

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan fondasi bagi perkembangan individu dan masyarakat, serta menjadi tonggak penting dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tuntutan zaman yang terus berubah. Pada abad ke-21 sekarang ini, teknologi terus berkembang dengan pesat sehingga tantangan dalam memfasilitasi pembelajaran yang efektif bagi siswa menjadi semakin kompleks. Selain itu, tuntutan terhadap siswa pun telah berkembang menjadi lebih komprehensif. Mereka diharapkan memiliki kemampuan memahami informasi secara mendalam dan mengaplikasikan berbagai teknik berpikir yang kritis dan kreatif saat mereka berhadapan dengan aktivitas membaca ataupun menulis. Dalam konteks pendidikan, literasi membentuk fondasi bagi kemampuan siswa dalam memahami, menganalisis, dan mengekspresikan ide serta informasi. Literasi tidak hanya mencakup pada kemampuan untuk membaca ataupun menulis, tetapi juga melibatkan kemampuan menganalisis, mengkomunikasikan, dan memahami informasi secara efektif dalam berbagai konteks (Abidin dkk. 2021). Sayangnya, dalam beberapa lingkungan pendidikan, tingkat literasi masih jauh dari yang diharapkan. Banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam membaca dan memahami teks dengan baik. Berdasarkan hasil observasi langsung di salah satu SMP, terungkap bahwa rapor pendidikan khususnya pada bagian literasi berada pada tingkat yang rendah, ditandai dengan warna merah yang menunjukkan kurangnya kemampuan siswa dalam membaca dan memahami teks dengan baik. Sementara itu, rapor merah ini terjadi karena siswa tidak mampu mengerjakan soal AKM bagian literasi. Ketidakmampuan tersebut dapat disebabkan oleh berbagai faktor seperti minat baca yang rendah, metode pembelajaran yang tidak mendukung, kurangnya program literasi sekolah, kualitas bahan bacaan yang kurang memadai, dan kurangnya fokus siswa pada saat literasi.

Dalam rangka meningkatkan kemampuan literasi siswa agar mampu mengerjakan soal AKM, peneliti berasumsi bahwa diperlukan sebuah metode pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran *reading guide* merupakan sebuah metode yang terbukti efektif dalam meningkatkan literasi siswa. Konsep dasarnya

adalah memberikan bimbingan terstruktur kepada siswa dalam membaca materi pelajaran dengan menyediakan bahan bacaan dan pertanyaan yang relevan. Penelitian mengenai model tersebut telah dilakukan oleh beberapa peneliti lain. Penelitian oleh Yoga (2022), menjelaskan bahwa penerapan strategi *reading guide* menawarkan solusi yang efektif terhadap masalah di kelas. Hal ini terbukti dari peningkatan nilai ulangan siswa dan peningkatan minat baca yang signifikan. Sebelumnya, siswa cenderung malas membaca, namun setelah penerapan *reading guide*, antusiasme mereka dalam membaca meningkat drastis. Sementara itu, penelitian oleh Manshur & Qomariyah (2022), mengungkapkan bahwa penerapan *reading guide* mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Siswa sering menghadapi masalah dalam memahami materi karena kurangnya semangat membaca. Dengan diterapkannya *reading guide*, siswa lebih mudah mengikuti proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Namun, analisis lebih lanjut mengindikasikan bahwa implementasi dari model ini seringkali memerlukan peran guru yang dominan, sementara keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih kurang. Hal ini bertentangan dengan visi reformasi sistem pendidikan yang pentingnya memusatkan proses pembelajaran pada keterlibatan aktif dan pengembangan keterampilan siswa. Untuk mengatasi tantangan ini, optimalisasi terhadap model pembelajaran *reading guide* perlu dilakukan agar dapat mewujudkan visi reformasi pendidikan yang berfokus pada siswa. Optimalisasi dapat dilakukan melalui pengembangan media pembelajaran yang berkenaan dengan teknologi, mengingat peran teknologi dalam pembelajaran menjadi semakin vital serta sejalan dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama di bidang teknologi informasi. Hal ini secara signifikan memengaruhi perencanaan dan implementasi strategi pembelajaran (Krismawati dkk., 2023). Seiring dengan kemajuan yang pesat dalam teknologi dan pengetahuan, guru-guru kini memiliki akses lebih luas untuk menggunakan berbagai media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran masing-masing (Sundari, 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran inovatif dalam bentuk aplikasi *reading game*. Dalam pengaplikasian nya, media

pembelajaran ini akan mengintegrasikan prinsip-prinsip dari model pembelajaran *reading guide* ke dalam konteks permainan yang menarik dan konten dari bacaan aka. Dengan demikian, peran guru akan berubah menjadi fasilitator, sedangkan pembelajaran akan berpusat pada siswa. Dengan memanfaatkan teknologi informasi dan perkembangan *game* edukasi, aplikasi ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi siswa, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami isi bacaan. Selain itu, media pembelajaran ini memberikan kemungkinan untuk meningkatkan aksesibilitas dan fleksibilitas pembelajaran. Dengan demikian, aplikasi ini tidak hanya cocok untuk digunakan di kelas, tetapi juga dapat diakses di mana saja dan kapan saja oleh siswa, baik di sekolah maupun di rumah. Hal ini akan memungkinkan pembelajaran yang lebih mandiri dan personalisasi, sesuai dengan kebutuhan dan preferensi masing-masing siswa.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, beberapa rumusan masalah yang dapat diajukan adalah :

1. Bagaimana hasil rancang bangun *reading game* sebagai media pembelajaran untuk mengoptimalkan model *reading guide*?
2. Bagaimana hasil pengujian *reading game* sebagai media pembelajaran untuk mengoptimalkan model *reading guide*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sasaran atau target yang harus dicapai dalam suatu penelitian. Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Menghasilkan media pembelajaran berupa aplikasi *reading game* yang didesain untuk mengoptimalkan penerapan model pembelajaran *reading guide*.
2. Mendeskripsikan kelayakan hasil pengujian aplikasi *reading game* sebagai media pembelajaran untuk mengoptimalkan model *reading guide*.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini akan memberikan kontribusi baru terhadap literatur pendidikan dengan mengembangkan aplikasi *reading game* berbasis model pembelajaran

*reading guide*. Selain itu, penelitian ini akan memberikan pandangan baru terhadap model pembelajaran *reading guide* dalam konteks aplikasi multimedia interaktif.

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kualitas pembelajaran, aplikasi *reading game* yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyediakan alat yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan literasi siswa.
- b. Fasilitasi pembelajaran mandiri, aplikasi ini diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran mandiri, memberikan siswa kesempatan untuk belajar secara aktif dan mandiri dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan di luar lingkungan kelas.
- c. Memberikan solusi terhadap tantangan pembelajaran, penelitian ini dapat memberikan solusi terhadap tantangan dalam pembelajaran, seperti keterbatasan peran guru dan kurangnya minat siswa dalam membaca, dengan menyediakan media pembelajaran yang menarik dan dapat diakses secara fleksibel.
- d. Memberikan informasi bagi pihak pendidikan dan pengembang aplikasi, hasil penelitian ini dapat memberikan informasi berharga bagi pihak pendidikan dan pengembang aplikasi untuk merancang metode pembelajaran dan aplikasi yang lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan literasi siswa.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini mengikuti Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun Akademik 2021, yang memberikan gambaran sistematika penulisan skripsi. Berikut adalah rincian lengkapnya:

1. Bab I: Pendahuluan, bab ini mencakup latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian baik secara teoritis maupun praktis. Selain itu, juga disertakan struktur organisasi skripsi.
2. Bab II: Kajian Pustaka, bab ini membahas mengenai dasar teori yang mendukung dan mendasari penelitian ini. Topik yang dibahas meliputi media pembelajaran, *game*, model pembelajaran *reading game*, dan hasil-hasil penelitian yang relevan.

3. Bab III: Metode Penelitian, bab ini merinci pada metode penelitian yang digunakan, termasuk jenis penelitian, prosedur penelitian, subjek penelitian, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.
4. Bab IV: Temuan dan Pembahasan, bab ini memaparkan temuan-temuan dari penelitian serta membahas hasil perancangan produk dan hasil uji yang diperoleh dari pengolahan data.
5. Bab V: Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, bab ini memberikan kesimpulan berupa rangkuman dari keseluruhan penelitian yang telah dilakukan, serta implikasi dan rekomendasi yang dihasilkan dari penelitian ini.