BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan proses sadar dan sistematis yang tidak sekadar mentransfer ilmu pengetahuan, melainkan juga membentuk karakter, sikap, dan keterampilan peserta didik secara menyeluruh, sebagaimana diamanatkan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa tujuan pendidikan adalah mengembangkan kemampuan sekaligus membentuk watak bangsa yang bermartabat. Ki Hajar Dewantara pun menegaskan bahwa pendidikan sejatinya adalah proses "menuntun" anak agar berkembang sesuai potensi dan kodratnya, bukan sekadar pemaksaan pengetahuan secara searah, sehingga pendidikan harus mampu mengembangkan tiga aspek secara seimbang, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik, guna menghasilkan individu yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki karakter kuat dan keterampilan yang memadai.

Keterampilan berbahasa merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Keterampilan ini mencakup empat aspek utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempatnya saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan, karena dalam praktiknya seseorang tidak hanya menggunakan satu keterampilan saja, melainkan mengombinasikan semuanya dalam kegiatan berkomunikasi. Misalnya, ketika seseorang membaca suatu teks, secara tidak langsung ia juga melakukan proses memahami (menyimak dalam bentuk tulisan) dan dapat mengungkapkan kembali isi bacaan tersebut melalui kegiatan berbicara atau menulis. Penguasaan keterampilan berbahasa perlu dikembangkan secara seimbang agar peserta didik mampu berkomunikasi dengan baik dan benar.

UIN SUNAN GUNUNG DJATI

Keterampilan membaca merupakan salah satu kemampuan penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang berperan besar dalam membantu peserta didik memahami berbagai informasi, karena melalui kegiatan membaca siswa tidak hanya mengenali kata dan kalimat, tetapi juga berusaha memahami isi, menangkap ide pokok, serta menafsirkan pesan yang disampaikan dalam teks dengan melibatkan kemampuan berpikir yang cukup kompleks, yakni menghubungkan informasi yang dibaca dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Dalam konteks pembelajaran, membaca menjadi dasar bagi penguasaan materi lainnya sebab hampir seluruh informasi disajikan dalam bentuk teks, namun pada praktiknya kemampuan membaca siswa masih sangat beragam karena ada yang sudah mampu memahami isi bacaan dengan baik, sementara tidak sedikit pula yang masih kesulitan menangkap makna secara utuh, cenderung membaca secara tergesa-gesa tanpa memperhatikan isi bacaan, atau mengalami kesulitan dalam menemukan gagasan utama maupun menyimpulkan isi teks. Kondisi ini menunjukkan perlunya teks bacaan yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan dekat dengan dunia siswa, salah satunya adalah teks fabel yang sebagai cerita menampilkan tokoh hewan dengan pesan moral di dalamnya dinilai mampu membangkitkan minat baca siswa sekaligus melatih kemampuan mereka dalam memahami alur cerita, menangkap pesan tersurat maupun tersirat, serta mengembangkan kepekaan terhadap nilai-nilai kehidupan.

Teks fabel merupakan salah satu jenis teks naratif yang diajarkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP/MTs, khususnya pada kelas VIII. Fabel adalah cerita yang menghadirkan tokoh-tokoh binatang yang berperilaku layaknya manusia, seperti dapat berbicara, berpikir, dan berinteraksi dalam kehidupan sosial. Cerita dalam fabel umumnya disusun secara sederhana, tetapi mengandung pesan moral yang kuat dan mudah dipahami.

Selain itu, fabel juga memiliki unsur intrinsik di antaranya tokoh, alur, latar, sudut pandang, dan amanat yang perlu dipahami oleh siswa.

Pemahaman terhadap struktur dan unsur tersebut membantu siswa dalam menangkap isi cerita secara lebih utuh, bukan hanya sekadar mengetahui jalan ceritanya. Dalam pembelajaran, teks fabel sering digunakan untuk melatih keterampilan membaca karena bentuk ceritanya yang relatif dekat dengan kehidupan sehari-hari dan mudah dipahami oleh siswa. Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami isi teks fabel secara mendalam. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap teks fabel masih perlu ditingkatkan melalui media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik mereka.

Media pembelajaran memerlukan inovasi yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Generasi remaja saat ini cenderung lebih tertarik pada konten visual, digital, dan interaktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Susilana dan Riyana (2022) yang menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis visual dapat meningkatkan fokus, minat, dan pemahaman siswa terhadap teks naratif, serta media visual memiliki fungsi afektif yang mampu menggugah emosi dan sikap siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Menurut Wibowo (2021), Webtoon efektif digunakan dalam pembelajaran karena mampu menyederhanakan informasi kompleks melalui narasi visual sehingga lebih mudah dipahami siswa. Penelitian oleh Anggraini dan Lestari (2020) menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan memahami teks secara signifikan.

Keefektifan media komik digital juga dapat dijelaskan melalui Teori Pembelajaran Multimedia Mayer (2011) yang menyatakan bahwa manusia memproses informasi melalui dua saluran utama, yaitu saluran verbal (teks) dan visual (gambar). Menurut Mayer, pembelajaran akan lebih efektif apabila kedua saluran ini digunakan secara simultan dan disajikan secara terintegrasi *Multimedia Principle*. Media Webtoon yang memadukan narasi teks dan gambar bergerak vertikal menyediakan pengalaman multimodal yang dapat membantu siswa mengolah informasi lebih efisien tanpa

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

membebani memori kerja secara berlebihan *Spatial and Temporal Contiguity Principle*. Selain itu, prinsip Coherence Mayer menjelaskan bahwa materi visual yang relevan dapat meningkatkan fokus dan membantu pemahaman ide utama dalam teks.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai Penggunaan Media Komik Digital Webtoon untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Fabel pada Siswa Kelas VIII MTsN 04 Bogor. Penelitian ini penting untuk memberikan bukti empiris tentang efektivitas media digital dalam pembelajaran sastra, memperkaya kajian teori multimedia dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, serta memberikan alternatif solusi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan keterampilan membaca pemahaman fabel antara siswa yang menggunakan media komik digital *webtoon* dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan keterampilan membaca pemahaman fabel siswa kelas VIII sebelum dan sesudah menggunakan media komik digital *webtoon* di MTsN 04 Bogor?
3. Apakah penggunaan media komik digital *webtoon* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan keterampilan membaca pemahaman fabel siswa kelas VIII di MTsN 04 Bogor?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang akan di capai dalam penlitian ini adalah :

1. Mengetahui perbedaan kemampuan keterampilan membaca pemahaman fabel antara siswa yang menggunakan media komik digital *webtoon* dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.
2. Mengetahui peningkatan kemampuan keterampilan membaca pemahaman fabel siswa kelas VIII sebelum dan sesudah menggunakan media komik digital *webtoon* di MTsN 04 Bogor.
3. Mengetahui penggunaan media komik digital *webtoon* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan keterampilan membaca pemahaman fabel siswa kelas VIII di MTsN 04 Bogor.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

   Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam ranah pembelajaran Bahasa Indonesia dan literasi membaca. Hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai penggunaan media pembelajaran digital dalam mempengaruhi kemampuan kognitif siswa, terutama dalam memahami teks sastra dan teks naratif seperti fabel. Penelitian ini juga memperkuat penerapan Teori Pembelajaran Multimedia Mayer dalam konteks pendidikan Indonesia, yaitu bahwa penyajian materi melalui kombinasi teks dan visual dapat meningkatkan pemrosesan informasi dan pemahaman konsep. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi dasar pengembangan teori maupun model pembelajaran yang relevan dengan karakteristik generasi digital.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Bagi guru, penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan praktis digunakan di dalam kelas. Guru dapat memanfaatkan Webtoon sebagai media untuk menjelaskan fabel dengan lebih menarik dan mudah dipahami. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi dasar pertimbangan dalam memilih strategi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan adanya bukti empiris mengenai efektivitas Webtoon, guru memiliki pilihan media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa. Melalui penggunaan komik digital Webtoon, siswa lebih mudah memahami alur cerita, tokoh, dan unsur-unsur intrinsik fabel. Visualisasi yang menarik dapat meningkatkan minat baca sehingga siswa lebih termotivasi untuk mempelajari teks sastra. Selain itu, siswa akan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap isi bacaan karena materi disajikan secara multimodal, sesuai dengan gaya belajar visual-digital yang dominan pada generasi remaja saat ini.

c. Bagi Sekolah

Untuk pihak sekolah, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam mengembangkan program pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan media digital seperti Webtoon dapat memperkuat program literasi sekolah dan mendorong terciptanya lingkungan belajar yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Hasil penelitian juga dapat digunakan sebagai salah satu bahan evaluasi dalam peningkatan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia serta inovasi dalam penyediaan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran digital.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini menyediakan data empiris yang dapat dijadikan rujukan oleh peneliti lain yang ingin mengembangkan penelitian sejenis. Penelitian lanjutan dapat memodifikasi variabel, desain eksperimen, atau konteks pembelajaran yang berbeda, misalnya penerapan Webtoon pada materi sastra lain atau pada jenjang pendidikan yang berbeda. Dengan demikian, penelitian ini membuka peluang akademik untuk eksplorasi media pembelajaran digital yang lebih luas.

E. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks naratif seperti fabel, sering kali menghadapi kendala karena siswa merasa kesulitan memahami bahasa lama, alur yang kompleks, serta konteks budaya yang jauh dari kehidupan mereka. Kondisi ini menyebabkan keterampilan membaca pemahaman siswa belum optimal. Proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional seperti ceramah dan membaca teks panjang sering membuat siswa kurang termotivasi.

Keterampilan membaca membutuhkan dukungan strategi dan media yang mampu merangsang minat siswa, sebab membaca merupakan proses aktif untuk membangun makna (Tarigan, 2015). Dalam konteks teks fabel, siswa membutuhkan media yang dapat membantu merka membayangkan peristiwa, tokoh, setting, dan konflik agar dapat memahami isi cerita secara lebih mudah.

Media komik digital Webtoon dapat menjadi alternatif solusi karena bentuknya yang visual-naratif dapat membantu mengatasi hambatan pemahaman teks sastra klasik. Webtoon menyajikan cerita dalam bentuk gambar dan teks singkat sehingga mampu menarik perhatian dan mempermudah siswa mengikuti alur cerita secara kronologis. Sadiman (2014) menegaskan bahwa media visual mampu mempercepat pemahaman dan meningkatkan retensi informasi.

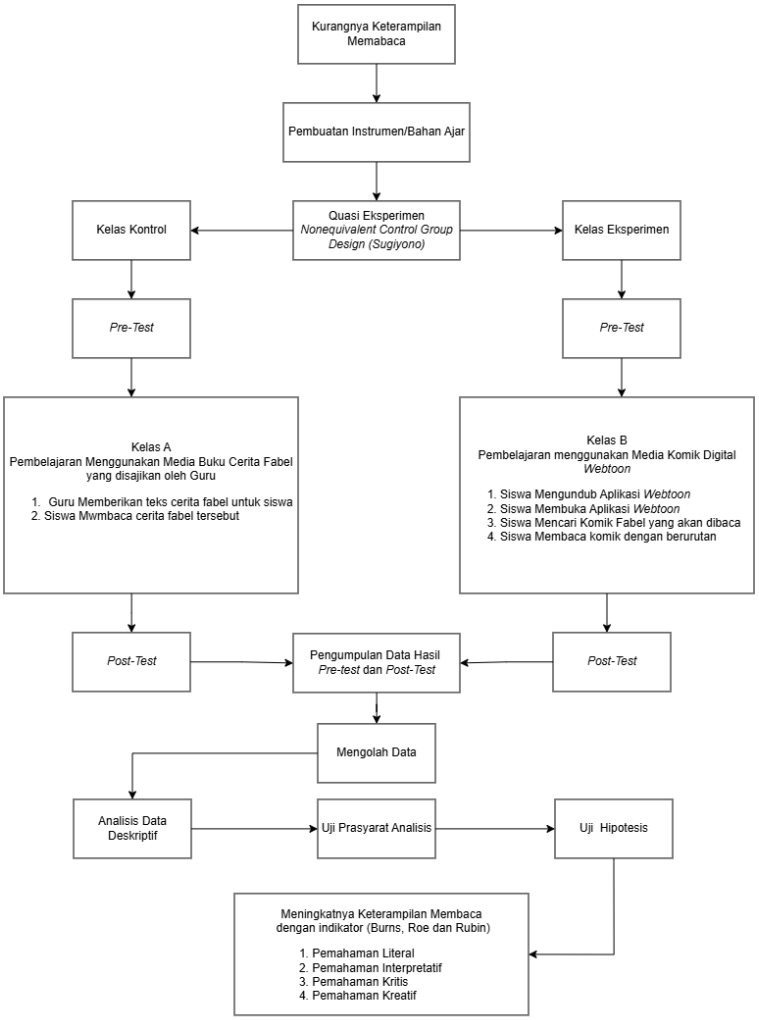
Secara teoretis, penggunaan Webtoon sejalan dengan Teori Pembelajaran Multimedia Mayer**,** yang menyatakan bahwa informasi akan lebih mudah dipahami apabila disajikan melalui kombinasi teks dan visual. Prinsip *multimedia*, *kontiguitas*, dan *koherensi* menjelaskan bahwa siswa dapat memproses informasi secara lebih efektif melalui dua saluran (visual dan verbal), sehingga beban kognitif menurun dan pemahaman meningkat. Selain itu, Teori *Dual Coding* mendukung bahwa representasi ganda (gambar dan kata) memperkuat pemahaman dan daya ingat siswa.

Dalam pembelajaran fabel, representasi visual pada *Webtoon* membantu siswa memahami unsur intrinsik seperti alur, tokoh, konflik, dan amanat secara lebih konkret. Visualisasi tersebut mampu menjembatani kesenjangan dengan pemahaman siswa masa kini. Dengan meningkatnya minat dan motivasi belajar, keterampilan membaca pemahaman siswa diperkirakan akan meningkat.

Berdasarkan pemikiran tersebut, dapat diasumsikan bahwa siswa yang belajar menggunakan media komik digital *Webtoon* akan menunjukkan peningkatan keterampilan membaca yang lebih baik dibandingkan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Untuk membuktikan asumsi tersebut, digunakan desain penelitian *quasi experiment* dengan model *Nonequivalent Control Group Design* melalui pengukuran pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Kerangka berpikir tersebut bisa digambarkan sebagai berikut :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Tabel 1. 1

Kerangka Berpikir medote kuantitatif quasi eksperiment

F. Hipotesis

Dari kerangka berpikir di atas, maka hipotesis yang di ajukan dalam penelitian ini adalah:

H_o : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media komik digital *Webtoon* terhadap peningkatan keterampilan membaca teks fabel pada siswa kelas VIII MTsN 04 Bogor.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media komik digital *Webtoon* terhadap peningkatan keterampilan membaca teks fabel pada siswa kelas VIII MTsN 04 Bogor.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai penggunaan komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia semakin berkembang dalam beberapa tahun terakhir, terutama dalam upaya meningkatkan keterampilan membaca siswa. Salah satu penelitian dilakukan oleh Anggraini dan Lestari (2020) yang meneliti efektivitas komik digital dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa SMP. Mereka menemukan bahwa media komik digital membuat siswa lebih mudah mengikuti alur cerita karena penyajian visual membantu menggambarkan tokoh, latar, dan peristiwa secara konkret. Visualisasi ini terbukti mampu mengurangi kesulitan siswa dalam memahami informasi yang biasanya terdapat dalam teks panjang. Selain itu, siswa menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi karena komik digital memiliki tampilan menarik dan sesuai dengan kebiasaan membaca generasi digital.

Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Fitri dan Hasanah (2022) yang secara khusus mengkaji penggunaan Webtoon sebagai media pembelajaran membaca. Dalam penelitiannya, Webtoon terbukti meningkatkan minat baca siswa secara signifikan. Salah satu temuan penting adalah bahwa format cerita Webtoon yang disajikan secara vertikal membuat siswa lebih nyaman membaca dan mampu mempertahankan fokus lebih lama. Selain itu, kombinasi antara teks singkat dan gambar yang menarik membantu siswa memahami struktur cerita, konflik, dan pesan moral dengan lebih jelas. Penelitian ini menegaskan bahwa Webtoon memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran karena dekat dengan dunia keseharian siswa.

Penelitian lain yang semakin memperkuat penggunaan komik digital dalam pembelajaran adalah penelitian oleh Pratama (2023), yang meninjau integrasi komik digital dalam pembelajaran literasi siswa SMP. Ia menemukan bahwa penggunaan komik digital tidak hanya meningkatkan pemahaman isi bacaan, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Dengan media digital, siswa terlihat lebih bersemangat berdiskusi, mengemukakan pendapat, serta lebih cepat

memahami hubungan antarperistiwa dalam cerita. Penelitian ini menunjukkan bahwa komik digital dapat menjadi media yang mampu memfasilitasi pembelajaran interaktif dan memperkuat pemahaman teks naratif.

Ketiga penelitian tersebut menunjukkan pola temuan yang sejalan: media komik digital dan Webtoon dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa dalam membaca teks naratif. Visualisasi yang disajikan dalam komik digital terbukti membantu siswa memproses informasi lebih cepat dibandingkan dengan teks konvensional. Oleh karena itu, hasil-hasil penelitian tersebut menjadi landasan empiris yang kuat untuk mendukung penggunaan media komik digital Webtoon dalam pembelajaran teks fabel, yang juga merupakan teks naratif dan menuntut pemahaman terhadap alur, tokoh, konflik, serta amanat cerita.

1. Tabel Perbandingan Penelitian Terdahulu

Tabel 1. 2 Hasil Penelitian Terdahulu

No	**Peneliti dan Tahun**	**Media yang Digunakan**	**Fokus Penelitian**	**Hasil Penelitian**	**Kelebihan Temuan**
1	Anggraini dan Lestari (2020)	Komik digital	Pemahaman membaca siswa	Meningkatkan kemampuan memahami alur cerita dan unsur intrinsik	Visualisasi membantu siswa memahami teks panjang dan kompleks
2	Fitri dan Hasanah (2022)	Webtoon	Minat baca dan	Meningkatkan minat baca dan	Format vertikal membuat

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG

			pemahaman teks	pemahaman struktur cerita	siswa lebih fokus dan nyaman membaca
3	Pratama (2023)	Komik digital	Pembelajaran literasi dan partisipasi siswa	Meningkatkan pemahaman bacaan dan keaktifan siswa	Mendorong interaksi, diskusi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan bahwa komik digital dan Webtoon efektif dalam meningkatkan minat baca, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap teks, kajian yang secara spesifik menelaah pengaruhnya terhadap keterampilan membaca teks fabel masih terbatas. Penelitian sebelumnya cenderung berfokus pada teks naratif secara umum dan belum mengkaji secara mendalam aspek keterampilan membaca seperti pemahaman struktur, alur, tokoh, dan amanat secara terarah. Selain itu, penggunaan *Webtoon* dalam penelitian terdahulu lebih banyak dikaitkan dengan peningkatan minat dan partisipasi belajar, bukan pada pengukuran kemampuan membaca secara spesifik dan terukur. Di sisi lain, keterkaitan penggunaan media ini dengan landasan teoritis, seperti teori pembelajaran multimedia, juga belum dikembangkan secara optimal. Maka dari itu diperlukan penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas media komik digital Webtoon dalam meningkatkan keterampilan membaca teks fabel dengan pendekatan yang lebih terfokus, terukur, dan berbasis teori.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG