adalah *gamcer* atau gambar bercerita atau sebuah dunia tutur gambar, suatu rentetan gambar yang bertutur menceritakan sebuah kisah. Perbedaan lain menyatakan bahwa komik sifatnya humor, sedangkan sumbangan yang paling unik dan berarti dari kartun pada bidang masalah-masalah politik dan sosial. Beberapa perwatak lain dari komik harus dikenal agar kekuatan medium ini bisa dihayati. Komik memusatkan perhatian disekitar rakyat. Certia-ceritanya mengenai diri pribadi sehingga pembaca dapat segera mengindentifikasikan dirinya melalui perasaan serta tindakan dari perwatakan tokok utamanya. Cerita-ceritanya ringkas dan menarik perhatian, dilengkapi dengan aksi, bahkan dalam lembaran surat kabar dan buku-buku, komik dibuat lebih hidup, serta diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara bebas.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa komik adalah suatu kumpulan gambar-gambar yang tersusun dengan urutan tertentu dan mengungkapkan suatu karakter dalam suatu jalinan cerita untuk meningkatkan daya imajinasi pembaca.

1. Karakteristik Media Pembelajaran Komik

Adapun karakteristik komik yang dikemukakan oleh Sudjana (Novianti, 2010) sebagai berikut:

1. Komik terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung.
2. Komik bersifat humor.
3. Perwatak lain dari komik harus dikenal agar kekuatan medium ini bisa dihayati.
4. Komik memusatkan perhatian disekitar rakyat.
5. Cerita pada komik mengenai diri pribadi sehingga pembaca dapat segera mengidentifikasikan dirinya melalui perasaan serta tindakan perwatakan tokok utamanya.
6. Cerita ringkas dan menarik perhatian.
7. Dilengkapi dengan aksi bahkan dalam lembaran surat kabar dan buku-buku.
8. Komik dibuat lebih hidup serta diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara bebas.
9. Kelebihan dan Kekurangan Komik

Komik memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Kelebihan komik

Kelebihan komik adalah memiliki daya Tarik sehingga siswa berminat untuk membaca. sesuai yang dikemukakan Hurlock (Ramliyana, 2010) bahwa anak-anak usia sekolah menyukai komik kerena beberapa hal diantaranya:

1. Melalui identifikasi dengan karakter di dalam komik, anak memperoleh kesempatan yang baik untuk mendapatkan wawasan mengenal masalah pribadi dan sosialnya. Hal ini akan membantu memecahkan masalah.
2. Komik menarik imajinasi anak dan rasa ingin tahu tentang masalah supranatural.
3. Komik memberi anak pelarian sementara hirup-pikuk hidup sehari-hari.
4. Komik mudah dibaca, bahkan anak yang kurang mampu membaca dapat memahami arti dari gambarnya.
5. Karena komik tidak mahal dan juga ditanyakan di televise sehingga semua anak mengenanya.
6. Karena banyak komik yang menggairahkan, misterius dan lucu, komik mendorong anak membaca yang tidak banyak diberikan buku lain.
7. Bila bentuk serial, komik memberi sesuatu yang diharapkan.
8. Dalam komik, tokok sering mengtakan hal-hal yang tidak berani mereka lakukan sendiri, walaupun mereka ingin melakukannya, ini memberikan kegembiraan.
9. Tokok dalam komik sering kuat, berani, dan berwajah tampan, jadi memberikan tokok pahlawan bagi anak untuk mengidentifikasinya.
10. Gambar dalam komik berwarna-warni dan cukup segerhana untuk dimengerti anak-anak.
11. Kekurangan Komik

Komik memiliki kekuranga sesuai dengan penelitian Novianti (2010) yang menyatakann:

1. Guru harus menggunakan motivasi potensial dari buku-buku komik, tetapi jangan berhenti hanya sampai disitu saja, apabila minat baca telah dibangkitkan cerita bergambar harus dilengkapi olah materi bacaan film, dilengkapi oleh materi bacaan film, gambar, tetap model (foto), percobaan serta berbagai kegiatan kreatif.
2. Kemudahan orang membaca komik menbuat malas membaca sehingga menyebabkan penolokan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.
3. Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan ataupun tingkah laku yang kurang baik.
4. Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran Komik

Nugraheni (2017) langkah-langkah penggunaan media pembelajaran komik sebagai berikut:

1. Mengkondisikan siswa untuk mengikuti pembelajaran.
2. Siswa diminta untuk berbagi pengalaman kontekstual yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari.
3. Kemudian siswa diberikan komik untuk dibaca dan dipahaminya.
4. Setelah selasai memahami isi komik, siswa diminta menemukan konsep materi yang tersirat dan memecahkan permasalahan dalam komik.
5. Guru memperjelas konsep materi yang terdapat dalam komik dan memberikan kesempatan kesiswa untuk bertanya.
6. Siswa dikelompokkan menjadi lima kelompok.
7. Setiap kelompok diminta menyelesaikan permasalah yang ada dalam komik dan menuliskan jawaban secara individu meskipun berdiskusi secara kelompok.
8. Siswa bersama dengan guru merefleksi dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah setiap siswa.

Berdasarkan langkah-langkah di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik memiliki sistematik dalam penggunaannya.

**3. Keterampilan Membaca**

1. Pengertian Keterampilan Membaca

Dalman (2014: 5) mengemukakan “Membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan”. Tarigan (2013: 7) mengemukakan membaca dari segi linguistik bahwa “Membaca adalah proses penyandian kembali dan pembacaan sandi (*a recording and decoding prosess*) berlainan dengan berbicara dan menulis yang justru melibatkan penyandian (*encoding*)”. Hal ini berarti membaca merupakan proses berpikir untuk memahami isi teks yang dibaca. Membaca bukan hanya sekedar melihat kumpulan huruf yang telah membentuk kata, kolompok kata, kalimat, paragrap dan wacana, tetapi membaca merupakan kegiatan memahami dan menginterpretasikan lambang/tanda/tulis yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat diterima pembaca.

Menurut Tarigan (Dalman, 2014: 7) “Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampai kan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis”. Hasjasujana dan Mulyati (Dalman, 2014: 6) mengemukakan “Membaca merupakan perkembangan keterampilan yang bermula dari kata dan berlanjut kepada membaca kritis”.

Hasjasujana dan Mulyati (Dalman, 2014: 8) dalam kegiatan membaca, pembaca harus:

(1) Mengamati lambang yang disajikan di dalam teks, (2) Menafsirkan lambing atau kata, (3) Mengikuti kata tercetak dengan pola linier, logis dan gramatikal, (4) Menghubungkan kata dengan pengalaman langsung untuk memberi makna terhadap kata tersebut, (5) Mengingat yang dipelajari masa lalu dan menggabungkan ide-ide baru dan fakta-fakta dengan isi teks, (7) Mengetahui hubungan antara lambing dan bunyi, serta antarkata yang dinyatakan dalam teks, (8) Membagi perhatian dan sikap pribadi pembaca yang berpengaruh terhadap proses membaca.

Berdasaskan dari beberapa pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa membaca adalah proses memahami kata dan memaduhkan arti kata kalimat dan struktur bacaan, sehingga pembaca mampu memahami isi teks yang dibaca.

1. Tujuan Keterampilan Membaca

Menurut (Dalman, 2014: 11) “Membaca bertujuan untuk mencari dan memperoleh pesan atau memahami makna melalui bacaan”. Dalam membaca ada beberapa yang memiliki tujuan untuk membaca, sesuai pernyataan yang dikemukakan oleh (Dalman, 2014: 12) ada tujuh macam tujuan dari kegiatan membaca, yaitu:

(1) *Reading for details or fact* (Membaca untuk memperoleh fakta dan perincian), (2) *Reading for main ideas* (Membaca untuk memperoleh ide-ide utama), (3) *Reading for sequence or organization* (Membaca untuk mengetahui urutan/susunan struktur karangan), (4) *Reading for inference* (Membaca untuk menyimpulkan), (5) *Reading to classify* (Membaca untuk mengelompokkan/mengklasifikasikan), (6) *Reading to evaluate* (Memvaca untuk menilai, mengevaluasi), (7) *Reading to compare or contrast* (Membaca untuk memperbandingkan).

 Nurhadi (Dalman, 2014: 12) terdapat beberapa macam variasi tujuan membaca yaitu:

(1) Membaca untuk tujuan studi (telah ilmiah); (2) Membaca untuk tujuan menangkap garis besar bacaan; (3) Membaca untuk menikmati karya sastra; (4) Membaca untuk mengisi waktu luang; (5) Membaca untuk mencari keterangan untuk mencari keterangan istilah.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan, bahwa tujuan membaca untuk mencari serta memperoleh informasi mencakup isi dan memahami isi bacaan.

1. Aspek-aspek Keterampilan Membaca

Menurut (Tarigan 2013: 12-13) sebagai garis besar terdapat dua aspek penting dalam membaca, yaitu:

1. Keterampilan membaca yang bersifat mekanis (*mechanical skills*) yang dianggap urutan paling rendah (*lower order*) aspek ini mencakup: (1) Pengenalan bentuk huruf, (2) Pengenalan unsur-unsur linguistik (fonem/grafem, kata, frase pola klausa, kalimat), (3) Pengenalan hubungan/korespondensi pola ejaan dan bunyi (kemampuan menyuarakan badan tertulis atau “*to bark at print*”), (4) Kecepatan membaca ke taraf lambat.
2. Keterampilan yang bersifat pemahaman (*comprehension skills*) yang dapat dianggap urutan paling tinggi (*higher order*). Aspek ini mencakup: (1) Memahami pengertian sederhana (leksikal, gramatikal, retorikal), (2) Memahami signifikasi atau makna (a.l. maksud dan tujuan pengarang, relevansi/keadaan kebudayaan dan reaksi membaca), (3) Evaluasi atau penilaian (isi bentuk), kecepatan membaca yang fleksibel, yang mudah disesuaikan dengan keadaan.

Tujuan yang terkandung dalam keterampilan mekanis (*mechanical skills*) tersebut, aktivitas yang paling sesuai adalah membaca nyaring, membaca bersuara (*reading aloud:oral reading*). Keterampilan pemahaman (*comprehension skills*) yang paling tepat adalah membaca dalam hati (*silent reading*) yang dapat pula dibagi atas dua yaitu membaca ekstensif dan membaca intensif.

Tarigan (2013) mengemukakan membaca ektensif dan membaca intensif ini mencakup pula:

1. Membaca ekstensif ini mencakup diantaranya:
2. Membaca survei.
3. Membaca sekilas.
4. Membaca dangkal.
5. Membaca intesif dapat dibagi atas:
6. Membaca telaah isi (*content study reading*), yang mencakup diantaranya:
7. Membaca teliti.
8. Membaca pemahaman.
9. Membaca kritis.
10. Membaca ide.
11. Membaca telaah bahasa (*language study reading*), yang mencakup diantaranya:
12. Membaca bahasa asing.
13. Membaca sastra.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa dalam aspek-aspek keterampilan membaca terbagi dua macam yaitu keterampilan yang bersifat mekanis yang dapat dianggap pada urutan yang lebih rendah dan keterampilan yang bersifat pemahaman yang dapat dianggap urutan yang lebih tinggi.

d. Keterampilan membaca pemahaman

1. Keterampilan membaca pemahaman

Membaca pemahaman menurut Tampubolon (2008) kemampuan membaca dapat ditingkatkan dengan penguasaan teknik-teknik membaca efisien dan efektif. Menurut pendapat lain tentang membaca pemahaman, Sukrino (2015), yaitu membaca pemahaman yang dilakukan dalam hati secara cermat dan teliti, untuk menguasai isi bacaan sampai kepada hal-hal yang kecil.

1. Prinsip-prinsip Keterampilan Membaca Pemahaman

 Mr Laughlin dan Allen (Farida Rahim, 2005) Mengungkapkan bahwa prinsip-prinsip membaca pemahaman didasarkan pada penelitian yang paling mempengaruhi pemahaman membaca, ialah seperti yang dikemukakan berikut ini:

1. Pemahaman merupakan proses konstruktivis sosial.
2. Keseimbangan kemakhiransaran adalah kerangka kerja kurikulum yang membantu perkembangan pemahaman.
3. Guru membaca yang profesional (unggul) mempengaruhi belajar siswa.
4. Pembacaan yang baik memegang peranan yang strategis dan berperan aktif dalam proses membaca.
5. Membaca hendaknya terjadi dalam konteks yang bermakna.
6. Siswa menemukan manfaat membaca berasal dari berbagai teks pada berbagai tingkat kelas.
7. Perkembangan kosakata dan pembelajaran memengaruhi pemahaman membaca.
8. Pengikut sertaan adalah suatu factor kunci pada proses pemahaman.
9. Strategi dan keterampilan membaca bisa diajarkan.
10. Asesmen yang dinamis menginformasikan pembelajaran membaca pemahaman.
11. Tujuan Keterampilan Membaca Pemahaman

Kegiatan membaca pemahaman hendaknya memiliki tujuan yang jelas, seperti yang dikemukakan Tarigan (2008: 9) membaca pemahaman adalah jenis membaca yang memiliki empat tujuan yaitu:

1) Standar-standar atau norma-norma kesastraan, artinya bahwa ada sesusatu yang mengandung kebenaran dan keindahan sesuatu yang memenuhi kebutuhan pembaca yang berkesinambungan. 2) Resensi kritis, artinya membaca tulisan-tulisan singkat. 3) Drama tulisan, maksudnya agar pembaca dapat mengembangkan sesuatu sikap kritis yang logis terhadap drama. 4) Pola-pola fiksi.

Berdasarkan yang dikemukakan para ahli dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca pemahaman memiliki beberapa makna dan prinsip-prinsip serta tujuan yang melandasinya. jadi lebih baik.

1. **Kerangka Pikir**

Pelajaran Bahasa Indonesia yaitu salah satu pelajaran yang biasa timbul permasalahan terkhusus pada keterampilan membaca siswa, kurangnya minat dan pemahaman siswa dalam membaca serta kurangnya motivasi belajar siswa sehingga hal tersebut berpengaruh pada siswa. Maka diperluhkan guru yang kreatif dalam memilih media pembelajaran untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Salah satu upaya yang dilakukan dengan memanfaatkan komik sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi pelajaran Bahasa Indonesia. Komik membantu memudahkan siswa memahami dalam bacaan karena disertai dengan gambar serta kenyataannya, siswa cenderung lebih menyukai buku bacaan yang bergambar dan penuh ilustrasi yang menarik. Sehingga setelah diterapkannya media pembelajaran komik tersebut, diharapkan dapat mempengaruhi pemahaman siswa, minat dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun bentuk kerangka pikir dari tindakan penelitian ini sebagai berikut:

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Keterampilan Membaca Pemahaman SD Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar

Prettest

Penggunaan Media Pembelajaran Komik di Kelas Eksperimen

Penggunaan Model Konvesional di Kelas Kontrol

Posttest

Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa SD Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar

**Bagan 2.1 Skema Kerangka pikir**

1. **Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan pada latar belakang, kajian pustaka, penelitian yang relevan, dan kerangka pikir yang telah di ungkapkan sebelumnya maka perlu dikemukakan penelitian sebagai berikut:

Hipotesis Penelitian : Setelah diterapkan media pembelajaran komik ada pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Kompleks Lariang Bangi.

Adapun Hipotesis Statistik

Hₒ :Tidak terdapat perbedaan penggunaan media komik dengan pembelajaran konvensional terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar.

H0 : $μ$0 $=μ$1

Hₐ :Terdapat pengaruh media komik dengan pembelajaran konvensional terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar.

Ha :$μ$0 $\ne μ$1

Adapun kriteria pengujian hipotesis ini adalah jika nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata 0,05 maka H0 diterima dan Ha ditolak.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

## A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. **Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pada pendekatan ini data akan dianalisis secara kuantitatif/ststistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah diajukan.

1. **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Ekperimen*.* Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari pemberian perlakuan tertentu yang sengaja dilakukan terhadap objek penelitian. Adapun jenis penelitian eksperimen yang digunakan yaitu *Quasi Experimental Design*.

## Variabel dan Desain Penelitian

1. **Variabel Penelitian**

Penelitian ini memiliki dua macam variabel yang terdiri atas:

1. Variabel Bebas (X) : Media Pembelajaran Komik
2. Variabel Terikat (Y) : Keterampilan Membaca pemahaman
3. **Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunkan dalam penelitian ini adalah *non-equivalent* *Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2014: 116) ”*Nonequivalent Control Grup Design* hampir sama dengan *pretest-pos test control group design,* hanya pada design ini kelompok eksperimen dan kelompok control tidak di pilih secara random”.

22

Perlakuan pada kedua kelompok berbeda, dimana kelompok ekperimen menggunakan media pembelajaran komik dan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional dan diakhiri dengan tes akhir masing-masing kelompok.

Menurut Sugiyono (2014:116) *non-equivalent control group design* digambarkan sebagai berikut:

O1 X O2

O3 X O4

Keterangan:

O1 = nilai *pretest* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)

O2 = nilai *posttest* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)

O3 = nilai *pretest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)

O4 = nilai *posttest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)

X = perlakuan model pembelajaran *Value Clarification Technique*

Dalam penelitian ini tes dilakukan sebelum dan sesudah eksperimen sebanyak dua kali di kelompok eksperimen serta dua kali di kelompok kontrol. Tes yang dilakukan sebelum eksperimen (O1dan O3) disebut *pretest*, tes sesudah eksperimen (O2dan O4) disebut *posttest*.

## Definisi Operasional

Secara operasional, definisi variabel penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

**1.** **Media Pembelajaran Komik**

Media pembelajaran komik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran komik yang sudah ada dan didalamnya bercerita tentang sebuah legenda Indonesia yang berjudul Putri Tandampalik serta terdapat unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik pada isi cerita tersebut.

**2.** **Keterampilan Membaca Pemahaman**

 Keterampilan membaca yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan membaca intesif yang meliputi membaca kalimat, memahami kata per kata dalam kalimat dan mampu menceritakan kembali isi kalimat tersebut.

## Populasi dan Sample

**1.** **Populasi**

Penelitian kuantitatif perlu ditetapkan sejumlah populasi sebagai objek penelitian yang akan menjadi sumber data. Sugiyono (2014: 117) mengemukakan bahwa “populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Hal ini berarti populasi merupakan keseluruhan dari objek atau subjek yang diteliti dengan permasalahan penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar.

Data jumlah populasi siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.1 Jumlah Populasi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Sekolah | Jumlah Siswa |
| 1 | SDN Lariang Bangi I | 148 Siswa |
| 2 | SDN Lariang Bangi III | 162 Siswa |
| Total Siswa | 310 siswa |

**2. Sampel**

Teknik penarikan sampel dilakukan dengan teknik *non probability sampling* (sampel tanpa acak), yaitu teknik pengambilan yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar dengan jelas pengambilan sampel yang digunakan adalah *Sampling* *Purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan tujuan/alasan tertentu. Alasan memilih kelas V sebagai sampel penelitian yaitu dengan pertimbangan beberapa hal seperti, hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terkhusus kemampuan membaca siswa yang kurang baik dan pihak sekolah mengusulkan untuk melakukan penelitian dikelas V karena merupakan kebutuhan siswa.

Data jumlah sample siswa diambil dari sampel populasi sebanyak 18 %, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.2 Jumlah Sample

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Kelas V | Jumlah Siswa |
| 1 | SDN Lariang Bangi I | 31 Siswa |
| 2 | SDN Lariang Bangi III | 24 Siswa |
| Total Siswa | 55 siswa |

## Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Bundu (2016: 78). “Observasi merupakan proses yang dialami karena kita semua sering melakukannya baik secara sadar maupun tidak sadar didalam kehidupan sehari-hari”. Observasi merupakan teknik pengumpulan data untuk mengumpulkan kejadian atau perubahan serta reaksi selama mengikuti pembelajaran di kelas ekperimen. Observasi ini guna untuk mengetahui gambaran penggunaan media pembelajaran komik dan keterampilan membaca pemahaman siswa.

1. Tes

Tes merupakan instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar *pre-test* dan *posttest* baik setelah adanya perlakuan maupun tanpa adanya perlakuan media pembelajaran komik tersebut. Instrumen tersebut berupa soal-soal pilihan ganda *(multiple choce test)* yang akan terlebih dahulu divalidasi sebelum digunakan.

1. Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan penelitian. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dari dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah harian, ceritera, biografi, peraturan, dan kebijakan (Sudaryono, 2017: 219).

1. **Prosedur Pengumpulan Data**

Pembelajaran dilaksanakan selama delapan kali pertemuan yakni empat kali pertemuan di kelas eksperimen dan empat kali pertemuan di kelas kontrol. Pertemuan dilakukan dalam waktu 2x35 menit.Waktu yang diperlukan tersebut disesuaikan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah bersangkutan.

Adapun rincian dari prosedur tersebut adalah sebagai berikut.

1. *Pretest*

Kegiatan *pretest* dilakukan sebelum *treatment* dengan tujuan mengetahui kemampuan keterampilan membaca pemahaman siswa sebelum diberikan tindakan baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol.

1. Pemberian *Treatment*

Pemberian *treatment* berupa kegiatan proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran komikdi kelas eksperimen, sedangkan di kelas kontrol pemberian *treatment* dengan menggunakan Pembelajaran konvensional.

1. *Posttest*

Pada tahap ini, siswa diberikan sejumlah soal yang terstruktur setelah pemberian *treatment* untuk membandingkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1. **Validitas Instrumen**

Validitas instrument tes terdiri atas tiga jenis yaitu validitas isi, validitas konstruk dan validitas kriteria. Validitas instrument yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu, validitas isi. Validitas isi adalah validitas yang berhubungan dengan kandungan materi, maka yang dapat menentukan validitas adalah para ahli di salah satu bidang mata pelajaran Sanjaya (2014).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes keterampilan membaca pemahaman. Bentuk tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda yang disesuaikan dengan indikator yang ada. Tes ini digunakan untuk mengukur tingkat peguasaan siswa terhadap materi sebelum dan setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Sebelum pembuatan tes keterampilan membaca pemahaman, peneliti terlebih dahulu membuatkan kisi-kisi agar masing-masing bagian dalam materi dapat terwakilkan secara proporsional dalam tes. Sebelum digunakan, instrument terlebih dahulu telah divalidasi oleh dosen ahli.

## Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

1. **Analaisis Statistik Deskriptif**

Analisis data deskriptif dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan keterampilan membaca SD Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar melalui hasil *prestest* dan *posttest.* Data hasil belajar siswa antara lain nilai maksimum, nilai minimum, mean, modus, median, standar deviasi, dan variansnya. Data *pretest* dan *posttest* diolah pada sistem *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 20.0 Data keterampilan membaca yang diperoleh oleh siswa dapat dikategorikan seperti tabel berikut:

Tabel 3.3 Pengkategorian Keterampilan Membaca

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tingkat Penguasaan  | Nilai  | Keterangan  |
| 80% – 100% | 80 – 100 | Sangat Tinggi  |
| 60% – 80% | 60 – 80 | Tinggi  |
| 40% – 60% | 40 – 60 | Sedang  |
| 20% – 40% | 20 – 40 | Rendah  |
| 0% – 20% | 0 – 20 | Sangat Rendah  |

1. **Analisis Statistik Inferensial**

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji t dengan data berbeda. Untuk menguji hipotesis penelitian, terlebih dahulu dilakukan pengujian analisis prasyarat, yakni uji normalitas dan uji homogenitas dimana semua data diolah pada sistem *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 20.0.

1. **Uji Normalitas**

Uji normalitas merupakan uji statistik yang dilakukan untuk mengetahui apakah data sampel berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data dengan menggunakan bantuan pengelolahan data *Statistical Package for Social Scince (SPSS) versi 20.0 for Windows.* Pengujian dilakukan dengan uji normalitas *Kolmogrof-Smirnov* dengan menggunakan taraf signifikan 0,05 dimana jika P- Value $\geq $ $α$ maka dapat disimpulkan distribusi normal.

1. **Uji Homogenitas**

Uji asumsi yang dilakukan dari uji normalitas data. Jika uji normalitas data telah dilakukan dan diperoleh data berdistribusi normal maka akan dilanjutkan dengan uji homogenitas. Pengujian homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari sampel tersebut memenuhi kekonstantaan varians (homogen). Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 20.0 dengan uji *Levene’s Test For Equality of Variances*.

Hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut:

H0 : Variansi sampel homogen

H1 : Variansi sampel tidak homogen

Kriteria Pengujian : Menerima H0 jika nilai peluang P-Value $\geq $ α = 0,05

1. **Uji Hipotesis**

 Uji hipotesis yang digunakan yaitu uji *independent sample t-test* yang berfungsi untuk menguji dua sampel yang berbeda. Analisis ini bertujuan untuk membandingkan perbedaan keterampilan membaca pemahaman siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis ini dilakukan dengan bantuan program *Statistical Package for Sosial Science* (SPSS) versi 20.0. Syarat data dikatakan signifikan apabila nilai *Sig. (2-Tailed)* lebih kecil dari 0,05.

Pengujian hipotesis menggunakan teknik pengujian *Independent Sample T-test***.** *Independent Sample T-test* yaitu menguji perbedaan rata-rata dari dua kelas yang berbeda secara bebas. Kriteria pengujian jika nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata 0,05 maka H0 di terima dan Ha di tolak.

Adapun hipotesis statistiknya yaitu :

Hₒ : Tidak terdapat perbedaan penggunaan media komik dengan pembelajaran konvensional terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar.

H0 : $μ$0 $=μ$1

Hₐ : Terdapat pengaruh media komik dengan pembelajaran konvensional terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar.

Ha :$μ$0 $\ne μ$