

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Membaca merupakan salah satu keterampilan yang memiliki peran signifikan dalam berbahasa. Membaca dapat didefinisikan sebagai proses yang dimulai dengan melihat, kemudian dilanjutkan dengan adanya penerimaan informasi yang didasarkan pada perhatian serta persepsi yang menghasilkan pemahaman di otak (Kuşdemir & Bulut, 2018). Pada dasarnya seseorang yang memiliki keterampilan membaca tidak hanya sebatas mampu mengenal lambang suara serta melafalkan, namun mereka juga harus mampu memahami isi bacaan yang sedang dibaca sehingga keterampilan ini sering disebut sebagai keermampilan reseptif (Kharisma & Arvianto, 2019). Perihal pentingnya membaca mungkin terkait dengan nilai tugas subjektif anak dalam kaitannya dengan membaca, yang meliputi nilai minat dan nilai pencapaian (Merga & Mat Roni, 2018).

Membaca merupakan keterampilan yang sangat penting di sekolah dasar. Jika siswa mempunyai keterampilan membaca, ke depannya dalam menghadapi pembelajaran akan lebih mudah (Kurniaman et al., 2018). Aktivitas membaca sangat diperlukan oleh siapapun mengingat manfaat yang begitu besar yang diberikan oleh membaca itu sendiri, dimana seorang individu mampu memperluas pengetahuannya hanya dengan membaca (Hadini, 2017). Hal ini membuktikan bahwa membaca merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki seseorang dalam biang pengembangan ilmu pengetahuan serta

membantu manusia untuk berkomunikasi (Hadini, 2017). Membaca dapat digunakan sebagai alat komunikasi karena dengan adanya kebiasaan membaca sehingga mereka mampu membentuk komunikasi yang baik antara satu sama lain.

Mengingat bahwa membaca sangat penting bagi siswa, maka keterampilan membaca harus ditanamkan sejak dini. Secara teoretis, masalah yang masih banyak dihadapi peserta didik dalam membaca yaitu rendahnya kemampuan siswa dalam membaca cepat, baca pemahaman, baca nyaring, dan kecepatan membaca (Ariawan et al., 2018). Selain itu, kurangnya kemampuan siswa dalam memahami bacaan yang dibaca yang diindikasikan dengan rendahnya daya tangkap siswa dan kemampuan menerjemahkan hasil bacaan juga menjadi permasalahan siswa dalam membaca (Ariawan et al., 2018). Permasalahan yang dihadapi oleh siswa ini berasal dari beberapa faktor utama antara lain yaitu ketidaksesuaian topik bacaan dengan karakteristik siswa, bahasa yang digunakan pada bacaan tergolong rumit dan susah dipahami, rendahnya umpan balik yang diberikan guru kepada siswa, tipe pembelajaran yang hanya terfokus pada konsep bacaan dan Tanya jawab sehingga kurang efektif untuk memaksimalkan keterampilan membaca siswa (Ariawan et al., 2018). Siswa cenderung tidak berkonsentrasi dalam kegiatan membaca. Bacaan yang kurang menarik sulit untuk menumbuhkan minat baca siswa (Aprinawati, 2018). Hal tersebut disebabkan karena kurangnya sarana pembelajaran yang dibaca, kurang kesesuaian bahan bacaan yang tersedia dengan minat baca yang dimiliki serta kegiatan pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa. Permasalahan lainnya tentang membaca

adalah lemahnya kemampuan membaca awal siswa, kurangnya dukungan guru untuk membimbing siswa sepenuhnya membaca, rendahnya kemandirian siswa untuk meningkatkan keterampilan membaca, kecemasan siswa untuk melakukan kegiatan membaca, dan kurangnya dukungan keluarga untuk mengajar dan mendampingi anak membaca (Ayu et al., 2021).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 2 Busungbiu, Kecamatan Busungbiu, Kabupaten Buleleng, permasalahan yang sama seperti apa yang terurai di latar belakang diatas. Wawancara yang melibatkan guru kelas III pada tanggal 30 Oktober 2021 menunjukkan bahwa siswa hanya bisa membaca kata pendek yang terdiri dari 1 sampai 2 suku kata. Jumlah siswa keseluruhan di kelas III yaitu sebanyak 6 orang. Minat siswa yang kurang dalam membaca yaitu sebanyak 6 orang. Guru juga mengungkapkan bahwa siswa belum bisa membaca huruf dengan tepat, sehingga belum bisa membaca susunan kalimat dengan benar. Kemudian siswa cenderung kurang percaya diri ketika diarahkan untuk membaca ke depan kelas atau secara langsung. Di samping itu, siswa cenderung memiliki minat dan ketertarikan membaca yang sangat kurang. Permasalahan ini disebabkan oleh lingkungan keluarga, karena di lingkungan keluarga tidak pernah membiasakan anaknya untuk membaca. Kemudian dari sekolah, minimnya sarana untuk membaca dikarenakan kurang tersedianya buku buku maupun media yang cocok dipelajari oleh siswa, dimana kecocokan ini dilihat dari isi bacaan buku dengan karakteristik peserta didik. Dalam proses mengajar, media yang digunakan masih biasa saja serta keterbatasan guru dalam mengajar untuk mengembangkan media pembelajaran.

Dalam rangka meningkatkan dan menumbuhkan motivasi belajar siswa, guru dituntut untuk menyediakan sebuah desain kelas dengan media yang menarik sehingga bisa meningkatkan minat membaca serta keterampilan membaca siswa (Hasanah, 2020). Dengan adanya media pembelajaran yang tepat dan menarik, materi yang disampaikan oleh guru akan terasa lebih menarik dan menghilangkan kebosanan siswa yang nantinya akan berpengaruh pada daya serap materi oleh siswa (Yanto, 2019). Media yang dimaksud sebagai solusi adalah media belajar membaca, yang mana media ini dilengkapi dengan materi yang diajarkan, terdapat visualisasi abjad, suku kata, kata, kata, serta gambar kartun diyakini bisa merangsang serta menarik perhatian siswa (Hasanudin, 2016).

Berdasarkan ulasan di atas, maka solusi yang dikembangkan pada penelitian ini adalah aplikasi belajar membaca, yang selanjutnya disebut KEJARBACA. Aplikasi ini nantinya dilengkapi dengan membaca kata dan kalimat. KEJARBACA dapat memfasilitasi siswa untuk berlatih membaca secara mandiri, sehingga nantinya mampu meningkatkan minat membacanya. KEJARBACA ini diharapkan layak digunakan dalam melaksanakan proses belajar.

## **1.2 Identifikasi Masalah Penelitian**

Uraian latar belakang diatas mendorong beberapa masalah yang muncul dalam penelitian kali ini. Adapun masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut.

1. Rendahnya kemampuan baca siswa, dimana diindikasikan oleh score yang diperoleh siswa pada tes kecepatan membaca.

2. Rendahnya kemampuan literasi yang diindikasikan dengan rendahnya kemampuan dalam menyimak apa yang dibaca, bernalar, dan menerjemahkan isi bacaan masih rendah.
3. Hilangnya konsentrasi dan fokus siswa dalam kegiatan membaca sehingga siswa tidak fokus dalam belajar.
4. Siswa hanya bisa membaca kata pendek yang terdiri dari 1 sampai 2 suku kata, sehingga belum bisa merangkai suku kata dengan benar.
5. Siswa cenderung kurang percaya diri ketika diarahkan untuk membaca secara langsung serta kurangnya minat dan motivasi dalam diri siswa untuk belajar membaca.
6. Penggunaan bahasa pengantar pembelajarannya menggunakan bahasa yang rumit, yang menyebabkan siswa kurang mengerti.
7. Kurangnya dukungan keluarga untuk mengajar dan mendampingi anak membaca.
8. Minimnya sarana untuk membaca dikarenakan kurangnya menyediakan buku-buku serta media yang sesuai dengan karakteristik siswa serta media yang digunakan masih biasa saja.

### **1.3 Pembatasan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan, diperlukannya pembatasan masalah supaya menghindari meluasnya permasalahan yang timbul dalam identifikasi masalah. Penelitian ini berfokus pada penanganan masalah: (1) minat siswa dalam membaca masih rendah, (2) belum adanya aplikasi android KEJARBACA.



#### **1.4 Rumusan Masalah Penelitian**

Terdapat 5 rumusan masalah utama yang diajukan berdasarkan masalah yang ditemukan. Rumusan masalah tersebut diuraikan seperti dibawah ini.

1. Bagaimanakah rancang bangun aplikasi KEJARBACA?
2. Bagaimanakah validitas isi aplikasi KEJARBACA?
3. Bagaimanakah respons guru terhadap aplikasi KEJARBACA?
4. Bagaimanakah respons siswa terhadap aplikasi KEJARBACA?
5. Bagaimanakah efektivitas aplikasi KEJARBACA?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Terdapat 5 tujuan penelitian utama yang diajukan berdasarkan rumusan masalah yang diajukan. Tujuan penelitian tersebut diuraikan seperti dibawah ini.

1. Mendeskripsikan rancang bangun aplikasi KEJARBACA
2. Mendeskripsikan validitas isi aplikasi KEJARBACA
3. Mendeskripsikan respons guru terhadap aplikasi KEJARBACA
4. Mendeskripsikan respons siswa terhadap aplikasi KEJARBACA
5. Mendeskripsikan efektifitas aplikasi KEJARBACA

## 1.6 Manfaat Pengembangan

Penelitian ini mengontribusikan dua manfaat utama yang terdiri dari teoritis dan praktis yang diuraikan seperti dibawah ini.

### 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan produk dari penelitian ini menambah wawasan pengetahuan dan dapat memberikan kontribusi pengetahuan yang positif terhadap peningkatan pembelajaran demi meningkatkan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

### 2. Manfaat Praktis

#### 1) Bagi Siswa

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi siswa yaitu, diharapkan siswa lebih termotivasi dalam belajar dan dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa mampu menggali dan mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya.

#### 2) Bagi Guru

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi guru yaitu, diharapkan dapat memudahkan pendidik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran, terutama pada belajar membaca di kelas rendah, sehingga bisa menumbuhkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

#### 3) Bagi Peneliti Lain

Manfaat bagi peneliti lain yaitu nantinya diharapkan bisa dijadikan sebagai acuan media pembelajaran bagi peneliti lain di dalam melakukan pengembangan yang sejenis.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dikembangkan berupa KEJARBACA kelas III SD. Spesifikasi yang diharapkan pada produk penelitian ini ialah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran ini dalam bentuk media interaktif yang bisa digunakan sebagai sumber belajar.
2. KEJARBACA dilengkapi dengan teks, gambar, audio, dan juga video.
3. *Visual background* atau latar belakang dari KEJARBACA ini yaitu dengan menggunakan latar belakang membaca dan menulis, taman, kartun yang sesuai dengan karakteristik siswa.
4. Isi dari KEJARBACA ini dilengkapi dengan video lagu tentang membaca, kemudian bahan bacaan dilengkapi dengan ilustrasi gambar dan audio, serta berisi *formative assessment* dengan *game* dan *summative assessment* dengan bacaan baru.
5. Produk ini menerapkan aktivitas belajar mandiri baik di sekolah maupun di luar sekolah. KEJARBACA mudah digunakan dan bisa dipelajari dimana saja dan kapan saja.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Membaca merupakan keterampilan yang sangat penting di sekolah dasar (Kurniaman et al., 2018). Membaca merupakan proses yang dimulai



dengan melihat, kemudian dilanjutkan dengan adanya penerimaan informasi yang didasarkan pada perhatian serta persepsi yang menghasilkan pemahaman di otak (Kuşdemir & Bulut, 2018). Jika siswa mempunyai keterampilan membaca, ke depannya dalam menghadapi pembelajaran akan lebih mudah (Kurniaman et al., 2018). Untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa adalah dengan menerapkan media pembelajaran yang menarik yang ternyata bisa meningkatkan minat membaca serta keterampilan membaca siswa (Hasanah, 2020). KEJARBACA dapat memfasilitasi siswa untuk berlatih membaca secara mandiri, sehingga nantinya mampu meningkatkan minat membacanya.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi pengembangan KEJARBACA yaitu sebagai berikut.

- a. Sebagian besar pendidik dan peserta didik mempunyai *smartphone android*.
- b. Sebagian besar pendidik mampu mengoperasikan *smartphone*.
- c. Penggunaan KEJARBACA dalam pembelajaran bisa memberi pengalaman baru bagi peserta didik pada kegiatan membaca.
- d. KEJARBACA menciptakan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Keterbatasan pengembangan KEJARBACA, yaitu sebagai berikut.

- a. Media KEJARBACA ini dikembangkan berdasarkan karakter siswa sekolah dasar kelas III SD.
- b. Untuk mengakses KEJARBACA ini diperlukan *smartphone android* sebagai alat penunjangnya. Aplikasi ini tidak memerlukan kuota

internet selama pembelajaran berlangsung, sehingga bisa digunakan setiap saat.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap makna istilah istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, maka dipaparkan definisi istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan didefinisikan sebagai sebuah penelitian yang bertitik focus terhadap pengembangan sebuah produk yang nantinya hasil dari pengembangan ini berupa produk yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran dan strategi pembelajaran.
2. KEJARBACA adalah suatu aplikasi android yang mampu menstimulasi keinginan dan minat peserta didik kelas III Sekolah Dasar untuk membaca.
3. Minat membaca ialah kesenangan atau keinginan anak untuk membaca suatu bahan bacaan.
4. Model ADDIE merupakan pendekatan yang digunakan dalam pengembangan sebuah produk yang terdiri dari lima langkah utama yaitu (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).