

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan seperangkat bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia yang tersusun secara sistematis (Abidin, 2019). Bahasa dapat dikatakan berhasil apabila pesan atau tujuan dari pembicara dapat dipahami oleh lawan bicaranya. Oleh karena itu, bahasa memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Hal ini disebabkan manusia menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi didalam kegiatan rutin sehari-harinya.

Literasi merupakan bagian dari berbahasa yang erat kaitannya dengan istilah wacana mahir, yaitu kemampuan keterampilan berbahasa yang mencakup kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis serta kemampuan berpikir (Sukma, 2018). Namun kenyataannya di lapangan menurut hasil tes yang telah dilakukan oleh *The Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) pada tahun 2018 yang telah diikuti oleh 79 negara dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia merilis hasil Program Penilaian Pelajar Internasional (*Programme for International Students Assessment, PISA*) pada bidang sains, matematika, dan literasi atau membaca bahwa Indonesia berada di urutan 72 dari 79 negara skor rata-rata 371 dengan rata-rata skor OECD 487 untuk kategori kemampuan literasi atau membaca (Kemdikbud, 2019). Hal ini menunjukkan Indonesia berada pada peringkat 10 terbawah dan keterampilan yang dimiliki peserta didik Indonesia masih sangat jauh dibandingkan dengan negara lainnya.

Hal ini pun didukung dengan hasil PISA dalam bidang literasi atau membaca yang menunjukkan bahwa 70% peserta didik Indonesia tidak mampu mencapai level 2 pada framework PISA. Rata-rata hanya sekitar 23% peserta didik di 79 negara peserta PISA yang tidak mampu menguasai kemampuan membaca level 2. Dapat disimpulkan bahwa tingkat literasi membaca yang rendah merupakan masalah mendasar yang bukan hanya masalah kesejahteraan pribadi akan tetapi memiliki dampak sangat luas bagi kemajuan bangsa (Revina, 2019). Oleh karena

Tesalonika Br Nainggolan, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE "MARKIBA" SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS I SEKOLAH

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

itu pentingnya untuk segera dapat diselesaikan. Salah satu langkah awal yang dapat dilakukan oleh guru adalah membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan membaca.

Membaca permulaan merupakan tahapan awal bagi seseorang untuk bisa membaca. Membaca memiliki banyak manfaat bagi kehidupan manusia. Oleh karena itu, kegiatan membaca tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Manusia sering kali melakukan kegiatan membaca secara sadar maupun tanpa sadar. Hal ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang terdapat dalam bacaan. Membaca juga merupakan modal dasar yang sangat krusial untuk menunjang keberhasilan belajar peserta didik. Kegiatan membaca termasuk salah satu jenis kemampuan bahasa yang bersifat reseptif (Setiawan & Sudigdo, 2019). Artinya, dengan membaca peserta didik dapat meningkatkan sebagian besar keterampilan dan pengetahuan yang lebih mutakhir. Peserta didik yang terampil dalam membaca mampu membaca, memahami, mengevaluasi, dan menyaring informasi serta dapat menuai manfaat lainnya dari sumber bacaan (Revina, 2019). Selain itu peserta didik yang rajin membaca juga memiliki wawasan yang lebih luas, lebih kreatif dan imajinatif dalam memiliki ide-ide yang dapat menciptakan sesuatu yang berguna dan meningkatkan konsentrasi dan daya ingat.

Adapun aktivitas membaca yang terdiri dari dua bagian yaitu membaca sebagai proses dan produk (Mustadi et al., 2021). Membaca sebagai proses mengacu pada aktivitas fisik dan mental. Sedangkan membaca sebagai produk mengacu pada konsekuensi dari aktivitas yang dilakukan pada saat membaca. Pengajaran membaca di sekolah dasar dapat dikelompokkan ke dalam dua bagian yaitu membaca permulaan dan membaca lanjutan (pemahaman). Membaca permulaan bertujuan agar peserta didik dapat mengenal huruf, mengeja, membaca kata, dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat (Hayatinupus & Permatasari, 2019). Membaca permulaan diberikan di kelas I dan II dengan mengutamakan pada keterampilan segi mekanismenya sehingga peserta didik mempunyai kemampuan dasar membaca yang baik dan benar.

Berdasarkan pada standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD yang diatur melalui Permendikbud No. 37 tahun 2018 tentang Standar Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan

pendidikan menengah untuk kegiatan membaca permulaan yang terdapat di kelas I dan kelas II, yakni menguraikan lambang bunyi vokal dan konsonan, menentukan kosakata tentang; (1) anggota tubuh dan panca indra, (2) cara memelihara Kesehatan, (3) berbagai jenis benda di lingkungan sekitar, (4) berkaitan dengan peristiwa siang dan malam, (5) pengenalan diri, (6) hubungan keluarga, (7) keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya, (8) lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial dan budaya di lingkungan sekitar, (9) lingkungan sehat dan tidak sehat. Sementara itu, mulai jenjang kelas III, peserta didik sudah dikenalkan dengan keterampilan membaca lanjutan yakni membaca pemahaman. Hal ini pun tercermin di Kurikulum Merdeka yang memiliki tujuan hampir sama dengan Kurikulum 2013 pada proses pembelajaran membaca permulaan (Berlian et al., 2022). Oleh karena itu, pentingnya peran orangtua beserta guru kelas untuk bekerja sama dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca peserta didik khususnya kemampuan membaca permulaan. Kurang terampilnya peserta didik dalam membaca dapat menyebabkan terhambatnya peserta didik untuk mempelajari bidang studi lainnya, kurangnya wawasan, menghambat daya imajinasi dan daya kreativitas, serta menghambat peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berbahasa lainnya.

Keterampilan berbahasa (*language skills*) dalam kurikulum sekolah terbagi menjadi empat keterampilan, yaitu keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*) (Irawati & Elmubarok, 2014). Keempat keterampilan berbahasa tersebut berkaitan erat sehingga merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Masyarakat yang memiliki keterampilan berbahasa dapat dilihat dari caranya menggunakan bahasa yang baik dan benar dalam berkomunikasi sehingga tujuannya untuk berkomunikasi dapat tercapai. Ciri-ciri masyarakat yang cakap adalah masyarakat yang memiliki kemampuan membaca, memahami, dan juga menyaring informasi serta mendapatkan manfaat dari bacaan (Revina, 2019). Walaupun pada kenyataannya masih banyak peserta didik di sekolah dasar yang masih belum mampu menguasai keempat keterampilan berbahasa tersebut khususnya keterampilan membaca.

Berdasarkan hasil kajian literatur dari berbagai sumber dan kenyataan yang ada di lapangan yang menjelaskan bahwa masih terdapat peserta didik kelas I sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam membaca. Salah satu sekolah yang ada di Kabupaten Bandung terdapat lebih dari 10 peserta didik yang masih kurang dalam kemampuan membaca saat proses pembelajaran. Terdapat peserta didik yang masih harus mengeja per huruf pada kata, ada peserta didik yang masih membaca per suku kata dan terdapat peserta didik yang masih belum mampu membaca dikarenakan belum bisa mengingat huruf dengan baik dan masih butuh bimbingan guru. Ada beberapa faktor yang menjadi penghambat peserta didik terlambat dalam menguasai kemampuan membaca permulaan. Penyebabnya di antara lain faktor intelektual, peserta didik sulit menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru, kurangnya motivasi dan perhatian orangtua kepada peserta didik. Orangtua cenderung menjadikan sekolah sebagai peran utama dalam menunjang tumbuh kembang anaknya, baik secara akademis, sosial dan mental serta mengatasi kesulitan dan kelemahan anak. Hal ini juga bisa disebabkan oleh lingkungan atau latar belakang orangtua. Selain itu kurangnya minat peserta didik untuk membaca masih kurang, penyebaran jumlah buku bacaan di setiap daerah masih kurang merata, varian media pembelajaran yang terbatas, dan kurangnya penggunaan teknologi pada kegiatan pembelajaran (Damaiyanti et al., 2021; Yani et al., 2021).

Saat ini, masyarakat sudah memasuki era penggunaan teknologi dan informasi komunikasi (TIK). Hal ini menjadi sangat penting bagi setiap orang untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat global. Karena itu, hakikatnya teknologi adalah proses untuk mendapatkan nilai tambah dari produk yang dihasilkannya agar bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Seiring berkembangnya zaman, teknologi pun mengalami perubahan yang semakin canggih. Perkembangan teknologi ini juga membawa dampak terhadap suatu karakteristik generasi, salah satunya yaitu generasi *alpha*. Istilah generasi *alpha* dikemukakan oleh Mark Mc Crindle melalui tulisan di majalah Business Insider (Sterbenz, 2015).

Generasi *alpha* (2011 – 2025) adalah generasi yang paling sangat akrab dengan hasil perkembangan teknologi digital yang sangat canggih dan generasi yang diklaim paling cerdas dibandingkan generasi sebelumnya. Hal ini dikarenakan generasi *alpha* memiliki karakteristik yang khas dan menonjol dari generasi

sebelumnya yaitu kecerdasan dalam kemampuan halus dan kecakapan teknologi (Fadlurrohimi et al., 2019). Teknologi digital juga sudah menjadi teman sehari-hari bagi semua kalangan baik orang dewasa maupun anak-anak. Penelitian yang dipublikasikan uswitch.com menunjukkan bahwa lebih dari 25% anak-anak di seluruh dunia mempunyai *gadget* sebelum usia mereka genap 8 tahun. Satu dari tiga anak mulai menggunakan *smartphone* ketika berumur 3 tahun dan satu dari sepuluh anak menikmati *gadget* dalam usia yang lebih muda yaitu 2 tahun (Murdaningsih & Faqih, 2014). Ada sebanyak 25% orang tua mengaku meninggalkan anak mereka sendirian menggunakan *gadget* saat menjelang tidur, 33% orangtua mengaku anaknya yang berusia 3-4 tahun suka menggunakan lebih dari satu *smartphone*, 42% mengaku anaknya yang berusia 1 tahun cenderung menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, menonton video, dan bermain aplikasi, 70% orangtua mengaku mengizinkan anaknya yang berusia 6 bulan sampai 4 tahun bermain *smartphone* ketika mereka sedang mengerjakan pekerjaan rumah, dan 65% orangtua melakukan hal yang sama untuk menenangkan anak saat berada di tempat umum (Louis, 2015).

Hal ini juga didukung oleh Kominfo Indonesia. Kominfo mengabarkan bahwa di Indonesia setidaknya ada 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet. Ada sebanyak 52% menggunakan ponsel untuk mengakses internet, 21% menggunakan *smartphone* dan hanya 4% menggunakan *tablet* (Kominfo, 2014). Dapat disimpulkan bahwa anak-anak di Indonesia sudah mampu menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, menonton video, dan bermain aplikasi lainnya. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Guru yang baik adalah guru yang selalu berkembang mengikuti perubahan zaman. Saat ini pengajaran sudah memasuki abad XXI atau dikenal dengan era revolusi industri 4.0 yang berdampingan dengan pemanfaatan teknologi digital pada saat pembelajaran dan kecakapan pembelajaran abad XXI. Kecakapan abad XXI atau yang sering disebut 4C meliputi keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), komunikasi (*communication*), dan kolaborasi (*collaboration*) (Partono et al., 2021).

Pemanfaatan teknologi digital dalam era revolusi industri 4.0 dapat menjadi media penghubung bagi guru dan peserta didik. Ruang kelas peserta didik tidak lagi dibatasi, peserta didik bisa lebih mengeksplorasi pembelajaran. Teknologi juga dapat membantu para guru dalam membentuk atmosfer pembelajaran yang membuat minat belajar peserta didik lebih meningkat dan peserta didik lebih aktif dalam berpartisipasi sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan bermakna. Penggunaan teknologi sebagai media diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik. Media pembelajaran juga dapat memberikan penguatan (*reinforcement*) kepada peserta didik dengan membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Suparlan, 2020).

Secara harafiah, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Menurut taksonomi Bretz (Rohani, 2020), media dikelompokkan menjadi delapan kategori: (1) Media audio visual gerak; (2) media audio visual diam; (3) media audio semi gerak; (4) media visual gerak; (5) media visual diam; (6) media semi gerak; (7) media audio; (8) media cetak. Penggunaan lebih dari satu macam media disebut multimedia. Multimedia berfungsi untuk menyajikan informasi dan memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video, dan sebagainya. Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, dan membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam memilih media perlu diperhatikan beberapa hal: (1) tujuan yang ingin dicapai; (2) mudah digunakan; (3) sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat digunakan pada proses pembelajaran membaca permulaan.

Mengajarkan peserta didik membaca permulaan erat kaitannya dengan pembelajaran berbicara dan menulis permulaan. Sebelum mengajarkan menulis, guru terlebih dahulu mengenalkan bunyi suatu tulisan atau huruf yang terdapat kata-kata dalam kalimat. Pengenalan tulisan beserta bunyi ini melalui pembelajaran membaca. Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berfikir, psikolinguistik, dan metakognitif (Rahim, 2011). Oleh karena itu, upaya

peningkatan kualitas membaca seharusnya diperlukan juga adanya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif. Dalam proses pembelajaran media menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang dipakai. Adanya penggunaan media pembelajaran dapat merangsang dan menantang peserta didik untuk mempelajari materi tersebut.

Saat ini media pembelajaran sudah sangat beragam, hal ini disebabkan oleh berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, pengajar semakin didorong untuk melakukan upaya-upaya pembaruan dan pemanfaatan hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan saran yang diberikan oleh Mendikbud yaitu Nadiem Makarim bahwa untuk mengatasi kelemahan yang menjadi temuan hasil PISA maka, diperlukan pengoptimalan teknologi informasi (TIK) dalam proses pembelajaran yang efektif (Kemdikbud, 2019). Salah satu contoh jenis media pembelajaran yang berbasis teknologi adalah *website*.

Media pembelajaran berbasis *website* merupakan salah satu inovasi yang memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap transformasi perubahan proses pembelajaran (Januarisman & Ghufro, 2016). Menurut Agus Hariyanto (Paramata et al., 2022), *website* merupakan kumpulan halaman yang menampilkan berbagai jenis konten dalam bentuk teks, gambar, animasi, suara, video dan gabungan dari semuanya. Konten-konten tersebut bersifat statis maupun dinamis dan saling terkait melalui jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). Media pembelajaran berbasis *website* dapat memberikan pengalaman baru dalam belajar bagi peserta didik sehingga menjadikan proses pembelajaran dapat lebih bervariasi, interaktif, dan inovatif (Rahman et al., 2020). *Website* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat membantu peserta didik dalam upaya meningkatkan kemampuan belajar peserta didik. Selain itu, media pembelajaran berbasis *website* juga mudah diakses dan cepat tanpa perlu menggunakan banyak kuota internet namun makna dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pembuatan situs *website* dapat menggunakan platform digital yaitu Google Sites, baik untuk keperluan pribadi maupun kelompok. Google Sites mudah dikelola dan digunakan karena menu dan fitur-fitur yang dimiliki mudah dimengerti dan familiar (Harsanto dalam Sabandar & Ramadhani, 2023). Google Sites juga

dapat terhubung dengan produk Google lainnya seperti Google Docs, Google Drive, Google Calendar, YouTube dan lain-lain. Dalam penggunaannya Google Sites dapat diakses kapan pun dan di mana pun serta praktis dan sederhana karena dikemas dalam satu *website* yang terintegrasi. Peserta didik hanya perlu membuka *link* yang diberikan oleh guru melalui web *browser* yang sudah tersedia di *smartphone* sehingga peserta didik tidak memerlukan aplikasilain. Berbagai macam materi pembelajaran dan informasi dapat diberikan dan dikumpulkan melalui Google Sites (Azis, 2019) sehingga pembelajaran dapat tersusun dengan terencana dan terarah.

Berikut contoh pengembangan media pembelajaran digital yang terkenal pada saat ini adalah media pembelajaran dengan memanfaatkan Google Sites. Google Sites merupakan salah satu bagian dari fitur Google yang digunakan dalam membuat situs *web* dengan mudah dan cepat. Menurut Yati (2023), diperoleh data bahwasanya penggunaan media ajar berbasis digital ini memiliki kepraktisan dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Sehingga memiliki perolehan data sebesar 93,33% yang digolongkan bahwasanya media ajar berbasis digital tersebut sangat praktis dan kemenarikan media tersebut sebesar 86,57% yang dapat digolongkan sangat menarik. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Sari (2023), bahwasanya penggunaan media belajar berbasis *website* yang sebagai fasilitas pembelajaran di sekolah dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi peserta didik yang lamban diperoleh hasil media sangat layak dengan persentase sebesar 84%. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Alhani (2022), bahwasanya penggunaan media belajar berbasis *website* sangat layak untuk digunakan oleh pengajar dalam mengembangkan materi bahan ajar untuk membantu peserta didik meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

Berdasarkan analisis kondisi yang telah dipaparkan sebelumnya serta meninjau kelebihan *website* dari penelitian sebelumnya, untuk menambahkan variasi penggunaan media pembelajaran digital yang selanjutnya berimpiliasi pada minat belajar peserta didik dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan, maka peneliti mendesain dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *website*. Pengembangan media pembelajaran dengan mengadopsi Google Sites akan dikembangkan dalam bentuk *website* yang memiliki berbagai macam fitur

seperti langkah-langkah membaca permulaan, teks bacaan, cerita singkat yang dikemas secara menarik. Adapun permainan sebagai bahan evaluasi dan terintegrasi dengan Wordwall. Pengembangan tersebut menjadi salah satu bentuk pembeda dengan pengembangan yang telah dikembangkan oleh peneliti lainnya. Oleh karena itu, judul dari penelitian ini adalah **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website “Markiba” sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, dapat diketahui beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *website* “Markiba” dalam pembelajaran membaca permulaan?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan penggunaan *website* “Markiba” pada kemampuan membaca permulaan di kelas I?
3. Bagaimana respons guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran “Markiba”?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini memiliki tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum penelitian ini adalah merancang dan mengembangkan media berbasis *website* dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada kelas awal sekolah dasar. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini sebagai berikut

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *website* “Markiba” sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan di kelas I sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui hasil uji kelayakan media berbasis *website* dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap *website* “Markiba” sebagai media pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas I sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini tentunya akan mendatangkan manfaat dalam penerapan media berbasis *website* “Markiba”. Manfaat yang diperoleh ialah

1. Manfaat secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah informasi bagaimana pengembangan media pembelajaran “Markiba” berbasis *website* dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas awal pada pembelajaran Bahasa Indonesia, dapat mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran “Markiba” berbasis *website*, dan mengetahui respons guru, dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran “Markiba” berbasis *website*.
2. Manfaat secara praktis, penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat bagi peserta didik, guru, sekolah, peneliti dan juga peneliti selanjutnya. Berikut penjelasan manfaat penelitian secara praktis.
 - a. Bagi peserta didik, dengan dimanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, peserta didik mampu lebih mudah dalam memperoleh pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan membaca.
 - b. Bagi praktisi pendidikan sekolah dasar yaitu guru, dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sebagai upaya meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas awal.
 - c. Bagi peneliti dan pengembang selanjutnya, “Markiba” dapat menjadi alat dalam melakukan penelitian selanjutnya menggunakan metode penelitian yang lainnya dengan tujuan mengetahui efektifitas dari penggunaan media “Markiba” terhadap kemampuan membaca peserta didik dan mengembangkan dan mengembangkan media pembelajaran selanjutnya yang lebih baik.
 - d. Bagi sekolah, dapat menambah variasi media pembelajaran khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas awal, sekaligus menjadi penerapan teknologi dalam pembelajar.