

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Membaca merupakan aktivitas yang tidak akan lepas dari kecil hingga dewasa. Dengan membaca, selain mendapatkan informasi dan memperdalam pengetahuan, juga dapat meningkatkan kecerdasan bagi pembacanya. Pemahaman terhadap sesuatu yang sudah dibaca tentu akan menajamkan pikiran, juga membuka cakrawala untuk berpikir kritis dan sistematis.

Berdasarkan laporan Bank Dunia No. 16369-IND, dan studi IEA (*International Association for the Evaluation of Education Achievement*) di Asia Timur, tingkat terendah membaca anak dipegang oleh Negara Indonesia dengan skor (51,7) di bawah Filipina skor (52,6) dan Thailand dengan skor (65,1) Singapura (74,0) dan Hongkong (75,5).

Selain itu, data dari Badan Pusat Statistik tahun 2003, hanya 16,8% anak-anak berumur 10-19 tahun yang membaca koran atau majalah, sedangkan yang menonton televisi sebanyak 90,6%. Pada tahun 2006, terjadi peningkatan jumlah anak-anak yang membaca koran atau majalah hingga sebesar 23,46%. Dari data tersebut ditarik kesimpulan bahwa kebiasaan membaca anak Indonesia masih tergolong kurang, namun mengalami peningkatan meski tidak terlalu signifikan.

Faktor penyebab kurangnya minat membaca menurut Rae Hanum (2008), terutama di kalangan pelajar diantaranya karena budaya membaca yang belum merata, sistem pembelajaran di kelas terkadang masih dominan menjadikan siswa pasif, daripada membaca buku sebanyak-banyaknya. Belum lagi dengan adanya

permainan (*games*) yang makin canggih dan variatif, juga dengan bacaan yang masih minim.

Perlu adanya upaya peningkatan dalam hal membaca. Di Jepang, untuk menanamkan kebiasaan membaca sejak dini, diberlakukan *20 Minutes Reading of Mother and Child*. Gerakan ini menganjurkan seorang Ibu untuk membacakan anaknya sebuah buku yang dipinjam dari perpustakaan umum atau sekolah selama 20 menit sebelum anaknya pergi tidur.

Bahkan sejak 1955, di Negara Jepang telah dibentuk *Parent Teacher Association* (PTA) *Mother Library* atau perpustakaan yang dikelola oleh perkumpulan orang tua murid dan guru. Mereka mengembangkan sistem distribusi buku ke daerah terpencil yang tidak terjangkau oleh perpustakaan keliling.

Di Indonesia, pemerintah bersama LSM peduli kegemaran membaca telah mencanangkan Gerakan Peningkatan Minat Baca (BPMB) sejak 1986. Gerakan ini merupakan usaha penyadaran bagi orangtua tentang pentingnya membaca mulai tingkat RT, RW, dusun, desa, hingga tingkat nasional.

Namun, meski upaya meningkatkan minat baca dan pemenuhan bahan bacaan sudah menjadi agenda utama dalam usaha mencerdaskan kehidupan bangsa, Indonesia masih tertinggal dalam hal kegemaran membaca dan pemenuhan bahan bacaan. Sudah sepatutnya masyarakat yang terpelajar (*educated society*) selalu berlandaskan pada kecintaan mereka terhadap buku, dan membaca telah menjadi kebutuhan penting di samping kebutuhan pokok sehari-hari.

Membaca tulisan Taufik Ismail berjudul *Mengejar Ketertinggalan 60 Tahun Lamanya Banyak Membaca Buku, Membaca Buku, Membaca Buku dan Terus Berlatih Menulis, Berlatih Menulis, Berlatih Menulis*, Taufik Ismail melakukan perbandingan dengan Negara-negara lain, tentang wawancara yang dilakukannya dengan terhadap 13 Negara yang rata-rata tamatan SMA dalam rentang waktu antara Juli sampai 1997. Beliau mempertanyakan kewajiban membaca buku dan tersedianya buku wajib di perpustakaan sekolah.

Taufik Ismail (2010) menyatakan bahwa Negara Indonesia tertinggal oleh penekanan wajib membaca. Pada tahun 1987-1989, SMA Amerika Serikat dalam rentang waktu itu wajib membaca buku 32 judul di kota Forest Hills. Di SMA Malaysia, pada tahun 1976-1980, buku yang wajib dibaca per tahun yakni 6 judul di kota Kuala Kangsar. Sedangkan di SMA Indonesia, buku wajib yang dibaca 0 judul sejak tahun 1943-2008. Berarti tidak ada target kurikulum membaca seperti di negara-negara lain.

Maka untuk meningkatkan minat baca, maka peran orang tua sangat penting. Orang tua dapat meluangkan waktu untuk membacakan buku kepada anaknya dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di rumah. Selain itu, peran guru pun penting untuk menumbuhkan semangat untuk membaca buku. Peran media cetak seperti koran dan majalah juga dapat membantu karena menyajikan berita atau informasi yang menarik dan terkini.

Terlebih media internet khususnya media blog juga mampu menumbuhkan kreativitas siswa untuk menulis sekaligus membaca. Peran toko buku dan perpustakaan juga berperan dalam mempromosikan budaya membaca. Di samping

peran pemerintah sebagai inisiator untuk menggerakkan perpustakaan keliling yang mampu menjangkau daerah terpencil. Perlu ditekankan, pada anak usia dini yang terpenting bukan mengajari bisa membaca, tapi menumbuhkan minat bacanya.

Saat ini, siswa dapat mengoptimalkan keingintahuannya dan dapat menjadikan internet sebagai media pendidikan yang menyuplai kebutuhan ilmu mereka. Tentunya dalam hal ini siswa pula dibimbing oleh guru, sebagai langkah preventif dan pengoptimalan beragam risiko siswa dalam mempergunakan komputer.

Sebutan yang paling tepat dengan kehadiran dunia internet saat ini ialah *zero space real time*. Tidak ada lagi sebutan ‘jarak’, meski pada dasarnya secara fisik berjauhan, meskipun berbeda tempat, dengan adanya *World Wide Web*, hal ini meniadakan ruang melalui waktu. Konsep dromologi menurut Yasraf Amir Piliang (2010) seperti meniadakan ruang melalui waktu, ruang menjauh karena waktu tempuh yang makin cepat.

Bila dahulu jarak tempat dan waktu tempat berpengaruh, misal pada tahun 1500-1840 kereta kuda 10 mph, sedangkan 1850-1950 lokomotif uap dapat menempuh 36 mph. Mulai tahun 1950-an pesawat terbang dapat menempuh 300-400 mph, dan pada tahun 1960-an, pesawat jet dapat menempuh 500-700 mph. Terjadi perkembangan pesat dalam prinsip kecepatan dan percepatan.

Begitupun dalam lini pendidikan, saat ini jarak pendidikan dapat menjadi ‘tidak berjarak’ dengan kehadiran internet. Semula pendidikan terbiasa dengan kelas klasikal yaitu guru berbicara di depan kelas, dan menggunakan media terbatas seperti buku paket dan LKS, ditambah fasilitas media papan tulis atau

memakai LCD/infokus untuk memudahkan pemahaman siswa dalam belajar, bahkan saat ini siswa diajak juga untuk memanfaatkan kehadiran internet.

Maka dihubungkan pula dengan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, maka siswa dituntut mampu terlibat pada perubahan pesat dalam kehidupan yang mengalami peningkatan perubahan dalam penggunaan beragam produk Teknologi Informasi dan Komunikasi. Siswa menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk mencari, mengeksplorasi, menganalisis, dan saling tukar informasi secara kreatif namun bertanggung jawab.

Penelitian Dewi (2009), yakni Penggunaan Blog sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran Biologi siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Garut, terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan blog dengan siswa yang meningkatkan pembelajaran tradisional pada ranah kognitif mata pelajaran Biologi. Ranah kognitif yang menjadi acuan dalam penelitian Dewi tersebut adalah aspek pengetahuan, pemahaman dan aspek penerapan.

Atas hal tersebut diperlukan metode yang sesuai dengan media Blog yakni menggunakan Metode SQ4R (*Survey, Question, Read, Recite, Record* dan *Review*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam menyampaikan materi kepada siswa sekalipun, diperlukan metode yang tepat pula. Maka dalam pembelajaran blog, metode SQ4R dapat digunakan pula untuk melihat kemampuan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Alasan penggunaan Blog sebagai media pembelajaran yakni karena siswa memerlukan alternatif media yang dapat menunjang pembelajaran. Dalam penelitian ini, guru dilibatkan dalam pembelajaran di kelas, sehingga pemanfaatan media sebagai penunjang kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. (Rusman, 2009: 191).

Meski sebenarnya siswa pun dapat mengaksesnya sendiri, namun pembelajaran yang dilakukan secara klasikal dapat membantu siswa secara praktis bertanya kepada guru saat bermasalah dengan materi flash yang sedang dipelajari. Sehingga suasana kelas dapat lebih hidup karena interaktivitas yang terjadi dalam penggunaan media blog tersebut.

Alasan lain karena pembelajaran Blog ini dilaksanakan di kelas reguler, maka memerlukan suatu media sebagai sumber belajar untuk siswa dapat mempersiapkan diri, dengan mempelajari materi dan mencoba mempraktikkan flash yang akan diajarkan sebelum belajar di kelas. Sehingga proses belajar akan terasa lebih mudah dan bermakna bagi siswa, dan diharapkan akan terjadi peningkatan dalam hasil belajar siswa.

Penggunaan metode SQ4R (*Survey, Question, Read, Recite, Record* dan *Review*) adalah strategi membaca yang dapat mengembangkan metakognitif siswa, yaitu dengan menugaskan siswa untuk membaca bahan belajar secara seksama-cermat. SQ4R merupakan pengembangan dari metode SQ3R, yang dianjurkan oleh seorang guru besar psikologi dari Ohio University, Amerika Serikat yaitu Robinson tahun 1941, merupakan salah satu metode membaca yang

makin lama makin dikenal orang dan banyak digunakan, sangat penting untuk kepentingan membaca secara intensif dan rasional.

Berbagai masalah yakni siswa yang tidak mendapat bimbingan, latihan khusus membaca cepat, sering mudah lelah dalam membaca karena lamban dalam membaca, tidak ada gairah, merasa bosan, tidak tahan membaca buku, dan terlalu lama untuk bisa menyelesaikan buku yang tipis sekalipun. Maka perlu metode yang tepat untuk memecahkannya.

Selain itu, kebiasaan yang menghambat dalam membaca yakni membaca dengan bersuara (vokalisasi), menggerakkan bibir, menunjuk kata demi kata dengan jari, juga dengan menggerakkan kepala dari kiri ke kanan, seperti dilakukan semasa kanak-kanak.

Menggerakkan bibir ataupun bersuara (mengucapkan kata demi kata), kecepatan membaca membuat semakin berkurang, sehingga hanya seperempatnya kita membaca secara diam. Kecepatan berkurang karena menangkap ide yang terkandung dalam tulisan itu, orang lebih memperhatikan pada pengucapannya.

Orang pun cepat lelah karena kegiatan lebih tertumpu pada aktivitas otot, Begitu pula menggerakkan kepala dan menunjuk dengan tangan, juga menghambat. Hal ini disebabkan gerakan mata serta proses di otak jauh lebih cepat daripada gerakan kepala ataupun tangan itu.

Metode SQ4R akan mempermudah memahami konteks membaca. Sintaks pembelajaran SQ4R terdiri dari *Survey*, yaitu mencermati teks bacaan dan mencatat-menandai kata kunci, siswa pun dilibatkan *Question* dengan membuat pertanyaan (mengapa, bagaimana, darimana) tentang bahan bacaan (materi bahan

ajar), juga *Read* dengan membaca teks dan mencari jawabannya. Lalu *Recite* dengan pertimbangan jawaban yang diberikan (catat-bahas bersama), *Record* (membuat catatan) difungsikan untuk mengingat pokok-pokok yang penting tanpa membaca kembali bahan bacaan itu sendiri dan *Review* dengan cara meninjau ulang menyeluruh.

Pada metode SQ4R pun siswa diharuskan memperhatikan hal-hal penting serta unsur-unsur penunjang pada artikel selain teks, juga seperti gambar, grafik dan diagram. Sedangkan media blog sebagai media yang membantu siswa dalam memahami pembelajaran menjadi lebih mudah diterima siswa karena interaktivitas-nya yang tinggi terhadap pembaca.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut tentang “Penggunaan Metode SQ4R (*Survey, Question, Read, Recite, Record* dan *Review*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA melalui Blog pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengajukan masalah penelitian secara umum, “Bagaimana Efektivitas Penggunaan Metode SQ4R (*Survey, Question, Read, Recite, Record* dan *Review*) terhadap hasil belajar siswa melalui Blog pada ranah kognitif dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas XII SMA Negeri 19?”

Untuk menjawab masalah tersebut, penulis bermaksud menerapkan salah satu tools yaitu *Content Management System* berupa blog pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang berbentuk web blog bagi siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ada, penelitian ini dibatasi pada sub masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui Blog dengan Penggunaan Metode SQ4R pada aspek mengingat dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui Blog dengan Penggunaan Metode SQ4R pada aspek memahami dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui Blog dengan Penggunaan Metode SQ4R pada aspek mengaplikasikan dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi?

### **C. Batasan Masalah**

Dalam menentukan masalah diperlukan batasan masalah yang membatasi pembahasan masalah yang diambil. Batasan tersebut ditujukan untuk membatasi peneliti dalam melakukan penelitian sehingga terfokus pada masalah yang akan diteliti. Batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

- a. Siswa sebagai objek penelitian. Objek penelitian ini lebih dikhususkan bagi pada siswa kelas XII pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

- b. Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam penelitian ini dibatasi pada pokok bahasan “Membuat Animasi Flash sederhana”.
- c. Hasil belajar yang dianalisis hanya pada aspek pemahaman saja (kognitif) yakni C1, C2 dan C3.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Penggunaan Metode SQ4R (*Survey, Question, Read, Recite, Record dan Review*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui Blog pada ranah kognitif dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas XII SMA Negeri 19.

1. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui Blog dengan Penggunaan Metode SQ4R pada aspek mengingat pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui Blog dengan Penggunaan Metode SQ4R pada aspek memahami pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
3. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui Blog dengan Penggunaan Metode SQ4R pada aspek mengaplikasikan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya pada mata pelajaran TIK, terutama untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi “Membuat

Animasi Flash sederhana”. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini memberikan kajian pengembangan, memperluas pengetahuan dan memperdalam pengetahuan mengenai Penggunaan Media Blog untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan Metode SQ4R pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada materi “Membuat Animasi Flash sederhana.”

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru TIK di sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberi gambaran tentang Penggunaan Metode SQ4R melalui blog terhadap hasil belajar siswa SMA dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Sekaligus sebagai variasi dalam pembelajaran agar siswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik.

b. Bagi siswa

Penggunaan E-learning dalam konten ini *Content Management System*, siswa diharapkan selain dapat memenuhi pengetahuannya tentang Teknologi Informasi dan Komunikasi sesuai dengan Metode SQ4R.

c. Bagi jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu bagian dari kajian pengembangan metode pembelajaran yang efektif.

- d. Bagi peneliti, dapat memperluas pengetahuan dan memperdalam pengetahuan mengenai Penggunaan Metode SQ4R melalui blog terhadap hasil belajar siswa SMA dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

## F. Definisi Operasional

### 1. Metode SQ4R

Penggunaan Metode SQ4R adalah strategi membaca. Sintaks pembelajaran SQ4R terdiri dari *Survey, Question, Read, Recite, Record* dan *Review*

### 2. Blog

Blog dalam penelitian ini adalah suatu aplikasi software perangkat lunak berbasis *Content Management System* yang dibuat seseorang (*blogger* atau pengguna blog) dalam pembelajaran di kelas.

### 3. Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam penelitian ini yakni mata pelajaran yang ada pada jenjang Sekolah Menengah Atas. Tujuan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam penelitian ini yakni memahami Teknologi Informasi dan Komunikasi, serta mengembangkan sikap kritis, kreatif, apresiatif, dan mandiri dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi.