

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Membaca merupakan suatu kegiatan menerjemahkan simbol, huruf, kata, atau kalimat untuk mendapatkan makna dari suatu teks bacaan. Membaca merupakan komponen penting dalam literasi untuk mendukung proses pembelajaran. Seseorang akan memiliki keterampilan membaca apabila melalui suatu proses belajar. Proses belajar menuju keterampilan membaca disebut dengan pembelajaran membaca. Pembelajaran membaca sebagai dasar latihan membaca ini sering kita temukan dalam pendidikan anak usia dini atau sekolah dasar, mulai dari pengenalan huruf, pengenalan simbol, pelafalan huruf, menggabungkan huruf sampai terbentuk kata, menggabungkan kata sampai terbentuk kalimat, lalu membaca kalimat sederhana sampai dengan membaca paragraf. Untuk pendidikan lanjutan seperti SLTP atau SLTA biasanya sudah melaksanakan pembelajaran membaca cepat dan membaca didalam hati yang lebih fleksibel.

Pembelajaran membaca umumnya dilaksanakan dengan tujuan agar peserta didik mampu memahami makna yang terkandung dalam suatu teks bacaan. Dengan keterampilan membaca, peserta didik diharapkan mampu melaksanakan kegiatan literasi untuk menambah wawasan dari berbagai sumber bahan kajian seperti buku, koran, majalah, surat kabar, atau sumber informasi lain seperti sosial media yang dapat diakses melalui *smartphone*. Dengan kemajuan zaman seperti sekarang ini, seseorang dapat memperoleh informasi dari berbagai sumber termasuk dari internet yang tersedia secara luas dan bebas aksesnya. Kemampuan literasi ini yang diharapkan mampu menjadikan seorang peserta didik dengan wawasan dan mampu memanfaatkan sosial media sebagai bahan belajar. Oleh karena pembelajaran membaca sangat penting bagi pembelajaran, maka kurangnya keterampilan membaca pasti akan berdampak pada kurangnya keterampilan lainnya seperti menulis (Walter, 2021).

Kegiatan literasi memang bukan hanya diukur dari bisa atau tidaknya seseorang membaca suatu teks akan tetapi bagaimana pembaca mampu

memahami makna dan menerima informasi yang ingin disampaikan melalui bacaan tersebut. Membaca adalah langkah awal menuju seseorang bisa memahami informasi tersirat dari sebuah teks. Dengan keterampilan membaca maka seorang peserta didik selanjutnya diharapkan mampu menguasai keterampilan lain seperti menulis. Seperti yang dikatakan oleh (Iswara, 2022) bahwa kompetensi membaca juga erat kaitannya dengan menulis. Jika seorang peserta didik memperkaya teks bacaan atau sumber bacaan, maka peserta didik tersebut akan memiliki imajinasi yang lebih luas sehingga dapat menjadi bahan gagasan untuk menulis. Kegiatan-kegiatan seperti gerakan literasi sekolah (GLS) yang berkaitan dengan proses membaca akan mendorong kemampuan menulis peserta didik dengan imajinasinya yang luas. Oleh karena itu, jika seorang peserta didik mampu menguasai kemampuan membaca maka selanjutnya akan meningkatkan kemampuan dalam bidang lainnya seperti menulis.

Pembelajaran membaca di jenjang pendidikan sekolah dasar sangat penting untuk membentuk peserta didik menjadi individu yang intelektual. Mengapa dikatakan demikian, karena keterampilan membaca jika diiringi dengan motivasi belajar dan rasa ingin tau merupakan jalan bagi seorang individu untuk mengakses wawasan diseluruh dunia. Pembelajaran membaca dan menulis ini mampu mendorong komunikasi nasional yang standar sehingga diharapkan mampu mengembangkan berbagai bidang di negeri ini. Namun, dalam realita pendidikan sekarang ini tak jarang peserta didik kehilangan motivasi belajarnya. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor seperti kurangnya motivasi belajar peserta didik, kurangnya dukungan dan motivasi keluarga, sarana dan prasarana yang tidak memadai, serta proses pembelajaran yang terkesan monoton dan tidak membangkitkan antusias belajar peserta didik. Oleh karena itu, tenaga pendidik dimasa sekarang ini harus lebih kreatif dan inovatif mengemas pembelajaran menjadi menyenangkan yang dapat memberikan pengalaman berbeda kepada peserta didik sehingga harapan yang dihasilkan adalah peserta didik menemukan semangat dan rasa ingin tahu dalam pembelajaran.

Pembelajaran membaca dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar berguna untuk membentuk peserta didik agar memiliki kemampuan berkomunikasi dan berbahasa baik lisan maupun tulisan dengan baik dan benar. Adapun dalam penerapan kurikulum merdeka, ada dua penekanan dalam keterampilan berbahasa yaitu memirsas dan menyajikan. Dalam hal ini membaca dapat digunakan sebagai cara untuk memperoleh informasi baik dari teks bacaan atau suatu konten yang memuat bacaan atau dengan kata lain membaca adalah salah satu cara untuk melakukan kegiatan memirsas. Selanjutnya, bentuk dari menyajikan dapat berupa menceritakan kembali atau menulis karangan lain setelah membaca teks bacaan.

Menurut (Walter, 2021) mengatakan bahwa umumnya dalam kegiatan menulis karangan, peserta didik mengalami kesulitan dan keterbatasan ide dalam penulisannya. Hal ini disebabkan oleh ketidakpercayaan diri peserta didik akan tulisannya sendiri. Peserta didik juga terkadang merasa minder karena menganggap dirinya tidak memiliki bakat dalam menulis. Selain itu, peserta didik juga banyak yang kebingungan dalam menuangkan ide dan imajinasinya. Oleh karena itu, peserta didik membutuhkan stimulus yang dapat membangkitkan imajinasi untuk membuat kreativitas dalam penggunaan alur dan tokoh dalam menulis cerita fiksi. Stimulus ini dapat dimunculkan oleh tenaga pendidik melalui media pembelajaran yang menyenangkan. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk penyampaian materi dari sumber informasi kepada penerima informasi dalam hal ini yang dimaksud adalah tenaga pendidik kepada peserta didik. Dengan begitu peserta didik memiliki banyak referensi untuk membuat kreasi tulisannya sendiri.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada guru kelas V materi menulis karangan cerita fiksi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mengalami permasalahan. Beberapa bahkan hampir sebagian peserta didik mengalami permasalahan berupa keterbatasan kosa kata, salah dalam penempatan tanda baca, salah dalam penggunaan huruf kapital, serta salah dalam penggunaan ejaan yang baik dan benar. Adapun menurut (Setiawan, 2017) masalah umum yang sering dijumpai oleh peserta didik dalam pembelajaran menulis karangan cerita fiksi adalah (1) ketika guru menjelaskan prosedur dalam menulis

karangan, peserta didik tidak memperhatikan dengan seksama, (2) peserta didik kesulitan berimajinasi, sehingga mereka tidak tahu akan menulis apa dan memulainya dari mana, (3) rasa percaya diri peserta didik yang rendah dan selalu menganggap bahwa dirinya tidak bisa menulis karangan, (4) peserta didik tidak diberikan bimbingan ketika menulis karangan, mereka hanya disuruh untuk segera menyelesaikan karangannya, dan (5) belum digunakannya media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik berimajinasi sehingga dapat menemukan ide atau gagasan.

Indikasi permasalahan tersebut datang dari peserta didik yang belum bisa membaca serta meletakkan penggunaan tanda baca dengan baik. Upaya yang dapat dilakukan untuk meminimalisir kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik kelas V adalah dengan pengembangan media pembelajaran berupa perpustakaan digital. Dalam hal ini, perpustakaan digital dimaknai sebagai media grafis dengan gambar dan teks di dalamnya. Menurut (Susilana dan Riyana, 2008) bahwa media grafis termasuk media visual yang di dalamnya memuat berbagai gagasan, ide, atau informasi dan ditampilkan melalui angka, gambar, kalimat, atau kata. Dengan demikian, dengan adanya media perpustakaan digital ini, diharapkan peserta didik mampu memiliki keterampilan membaca yang dapat menambah kosakata, penempatan tanda baca serta berimajinasi sehingga membuka jalan bagi peserta didik menemukan ide dan gagasan baru agar nantinya dapat menulis cerita karangan dengan kreatif. Media ini dirancang dengan elemen-elemen gambar yang menarik, bahasan didalamnya juga mudah di mengerti, dengan begitu peserta didik akan lebih mudah memahami isi bacaan tersebut. Dengan pendekatan melalui telepon genggam, diharapkan peserta didik menyukai membaca melalui media ini.

Perpustakaan digital adalah sebuah sistem yang memiliki layanan dan objek informasi yang mendukung akses objek informasi tersebut melalui perangkat digital (Kusmandi dan Situmorang, 2013). Perpustakaan digital merupakan suatu platform yang menyediakan berbagai buku-buku elektronik (bukel, *ebook*) yang dibutuhkan oleh orang-orang sebagai sumber informasi. Buku-buku yang ada pada perpustakaan digital dapat diakses secara gratis.

Perpustakaan digital dapat digunakan pada telepon genggam berbasis Android ataupun iPhone dan dapat pula diakses melalui komputer (*personal computer*, PC) maupun dengan laptop. Namun penerapan buku digital di sekolah tidak selamanya bukan tanpa masalah (Camayang & Bautista, 2022). Dalam penerapannya di dunia pendidikan apalagi dijadikan sebagai media pembelajaran, tentunya harus memikirkan bagaimana sarana dan prasarana pendukung untuk mengoptimalkan media pembelajaran ini. Dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran, tenaga pendidik dan peserta didik dapat mengakses melalui telepon genggam maupun perangkat komputer ataupun laptop.

Terdapat berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran memang memberikan peningkatan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian (Setiawan, 2017) terungkap bahwa progres atau peningkatan hasil belajar peserta didik dalam menulis karangan secara klasikal didorong oleh penggunaan media yaitu media gambar berseri. Hasil penelitian ini membuktikan peningkatan secara berkesinambungan terhadap pelaksanaan pembelajaran, serta kendala yang ditemui dapat diatasi dengan baik. Penggunaan media memang sangat disarankan untuk mendukung efektivitas pembelajaran. Hal ini selaras dengan hasil penelitian (Dian Mariya Ulfa, Sunaryo Soenarto, 2017) yang menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran membaca dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan antusias dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Dengan diketahui adanya pengaruh media terhadap keterampilan membaca, menulis, dan berbahasa, penelitian ini harus dilaksanakan dengan kebaruan dalam penelitian ini pengembangan perpustakaan digital sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan antusias dan hasil belajar peserta didik, serta memberikan kontribusi dalam pengembangan literasi sekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah penelitian diatas, dapat ditarik benang merah permasalahan utama dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana pengembangan media pembelajaran perpustakaan digital untuk pembelajaran membaca pada fase C sekolah dasar”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang disebutkan, penelitian ini tentunya memiliki beberapa tujuan yang hendak dicapai berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran perpustakaan digital untuk pembelajaran membaca pada fase C sekolah dasar. Adapun beberapa tujuan tersebut yaitu sebagai berikut:

1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini memiliki tujuan umum yaitu sebagai untuk mengembangkan media pembelajaran perpustakaan digital untuk pembelajaran membaca pada fase C sekolah dasar.

1.3.2 Tujuan Khusus

Untuk mengetahui keberhasilan daripada media pembelajaran perpustakaan digital untuk pembelajaran membaca pada fase C sekolah dasar membawa manfaat untuk peserta didik yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan motivasi belajar membaca.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat membawa manfaat bagi seluruh pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penelitian ini. Adapun manfaat dalam penelitian ini dikelompokkan ke dalam dua bentuk manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi berupa perpustakaan digital yang memuat *e-book* untuk memperkaya sumber bacaan pada pembelajaran membaca fase C sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumber referensi untuk penelitian selanjutnya terutama yang berkaitan dengan studi deskriptif kualitatif.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi peneliti maupun pembaca. Penelitian ini juga berfokus terhadap pihak-pihak yang menerima manfaatnya, pihak tersebut diantaranya:

1) Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang menyenangkan sehingga dapat mengoptimalkan pembelajaran yang mengikuti perkembangan IPTEK.

2) Bagi Guru Kelas

Melalui penelitian dan pengenalan produk berupa perpustakaan digital cerita fabel ini diharapkan dapat menambah wawasan dan keterampilan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menyenangkan, kreatif dan inovatif serta menambah pengetahuan guru untuk memanfaatkan platform-platform pendidikan di internet.

3) Bagi Peserta Didik

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peserta didik bahwa penggunaan telepon genggam tidak hanya terbatas untuk bermain akan tetapi dapat digunakan untuk pembelajaran yang menyenangkan. Produk yang dikenalkan dalam penelitian ini memberikan kesan kemudahan untuk diakses oleh peserta didik sehingga nantinya peserta didik tidak terbatas referensi untuk membaca

di platform lain. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

4) Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, wawasan, pengalaman dan keterampilan peneliti dalam memanfaatkan platform pendidikan sebagai media pembelajaran membaca yang kreatif dan inovatif.

5) Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi maupun rujukan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan media pembelajaran perpustakaan digital cerita fabel untuk pembelajaran membaca.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa bab sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab pendahuluan skripsi ini umumnya membahas mengenai sebab-sebab peneliti melaksanakan penelitian. Bab ini memuat permasalahan yang ditemukan dilapangan lalu solusi apa saja yang akan diteliti dan ditawarkan. Adapun sub bab dalam bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka

Pada bab kajian pustaka skripsi ini menyajikan landasan dasar teori yang relevan dengan masalah yang diteliti, dengan merujuk pada sumber referensi yang komperhensif sebagai dasar dalam melaksanakan penelitian. Sumber-sumber tersebut dijadikan pendukung penelitian yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran perpustakaan digital cerita fabel untuk pembelajaran membaca di kelas V sekolah dasar.

Bab III Metode Penelitian

Pada bab metode penelitian skripsi ini memaparkan mengenai tahapan penelitian dan langkah demi langkah yang akan dilakukan selama

penelitian. Adapun sub bab dalam bab ini terdiri dari lokasi dan subjek penelitian, metode penelitian, desain penelitian, fokus penelitian, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, dan validasi data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab hasil penelitian skripsi ini memuat penjelasan mengenai hasil penelitian yang didasarkan pada keadaan dilapangan serta hasil pengumpulan data dan pengolahan data sesuai dengan urutan permasalahan penelitian. Sedangkan pembahasan berisi analisis dari data-data yang telah diperoleh untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Pada bab simpulan, implikasi, dan rekomendasi skripsi ini memaparkan mengenai kesimpulan dari hasil temuan penelitian sebagai jawaban atas pertanyaan penelitian. Selain itu, peneliti juga memberikan beberapa contoh implikasi dan rekomendasi yang dapat dipergunakan dari hasil penelitian ini.