

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Paradigma pendidikan abad XXI telah merubah proses pembelajaran secara signifikan. Abad XXI dianggap sebagai bentuk perubahan menjadi masyarakat yang berpenpendidikan (Sari dan Trisnawati, 2019). Adanya pendidikan abad 21 diharapkan mampu membantu siswa mengembangkan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan zaman diantaranya yaitu, *critical thinking, communication, collaboration, and creativity* (Sugiyarti et al., 2018). Kemampuan membaca lancar menjadi salah satu aspek penting karena relevan sesuai dengan kebutuhan pendidikan abad XXI. Secara esensial membaca lancar memiliki tujuan untuk melatih siswa menyuarakan lambang tulisan dengan lafal dan intonasi yang benar (Sumiati et al., 2015). Siswa yang memiliki kemampuan membaca lancar akan memiliki peningkatan dalam daya pikir, prestasi, dan konsentrasi (Hardiansyah dan Mas'odi, 2022)

Kemampuan membaca lancar menjadi suatu hal yang sangat penting bagi siswa, karena aktivitas siswa dalam pembelajaran dipengaruhi oleh kemampuan siswa dalam membaca. Jika siswa mengalami permasalahan pada kemampuan membaca lancar, maka siswa akan kesulitan dan mendapatkan efek negatif dalam pendidikan. Membaca lancar perlu dikembangkan dalam diri siswa sejak dini, kecepatan membaca lancar mestinya dilatih dan diajarkan terus menerus hingga waktu yang tidak terbatas (Rukiah et al., 2013). Chandra et al., (2021) berpendapat bahwa siswa dapat mengembangkan kemampuan membaca lancar dengan baik jika mendapatkan bimbingan yang maksimal dari guru. Hal yang perlu diperhatikan dalam kemampuan membaca lancar yaitu, intonasi, penggunaan jeda dan ekspresi ketika membaca.

Proses pengajaran membaca lancar memusatkan pada segi mekaniknya. Kemampuan membaca lancar yang dibimbing adalah jenis membaca teknis yang memiliki tujuan untuk mendidik siswa yang tidak dapat membaca menjadi lancar membaca. Tujuan dari membaca lancar yaitu untuk membimbing siswa menyuarakan lambang-lambang tulisan dengan intonasi dan lafal yang baik. Guru memiliki peran untuk membimbing siswa mengucapkan fonem dan kalimat dengan benar (Sumiati et al., 2015).

Permasalahan yang sering ditemukan yaitu siswa membaca dengan intonasi dan pelafalan yang salah, hal ini terjadi karena siswa tidak mengenal huruf dengan baik, kesulitan melafalkan kata dan kalimat, siswa membaca dengan intonasi dan suara yang datar, serta mengabaikan tanda baca sehingga siswa kurang memahami isi teks bacaan (Riwu et al., 2022). Diperkuat oleh penemuan Soleha et al., (2022) yang membuktikan bahwa dalam proses pembelajaran siswa belum sepenuhnya mampu membaca dengan lancar, beberapa siswa mengalami kesulitan ketika membaca kata “Ng” dan “Ter”, “Ny” dan “St”, sehingga siswa cenderung kesulitan untuk membaca kalimat yang mengandung suku kata tersebut. Permasalahan lainnya yaitu siswa sulit membedakan huruf kecil antara “w”, “n”, dan “m”, siswa juga sering tertukar melafalkan huruf “F” dan “V”, “X” dan “K”, sehingga siswa cenderung meloncat kata tersebut dan masih perlu bimbingan dari guru

Namun membimbing siswa membaca tidak selamanya berjalan dengan baik karena masing-masing dari siswa memiliki kesulitan yang beragam. Permasalahan yang sering ditemukan yaitu terdapat siswa yang belum lancar membaca, siswa sulit untuk menangkap informasi yang dipelajari, dan sulitnya siswa untuk berkonsentrasi ketika proses pembelajaran berlangsung (Kusno et al., 2020). Rendahnya kemampuan membaca lancar dibuktikan oleh Basam dan Sulfasyah (2018) dimana masih banyak siswa kelas II di salah satu sekolah Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa Provinsi Sulawesi Selatan mengalami kesulitan belajar karena tidak lancar dalam membaca. Chandra et al., (2021) menemukan bahwa siswa usia 7-8 tahun akan merasa memiliki kemampuan membaca lancar jika sudah membaca kata tanpa terbata-bata. Padahal siswa dapat dikatakan membaca dengan lancar jika mampu membaca dengan memperhatikan intonasi, jeda, dan ekspresi.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SDN 175 Tanjakan Kota Bandung selama empat bulan, ditemukan bahwa hanya ada sebagian kecil siswa kelas I yang lancar membaca, dan sebagian lainnya hanya mengenal huruf, belum mampu menyusun dan membaca suku kata maupun kata. Suminem et al., (2014) menemukan bahwa hanya terdapat 3 siswa dari 17 siswa yang lancar membaca di kelas I SDN 16 Mempawah Timur Kabupaten Pontianak, sedangkan 11 siswa lainnya masih terbata-bata

ketika membaca, bahkan masih belajar untuk mengenal huruf. Hal ini membuktikan bahwa rendahnya kemampuan membaca lancar siswa sekolah dasar di Indonesia.

Hendri (2019) menemukan kesulitan membaca lancar siswa kelas III SDN-5 Penarung dipengaruhi oleh dua faktor yaitu, faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi siswa kurang mengenal huruf, siswa membaca kata demi kata, dan siswa menghilangkan salah satu huruf dari sebuah kata. Sedangkan faktor eksternal penghambat siswa membaca lancar yaitu peran keluarga terutama orang tua yang tidak memberikan motivasi pada siswa untuk belajar membaca dengan rajin, dan peran sekolah yang kurang mendukung. Musammah (2018) menemukan bahwa terdapat kekurangan siswa dalam membaca lancar kalimat sederhana karena terdapat beberapa faktor diantaranya yaitu guru tidak menyediakan media pembelajaran yang menarik dan kurangnya persiapan siswa dalam kegiatan pembelajaran

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, guru memiliki peran penting untuk meningkatkan kemampuan membaca lancar siswa. Salah satu upaya yang dilakukan yaitu mengoptimalkan media pembelajaran untuk membantu pembelajaran membaca lancar siswa. Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa untuk mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran (Herliana dan Anugraheni, 2020). Apabila guru menggunakan media pembelajaran yang tepat, menarik dan interaktif maka mampu membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini diperkuat oleh pendapat Wahyuningtyas dan Sulasmono (2020) penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan minat dan keinginan siswa yang baru, membangkitkan rangsangan dan motivasi belajar siswa, serta membawa pengaruh psikologis yang baik terhadap siswa.

Jika sebelumnya guru menggunakan media pembelajaran seperti gambar, buku, dan alat-alat praktik. Maka saat ini guru dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi dengan cara menuangkan kreativitas untuk membuat dan menggunakan media interaktif dalam kegiatan pembelajaran (Rohmah, 2021). Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa dalam penguasaan konsep, kemampuan berpikir kritis, dan meningkatkan prestasi belajar siswa (Harsiwi dan Arini, 2020). Jannah dan Atmojo (2022) mengemukakan bahwa manusia telah menciptakan berbagai inovasi media pembelajaran yang terbaru diantaranya yaitu *game* edukasi digital, aplikasi

Nandita Putria Suwandi, 2024

PENGARUH MEDIA APLIKASI MARBEL MEMBACA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA LANCAR SISWA SEKOLAH DASAR

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

pendidikan, *augmented reality*, video pembelajaran, *power point*, *virtual reality*, *flipbook*, komik digital, dan media pembelajaran interaktif lainnya yang mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa.

Berdasarkan fenomena yang terjadi, media pembelajaran yang akan digunakan yaitu media aplikasi berbasis *game* edukasi untuk meningkatkan keterampilan membaca lancar siswa. Setara dengan pernyataan Kurniawan dan Rivaldi (2021) bahwa *game* edukasi mampu meningkatkan minat belajar siswa sehingga *game* edukasi mampu menjadi langkah revolusioner pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa. Media pembelajaran berbasis *game* edukasi mampu memberikan kesempatan yang baik untuk merangsang pemikiran siswa melalui media permainan yang mudah dipahami (Ali dan Patambongi, 2016). Zainuddin dan Hardiansyah (2023) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik mampu mempercepat siswa untuk mengenal huruf, mengucapkan huruf, dan membaca kata. Hal ini diperkuat oleh Fauziah dan Hidayat (2022) bahwa aplikasi “Ayo Belajar Membaca” dan aplikasi “Belajar Membaca” menjadi media yang lebih efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa di SD Negeri 2 Sekarjadi.

Aplikasi Marbel membaca menjadi salah satu *game* edukasi yang mampu meningkatkan semangat siswa membaca, karena menawarkan pembelajaran dan permainan yang berhubungan dengan membaca. Aplikasi Marbel Membaca menyuguhkan materi menggunakan vitur animasi yang bergerak, permainan interaktif, sehingga membuat tampilan pembelajaran tidak membosankan (Kartini et al., 2021). Aplikasi Marbel Membaca mampu membantu siswa belajar membaca secara mandiri karena memiliki sifat yang interaktif sehingga memudahkan navigasi, menampilkan gambar, video, audio, animasi dan dilengkapi kuis berbentuk *game* yang memberikan umpan balik bagi siswa (Damayanti dan Wachidah, 2023)

Keberhasilan penggunaan Aplikasi Marbel Membaca dibuktikan oleh hasil penemuan Nurani (2022) yang menyatakan bahwa siswa senang dan menikmati belajar membaca menggunakan aplikasi Marbel Membaca, terbukti dari minat belajar siswa yang meningkat dengan cara bertanya pada guru pada proses pembelajaran berlangsung. Hal ini didukung oleh Yolanda dan Damri (2022) yang membuktikan bahwa peneliti melakukan *treatment* menggunakan Aplikasi Marbel Membaca dan mengalami

Nandita Putria Suwandi, 2024

PENGARUH MEDIA APLIKASI MARBEL MEMBACA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA LANCAR SISWA SEKOLAH DASAR

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

peningkatan yang stabil dari karena pemberian intervensi yang berulang dan berkelanjutan, hal ini membuktikan bahwa penggunaan Aplikasi Marbel Membaca efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Aplikasi Marbel Membaca memiliki banyak manfaat dan marak digunakan oleh orang tua karena dianggap mampu meningkatkan pengetahuan siswa mengenai pengenalan huruf, membaca, pembelajaran menulis, pengenalan angka, pengajaran mengaji dan pengajaran shalat menggunakan teknologi (Karaman et al., 2018). Sejalan dengan pendapat Az-zahroh et al., (2022) yang menyebutkan bahwa orang tua mempercayai aplikasi Marbel Membaca dapat memberikan stimulus pada siswa untuk belajar membaca permulaan maupun melatih kelancaran siswa dalam membaca. Surayya dan Mubarak (2021) mengemukakan bahwa aplikasi Marbel Membaca dipercaya dapat membantu siswa yang mengalami disleksia untuk belajar membaca. Mujaddidah et al., (2023) membuktikan bahwa aplikasi Marbel Membaca juga dapat dipadukan dengan metode suku kata sehingga mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I sekolah dasar.

Bedasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukatif sebagai keberhasilan kemampuan membaca lancar siswa. Media pembelajaran *game* edukatif yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu Marbel Membaca yang menyajikan fitur animasi bergerak dan permainan interaktif yang menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan mengangkat judul **“Pengaruh Media Aplikasi Marbel Membaca untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar Siswa Sekolah Dasar”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditemukan, terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan membaca lancar siswa antara sebelum dan sesudah mendapatkan pembelajaran dengan aplikasi Marbel Membaca?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan membaca lancar siswa antara sebelum dan sesudah mendapatkan pembelajaran dengan kartu kata?

3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan membaca lancar antara siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol setelah pembelajaran?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diambil, terdapat tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui perbedaan kemampuan membaca lancar siswa sekolah dasar sebelum dan sesudah mendapatkan pembelajaran dengan aplikasi Marbel Membaca.
2. Mengetahui perbedaan kemampuan membaca lancar siswa antara sebelum dan sesudah mendapat pembelajaran dengan kartu kata.
3. Mengetahui perbedaan kemampuan membaca lancar antara siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol setelah pembelajaran.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dirumuskan, maka peneliti berharap dapat memberikan manfaat dari aspek teoritis dan aspek praktis. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Aspek Teoritis

Penelitian ini mampu memberikan informasi mengenai penerapan media Aplikasi Marbel Membaca untuk meningkatkan kemampuan membaca lancar siswa sekolah dasar.

2. Aspek Praktis

- 1) Manfaat Bagi Peneliti

Memberikan peluang bagi peneliti untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuannya dalam penggunaan media pembelajaran supaya mampu diimplementasikan dalam kegiatan pengajaran di kelas.

- 2) Manfaat Bagi Siswa

Penelitian ini mampu memperoleh pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca lancar yang menarik, meningkatkan minat belajar bagi siswa, serta menciptakan pembelajaran yang interaktif di kelas.

- 3) Manfaat Bagi Pendidik

Diharapkan pendidik mampu memanfaatkan secara maksimal penggunaan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang beragam dalam proses pembelajaran.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi berisi mengenai ringkasan keseluruhan isi dari skripsi beserta pembahasannya. Struktur organisasi skripsi terdiri dari lima bab diantaranya yaitu, Bab I berisi Pendahuluan, Bab II berisi Kajian Pustaka, Bab III berisi Metode Penelitian, Bab IV berisi Temuan dan Pembahasan, serta Bab V berisi Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi. Berikut adalah pembahasan mengenai isi dari penulisan skripsi.

BAB I Pendahuluan, menyajikan gambaran umum topik penelitian, rumusan masalah berisi pertanyaan yang diajukan oleh peneliti, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Pada BAB II, berisi uraian mengenai teori-teori dasar mengenai membaca, media pembelajaran interaktif, media pembelajaran Aplikasi Marbel Membaca, dan kerangka berpikir. Pada BAB III berisi desain penelitian yang akan dilakukan, prosedur penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, dan teknik analisis data yang akan digunakan pada penelitian ini. Pada BAB IV membahas hasil temuan dan pembahasan dari penelitian mengenai Pengaruh Media aplikasi Marbel Membaca untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar Siswa Sekolah Dasar. Pada BAB V menyajikan saran dan kesimpulan.