

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Membaca merupakan salah satu keterampilan hidup yang dikembangkan melalui proses pembelajaran baik secara formal maupun nonformal. Kegiatan membaca tidak hanya melalui proses melihat saja namun mengalihkodekan simbol-simbol dalam bentuk tulisan sehingga dilakukan proses identifikasi, interpretasi dan evaluasi dalam menentukan makna, pesan atau isi dari sesuatu yang dibaca. Dewasa ini membaca adalah salah satu keterampilan berbahasa yang penting untuk dikuasai. Hal ini dikarenakan berbagai informasi pada zaman modern ini disampaikan melalui media cetak *offline* ataupun *online*.

Pada umumnya di Indonesia budaya membaca masih kurang diminati oleh masyarakat kita, apalagi disekolah-sekolah. Peserta didik lebih memilih untuk menggunakan media sosial dan game dibandingkan membaca. Dibuktikan ketika mendekati ujian akhir semester kebanyakan peserta didik membaca ketika malam sebelum ujian.

Telah banyak penelitian yang dilakukan mengenai kemampuan membaca anak sekolah dasar, diantaranya yaitu penelitian Progress in *International Reading Literacy Study (PIRLS)*, studi *International Association for the Evaluation of Education Achievement (IEA)* di Asia Tenggara, serta penelitian *EGRA (Early Grade Reading Assessment)* pada tahun 2012. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan membaca pada anak-anak tingkat sekolah dasar (SD) di Indonesia sangat rendah bahkan tertinggal jauh dibandingkan dengan negara-negara lain (Desi Sukmawati, 2016).

Sebagian besar masyarakat berpandangan bahwa untuk melakukan aktivitas membaca membutuhkan waktu khusus dan banyak menghabiskan waktu seperti membaca karya sastra, karya ilmiah, dan lain-lain. Padahal untuk mendapatkan informasi dalam bacaan, kita tidak perlu membaca secara intensif. Kita dapat membaca pada bagian-bagian tertentu saja tanpa menghabiskan banyak waktu,

tetapi informasi yang diperoleh maksimal. Oleh karena itu, salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan memiliki keterampilan baca cepat.

Nurhadi (2005) mengungkapkan bahwa kecepatan membaca mengandung berbagai implikasi seperti tujuan membaca, kebiasaan, penalaran, dan bahan bacaan. Seorang pembaca cepat tidak berarti menerapkan kecepatan membaca yang sama pada setiap keadaan, suasana, dan jenis bacaan yang dihadapinya. Hal yang perlu dipahami lebih lanjut adalah bahwa membaca cepat artinya membaca yang mengutamakan kecepatan tanpa mengabaikan pemahaman (keefektivannya). Biasanya, kecepatan membaca itu dikaitkan dengan tujuan membaca, keperluan, dan bahan bacaan. Artinya, seorang pembaca yang baik, tidak menerapkan kecepatan membacanya secara konstan diberbagai cuaca dan keadaan membaca.

Penerapan kemampuan membaca disesuaikan dengan tujuan membacanya, aspek bacaan yang digali (keperluan), dan berat ringannya bahan bacaan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa membaca cepat dan efektif merupakan kegiatan membaca yang mengutamakan kecepatan dengan tidak meninggalkan atau mengesampingkan pemahaman terhadap aspek bacaannya.

KEM merupakan kepanjangan dari kecepatan efektif membaca, yakni perpaduan dari kemampuan motorik (gerak mata) atau kemampuan visual dengan kognitif seseorang dalam membaca (Ahmad Slamet Harjasujana, Mulyati, & Titin, 1988). Dengan kata lain, KEM merupakan perpaduan dari rata-rata kecepatan membaca dengan ketepatan memahami isi bacaan.

Hubungan kemampuan visual dan kemampuan kognitif mempengaruhi tingkat kecepatan membaca seseorang. Wadiatmoko menyatakan bahwa membaca cepat merupakan perpaduan antara kemampuan motorik (gerakan mata) atau kemampuan visual dengan kemampuan kognitif seseorang dalam membaca. Membaca cepat merupakan perpaduan antara kecepatan membaca dengan pemahaman isi bacaan (Widiatmoko, 2011).

Terkait dengan membaca cepat, banyak di dapatkan permasalahan di lapangan, kemampuan membaca mahasiswa Universitas Almuslim masih sangat kurang dan belum efektif. Dalam artian, mahasiswa mampu membaca, tetapi tidak memahami apa yang telah dibaca. Selain itu, waktu yang digunakan dalam

membaca pun belum efektif. Rata-rata dalam satu menit, mahasiswa hanya dapat membaca sekitar 200 sampai 250 kata. Kenyataan ini menunjukkan kecepatan efektif membaca (KEM) mahasiswa ada di jenjang siswa lanjutan pertama (SLTP), hanya sedikit atau 5% mahasiswa yang membaca 300–350 kata permenit dengan pemahaman terhadap bacaan 30%. Padahal tingkat perguruan tinggi, mahasiswa harus mampu membaca 300–350 ke atas dengan pemahaman 70% terhadap bacaan. Fakta ini di dapatkan dari hasil tes yang dilakukan pada mahasiswa secara kebetulan, pada acara seminar. Fakta ini menunjukkan bahwa kecepatan efektif membaca (KEM) mahasiswa perlu ditingkatkan guna untuk membantu mahasiswa dalam membaca sehingga minat baca mahasiswa akan tumbuh dan meningkat (Nurmina, 2016).

Beberapa permasalahan lain adalah uji KEM yang dilakukan secara manual banyak kelemahannya, seperti waktu tidak dapat ditentukan secara tepat dan jumlah kata memungkinkan lebih atau kurang dari jumlah seharusnya. Kemudian uji KEM dengan cara manual juga kurang menarik bagi anak didik karena semua media dan instrumen yang digunakan berbentuk kertas yang tidak dapat dimodifikasi bentuk, warna, dan ukurannya.

Aplikasi yang ada saat ini seperti Speed Reading, Speed Reading Coach dan Speed Reading Trainer masih berfokus pada kecepatan membaca saja. Pada aplikasi-aplikasi tersebut kita bisa membaca dengan teks yang muncul dari bawah ke atas dengan kecepatan tertentu sesuai keinginan yang tentu saja dalam jangka waktu satu menit. Lalu kita juga bisa melihat kata yang muncul dalam 9 kotak secara satu persatu secara bergantian, dan kita menjawab kata apa yang terakhir muncul. Score yang muncul bisa berupa angka dalam kpm ataupun grafik yang tentu saja belum menggunakan rumus KEM, hanya mengukur kecepatan membaca.

Ada juga aplikasi perhitungan KEM berbasis multimedia yang ada masih memiliki kekurangan belum dapat terintegrasi dengan software atau web lain dalam memperbaharui wacana dan menyajikan informasi yang lebih lengkap mengenai KEM. Di samping itu, sistem database belum dapat menyimpan dan membaca data.

KEMDROID adalah aplikasi uji kecepatan efektif membaca (KEM) berbasis android. Alasan penulis lebih memilih membuat dalam versi android adalah :

1. Pada aplikasi uji KEM yang ada masih belum bisa terintegrasi dengan aplikasi atau sistem lain.
2. Output yang berupa angka belum bisa terekam di database, hanya sebatas ditampilkan saja.
3. Teks bacaan tidak *up to date*.
4. Rata-rata masyarakat Indonesia kebanyakan menggunakan smartphone android.

Membuat kemdroid agar bisa membantu guru dalam mengetahui KEM anak didiknya. Dengan pengetahuan tentang bagaimana cara mengukur kemampuan membaca yang sesungguhnya, para guru akan dapat mendiagnosis kesulitan-kesulitan membaca yang dihadapi anak didiknya. Kemampuan membaca juga berkaitan dengan minat baca. Begitu juga sebaliknya, dengan kata lain antara kemampuan membaca dan minat baca terdapat hubungan timbal balik yang sangat erat. Dua hal ini berkontribusi terhadap kebiasaan dan budaya baca. Kemudian penulis menggunakan platform android karena melihat rata-rata smartphone yang digunakan oleh masyarakat indonesia yang penulis lihat dilapangan menggunakan platform android. Salah satu metode untuk mengintegrasikan data adalah dengan menggunakan teknologi web service.

Penelitian mengenai web service telah dilakukan oleh Santoso yaitu dengan membuat perangkat lunak untuk mengintegrasikan data dari beberapa situs penjualan (Amazon, Commission Junction, dan Ebay) [Budi Santosa, Dessyanto Boedi Prasetyo, Yunita Pungki, 2011, Integrasi Toko Online Menggunakan Teknologi Web Service, *TELEMATIKA* Vol. 8, No. 1, JULI 2011 : 33 – 42]. Perangkat lunak tersebut menangani penambahan, perubahan dan penghapusan data produk yang tersimpan dalam database. Sementara itu Penelitian serupa juga dilakukan oleh Hidayat yang menerapkan teknologi web service untuk mengintegrasikan layanan puskesmas dan rumah sakit [Rokhmat Hidayat, Ahmad Ashari, 2013, Penerapan Teknologi Web Service Untuk Integrasi layanan

Puskesmas dan Rumah Sakit, Berkala MIPA, (23)1, Januari 2013]. Sistem dibangun berbasis web. Aplikasi untuk rumah sakit menggunakan ASP.NET sedangkan pada Asri Medical Center (AMC) menggunakan PHP. Sehingga web service provider pada rumah sakit dan AMC dibangun sesuai dengan bahasa pemrograman masing-masing. Hasil integrasi berupa sebuah sistem yang merupakan hasil gabungan data dari dua rumah sakit tersebut. Sistem yang dibangun memanfaatkan SMS pemberitahuan dari bank yang diterima oleh server SMS Gateway. Data SMS tersebut selanjutnya diproses untuk mengupdate status pembayaran mahasiswa. Sementara web service digunakan untuk menampilkan daftar mahasiswa yang sudah membayar dan yang belum membayar spp. Web service tersebut dibangun menggunakan PHP Framework Codeigniter dan data yang diolah berformat JSON.

Sementara itu melalui makalah penelitiannya, Sutanta mengungkapkan kondisi sistem informasi yang ada di Pemkab Bantul DIY [Edhy Sutanta, Khabib Mustofa², 2012, *Kebutuhan Web Services Untuk Sinkronisasi Data Antar Sistem Informasi Dalam E-Gov di Pemkab Bantul Yogyakarta*, JURTIK - STMIK BANDUNG (edisi Mei 2012)]. Pemkab Bantul telah mengembangkan 33 aplikasi sistem informasi yang sebagian besar dapat diakses dari portal web Pemkab Bantul. Akan tetapi aplikasi-aplikasi tersebut belum terintegrasi. Sedangkan Sutanta melihat adanya kesamaan obyek data (entitas) dan kedekatan hubungan antar obyek data yang diolah dalam sistem informasi. Sehingga perlu dirancang layanan web service antar aplikasi e-Gov Pemkab Bantul dengan menggunakan model REST.

Dengan permasalahan seperti di atas penulis mengusulkan membuat KEMDROID menggunakan web service. Web service merupakan sekumpulan fungsionalitas yang memungkinkan client dan server berkomunikasi melalui HyperText Transfer Protocol (HTTP) untuk pertukaran data atau komunikasi antar aplikasi yang berbeda platform (Bhuvanawari, dkk., 2011). Web service menggunakan format standar seperti HTTP, XML, SSL, SMTP, SOAP, dan JSON (Dospinescu, dkk., 2013). Format tersebut digunakan sebagai struktur data dan mendukung untuk semua bahasa pemrograman. Berikut adalah beberapa alasan menggunakan web service: (1) Memiliki fungsi yang dapat diakses melalui jaringan. (2) Pemanfaatan kembali (reuse) fungsi yang sudah ada. (3) Kemudahan

dalam mengakses data. (4) Dapat terhubung dengan berbagai jenis aplikasi. (5) Menggunakan protocol standar untuk berkomunikasi.

Pada penelitian ini akan dirancang dan dibangun sistem informasi uji KEM menggunakan web service. Web service digunakan untuk mengambil data anak didik yang berada dalam beberapa sekolah yaitu data nomer induk siswa dan nama siswa. Aplikasi dibangun menggunakan PHP sebagai backend programming dan database MySQL.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk kepada latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka yang menjadi permasalahan utama dalam penelitian ini adalah “Bagaimana menarik minat membaca masyarakat dengan seefektif mungkin ?”

Kemudian dari permasalahan diatas dapat diuraikan menjadi beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apa saja faktor yang dibutuhkan dalam melaksanakan uji KEM ?
2. Bagaimana membangun aplikasi uji KEM berbasis android ?
3. Bagaimana merancang dan menerapkan web service pada aplikasi uji KEM tersebut?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Menentukan faktor yang diperlukan dalam melaksanakan uji KEM.
2. Membangun aplikasi uji KEM berbasis android.
3. Merancang dan Menggabungkan *web service* dengan aplikasi uji KEM berbasis android.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalahnya sebagai berikut :

1. Implementasi uji KEM yang dibangun pada platform android.

2. Web service yang digunakan menggunakan format xml.
3. Kriteria data pada tabel database sekolah dianggap sama.

1.5 Sistematika Penelitian

Sistematika penyusunan skripsi adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi pembahasan masalah umum yang diangkat pada penelitian, di dalamnya terdapat latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan sistematika penelitian.

BAB 2 KAJIAN PUSTAKA

Berisi mengenai kajian teori yang digunakan di dalam penelitian. Pada bab ini akan dibahas dasar teori mengenai Bahasa Indonesia, Membaca, Kecepatan Efektif Membaca, Android, Web Service, Perangkat Lunak, Behaviour.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Berisi dasar teori mengenai metodologi yang digunakan untuk melakukan penelitian, metodologi meliputi desain penelitian, alat dan bahan penelitian, dan metode penelitian yang di dalamnya terdapat pengumpulan data, dan proses pengembangan perangkat lunak.

BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berisi penjelasan dari hasil penelitian yang dilakukan, hasil penelitian berupa objek yang akan ditampilkan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang didapat dari penelitian dari mulai merumuskan masalah sampai dengan selesai.