

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kemajuan ilmu pengetahuan seperti teknologi masa kini merupakan tantangan besar bagi guru dalam sebuah proses pembelajaran di dalam dunia pendidikan. Terjadinya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi ini setidaknya mampu mengiringi kemajuan dunia pendidikan secara umum. Tidak dapat dipungkiri bahwa semakin pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi ini sangat menuntut sekolah dan lembaga pendidikan untuk mengikuti perkembangan perubahan dan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran.

Menurut AECT (*Association for Educational Communications and Technology*) media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media dapat mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pengajaran yang melakukan peran mediasi. Secara ringkas media adalah penyampaian atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.

Sedangkan menurut pandangan Azhar Arsyad (2015 : 44) dalam teorinya yang dikutip oleh (Fitri Kartika Sari, 2020) “media adalah suatu pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan”. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali

informasi visual atau verbal. Dan menurut Arief S. Sadiman (2012:103) yang dikutip oleh (Fitri Kartika Sari, 2020) “media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar seperti film, buku dan kaset”.

Menurut pandangan Sadiman (2020:1) dalam teorinya yang dikutip oleh (Humairah, 2020) pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanifulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Pembelajaran juga merupakan kegiatan utama dari proses pendidikan di sekolah terhadap siswa dengan tujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut meliputi kognitif, afektif, psikomotorik. Kegiatan belajar ini memerlukan keaktifan belajar, partisipasi dan komunikasi interaktif antara guru dan siswa. Aktivitas belajar harus dirancang sebaik mungkin sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu di dalam proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga berharap bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemampuan atau keterampilan peserta didik, sehingga terjadi proses dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Media Pembelajaran dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik.

Menurut Munir (2020:12) ) yang dikutip oleh (Fitri Kartika Sari, 2020) mengatakan bahwa “media pembelajaran meliputi segala sesuatu yang dapat membantu pengajar dalam menyampaikan motivasi, daya pikir dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas”. Media pembelajaran juga merupakan komponen yang memiliki peran penting dan bisa dikatakan sebagai kunci keberhasilan pembelajaran dalam menciptakan pembelajaran yang asik dan menarik. Media pembelajaran berperan sebagai sarana atau alat dalam membantu penyalur yang digunakan oleh guru dan berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik.

Pentingnya keberadaan media pembelajaran ini jelas juga disebutkan dalam, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Sadar dan Menengah, menyebutkan bahwa “Media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran”.

*Game Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemian ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Menurut Purba (2019:29) implementasi menggunakan *game Quizizz* siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. *Game Quizizz* sendiri merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, *Quizizz* juga bisa

digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, apalagi di era revolusi industri sekarang yang dimana ditandai dengan perkembangan luar biasa di bidang teknologi internet.

Membaca cepat adalah sistem membaca yang menggunakan kecepatan tanpa mengabaikan pemahaman dari isi bacaan. Menurut Delman (2013:5) menyatakan “membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan.

Membaca cepat merupakan proses membaca bacaan untuk memahami isi bacaan dengan cepat. Membaca cepat dapat memberi pemahaman dalam membaca yang lebih luas, bagian-bagian baru atau bagian yang belum dikuasai. Dalam membaca cepat dapat memperoleh pengetahuan yang luas tentang apa yang dibacanya, sesuai dengan sifat bacaan yang tidak memerlukan pemahaman. Pesatnya perkembangan terhadap teknologi yang mendorong tingkat kecepatan informasi tersebut, juga turut mempengaruhi kebutuhan siswa/siswi dalam membaca cepat.

Selain itu, perkembangan pada zaman yang diikuti oleh perkembangan teknologi saat ini membuat semua berjalan serba cepat. Berbagai sarana, baik cetak maupun elektronik, berlomba-lomba memberikan aneka informasi yang bermanfaat dengan sajian serba instan. Kondisi dan dapat berupa fakta seperti yang telah dipaparkan, jika sistem membaca cepat tidak diterapkan, maka dapat dipastikan kita akan ketinggalan informasi-informasi terbaru, baik yang berasal dari media cetak maupun elektronik. Untuk itu, dapat di pastikan

membaca cepat merupakan solusi tepat dan sangat jitu yang dibutuhkan oleh siswa/siswi SMA Negeri 04 Sintang.

Adapun masalah yang terdapat dari kedua variabel di atas berdasarkan observasi di sekolah SMA Negeri 04 Sintang, yaitu (1) media pembelajaran dalam kemampuan membaca cepat siswa, media pembelajaran berupa digital yang ada di sekolah kurang, sehingga pembelajaran di kelas tidak memiliki daya tarik dan media pembelajaran tersebut belum pernah digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan (2) siswa kurang literasi dalam membaca. Berdasarkan masalah tersebut peneliti sangat tertarik mengukur hubungan kemampuan membaca cepat menggunakan media pembelajaran *Game Quizizz*.

Jadi masalah yang dijelaskan di atas terdapat pada SMA Negeri 04 Sintang, Berdasarkan masalah di atas, peneliti akan mengadakan penelitian yang berjudul: Hubungan Respon Siswa Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran *Game Quizizz* Terhadap Kemampuan Membaca Cepat Siswa Kelas kelas X SMA Negeri 04 Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana respon siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran *game Quizizz* siswa kelas X di sekolah SMA Negeri 04 Sintang tahun pelajaran 2023/2024?

2. Bagaimana kemampuan membaca cepat siswa kelas X SMA Negeri 04 Sintang tahun pelajaran 2023/2024?
3. Apakah ada hubungan antara respon siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran *game Quizizz* dengan kemampuan membaca cepat siswa kelas X SMA Negeri 04 Sintang tahun pelajaran 2023/2024?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui respon siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran *game Quizizz* di sekolah kelas X SMA Negeri 04 Sintang dan tentunya untuk menarik minat siswa dalam membaca soal didalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Untuk mengetahui kemampuan membaca cepat siswa setelah menggunakan media pembelajaran *game Quizizz* karena sekarang kurangnya literasi membaca siswa, membuatnya kurang pengetahuan dan wawasan yang sempit, media pembelajaran ini akan membuat siswa bisa asik lagi membaca karena berbasiskan game.
3. Untuk mengetahui hubungan antara kedua variabel tersebut karena keduanya ini saling mempengaruhi satu sama lain dan tentunya saling berkesinambungan.

### **D. Manfaat Penelitian**

Menurut Sugiyono (2016:291) mengatakan setiap penelitian diharapkan memiliki manfaat. Manfaat tersebut bisa bersifat teoritis dan praktis. Untuk

penelitian kuantitatif deskriptif. Manfaat penelitian lebih bersifat teoritis yaitu untuk pengembangan ilmu, namun juga tidak menolak manfaat praktisnya untuk mencegah masalah. Bila penelitian dapat menemukan teori, maka akan berguna menjelaskan, memprediksikan dan mengendalikan suatu gejala. Manfaat penelitian ini ditinjau dari dua segi yaitu:

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya pengembangan wawasan keilmuan peneliti dan pengetahuan tentang respon siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran *game Quizizz* terhadap kemampuan membaca cepat siswa.

### **2. Manfaat Praktis**

Manfaat praktis adalah bagaimana penelitian dapat berguna untuk memecahkan masalah-masalah praktis dalam kehidupan:

#### **a. Bagi Siswa**

Penelitian ini memberikan sumbangan yang sangat berharga dalam meningkatkan kualitas siswa dan juga menambah wawasan siswa tentang sumber belajar yang berbeda dan menarik, serta menambah pengetahuan bagi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran.

#### **b. Bagi Guru**

Diharapkan dari hasil penelitian ini memberikan masukan para guru terutama guru Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dalam

menambah wawasan dan dapat membuat para guru menjadi lebih baik kedepannya yang berhubungan dengan pemanfaatan media pembelajaran yang menggunakan media game *Quizizz*.

c. Bagi Sekolah SMA Negeri 04 Sintang

Penelitian ini memberikan sumbangan yang sangat berharga dan juga sebagai masukan serta wawasan bagi sekolah tentang pemanfaatan media pembelajaran *game Quizizz* sebagai media pembelajaran dan tentunya untuk mengimbangi kemampuan membaca cepat siswa.

d. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Hasil Penelitian diharapkan dapat menambah refrensi perpustakaan sekolah juga sebagai acuan bagi pengajar dalam memanfaatkan media pembelajaran serta menjadi sumber literatur bagi perpustakaan STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

e. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dalam menemukan masalah-masalah yang dihadapi guru atau sekolah dan penelitian ini merupakan implementasi dari teori-teori yang telah dapat dibangku kuliah. Peneliti berharap tulisan ini sangat bermanfaat untuk melatih daya nalar dan pola pikiran yang kritis agar kedepannya lebih baik.



## E. Definisi Operasional

Dalam menjelaskan penelitian ini, maka perlu dikemukakan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian dan perlu adanya penjelasan secara operasional yaitu sebagai berikut:

### a. Media Pembelajaran *Game Quizizz*

Dengan cara demikian dapat diartikan bahwa media pembelajaran ini mendukung aktivitas siswa dalam belajar dan sebagai sarana dalam media pembelajaran ini.

Dalam dunia pendidikan sangatlah penting media pembelajaran dimana dapat mendukung proses belajar mengajar dikelas. Dan media pembelajaran juga menentukan apakah pembelajaran itu berhasil atau tidak.

Pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadir proses belajar dalam diri siswa. Secara rinci bahwa media pembelajaran adalah instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. *Game Quizizz* adalah sebuah web tool untuk membuat kuis interaktif dalam menumbuhkan pembelajaran di kelas. Aplikasi *game Quizizz* juga sangat didukung dengan fitur yang menarik sehingga dapat membuat siswa lebih semangat lagi dalam belajar

dan juga membantu dalam proses belajar mengajar siswa dan guru di sekolah.

b. Kemampuan Membaca Cepat

Membaca adalah sering diartikan sebagai membuka jendela dunia, semakin banyak membaca, makin banyak juga informasi dan pengetahuan yang didapatkan. Kebutuhan membaca cepat pertama di dunia modern pertama kali ditunjukkan oleh Royal Air Force. Membaca cepat merupakan suatu proses membaca dengan kecepatan tinggi, di mana hampir keseluruhan materi yang dibaca hanya membutuhkan waktu tertentu yang disertai dengan pemahaman isi.

Materi yang dimaksud merupakan jumlah kata yang terkandung dalam suatu bacaan, sedangkan waktu tertentu artinya untuk memahami materi bacaan memerlukan jangka waktu yang efisien, yakni menggunakan satuan (kata per menit). Dalam kurun waktu tersebut, pembaca diharapkan bisa mampu memahami isi bacaan sekitar 70%. Jadi, dalam penerapan teknik membaca cepat tujuannya mendapatkan informasi secara cepat dalam waktu yang singkat.

Kesimpulan dari kedua variabel di atas adalah media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang membantu jalannya pembelajaran di kelas, tanpa media suatu pembelajaran akan terasa seperti biasa saja dan akan membuat siswa cepat bosan di dalam kelas, hal tersebut bertujuan agar siswa lebih efektif lagi dalam belajar dan menambah wawasan siswa

di dalam mengenal media pembelajaran berbasis digital. Kemudian kemampuan membaca cepat adalah kegiatan yang biasa dilakukan siswa di dalam membaca suatu materi pelajaran, semakin banyak membaca maka akan semakin banyak informasi dan pengetahuan yang didapatkan. Namun perlu diketahui bahwa seseorang yang memiliki kemampuan membaca cepat harus bisa mengimbangkan kecepatannya dengan pemahaman terhadap bacaan.