

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sesuatu yang penting bagi manusia, karena dapat meningkatkan kualitas hidup seseorang. Hal itu disebabkan “Pendidikan merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan fisik berlangsung sepanjang hayat sejak manusia lahir” (Henderson dalam Sadulloh, 2015, hlm. 5). Berdasarkan pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan mampu mendukung proses dan perkembangan diri manusia sebagai makhluk sosial. Proses tersebut dapat memperoleh hasil yang baik atau buruk salah satunya bergantung pada proses pendidikan yang dilaluinya. Pendapat lain dikemukakan oleh Mujib (2012, hlm. 29) menyatakan bahwa pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan. Pernyataan tersebut lebih spesifik karena manusia harus menunjukkan adanya perubahan tingkah laku dan sikap yang lebih dewasa sebagai ciri bahwa ia telah melalui proses pendidikan. Dari kedua pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan sangat mendukung proses manusia meningkatkan kualitas dirinya untuk meraih kesejahteraan hidup.

Tidak berlebihan kiranya, jika dikatakan bahwa pendidikan merupakan media efektif dalam menciptakan transformasi peradaban bangsa. Masa depan suatu bangsa sangat bergantung pada sumber daya masyarakatnya dalam menguasai pengetahuan, teknologi, dan karakter yang baik. Semua itu didapatkan melalui pendidikan. Walau begitu, pelaksanaan pendidikan diberbagai negara tidak semudah membalikan telapak tangan, sehingga perlu adanya sistem yang mengatur proses pelaksanaan pendidikan. Sistem pendidikan inilah yang menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan pendidikan di negara tersebut.

Penelitian *Programme for International Student Assesment (PISA)* tahun 2015 yang meneliti sistem pendidikan di 76 negara. Hasilnya, negara yang berada diurutan 35 teratas merupakan negara maju, setelah diimbangi oleh data hasil penelitian *International Monetary Fund (IMF)* dan *Central Intellegence Agency*

(CIA) tahun 2016. Sebenarnya, hasil penelitian tersebut menjadi tamparan keras untuk bangsa Indonesia. Pasalnya, Indonesia berada pada urutan ke-69 artinya sistem pendidikan di Indonesia masih belum maksimal jika dibandingkan dengan negara lain bahkan di negara benua asia sekali pun.

Melihat fakta tersebut, pemerintah Indonesia tidak diam saja. Saat ini sudah banyak perubahan dan perbaikan yang dilakukan pemerintah demi terciptanya pendidikan yang berkualitas. Salah satunya dengan cara meningkatkan keterampilan membaca peserta didik. Kurangnya kualitas pendidikan di Indonesia sebanding dengan kurangnya keterampilan membaca. Tidak heran jika Iskandarwassid dan Sunendar (2016, hlm. 245) berpendapat bahwa masyarakat negara maju ditandai oleh telah berkembangnya budaya baca yang baik, tidak hanya perihal minat baca tapi kualitas membacanya pun baik. Pernyataan tersebut dibuktikan pula oleh penelitian Jhon W. Miller tahun 2016 yang meneliti kemampuan literasi masyarakat di 61 negara. Hasilnya, 30 negara peringkat paling atas merupakan negara maju. Fakta yang mengejutkan adalah kenyataan bahwa Indonesia berada diposisi kedua terakhir pada penelitian tersebut, yakni urutan ke-60. Maka dari itu, meningkatkan keterampilan membaca merupakan hal yang sangat penting dan juga berguna untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Namun, Indonesia merupakan negara yang sangat luas dan memiliki jumlah penduduk yang banyak. Tidak mudah bagi Indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik dalam waktu dekat secara menyeluruh. Hal tersebut dikarenakan keterampilan membaca merupakan hal yang kompleks karena melibatkan proses mental yang lebih tinggi seperti ingatan, pemikiran, daya hayal, pengaturan, penerapan, pemahaman, dan pemecahan masalah. Sehingga dalam meningkatkan keterampilan membaca membutuhkan waktu yang panjang dan upaya yang besar, apalagi untuk membaca pemahaman.

Pembelajaran membaca pemahaman pada Kurikulum 2013 mengharuskan peserta didik untuk memahami isi informasi dari berbagai macam teks seperti teks eksposisi, cerpen, fabel, maupun legenda. Menurut Dalman (2013, hlm. 87), “Membaca pemahaman merupakan keterampilan membaca yang berada pada

urutan yang lebih tinggi.” Sehingga perlu ada usaha lebih dalam mengajarkan membaca pemahaman.

Pada pembelajaran membaca pemahaman tidak dapat lepas dari peran pendidik menggunakan strategi untuk mengarahkan peserta didik mencapai tujuan dalam kegiatan membaca. Strategi yang dipilih pendidik haruslah yang tepat dan efektif, sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Suhardjono (2010, hlm. 64) yang menyatakan bahwa kontrol pembelajaran membaca terletak pada pendidik. Pendidik harus memiliki kemampuan atau keterampilan dalam mengajar, yaitu menerapkan metode mengajar dan strategi mengajar yang tepat dan efektif. Oleh karena itu, pembelajaran membaca pemahaman di sekolah menuntut pendidik untuk menggunakan strategi yang efektif dan efisien supaya tujuan dari pembelajaran membaca pemahaman dapat dicapai.

Ada beberapa strategi yang digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman yang sudah diteliti dan dapat digunakan oleh para pendidik. Strategi tersebut seperti *Read, Encode, Annotate, Ponder (REAP)*, *Survey, Question, Read, Recite, and Review (SQ3R)*, *Direct Reading Thinking Activity (DRTA)*, *Creative Thinking Reading Activity (CTRA)*, dan *Know Want to Learn Affect (KWLA)*. Setiap strategi memiliki efektivitas yang berbeda, untuk itu perlu diteliti kembali untuk memastikan tingkat efektivitasnya. Strategi yang akan diujikan dalam penelitian ini adalah Strategi *Know Want to Learn Affect (KWLA)*.

Menurut Mandville dalam Erniyanti (2016, hlm. 20) menyatakan bahwa Strategi *Know Want to Learn Affect (KWLA)* merupakan strategi yang berbasis keefektifan peserta didik. Strategi ini melibatkan peran peserta didik sebelum, saat berlangsung, dan setelah kegiatan membaca. Strategi ini tidak hanya membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan setelah membaca, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menghubungkan ketertarikan dan penilaian pribadi pada pengalaman belajar peserta didik. Peserta didik dapat mencurahkan pendapat sehingga pendidik dapat melihat seberapa besar ketertarikan dan pengetahuan peserta didik terhadap teks yang dibaca. Selain itu, peserta didik pun mendapatkan pengetahuan yang lebih luas setelah melakukan kegiatan membaca menggunakan strategi *Know Want to Learn Affect (KWLA)*.

Strategi *Know Want to Learn Affect (KWLA)* sebelumnya telah digunakan dalam sebuah penelitian yaitu penelitian dari Risma Erniyati seorang mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dari Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2016. Penelitian tersebut berjudul Keefektifan Strategi *KWLA (Know-Want-Learn-Affect)* dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Eksposisi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tempel. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa strategi *Know Want to Learn Affect (KWLA)* dinilai lebih efektif dibanding strategi konvensional dalam pembelajaran membaca pemahaman. Namun, dikarenakan hanya ada satu penelitian tentang strategi tersebut, hasilnya dirasa kurang meyakinkan. Untuk itu, perlu adanya penelitian lagi yang membahas tentang strategi tersebut.

Penelitian ini hendak meneliti strategi yang sama dengan penelitian Risma Erniyati untuk melihat hasil yang lebih bervariasi. Namun, pada penelitian ini difokuskan pada teks cerita legenda. Cerita legenda memiliki urgensi penting untuk dipelajari secara serius. Tidak banyak yang sadar bahwa kini cerita legenda terancam punah. Dilansir dari [www.harnas.co](http://www.harnas.co) seorang pakar Arkeolog UI, Agus Aris Munanda menyatakan, “Cerita rakyat berasal dari tradisi yang disampaikan dari generasi ke generasi melalui lisan. Namun, banyaknya hiburan atau perhatian lain di masyarakat, membuat pengetahuan masyarakat mengenai suatu legenda menurun.” Hal tersebutlah yang membuat cerita legenda saat ini tengah diambang kepunahan. Maka, upaya memahami teks legenda pada diri peserta didik dinilai sebagai salah satu tindakan untuk melestarikan cerita legenda di masyarakat.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis bermaksud melakukan penelitian tentang membaca pemahaman dengan menggunakan strategi *Know Want to Learn Affect (KWLA)* dengan tujuan mengetahui tingkat efektivitas strategi tersebut. Penelitian itu akan diterapkan pada pembelajaran mengidentifikasi informasi dalam cerita legenda, mengingat pentingnya mempelajari cerita legenda pada saat ini. Penelitian tersebut diajukan dengan judul “Pembelajaran Mengidentifikasi Informasi Legenda Menggunakan Strategi *Know Want to Learn Affect (KWLA)* dalam Membaca Pemahaman Peserta Didik Kelas VII Mts. Persis 30 Cibedug Tahun Pelajaran 2018/2019.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah merupakan salah satu titik kemunculan masalah yang ditemukan oleh penulis yang ditinjau dan ditimbang dari sisi keilmuan. Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di latar belakang, maka identifikasi permasalahan dalam penelitian ini dipaparkan sebagai berikut.

1. Kualitas sistem pendidikan di Indonesia masih kurang maksimal.
2. Rendahnya kemampuan membaca masyarakat Indonesia, baik dari segi minat maupun kualitasnya.
3. Cerita legenda terancam punah karena sudah jarang orang melanjutkan tradisi bercerita dari generasi kegenerasi secara lisan.
4. Strategi membaca yang umum digunakan, dinilai kurang efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada masa kini.

Permasalahan yang penulis kemukakan tersebut merupakan permasalahan yang sudah lama disadari, namun masih belum menemukan solusi yang tepat dan hasil yang signifikan. Untuk itu, penulis ingin turut membantu menyelesaikan permasalahan tersebut sebagai bentuk kontribusi penulis untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia.

### **C. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah adalah poin-poin tentang pertanyaan yang menegaskan hal-hal yang akan dikaji oleh penulis. Adapun rumusan masalah yang dapat dianalisis sebagai berikut.

1. Apakah penulis mampu merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran mengidentifikasi informasi legenda menggunakan strategi *Know Want to Learn and Affect (KWLA)* dalam membaca pemahaman peserta didik?
2. Bagaimanakah keterampilan membaca pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran mengidentifikasi informasi legenda dengan menggunakan strategi *Know Want to Learn and Affect (KWLA)*?
3. Efektifkah penggunaan Strategi *Know Want to Learn Affect (KWLA)* pada keterampilan membaca pemahaman peserta didik dalam pembelajaran mengidentifikasi informasi legenda?

Rumusan masalah ditandai dengan pertanyaan-pertanyaan yang mengarah pada masalah yang menjadi fokus penelitian. Dengan pertanyaan-pertanyaan yang

berdasarkan masalah tersebut, maka diharuskan mencari jawaban sebagai bentuk pemecahan masalah melalui segala proses pengumpulan data. Oleh karena itu, rumusan masalah ini menjadi landasan dan tujuan penelitian ini dilakukan.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Segala sesuatu yang dikerjakan harus memiliki tujuan supaya suatu hal tersebut menjadi ilmu atau pengalaman yang berguna, begitu pun dengan penelitian ini. Adapun tujuan pada penelitian ini, dipaparkan sebagai berikut.

1. Penulis mampu merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran mengidentifikasi informasi legenda menggunakan strategi *Know Want to Learn Affect (KWLA)* dalam keterampilan membaca pemahaman peserta didik. .
2. Mengetahui keterampilan membaca pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran mengidentifikasi informasi legenda dengan menggunakan strategi *Know Want to Learn and Affect (KWLA)*.
3. Mengetahui efektivitas penggunaan Strategi *Know Want to Learn Affect (KWLA)* pada kemampuan membaca pemahaman peserta didik dalam pembelajaran mengidentifikasi informasi legenda.

Tujuan yang telah dipaparkan tersebut memiliki hubungan dengan masalah yang telah dirumuskan. Semoga tujuan penelitian ini dapat membuat pembelajaran mengidentifikasi informasi lebih efektif dan efisien.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Setelah terurai tujuan penelitian yang terarah, maka diharapkan penelitian ini akan memperoleh manfaat. Adapun manfaat yang diharapkan ada pada hasil penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memberikan sumbangan pemikiran sebagai masukan pengetahuan atau literatur ilmiah yang dapat dijadikan kajian bagi seluruh aktivis akademik, khususnya yang sedang mempelajari materi yang berkaitan dengan pembelajaran mengidentifikasi informasi legenda sebagai upaya meningkatkan hasil belajar, dan berpikir kritis dengan menggunakan metode *Know, Want to Learn, and Affect (KWLA)*.

## 2. Manfaat Praktis

Segala sesuatu yang dilakukan oleh manusia diharuskan memberikan manfaat bagi dirinya, orang lain, maupun lingkungan sekitar. Sama halnya dengan penelitian ini, diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut.

### a. Manfaat untuk Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan, keterampilan, dan pengalaman penulis tentang pendidikan terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada pembelajaran mengidentifikasi informasi pada legenda untuk meningkatkan pengetahuan dengan metode *Know, Want to Learn, and Affect* yang dikemas dalam bentuk Permainan Edukasi.

### b. Manfaat untuk Pendidik

Untuk pendidik, hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan referensi dalam melaksanakan pembelajaran. Khususnya pada pembelajaran mengidentifikasi informasi legenda. Selain itu, metode pembelajaran yang difokuskan pada penelitian ini, diharapkan dapat diterapkan pada proses pembelajaran sehari-hari sebagai bentuk pembelajaran yang inovatif yang kelak akan dibuktikan keefektifannya.

### c. Manfaat untuk Peserta Didik

Untuk peserta didik, penelitian ini diharapkan mampu menjadi salah satu sumber pembelajaran di sekolah. Khususnya pada materi mengidentifikasi informasi legenda. Selain itu, diharapkan pula menjadi motivasi peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran. Terutama pada minat baca dan kemampuan berpikir kritis dan menstimulasi peserta didik untuk aktif, kreatif, dan inovatif.

### d. Manfaat untuk penelitian lanjutan

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber referensi bagi peneliti lain khususnya yang akan melakukan penelitian mengenai pembelajaran mengidentifikasi informasi atau penelitian mengenai strategi *Know Want to Learn Affect (KWLA)*. Selain itu, semoga penelitian ini dapat dijadikan inspirasi bagi peneliti lain.

Berdasarkan paparan tersebut, penulis sangat berharap penelitian ini dapat memberikan dampak positif untuk semua pihak khususnya pihak yang

berkonsentrasi di bidang pendidikan. Semoga penelitian ini dapat menjadi solusi dari permasalahan pendidikan yang ada di Indonesia.

#### **F. Definisi Operasional**

Definisi operasional merupakan pemaparan dari variabel yang terdapat pada judul penelitian. Setiap definisi dari suatu hal memiliki arti yang luas atau sederhana bahkan kadang memiliki arti yang bercabang bergantung pada sudut pandang yang digunakan. Untuk itu, pada definisi operasional dibuat pembatasan dari istilah-istilah yang diberlakukan pada judul penelitian, sehingga terciptanya keselarasan pemaknaan antara penulis dengan pembaca. Definisi tersebut dipaparkan sebagai berikut.

1. Pembelajaran adalah proses belajar dengan melakukan interaksi antar pendidik dan peserta didik dengan menggunakan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.
2. Mengidentifikasi adalah kegiatan mencari, menemukan, mengumpulkan, meneliti, mencatat informasi sesuai kebutuhan yang dalam keterampilan berbahasa disebut membaca pemahaman.
3. Mengidentifikasi informasi legenda adalah kegiatan mencari, menemukan, dan mengumpulkan informasi yang terdapat dalam legenda. Tercantum pada KD 3.15 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.
4. Membaca pemahaman adalah kegiatan membaca yang melibatkan daya kognitif manusia sehingga memahami seluruh isi bacaan.
5. Strategi adalah rancangan sistematis yang digunakan untuk memperoleh tujuan tertentu.
6. *Know Want to Learn Affect (KWLA)* adalah strategi membaca yang digunakan untuk menstimulus dan melatih peserta didik supaya mempunyai pemahaman secara menyeluruh mengenai suatu bahan bacaan.

Dari definisi yang telah dipaparkan maka didapatkan kesimpulan bahwa pembelajaran mengidentifikasi informasi legenda adalah pembelajaran yang melibatkan proses mencari, menemukan, mengumpulkan informasi yang terdapat pada teks legenda yang dibaca. Pembelajaran tersebut melibatkan membaca



pemahaman yang memerlukan daya kognitif pembaca dalam memahami isi bacaan menggunakan strategi *Know Want to Learn Affect (KWLA)*.

### **G. Sistematika Skripsi**

Sistematika adalah penataan atau pengaturan secara tersusun yang memiliki aturan atau tata cara. Pada penulisan skripsi pun diperlukan pemaparan mengenai sistematikanya supaya membantu pembaca untuk memahami secara mendalam dan mendapatkan gambaran pokok dari isi skripsi. Supaya skripsi ini dapat dipahami dengan jelas, maka pemaparan isinya dikelompokkan menjadi beberapa subbab dengan sistematika penulisan sebagai berikut.

Bab I pendahuluan. Bab ini merupakan bagian awal dari skripsi yang bermaksud mengantarkan pembaca ke dalam pembahasan suatu masalah. Inti dari bagian pendahuluan adalah pernyataan tentang masalah yang hendak diteliti. Pada bab ini pun menguraikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika skripsi. Secara keseluruhan bab ini menjelaskan tentang masalah yang menjadi fokus penelitian ini. Penjelasan tersebut diharapkan mampu memberikan gambaran awal terhadap penelitian skripsi yang akan disusun karena pada bab ini tentunya menjadi dasar untuk melanjutkan pada pembahasan bab selanjutnya.

Bab II kajian teoretis dan kerangka pemikiran yang mencakup kajian teori atau kajian pustaka, hasil penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis. Kajian teori menjelaskan tentang deskripsi variabel secara teori keilmuan. Deskripsi tersebut difokuskan kepada hasil kajian teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan permasalahan yang hendak diteliti. Melalui kajian teori tersebut peneliti merumuskan definisi konsep dan definisi operasional variabel. Pada kajian teoretis membahas tentang teori yang cakupannya luas, namun tetap akan diperjelas dan dipertegas pada kerangka pemikiran dan asumsi serta hipotesis. Selanjutnya, untuk hasil penelitian terdahulu, dimaksudkan untuk dijadikan bahan perbandingan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang serupa supaya dapat dinilai hasil yang terbaik.

Bab III model penelitian. Pada bagian ini berisi tentang metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen

penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian. Bab ini difokuskan pada pembahasan yang menjelaskan secara sistematis langkah-langkah yang digunakan dalam menjawab permasalahan sehingga memperoleh kesimpulan.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan. Pada bagian ini, mendeskripsikan hasil penelitian beserta penjabaran tentang proses pengolahan data untuk memperoleh hasil tersebut. Pada bagian ini pun menyampaikan tentang dua hal utama yaitu temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data mengemukakan hasil penelitian yang telah dicapai meliputi pengolahan data dan analisis temuan dengan disertai pembahasan secara terperinci.

Bab V simpulan dan saran. Bagian ini merupakan bagian akhir dari penelitian ini. Pada bagian ini menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis temuan dan rekomendasi kepada penelitian selanjutnya. Demikianlah sistematika skripsi yang menjadi kerangka dalam penulisan skripsi.