

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Semua makhluk hidup atau makhluk sosial membutuhkan bahasa, yang terdiri dari sistem simbol bunyi yang dibuat oleh ucapan mulut manusia. Bahasa juga merupakan cara manusia berinteraksi satu sama lain.

Bahasa dianggap sebagai faktor keberhasilan atau kesuksesan seorang anak, dan anak-anak yang banyak berbicara dianggap sebagai representasi dari tingkat kecerdasan mereka. Jika mereka ingin berhasil di masyarakat dan budayanya, anak-anak perlu memperoleh keterampilan bahasa yang luas, yang mencakup kemampuan mereka untuk berkomunikasi melalui berbagai bahasa.

Membaca di sekolah dasar sangat interaktif. Ini memungkinkan siswa menemukan informasi tentang apa yang mereka baca, seperti buku atau koran, dan meningkatkan kemampuan berbahasa dan berkomunikasi mereka. Setiap siswa harus mendapatkan pelajaran ini. Pembelajaran berbagai jenis membaca adalah tujuan utama pembelajaran membaca di sekolah dasar, menurut Tarigan (2008, hlm. 11).

Menurut Pujiarti, Putra, dan Astuti (2024, hlm. 2), pembelajaran membaca di sekolah dasar dibagi menjadi dua tahap. Siswa kelas rendah memperoleh pemahaman tentang membaca, dan siswa kelas tinggi memperoleh pemahaman yang sama. Membaca juga dapat meningkatkan kesehatan peserta didik, terutama secara mental, setelah peserta didik menguasai teknik membaca dan menangkapnya dengan baik. Pembelajaran membaca memiliki banyak manfaat bagi kehidupan manusia, terutama bagi siswa karena membaca adalah tahap pertama dalam berbicara.

Anderson dalam Herman, Saleh, dan Maharani Islami (2017, hlm. 483) menyatakan bahwa membaca memiliki banyak keuntungan. Beberapa contohnya adalah aktivitas mental yang lebih baik, kosa kata yang lebih besar, kreativitas yang lebih besar, kedisiplinan yang lebih besar, dan kepercayaan diri yang lebih besar.

Aktivitas membaca pada dasarnya meningkatkan siswa atau orang secara keseluruhan. Faktor internal termasuk kondisi siswa secara fisik, intelektual, dan psikologis, serta lingkungan mereka. Menurut Hanifaturrahmah (2019, hlm. 56), kemampuan membaca awal sangat penting bagi siswa yang baru masuk ke sekolah

dasar. Ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mereka untuk membaca dan memahami huruf.

Menurut Azizah (2019, hlm. 4), pemerintah Indonesia mendorong budaya literasi. Sebagian besar orang menganggap budaya literasi merupakan ukuran kemajuan suatu negara. Antropolog bahasa seperti Lucian Levy-Bruhl, Claude Levi-Strauss, Walter Ong, dan Jack Goody menggunakan literasi untuk membedakan masyarakat primitif dari masyarakat "beradab". Salah satu cara untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang masyarakat adalah dengan menyelidiki budaya literasi negara tersebut. Namun, ada juga cara lain untuk memahami masyarakat melalui budaya atau kebiasaan mereka. Indonesia meningkatkan budaya literasi untuk menghindari kelompok primitif.

Sebenarnya, orang Indonesia tidak suka membaca. Menurut BPS tahun 2006 (Hanani, 2008), orang Indonesia lebih suka menonton televisi dan mendengar radio daripada membaca, yang berarti mereka dapat memperoleh informasi baru melalui membaca. Sebaliknya, orang lain lebih suka menggunakan televisi dan radio untuk memperoleh informasi. Data di atas menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat Indonesia tidak membutuhkan kemampuan membaca. Tugas membaca di bagian bahasa harus diperhatikan dengan cermat untuk memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa. Belajar membaca harus menjadi pengalaman yang menyenangkan dan tidak dipaksakan.

Anda memiliki kemampuan untuk menciptakan cara baru untuk mendorong siswa Anda untuk lebih tertarik pada literasi membaca sebagai calon guru. Dengan bantuan teknologi saat ini, siswa dapat berusaha lebih keras untuk belajar membaca, menyusun kata, dan membuat kalimat. Pengenalan huruf, membaca kata, menyusun kata, dan menggabungkan kata adalah bagian dari perkembangan literasi membaca.



**Gambar 1. 1 Nilai Hasil Literasi Membaca**

Sumber: Sekolah Linggar 1 Kabupaten Bandung

Hasil observasi lapangan menunjukkan bahwa sumber sekolah menyatakan bahwa beberapa siswa memiliki literasi membaca yang agak buruk. Sekitar 67% siswa dapat membaca dengan lancar dan lancar; enam orang, atau 18%, masih belum memahami semua huruf, dan lima orang, atau 15%, sudah dapat membaca dengan terbata-bata. Budaya literasi siswa yang buruk berdampak buruk pada membaca dan orang lain. Ini termasuk siswa yang tidak terlalu bersemangat untuk belajar membaca, kurangnya dukungan dari orang tua atau orang lain di sekitar mereka, kurangnya dorongan dari orang tua, dan kurangnya komitmen dari orang tua untuk membantu mereka belajar membaca. Faktor internal lainnya termasuk gairah dan minat siswa dalam belajar membaca. Faktor eksternal lainnya termasuk kekurangan dukungan dari lingkungan sekolah dan luar sekolah. Siswa meninggalkan membaca buku dan beralih ke bermain game dan menggunakan ponsel pintar. Akibatnya, guru harus mampu merencanakan dan merencanakan pembelajaran membaca dengan baik sehingga pembelajaran menjadi kegiatan yang menyenangkan dan tidak membosankan untuk dilakukan setiap hari. Untuk mencapai tujuan ini, teknologi seperti aplikasi harus digunakan. Model pembelajaran yang menarik dan membantu dalam mengajarkan siswa membaca adalah salah satu cara untuk mengatasi tindakan ini. Model pembelajaran *scramble* memberi siswa kemampuan untuk berkolaborasi dan belajar dalam kelompok kecil. Sebagaimana dijelaskan oleh Johnson Isjoni dalam Mandak, Fatimah, dan Alam (2021, hlm. 20), model yang digunakan saat ini berbeda dari yang sebelumnya. Ini disebabkan oleh tuntutan agar siswa menggunakan pendekatan kreatif dan menggabungkan ide atau jawaban untuk pertanyaan (Komalasari, 2010, hlm. 84). Permainan ini didasarkan pada konsep "belajar sambil bermain", dan mengharuskan siswa meletakkan kartu pertanyaan dan jawaban dalam urutan logis.

Seperti yang dinyatakan oleh Sanjaya dalam Mandak, Fatimah, dan Alam (2021, hlm. 20-21), model pembelajaran kooperatif memiliki banyak manfaat. Siswa mampu berkolaborasi dan membantu satu sama lain. Pertama dan terpenting, model pembelajaran kooperatif memberi siswa kesempatan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka, berbicara tentang konsep, dan

belajar dari siswa lain. Kedua, siswa mungkin lebih bertanggung jawab karena model ini memungkinkan mereka untuk menghindari bergantung terlalu banyak pada guru mereka. Kelima, pembelajaran bersama dapat meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial, seperti hubungan yang lebih baik dan kepercayaan diri yang lebih besar. Karena mereka berada dalam kelompok keputusan, siswa dapat memecahkan masalah tanpa khawatir melakukan kesalahan. Ketujuh: Model pembelajaran kooperatif memberi siswa kesempatan untuk belajar lebih banyak dan lebih abstrak. Kedua belas: Model ini memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan memperluas pengetahuan mereka. Ini sangat membantu dalam pembelajaran jangka panjang.

Peserta didik diajarkan untuk mendapatkan pengetahuan baru dan bekerja sama dalam kelompok, yang keduanya meningkatkan kualitas mereka. Teknologi seperti *Genially*, Plat Flop, dan aplikasi web diharapkan dapat membantu siswa belajarmembaca.

Hasil penelitian mengkonfirmasi hasil sebelumnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan mereka tentang masalah yang akan dibahas. Selain itu, digunakan untuk menemukan kekuatan dan kelemahan penelitian dan melindunginya dari plagiasi atau kesamaan dengan penelitian lain. Ini adalah hasil dari penelitian tersebut.

Hasil penelitian Aufa Eliana (2023) berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantu Flash Card terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV MIN 4 Bener Meriah". Penelitian ini dilakukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe scramble berbantu flash card. Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa dan Subtema 1 Indahnyanya Kebersamaan dilaksanakan pada tanggal 18 dan 20 Juli 2023. Dengan mempertimbangkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa perbandingan kemampuan membaca siswa memiliki dampak yang signifikan. Uji t untuk sampel berpasangan atau sampel berkorelasi digunakan untuk menguji hipotesis karena hanya ada satu sampel. Hasil uji t sampel berpasangan adalah pada taraf signifikan (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , dan dapat dilihat dari  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $18,298 > 1,734$ . Hasil menunjukkan nilai yang lebih baik baik sebelum maupun setelah perlakuan.

Hipotesis alternatif diterima, dan hipotesis nol ditolak pada taraf kepercayaan 95%. Siswa memperoleh nilai rata-rata 58,545 pada pre-test dan 78,409 pada post-test.

Sebuah penelitian oleh Afif Masruroh menemukan bahwa siswa di kelas VSD Nurul Islam Purwoyoso di Semarang menggunakan metode scramble untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka. Nilai rata-rata untuk siklus I adalah 74,5, dan nilai rata-rata untuk siklus II adalah 86,25.72. Studi yang diterbitkan dalam jurnal oleh Dika Zuchdan Sumira dkk. menemukan bahwa pembelajaran scramble berdampak pada kecerdasan interpersonal dan kemampuan membaca siswa di SD. Dalam penelitian sebelumnya, saya mencoba menggunakan model kooperatif tipe scramble untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di kelas II SD Linggar 1. Dalam studi ini, kemampuan membaca siswa di kelas eksperimen akan diuji.

Menurut penelitian hipotesis Mira Zartika (2024), "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas III", berdasarkan data yang dikumpulkan dan dianalisis, kriteria p memenuhi nilai tailed Sig 2 sebesar 0,003. Ketika siswa menggunakan media Scramble untuk belajar, itu sangat membantu meningkatkan kemampuan membaca mereka. Kegiatan kelompok meningkatkan pemahaman siswa tentang teks.

Nanda Azahra Va Arni et al. (2023) meneliti "Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Puzzle Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas I." Untuk membuat hasil penelitian lebih mudah dipahami, hasilnya disajikan dalam bentuk tabel dan deskripsi. Data pre-test dan post-test disusun dalam interval 10–55, yang dianggap kurang; 56–75, dianggap cukup baik; dan 76–85, dianggap cukup baik. Studi ini menyelidiki bagaimana penguasaan kosakata siswa di kelas I di SDN Gugus 1 Kecamatan Gerung dipengaruhi oleh model pembelajaran Scramble yang menggunakan media Puzzle. Untuk mengevaluasi penguasaan kosakata siswa, tiga kriteria digunakan: memeriksa kosakata yang termasuk dalam anggota keluarga besar; membagi kosakata menjadi kategori sinonim dan antonim; dan menulis huruf dari kosakata yang masih acak. Untuk masing-masing kelompok, nilai pretest rata-rata 80,24 dan nilai posttest rata-rata 87,14. Puzzle dan model pembelajaran Scramble digunakan oleh siswa kelas I SDN

Gugus 1 Kecamatan Gerung untuk meningkatkan kosakata dan keterampilan belajar mereka. Berdasarkan data di atas, penulis melakukan penelitian dengan judul "pengaruh model kooperatif tipe *scramble* berbantuan *Website genially* terhadap kemampuan membaca permulaan SD kelas II."

### **B. Identifikasi Masalah**

Atas dasar latar belakang masalah sebagaimana telah diutamakan di atas maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan dalam minat membaca peserta didik masih sedikit rendah
2. Rendahnya kemampuan peserta didik yang belum bisa mengenal huruf masih sedikit rendah
3. Rendahnya kemampuan peserta didik yang belum bisa membaca masih sedikit rendah
4. Rendahnya media tersedia yang kurang untuk peserta didik dalam meningkatkan literasi membaca

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran model pembelajaran yang menggunakan kooperatif tipe *scramble* berbantuan *Website genially* dengan peserta didik yang menggunakan model konvensional di kelas II SDN Linggar 1?
2. Seberapa besar pengaruh model Kooperatif tipe *scramble* berbantuan *Website genially* terhadap kemampuan membaca permulaan di kelas II SDN Linggar 1?
3. Apakah terdapat peningkatan kemampuan membaca peserta didik yang menggunakan model kooperatif tipe *scramble* berbantuan *Website genially* dengan model konvensional di kelas II SDN Linggar 1?

### **D. Tujuan Membaca**

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model kooperatif tipe *scramble* berbantu *Website genially* dengan peserta didik yang menggunakan model konvensional di kelas II SDN Linggar 1.
2. Untuk mengetahui seberapa pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan *Website genially* dalam kemampuan membaca permulaan di kelas II SSDN Linggar 1.
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca peserta didik yang menggunakan model kooperatif tipe *scramble* berbantuan *Website genially* dengan peserta didik yang menggunakan model konvensional di kelas II SDN Linggar 1.

#### **E. Manfaat Peneliti**

##### 1. Manfaat Teoritis

Model pembelajaran Kooperatif tipe *scramble* berbantuan *Website genially* merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran di sekolah dasar kelas II yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan

##### 2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Sekolah, sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca Pemula peserta didik
  - b) Bagi Pendidik, Sebagai bahan masukan dan inovasi baru dalam pembaharuan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca pemula peserta didik.
3. Manfaat Peserta didik sebagai upaya dalam mengembangkan kemampuan literasi membaca Pemula peserta didik dalam penyusunan kata, sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam memperoleh informasi secara cepat dan tepat.
  4. Manfaat Peneliti, penelitian ini bermanfaat sebagai bahan untuk menambah pengetahuan dan wawasan terutama dalam melihat sejauh mana model pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* berbantuan *Website genially* dapat meningkatkan kemampuan Literasi membaca Pemula peserta didik.

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

Untuk menghindari terjadi kesalah pengertian terdapat istilah istilah yang terdapat dalam variabel penelitian ini, maka istilah istilah tersebut kemudian didefinisikan sebagai berikut:

### 1. Model Kooperatif

Pembelajaran kooperatif membantu siswa memecahkan masalah karena menekankan kerja sama tim. Selain itu, Tarbani dan Amin menjelaskan hal ini. Siswa dimotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelompok dan menggunakan strategi pemecahan masalah seperti berpikir logis, bekerja sama, berkomunikasi, dan mengambil keputusan melalui model kooperatif.

### 2. Model Kooperatif Tipe Scrambel

Metode pencarian menuntut siswa untuk menemukan konsep materi secara inovatif, efektif, interaktif, dan menyenangkan, menurut Miftahul Huda dalam Hakim (2021, hlm. 165). Ini memastikan bahwa ide tidak hanya dipahami dengan cepat, tetapi tetap melekat pada struktur kognitif siswa. Metode ini membutuhkan kemampuan otak secara keseluruhan. Tidak hanya siswa diminta untuk menjawab pertanyaan, metode ini juga membantu siswa belajar menjawab pertanyaan acak dengan cepat. Ini sangat penting untuk permainan scramble.

Seperti yang dijelaskan oleh Aris Shoimin dalam Aprizal, Jafar, Hendri, Qubra, dan Ingriza (2022, hlm. 505), model scramble adalah model pembelajaran yang memungkinkan siswa menemukan jawaban melalui proses pemecahan soal. Ini dilakukan dengan membagi kertas soal selebar kertas dan selembar kertas jawaban, masing-masing dengan pilihan alternatif untuk dipilih siswa.

Selain itu, model scramble ini mengirimkan perintah melalui kombinasi kata, kalimat, atau paragraf. Model yang disebut sebagai model latihan soal serupa dengan model permainan berkelompok.

### 3. Literasi

Sulzby di Bu'ulolo (2021, halaman 16). Kemampuan untuk berpikir, membaca, dan menulis dengan benar dikenal sebagai literasi. Organisasi Bangsa-Bangsa untuk Literasi (UNESCO) mengatakan bahwa seseorang dianggap literate ketika dia memiliki pengetahuan yang dapat diterapkan dalam semua aspek yang



diperlukan untuk fungsi literasi masyarakat yang efektif. Organisasi tersebut juga menyatakan bahwa jika seseorang mahir menulis, membaca, dan matematika, mereka dapat memanfaatkan kemampuan mereka untuk memanfaatkannya untuk kepentingan mereka sendiri dan masyarakat. Sebaliknya, Wells menyatakan bahwa seseorang harus memiliki kemampuan untuk menggunakan berbagai jenis teks dengan benar serta kemampuan untuk memberdayakan pikiran, perasaan, dan tindakan mereka dengan cara tertentu dalam aktivitas sosial untuk benar-benar menjadi literate.

Kegiatan membaca berguna bagi semua orang, termasuk diri mereka sendiri. Membaca untuk kesenangan juga dapat dimasukkan ke dalam program literasi membaca, menurut Taylor & Mackenney (Pratiwi, 2021, hlm. 39).

#### 4. Membaca Permulaan

"Tingkat belajar membaca", menurut Suleman, Hanafi, dan Rahmat (2021, hlm. 714), adalah tahap dalam proses pembelajaran membaca di mana siswa mulai memahami struktur tulisan yang digambarkan secara visual. Membaca permulaan adalah aktivitas awal yang membantu siswa belajar huruf, kata, kosa kata, dan kalimat baru. Guru harus mendorong siswa mereka untuk membaca terus-menerus. Pada awalnya, pembaca baru harus mampu membaca satu huruf per huruf. Jika mereka tidak dapat membaca lebih dari satu huruf per huruf, mereka dapat memahami fonem dan menggunakannya untuk membuat suku kata atau kata baru. Istilah "penguasaan kode alfabetik" digunakan untuk hal ini.

#### 5. Aplikasi *Genially*

Genially adalah platform yang dapat meningkatkan kualitas konten yang telah dibuat, menurut Mariana dan Prawijaya (2023, hlm. 456). Sangat umum digunakan untuk membuat permainan, presentasi, gambar interaktif, peta, ilustrasi, CV, e-book, info grafik, dan poster. Website berbasis aplikasi genially adalah media pembelajaran yang berisi komponen materi pembelajaran yang dapat dimainkan secara online melalui aplikasi atau web genially. Karena berbagai fiturnya, kontennya lebih hidup dan interaktif

### **G. Sistematika**

Bagian sistematis, yang mencakup isi setiap bab, urutan penulisan, dan hubungan antara setiap bab dengan subbab lainnya sebagai kerangka acuan, disebut sebagai sistematis. Untuk menghindari kesalahan penulisan dan memudahkan pembaca, peneliti membuat skripsi ini dengan cara berikut.

Bab pertama membahas latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan keuntungan definisi operasional.

Bab kedua membahas teori dan kerangka pemikiran tentang model pembelajaran, manfaatnya, fungsinya, dan jenisnya. Website Genally juga didefinisikan. Selain itu, ini mencakup definisi literasi, membaca permulaan, dan definisi proses pembuatan website dan tujuan.

Bab tiga ini menjelaskan metode dan desain penelitian, subjek dan objek, populasi dan sampel penelitian, metode pengumpulan data, instrumen dan teknik analisis data, dan prosedur penelitian yang dilakukan di SDN Linggar 1.

Bab empat ini menjelaskan hasil dari rumusan masalah yang telah dibuat dan hasil dari sebuah penelitian.

Bab lima ini mengenai kesimpulan dan saran dari hasil pembelajaran dan penelitian yang sudah dibuat.