

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya kemajuan mesin cetak saat ini telah memungkinkan penyebaran informasi secara cepat. Hasil-hasil penelitian dan kemajuan sains dan teknologi begitu cepat dilipatgandakan dan disebarkan. Hal ini merupakan ledakan informasi yang perlu kita sikapi dengan kemampuan untuk menyerap informasi tersebut. Bagaimana kita dapat menyerap informasi yang bergitu banyak dan cepat berubah? Salah satu hal yang harus kita kuasai adalah kemampuan membaca.

Dewasa ini dengan makin banyaknya bahan bacaan (seperti buku-buku, majalah, surat kabar) di negara kita maka keterampilan atau kemampuan membaca perlu dimiliki oleh setiap orang. Dengan keterampilan membaca yang baik terbukalah kesempatan untuk maju dan berkembang meraih kesuksesan.

Pesatnya perkembangan ilmu di negara kita maupun negara lainpun memaksa kita untuk meningkatkan kemampuan bekerja dan belajar, termasuk di dalamnya kemampuan membaca cepat, agar selalu dapat mengikuti perkembangan ilmu. Demikian pula halnya para pelajar, mereka harus mampu meningkatkan kemampuan membaca, sehingga mereka akan lebih cepat menguasai ilmu pengetahuan. Hal ini disebabkan dengan kemampuan membaca yang baik, kemampuan berpikir menjadi bertambah.

Sebenarnya kemampuan membaca mulai diajarkan pada masa kanak-kanak, khususnya pada tahun permulaan di sekolah dasar melalui kegiatan membaca permulaan. Kegiatan membaca permulaan ini meliputi pengenalan huruf-huruf sebagai lambang bunyi-bunyi bahasa. Setelah pengubahan dimaksud di atas dikuasai secara mantap, barulah penekanan diberikan pada pemahaman isi bacaan. Hal inilah yang dibina dan dikembangkan secara bertahap pada tahun-tahun selanjutnya di sekolah, termasuk pada jenjang sekolah menengah pertama (SMP).

Pada mata pelajaran bahasa Sunda, membaca merupakan salah satu standar kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa. Akan tetapi, pada kenyataannya para siswa cenderung tidak menyadari masalah kemampuan membacanya. Kebanyakan para siswa telah puas dengan kondisi kemampuan membacanya, baik dalam kecepatan maupun dalam tingkat pemahamannya. Kondisi ini diperparah lagi dengan adanya beberapa masalah yang dihadapi dalam membaca, masalah tersebut di antaranya 1) rendahnya tingkat kecepatan membaca, 2) minimnya pemahaman yang diperoleh, 3) kurangnya minat baca, 4) minimnya pengetahuan tentang cara membaca yang cepat dan efektif, dan 5) adanya gangguan-gangguan fisik yang secara tak sadar menghambat kecepatan membaca (Nurhadi, 2005: 17-26).

Selain hal tersebut, ketika melakukan kegiatan membaca, para siswa sering melakukan kebiasaan-kebiasaan yang tidak efisien. Yang dimaksud di sini adalah kebiasaan-kebiasaan yang umumnya dapat mengurangi kemampuan membaca, walaupun untuk maksud tertentu atau dalam keadaan tertentu ada di antara kebiasaan-kebiasaan itu yang mungkin diperlukan. Kebiasaan-kebiasaan tersebut di antaranya 1) membaca dengan suara terdengar, 2) membaca dengan suara seperti berbisik, 3)

membaca dengan bibir bergerak, 4) membaca dengan kepala bergerak mengikuti baris bacaan, 5) membaca dengan menunjuk baris bacaan dengan jari, pensil, atau alat lainnya, 6) membaca kata demi kata, 7) susah mengadakan konsentrasi sewaktu membaca, 8) cepat lupa isi bagian-bagian bacaan yang telah dibaca, 9) tidak dapat dengan cepat menemukan pikiran pokok dalam bacaan, dan 10) tidak dapat dengan cepat menemukan informasi tertentu yang diperlukan dalam bacaan (Nurhadi, 2005: 30).

Selain para siswa cenderung kurang sadar dengan kemampuan membacanya dan sering melakukan kebiasaan-kebiasaan yang tidak efisien dalam kegiatan membaca, proses pembelajaran membaca di kelas kurang variatif. Para guru jarang sekali menggunakan media dalam pembelajaran membaca.

Banyak guru tidak memanfaatkan media karena beberapa alasan. Thomas Wibowo Agung Sutjiono (2005) mengemukakan tujuh alasan guru tidak menggunakan media pembelajaran, yaitu : 1) menggunakan media itu repot, 2) media itu canggih dan mahal; 3) tidak bisa atau tidak mampu menggunakan media ; 4) media itu hiburan (membuat murid main-main, tidak serius); 5) media pembelajaran tidak tersedia; 6) kebiasaan menikmati ceramah/bicara; dan 7) kurangnya penghargaan dari atasan.

Banyak guru tidak memanfaatkan media karena dianggap mahal atau tidak tahu cara pemanfaatannya dalam pembelajaran. Seperti kata pepatah "ala bisa karena biasa" memang terjadi dalam pemanfaatan media. Banyak guru tidak bisa karena tidak diajari atau tidak mau belajar sendiri untuk menggunakannya, serta tidak mau mencoba. Suatu sikap yang harus diterapkan di kalangan guru adalah mencoba

belajar menggunakannya. Guru akan langsung merasakan manfaatnya setelah mencoba.

Media dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, baik secara klasikal maupun individual. Dalam pembelajaran klasikal, media menjadi bagian integral dari proses pembelajaran itu sendiri. Melalui penggunaan media, siswa dapat terlibat langsung dengan materi yang sedang dipelajari. Misalnya, penggunaan media realita atau benda nyata akan memberikan pengalaman belajar (*learning experiences*) yang sesungguhnya kepada siswa. Siswa dapat menyentuh dan mengobservasi benda tersebut dan memperoleh informasi yang diperlukan.

Suatu kenyataan bahwa sekarang ini siswa dituntut mendapatkan pengalaman yang lebih luas dan lebih bervariasi dibandingkan orang tua mereka ketika masih muda, sehingga cukup beralasan kiranya apabila sekolah memberikan siswa pengalaman sebanyak mungkin dan variatif. Untuk mencapai hal ini, sekolah harus menggunakan sebanyak mungkin media yang dapat menyajikan berbagai pengalaman kepada siswa. Moller (1974) dalam hal ini menyatakan:

life divides two kinds of reality: that imposed by the school; and the real, living world outside. The new media can help us a lot in our task of: unifying the two realities; indeed they are indispensable if we want to succeed in giving children a stimulating environment in which they can learn.

Pernyataan di atas menjelaskan bahwa media instruksional sangat bermanfaat untuk membangkitkan motivasi siswa dalam belajar karena media menyajikan banyak pengalaman yang menarik, bahkan pengalaman akan dunia di luar sekolah. Walaupun demikian, hasil yang didapat sangat dipengaruhi oleh penggunaan media dengan benar, tepat, dan terseleksi.

Seels & Richey (1994) pada kawasan pengembangan teknologi pembelajaran mengklasifikasikan media dalam empat kategori, yaitu 1) teknologi cetak, 2) teknologi audiovisual, 3) teknologi berbasis komputer, dan 4) teknologi terpadu.

Teknologi berbasis komputer merupakan cara-cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan perangkat yang bersumber pada mikro prosesor (Seels & Richey, 1994: 39). Teknologi berbasis komputer dibedakan dari teknologi lain karena menyimpan informasi secara elektronik dalam bentuk digital, bukannya sebagai bahan cetak atau visual. Pada dasarnya, teknologi berbasis komputer menampilkan informasi kepada pebelajar melalui tayangan di layar monitor. Berbagai jenis aplikasi komputer biasanya disebut "*computer-based instruction (CBI)*, *computer-assisted CAI*" atau "*computer-managed instruction (CAI)*" atau "*computer-managed instruction (CII-II)*". Aplikasi-aplikasi ini hampir seluruhnya dikembangkan berdasarkan teori perilaku dan pembelajaran terprogram, tetapi sekarang lebih banyak berlandaskan pada teori kognitif. Jelasnya, keempat bentuk aplikasi tersebut dapat bersifat tutorial, di mana pembelajaran utama diberikan; latihan dan perulangan, untuk membantu Pebelajar mengembangkan kefasihan dalam bahan yang telah dipelajari sebelumnya; permainan dan simulasi, untuk memberi kesempatan menggunakan pengetahuan yang baru dipelajari dan sumber data yang memungkinkan pebelajar untuk mengakses sendiri susunan data yang banyak menggunakan tata-cara pengaksesan (*protocol*) data yang ditentukan secara eksternal.

Berdasarkan uraian di atas, masalah yang akan diteliti pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis komputer yang bagaimana yang dapat

dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan efektif membaca pada mata pelajaran bahasa Sunda di SMP.

Berdasarkan uraian di atas, pada penelitian ini akan dikembangkan suatu model media pembelajaran membaca yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan efektif membaca pada mata pelajaran bahasa Sunda di SMP.

1.2. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup masalah di atas, maka peneliti dalam hal ini menentukan batasan masalah. Pembatasan masalah dalam penelitian ini ialah: *Media pembelajaran berbasis komputer yang bagaimana yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan efektif membaca pada mata pelajaran bahasa Sunda pada kelas VII SMP Negeri di Kota Sukabumi?*

1.3. Pertanyaan Penelitian

Secara garis besar, ada tiga pertanyaan utama dalam penelitian ini, yaitu berkaitan dengan kondisi pembelajaran membaca mata pelajaran bahasa Sunda saat ini (sebelum penelitian dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer), model media pembelajaran berbasis komputer yang bagaimana yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan efektif membaca, dan bagaimana kemampuan efektif membaca dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dalam ruang lingkup terbatas serta bagaimana tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis komputer dalam meningkatkan kemampuan efektif membaca.

Pokok pertanyaan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Tahap I : Studi Pendahuluan

Pada tahap ini peneliti memotret bagaimana kondisi guru, siswa, fasilitas, dan pelaksanaan pembelajaran membaca pada mata pelajaran bahasa Sunda yang selama ini berlangsung di sekolah menengah pertama tempat penelitian. Untuk hal ini penelitian dipandu dengan pertanyaan-pertanyaan berikut.

- a. Bagaimana kegiatan dan pandangan siswa selama pelaksanaan pembelajaran membaca mata pelajaran bahasa Sunda yang selama ini berlangsung di SMP?
- b. Bagaimana kegiatan guru selama pelaksanaan pembelajaran membaca mata pelajaran bahasa Sunda yang selama ini berlangsung di SMP?
- c. Bagaimana ketersediaan sumber/media pembelajaran membaca mata pelajaran bahasa Sunda di SMP?
- d. Apakah faktor pendukung/penghambat pengembangan media pembelajaran berbasis komputer untuk meningkatkan kemampuan efektif membaca pada mata pelajaran bahasa Sunda di SMP?

2. Tahap II: perencanaan dan penyusunan model

Berdasarkan pada hasil studi pendahuluan, pada tahap ini peneliti menyusun draft model media pembelajaran berbasis komputer untuk pembelajaran membaca. Untuk hal tersebut penelitian dipandu dengan pertanyaan-pertanyaan berikut ini.

- a. Bagaimana model perencanaan media pembelajaran membaca berbasis komputer?
- b. Bagaimana model pengembangan media pembelajaran membaca berbasis komputer?



Tahap III: uji coba draft model

Berdasarkan pada draft model yang telah dibuat, pada tahap ini penulis mengujicobakan draft model tersebut untuk memperoleh hal-hal berikut:

- a. Bagaimana kegiatan dan pandangan siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer?
- b. Bagaimana pandangan guru terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer tersebut?
- c. Bagaimana kemampuan efektif membaca siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer tersebut?
- d. Apa saja pendukung dan penghambat penggunaan media pembelajaran berbasis komputer di sekolah?
- e. Bagaimana refleksi dan revisi berdasarkan uji coba model pada skala lebih luas?
- f. Bagaimana efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dalam meningkatkan kemampuan efektif membaca?

1.4. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel, yaitu 1) pembelajaran, 2) pengembangan media pembelajaran berbasis komputer, dan 3) kemampuan efektif membaca. Berikut ini penjelasan mengenai variabel dalam penelitian ini.

1. Pembelajaran

Dalam penelitian ini yang dimaksud pembelajaran atau disebut juga kegiatan pembelajaran adalah proses interaksi antara guru, siswa dan sumber belajar pada

suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses interaksi dapat diindikasikan dengan adanya kegiatan guru, kegiatan siswa, penggunaan sumber/media pembelajaran dan hasil belajar yang diperoleh siswa. Untuk mengukur kegiatan pembelajaran dilakukan evaluasi terhadap indikator-indikator proses pembelajaran yang meliputi kegiatan guru, kegiatan siswa, penggunaan media/sumber dan hasil belajar siswa.

2. Kemampuan efektif membaca

Kemampuan efektif membaca adalah kecepatan membaca dan pemahaman isi bacaan. Kecepatan membaca adalah jumlah kata yang dibaca per menit, sedangkan pemahaman isi bacaan menunjukkan jawaban yang benar atas pertanyaan-pertanyaan tentang isi bacaan yang telah dibaca. Jadi, untuk mengembangkan kemampuan efektif membaca terdapat dua aspek yang perlu dikembangkan, yaitu kecepatan membaca dan pemahaman isi bacaan.

Berdasarkan hal di atas, untuk mengukur kemampuan efektif membaca dilakukan dengan cara:

1. menghitung kecepatan membaca yang dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\frac{\text{jumlah kata yang dibaca}}{\text{waktu yang dibutuhkan}} = \text{Kecepatan membaca}$$

2. menghitung pemahaman terhadap isi bacaan yang dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = \text{Skor Pemahaman Membaca}$$



menghitung kemampuan efektif membaca merupakan gabungan dari nilai kecepatan membaca dengan nilai pemahaman dengan menggunakan rumus

$$(\text{Nilai Kecepatan Membaca}/2) + (\text{Skor Pemahaman}/2) = \text{Kemampuan Efektif}$$

4. skor kecepatan membaca dikonversikan menjadi nilai kecepatan membaca seperti pada tabel berikut.

Tabel 1.1

Konversi Nilai Kemampuan Efektif Membaca

No	Kecepatan Membaca	Nilai Kecepatan Membaca
1.	250 kata permenit	10
2.	240 kata permenit	9
3.	230 kata permenit	8
4.	220 kata permenit	7
5.	210 kata permenit	6
6.	200 kata permenit	5

3. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat membawa informasi dan pesan dari pengirim atau sumber informasi kepada penerima atau learner. Komputer merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respon yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan. Lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan. Aplikasi komputer dalam pembelajaran dapat bersifat tutorial, di mana pembelajaran utama diberikan; latihan dan perulangan, untuk membantu Pebelajar mengembangkan kefasihan dalam bahan yang telah dipelajari sebelumnya; permainan dan simulasi, untuk memberi kesempatan menggunakan pengetahuan yang baru dipelajari dan sumber data yang memungkinkan pebelajar untuk mengakses sendiri susunan data

yang banyak menggunakan tata-cara pengaksesan (*protocol*) data yang ditentukan secara eksternal. Pada penelitian ini yang dimaksud media pembelajaran berbasis komputer adalah aplikasi komputer dalam pembelajaran yang bersifat latihan dan perulangan, untuk membantu pebelajar mengembangkan kemampuan efektif membaca. Untuk lebih mengefektifkan penggunaannya media pembelajaran ini dikemas dalam bentuk CD-ROM.

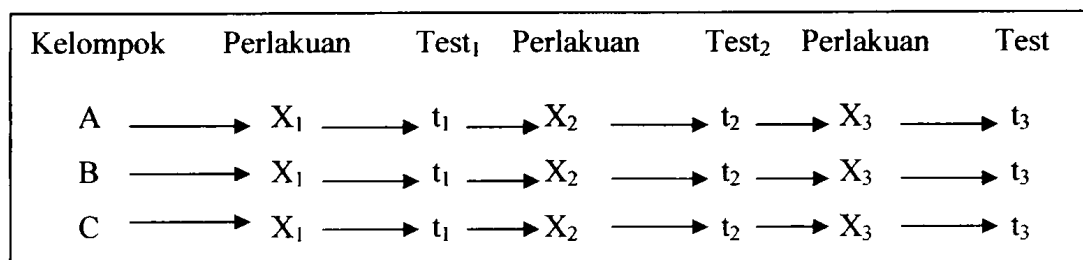
Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer adalah kegiatan yang meliputi perencanaan dan pengembangan media pembelajaran berbasis komputer. Kegiatan perencanaan meliputi kegiatan analisis konsep, membuat flowchart, membuat storyboard, sedangkan kegiatan pengembangan merupakan kegiatan pembuatan produk media pembelajaran berbasis komputer dalam bentuk CD-ROM yang meliputi *content*, teknik, *desain*, dan *presentasi*.

Untuk mengukur pengembangan media pembelajaran berbasis komputer meliputi penilaian terhadap kegiatan perencanaan dan pengembangan serta uji produk media pembelajaran berbasis komputer. Penilaian kegiatan perencanaan dan pengembangan dilakukan dengan menggunakan skala penilaian. Variabel yang dinilai pada kegiatan perencanaan dan pengembangan meliputi:

- 1) kegiatan perencanaan meliputi analisis konsep, flowchart, dan storyboard; dan
- 2) kegiatan pengembangan meliputi isi, teknik, desain, dan presentasi.

Penilaian terhadap produk dilakukan dengan cara mengukur tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis komputer dalam meningkatkan kemampuan efektif membaca dengan menggunakan metode eksperimen. Desain

eksperimen yang dilakukan pada penelitian ini adalah desain eksperimen model perimbangan (*counterbalanced*) yang digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1.1 Desain Eksperimen Perimbangan (*Counterbalanced*)

Penelitian dilakukan terhadap kelompok tanpa acak atau pasangan, dan tanpa tes awal. Masing-masing kelompok secara bergantian diberi tiga perlakuan dan pada setiap akhir perlakuan diberi tes. Hasil-hasil tes tersebut diuji dengan menggunakan uji perbedaan dua rata-rata (uji t). Hipotesis dalam penelitian adalah seperti di bawah ini.

$$H_0 = \mu_1 = \mu_2 = \mu_3$$

$$H_A = \mu_1 < \mu_2$$

$$\mu_1 < \mu_3$$

$$\mu_2 < \mu_3$$

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis komputer untuk meningkatkan kemampuan efektif membaca pada mata pelajaran bahasa Sunda. Secara khusus penelitian ini memiliki tiga tujuan pokok, yaitu:

1. Tahap I : Studi Pendahuluan

Pada tahap ini peneliti bertujuan memperoleh gambaran tentang pelaksanaan pembelajaran membaca pada mata pelajaran bahasa Sunda yang selama ini berlangsung di SMP tempat penelitian. Pada tahap ini penelitian bertujuan untuk:

- a. memperoleh gambaran mengenai kegiatan dan pandangan siswa selama pembelajaran membaca mata pelajaran bahasa Sunda yang selama ini berlangsung di SMP;
- b. memperoleh gambaran mengenai kegiatan guru dalam pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Sunda yang selama ini berlangsung di SMP;
- c. memperoleh gambaran mengenai ketersediaan sumber/media pembelajaran membaca pada mata pelajaran bahasa Sunda di SMP; dan
- d. memperoleh gambaran mengenai faktor pendukung/penunjang pengembangan media pembelajaran berbasis komputer untuk meningkatkan kemampuan efektif membaca pada mata pelajaran bahasa Sunda di SMP.

2. Tahap II: perencanaan dan penyusunan model

Pada tahap ini peneliti bertujuan untuk memperoleh draft model media pembelajaran berbasis komputer untuk pembelajaran membaca. Secara khusus penelitian pada tahap ini bertujuan untuk:

- a. menghasilkan model perencanaan media pembelajaran membaca berbasis komputer; dan
- b. menghasilkan model pengembangan media pembelajaran membaca berbasis komputer.

3. Tahap III: uji coba draft model

Pada tahap ini penelitian bertujuan untuk:

- a. memperoleh gambaran mengenai kegiatan dan pandangan siswa selama pembelajaran membaca dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer;
- b. memperoleh gambaran mengenai pandangan guru terhadap pembelajaran membaca dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer tersebut;
- c. memperoleh gambaran kemampuan efektif membaca siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer tersebut;
- d. memperoleh gambaran mengenai faktor pendukung dan penghambat penggunaan media pembelajaran berbasis komputer di sekolah; dan
- e. memperoleh gambaran mengenai refleksi dan revisi berdasarkan hasil uji coba model.
- f. memperoleh gambaran mengenai efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dalam meningkatkan kemampuan efektif membaca.

1.6. Manfaat Penelitian

a. Manfaat teoretis

- Mengembangkan konsep penggunaan media dalam pembelajaran membaca di SMP pada mata pelajaran bahasa Sunda; dan
- Pengembangan konsep pengembangan media pembelajaran berbasis komputer di SMP pada mata pelajaran bahasa Sunda.

b. Manfaat praktis

- 1) Guru: Sebagai upaya untuk mengembangkan kualitas pembelajaran membaca pada mata pelajaran bahasa Sunda di SMP melalui penggunaan media pembelajaran berbasis komputer yang telah dikembangkan;
- 2) Siswa: Untuk menggali potensi dan kemampuan yang dimiliki siswa baik secara tertulis, lisan, maupun perbuatan dalam upaya meningkatkan kemampuan efektif membaca pada mata pelajaran bahasa Sunda di SMP;
- 3) Sekolah: Sebagai wahana untuk meningkatkan kualitas implementasi kurikulum dan pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Sunda di SMP dan menambah khasanah media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran membaca pada mata pelajaran bahasa Sunda di SMP.;
- 4) Peneliti: Untuk mampu mengembangkan dan menerapkan konsep dan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Sunda di SMP.





