

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Indonesia pada dasarnya merupakan sebuah proses memberikan pengajaran kepada peserta didik agar mampu terampil berbahasa Indonesia dengan baik dan benar sesuai dengan fungsi dari sebuah bahasa (Ilhami, 2022). Secara umum bahasa merupakan sebuah bagian penting dalam keberlangsungan hidup manusia, sebab melalui bahasa manusia dapat berkomunikasi dalam upaya bertukar informasi hingga bertukar pikiran, pernyataan tersebut sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Chaer (2010) bahwa bahasa adalah salah satu alat yang sifatnya verbal dan berguna untuk berkomunikasi.

Kemampuan berkomunikasi menjadi salah satu bentuk dari penerapan keterampilan berbahasa. Dalam mengembangkan keterampilan berbahasa seorang individu harus menguasai empat unsur keterampilan berbahasa yang ada, keempat unsur tersebut meliputi menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*) (Resmayeni, 2021; Istiqoh, 2020). Ketika keempat keterampilan berbahasa tersebut sudah tertanam dengan baik dalam diri seorang individu, individu tersebut mempunyai peluang yang lebih besar untuk memiliki keterampilan berbahasa yang lebih baik dibandingkan dengan individu yang belum mampu menguasai keempat keterampilan berbahasa yang ada.

Di dalam keterampilan berbahasa seperti yang telah disebutkan, terdapat keterampilan membaca (*reading*), menurut Widasari (dalam Pratiwi dan Ariawan, 2017), membaca merupakan upaya untuk memahami sebuah gagasan yang tertuang dalam bentuk tulisan. Kemudian, membaca juga memiliki fungsi untuk menyerap informasi yang terdapat dalam sebuah teks bacaan (Kasiyun, 2015). Oleh karena itu keterampilan membaca dapat dimaknai sebagai sebuah proses yang dilakukan oleh seseorang dalam memahami hingga menerima suatu pesan yang disampaikan dalam bentuk teks. Proses perkembangan kemampuan membaca pada seorang individu terdapat dua tahapan, dua tahapan tersebut yaitu membaca permulaan dan membaca lanjutan.

Galda Ghaitsany Rahmah, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA AUGMENTED REALITY HEWAN DI SEKITARKU UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DI KELAS II SD**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Menurut Rahman dan Haryanto (2014), membaca permulaan merupakan aktivitas membaca teknis yang diajarkan oleh guru kepada peserta didik yang ada di kelas rendah sebagai upaya agar peserta didik mampu mengenal serta memiliki kemampuan dalam mengubah berbagai lambang seperti huruf, suku kata, hingga kata yang terdapat di dalam sebuah teks sederhana dan bermakna. Membaca permulaan bertujuan untuk membina dasar mekanisme membaca, menanamkan kemampuan memahami serta menyuarakan kalimat-kalimat sederhana, dan membangun kemampuan membaca kata hingga kalimat sederhana (Melita, Disyuri, dan Ayu 2022).

Kemampuan membaca permulaan ini harus dapat dikuasai oleh setiap peserta didik, karena penguasaan membaca permulaan merupakan modal utama untuk kemampuan membaca lanjutan. Melalui penguasaan membaca permulaan, anak akan terampil dalam memahami sebuah kosakata bahkan mampu membaca dengan lancar (Melita *et al.*, 2022). Pernyataan-pernyataan tersebut semakin memperkuat opini bahwa membaca permulaan memiliki kedudukan yang penting bagi manusia, dalam mengembangkan keterampilan berbahasa. Pengembangan kemampuan membaca permulaan yang diberikan oleh pendidikan kepada peserta didik di kelas rendah dapat dianalogikan menjadi sebuah piramida kebutuhan manusia. Jika salah satu bagian di bawahnya belum terpenuhi dengan baik, pemenuhan kebutuhan pada bagian yang lebih atasnya akan mendapati sebuah hambatan.

Fenomena peserta didik yang mengalami kesulitan membaca sering ditemui pada setiap periode pendidikan, kesulitan yang dihadapi oleh seorang peserta didik dalam upaya mengembangkan kemampuan membaca ini dapat disebabkan oleh ketidakmampuan anak untuk menghubungkan persepsi visual dengan auditorial sehingga menyebabkan anak menjadi sulit dalam memecahkan sebuah sandi tulisan (Nurani, Nugraha, dan Mahendra 2021; Oktadiana, 2019; Mardika, 2019; Pratiwi dan Ariawan, 2017). Selain itu, faktor lain yang turut berpengaruh terhadap keberhasilan anak untuk mengembangkan kemampuan membaca salah satunya yaitu dipengaruhi oleh faktor psikologis yang berhubungan dengan motivasi, minat, dan kematangan sosial, emosi, hingga penyesuaian diri (Muammar, 2020).

Galda Ghaitsany Rahmah, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA AUGMENTED REALITY HEWAN DI SEKITARKU UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DI KELAS II SD**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam mengatasi faktor psikologis berupa motivasi serta minat anak dalam melaksanakan proses pembelajaran membaca, penggunaan sebuah media pembelajaran dapat dijadikan salah satu alat bantu untuk mengatasi hal tersebut. Penggunaan media pembelajaran dalam sebuah aktivitas belajar tidak hanya berguna untuk membantu pendidik dalam menyampaikan sebuah pesan atau materi ajar saja, tetapi juga dapat digunakan sebagai sebuah alat yang dapat menstimulus peserta didik untuk menghadirkan adanya sebuah interaksi antara peserta didik dengan media pembelajaran yang digunakan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran pun dapat menjadi salah satu kunci utama dari keberhasilan peserta didik untuk memahami apa yang sedang dipelajari oleh dirinya (Kamilah dan Ruqoyyah, 2022).

Peserta didik yang ada di kelas rendah merupakan kelompok individu yang ada pada usia perkembangan operasional konkret, pada tahap perkembangan ini anak-anak sudah memiliki kemampuan berpikir logis namun tetap membutuhkan contoh-contoh konkret untuk membantu membangun sebuah pemahaman (Juwantara, 2019). Menurut Azuma (dalam Borman, 2017), *augmented reality* merupakan sebuah teknologi yang memiliki kemampuan untuk menyatukan hingga memproyeksikan secara *real time* berbagai benda maya ke dalam lingkungan nyata berbentuk tiga dimensi. Hal tersebut dikarenakan *augmented reality* teknologi tiga dimensi yang dapat memberikan kemudahan bagi penggunaannya dalam memperoleh sebuah informasi berupa objek tiga dimensi yang atraktif dan terlihat nyata (Riskiono, Susanti, dan Kristianto, 2020a). Selain itu, nilai tambah dari teknologi *augmented reality* yaitu dapat diterapkan menjadi sebuah aplikasi pada *smartphone* bahkan media cetak berupa buku, majalah, hingga koran (Riskiono *et al.*, 2020b). Oleh karena itu, teknologi *augmented reality* pun dapat dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan.

Proses pembelajaran membaca permulaan yang terjadi di kelas rendah sebagai bentuk mengembangkan kemampuan belajar seharusnya dapat didampingi dengan penggunaan media pembelajaran juga, hal ini bertujuan untuk meminimalisasi kesulitan bagi anak dalam melakukan proses pembelajaran

membaca permulaan. Media pembelajaran ada beragam jenisnya, menurut Retz (Hasan *et al.*, 2021), pengelompokan media pembelajaran dibagi menjadi delapan kelompok: 1) media audio; 2) media cetak; 3) media visual diam; 4) media visual gerak; 5) media audio semi gerak; 6) media semi gerak; 7) media audio visual diam; dan 8) media audio visual gerak.

Beragamnya bentuk jenis media pembelajaran yang ada, salah satunya turut dipicu oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang maju. Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, pengembangan media pembelajaran pun semakin bervariasi pula. Dalam hal ini, pendidik memiliki keleluasaan untuk menggunakan serta mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu mendukung tujuan pembelajaran yang ada agar dapat tercapai dengan lebih efisien. Karena media pembelajaran saat ini sudah bervariasi, kegiatan pembelajaran membaca permulaan di kelas rendah pun dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, penelitian dimaksudkan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang interaktif sebagai upaya untuk membantu meningkatkan proses pembelajaran membaca permulaan di kelas rendah. Penelitian ini dimaksudkan agar dapat menghadirkan variasi media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran membaca permulaan di kelas II sekolah dasar. Oleh karena itu, media pembelajaran yang mengadopsi penggunaan teknologi *augmented reality* dapat dikembangkan dan digunakan di sekolah dasar kelas rendah untuk memberikan gambaran yang lebih konkret dalam sebuah proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran membaca permulaan.

Pengembangan media pembelajaran dengan mengadopsi penggunaan *augmented reality* akan dikemas dalam bentuk buku suku kata yang mampu dirangka menjadi sebuah kata dan kemudian disisipi *barcode* yang apabila terdeteksi oleh kamera *smartphone* akan muncul animasi serta sebuah teks sederhana. Pengembangan tersebut menjadi salah satu bentuk pembeda antara media pembelajaran yang hendak dikembangkan oleh peneliti dengan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh Hartanti dan Kurniawan (2022), dalam penelitiannya media *augmented reality* yang dikembangkan, dikemas dalam bentuk *games* animasi 3D dengan tujuan untuk menunjang pembelajaran

kosakata pada peserta didik di taman kanak-kanak. Kemudian, ada pula penelitian yang dilakukan oleh Febrianto (2018) berupa pengembangan sebuah aplikasi berbasis android yang juga mengadopsi *augmented reality* untuk pembelajaran ilmu tajwid, penelitian tersebut didasari oleh keinginan untuk menciptakan pembelajaran ilmu tajwid agar lebih interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang yang ada, maka rumusan masalah yang ditetapkan sebagai berikut.

1. Bagaimana tahapan pengembangan media *augmented reality* hewan di sekitarku untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan di kelas II SD?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan media *augmented reality* hewan di sekitarku untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan di kelas II SD?
3. Bagaimana respons peserta didik dan guru terhadap media *augmented reality* hewan di sekitarku untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan di kelas II SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini yaitu untuk merancang serta mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk pembelajaran bahasa Indonesia yang memanfaatkan penggunaan teknologi. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui tahapan-tahapan pengembangan media *augmented reality* hewan di sekitarku untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan di kelas II SD.
2. Untuk mengetahui hasil uji kelayakan dari media *augmented reality* hewan di sekitarku untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan di kelas II SD.
3. Untuk mengetahui respons peserta didik dan guru terhadap media *augmented reality* hewan di sekitarku untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan di kelas II SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan yang ada, diharapkan penelitian ini dapat mendatangkan kebermanfaatannya untuk sebuah proses pembelajaran. Berikut ini manfaat secara teoretis dan praktis.

1. Manfaat Teoretis

Dapat memberikan manfaat sebagai salah satu variasi media pembelajaran yang diharapkan mampu menjadi solusi atas kesulitan peserta didik dalam melakukan pembelajaran membaca permulaan di kelas II sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi peneliti

Melatih kemampuan mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif, serta mengimplementasikan media pembelajaran yang dikembangkan dalam sebuah kegiatan pembelajaran.

b. Manfaat bagi guru

Dengan dikembangkannya media pembelajaran interaktif ini, diharapkan guru dapat termotivasi untuk mengembangkan berbagai media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di kelas.

c. Manfaat bagi peserta didik

Dengan dimanfaatkan media pembelajaran interaktif ini dalam sebuah proses pembelajaran, diharapkan peserta didik mampu lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran membaca permulaan.

d. Manfaat bagi sekolah

Diharapkan pengembangan media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran membaca permulaan di kelas II sekolah dasar ini, dapat dijadikan media pembelajaran tambahan di sekolah, sekaligus menjadi penerapan IT dalam proses pembelajaran.