

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Mengacu pada Kamus Bahasa Indonesia (dalam Ratnaningsih, 2018) Bahasa adalah aturan fonem yang bersifat sewenang-wenang dan tradisional yang digunakan untuk sarana komunikasi untuk mengemukakan kata hati juga pendapat atau percakapan-percakapan yang digunakan oleh suatu bangsa (suku bangsa, negara, daerah, dan sebagainya) atau percakapan yang baik, sopan santun, dan perilaku yang baik). Menurut Cahyani (dalam Ratnaningsih, 2018, hlm.2) Esensi bahasa Indonesia merupakan sarana komunikasi yang dipakai oleh rakyat guna komunikasi harian. Bahasa Indonesia memegang kontribusi krusial pada lingkup pendidikan, hal ini diterapkan pada jalannya pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki target untuk menumbuhkan kecakapan bahasa Indonesia dalam berbagai fungsinya, yaitu sarana berkomunikasi, sarana berpikir, sarana persatuan, dan sarana kebudayaan (Akhyar, 2017)

Meskipun kegiatan berkomunikasi bisa diadakan menggunakan sarana yang lain selain bahasa, pada hakikatnya masyarakat berkomunikasi memakai bahasa. Kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia difokuskan bagi kemajuan kompetensi siswa perihal berinteraksi satu sama lain dengan bahasa. Terdapat empat aspek keterampilan bahasa yakni keterampilan menyimak. Pada keterampilan ini siswa diberikan cerita untuk disimak. Kemudian keterampilan selanjutnya yakni berbicara, siswa diminta untuk berlatih berbicara. Selanjutnya membaca, membaca sangat penting dan utama bagi siswa kelas rendah. Hal ini merupakan aspek utama yang harus dikuasai siswa. Kemudian menulis, aspek ini penting agar siswa dapat mencatat kembali

pemahamannya mengenai materi. Masing-masing keterampilan itu berkontribusi dengan ketiga keterampilan lainnya dengan teknik yang bermacam-macam. Keempat keterampilan tersebut pada awalnya adalah satu kepaduan atau biasa disebut dengan catur tunggal. Kemudian setiap keterampilan itu saling berkontribusi dengan jalan berpikir seseorang yang menjadi dasar bahasa. Bahasa suatu individu menggambarkan pola pikirnya. Lebih terampil suatu individu berbahasa, bertambah cerah dan jelas pula pola pikirnya. Keterampilan hanya bisa didapat menggunakan latihan berulang. Mengasah keterampilan berbahasa berarti pula mengasah keterampilan berpikir (Dawson (dalam Akhyar, 2017).

Salah satu keterampilan berbahasa ialah membaca, menurut Farr (dalam Dalman, 2017) mengemukakan pendapatnya “*reading is the heart of education*” yang berarti membaca ialah inti atau jantung bagi pendidikan. Individu yang rutin membaca pendidikannya akan lebih berkembang dan ia akan mempunyai pemahaman yang luas. Itulah mengapa dikatakan banyak membaca sama dengan membuka wawasan baru.

Kemampuan membaca ialah dasar untuk menguasai berbagai kompetensi. Andaikan siswa pada kelas rendah tidak segera mempunyai kompetensi membaca, maka ia akan menjalani banyak kesukaran dalam menguasai berbagai bidang studi pada kelas-kelas selanjutnya. Sebab itu, siswa wajib belajar membaca supaya ia bisa membaca untuk belajar. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.19 tahun 2005 Pasal 21 ayat 2 “Pelaksanaan proses pembelajaran dilakukan dengan mengembangkan budaya membaca dan menulis”.

International Education Achievement (IEA) mengemukakan bahwa kemampuan membaca siswa SD di Indonesia menduduki peringkat ke-38 dari 39 negara. Dilansir dari Badan Pusat Statistik (BPS), Indonesia berada di urutan ke-4 dalam hal buta huruf, yakni dengan angka buta huruf sebesar 2,07%. Penelitian oleh Tim *Programme of International*

Student Assessment (PISA) Badan Penelitian dan Pengembangan Depdiknas menunjukkan kemampuan membaca anak usia 15 tahun di Indonesia sangat buruk. Sekitar 37,6% hanya bisa membaca tanpa bisa menangkap maknanya dan 24,8% hanya bisa mengaitkan teks yang dibaca dengan satu informasi pengetahuan. Hal ini tentu harus menjadi perhatian dan juga pekerjaan rumah besar bagi dunia pendidikan di Indonesia.

(Kartika, 2014) Tonggak bagi kemajuan suatu bangsa ialah tingginya minat baca. Hal ini karena penguasaan teknologi dicapai melalui tingginya minat baca suatu individu. (Siregar, 2014) Minimnya kualitas membaca berdampak pada mutu pendidikan di Indonesia, padahal Indonesia akan memperoleh bonus demografi pada 2030 mendatang.

Menurut Bunata (dalam Dalman, 2017, hlm.142-143), minat baca sangat dipengaruhi oleh beberapa aspek. Aspek pertama yakni anggota keluarga di rumah. Walaupun orang tua bekerja di luar rumah, seharusnya tetap meluangkan waktu mendampingi anak dalam pembelajaran membaca. Orang tua menjadi model atau percontohan yang baik dalam meningkatkan kreativitas membaca anak. Permasalahan besar yang dihadapi dunia pendidikan di zaman sekarang adalah terjadinya kelonggaran kerjasama antara guru dan orang tua yang menyebabkan menurunnya mutu pendidikan anak, sehingga anak menurun hasil belajar dan prestasinya. Berkurangnya motivasi belajar membaca siswa disebabkan karena tidak ada pengawasan dan bimbingan orang tua di rumah. Kurangnya partisipasi orang tua dalam mendidik anak juga perlu diperhatikan. Sebab mendidik bukan hanya tugas seorang guru, melainkan juga menjadi tugas orang tua di rumah.

Perspektif bahwa mendidik merupakan tugas guru seorang inilah yang menyebabkan orang tua lebih fokus bekerja dibandingkan mendidik, membimbing, dan mengajar anak. Sehingga akhirnya orang tua melepas tanggung jawab mendidik dan diserahkan sepenuhnya

kepada guru di sekolah. Aspek kedua yakni kurikulum, kegiatan membaca tidak secara tegas ada dalam aktivitas belajar mengajar. Guru juga perlu memberikan dorongan anak-anak pentingnya kegiatan membaca yang mana antara lain untuk menambah ilmu pengetahuan, melatih berpikir kritis, menganalisis persoalan dan sebagainya. Aspek ketiga yakni infrastruktur, kurangnya pemanfaatan media digital oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, guru belum pernah menggunakan media digital saat mengajarkan anak membaca. Pengenalan terhadap media digital belum dilakukan kepada siswa di SDN 06 Tambun, padahal dewasa ini guru dituntut untuk kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran untuk siswa khususnya dalam kurikulum Merdeka. Pemanfaatan media digital sangat dianjurkan. Salah satu media digital yang bisa dimanfaatkan adalah Aplikasi Sekolah Enuma.

Aplikasi Sekolah Enuma merupakan aplikasi berbasis *android* yang memberikan kemudahan hanya dengan sentuhan jari. Konten yang disajikan pun menarik dan memiliki elemen warna yang pas bagi siswa kelas rendah. Sekolah Enuma dikemas dengan game edukatif, buku, dan juga video yang unik mengenai Bahasa Indonesia. Sesuai dengan tujuan hadirnya aplikasi Sekolah Enuma di Indonesia yaitu untuk meningkatkan literasi anak.

Di SDN 06 Tambun sendiri, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada salah satu guru kelas I C bernama Ibu Siti Fathonah, beliau menuturkan dari total dua puluh siswa yang berada di kelas I C hanya 6 orang yang dapat menguasai indikator membaca permulaan, di antaranya menyebutkan huruf dan mengenal huruf A-Z, membaca suku kata, membaca kata, dan membaca kalimat, bahkan ditemukan kasus siswa yang belum bisa membaca namanya sendiri. Hal ini menjadi latar belakang penulis melakukan penelitian di SDN 06 Tambun, karena ditemukan masih banyaknya kasus anak yang belum

menguasai kemampuan membaca permulaan atau bahkan belum bisa membaca sama sekali.

Melihat pentingnya penggunaan media digital hal ini tentu saja dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Perkembangan media digital dapat dijadikan alternatif dalam mengajarkan anak membaca dan juga penggunaan media digital ini belum diterapkan di SDN 06 Tambun. Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Sekolah Enuma Dengan Pendekatan EMRED Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 06 Tambun”

2. Rumusan Masalah

Penelitian didasarkan kepada masalah “Apakah aplikasi Sekolah Enuma memberikan pengaruh dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I?”. Mengacu pada pertanyaan di atas, dirumuskan pertanyaan di bawah ini.

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata peningkatan kemampuan membaca permulaan antara kelas eksperimen yang menggunakan Aplikasi Sekolah Enuma dengan pendekatan EMRED dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional?
2. Bagaimana tindak lanjut dari penggunaan Aplikasi Sekolah Enuma dengan menggunakan pendekatan EMRED terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I di SDN 06 Tambun?

3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah melihat perbedaan rata-rata peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I yang memanfaatkan aplikasi Sekolah Enuma dengan siswa kelas I yang hanya memakai pembelajaran konvensional.

4. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini ialah seperti di bawah ini.

1. Manfaat yang didapat peserta didik, menerima cara baru dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi Sekolah Enuma yang mana diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan membaca permulaan kelas I sekolah dasar
2. Manfaat yang didapat tenaga pendidik, mengaplikasikan media baru yakni menggunakan Aplikasi Sekolah Enuma dalam proses pembelajaran yang mana bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan untuk siswa kelas I
3. Manfaat bagi peneliti, melatih daya kreasi dan mempunyai peluang guna memperluas keterampilan pada aspek meningkatkan kemampuan membaca permulaan untuk peserta didik dengan aplikasi Sekolah Enuma
4. Manfaat bagi sekolah/instansi, memperbanyak ragam aktivitas menggembarakan pada proses belajar mengajar dan orientasi Aplikasi Sekolah Enuma untuk anak pada pembelajaran kemampuan membaca permulaan

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Membaca Permulaan

a. Pengertian membaca permulaan

Membaca permulaan adalah keterampilan pertama yang wajib dipahami pembaca (Dalman, 2017) Kemampuan membaca permulaan lebih difokuskan pada kemampuan membaca taraf dasar, yaitu kemampuan melek huruf. Dimaksudkan agar anak-anak bisa mengubah dan menyebutkan lambang-lambang tertulis menjadi bunyi-bunyi bermakna. Dalam tahap ini dimungkinkan siswa bisa menyuarakan lambang-lambang abjad yang dibacanya tanpa diikuti oleh pemahaman mengenai bunyi-bunyi lambang tersebut. Menurut Akhadiyah dkk (dalam Rahman, B & Haryanto, H, 2014, hlm.130), membaca permulaan adalah membaca yang ditempa pada kelas I dan II dengan memfokuskan pada kemampuan awal membaca, siswa diminta supaya bisa mengartikan ragam tulisan kedalam bentuk pengucapan. Poin penting dari penafsiran membaca permulaan adalah siswa kelas I dan II diminta supaya bisa mengetahui, menyuarakan huruf, suku kata, dan kata-kata ke dalam pengucapan dengan tepat. Didasari pemikiran tersebut, bisa diambil ringkasannya bahwa jenis membaca yang terdapat pada kelas I dan II ialah membaca permulaan. Keterampilan membaca permulaan yang dipelajari meliputi identifikasi lambang-lambang tertulis, dan mengganti lambang-lambang tertulis menjadi suara yang bermakna.

Menurut Anderson (dalam Rahman, B & Haryanto, H, 2014) bahwa membaca permulaan lebih memfokuskan pada proses membaca secara mekanikal. Membaca permulaan yang menjadi dasar ialah proses *recording* dan *decoding*. Melanjutkan bahwa Supriyadi, dkk (dalam

Rahman, B & Haryanto, H, 2014), membaca permulaan ialah membaca teknis yang diberikan pada kelas I dan II yang lebih memfokuskan pada usaha tenaga pendidik untuk membuat siswa “melek huruf”. Penjelasan ini memiliki arti bahwasanya, siswa kelas I dan II diharuskan supaya bisa mengidentifikasi dan mengganti lambang-lambang seperti huruf, suku kata, juga kalimat simpel yang tertulis pada bacaan menjadi suara-suara yang bermakna.

Menurut Tarigan (2015) dalam hal membaca permulaan, diperlukan keterampilan yang bersifat mekanis (*mechanical skills*) yang dapat dianggap berada pada urutan paling awal dalam membaca. Komponen membaca permulaan menurut Tarigan adalah sebagai berikut:

1. Pengenalan bentuk huruf,
2. Pengenalan unsur-unsur linguistik (fonem/grafem, kata, frase, pola, klausa, kalimat, dll), dan
3. Pengenalan hubungan/korespodensi pola ejaan dan bunyi (kemampuan menyuarakan bahan tertulis) dan kecepatan membaca ke taraf lambat.

Menurut Mustikawati (dalam Rafiq, 2020) membaca permulaan ialah langkah proses belajar membaca bagi murid Sekolah Dasar kelas rendah. Menurut Dewi (dalam Rafiq, 2020, hlm.2368) Membaca permulaan ialah langkah pertama peserta didik pada proses belajar membaca. Membaca permulaan sebagai pengetahuan awal membaca peserta didik dan sarana anak pada keperluan mengenali maksud dari intisari pembelajaran yang diajarkan di ruang kelas. Seseberapa mungkin peserta didik bisa membaca bertambah luas pula kesempatan menangkap intisari pembelajaran. Metode silabel ialah implementasi pemahaman huruf bagi peserta didik yakni menyusun silabel menjadi huruf dan menghasilkan sebuah kata. Dapat disimpulkan membaca ialah satu kepaduan aktivitas sebagai contoh mengidentifikasi huruf, kata-

kata, kemudian menggabungkan dengan suara dan artinya, serta menarik inti berkenaan hasilnya.

Kemampuan membaca permulaan lebih difokuskan pada kemampuan membaca tingkat awal, yaitu kemampuan melek huruf. (Agusalim, & Suryanti, 2021) maksudnya siswa bisa mengganti dan menyuarakan lambang-lambang tertulis menjadi bunyi-bunyi bermakna. Pada proses ini, anak-anak sangat berpotensi bisa melafalkan huruf yang dibacanya tanpa menyertakan pemahaman terhadap lambang bunyi-bunyi tersebut.

2. Tujuan Membaca Permulaan

Menurut Akhadiah dkk (dalam Rahman, B & Haryanto, H, 2014), tujuan membaca permulaan supaya peserta didik mempunyai kompetensi memahami dan melafalkan tulisan dengan intonasi yang benar. Hal ini sebagai dasar untuk bisa membaca lanjutan. Gagasan ini memiliki pengertian bahwa tujuan utama membaca permulaan adalah memahami setiap unsur tulisan dan dapat melafalkan tulisan tersebut menjadi bahasa lisan dengan benar. Materi membaca permulaan, menurut Soejono (dalam Rahman, B & Haryanto, H, 2014) memiliki tujuan memperkenalkan huruf-huruf dalam abjad sebagai bunyi, melatih menyuarakan huruf menjadi suara, mengetahui pengetahuan tentang huruf, dan terampil melafalkannya untuk dapat diterapkan dalam membaca.

Menurut Supriyadi, dkk (dalam Rahman, B & Haryanto, H, 2014), tujuan membaca permulaan di kelas I dan II ialah untuk proses belajar peserta didik dari tak lancar membaca menjadi pintar membaca. Gagasan ini memiliki definisi bahwa capaian membaca siswa di kelas I dan II mengharuskan peserta didik bisa mengidentifikasi lambang-lambang tertulis menjadi bunyi-bunyi yang memiliki arti, serta mengharuskan supaya siswa membaca tanpa hambatan dan tepat dalam pelafalannya.

Menurut Mislikhah (2015), pembelajaran membaca permulaan diajarkan pada kelas I dan II. Tujuannya ialah supaya peserta didik

mempunyai kompetensi mengenali juga melafalkan tulisan dengan pelafalan yang benar. Hal ini berguna sebagai tahap awal untuk melanjutkan tahap selanjutnya. Membaca permulaan ialah tahapan proses pembelajaran membaca untuk mengenali tulisan sebagai bukti konkret suatu bahasa. *Learning to read* atau biasa dikenal tahapan belajar membaca.

3. Media Pembelajaran

Media ialah semua yang dipakai untuk menghantarkan pesan dari pengirim kepada penerimanya (Bastian, 2019) lalu, menurut Haryadi dan Widodo, media pembelajaran ialah alat pembelajaran, baik yang bersifat konvensional maupun modern (Haryadi et al., 2019:1; Widodo, 2018). Satu pemikiran dengan Mashuri, media pembelajaran ialah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, mendatangkan pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa (Mashuri, 2019)

4. Fungsi Media Pembelajaran

Livie dan Lentz (dalam Hasanudin, 2017) membagi fungsi media menjadi empat macam :

1. Fungsi atensi

Menjadi daya tarik dan memfokuskan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang mengandung makna visual sesuai dengan yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2. Fungsi afektif

Tahap ini turut andil dalam perasaan dan sikap peserta didik yakni pada proses menonton penampilan pelajaran yang dilengkapi dengan visualisasi.

3. Fungsi kognitif

Gambar terbukti secara ilmiah mempercepat tujuan terhadap pemahaman informasi.

4. Fungsi kompensatoris

Berfungsi untuk memberi penjelasan kepada peserta didik yang kompetensinya kurang cepat saat mengolah dan mengulang informasi pada suatu bacaan.

Enam fungsi media pembelajaran menurut Rowntree (dalam Hasanudin, 2017:10-11)

1. Meningkatkan motivasi belajar.
2. Mengulang apa yang telah dipelajari.
3. Memberikan dorongan belajar.
4. Merangsang respon murid.
5. Membagikan umpan balik dengan cepat.
6. Mengedepankan latihan yang serasi.

Menurut Mcknown (dalam Hasanudin, 2017) fungsi media pembelajaran :

- Mengganti titik berat sekolah yang lebih memfokuskan pada fungsional.
- Meningkatkan motivasi belajar.
- Membagikan kejelasan (*clarification*).
- Mendapatkan rangsangan (*stimulation*).

5. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Riva'i (dalam Cecep dan Daddy, 2021) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yakni :

- Proses belajar mengajar akan lebih mendapatkan perhatian peserta didik sehingga bisa membangkitkan motivasi belajar.
- Bahan pembelajaran akan lebih runut maknanya berdampak pada naiknya pemahaman dan sesegera mungkin peserta didik memahami serta mencapai tujuan pembelajaran.
- Metode mengajar akan lebih beragam tidak hanya komunikasi verbal melalui penyampaian kata-kata oleh tenaga pendidik, sehingga siswa tidak

jenuh dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

- Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga kegiatan lain seperti menilik, melangsungkan, dan mempraktikkan.

6. Media Pembelajaran Digital

Secara bahasa, kata digital bermula dari bahasa Yunani, yakni kata *digitus* yang bila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia memiliki arti jari jemari. Secara istilah, digital ialah data atau sinyal yang dipresentasikan dalam angka 0 dan 1 atau disebut dengan bilangan biner (Fauzan, 2020). Perangkat yang bisa menjangkau, membuat, dan beroperasi dengan data digital tersebut biasanya disebut dengan perangkat digital atau media digital. Didasari pada pengertian tersebut biasa ditarik kesimpulan bahwa media digital ialah media pembelajaran yang beroperasi dengan data digital atau dapat menciptakan citra digital yang bisa diolah, dijangkau, dan disebarkan menggunakan perangkat digital.

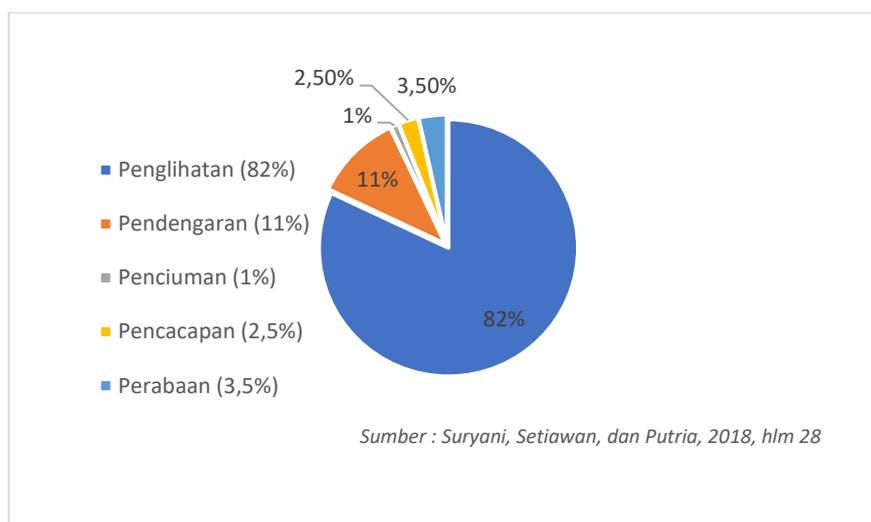
7. Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Digital

Menurut Azhar Arsyad dalam kutipan Yaumi, terdapat empat dasar krusial penggunaan media digital dalam pembelajaran, yakni : (1) menaikkan mutu pembelajaran, (2) tuntutan paradigma baru, (3) menyempurnakan kebutuhan pasar, dan (4) visi pendidikan global (Muhammad Yaumi, 2018, hlm.13-14)

a. Menaikkan Mutu Pembelajaran

Salah satu faktor vital dalam menciptakan mutu pendidikan adalah mutu guru dalam mengatur dan melangsungkan pembelajaran. Tenaga pendidik sepatutnya mempunyai keterampilan yang layak untuk merancang, melebarkan, dan menggunakan media pembelajaran dalam misi menaikkan atensi, fokus, dan dorongan belajar siswa. Melalui kenaikan dorongan dan daya tarik untuk belajar, siswa diharapkan bisa

menyerap materi pelajaran dengan mudah dan tepat. Akan tetapi, kompetensi tenaga pendidik di Indonesia kebanyakan masih rendah dan condong lebih gemar mengaplikasikan metode yang berpusat pada guru dibandingkan memakai pendekatan pada siswa pada aktivitas pembelajaran. Daryanto dalam kutipan Suryani dkk memaparkan bahwa presentase kemampuan pemahaman dari pemakaian alat indranya ialah seperti yang dijelaskan pada tabel di bawah ini.



Gambar 2.1 Kemampuan Daya Serap manusia (Suryani, dkk, 2018 hlmn 28)

2. Tuntutan Paradigma Baru

Paradigma baru pendidikan menuntut guru turut andil bukan hanya membagikan ilmu pada siswa atau hanya menugaskan hafalan, tetapi juga dituntut menjadi fasilitator, pencipta pembelajaran, mediator, dan bahkan sebagai manajer dalam ruang kelas. Siswa diharapkan tidak hanya menghafal, memahami, dan menguasai isi pembelajaran, tetapi juga bisa mengimplementasikan, menyelidiki, menilai, dan bahkan membuat sesuatu yang diperlukan masyarakat.

Prinsip pembelajaran Merrill yang meliputi praktik, implementasi, prinsip berbasis pada penugasan, aktivitas, dan integrasi harus dijadikan dasar untuk membentuk pengetahuan yang sesuai pada masyarakat. Prinsip

yang dimaksud meliputi lima fase, yakni (1) belajar dengan sarana bila siswa turut andil dalam skema pembelajaran yang berfokus pada tugas, (2) mendapat pengetahuan baru, (3) pembelajaran dipraktikkan langsung pada siswa (4) implemementasi pengetahuan baru pada siswa, (5) pengetahuan baru terkonsolidasi ke dalam kehidupan sehari-hari siswa. Dapat disimpulkan, media pembelajaran wajib disamakan dengan tugas agar mudah untuk diaktivasi, dilangsungkan, dibaurkan, dan dipraktikkan.

3. Kebutuhan Pasar

Pemanfaatan media pembelajaran harus sama dengan permintaan dan kepentingan pasar agar alumni yang dicetak bisa mengiringi kemajuan zaman. Instansi pendidikan sepatutnya menyusun media pembelajaran dengan menganalisis dan mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini. Acap kali, guru pada lembaga pendidikan kalah laju dengan cepatnya arus revolusi teknologi. Hal ini berdampak pada lulusan yang dicetak tidak bertahan untuk bersaing dengan dunia kerja yang mengakibatkan tingginya angka pengangguran di Indonesia. Hal ini menjadi fundamental bagi siswa untuk dimodali materi yang menggunakan ragam referensi belajar, benda konkret, dan perangkat belajar terbaru.

4. Visi Pendidikan Global

Menjajaki pembelajaran abad 21, ragam bentuk pendidikan konvensional yang memusat pada pelaksanaan tatap muka menunjukkan perubahan pesat. Saat ini *online learning* telah memberikan efek pergantian dan memberi ancaman. Munculnya alternatif baru seperti bersekolah di rumah (*home schooling*), belajar mandiri (*self-study*), dan pendidikan jarak jauh (*distant learning*) telah menjadi kebagusan tersendiri dan dilihat sebagai contoh pendidikan yang paling dapat diperhitungkan keberadaannya.

Media *Facebook*, *Twitter*, *Blog*, *Youtube*, dan berbagai akomodasi permainan seakan menjadi momok baru dalam dunia siswa kelas rendah saat

ini. Konsep *homeschooling* atau belajar dari rumah menjadi tendensi pada beberapa negara di dunia bahkan sekarang *homeschooling* sudah mulai menjamur di beberapa wilayah Indonesia. Melihat pada tendensi di atas teknologi terbaru harus diciptakan sedemikian mudah bagi tenaga pendidik. Pengetahuan dan keterampilan tenaga pendidik perlu selalu dikembangkan didukung dengan berbagai sarana belajar menggunakan beragam referensi belajar perlu siap sedia untuk menyingkirkan merosotnya keyakinan orang tua murid terhadap fasilitas pendidikan yang dilangsungkan di sekolah.

Melihat pada urgensi penggunaan media digital diatas, penggunaan aplikasi Sekolah Enuma dapat dijadikan alternatif atau opsi dalam pembelajaran guna pemenuhan tuntutan paradigma baru dan juga memenuhi kebutuhan pasar dimana teknologi mutakhir berkembang dengan sangat pesat pada abad 21 ini. Sudah sepatutnya siswa diperkenalkan pada teknologi digital untuk menunjang pengembangan kemampuannya dalam pemanfaatan media digital.

8. Tentang Sekolah Enuma

Sekolah Enuma ialah sebuah media berbasis *android* dan *iOS* yang memiliki beribu-ribu kegiatan belajar juga beratus-ratus *e-book* ditunjang dengan media visual yang memiliki format berwarna menarik disertai audio yang menunjang siswa sekolah dasar untuk membentuk keterampilan dasar mencapai keberhasilan belajarnya. Enuma mengempakkan sayapnya ke Indonesia pada tahun 2020 lalu. Di tahun tersebut, mereka menciptakan Sekolah Enuma yang adalah lanjutan dari pengembangan dari aplikasi *Kitkit School*. Fungsi dari Sekolah Enuma ialah mengasah keterampilan anak-anak Indonesia dalam belajar Bahasa Indonesia, Inggris, dan Matematika. Baru di tahun 2021, penerapan *platform* mereka diawali dengan kemunculan tahapan *beta testing* di Lampung dan Medan. Salah satu tujuannya adalah untuk mengakomodasi anak dalam memahami teknologi digital sebagai bagian dari proyek percepatan pembelajaran inklusif. Secara legal, Enuma hadir dalam bentuk entitas usaha pada tahun 2022 di Jakarta. Pada awal

tahun 2022 aplikasi Sekolah Enuma bahasa Indonesia resmi dilahirkan untuk menjadi akses literasi gratis bagi 10 juta anak di Indonesia. (Ginting, dkk. 2021) literasi media adalah kemampuan dalam mengakses, menganalisis, mengevaluasi, menciptakan dan berpartisipasi dalam berbagai bentuk media yang dimana pada abad 21 ini guru berperan sebagai fasilitator dan menuntun siswa untuk mendapatkan pengetahuan. Menurut Fadlurahman, Ramadhan, Azhim, Puspita dan Nurhaliza (Fadlurahman et al., 2022): literasi digital penting bagi anak agar dapat bijak menggunakan teknologi apalagi di era disrupsi sekarang.

Pada aplikasi Sekolah Enuma, terdapat portal *Learning Management System* yang bisa dimanfaatkan organisasi, baik oleh sekolah atau lembaga pengajaran lainnya. Kemudian sekolah dapat menetapkan dan mengontrol pelaksanaan pembelajaran banyak peserta didik dengan mudah. Pada Aplikasi Sekolah Enuma disajikan lebih dari 3.000 kegiatan belajar dengan metode terbaru yang mengasikkan, lebih dari 1.000 buku dan video edukasi, juga terkhusus bisa dimasuki secara *offline* tidak membutuhkan koneksi pada jaringan internet saat modul atau materi sudah *download*. Berbarengan dengan membaiknya aktivitas pembelajaran pasca pandemi, Sekolah Enuma dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran bagi banyak kalangan. Program yang didesain untuk masing-masing peserta didik menjadi alternatif pemecahan masalah urgensi unik pembelajaran setiap siswa. Diharapkan siswa dapat belajar sesuai pada tingkat dan kecepatan belajar mereka. Fitur-fitur yang dipertimbangkan secara masak menjadikan Sekolah Enuma menjadi penyokong para pelajar usia anak di sekolah, pusat komunitas, rumah, dan di mana saja untuk belajar secara berkelanjutan.

9. Kontribusi Sekolah Enuma Terhadap Negeri

Salah satu pengamalan program Sekolah Enuma yang dilaksanakan di Indonesia baru-baru ini dilakukan di wilayah Sorong, Papua Barat. Dalam pelaksanaannya, Enuma bersinergi dengan Dinas Pendidikan Papua Barat

untuk melangsungkan sebuah *workshop* bertema ‘Literasi Seru untuk Anak Indonesia’. *Workshop* tersebut mengikutsertakan 100 peserta yang terbagi dari tenaga pendidik Taman kanak-kanak/Pendidikan Anak Usia Dini dan Sekolah Dasar, komunitas literasi, yayasan pendidikan, perusahaan, serta lembaga mitra. Adapun tujuan dilaksanakannya program *workshop* ini ialah untuk menunjang program percepatan perkembangan pendidikan di tanah Papua.

Tidak hanya di Sorong, capaian kemitraan Enuma sebagai langkah untuk memajukan pendidikan di Indonesia juga dipraktikkan di beberapa wilayah, mulai dari Sumatra Utara, Lampung, Bangka Belitung, dan Kalimantan Selatan. Kegiatan ini telah mengikutsertakan sekitar 3.000 siswa. Tidak hanya oleh instansi atau sekolah, akses untuk mencoba aplikasi dan kemudahan pembelajaran Sekolah Enuma juga dapat diakses secara individu atau perorangan. Saat ini, Aplikasi Sekolah Enuma: Bahasa Indonesia telah dapat diunduh melalui *smartphone* yang dikantongi setiap orang tua.

Kemudahan akses ini tersedia pada perangkat dengan sistem operasi *iOS* atau *Android*. Aplikasi 'Enuma Sekolah : Bahasa Indonesia' bisa dengan mudah diunduh dan para orang tua bisa secara instan mendaftarkan akun dan menjajal ribuan modul pembelajaran yang disajikan.

10. Kelebihan Aplikasi Sekolah Enuma

- a. Kurikulum yang menyeluruh serta ribuan kegiatan belajar.
- b. Ratusan permainan, buku, dan video.
- c. Bisa menjangkau mata pelajaran literasi, matematika, dan bahasa Inggris.
- d. Media pendidikan anak usia dini hingga kelas 2 SD.
- e. Pembelajaran yang berkarakter perorangan
- f. *Placement test* untuk menempatkan tiap siswa di jenjang yang tepat.
- g. Kuis untuk memantau dan menjaga perkembangan belajar siswa.

- h. Mudah Digunakan
- i. Bisa digunakan pada *smartphone* dan tablet tanpa menggunakan sambungan internet.
- j. *Learning Management System* (LMS) atau Sistem Manajemen Pembelajaran, menyokong sekolah atau organisasi belajar untuk memasukkan dan meninjau perkembangan belajar anak dengan mudah

11. Penggunaan Sekolah Enuma

1. Unduh di *playstore/app store* dengan menggunakan gawai atau *smartphone*.
2. Setelah berhasil diunduh dapat diakses melalui *handphone* masing-masing
3. Ikuti *step by step* sebelum dapat mengakses Sekolah Enuma seperti pengisian nama dan pembuatan *password*



Gambar 2.2 Sekolah Enuma pada Playstore



Gambar 2.3 Tampilan Sekolah Enuma

12. Pendekatan EMRED

Langkah-langkah pendekatan EMRED dikokohkan oleh pendapat dari Brian Cambourne. Menurut Brian Cambourne (1988) dalam buku penelaahan aktivitas pelebaran pendidikan anak usia dini TIM PG-Paud Universitas Terbuka, anak akan sukses dalam mempelajari literasi bila terdapat suasana belajar seperti Ketenggelaman (*Emmersion*), Demonstrasi (*Demonstration*). Keterlibatan (*Engangement*), Harapan (*Expectation*), tanggung jawab (*Responsibility*), kedekatan ucapan (*Approximation*), penggunaan (*Use*). dan tanggapan (*Respons*). Pada buku Penerapan Shared Book Reading Dengan Penggunaan EMRED, Salim (2022) memaparkan langkah bahwa EMRED ialah pendekatan pembelajaran untuk memperkokoh aktivitas pembelajaran di ruang kelas baik itu ilmu sosial ataupun ilmu eksakta. Sebagai referensi umum pendekatan pembelajaran EMRED ini di jabarkan seperti di bawah ini.

1. Ketenggelaman (*Emmersion*)

Emmersion atau ketenggelaman memiliki arti bahwa "tenggelam" dalam suatu situasi, suasana, dan kondisi yang diwujudkan pada perbincangan dan tulisan-tulisan. Perbincangan dan tulisan-tulisan tersebut ialah contoh bagi siswa untuk menyuarakan, membaca, dan menulis. Istilah lainnya, anak belajar secara lumrah bagaimana bercakap, membaca, dan menulis dari kalangannya atau situasi dalam suatu kondisi. Diperkuat pula oleh Brian Cambourne (1988) anak akan mengikuti suatu aktivitas bilamana ia menjumpai aktivitas itu berfaedah untuknya dan berasumsi bahwa ia akan mengalami pengetahuan yang mengasikkan.

2. Model (*Modelling*)

Langkah selanjutnya masuk pada bagian model/percontohan atau *role model* yang terdapat pada pembelajaran. Guru harus bisa menjadi model/percontohan bagi murid dalam pengajaran suatu bahasa, hal ini nantinya akan diserupai oleh muridnya dalam menyuarakan bunyi bahasa.

3. Pengulangan (*Repetition*)

Repetition merupakan langkah yang diajukan untuk melebarkan pengetahuan murid berkenaan mengenai metode pengulangan materi. Siswa kelas rendah perlu berulang kali mengidentifikasi suatu situasi atau fenomena. Pengulangan dalam pembelajaran seperti adanya *test* atau tugas. Hal ini menyokong daya ingat anak dalam tahap pengulangan untuk memahami pelajaran dalam jangka panjang.

4. Eksplorasi (*Exploration*)

Eksplorasi ini berfungsi agar anak dapat mengidentifikasi sikon, aktivitas atau hal yang dapat dikuasai dari kondisi yang ditempati. Menurut Ken Goodman metode pembelajaran bahasa dapat dilangsungkan secara satu kepaduan, nyata, fungsional, serta sambung menyambung bila bergandengan menggunakan konteks yang dipakai.

5. Demonstrasi (*Demonstration*)

Tindakan yang dilakukan oleh siswa dengan melangsungkan kegiatan uji coba dari guru. Untuk mengajarkan literasi kepada anak tidak hanya dengan melihat tulisan-tulisan tersebut atau mendengarkan orang di lingkungannya menyampaikan pendapatnya. Anak-anak perlu diadakan demonstrasi yaitu untuk meniru orang dewasa bertingkah dan berbahasa. Mereka juga perlu diperlihatkan bukti konkret kemudian orang dewasa menyebutkan bukti konkret tersebut.

B. Penelitian Terdahulu

1. “Efektivitas Aplikasi Edukasi Marbel Membaca Untuk Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar (*Penelitian Kuasi Eksperimen Membaca Permulaan kelas I di Sekolah Dasar Pasirlayung 03*)” Skripsi Afipa Khoerunnisa, PGSD Kampus Cibiru, Universitas Pendidikan Indonesia, 2022

Penelitian Afipa Khoerunnisa menjelaskan kenaikan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD dengan memakai aplikasi edukasi Marbel Membaca. Objek yang digunakan yaitu peserta didik kelas I SDN

Pasirlayung 03, dengan sampel dua kelas di satu instansi serupa yakni delapan siswa kelas 1A sebagai kelas Eksperimen kemudian delapan peserta didik dari kelas 1B sebagai kelas kontrol.

Perbedaan penelitian penulis dengan penelitian terdahulu yaitu instrumen yang digunakan, selain *pre-test* dan *post-test* penulis nantinya akan menggunakan angket respon siswa sebagai pengambilan datanya. Kemudian penggunaan media yang berbeda, peneliti terdahulu menggunakan Aplikasi Edukasi Marbel Membaca sedangkan penulis menggunakan Aplikasi Sekolah Enuma serta objek penelitian terdahulu di SDN Pasirlayung 03 sedangkan penulis di SDN 06 Tambun.

2. “Pengaruh Pendekatan *Whole Language* Berbantuan Multimedia Interaktif Aplikasi Sekolah Enuma Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SDN Surakarya 3” (Skripsi Shinta Nadiha Wardani, PGSD Kampus Purwakarta, Universitas Pendidikan Indonesia, 2024)

Penelitian oleh Shinta Nadiha Wardani menunjukkan kenaikan membaca permulaan siswa kelas II se usai mengaplikasikan pendekatan *whole language* berbantuan multimedia interaktif terhadap kemampuan membaca permulaan yakni peningkatan nilai rata-rata khususnya pada kelas eksperimen, terlihat peningkatan nilai rata-rata yang cukup besar yaitu 81,90 ke 85,27. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca permulaan siswa yang mendapatkan pendekatan *whole language* berbantuan multimedia interaktif aplikasi Sekolah Enuma di kelas eksperimen lebih besar dari pada siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional (metode abjad) di kelas kontrol dan terdapat pengaruh pendekatan *whole language* berbantuan multimedia interaktif aplikasi sekolah enuma terhadap kemampuan membaca permulaan

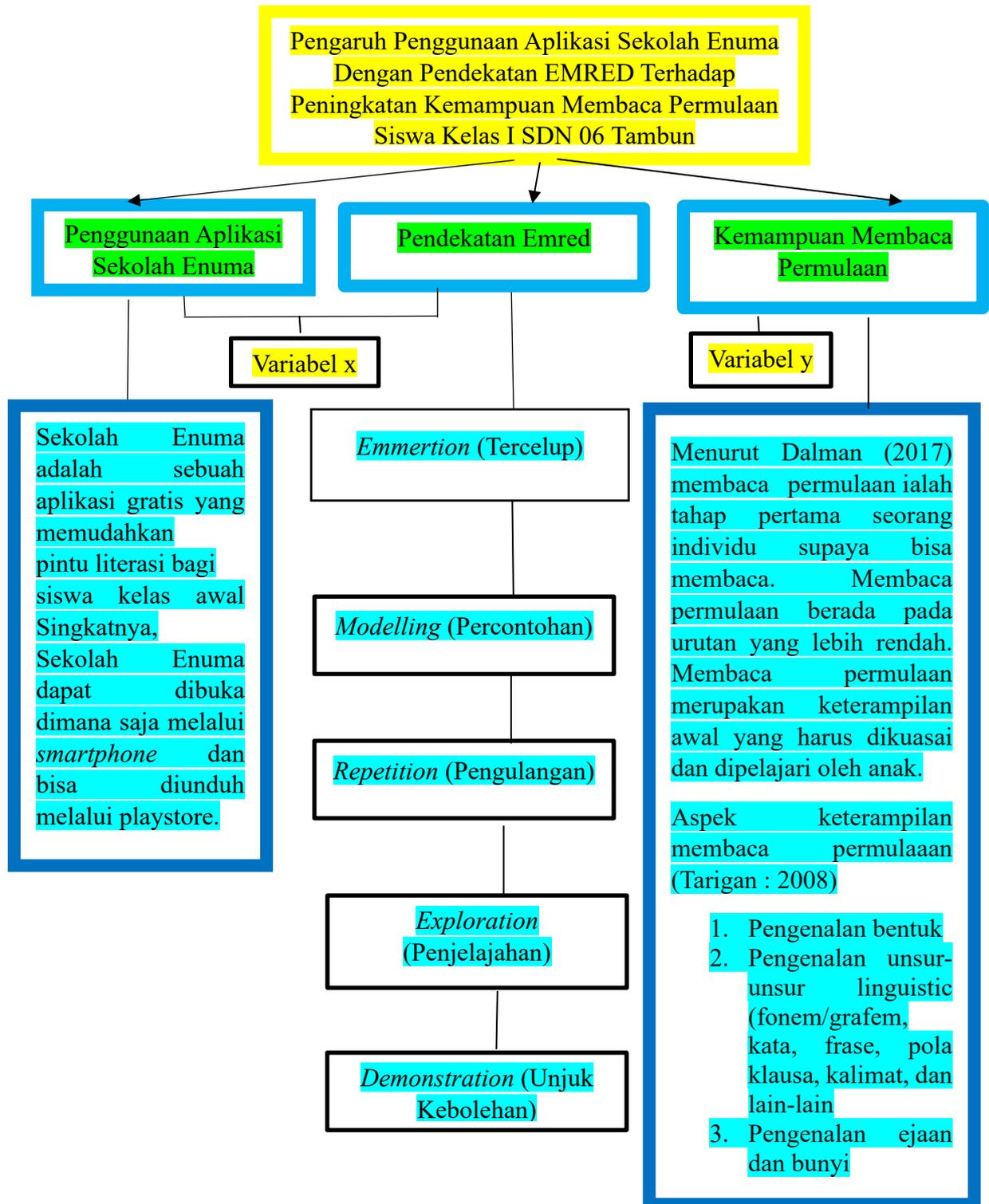
Perbedaan penelitian penulis dengan peneliti terdahulu memakai pendekatan *whole language* sedangkan pendekatan yang penulis gunakan yakni pendekatan EMRED.

3. “Penggunaan Media Pembelajaran *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar (Penelitian Eksperimen *Single Subject Research* yang dilakukan pada Siswa kelas I disalah satu Sekolah Dasar Kecamatan Bekasi Timur Kota Bekasi Tahun Ajaran 2021/2022)”

Subjek pada penelitian terdiri atas 5 orang peserta didik kelas 1B yang berlokasi di SDN Duren Jaya 02 Bekasi. Teknik akumulasi data yang dipakai ialah metode observasi dan *interview* guna menilik peningkatan kemampuan membaca permulaan serta metode evaluasi untuk menilik minimnya kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas 1. Jenis penelitian yang dipakai yakni SSR (*single subject research*) atau penelitian subjek tunggal dengan desain dasar A-B-A'. Proses belajar mengajar memakai media *flashcard* ini terbukti dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam belajar membaca. Terbukti pada nilai rata-rata yang dicapai oleh peserta didik sebelum perlakuan yakni 4,25 dan naik menjadi 95 sesuai pemberian *treatment*.

Perbedaan Penelitian penulis dengan penelitian ini yaitu media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *flash card* sedangkan media yang digunakan penulis adalah aplikasi Sekolah Enuma juga metode yang digunakan berbeda, peneliti terdahulu menggunakan penelitian SSR sedangkan penulis menggunakan penelitian kuantitatif kuasi eksperimen.

C. Kerangka Penelitian



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan kesimpulan sementara yang mengarah pada jawaban dalam penelitian yang dilakukan dengan pembuktian atau pembenaran melalui penelitian sebelumnya.

Ho : Tidak terjadi peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I setelah mendapatkan perlakuan menggunakan aplikasi Sekolah Enuma dengan Pendekatan EMRED

Ha : Terjadi peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I setelah mendapatkan perlakuan menggunakan aplikasi Sekolah Enuma dengan Pendekatan EMRED