

# BAB I

## PENDAHULUAN

Bab ini membahas beberapa hal yang berkaitan dengan penelitian landasan empirik maupun pustaka yang melatarbelakangi penelitian ini beserta masalah yang ditemukan serta hal-hal yang berkaitan. *Pertama*, latar belakang masalah penelitian, memaparkan landasan pengambilan masalah penelitian. *Kedua*, rumusan masalah yang menjadi pokok persoalan dalam penelitian ini. *Ketiga*, tujuan penelitian. *Keempat*, manfaat penelitian baik teoretis maupun praktis.

### A. Latar Belakang

Keterampilan membaca merupakan salah satu aspek penting dalam kemampuan berkomunikasi yang harus dikuasai agar seseorang berhasil dalam kehidupannya. Roger Farr (Damaianti, 2001:4) mengemukakan bahwa “*Reading is the heart of Education*”. Roger menyatakan bahwa membaca itu merupakan jantung pendidikan artinya dengan membaca maka kita akan belajar dan bernalar yang berujung kepada didapatkannya informasi-informasi sebagai alat utama untuk kehidupan yang baik. Jelas Roger menyebutkan betapa pentingnya kegiatan membaca itu. Maksudnya, membaca akan memberikan informasi-informasi penting yang dapat menjadi sarana untuk memperoleh kehidupan yang lebih baik. Akan tetapi, sangat disayangkan bahwa tidak semua pihak menyadari akan pentingnya membaca untuk menunjang kehidupannya ke arah yang lebih baik. Jadi, tidaklah berlebihan jika pengajaran membaca perlu mendapatkan posisi yang sangat penting karena dengan membaca kita dapat mengakses informasi-informasi yang berguna sebagai alat untuk memperoleh kesejahteraan

Pendidikan pada abad ke 21 baru berjalan satu dekade, namun dalam dunia pendidikan telah dirasakan dampaknya dengan adanya perubahan dan pergeseran yang bersifat fundamental pada tataran filsafat serta arah tujuannya. Tidak berlebihan jika dikatakan bahwa kemajuan ilmu tersebut didasarkan oleh lahirnya sains dan teknologi komputer. Dalam konteks pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan, telah terbukti dengan semakin sempit serta meleburnya faktor ruang dan waktu yang selama ini menjadi aspek penentu keberhasilan ilmu pengetahuan (BSNP, 2010).

Penelitian dari *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2015 yang menunjukkan Indonesia baru bisa menduduki peringkat 69 dari 76 negara. Kompetensi membaca

pelajar Indonesia menurut hasil survei PISA 2015 meraih nilai 397, angka ini jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 493. Hasil pendidikan yang diharapkan pada pendidikan abad ke 21 meliputi pola kompetensi dan intelegensi. Pendidikan bukan hanya menyiapkan masa depan, melainkan bagaimana menciptakan masa depan. Pendidikan harus membantu perkembangan terciptanya individu yang kritis dengan tingkat kreatifitas yang sangat tinggi dan tingkat keterampilan berpikir yang tinggi pula. Guru juga harus dapat memberikan keterampilan yang dapat digunakan di tempat kerja. Guru akan gagal apabila mereka menggunakan proses pembelajaran yang tidak mempengaruhi pembelajaran sepanjang hayat (*long life education*) (Rusman, 2012).

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan, yang mana setiap manusia berhak mendapat dan berharap untuk selalu berkembang dalam pendidikan. Pada dasarnya pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Haryanto, 2012).

Revolusi teknologi masa kini, khususnya komputer dan internet telah mengubah cara pandang dan berpikir secara praktis dan efisien pada masyarakat khususnya dan dunia pada umumnya. Dunia saat ini dihadapkan pada ambang gerbang transisi peradaban yang berbasis teknologi, di mana kecepatan menyampaikan dan menangkap informasi menjadi sangat penting dalam rangka mengembangkan bidang pendidikan (Abdullah, 2009).

Filosof Cina, Confunsius (Zainal Arifin & Adhi Setiyawan, 2012) mengatakan: apa yang saya dengar, saya lupa; Apa yang saya lihat, saya ingat; dan apa yang saya lakukan, saya memahami. Ungkapan Confunsius mengisyaratkan bahwa kegiatan mendengar mempunyai banyak kelemahan, sehingga guru harus mengemas pembelajaran aktif dengan media yang tidak hanya menggunakan pendengaran saja melainkan melibatkan audio dan visual.

Sobry (Romi, 2012), berpendapat bahwa ada beberapa manfaat media audiovisual dalam proses belajar mengajar, di antaranya, (a) menarik perhatian siswa, (b) membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran, (c) memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalitas, (d) mengatasi keterbatasan ruangan, (e) pembelajaran lebih komunikatif, (f) waktu pembelajaran bisa dikondisikan, (g) menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar, (h) meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, (i) melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam, (j) meningkatkan kadar keaktifan atau keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Yudhi Munadi (2013 : 116) media audiovisual merupakan alat komunikasi yang sangat membantu proses pembelajaran, sehingga apa yang dipandang oleh mata dan terdengar oleh telinga lebih cepat dan lebih mudah diingat daripada apa yang hanya dibaca saja atau didengar saja.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha membina dan mengembangkan pribadi manusia, aspek rohaniah dan jasmaniah, juga berlangsung secara bertahap. Oleh karena itu, suatu kematangan yang bertitik akhir pada optimalisasi perkembangan/pertumbuhan baru dapat tercapai bilamana berlangsung melalui proses demi proses kearah tujuan diharapkan mengubah paradig pembelajaran yang awal berpusat kepada guru (*teacher centered*) menjadi berpusat kepada siswa (*student centered*), dan mengembangkan model pembelajaran kolaboratif serta kooperatif sehingga para siswa memiliki pengalaman belajar bermakna, mampu berpikir kritis, kreatif, inovatif dan mampu menyelesaikan masalah.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di sekolah bersama guru dan siswa dapat ditarik kesimpulan bahwa (1) pembelajaran membaca masih menggunakan model yang kurang inovatif; (2) kekuranginovatifan tersebut menjadi kegiatan membaca murid hanya terbatas pada tugas yang dibebankan; (3) kurangnya membaca murid menjadikan rendahnya tingkat pemahaman murid terhadap isi bacaan hanya apabila murid diberi kesempatan untuk membuka kembali bacaan; (4) rendahnya tingkat/mereka kurang mampu mengungkapkan kembali isi cerita baik secara lisan maupun tulisan dengan menggunakan bahasa murid sendiri. Data yang ada pada murid dalam penilaian membaca pemahaman memperoleh nilai rata-rata kemampuan membaca pemahaman pada semester ganjil 2018-2019 hanya 67,17 masih berada di bawah nilai KKM di sekolah tersebut yaitu 75 dari nilai ideal 100. Kondisi pembelajaran membaca pemahaman pada sekolah tersebut perlu segera diperbaiki. Jalan keluar yang akan dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang ada adalah pemberian alternatif pelaksanaan pembelajaran yang juga harus dapat menggambarkan tingkat pemahaman murid yang menyeluruh, baik pada pemahaman isi yang ditunjukkan dengan kemampuan murid mengungkapkan kembali isi bacaan baik secara lisan maupun tulisan yang berorientasi pada aktivitas proses pemahaman.

Adapun masalah-masalah yang ditemukan dalam pembelajaran membaca adalah (1) siswa belum dilibatkan secara aktif dalam proses belajar mengajar, (2) kegiatan pembelajara masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa secara aktif, (3) kurang memaksimalkan perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan guru, (4) peserta didik jarang mengajukan pertanyaan meskipun pendidik sering memberi kesempatan, (5) kurang percaya diri dan takut bertanya bila jurang memahami materi, dan (6) hasil belajar cenderung masih rendah.

Untuk mengatasi dampak negatif terhadap ketidakmampuan membaca dan memahami isi bacaan dengan baik, diperlukan suatu teknik atau model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran membaca. Berdasarkan pernyataan di atas, diharapkan guru dapat menerapkan model pembelajaran yang dapat memberikan peluang kepada siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan inovatif. Salah satu model yang dapat digunakan guna meningkatkan keterampilan membaca siswa adalah model pembelajaran aktif tipe *reading guide* yakni model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Guru yang baik adalah guru yang senantiasa membawa perhatian siswa pada materi pelajaran yang diorganisasi dengan baik, memberi tugas serta pertanyaan yang jelas pada siswa, menyediakan waktu yang cukup bagi siswa untuk memahami materi, menjawab pertanyaan siswa yang diikuti dengan umpan balik, menguasai materi serta kompetensi pengajaran yang diperlukan dan dapat monitoring perkembangan kemajuan belajar siswa serta dapat memberikan tindakan lanjut (*follow up*). Secara ideal guru yang bertugas mendidik, mengajar, melatih dan membimbing dituntut untuk bertindak bijaksana dan harus dapat berfungsi sebagai ahli bidang studi, sebagai kreator, sebagai model dan aktor serta fasilitator dalam pembelajaran di sekolah (Wenno, 2009:23).

Sejalan dengan Wenno, Oemar (2009:5) menjelaskan bahwa interaksi antara satu komponen dengan komponen lainnya dalam meningkatkan motivasi belajar, khususnya motivasi membaca, adalah saling mempengaruhi antara individu, bahan, dan lingkungannya. Interaksi itu akan terjadi apabila kondisi interaksi edukatif dapat diciptakan melalui strategi pembelajaran. Roestiyah (2008:1) mengemukakan bahwa untuk dapat mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien seorang guru harus memiliki strategi dalam mengajar. Hal ini berarti bahwa dengan adanya strategi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran membaca, pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal.

Saat ini teknologi komputer tidak hanya digunakan sebagai sarana komputasi dan pengolahan kata (*word processor*), tetapi juga sebagai sarana untuk belajar multimedia yang memungkinkan siswa membuat desain dan rekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan. Sajian multimedia berbasis komputer dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan dan merekayasa teks, grafik, dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi. Dengan tampilan yang dapat menggabungkan berbagai unsur penyampaian informasi dan pesan, komputer dapat dirancang dan digunakan sebagai media teknologi yang efektif untuk mempelajari dan mengajarkan materi pelajaran yang relevan, misalnya rancangan grafis dan animasi (Indriana, 2011:100).

Berdasarkan temuan tersebut, kesulitan yang paling banyak ditemukan dalam kegiatan membaca pemahaman yaitu kurang adanya minat peserta didik untuk membaca suatu bacaan secara keseluruhan, peserta didik lebih cepat merasa bosan dalam membaca suatu bacaan, media yang digunakan tidak menarik perhatian siswa serta siswa kurang menangkap atau memahami maksud dari suatu bacaan atau teks.

Penelitian yang sejenis dilakukan oleh Rubhan Masykur, Nofrizal dan Muhamad Syazali dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan *Macromedia Flash* dalam Al-jabar (jurnal pendidikan matematika tahun 2017) menjelaskan bahwa berdasarkan hasil validasi terhadap pengembangan media pembelajaran matematika dengan menggunakan program aplikasi *macromedia flash* diperoleh skor rata-rata; (1) kelayakan pengembangan media pembelajaran matematika dengan menggunakan program aplikasi *macromedia flash* hasil validasi dari ahli materi diperoleh rata-rata 3,73, pada aspek kebahasaan diperoleh rata-rata 3,64, pada aspek kelayakan evaluasi diperoleh rata-rata 3,66, pada ahli media diperoleh rata-rata 3,80, aspek efisiensi media diperoleh rata-rata 3,87, aspek fungsi tombol diperoleh rata-rata 3,65 dan aspek Grafis diperoleh skor rata-rata 3,64. Produk hasil validasi adalah dalam kriteria layak, (2) kemenarikan pengembangan media pembelajaran matematika dengan menggunakan program aplikasi *macromedia flash* respon siswa diperoleh skor rata-rata 3,61 dalam kriteria “sangat menarik”.

Penelitian yang sejenis juga dilakukan oleh, Hilda Handayani, Yeti, dan Fredi Ganda Putra dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash (2018) dalam Jurnal Tatsqif (Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan) menjelaskan bahwa penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan kubus dan balok yang dikembangkan dengan metode ADDIE. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor rata-rata 3,5, validasi oleh ahli media 3,3 serta validasi oleh ahli bahasa 4 masing-masing hasil pada kriteria sangat layak. Sedangkan hasil uji coba produk pada uji skala kecil memperoleh skor rata-rata 3,68 dan uji skala besar memperoleh skor rata-rata 3,51 dengan masing-masing kriteria sangat menarik. Berdasarkan hal ini maka media pembelajaran berbasis *macromedia flash* layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian diatas, maka riset yang dilakukan penulis ialah mengembangkan model pembelajaran membaca pemahaman berbantuan *macromedia flash*. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang ada dalam

kegiatan pembelajaran membaca pemahaman teks eksposisi agar peserta didik memahami makna suatu teks atau bacaan secara kontekstual. Adapun judul penelitian ini adalah “Pengembangan Model Pembelajaran Aktif (*Active Learning*) tipe *Reading Guide* berbantuan *Macromdia Flash* Untuk Siswa SMP Kelas VIII”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah Pengembangan Model Pembelajaran Aktif (*Active Learning*) Tipe *Reading Guide* Berbantuan *Macromdia Flash* Untuk Siswa SMP Kelas VIII efektif terhadap hasil belajar.

Untuk menjawab pertanyaan di atas, perlu ditelaah beberapa indikator berikut:

1. Bagaimanakah profil pembelajaran membaca pemahaman teks eksposisi pada peserta didik kelas VIII Sekolah Menengah Pertama?
2. Bagaimana pengembangan model pembelajaran aktif (*active learning*) tipe *reading guide* berbantuan *Macromdia Flash*?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap model model pembelajaran aktif (*active learning*) tipe *reading guide* berbantuan *Macromdia Flash*??

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, tujuan penelitian ini terbagi atas dua yaitu, tujuan penelitian secara umum dan tujuan penelitian secara khusus.

### **1. Tujuan Penelitian Secara Umum**

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk menghasilkan produk pengembangan model pembelajaran aktif tipe *reading guide* berbantuan *macromedia flash* dalam pembelajaran membaca pemahamann teks eksposisi di Sekolah Menengah Pertama.

### **2. Tujuan Penelitian Secara Khusus**

1. Mendeskripsikan profil model pembelajaran yang dikembangkan.
2. Menjabarkan perencanaan dan pelaksanaan pengembangan model pembelajaran aktif (*active learning*) tipe *reading guide* berbantuan *Macromdia Flash*.
3. Mendeskripsikan respon pelibat selama mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan pengembangan model pembelajaran aktif (*active learning*) tipe *reading guide* berbantuan *Macromdia Flash*

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian pengembangan model pembelajaran aktif tipe *reading guide* berbantuan *macromedia flash* dalam pembelajaran membaca teks eksposisi adalah sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoretis

Temuan penelitian ini dapat menambah teori pembelajaran membaca dengan penggunaan model pembelajaran aktif tipe *reading guide* dikombinasikan menggunakan *macromedia flash* sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran membaca teks eksposisi.

##### 2. Manfaat Praktis

Selain manfaat teoretis yang dipaparkan diatas, penelitian ini juga memiliki manfaat praktis. Adapun manfaat praktis penelitian ini sebagai berikut. a) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman khususnya membaca teks eksposisi siswa dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran aktif tipe *reading guide* berbantuan *macromedia flash*. Selain itu dengan menggunakan model pembelajaran aktif tipe *reading guide* dapat membantu siswa memahami suatu bacaan atau teks.

##### b) Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan data secara jelas mengenai model pembelajaran dan penggunaan *macromedia flash* sebagai media pada pembelajaran membaca teks atau bacaan di sekolah menengah pertama.

##### c) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan membaca serta meningkatkan kemampuan pemahaman siswa dalam memahami suatu teks atau bacaan. Selain itu dapat dijadikan alternatif model dan media bagi guru dalam pembelajaran membaca.