

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era digital yang terus berkembang, kemampuan literasi membaca menjadi semakin penting bagi siswa sekolah dasar sebagai fondasi dalam mengembangkan kemampuan belajar mereka. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, setiap siswa diharapkan menguasai empat keterampilan berbahasa utama: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menyimak dan membaca bersifat reseptif, sedangkan berbicara dan menulis adalah keterampilan produktif. Salah satu keterampilan bahasa yang sangat penting adalah membaca.

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya di bidang percetakan dan media digital, ribuan buku dan artikel dari berbagai disiplin ilmu diterbitkan setiap hari. Dengan keterampilan membaca yang baik, siswa dapat dengan mudah memahami informasi yang tersedia dalam tulisan-tulisan tersebut. Di lingkungan sekolah, keterampilan membaca berperan penting dalam membantu siswa memperluas wawasan dan memahami materi pelajaran. Kebiasaan membaca secara teratur juga dapat menumbuhkan minat baca siswa, yang akan mendorong mereka untuk terus belajar dan meningkatkan pemahaman.

Literasi digital, sebagaimana dijelaskan oleh Devri Suherdi dalam bukunya *Peran Literasi Digital di Masa Pandemi* (2021), merupakan kemampuan dalam memanfaatkan media digital, termasuk alat komunikasi dan jaringan internet. Literasi digital ini mendukung kemampuan membaca dan memahami informasi secara efektif di era digital, yang menjadi bekal penting bagi siswa untuk menghadapi berbagai tantangan dalam belajar dan beradaptasi di dunia yang semakin digital.

Menurut Endang (2024), literasi adalah kompetensi peserta didik dalam memahami, menggunakan, mengevaluasi, merefleksikan berbagai jenis teks untuk menyelesaikan masalah dan mengembangkan kapasitas individu sebagai warga

Indonesia dan warga dunia agar dapat berkontribusi secara produktif di masyarakat sedangkan menurut Abidin (2017:1), literasi merupakan kemampuan untuk menggunakan bahasa dan gambar dalam bentuk yang kaya dan beragam untuk membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, melihat, menyajikan, dan berpikir kritis tentang ide-ide. Namun, fenomena yang terjadi saat ini menunjukkan bahwa minat baca siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil survei Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022 yang diumumkan pada 05 Desember 2023, Indonesia berada di peringkat 68 dari 81 negara atau 15 terendah didunia dengan skor membaca 371 point, yang mengindikasikan perlunya peningkatan kualitas pembelajaran literasi di tingkat sekolah dasar.

Menurut Masnunah dkk (2023) Membaca pemahaman merupakan proses untuk menginterpretasikan, menangkap informasi, serta memahami pesan dan makna yang terdapat dalam suatu bacaan. Menurut Nafi'ah (2018. P. 43), membaca pemahaman di tingkat sekolah dasar melibatkan kegiatan memahami berbagai jenis teks, seperti petunjuk, teks panjang, serta karya sastra anak, termasuk puisi, dongeng, pantun, percakapan, dan drama.

Perkembangan teknologi digital membuka peluang baru dalam metode pembelajaran literasi. Sebagaimana dijelaskan oleh (Chávez Arcega, 2010) integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah platform *Storyjumper*, sebuah aplikasi digital yang memungkinkan siswa untuk membaca dan membuat cerita interaktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2021:15) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat merangsang minat dan perhatian siswa dalam belajar.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 04 November 2024 pada kelas II SDN 20 Betung, ditemukan data yang mengindikasikan keterampilan membaca pemahaman siswa masih tergolong rendah. Ini bisa dilihat dari pemahaman siswa tentang materi bacaan yang berjudul “Joko Kendil dan si Gundul” Pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II diperoleh data bahwa dari 29 siswa terdapat

20 siswa belum bisa memahami isi bacaan. Sedangkan 9 siswa dapat memahami isi bacaan yang diberikan.

Fenomena yang di temukan siswa tersebut bisa membaca tetapi belum bisa memahai isi bacaan pada wacana yang di baca dan siswa sering kali sibuk mengobrol atau mengganggu teman di sampingnya, karena merasa bosan dengan materi yang di samapai kan oleh guru hanya melalui buku tanpa media yang menarik dan inovatif. Sedangkan untuk guru sudah terlalu nyaman dengan cara mengajar nya menggunakan buku lalu memberikan tugas kepada siswa sehingga siswa tersebut tidak terlalu tertarik dengan matri yang diajarkan karena dianggap terlalu membosankan.

Untuk mengatasi masalah tersebut, ada banyak hal yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan menciptakan dampak yang lebih kuat pada motivasi siswa dalam membaca pemahaman misalnya menggunakan cerita (Mohammad & Yamat, 2020). Sebuah cerita dapat digunakan untuk menstimulasi emosi dan reaksi siswa. Cerita adalah gambaran tentang peristiwa, orang, dan tempat yang menjadi pengarangnya. Salah satu fungsi cerita yaitu menghibur siswa. Media cerita dengan penggunaan teknologi yang dapat diakses dengan mudah ialah *Storyjumper*. Pengajaran menggunakan *Storyjumper* dipilih karena *Storyjumper* merupakan web tool yang dapat digunakan oleh pendidik untuk membuat multimedia berbasis cerita. *Storyjumper* sesuai dengan pembelajaran pada siswa dasar karena penggunaan animasi yang menarik. Bahkan, penelitian yang dilakukan oleh (Rameswara et al., 2019) dilakukan pada tingkat Taman Kanak-Kanak untuk meningkatkan kosakata siswa dan penelitian yang dilakukan oleh Ezech (2020) menunjukkan bahwa penggunaan *Storyjumper* membuat pembelajaran lebih interaktif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *StoryJumper* Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa SDN 20 Betung.” Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

1.2 Masalah Penelitian

Masalah penelitian ini berfokus pada rendahnya membaca pemahaman siswa yang disebabkan oleh beberapa faktor seperti siswa merasa bosan dengan materi yang disampaikan oleh guru, Media pembelajaran tidak menarik dan inovatif, dan guru hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan judul penelitian "Pengaruh Media Pembelajaran *StoryJumper* terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa SDN 20 Betung", identifikasi masalah dalam proposal ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Rendahnya Membaca Pemahaman Siswa.
2. Media yang Kurang Menarik
3. Minimnya Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Dalam penelitian ini, pembatasan lingkup masalah difokuskan pada:

1. Subjek Penelitian: Siswa kelas tertentu di SDN 20 Betung yang memiliki karakteristik membaca pemahaman yang rendah.
2. Lingkup Penelitian: Kegiatan pembelajaran dilaksanakan di lingkungan sekolah SDN 20 Betung, khususnya pada proses belajar mengajar di dalam kelas.
3. Media Pembelajaran: Penelitian ini hanya menggunakan media pembelajaran *StoryJumper* sebagai variabel utama yang diterapkan dalam pembelajaran terhadap membaca pemahaman.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media pembelajaran *Storyjumper* terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa SDN 20 Betung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *stroyjumper* terhadap keterampilan l membaca pemahaman siswa di SDN 20 Betung

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang, rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka peneliti berharap penelitian ini mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis pada bidang, pelajaran Bahasa Indonesia.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dalam segi manfaat teoritis, penelitian ini memiliki potensi untuk memberi gagasan baru dan memperluas konsep teori dalam bidang ilmu yang sedang diteliti. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau dasar untuk penelitian selanjut nya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara Praktis manfaat dari penelitian ini dibagi memnjadi tiga yaitu bagi guru, bagi siswa, dan bagi peneliti.

a. Bagi Guru

Memberikan alternatif bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang tepat agar kegiatan mengajar lebih menarik serta meningkatkan minat belajar siswa.

b. Bagi Siswa Sekolah Dasar

Mampu meningkatkan contoh nyata dalam kemampuan membaca dengan menggunakan Media Pembelajaran *StoryJumper* mampu memotivasi siswa dalam semangat belajar.

c. Bagi Peneliti

Diharapkan dengan adanya penelitian ini ,dapat menambah acuan atau petunjuk, sekaligus memberikan pengalaman bagi peneliti kedepannya.