
PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN DI MI GUPPI KOTA CIREBON

Heru Mudiyanto
IAIN Syekh Nurjati Cirebon
herumudiyanto@syekhnurjati.ac.id

ABSTRAK

Permasalahan mengenai kurangnya keterampilan membaca permulaan pada siswa Indonesia menjadi sorotan yang penting. Membaca bukan sekedar membunyikan huruf yang ada tapi juga memahami apa yang dibaca. Sayangnya masih banyak siswa yang belum bisa melakukannya. Oleh karenanya diperlukan sebuah media untuk mengatasi permasalahan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap membaca permulaan di Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian ini menggunakan one group pretest-posttest Design yang bertempat di MIN MI Guppi Kota Cirebon. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 2 MI Guppi Kota Cirebon yang keseluruhannya berjumlah 15 siswa. Untuk melihat hasil penelitian digunakanlah uji analisis regresi dan uji determinasi. Adapun hasil penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut : 1). Media Pembelajaran Interaktif Membaca Permulaan digunakan sebagai media pembelajaran dikelas, sumber belajar mandiri bagi siswa, dan juga perangkat latihan membaca permulaan bagi siswa. 2) Pengaruh Aplikasi Moblie Learning terhadap kemampuan membaca permulaan sangat signifikan dengan hasil uji regresi sebesar 0.024 dengan besar pengaruh sebesar 16,9 %.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Membaca Permulaan, Madrasah Ibtidaiyah

ABSTRACT

The issue of the lack of early reading skills in Indonesian students is an important highlight. Reading is not just sounding the existing letters but also understanding what is read. Unfortunately there are still many students who have not been able to do it. Therefore we need a media to overcome these problems. This study aims to determine the effect of learning media on early reading at Madrasah Ibtidaiyah. This study uses a one-group pretest-posttest design located at MIN MI Guppi, Cirebon City. The population and sample in this study were grade 2 students of MI Guppi, Cirebon City, totaling 15 students. To see the results of the study, regression analysis and determination tests were used. The results of the research conducted are as follows: 1). Interactive Learning Media Beginning Reading is used as a learning medium in the classroom, an independent learning resource for students, and also a preliminary reading practice tool for students. 2) The influence of the Mobile Learning application on early reading skills is very significant with a regression test result of 0.024 with a large effect of 16.9%.

Keywords: Interactive Learning Media, Beginning Reading, Madrasah Ibtidaiyah

A. PENDAHULUAN

Membaca merupakan sebuah kemampuan dasar yang sangat penting sebagai bekal menjalani kehidupan sehari-hari di era global ini. Membaca merupakan gerbang ilmu pengetahuan dan keterampilan yang menjadi kunci kesuksesan individu di era revolusi Industri 4.0 ini. Siswa yang tidak mampu menguasai kemampuan membaca akan kesulitan mengembangkan keterampilannya lebih lanjut yang rata-rata diperoleh melalui membaca.

Siswa yang tidak mampu membaca akan memiliki kesenjangan dengan siswa yang terampil membaca. siswa yang bisa membaca dengan baik semakin banyak menyerap informasi tertulis, mengembangkan kosa-kata dan meningkatkan pemahaman, sementara siswa yang kurang bisa membaca akan kehilangan motivasi, dan tidak mampu memahami informasi yang lebih kompleks (yang sering disebut sebagai efek Matthew). (Stanovich, 1986).

Studi yang dilakukan baru-baru ini menemukan bahwa; peningkatan 10% jumlah pelajar yang memiliki kemampuan dasar membaca meningkatkan pertumbuhan ekonomi tahunan negara sebesar 0,3%. Studi ini juga menemukan bahwa 10% peningkatan jumlah pelajar dengan kemampuan membaca lebih lanjut, berhubungan dengan pertumbuhan ekonomi tahunan negara yang lebih tinggi 1,3%. (Hanoesk dan Woemann, 2012). Unesco (2006) lebih lanjut menyebutkan bahwa Kemampuan baca yang lebih baik di tingkat negara juga berhubungan dengan sejumlah manfaat ekonomi, politik dan sosial seperti meningkatnya partisipasi politik, kesehatan dan kesetaraan gender.

Melihat pentingnya kemampuan membaca pada jenjang pendidikan dasar (SD/MI), pemerintah mengeluarkan sebuah standar kompetensi lulusan sebagaimana yang dinyatakan dalam PP No. 19 tahun 2005 pasal 25 ayat 3 tentang Standar Kompetensi Lulusan bahwa Kompetensi lulusan untuk mata pelajaran bahasa menekankan pada kemampuan membaca dan menulis yang sesuai dengan jenjang pendidikan. Oleh karenanya kemampuan membaca menjadi hal yang wajib bagi lulusan SD/MI.

Sayangnya kemampuan membaca di SD/MI masih perlu untuk ditingkatkan di Indonesia. Dari hasil penelitian Research Triangle Internasional (2014) yang dilakukan terhadap 4.812 siswa kelas 2, menunjukkan bahwa 5,8 % siswa tidak dapat membaca sama sekali, dan tidak sampai dari setengah jumlah anak-anak tersebut mahir membaca dan paham. (Stern and Nordstrum, 2014). Di Kabupaten Cirebon sendiri bahkan terdapat kasus yang lebih mengesankan dimana terdapat 447 siswa SMP yang belum bisa membaca, hal tersebut diungkapkan oleh dinas pendidikan kabupaten Cirebon (Radar Cirebon, 2017).

Permasalahan kemampuan membaca di SD/MI dapat disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal. Dari faktor internal terdapat motivasi siswa terhadap kegiatan membaca yang rendah. Hal ini disebabkan karena siswa menganggap kegiatan membaca sebagai hal yang membosankan. Dari faktor eksternal terdapat pengaruh dari kemajuan teknologi yaitu siswa lebih memilih memainkan gadget mereka dan bermain game di gadget daripada belajar membaca. Kurang menariknya pembelajaran mengenai membaca permulaan di sekolah juga menjadi penyebab rendahnya kemampuan membaca siswa.

Untuk mengatasi berbagai permasalahan tersebut, dapat dilakukan dengan menggunakan penggunaan Media Pembelajaran Interaktif. Media Interaktif adalah integrasi dari media digital termasuk kombinasi dari electronic text, graphics, moving images, dan sound, ke dalam lingkungan digital yang terstruktur yang dapat membuat orang berinteraksi dengan data untuk tujuan yang tepat (England, E and Finney, A, 2002). Banyak penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki berbagai kelebihan, tapi tentunya perlu diteliti lebih dalam bagaimana pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap keterampilan membaca permulaan siswa. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan di MI GUPPI Kota Cirebon”

B. LANDASAN TEORI

1. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah suatu bentuk media pembelajaran yang dalam penggunaannya dapat menimbulkan keterkaitan antara pengguna dengan media pembelajaran tersebut dengan saling memberikan pengaruh serta saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lain dalam membantu menyampaikan materi pembelajaran (Prior, D. D., Mazanov, J., Meacheam, D., Heaslip, G., & Hanson, J., 2016 ; Kirschner, A., Karpinski, C., 2010).

Dalam penelitian ini, media pembelajaran interaktif yang dimaksud adalah sebuah media pembelajaran membaca permulaan yang didalamnya terdapat materi belajar membaca permulaan, latihan, dan juga games membaca permulaan yang diperuntukkan untuk siswa Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah. Media ini diciptakan menggunakan aplikasi adobe animate dimana nantinya media akan ditampilkan di dalam kelas dan digunakan sebagai media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung.

Media Pembelajaran Interaktif yang berbentuk digital memberikan banyak kelebihan di dalam proses pembelajaran. Penelitian Hung Lin et All (2016) menemukan bahwa : 1)

belajar menggunakan media digital menyajikan efek positif yang lebih baik pada motivasi belajar daripada pengajaran tradisional, 2) belajar menggunakan media digital menunjukkan efek positif yang lebih baik pada hasil belajar daripada pengajaran tradisional, 3) motivasi belajar memberikan efek positif yang signifikan pada hasil di dalam pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat dikombinasikan dengan tren pengajaran saat ini dan memanfaatkan keunggulan digital belajar mengembangkan strategi pengajaran yang praktis untuk efektivitas.

Media Pembelajaran Interaktif memiliki karakteristik bahwa media ini menuntut siswa untuk berinteraksi dengan media selama pembelajaran. Berbeda dengan media lain yang hanya menuntut siswa untuk memperhatikan objek media saja, media interaktif setidaknya menuntut siswa untuk sedikitnya melakukan tiga interaksi ketika pembelajaran. interaksi yang pertama ialah akan menunjukkan siswa berinteraksi dengan sebuah program, misalnya siswa diminta mengisi blanko pada bahan belajar terprogram. Bentuk interaksi yang kedua adalah siswa berinteraksi dengan mesin, misalnya mesin pembelajaran, simulator, laboratorium bahasa, komputer ataupun kombinasi diantaranya yang berbentuk video interaktif. Bentuk interaktif yang ketiga adalah mengatur interaksi siswa antara secara teratur tapi tidak terprogram; sebagai siswa dalam kegiatan atau masalah, yang mengharuskan mereka untuk membalas serangan lawan atau kerjasama dengan teman sekelas dalam memecahkan masalah. Dalam hal ini siswa harus dapat menyesuaikan diri dengan situasi yang timbul karena tidak ada batasan yang kaku mengenai jawaban yang benar. Jadi permainan pendidikan dan simulasi yang berorientasi pada masalah memiliki potensi untuk memberikan pengalaman belajar yang merangsang minat dan realistis. Oleh karena itu, guru menganggapnya sebagai sumber terbaik dalam urusan media komunikasi

2. Keterampilan Membaca Permulaan

Membaca menurut Susanto (2011: 84) adalah menerjemahkan simbol (huruf) ke dalam suara yang dikombinasikan dengan kata-kata. Kegiatan membaca membuat pembaca dapat membuka berbagai pengetahuan dan menguasai berbagai keterampilan yang terdapat di berbagai literatur yang dibacanya. Oleh karenanya, kegiatan membaca dianggap sangat penting ditanamkan pada usia dini. Hal ini dimaksudkan untuk memberi wawasan yang luas dan juga keterampilan dalam kehidupan yang dibutuhkan oleh siswa.

Menurut Anderson (1972, p.209) membaca permulaan lebih menekankan pada proses penyandian membaca secara mekanikal. Membaca permulaan yang menjadi acuan

adalah proses recording dan decoding. Supriyadi, dkk (1992, p.116) Menambahkan bahwa membaca permulaan adalah membaca teknis yang diajarkan pada kelas I dan II yang lebih menekankan pada upaya guru untuk menjadikan siswa “melek huruf”. Pengertian ini mengandung arti bahwa, siswa kelas I dan II dituntut agar dapat mengenali dan mengubah lambang-lambang seperti: huruf, suku kata, kata, kata serta kalimat sederhana yang tertulis pada bacaan menjadi bunyi-bunyi yang bermakna.

Pembaca pemula adalah pembaca yang baru pertama kali membaca atau belajar membaca. Secara formal pembaca pemula adalah peserta didik kelas I. Membaca bukan saja kegiatan mata, namun aspek tubuh lainnya juga berperan. Membaca permulaan menurut Slamet (2008: 58) mempunyai kedudukan yang sangat penting, keterampilan membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap keterampilan membaca selanjutnya.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan adalah keterampilan penting yang dibutuhkan oleh pembaca pemula dengan mengubah lambang-lambang seperti: huruf, suku kata, kata, kata serta kalimat sederhana yang tertulis pada bacaan menjadi bunyi-bunyi yang bermakna.

Aspek-Aspek kemampuan Membaca Permulaan ada tiga aspek penting dalam kemampuan membaca permulaan, yaitu:

- a. Pengenalan pada bentuk-bentuk huruf dan tanda baca. Pada tahap ini siswa pertama kali mengenal huruf dan tanda-tanda baca serta cara mengucapannya hingga membentuk suatu kata yang bermakna. Misal rangkaian huruf /b/u/k/u jika dibaca adalah ‘buku’ bukan ‘duku’ atau kata yang lain.
- b. Pengenalan unsur-unsur linguistik. Pada tahap ini siswa mengenal fonem, makna kata, pola kalimat dan tanda-tanda baca lainnya. Misal huruf ‘b’ berarti dibaca /b/, bukan /d/ atau huruf yang lain. Misal kata ‘pensil’ berarti pemahamannya adalah 18 sebagai alat untuk menulis, bukan alat untuk makan atau pemahaman salah yang lain.
- c. Pengenalan pola ejaan dan bunyi. Pada tahap ini siswa belajar cara menyuarakan kata yang tertulis, misal : kata ‘buku’ maka cara menyuarakan harus sesuai dengan huruf yang ada yaitu /b/u/k/u bukan huruf yang lain yang bisa memunculkan makna yang berbeda. Menurut

Terdapat dua aspek penting dalam membaca permulaan, yaitu:

- a. Kecepatan membaca Kecepatan membaca adalah banyaknya kata yang berhasil dibaca dalam satu menit. Kecepatan membaca yang dimaksud bukan hanya sekedar

membaca dengan cepat, tapi juga harus dimbangi dengan pemahaman dari apa yang dibaca. Adapun kecepatan membaca diukur dengan satuan menit.

- b. Pemahaman membaca Pemahaman membaca adalah banyaknya jawaban benar tentang pertanyaan yang diberikan berdasarkan bacaan yang telah dibaca. Pemahaman membaca diukur dengan satuan persen.

Menurut ACDP Indonesia (2014) ada beberapa keterampilan sebagai indikator penguasaan membaca permulaan. Berikut adalah indikator membaca permulaan yang harus dicapai oleh pembaca pemula (kelas 1 dan 2 SD/MI) berdasarkan EGRA (*Early Grade Reading Assessment*).

- a. Keterampilan Baca Tulis (Dari Lahir Hingga Kelas 1 SD/MI)

Pada indikator ini, siswa diharuskan mampu mengenal konsep tentang tulisan, kesadaran akan lafal, kosakata lisan, dan memiliki kemampuan mendengarkan.

- b. Mengartikan (Permulaan Kelas 1 SD/MI)

Pada indikator ini siswa diharapkan telah menguasai pengenalan huruf, nama atau suara, penamaan suku kata, serta siswa telah mampu membaca non kata dan kata umum

- C. Konfirmasi dan Kefasihan (Kelas 1 hingga kelas 3 SD/MI)

Pada tahap ini siswa diharapkan memiliki kefasihan membaca lisan (membaca paragraf dan paham), Mendikte, serta dapat menjawab Teka-teki atau melengkapi kalimat

Pada penelitian ini, indikator yang digunakan untuk mengukur keterampilan membaca permulaan adalah indikator menurut ACDP Indonesia yaitu keterampilan baca tulis, mengartikan, serta konfirmasi dan kefasihan.

D. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu metode pre-experimental Design. Sugiyono (2017: 112) Mengemukakan bahwa “dalam metode pre-experimental design masih terdapat pengaruh luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random”.

Desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest-posttest. Dalam desain ini, sebelum perlakuan, sampel diberi pretest (tes awal) terlebih dahulu dan di akhir perlakuan, sampel diberi posttest (tes akhir). Pretest dan posttest ini berperan sebagai pengukur dalam

penelitian ini. Untuk melaksanakan metode ini, penelitian dilakukan terhadap satu kelas, tanpa kelas pembandingan atau kelas kontrol. Berikut adalah Tabel design penelitian one group pretest- posttest :

Tabel 1. Desain Penelitian One Group Pretsest-Posttest

O_1	X	O_2	O_1 = Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan) O_2 = nilai posttest (setelah diberi perlakuan)
-------	-----	-------	---

(Sugiono , 2017)

Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 2 MI Guppi Kota Cirebon yang keseluruhannya berjumlah 15 siswa. Pengumpulan data menggunakan Angket Membaca Permulaan dan penggunaan Media Pembelajaran interaktif di MI GUPPI Kota Cirebon. Untuk melihat hasil penelitian digunakanlah uji analisis regresi dan uji determinasi.

E. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Madrasah Ibtidaiyah yang menjadi sampel penelitian digunakan sebagai media pembelajaran ketika di dalam kelas. Sebenarnya Media Pembelajaran Interaktif membaca permulaan bisa juga digunakan sebagai bahan ajar pribadi agar siswaw bisa belajar secara mandiri. Akan tetapi, pada penelitian ini, aplikasi mobile learning membaca permulaan digunakan sebagai media pembelajaran dan latihan.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat digunakan baik di dalam kelas maupun diluar kelas. Hal ini dikarenakan mobile learning mendukung empat pendekatan pembelajara berikut :

1. pembelajaran individual, media pembelajran interaktif dapat memungkinkan pemelajar mempercepat pembelajaran dengan kecepatan mereka sendiri,
2. pembelajaran jarak jauh, pembelajaran situasional dapat direalisasikan saat pemelajar menggunakan perangkat mobile untuk belajar dalam konteks nyata.
3. pembelajaran kolaboratif, media pembelajrran interaktif memungkinkan pembelajaran kolaboratif saat pemelajar menggunakan perangkat mobile agar mudah berinteraksi dan berkomunikasi dengan yang lain

4. pembelajaran informal, pembelajaran informal direalisasikan saat seseorang belajar dari kelas sesuai kenyamanan mereka.

2. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa MI

Dalam penelitian ini, untuk melihat pengaruh mobile learning Membaca Permulaan terhadap kemampuan membaca permulaan siswa Madrasah Ibtidaiyah menggunakan analisis uji regresi menggunakan SPSS. Berikut adalah hasil perhitungan SPSS uji regresi terhadap aplikasi mobile learning :

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	543.459	1	543.459	5.688	.024 ^a
	Residual	2675.207	28	95.543		
	Total	3218.667	29			

a. Predictors: (Constant), Mobile Aplikasi

b. Dependent Variable: Membaca Permulaan

Berdasarkan hasil uji regresi pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi 0,024 yang menunjukkan bahwa lebih kecil dari alpha (0,05) menunjukkan bahwa Aplikasi mobile learning memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan.

Untuk melihat seberapa besar pengaruh aplikasi mobile learning terhadap kemampuan membaca permulaan siswa bisa dilihat dengan menggunakan uji determinasi. Berikut adalah hasil uji determinasi di SPSS :

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.411 ^a	.169	.139	9.77462

a. Predictors: (Constant), Mobile Aplikasi

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai R Square sebesar 0,169 hal ini menunjukkan bahwa Aplikasi mobile learning membaca permulaan berpengaruh sebesar 16,9% terhadap kemampuan membaca permulaan siswa. Hal iini menunjukkan bahwa 83.1% faktor yang mempengaruhi kemampuan belajar siswa berasal dari faktor lainnya.

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa Aplikasi mobile learning membaca permulaan secara signifikan dapat mempengaruhi kemampuan membaca permulaan siswa. Dan berdasarkan data diatas, pada penelitian ini, besarnya pengaruh aplikasi mobile learning membaca permulaan terhadap kemampuan membaca permulaan adalah sebesar 16,9%.

F. KESIMPULAN

Berdasarkan data dan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan Aplikasi Mobile Learning membaca permulaan di madrasah Ibtidaiyah bisa digunakan dengan empat pendekatan yaitu pembelajaran individual, pembelajaran jarak jauh, pembelajaran kolaboratif, dan pembelajaran informal.
2. Aplikasi Mobile learning membaca permulaan di Madarasah Ibtidaiyah memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan siswa SD.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, R.C. (1972). Language skills in elementary education. New York: Macmillan Publishing Co, Inc.
- ACDP Indonesia. (2014). Pentingnya Membaca dan Penilaian di Kelas-kelas Awal. Tersedia : <http://repositori.kemdikbud.go.id/8578/1/Working-Paper-ACDP-EGRA-Indonesia-FINAL1.pdf>
- England, E and Finney, A, (2002). Managing Multimedia : Project Management For Web And Convergent Media . Harlow : Pearson Education Limited
- Hanushek, E. and L. Woessmann. 2012. Do Better Schools Lead to More Growth Cognitive Skills, Economic Outcomes, and Causation. Journal of Economic Growth. 17 (4)
- Hung Lin et All (2016). *A Study of the Effects of Digital Learning on Learning Motivation and Learning Outcome*. EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education. 13 (7). 3553-3564.
- Kirschner, A., Karpinski, C. (2010). Facebook and academic performance. Journal Of Computer and Humaniora, 26, 1237–1245, The Kingdom Of Saudi Arabia: King Saud University.
- Prior, D. D., Mazanov, J., Meacheam, D., Heaslip, G., & Hanson, J. (2016). Attitude, digital literacy and self-efficacy: Flow-on effects for online learning behavior. The Internet and Higher Education, 29, 91-97.
- Radar Cirebon. (2017). Siswa SMP Tak Bisa Baca Bukan Omong Kosong. <https://www.radarcirebon.com/siswa-smp-tak-bisa-baca-bukan-omong-kosong.html>.
- Slamet, St.Y.(2008). Dasar-Dasar Keterampilan Berbahasa Indonesia. Surakarta: UNS Press.
- Stanovich, K. 1986. Matthew Effects in Reading: Some Consequences of Individual Differences in the Acquisition of Literacy. Reading Research Quarterly.11 (4).
- Stern, J. and L. Nordstrum. 2014. Indonesia 2014: The National Early Grade Reading Assessment (EGRA) and Snapshot of School Management Effectiveness (SSME) Survey. Jakarta, Indonesia: USAID.

Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Supriyadi, dkk. (1992). Pendidikan bahasa Indonesia 2. Jakarta: Depdikbud.

Susanto, A. (2011). Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenada. Media Group.

UNESCO. 2006. Education for All Global Monitoring Report 2006: Literacy for Life. Paris, France: UNESCO