

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA CEPAT WACANA DESKRIPSI
MELAU TEKS BERGERAK**

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IX-C MTs Negeri 8 Kuningan Tahun
Pelajaran 2022-2023)

Rohayati

MTs Negeri 8 Kuningan

rohayati002mei@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi karena proses pembelajaran di MIS Amanah Geresik Kuningan ini menggunakan model yang bersifat konvensional, hanya terpaku pada guru saja sehingga peserta didik tidak terlibat di dalamnya. Sehingga prestasi belajar siswa belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah metode *role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V MIS Amanah Geresik Kabupaten Kuningan. Pelaksanaan penelitian ini di rencanakan pada semester I tahun ajaran 2021-2022 dengan jumlah siswa 37 orang. Keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan Metode *role playing* memberi dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan Skor hasil evaluasi rata-rata siswa sebelum dikenai tindakan sebesar 68.3 Skor rata-rata siswa setelah dikenai tindakan meningkat sebesar 15.5 menjadi 83.8

Kata Kunci : Prestasi Belajar, Role Playing,

ABSTRACT

This research is motivated by the fact that the learning process at MIS Amanah Geresik Kuningan uses a conventional model, only focused on the teacher so that students are not involved in it. So that even students' learning achievements do not meet the KKM (Minimum Completeness Criteria). The aim of this research is to find out whether the role playing method can improve student learning achievement. This research was carried out on class V students of MIS Amanah Geresik, Kuningan Regency. The implementation of this research is planned in the first semester of the 2021-2022 academic year with a total of 37 students. The implementation of the learning process using the role playing method had a positive impact in improving student learning achievement as indicated by the average student evaluation score before being subjected to action of 68.3. The average score of students after being subjected to action increased by 15.5 to 83.8

Keywords: Learning Achievement, Role Playing,

Articel Received: 1/2/2023; **Accepted:** 30/04/2023

How to cite: Rohayati, R. (2023). Upaya meningkatkan keterampilan membaca cepat wacana deskripsi melalui teks bergerak. *UNIEDU: Universal journal of educational research*, Vol 4 (2), halaman 239-256

A. PENDAHULUAN

Keterampilan membaca memiliki peranan yang penting dalam memperoleh informasi. Hampir dalam setiap kegiatan kehidupan manusia dibutuhkan keterampilan membaca. Walter Pauk (dalam Tarigan, 1994: 7) menyatakan bahwa membaca merupakan the basic on-going skill (keterampilan pokok yang terus menerus diperlukan). Lebih lanjut, Wiryodijoyo (1989: 1) menyatakan bahwa membaca adalah salah satu keterampilan dasar terpenting pada manusia, yaitu berbahasa. Keterampilan membaca memungkinkan seseorang untuk ‘melihat dunia’ lebih luas, menambah wawasan ilmu pengetahuan, dan memperoleh informasi-informasi yang akan sangat berguna bagi kehidupan yang lebih baik.

Pernyataan di atas menunjukkan bahwa keterampilan membaca idealnya dimiliki oleh setiap orang. Oleh sebab itu, pembelajaran membaca perlu dilaksanakan dengan seefektif mungkin agar dapat meningkatkan keterampilan membaca. Untuk meningkatkan keterampilan membaca efektif, yaitu secara cepat dan memiliki pemahaman yang kuat dapat dilakukan dengan pembelajaran membaca cepat.

Pembelajaran membaca cepat sebenarnya telah diterapkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu penerapan tersebut pada tingkat Sekolah Menengah Pertama SMP/ MTs sebagaimana telah terdapat dalam standar isi Kurikulum 2013 dasar dan menengah. Salah satu kompetensi dasar (KD) yang harus dimiliki siswa pada kurikulum tersebut adalah membaca cepat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, dalam rangkaian kegiatan observasi pada 5 Pebruari 2020, kenyatannya pembelajaran membaca cepat belum dilaksanakan secara maksimal khususnya di MTs N 8 Kuningan Kabupaten Kuningan. Proses pembelajaran membaca cepat selama ini hanya difokuskan pada segi kecepatan membacanya saja, sedangkan pemahamannya sedikit terabaikan. Pembelajaran membaca cepat selama ini dilakukan dengan menggunakan teks bacaan. Dalam waktu satu menit, siswa harus membaca teks tersebut dengan disuarakan agar dapat dilihat sejauh mana siswa tersebut membaca. Setelah satu menit, siswa memberi tanda pada teks bacaan tersebut kemudian dihitung jumlah kata yang sudah dibaca. Namun, proses pembelajaran membaca cepat yang dilakukan tersebut justru bertentangan dengan pendapat Soedarsono (2005: 5). Soedrasono (2005: 5) tersebut

menyatakan bahwa membaca dengan disuarakan justru dapat mengganggu proses membaca cepat karena dapat mengurangi kecepatan.

Berdasarkan pengalaman Guru Bahasa Indonesia, jumlah kata yang mampu dibaca siswa kelas IX C dalam pembelajaran membaca cepat dari tahun ke tahun berkisar antara 60 sampai 70 kata per menit. Jumlah tersebut jauh di bawah standar kecepatan membaca minimal yang ditentukan kurikulum yaitu 250 kata per menit. Selain kecepatan membaca yang rendah, pemahaman siswa terhadap isi bacaan, dan KEM juga rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil tes keterampilan membaca cepat.

Rendahnya nilai pemahaman siswa disebabkan oleh minat dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran membaca cepat rendah. Selain itu, siswa juga terlihat kurang konsentrasi dan kurang semangat apabila dihadapkan pada teks bacaan, terutama pada bacaan-bacaan yang panjang. Siswa juga melakukan kebiasaan yang justru mengganggu pada saat membaca cepat seperti: menunjuk teks dengan jari/ pena, bergumam, menggerakkan kepala/ bagian tubuh yang lain.

Permasalahan di atas tentunya membutuhkan sebuah solusi. Solusi yang diharapkan adalah sesuatu yang dapat meningkatkan minat dan antusiasme siswa, meningkatkan konsentrasi, dan mengurangi kebiasaan yang justru mengganggu kegiatan membaca cepat. Media pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang bisa dijadikan solusi. Mengadopsi perkembangan zaman yang sarat teknologi, minat baca siswa dapat diwujudkan dengan adanya media dalam pembelajaran yang sesuai dengan teknologi yang berkembang saat ini, dan media yang dimaksud adalah teks bergerak.

Media teks bergerak yang dimaksud adalah teks bergerak yang merupakan hasil Costum Animation dari PowerPoint 2007. Costum Animation ini dapat menghasilkan efek gerakan teks yang bergerak dari bawah ke atas. Media teks bergerak tersebut dapat dijadikan sebagai media pembelajaran membaca cepat karena kecepatan Bergeraknya teks bisa diatur sesuai dengan kebutuhan, yaitu dengan ukuran KPM (kata per menit). Selain itu, media teks bergerak memiliki tampilan yang menarik dan dapat meningkatkan konsentrasi siswa, sehingga diharapkan menjadi media yang efektif dibandingkan dengan pembelajaran membaca cepat sebelumnya yang hanya menggunakan teks bacaan biasa. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran teks bergerak pada materi pembelajaran membaca cepat mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam rangka membantu meningkatkan keterampilan membaca cepat.

Praktik pembelajaran membaca cepat dengan media teks bergerak tentu membutuhkan sebuah objek bacaan. Berdasarkan hal tersebut, perlu dipilih sebuah wacana sebagai objek bacaan. Wacana yang dirasa tepat sebagai objek bacaan untuk praktik pembelajaran membaca cepat dengan media teks bergerak adalah wacana deskripsi. Dibandingkan dengan jenis wacana lain, seperti argumentasi, persuasi, eksposisi, maupun narasi, wacana deskripsi memiliki karakteristik yang tepat. Wacana tersebut memungkinkan siswa untuk membaca dengan cepat tanpa mengabaikan pemahamannya. Berdasarkan hal di atas, maka perlu adanya penelitian dalam upaya meningkatkan keterampilan membaca cepat wacana deskripsi melalui Teks Bergerak untuk siswa kelas 9 C MTs N 8 Kuningan Kabupaten Kuningan Tahun Pelajaran 2022-2023.

B. LANDASAN TEORI

1. Keterampilan Membaca Cepat

a. Pengertian Keterampilan Membaca Cepat

Keterampilan membaca memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Seseorang yang memiliki keterampilan membaca tentu akan dapat berkomunikasi dengan bahasa tulis. Bahkan dengan keterampilan membaca, seseorang mampu menggali informasi, menambah wawasan, dan memperdalam ilmu pengetahuan. Namun, tidak semua orang mampu membaca dengan efektif. Guna dapat membaca efektif maka diperlukan sebuah strategi, teknik, atau metode. Salah satu diantaranya adalah membaca cepat.

Nurhadi (2008: 31) mengungkapkan membaca cepat dan efektif yaitu jenis membaca yang mengutamakan kecepatan, dengan tidak meninggalkan pemahaman terhadap aspek bacaannya. Hal ini berarti dalam membaca tidak hanya kecepatannya yang menjadi patokan, namun juga disertai pemahaman bacaan. Membaca cepat merupakan sistem membaca dengan memperhitungkan waktu baca dan tingkat pemahaman terhadap bahan yang dibacanya. Apabila seseorang dapat membaca dengan waktu yang sedikit dan pemahaman yang tinggi maka seseorang tersebut dapat dikatakan pembaca cepat.

Ada tiga faktor yang menentukan kecepatan baca seseorang menurut Wiryodiyono (1989: 124), yaitu gerak mata, kosa kata, dan konsentrasi. Adapun hambatan membaca

menurut menurut Nurhadi (2008: 33) yaitu menyuarakan apa yang dibaca, membantu melihat/ menelusuri baris-baris bacaan dengan alat-alat tertentu (ujung pensil, ujung jari), bergumam-gumam atau bersenandung, dan kebiasaan mengulang-ulang unit-unit bacaan yang telah dibaca.

b. Penilaian Keterampilan Membaca Cepat

Keterampilan membaca cepat di dalamnya meliputi kecepatan membaca, pemahaman, dan kemampuan efektif membaca (KEM). Menurut Wiryodiyono, (1989: 16) penilaian kemampuan membaca dapat dilakukan dengan sebagai berikut. 1) kecepatan baca, kecepatan baca seseorang diukur dengan KPM (singkatan dari: kata per menit). Sebagai contoh, seorang pembaca yang dapat menyelesaikan bacaan sepanjang 900 kata dalam 6 menit, kecepatan bacanya adalah : $900/6 \times 1 \text{ KPM} = 150 \text{ KPM}$. 2) pemahaman Pemahaman diukur dengan nilai antara 1-100, yaitu menunjukkan jawaban yang benar. Seorang pembaca yang telah selesai membaca teks dapat menjawab 8 dari 10 pertanyaan benar, berarti nilai pemahamannya sebesar 80%. Untuk mengetahui kemampuan baca secara keseluruhan, nilai kecepatan digabungkan dengan nilai pemahaman. Jadi kalau nilai kecepatan dan nilai pemahaman pada contoh di atas digabungkan, maka menjadi sebagai berikut: $80/100 \times 150 \text{ KPM} = 120 \text{ KPM}$.

Lebih lanjut, Harjasujana dan Mulyati (1996: 69) menyebut keterampilan membaca cepat dengan KEM (Kemampuan Efektif Membaca) dan menjelaskan bahwa KEM merupakan perpaduan antara kecepatan membaca dan kemampuan memahami isi bacaan. Kecepatan rata-rata baca merupakan cermin dari tolak ukur kemampuan visual, yakni kemampuan gerak motoris mata dalam melihat lambang-lambang grafis. Pemahaman isi bacaan merupakan cermin dari kemampuan kognisi, yakni kemampuan berpikir dan bernalar dalam mencerna masukan grafis yang diterimanya lewat indera mata.

Untuk menentukan KEM, diperlukan data mengenai rata-rata kecepatan baca dan persentase pemahaman isi bacaan. Data mengenai rata-rata kecepatan baca dapat diketahui apabila jumlah kata yang dibaca dan waktu tempuh bacanya diketahui. Cara menghitung rata-rata kecepatan baca adalah dengan cara membagi jumlah kata yang dibaca dengan waktu tempuh baca. Contohnya, jika seseorang dapat membaca sebanyak 2500 kata dalam waktu 5 menit, artinya kecepatan rata-rata baca pembaca tersebut adalah 500 kpm ($2500 : 5 = 500$).

Selanjutnya, berdasarkan cara penghitungan kemampuan membaca cepat Wiryodiyono dan cara penghitungan KEM Mulyati dapat dibuat beberapa alternatif rumus kemampuan membaca cepat/ KEM yang dapat dipergunakan untuk menghitung dan menentukan kemampuan membaca cepat/ KEM seseorang. Alternatif rumus-rumus tersebut adalah sebagai berikut.

$$\frac{JK}{W_m} \times \frac{B}{SI} = \dots kpm$$

$$\frac{JK}{W_d} \times \frac{B}{SI} (60) = \dots kpm$$

Keterangan :

JK : Jumlah kata yang dibaca

W_m : Waktu tempuh baca dalam satuan menit

W_d : Waktu tempuh baca dalam satuan detik

B : jumlah jawaban betul

SI : skor ideal atau skor maksimal

Kpm : kata per menit

Dalam penelitian ini, untuk menghitung KEM digunakan rumus sebagai berikut.

1) Kecepatan membaca

$$\text{Kecepatan membaca} = \frac{JK}{W_d} \times 60 \text{ detik}$$

2) Kemampuan pemahaman

$$\text{Kemampuan pemahaman} = \frac{B}{SI} \times 100 \%$$

Jadi, rumus Kecepatan Efektif Membaca (KEM) adalah kecepatan baca dikalikan kemampuan pemahaman.

3) KEM = kecepatan membaca x kemampuan pemahaman

Berdasarkan silabus Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) kompetensi untuk pembelajaran membaca cepat siswa dituntut untuk mampu menyimpulkan isi suatu teks. Menyimpulkan isi suatu teks merupakan salah satu bentuk kemampuan pemahaman. Kemampuan pemahaman siswa dalam membaca dapat diukur dengan taksonomi dari beberapa ahli, salah satunya dengan taksonomi Barret.

Taksonomi Barrett adalah taksonomi membaca yang mengandung dimensi kognitif

dan afektif yang dikembangkan oleh Thomas C. Barrett pada tahun 1968. Taksonomi ini dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan membaca pemahaman dan meningkatkan kecerdasan siswa. Barret (dalam Zuchdi, 2008: 99) mengadopsi (mengambil dengan beberapa perubahan) taksonomi Bloom untuk membuat klasifikasi tujuan membaca. Barret menggunakan empat judul utama yaitu pengenalan dan pengingatan literal, komprehensi inferensial, penilaian, dan apresiasi. Sedikit berbeda, Supriyono (2008) menyatakan bahwa Taksonomi Barret memiliki 5 kategori yang terdiri dari: (1)pemahaman literal; (2)reorganisasi; (3)pemahaman inferensial; (4)evaluasi; dan (5)presiasi.

Sesuai dengan tujuan membaca cepat yaitu untuk mencari informasi secara pemahaman literal dan memperoleh ide-ide pokok dalam suatu teks tanpa harus menekuni detail-detailnya, maka analisis penilaian pemahaman membaca Barret tidak semuanya digunakan. Untuk menganalisis pemahaman siswa dalam menyimpulkan isi suatu teks dengan membaca cepat, penelitian ini hanya menggunakan pemahaman literal dan pemahan inferensial.

Supriyono (2008) menjelaskan pemahaman literal dan pemahaman infrensial adalah sebagai berikut. 1)pemahaman Literal, pemahaman literal merupakan pemahaman yang bertujuan untuk memahami ide atau informasi yang dengan jelas tersurat di dalam bacaan/ wacana; 2)pemahaman Inferensial, pemahaman inferensial merupakan pemahaman yang bertujuan untuk memahami isi teks lebih dari pada pemahaman makna tersurat, yaitu dengan proses berpikir baik divergen dan konfergen dengan menggunakan intuisi dan imajinasi.

2. Wacana Deskripsi

a. Pengertian Wacana Deskripsi

Secara harfiah kata wacana berarti yang dibaca, sebagai alih bahasa dari kata dicourse. Kridalaksana (2001: 231) menjelaskan bahwa wacana merupakan satuan kebahasaan terlengkap. Dalam hirarki gramatikal, wacana itu merupakan satuan gramatikal tertinggi atau terbesar. Wacana dapat berbentuk karangan yang utuh (seperti novel, buku, dan seri ensiklopedia), paragraf, alinea, kalimat, atau kata yang membawa amanat lengkap. Enre (1988: 123) menambahkan, wacana tulis ditujukan kepada pembaca yang jumlah dan orangnya tidak diketahui dengan pasti, waktu dan tempatnya tidak pula tertentu, dan dilaksanakan tidak dengan cara bertatap muka. Keadaan yang

demikian ini menuntut penyajian yang cermat, teratur, dan jelas agar apa yang dimaksudkan oleh penulis dapat dipahami oleh pembaca.

Keraf (1981: 93) menjelaskan bahwa wacana deskripsi (pemerian) merupakan sebuah bentuk tulisan yang bertujuan untuk memberi rincian-rincian dari objek yang sedang dibicarakan. Penulis memindahkan kesan-kesannya, hasil pengamatan, dan perasaannya kepada pembaca. Penulis juga menyampaikan kepada pembaca mengenai sifat dan wujud objek secara terperinci. Sedikit berbeda dengan Keraf, A. Chaedar Alwasilah dan Senny Suzanna Alwasilah (2005: 114), menjelaskan bahwa wacana deskripsi adalah gambaran verbal ihwal manusia, objek, penampilan, pemandangan, atau kejadian. Cara penulisan ini menggambarkan sesuatu sedemikian rupa sehingga pembaca dibuat mampu (seolah merasakannya, melihat, mendengar, atau mengalami) sebagaimana dipersepsi oleh panca indera. Karena dilandaskan pada panca indera, maka deskripsi sangat mengandalkan pencitraan konkret dan rincian atau spesifikasi.

Selaras dengan A. Chaedar Alwasilah dan Senny Suzanna Alwasilah, Sujanto (1988: 107) mendefinisikan deskripsi sebagai salah satu jenis paparan yang memberikan penjelasan tentang persepsi seperti apa adanya. Deskripsi memberikan gambaran tentang sesuatu yang konkret seperti melukiskan pemandangan atau segala sesuatu yang dapat diinderakan. Selain itu, Sujanto (1988) menambahkan bahwa deskripsi melukiskan sesuatu yang abstrak, yang emosional seperti kesedihan, kekacaubalauan, dan sebagainya. Sujanto (1988) menyimpulkan bahwa deskripsi adalah penentuan detail-detail yang akan ditonjolkan untuk memperjelas pengertian atau gambaran tentang subjek yang akan dideskripsikan.

Pendapat-pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa wacana deskripsi merupakan wacana tulis yang didalamnya terdapat gambaran suatu objek secara rinci, apa adanya, dan nyata. Wacana deskripsi ditulis dengan tujuan untuk membuat pembaca seolah-olah melihat, merasakan, mendengar, dan mengalami suatu objek yang digambarkan oleh penulis.

b. Jenis-Jenis Deskripsi

Menurut Enre (1988: 159) wacana pemerian (deskripsi) dibedakan atas dua jenis, yaitu pemerian (deskripsi) ekspositoris dan pemerian (deskripsi) literer. Pemerian ekspositoris merupakan deskripsi yang bertujuan memberi pengertian mengenai hakikat suatu objek sebagai suatu pernyataan agar pembaca dapat memahami hakekat yang

diuraikan. Penyajiannya bersifat analitik dan tidak bermaksud menggugah perasaan. Jenis wacana ini biasa juga disebut wacana pemerian teknis atau ilmiah. Pemerian literer merupakan deskripsi yang bertujuan menjadikan seseorang melihat sesuatu dengan penuh renik-renik yang menghasilkan kesan dalam perasaan. Ia memusatkan perhatian pada bagian akhir, menyangkut warna kehidupan dan keragaman subjeknya meskipun hal tersebut berhubungan dengan benda yang sangat sederhana. Jenis wacana ini sering juga disebut wacana pemerian impresionistik atau stimulatif. Sifatnya sedikit subjektif dan literer. Dengan menggunakan sifat-sifat faktual objeknya sebagai titik tolak, ia bergerak dengan bebas ke dalam dunia perasaan dan imajinasi.

Keraf (1981: 94) menyatakan bahwa berdasarkan tujuannya, deskripsi dibedakan menjadi dua macam, yaitu deskripsi sugestif dan deskripsi teknis atau ekspositoris. Dalam deskripsi sugestif penulis bermaksud menciptakan sebuah pengalaman pada diri pembaca, pengalaman karena pengenalan langsung dengan objeknya. Pengalaman atas objek itu harus menciptakan sebuah kesan atau interpretasi. Sasaran deskripsi sugestif adalah dengan perantaraan tenaga rangkaian kata-kata yang dipilih oleh penulis untuk menggambarkan ciri, sifat, dan watak dari objek tersebut dapat diciptakan sugesti tertentu pada pembaca. Dengan kata lain deskripsi sugestif berusaha untuk menciptakan suatu penghayatan terhadap objek tersebut melalui imajinasi para pembaca. Di pihak lain deskripsi ekspositoris atau deskripsi teknis hanya bertujuan untuk memberikan identifikasi atau informasi mengenai objeknya, sehingga pembaca dapat mengenalnya bila bertemu atau berhadapan dengan objek tadi. Ia tidak berusaha untuk menciptakan kesan atau imajinasi pada diri pembaca.

Selanjutnya Tarigan (2008: 54-55) menyatakan bahwa berdasarkan bentuknya deskripsi dibagi menjadi dua, yakni pemerian faktual dan pemerian pribadi. Pemerian faktual adalah pemerian yang berdasarkan fakta-fakta sesungguhnya. Pemerian faktual beranggapan bahwa substansi-substansi material atau hakikat-hakikat kebendaan ada dalam keberadaan yang bebas dari yang melihatnya. Orang, tempat, binatang, bangunan, barang, dan pemandangan dapat dilukiskan atau diperiksa secara tepat dan objektif seperti keadaan yang sebenarnya, tanpa menghiraukan persepsi-persepsi, asosiasi-asosiasi, serta kesan-kesan pribadi dalam hati seorang penulis tertentu. Secara singkat dan tegas, pemerian faktual haruslah menyatakan apa adanya, tidak ditambahi, dan tidak dikurangi. Informasi disajikan secara jelas dan objektif.

Pemerian pribadi didasarkan pada responsi seseorang terhadap objek, suasana, situasi, dan pribadi dengan berusaha membagikan pengalaman penulis kepada para pembaca agar dapat dinikmati bersama-sama dengan harapan dapat menciptakannya kembali dan menimbulkan responsi yang sama. Pemerian pribadi beranggapan bahwa substansi-substansi material tidak mempunyai realitas sebenarnya karena masing-masing diubah bentuknya oleh pikiran dan perasaan orang lain. Hal yang penting di sini adalah cara kita merasakan atau menanggapi pokok tersebut. Dari pendapat-pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa deskripsi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu deskripsi sugestif/pemerian pribadi dan deskripsi teknis/ ekspositoris/ pemerian faktual.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin Medium yang secara harfiah berarti Perantara atau Pengantar yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Lebih lanjut, menurut Laria (2008) pengertian media mengarah pada sesuatu yang mengantar/ meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Arsyad (2009: 4) menjelaskan: apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Beberapa ahli memberi definisi tentang media pembelajaran. Schramm (dalam Sudrajat, 2008) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sementara itu, Briggs (dalam Sudrajat, 2008) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/ materi pembelajaran seperti buku, film, video dan sebagainya. Berdasarkan ketiga pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Brown (dalam Sudrajat, 2008) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap keefektifan pembelajaran. Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad

ke-20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.

b. Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran

Menurut Sudrajat (2008) media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut. 1) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke objek langsung yang dipelajari, maka objeknyalah yang dibawa ke peserta didik. Objek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial. 2) media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu obyek, yang disebabkan karena: (a) objek terlalu besar; (b) objek terlalu kecil; (c) objek yang bergerak terlalu lambat; (d) objek yang bergerak terlalu cepat; (e) objek yang terlalu kompleks; (f) objek yang bunyinya terlalu halus; (f) objek mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua objek itu dapat disajikan kepada peserta didik. 3) media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya. 4) media menghasilkan keseragaman pengamatan. 5) media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis. 6) media membangkitkan keinginan dan minat baru. 7) media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar. 8) media memberikan pengalaman yang integral/ menyeluruh dari yang konkret sampai dengan abstrak.

Levie dan Lentz (dalam Arsyad 2009: 16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu (1) fungsi atensi, (2) fungsi afektif, (3) fungsi kognitif, dan (4) fungsi kompensatoris.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan media pembelajaran

memiliki dua fungsi utama, yaitu (1) menarik minat siswa terhadap pembelajaran dan (2) membantu siswa dalam menangkap informasi pembelajaran. Selain fungsi, media pembelajaran juga memiliki jenis yang beragam. Sudrajat (2008) membagi jenis media belajar sebagai berikut. 1) media visual: grafik, diagram, bagan, poster, kartun, komik. 2) media audial: radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya. 3) projected Still Media: slide, over head proyektor (OHP), in focus dan sejenisnya. 4) projected Motion Media: film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.

Sementara itu, taksonomi Leshin dan kawan-kawan (dalam Arsyad, 2009: 81) membagi jenis-jenis media yaitu: (1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok dan lain-lain, (2) media berbasis cetakan (buku, kerja, buku latihan, lembaran lepas), (3) media berbasis visual (buku, grafik, peta, gambar, silde, dan lain-lain), (4) media berbasis audio-visual (video, film), dan (5) media berbasis komputer.

Berdasarkan pembagian jenis media pembelajaran menurut kedua ahli di atas dapat dirangkum dan menghasilkan beberapa persamaan. Persamaan tersebut yaitu: jenis media pembelajaran visual, jenis media pembelajaran audio-visual, dan jenis media pembelajaran berbasis komputer. Sementara itu, perbedaan terdapat pada media pembelajaran berbasis manusia menurut Leshin dan kawan-kawan yang tidak ada pada pembagian jenis pembelajaran menurut sudrajat (2008).

4. Media Pembelajaran Teks Bergerak

Media alternatif yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca cepat dalam penelitian ini adalah media teks bergerak. Media teks bergerak yang dimaksud adalah media teks bergerak dengan menggunakan Microsoft PowerPoint atau Microsoft Office PowerPoint. Wempen (1997: iv) menjelaskan bahwa Microsoft PowerPoint adalah program grafis yang khusus digunakan untuk membuat presentasi bisnis yang efektif. Memang banyak program grafis yang bisa membantu untuk menggambar, tetapi PowerPoint bisa membantu mengatur teks dan gambar, warna dan bentuk secara bersamaan untuk menyampaikan pesan-pesan secara efektif.

Habraken (2002: ix) menambahkan bahwa Microsoft PowerPoint adalah aplikasi software presentasi yang sangat berguna dan mudah digunakan. Microsoft PowerPoint dapat membuat presentasi yang mudah karena terdapat pilihan-pilihan fasilitas di dalamnya. Sebagai contoh, di dalam Microsoft PowerPoint terdapat pilihan

dengan menggunakan autocontent wizard dan desain templete yang membantu untuk membuat berbagai tipe presentasi. Lebih lanjut, Wahana Komputer Semarang (2007: 1) menjelaskan bahwa Microsoft PowerPoint merupakan program untuk menyusun presentasi yang termasuk dalam paket Microsoft Office. Aplikasi ini sangat terkenal dan banyak digunakan, baik oleh kalangan pengguna komputer secara umum maupun pengguna dalam lingkup bisnis, pendidikan, dan lain sebagainya. Dilihat dari sejarahnya, Microsoft PowerPoint atau Microsoft Office PowerPoint adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft di dalam paket aplikasi perkantoran mereka, Microsoft Office, selain Microsoft Word, Excel, Access dan beberapa program lainnya. PowerPoint berjalan di atas komputer PC berbasis sistem operasi Microsoft Windows dan juga Apple Macintosh yang menggunakan sistem operasi Apple Mac OS, meskipun pada awalnya aplikasi ini berjalan di atas sistem operasi Xenix. Aplikasi ini sangat banyak digunakan, apalagi oleh kalangan perkantoran dan pebisnis, para pendidik, siswa, dan trainer.

PowerPoint seperti halnya perangkat lunak pengolah presentasi lainnya, objek teks, grafik, video, suara, dan objek-objek lainnya diposisikan dalam beberapa halaman individual yang disebut dengan slide. Istilah slide dalam PowerPoint ini memiliki analogi yang sama dengan slide dalam proyektor biasa. Setiap slide dapat dicetak atau ditampilkan dalam layar dan dapat dinavigasikan.

PowerPoint menawarkan dua jenis properti pergerakan, yakni Custom Animations dan Transition. Properti pergerakan Entrance, Emphasis, dan Exit objek dalam sebuah slide dapat diatur oleh Custom Animation, sementara Transition mengatur pergerakan dari satu slide ke slide lainnya. Semuanya dapat dianimasikan dalam banyak cara. Desain keseluruhan dari sebuah presentasi dapat diatur dengan menggunakan Master Slide, dan struktur keseluruhan dari presentasi dapat disunting dengan menggunakan Primitive Outliner (Outline).

Meskipun pada dasarnya PowerPoint diciptakan sebagai media presentasi di dunia bisnis, namun tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan PowerPoint di dunia pendidikan sudah cukup banyak. Hampir di setiap sekolah khususnya di kota-kota besar menggunakan PowerPoint sebagai media Pembelajaran. Hal ini karena PowerPoint banyak memberikan kemudahan- kemudahan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan media teks bergerak merupakan hasil Costum Animation dari PowerPoint. Costum Animation ini dapat menghasilkan efek gerakan teks yang berjalan ke atas dalam tempo waktu tertentu. Media teks bergerak tersebut dapat dijadikan sebagai media pembelajaran membaca cepat karena kecepatan berjalannya teks bisa diatur sesuai dengan kebutuhan, yaitu dengan ukuran KPM (kata per menit). Penggunaan media teks bergerak sebagai media pembelajaran membaca cepat diharapkan mampu merangsang minat siswa dan meningkatkan konsentrasi dalam membaca. Selain itu, media teks bergerak diharapkan menjadi media pembelajaran membaca cepat baru yang efektif dibandingkan dengan pembelajaran membaca cepat sebelumnya yang hanya menggunakan teks bacaan biasa.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Negeri 8 Kuningan pada siswa kelas IX-C tahun pelajaran 2022-2023 pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan (*action research*) dengan menggunakan model penelitian dari Kemmis dan Taggart yaitu yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi planning (rencana), action (tindakan), observation (pengamatan), dan reflection (refleksi). Penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas serta memperbaiki dan meningkatkan praktek pembelajaran secara berkesinambungan. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai. Dalam penelitian ini Instrumen yang digunakan adalah silabus, RPP, lembar kegiatan siswa, lembar observasi kegiatan belajar mengajar dan tes formatif.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan dengan dua siklus sebagai upaya meningkatkan keterampilan membaca cepat wacana deskripsi siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Data penelitian yang diperoleh berupa , data observasi berupa pengamatan pengelolaan model pembelajaran Teks Bergerak dan pengamatan aktivitas siswa dan guru pada akhir pembelajaran, dan data tes formatif siswa pada setiap siklus. Adapun hasil penelitian pada prasiklus menunjukkan nilai rata-rata prestasi

belajar siswa adalah 67.86 dan ketuntasan belajar mencapai 50 % atau ada 14 siswa dari 28 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada pra siklus secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 hanya sebesar 50% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksudkan dan digunakan guru dengan menerapkan model pembelajaran Video Stop Motion.

Kemudian hasil dari siklus 1 diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 72.14 dan ketuntasan belajar mencapai 68% atau ada 19 siswa dari 28 siswa sudah tuntas belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus I ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan sedikit lebih baik dari prasiklus. Adanya peningkatan hasil belajar siswa ini karena setelah guru menginformasikan bahwa setiap akhir pelajaran akan selalu diadakan tes sehingga pada pertemuan berikutnya siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu siswa juga sudah mulai mengerti apa yang dimaksudkan dan diinginkan guru dengan menerapkan model pembelajaran Video Stop Motion.

Selanjutnya pada siklus II menunjukkan hasil nilai rata-rata tes formatif sebesar 86.43 dan dari 28 siswa yang telah tuntas sebanyak 27 siswa mencapai ketuntasan belajar. Maka secara klasikal ketuntasan belajar yang telah tercapai sebesar 96% (termasuk kategori tuntas). Hasil pada siklus II ini mengalami peningkatan lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus II ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran Teks Bergerak sehingga siswa menjadi lebih terbiasa dengan pembelajaran seperti ini sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan. Pada siklus II ini ketuntasan secara klasikal telah tercapai, sehingga penelitian ini hanya sampai pada siklus II.

Melalui hasil peneilitian ini menunjukkan bahwa materi Membaca Cepat dengan model pembelajaran berbasis masalah melalui pendekatan *Teks Bergerak* memiliki dampak positif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari prasiklus, I, dan II) yaitu masing-masing 50%, 68%, dan 96%. Pada siklus II ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

Selain itu, Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses materi

Membaca Cepat dengan model pembelajaran berbasis masalah melalui pendekatan Teks Bergerak dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan.

Aktivitas Guru dan Siswa Dalam Pembelajaran Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada pokok bahasan Membaca Cepat adalah membaca, mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru, dan diskusi antar siswa dengan siswa, siswa dengan guru. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dapat dikategorikan aktif.

Sedangkan untuk aktivitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan langkah-langkah materi Membaca Cepat dengan model pembelajaran berbasis masalah melalui pendekatan Video Stop Motion dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas guru yang muncul di antaranya aktivitas membimbing dan mengamati siswa dalam mengerjakan kegiatan LKS/menemukan konsep, menjelaskan/melatih menggunakan alat, memberi umpan balik/evaluasi/tanya jawab dimana prosentase untuk aktivitas di atas cukup besar.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan Teks Bergerak memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu prasiklus (50%), siklus I (68%), siklus II (96%). Selain itu, penerapan model pembelajaran Teks Bergerak mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan hasil wawancara dengan sebagian siswa, rata-rata jawaban siswa menyatakan bahwa siswa tertarik dan berminat dengan model pembelajaran model Teks Bergerak sehingga mereka menjadi termotivasi untuk belajar.

F. DAFTAR PUSTAKA

Alwasilah, A. Chaedar dan Senny Suzanna Alwasilah. 2005. *Pokoknya Menulis Cara Baru*

- Menulis dengan Metode Kolaborasi*. Bandung: Kiblat.
- Arikunto, Suharsini. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Enre, Fachrudin Ambo. 1988. *Dasar-dasar Ketrampilan Menulis*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Habraken, Joe. 2002. *Penuntun 10 Menit Microsoft PowerPoint 2002*. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta (terjemahan dari *Ten Minute Guide to Microsoft PowerPoint 2002* oleh Cornelius Trihendardi).
- Harjasujana, Akhmad Slamet dan Yeti Mulyati. 1996. *Membaca 2*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III Tahun 1996/1997.
- Hernowo. 2003. *Quantum Reading*. Bandung: MLC.
- Keraf, Gorys. 1981. *Eksposisi dan Deskripsi*. Flores: Nusa Indah. Kridalaksana, Harimurti. 2001. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia.
- Kurnia, Dhesy Anang. 2009. *Pengembangan Media Speed Reading Meter untuk Mengukur Kemampuan Membaca Cepat*. Skripsi S1. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS, UNY.
- Laria, Kartika. 2008. *Kajian Pustaka Media Pembelajaran*.
[http://www.infoskripsi.com/Article/Kajian-Pustaka-Media Pembelajaran.html](http://www.infoskripsi.com/Article/Kajian-Pustaka-Media%20Pembelajaran.html).
(diunduh pada 20 Mei 2011).
- Madya, Suwarsih. 2006. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurhadi. 2008. *Membaca Cepat dan Efektif (Teori dan Latihan)*. Jakarta: Sinar Dunia Algensindo.
- Soedarsosno. 2006. *Speed Reading Sistem Membaca Cepat dan Efektif*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sudrajat, Akhmad. 2008. *Tentang Pendidikan: Isu, trend, Opini, dan Teori Pendidikan*.
<http://psb-psma.org/content/blog/media-pembelajaran>. (diunduh pada 20 Mei 2011).
- Sujanto, C.H.J. 1998. *Keterampilan Berbahasa: Membaca-Menulis-Berbicara untuk Mata Kuliah Dasar Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Supriyono. 2008. *Membimbing Siswa Membaca Cerdas dengan Taksonomi Barret*.

- [http://awidyarso65.files.wordpress.com/2008/08/membimbing siswa membaca-cerdas.pdf](http://awidyarso65.files.wordpress.com/2008/08/membimbing_siswa_membaca-cerdas.pdf). (diunduh pada 20 Mei 2011).
- Surono. 2006, *Diktat TOT Bahasa Indonesia*, Semarang: LPMP Jawa Tengah.
- Tarigan, Henry Guntur. 1994. *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- _____. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wahana Komputer Semarang. 2003. *Penuntun Praktis Membuat Presentasi dengan Microsoft PowerPoint XP*. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.
- Wempen, Faithe dan Joe Kranyak. 1997. *Penuntun 10 Menit untuk PowerPoint for Windows 95*. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.
- Wiryodijoyo, Suwaryono. 1989. *Membaca: Strategi Pengantar dan Tekniknya*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Zuchdi, Darmiyati. 2008. *Strategi Meningkatkan Kemampuan Membaca Peningkatan Komprehensi*. Yogyakarta: UNY Press.
- Peningkatan Keterampilan Membaca Cepat Wacana Deskripsi dengan Media Teks Bergerak Bagi Siswa Kelas IX A SMP Negeri 2 Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Pelajaran 2015/2016