

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Di dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam membantu guru menyampaikan pesan yang terkandung dalam topik atau materi pembelajaran. Penggunaan media sebagai salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Budiarti & Haryanto, 2016). Selain itu, penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa. Di Sekolah Dasar, media pembelajaran umum digunakan di berbagai mata pelajaran hingga dalam pembelajaran tematik.

Karena pesatnya kemajuan teknologi, penggunaan media pembelajaran mulai berkembang pada yang bersifat digital. Hal ini dikarenakan setiap individu mulai terbiasa menggunakan barang elektronik seperti komputer dan gawai untuk mencari informasi, berkomunikasi bahkan juga mencari hiburan apalagi semenjak pandemi melanda (Salsabila dkk, 2023). Pemanfaatan tersebut teknologi digital dalam dunia pendidikan meliputi penggunaan platform digital, media pembelajaran, penyampaian materi, monitoring hingga evaluasi pendidikan.

Adapun keunggulan penggunaan media digital untuk pembelajaran salah satunya dapat membuat pembelajaran lebih interaktif. Hal ini didukung dengan pendapat Stoop, dkk. (2013), bahwa anak-anak sangat antusias mengikuti pembelajaran yang menyertakan dokumen elektronik di dalam kelas. Media tersebut dapat diadaptasi menjadi multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kinerja dan meningkatkan minat. Lebih lanjut lagi, berdasarkan penelitian (Budiarti & Hryanto, 2016) media berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman siswa.

Namun, mirisnya pesatnya perkembangan teknologi ini ada yang memberikan dampak negatif bagi siswa (Aviva, Muhammad & Halili, 2022). Tak sedikit siswa yang menyalah gunakan kecanggihan gawai, yang seharusnya dapat dimanfaatkan

semaksimal mungkin untuk mempermudah informasi yang mereka butuhkan yang berkaitan dengan pendidikan dan ilmu pengetahuan (Marpaung, 2018). Bahkan menurut Domitila, Wulandari dan Marhayani (2021) dalam penelitiannya tentang analisis penggunaan gawai terhadap interaksi sosial anak Sekolah Dasar di kota Singkawang, memperoleh kesimpulan bahwa siswa kurang sopan dalam berbicara dan bersikap, siswa acuh tidak acuh terhadap proses pembelajaran di kelas, siswa jadi malas belajar, siswa kurang berinteraksi dengan temannya, dan siswa lebih banyak bermain *game* daripada belajar.

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, dibutuhkan berbagai inovasi terutama dalam media pembelajaran agar lebih memotivasi siswa dalam belajar. Inovasi yang dilakukan salahsatunya dengan mengembangkan suatu media berbasis digital untuk pembelajaran membaca pemahaman. Diangkatnya topik membaca pemahaman didasarkan pada data keterampilan membaca pemahaman siswa SD yang rendah. Hal ini dibuktikan dengan beberapa penelitian tentang keterampilan membaca siswa di Indonesia. Seperti program PISA (*the programme for international student assessment*) yang diselenggarakan *Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD), dimana Indonesia konsisten mengikuti program tersebut dari tahu 2000 sampai 2018, tingkat keterampilan membaca anak di negara Indonesia konsisten menjadi salah satu negara di peringkat bawah (Hewi & Shaleh, 2020). Sebagai contoh pada tahun 2018, Indonesia berada pada peringkat ke 74 dari 79 negara dalam kategori keterampilan membaca dalam program tersebut (OECD, 2019).

Selain itu, studi lainnya oleh *Progress in International Reading Literacy Study* (PIRLS) dan *Early Grade Reading Assessment* (EGRA) yang ternyata menunjukkan data yang tidak jauh berbeda dari PISA. Data lain tentang keterampilan membaca yang kemudian ramai diperbincangkan bahkan menjadi kontroversi adalah data dari *World's Most Literate Nations* yang dilakukan oleh *Central Connecticut State University* Amerika Serikat yang dirilis pada awal tahun 2017, dimana Indonesia menempati urutan ke-60 dari 61 negara partisipan survei dalam hal keterampilan literasi (*Central Connecticut State University*, 2017; Mullis & Martin, 2017). Hasil *Indonesia National Assesment Program* di tahun 2016 yang dilakukan oleh Pusat Penelitian Pendidikan (Puspendik) Kementerian Pendidikan

& Kebudayaan sendiri mengungkap data bahwa rata-rata nasional distribusi literasi pada keterampilan membaca pelajar di Indonesia adalah 46,83% berada pada kategori Kurang, hanya 6,06% berada pada kategori Baik, dan 47,11% berada pada kategori Cukup (USAID Indonesia, 2014).

Berdasarkan studi pendahuluan, minat siswa terhadap kegiatan membaca khususnya di Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya terbilang rendah. Hal ini salahsatunya disebabkan karena kualitas sarana dan prasarana yang tersedia kurang memadai serta tidak dapat mengondisikan anak gemar membaca. Hal ini didukung pula oleh pendapat Alpian & Yatri (2022) bahwa ada beberapa hambatan siswa dalam membaca pemahaman, seperti kurangnya motivasi dan minat, kebiasaan yang susah fokus, keadaan siswa yang tidak mempunyai banyak pegangan buku, dan sarana prasarana sekolah yang tidak begitu memadai.

Hasil studi pendahuluan pada penelitian terdahulu tentang media pembelajaran membaca diperoleh data bahwa kebanyakan media pembelajaran hanya tersedia bersifat cetak ataupun luring, dan masih sedikit penggunaan media yang dapat diakses secara daring. Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan (oleh Budiarti dkk, 2016; Untari & Saputra, 2016; Johan & Gahsya, 2018; Putri & Arini, 2019; Nurkhofifah, 2022; Ghasya, 2022), media-media yang dikembangkan dan digunakan untuk pembelajaran membaca pemahaman contohnya seperti media komik, media gambar, media big book, flip chart dan media smartboard. Adapun ditemukan pemanfaatan media untuk pembelajaran membaca pemahaman yang dilaksanakan secara daring, dilakukan oleh Sari (2021) dengan pemanfaatan media *Google Book*, serta Yoga & Fridolini (2020) dengan menggunakan *Google Classroom*. Namun, penggunaan *Google Classroom* membutuhkan ruang penyimpanan untuk mengunduh aplikasi, sementara banyak gawai yang dimiliki peserta didik yang kurang menunjang untuk membuka *Google Classroom*. Adapun media google book kebanyakan buku yang tersedia aksesnya dibatasi.

Inovasi media pembelajaran membaca pemahaman dirancang berbasis digital yang dapat diakses dengan mudah secara daring oleh peserta didik dengan perangkat yang mereka punya. Media yang bisa diakses secara daring dan mudah diakses oleh banyak perangkat salah satunya media berbasis *website* yaitu *Google Sites*. Peserta didik dapat mengakses media pembelajaran *Google Sites* di manapun

dan kapanpun. Media berbasis *Google Sites* juga dapat diakses dari PC (laptop) ataupun gawai, sehingga memberikan pilihan atau kemudahan bagi pengguna khususnya siswa untuk mengaksesnya dengan sarana yang mereka miliki. Hal ini didukung oleh pendapat Mardin & Nane (2020) bahwa melalui media pembelajaran berbasis *google sites* ini materi pembelajaran dapat dengan mudah diakses oleh peserta didik.

Hal ini juga didukung pernyataan Mardin & Nane (2020) bahwa kelebihan penggunaan media *Google Sites* dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mengunggah video pembelajaran yang materi dan karakteristik topik materi tersebut sangat abstrak sehingga materinya dengan mudah dapat dipahami oleh peserta didik. Melalui *Google Sites* juga guru dapat mengintegrasikan beberapa *link* materi dan *link* soal kepada peserta didik sehingga *google sites* juga dapat digunakan sebagai *Learning Managemen System (LMS)*.

Beberapa penelitian tentang pengembangan dan penggunaan media *Google Sites* diantaranya dilakukan oleh Adzkiya & Suryaman (2021); Tambunan & Siagian (2022); Khair, Iskandar & Sukmawati (2022); Pabian & Herpratiwi (2022); Sulistyawati, Suarjana & Wibawa (2022). Dari penelitian-penelitian tersebut didapat kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* layak untuk digunakan untuk membantu proses pembelajaran serta berpengaruh meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Google Sites* layak untuk dikembangkan guna membantu guru dan siswa selama proses pembelajaran.

Untuk melengkapi media membaca pemahaman, dapat mengadopsi metode membaca pemahaman seperti metode SQ3R. Metode SQ3R merupakan strategi belajar aktif teks dan mengarah langsung pada esensi atau isi dari materi yang mendasarinya. Langkah-langkah metode SQ3R adalah pendahuluan (*survey*), pertanyaan yang diajukan (*question*), tahap membaca (*reading*), menjawab pertanyaan (*recite*), peninjauan ulasan (*review*) (Sugiharti, Pramintari & Destianingsih, 2020).

Adapaun penelitian tentang penerapan metode SQ3R dalam pembelajaran membaca pemahaman yang dilakukan (oleh Oktafikrani. 2022; Lestari, 2019; Sugiharti, Pramintari & Destianingsih, 2020; Habibah & Muftianti, 2020),

memperoleh hasil keterampilan membaca pemahaman siswa meningkat. Hal ini terlihat dari peningkatan presentasi siswa yang memenuhi ketuntasan belajar.

Di dalam metode SQ3R yang digunakan, diselipkan satu langkah tambahan yaitu aktivitas menonton video atau *watching*. Hal ini untuk membuat pemahaman siswa lebih utuh. Hal ini didasarkan pada beberapa penelitian yang menyatakan tayangan video dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti halnya penelitian menurut Safitri (2015), menyatakan bahwa ada pengaruh signifikan dari penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada subtema pekerjaan orang tuaku. Selain itu, Mandala, Putra & Zulaikha (2013) menyatakan hasil penelitiannya yaitu berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan membaca dalam mata pelajaran bahasa Indonesia antara kelompok siswa yang dibelajarkan melalui model CIRC berbantuan media audio visual (video) dengan kelompok siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada siswa kelas V Gugus I Tampaksiring Gianyar tahun pelajaran 2013/2014. Dengan demikian penyisipan langkah menonton video dalam metode SQ3R (sehingga menjadi metode SQ2RWR) untuk pembelajaran membaca pemahaman dianggap dapat membantu siswa untuk lebih mendapatkan pemahaman yang utuh tentang topik yang dipelajari.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, pengembangan dan penggunaan media pembelajaran serta metode pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran membaca pemahaman di Sekolah Dasar. Adapun judul penelitian yang diajukan ialah **Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Pemahaman berbasis *Google Sites* dengan Metode SQ2RWR di Sekolah Dasar.**

1.2 IDENTIFIKASI DAN RUMUSAN MASALAH

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, masalah yang teridentifikasi:

- 1) masih belum ditemukan media *google sites* yang khusus untuk pembelajaran membaca pemahaman dengan metode SQ3R;

- 2) media pembelajaran membaca pemahaman masih terbatas pada sarana yang hanya bisa diakses secara luring seperti media *big book*, komik, *flip chart* dan *smartboard*;
- 3) media pembelajaran berbasis *google sites* masih terbatas digunakan untuk pembelajaran Biologi, Penjaskes dan Matematika di SLTP dan SLTA, serta pembelajaran tematik dan matematika di jenjang SD;
- 4) masih kurangnya pengembangan media membaca pemahaman berbasis *google sites*.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah tersebut, rumusan masalah penelitian ini yaitu “Bagaimana pengembangan media pembelajaran membaca pemahaman berbasis *Google Sites* dengan metode SQ2RWR di Sekolah Dasar?”

Rumusan masalah penelitian dijabarkan secara lebih khusus dalam pertanyaan penelitian berikut ini.

- 1) Bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran membaca pemahaman berbasis *Google Sites* dengan metode SQ2RWR di Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimana rancangan media pembelajaran membaca pemahaman berbasis *Google Sites* dengan metode SQ2RWR di Sekolah Dasar?
- 3) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran membaca pemahaman berbasis *Google Sites* dengan metode SQ2RWR di Sekolah Dasar?
- 4) Bagaimana implementasi media pembelajaran membaca pemahaman berbasis *Google Sites* dengan metode SQ2RWR di Sekolah Dasar?
- 5) Bagaimana evaluasi media pembelajaran membaca pemahaman berbasis *Google Sites* dengan metode SQ2RWR di Sekolah Dasar?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan umum penelitian ini untuk menghasilkan produk penelitian berupa media pembelajaran membaca pemahaman berbasis *Google Sites* dengan metode SQ2RWR di Sekolah Dasar. Adapun penjabaran tujuan penelitian secara khusus yaitu:

- 1) memperoleh data hasil analisis kebutuhan media pembelajaran membaca pemahaman berbasis *Google Sites* dengan metode SQ2RWR di Sekolah Dasar;

- 2) menghasilkan rancangan media pembelajaran membaca pemahaman berbasis *Google Sites* dengan metode SQ2RWR di Sekolah Dasar;
- 3) menghasilkan data tentang proses pengembangan media pembelajaran membaca pemahaman berbasis *Google Sites* dengan metode SQ2RWR di Sekolah Dasar;
- 4) menghasilkan data tentang proses implementasi media pembelajaran membaca pemahaman berbasis *Google Sites* dengan metode SQ2RWR di Sekolah Dasar;
- 5) menghasilkan evaluasi terhadap media pembelajaran membaca pemahaman berbasis *Google Sites* dengan metode SQ2RWR di Sekolah Dasar.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah manfaat teoretis dan praktis. Manfaat teoretis penelitian ini adalah berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang media pembelajaran membaca pemahaman berbasis *google sites* dengan metode SQ2RWR di SD. Adapun secara praktis penelitian ini akan memberikan manfaat kepada berbagai pihak yang dijabarkan sebagai berikut ini.

- 1) Guru dapat memanfaatkan produk berupa media pembelajaran *google sites* untuk pembelajaran membaca pemahaman.
- 2) Siswa dapat mengakses media *google sites* sebagai media pembelajaran membaca pemahaman.

1.5 DEFINISI OPERASIONAL

Istilah terkait dengan judul dalam penelitian ini dapat didefinisikan dan diberikan batasan secara lebih jelas, sebagai berikut ini.

Pengembangan ini berupa media pembelajaran membaca pemahaman dengan topik teks eksplanasi kearifan lokal berbasis *Google Sites*. Di dalam perancangan dan pengembangan produk ini memperhatikan kebutuhan di lapangan dan kurikulum yang berlaku di kelas V yaitu Kurikulum 2013. Metode Pembelajaran SQ2RWR yang diintegrasikan dalam media diharapkan dapat menambah efektifitas pelaksanaan membaca pemahaman walaupun tanpa diarahkan guru. Modul ini diterapkan di sekolah dasar (SD) khususnya di kelas V.

Pengembangan media pembelajaran membaca pemahaman berbasis Google Sites dengan metode SQ2RWR merupakan suatu kegiatan menganalisis kebutuhan di lapangan, merancang dan mengembangkan produk, implementasi produk di lapangan, serta evaluasi kelayakan penggunaan media Membaca Pemahaman berbasis *Google Sites*.

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian dan Pengembangan (R&D) diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Adapun penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan model ADDIE yang berupa tahap *analyze, design, development, implementation* dan *evaluation*.adapaun penjabaran masing-masing tahapnya, yaitu: (1) tahap *analyze*, menganalisis kebutuhan di lapangan (di sekolah); (2) tahap *design*, merancang produk sesuai dengan analisis kebutuhan.; (3) tahap *development*, memvalidasi produk oleh ahli dan merevisi produk sesuai arahan ahli; (4) tahap *implementation*, uji coba produk skala kecil dalam satu kelas di satu sekolah; dan (5) tahap *evaluation*, evaluasi produk berdasarkan uji respon peserta didik.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum diartikan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran atau pelatihan. Pada penelitian ini lebih ditujukan khusus pada media pembelajaran daring berbasis Google Sites yang dapat diakses menggunakan PC, Laptop ataupun gawai untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik.

3. *Google Sites*

Google Sites merupakan suatu platform berbasis *website* yang mudah diakses dari laptop, PC ataupun gawai. Di dalam *Google Sites* terdapat banyak layanan yang dapat dipilih seperti tampilan tema atau warna *website*;

penambahan teks, gambar, animasi dan video youtube yang mudah diatur. Layanan lainnya dapat menambahkan dokumen yang dapat diakses peserta didik, serta dapat menambahkan *google form* yang bisa dijadikan sebagai pengumpulan tugas peserta didik.

4. Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman diartikan sebagai proses mempelajari informasi umum untuk lebih memahami informasi yang diperoleh melalui membaca teks. Kegiatan membaca pemahaman dalam penelitian ini merujuk pada penggalan informasi dari teks eksplanasi dengan topik kearifan lokal daerah Tasikmalaya. Membaca pemahaman dalam penelitian pengembangan ini diatur berupa aktivitas-aktivitas dalam media *Google Sites* yang disertai instruksi pengisian tugas yang disediakan dalam *Google Form* disertai aktivitasnya. Adapun aktivitas-aktivitas yang dilakukan disesuaikan dengan metode membaca pemahaman SQ2RWR.

5. Metode SQ2RWR

Metode SQ2RWR merupakan singkatan dari langkah-langkah pembelajaran membaca pemahaman yaitu *survey, questions, read, recite, watching* dan *review*. Metode ini merupakan modifikasi dari metode SQ3R (*survey, questions, read, recite* dan *review*) yang diselipkan tahapan menonton video (tahap *watching*) setelah tahap *recite*. Penambahan aktivitas menonton video diharapkan dapat lebih menarik minat peserta didik dalam membaca serta saat dilakukan tahap *review*, pemahaman tentang isi bacaan diharapkan lebih utuh dan menyeluruh karena selain mencari informasi dalam teks eksplanasi, didukung pula tahap menonton atau menyimak video.

1.6 STRUKTUR ORGANISASI TESIS

Untuk memahami lebih jelas alur penulisan tesis yang disusun, maka struktur organisasi atau sistematika penelitian adalah sebagai berikut ini.

- 1) BAB I PENDAHULUAN, terdiri dari latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi tesis.

- 2) BAB II KAJIAN PUSTAKA, penjelasan tentang kajian pustaka yang dilakukan oleh peneliti, meliputi konsep, teori, dalil, dan hukum yang relevan terkait bidang yang dikaji.
- 3) BAB III METODE PENELITIAN, terdiri dari desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, metode pengumpulan data, instrumen penelitian, analisis data, penyajian data dan menarik kesimpulan.
- 4) BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN, temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.
- 5) BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI, menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis hasil temuan penelitian dan mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.
- 6) DAFTAR PUSTAKA, memuat semua sumber yang dikutip dan digunakan dalam penulisan tesis.
- 7) LAMPIRAN-LAMPIRAN, berisi semua dokumen yang digunakan dalam penelitian dan penulisan hasil-hasilnya menjadi suatu karya ilmiah.