

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan, khususnya pada kegiatan belajar, membaca merupakan salah satu aktivitas penting yang bisa mengubah pola pikir menjadi lebih baik dan rasional sebab membaca adalah salah satu cara belajar. Membaca besar pengaruhnya terhadap belajar karena hampir sebagian besar kegiatan belajar adalah membaca. Agar dapat belajar dengan baik maka perlulah membaca dengan baik pula, karena tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi yang mencakup isi dan memahami makna bacaan. (Slameto, 2010: 83). Pengalaman mengajarkan bahwa orang yang gagal di sekolah karena gagal dalam membaca, hal ini dikarenakan membaca merupakan salah satu alat belajar dan juga membaca merupakan sebuah proses bernalar (*reading is reasoning*). Dengan membaca, pembaca mencoba mendapatkan dan memproses informasi, sehingga mengendap menjadi sebuah pengetahuan. Jika hal ini gagal dilakukan, maka siswa di sekolah akan kurang berprestasi dan dianggap gagal dalam belajar.

Pada tahun 1992, IAEEA (*International Association for Evaluation Education Achievement*) mengungkapkan bahwa kebiasaan membaca siswa Indonesia berada pada peringkat ke- 26 dari 27 negara yang diteliti. Hal ini merupakan salah satu indikator bahwa pembelajaran membaca di sekolah belum maksimal. Padahal, kita mengetahui bahwa rendahnya kemahiran membaca akan sangat berpengaruh pada kemahiran berbahasa yang lain, yaitu mahir menyimak

(*listening skills*), mahir berbicara (*speaking skills*), dan mahir menulis (*writing skills*) (Tarigan, 2008: 3).

Kalau kita perhatikan, anak-anak usia TK di lingkungan kita sekarang sudah terampil mengeja kata dan membaca. Sehingga pada saat kelas I SD mereka bukan lagi belajar membaca tetapi sudah mulai memahami bacaan. Bahan bacaan pun tersedia dengan beragam macam. Persoalannya sekarang adalah banyak orang yang sudah bisa membaca, tetapi tidak suka membaca atau dengan kata lain memiliki minat yang rendah. Rendahnya minat dan kemampuan membaca tampak pada rendahnya kecepatan efektif membaca (KEM). Hal ini disebabkan “...mereka merasa tidak memperoleh banyak manfaat dari membaca. Selain itu juga karena terlalu disibukkan oleh rutinitas sehari-hari yang semakin sulit sehingga tidak ada waktu untuk membaca.” (Fitria, 2010: 3).

Banyak faktor yang menyebabkan mengapa para peserta didik kita masih kurang cakap membaca, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal meliputi segala penghambat yang berasal dari siswa atau pembaca itu sendiri, seperti motivasi, daya tangkap siswa, tingkat konsentrasi, dan perhatiannya terhadap bacaan. Faktor eksternal meliputi segala sesuatu di luar siswa yang menjadi kendala bagi perkembangan minat dan kebiasaannya dalam membaca.

Faktor lain yang tidak kalah pentingnya, masih banyak guru Bahasa Indonesia yang kurang memahami dan menguasai penggunaan metode, model, teknik, maupun media dalam pembelajaran membaca. Begitu juga kemampuan mereka dalam memilih bahan bacaan yang seharusnya dalam pembelajaran membaca mereka dituntut mampu memilih bahan bacaan sesuai tujuan dan tingkat

perkembangan siswa, kompetensi siswa, minat, dan tingkat kecakapan baca. Penggunaan pendekatan, metode, teknik, dan media membaca yang tidak tepat diasumsikan sebagai salah satu faktor penentu kurang maksimalnya pencapaian tujuan membaca di sekolah. Selain itu, alokasi waktu yang disediakan untuk pembelajaran masih sangat minim sehingga kurang memaksimalkan pelatihan untuk pengembangan teknik membaca cepat.

Dalam KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) SMA kelas X, dengan standar kompetensi membaca memahami berbagai bacaan nonsastra dengan berbagai teknik membaca, dan kompetensi dasar menemukan ide pokok berbagai teks nonsastra dengan berbagai teknik membaca cepat 250 kata per menit. Berdasarkan tuntutan KTSP tersebut keterampilan membaca cepat dapat dijadikan tolok ukur kemampuan siswa dalam pembelajaran membaca. Dengan demikian, peneliti akan melakukan penelitian terhadap kecepatan efektif membaca (KEM) siswa SMA kelas X.

Kemampuan membaca cepat siswa SMA kelas X perlu ditingkatkan untuk memenuhi standar kompetensi yang diharuskan 250 kata per menit. Untuk meningkatkan kecepatan membaca, siswa membutuhkan sebuah pelatihan membaca cepat. Kecepatan membaca seseorang sesungguhnya dapat ditingkatkan, yaitu dengan banyak berlatih membaca dan memahami isi bacaan. Akan tetapi, berlatih saja tidaklah cukup, jika tidak didukung dengan teknik dan pemanfaatan media yang efektif.

Untuk itu, diperlukan upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran membaca cepat tersebut. Kualitas pembelajaran kemampuan membaca cepat dapat

ditingkatkan dengan penggunaan media yang lebih efektif. Untuk mendapatkan kemampuan membaca cepat yang memadai, siswa perlu mendapat pelatihan dengan media yang efektif dan dilakukan secara intensif. Hal ini berdasarkan kenyataan bahwa kemampuan membaca cepat tidak dapat dicapai dengan mudah.

Pada umumnya, media yang dipakai dalam pembelajaran membaca cepat menggunakan wacana yang ada dalam buku paket, surat kabar, atau majalah. Pemilihan teks terkadang tidak sesuai tingkat keterbacaan. Guru hanya menunjuk sebuah teks yang ada dalam buku paket, surat kabar, atau majalah, tanpa menghitung tingkat keterbacaan teksnya. Padahal belum tentu tingkat keterbacaan teks tersebut sesuai dengan tingkatan kelas siswa.

Alat yang digunakan untuk mengukur waktu yang dipakai dalam membaca cepat, dihitung dengan menggunakan *stopwatch*. Cara untuk menghitung kecepatan membaca juga masih manual. Inilah yang menyebabkan siswa terlihat malas untuk belajar dan berlatih membaca cepat. Siswa merasa jenuh jika harus melakukan perhitungan dengan menggunakan rumus membaca cepat, menghitung tingkat keterbacaan teks yang digunakan sebagai media, dan menghitung kecepatan efektif membaca (KEM). Karena itu peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dan mencari media yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca cepat.

Komputer merupakan salah satu ikon teknologi yang berkembang pesat. Komputer dianggap telah menjadi pelopor revolusi teknologi. Melalui komputer, semua dapat diakses dengan cepat, begitu juga dalam hal interaksi dan mendapatkan informasi. Komputer membuat dunia seolah tidak memiliki batas.

Komputer mendapat tanggapan positif dari masyarakat penggunanya, termasuk masyarakat pendidikan. Budaya baru yang dibangun melalui komputer memberi pengaruh juga pada kultur pendidikan. Dalam dunia pendidikan, istilah *e-education* semakin sering terdengar dan banyak memunculkan istilah lainnya seperti *e-learning*, *e-book*, *e-laboratory*, dan sebagainya. Hal ini menandakan bahwa komputer dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, khususnya di dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu program di dalam komputer yang dapat dimanfaatkan dalam pelajaran adalah program *Visual Basic 6.0*.

Dalam penelitian ini, mahasiswa peneliti menggunakan *Visual Basic 6.0* sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran membaca cepat. Dari program komputer ini peneliti merancang sebuah aplikasi yang didesain dengan memasukkan teks, *stopwatch*, pertanyaan yang digunakan untuk menguji pemahaman dari bacaan, dan secara otomatis aplikasi ini akan menghitung kecepatan efektif membaca (KEM) penggunanya.

Dasar penentuan teks dalam pemilihan bahan bacaan sebagai media membaca cepat dalam aplikasi ini telah disesuaikan dengan tingkat keterbacaan teks. Untuk menghitung tingkat keterbacaan teks, peneliti menggunakan formula "Fry".

Dilatarbelakangi oleh penjabaran sebelumnya, akhirnya peneliti membuat judul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Program *Visual Basic 6.0* Terhadap Kemampuan Efektif Membaca Siswa Kelas X SMA Swasta Al-Ulum Medan Tahun Pembelajaran 2014/2015".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa hal yang bisa diidentifikasi untuk diteliti. Beberapa hal tersebut diantaranya adalah:

1. Pemilihan teks harus disesuaikan dengan tingkat keterbacaan.
2. Masih terbatasnya jenis media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran membaca cepat.
3. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran, belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru dan siswa dalam pembelajaran membaca cepat.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah, agar kajian penelitian ini lebih terfokus dan mendalam, maka perlu ada pembatasan masalah. Karena itu, penelitian ini difokuskan pada penggunaan program *Visual Basic 6.0* sebagai media dalam pembelajaran membaca cepat pada siswa kelas X SMA Swasta Al-Ulum Medan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah tingkat kecepatan efektif membaca (KEM) siswa dengan memanfaatkan program *Visual Basic 6.0* sebagai media pembelajaran membaca cepat?
2. Bagaimanakah tingkat kecepatan efektif membaca (KEM) siswa dengan memanfaatkan *stop watch* dan teks sebagai media pembelajaran membaca cepat?

3. Apakah dengan pemanfaatan program *Visual Basic 6.0* sebagai media dalam pembelajaran membaca cepat lebih efisien dari pada *stop watch* dan teks?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tingkat kecepatan efektif membaca (KEM) siswa dengan memanfaatkan program *Visual Basic 6.0* sebagai media pembelajaran membaca cepat.
2. Untuk mengetahui tingkat kecepatan efektif membaca (KEM) siswa dengan memanfaatkan *stop watch* dan teks sebagai media pembelajaran membaca cepat.
3. Untuk mengetahui apakah dengan pemanfaatan program *Visual Basic 6.0* sebagai media dalam pembelajaran membaca cepat, lebih efisien dari pada *stop watch* dan teks.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki dua manfaat yaitu manfaat secara teoretis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi perkembangan media pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran membaca cepat. Penelitian ini diharapkan menambah wawasan baru berkaitan dengan media pembelajaran berbasis komputer. Sebagai media pembelajaran, komputer memiliki beragam program atau program yang mampu menunjang pembelajaran, khususnya program *Visual Basic 6.0* dalam pembelajaran membaca cepat.

2. Manfaat Praktis

Dalam penelitian ini terdapat empat manfaat praktis yang diajukan.

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman yang berarti bagi peneliti sebagai calon pendidik. Penelitian ini juga melatih peneliti untuk menemukan dan menerapkan media yang inovatif dalam pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam pembelajaran membaca cepat.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menambah referensi bagi guru Bahasa Indonesia dalam penggunaan media dalam pembelajaran membaca cepat. Hal ini sebagai upaya peningkatan kualitas pengajaran guru.

c. Bagi Siswa

Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baru dari penggunaan program *Visual Basic 6.0* sebagai media dalam pembelajaran membaca cepat. Siswa dapat mengeksplorasi pengetahuan dan wawasannya lebih luas.