

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang terdapat di Kurikulum sekolah dasar dan harus dipelajari oleh peserta didik. Di kelas rendah peserta didik akan mempelajari keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik di kelas I yaitu keterampilan membaca, karena membaca merupakan keterampilan atau pengetahuan dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik dan sangat penting dalam kehidupan dikarenakan di kehidupan ini tidak dapat dipisahkan dari kegiatan membaca. Berdasarkan pendapat Permatasari (2019) membaca merupakan kunci kesuksesan seseorang dalam menuntut ilmu dari awal hingga akhir. Apabila peserta didik kelas I sekolah dasar masih tidak bisa membaca, maka mereka pasti kesulitan dalam kehidupannya dan juga dalam bidang studi pada tingkat pendidikan berikutnya.

Tarigan (dalam Laely, 2013) mengemukakan bahwa membaca merupakan proses yang dilakukan dan digunakan oleh pembaca untuk mendapatkan pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh penulis melalui kata-kata atau bahasa tulis. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Muhsyanur (2019) bahwa membaca merupakan proses mengenal huruf dan tata bahasa, serta kemampuan menerima dan memahami isi ide/gagasan yang tersurat maupun tersirat dan tersorot dalam bacaan. Berdasarkan definisi tersebut, disimpulkan bahwa membaca merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang supaya dapat memahami suatu pesan atau informasi yang tercantum secara tersirat dan tersurat dalam suatu bacaan secara lisan atau dalam hati. Pembelajaran membaca pada jenjang sekolah dasar di bagi menjadi dua bagian yaitu membaca permulaan dan membaca lanjutan.

Di kelas rendah khususnya di kelas I dan II diawali dengan pembelajaran membaca permulaan. Membaca permulaan menurut Zubaidah (dalam Pratiwi dan Ariawan, 2017) yaitu kegiatan belajar mengenal bahasa secara tertulis dan peserta didik diharuskan melafalkan dan mengucapkan lambang-lambang bunyi bahasa. Menurut Hapsari (2019), membaca permulaan adalah kegiatan untuk melatih peserta didik supaya mempunyai kemampuan memahami dan melafalkan tulisan

dengan intonasi yang benar sebagai dasar untuk memperoleh pemahaman membaca lanjutan. Sedangkan menurut Aminah dan Yuliawati (2018), bahwa membaca permulaan yang diperoleh pembaca akan berpengaruh pada kemampuan membaca lanjut. Karena membaca permulaan merupakan keterampilan dasar yang perlu dikuasai oleh anak. Membaca permulaan juga dapat mempengaruhi kehidupan, jika peserta didik tidak dapat membaca dari awal, maka peserta didik akan kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, kesulitan memahami informasi yang berasal dari buku dan sumber belajar, dan kesulitan mengetahui makna dari isi mata pelajaran sehingga anak akan terhambat dalam proses pembelajaran serta akan lambat dalam membaca jika dibandingkan teman sebayanya yang tidak mengalami kesulitan membaca. Urgensi membaca permulaan ini yaitu supaya peserta didik dapat memahami dan mengenali huruf, suku kata, kata, dan kalimat, mampu membaca dengan lancar, dan juga tidak mengalami hambatan atau kesulitan pada saat belajar membaca.

Sebagaimana penjelasan mengenai keterampilan membaca permulaan tersebut, jelas bahwa keterampilan membaca harus dikuasai oleh peserta didik di bidang pendidikan khususnya di sekolah dasar. Namun, berdasarkan fakta di lapangan berdasarkan berbagai penelitian diketahui bahwa peserta didik di kelas I sekolah dasar masih kesulitan dalam membaca permulaan. Permasalahan mengenai kesulitan peserta didik dalam membaca permulaan dapat dibuktikan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Soleha, Enawar, Fadhillah, dan Sumiyani (2021) yaitu banyak peserta didik yang masih kesulitan dalam membaca permulaan. Kesulitan membaca permulaan tersebut diantaranya peserta didik belum mengenali huruf, belum dapat membaca suku kata, belum bisa membaca kata, belum bisa membaca huruf diftong, belum dapat membaca huruf konsonan dan huruf vokal, dan belum dapat mengenali makna kata, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Wardani, Lestari, dan Budiarti (2020) kesulitan yang dialami peserta didik dalam membaca permulaan yaitu belum dapat menghafalkan dan melafalkan huruf, belum dapat mengeja kata, belum memahami tanda baca, dan belum memahami isi dari bacaan.

Pada studi awal yang telah dilakukan dengan melakukan wawancara kepada Guru Kelas I di SDN 2 Karanganyar Ciamis, ditemukan bahwa

keterampilan membaca peserta didik Kelas I sekolah dasar masih tergolong rendah. Peserta didik ada yang masih belum terlalu lancar dalam membaca, membaca masih terbata-bata, belum bisa membedakan huruf dan belum bisa menyambungkan huruf menjadi suku kata atau kata. Kesulitan membaca yang dialami oleh peserta didik Kelas I sekolah dasar umumnya sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Abdurrahman dan Bond (dalam Pratiwi dan Ariawan, 2017) yaitu belum bisa melafalkan beberapa huruf dan belum bisa membaca vokal rangkap, belum mampu membaca diftong serta beberapa huruf konsonan, belum bisa membaca huruf gabungan, penambahan huruf dari bau menjadi batu, penghilangan huruf dari tuan menjadi tua, penghilangan kata seperti “suatu hari ada seorang raja” menjadi “suatu hari ada seorang Putri Raja”, belum mampu mengidentifikasi huruf atau mengeja lebih dari 15 detik dan juga membaca masih terbata-bata.

Kesalahan dalam membaca permulaan dan keterlambatan dalam membaca permulaan tersebut akan berdampak negatif pada kemampuan membaca peserta didik jika tidak segera diatasi. Peserta didik yang mengalami hambatan dalam membaca, maka akan kesulitan ketika mengikuti proses pembelajaran. Karena keterampilan membaca permulaan ini merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai serta dimiliki peserta didik supaya dapat mengikuti seluruh kegiatan dalam proses pendidikan serta pembelajaran. Membaca permulaan ini juga sangatlah dibutuhkan oleh peserta didik kelas I SD untuk mempersiapkan pada tahap membaca lanjutan. Salah satu cara supaya peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran membaca permulaan dan mengatasi kesulitan membaca permulaan yaitu dengan cara menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif pada saat proses pembelajaran membaca permulaan.

Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang erat kaitannya dengan komponen pembelajaran lainnya untuk menyampaikan pesan dari guru kepada murid dan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran (Batubara dan Ariani, 2015). Penggunaan media pembelajaran pada saat proses kegiatan belajar merupakan komponen penting sebagai alat bantu untuk menyajikan materi dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi. Media pembelajaran yang bisa digunakan pada pembelajaran abad 21 yaitu media berbasis teknologi

digital. Karena pada pembelajaran abad 21 guru disarankan dapat memanfaatkan dan menggunakan teknologi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Rosnaeni (2021) bahwa pembelajaran abad 21 menggunakan pembelajaran berbasis teknologi yang berkembang pesat saat ini. Akan tetapi berdasarkan wawancara peneliti dengan Guru Kelas I SDN 2 Karanganyar Ciamis, didapatkan bahwa selama proses pembelajaran membaca permulaan media yang digunakan masih menggunakan media berupa gambar, teks, dan buku saja. Media yang digunakan tersebut belum menggunakan media berbasis teknologi yang bersifat interaktif. Padahal Guru harus bisa berkreasi membuat media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran abad 21 yaitu media berbasis teknologi. Pada abad 21 ini guru ditantang untuk menguasai perkembangan informasi dan komunikasi. Guru pada abad 21 diharuskan memiliki kemampuan dan pengetahuan dalam menggunakan berbagai macam perangkat teknologi baik itu teknologi tradisional maupun modern untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan hasil belajar (Rahmadi, 2019). Maka dari itu guru di abad 21 akan menggunakan teknologi untuk mengajarkan peserta didiknya supaya memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi untuk belajar berbagai macam materi pembelajaran, baik itu dalam memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Untuk mewujudkan pembelajaran abad 21 yang sudah dijelaskan di atas, maka seorang guru dalam kegiatan pembelajarannya harus menggunakan pembelajaran berbasis TPACK (*Technological Pedagogical and Content Knowledge*) yang dapat berperan untuk memenuhi semua aspek yang dibutuhkan pada pembelajaran abad 21. Setiap guru harus memiliki kemampuan TPACK (*Technological Pedagogical and Content Knowledge*) yaitu pengetahuan teknologi, pedagogi, dan isi atau konten (Wijayanto, 2017). Dalam kemampuan TPACK ini menuntut guru untuk bisa mencakup materi pembelajaran (*content*) dan kemampuan merancang pembelajaran (*pedagogic*) kemudian dapat menggabungkan keduanya yang dikolaborasikan dengan kemampuan dalam pemanfaatan teknologi (*technological*). Menurut Mishra dan Koehler (dalam Wijayanto, 2017) mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran membutuhkan pemahaman yang saling berhubungan yaitu antara pengetahuan

teknologi, pedagogi dan konten atau isi supaya menghasilkan pembelajaran yang berkualitas. Dengan memiliki kemampuan TPACK ini, guru diharapkan dapat menggunakan dan memanfaatkan teknologi untuk dijadikan media dalam membantu memfasilitasi peserta didik untuk memahami suatu materi pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan mengenai pemanfaatan teknologi pada pembelajaran abad 21 tersebut, guru diharuskan mampu mendesain dan membuat media pembelajaran yang dipadukan dengan teknologi. Salah satunya yaitu media pembelajaran interaktif yang dapat diakses melalui *smartphone*. Media Pembelajaran multimedia interaktif yaitu selain dapat menyatukan teks, gambar, audio, video, dan animasi, tetapi terdapat alat pengendali yang dapat dioperasikan oleh penggunanya (Munir, 2012). Peserta didik pada zaman sekarang ini sering sekali menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-harinya. *Smartphone* merupakan alat komunikasi yang dapat menghubungkan orang lain secara jarak jauh, akan tetapi menurut Susanto dan Akmal (2018) *smartphone* selain sebagai alat komunikasi, sekarang ini *smartphone* memiliki berbagai fitur yang hampir sama dengan *PC* atau laptop. Sekarang ini di Indonesia *smartphone* lebih sering digunakan untuk hiburan seperti untuk bermain game, bermain social media, mendengarkan musik, *chattingan*, dan lainnya. *Smartphone* dapat dijadikan sebagai alat media pembelajaran karena mudah digunakan serta fleksibel, juga membantu peserta didik dalam mencari informasi pembelajaran karena *smartphone* terhubung dengan internet (Putra, dkk. 2020; Sari, 2019; Susanto dan Akmal, 2018). Dengan menggunakan *smartphone* ini dapat mempermudah peserta didik dalam belajar.

Salah satu media pembelajaran interaktif yaitu *Powerpoint*. *Powerpoint* merupakan salah satu produk dari *Microsoft Corporation* yang dapat digunakan untuk menyusun sebuah presentasi yang efektif, profesional, dan mudah (Zain dan Pratiwi, 2021). *Powerpoint* dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif karena *fitur-fiturnya* yang dapat membantu menciptakan interaksi antara peserta didik dengan media pembelajaran tersebut. *Powerpoint* dapat menjadi multimedia interaktif jika dibuat dengan diintegrasikan dengan *Ispring Suite 8* karena terdapat berbagai bentuk soal dan dapat mengkonversi *file powerpoint* ke dalam bentuk

HTML5, kemudian akan diubah menjadi *file.apk* dengan bantuan web *appsgeyser.com* yang menghasilkan *file* berformat apk. Kemudian *file* tersebut dapat diinstal di android menjadi sebuah aplikasi.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif pada proses pembelajaran mudah digunakan dan sangat layak, terbukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Batubara dan Hayyuningtyas (2021) menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* dan *i-Spring* di android sangat layak digunakan dan mudah dioperasikan, sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hidayat, Fredy, dan Purwanty (2021) menyatakan bahwa pengembangan media *powerpoint* interaktif berbasis android pada pembelajaran matematika di sekolah dasar mudah dioperasikan, menarik, dapat digunakan kapan saja, dan sangat baik untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan mengenai kesulitan membaca permulaan yang dialami peserta didik kelas I SD dan media yang digunakan belum berbasis teknologi serta belum ada yang melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis android untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan di kelas I SD, solusi untuk mengatasi masalah tersebut yaitu akan melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I SD**”. Diharapkan melalui adanya pengembangan media *powerpoint* interaktif berbasis android ini dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD serta menambah variasi media pembelajaran yang diperlukan para pendidik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran khususnya pembelajaran membaca permulaan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis android untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I SD?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis android untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I SD yang telah dikembangkan?
3. Bagaimana respons guru dan siswa dalam menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis android untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I SD?
4. Bagaimana peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD dengan menerapkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis android?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan desain pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis android untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I SD.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis android untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I SD yang telah dikembangkan.
3. Mengetahui respons guru dan siswa dalam menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis android untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I SD.
4. Menganalisis peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD dengan menerapkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis android.

1.4. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam penelitian. Adapaun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian pengembangan media ini diharapkan siswa kelas I sekolah dasar dalam kemampuan membaca permulaannya dapat mengalami peningkatan serta dapat membaca dengan baik.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian pengembangan media ini dapat dijadikan sebagai rujukan khususnya pada pembelajaran membaca permulaan dan dapat dijadikan inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk menambah wawasan pengetahuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis android. Manfaat lainnya dari penelitian ini yaitu dapat memberikan pengalaman baru bagi peneliti sebagai calon pendidik yang dapat berinovasi dan kreatif di masa depan serta dapat menjadi rujukan untuk penelitian pengembangan selanjutnya

4. Bagi Sekolah

Dari penelitian ini diharapkan menambah variasi media pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar dan dapat dijadikan sebagai wawasan dan pengetahuan yang baru bagi para pendidik mengenai inovasi media pembelajaran.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi terdiri dari 5 (lima) BAB, dimana setiap BAB mempunyai cakupan dan pembahasannya masing-masing yang akan menggambarkan penelitian dari awal hingga akhir. Bagian yang dimaksud yaitu sebagai berikut.

BAB I menjelaskan tentang pendahuluan penelitian mengenai latar belakang yang dijadikan sebagai acuan untuk mengambil penelitian ini, dan beberapa sumber lain yang mendukung penelitian. Selain itu ada rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat dari penelitian.

BAB II memuat kajian pustaka yang berisi penjelasan teori maupun konsep yang berkaitan dan relevan dengan penelitian yang dilakukan yaitu meliputi media pembelajaran, pembelajaran bahasa Indonesia di SD, membaca permulaan, media

Yosa Aprilia Azzahra, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA KELAS I SD

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

powerpoint interaktif, android, dan perangkat pembuat aplikasi (*iSpring Suite* dan *appsgeyser.com*).

BAB III menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan dalam penelitian yang terdiri dari desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data. Pada BAB ini memiliki tujuan untuk menjelaskan bagaimana peneliti melakukan penelitian dan pengambilan data.

BAB IV menjelaskan mengenai hasil temuan dan pembahasan penelitian yang didasarkan pada rumusan masalah penelitian.

BAB V memuat mengenai simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Simpulan yaitu untuk menjawab rumusan masalah secara singkat dan padat, implikasi dan rekomendasi untuk memberikan solusi yang sesuai dengan permasalahan yang terjadi dalam penelitian.