

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

Tinjauan pustaka meliputi landasan pustaka, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian. Pada prinsipnya tinjauan pustaka merupakan pencarian terhadap pengetahuan ilmiah yang ada. Materinya digali dengan menggunakan teori-teori, yang dapat berupa konsep, hukum, dan prinsip yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Kerangka berpikir dapat dikembangkan untuk memandu pelaksanaan penelitian. Sedangkan hipotesis penelitian merupakan dugaan berdasarkan tinjauan literatur yang telah diperiksa dan memerlukan bukti yang dapat diandalkan. Berikut penjelasan masing-masing subbabnya:

A. Kajian Pustaka

1) Aplikasi *Let's Read*

Aplikasi bernama *Let's Read* ini merupakan utilitas Android yang menawarkan kumpulan bahan bacaan bertingkat yang dapat diakses oleh siswa di bawah umur melalui ponsel mereka. *Let's Read* adalah perpustakaan digital yang dapat Anda akses dari perangkat atau laptop Anda. Aplikasi ini dikembangkan oleh *Books for Asia*, bagian dari *Asia Foundation* (2020). Penulis, ilustrator, dan penerbit lokal yang bekerja sama untuk menciptakan buku berbahasa berkualitas tinggi yang tidak didukung meningkatkan peluang anak-anak di Asia untuk mendapatkan cukup atau lebih banyak bacaan di perangkat mereka. *Let's Read* bertujuan untuk menumbuhkan

budaya membaca pada anak sejak dini. Aplikasi ini bertujuan untuk mendorong kebiasaan membaca anak sejak dini dengan menyediakan bahan bacaan yang sesuai dengan bahasanya. Selain itu, bahan bacaannya memuat tokoh, tema, dan latar yang mencerminkan kehidupan anak.

a. Penggunaan aplikasi *Let's Read*

Let's Read dapat Anda download melalui *Play Store* pada perangkat Android Anda atau mengaksesnya pada laptop atau komputer yang bisa diakses oleh browser, seperti Google Chrome atau browser lainnya. Aplikasi ini dapat digunakan secara online maupun offline. *Let's Read* merupakan aplikasi gratis yang artinya jika Anda menginstalnya tidak dikenakan biaya. (Ulfa & Sudarso, 2020) mengklaim *Let's Read* adalah sejenis perpustakaan digital gratis yang tersedia untuk digunakan. Program ini multibahasa, dengan banyak cerita tersedia dalam berbagai Bahasa dan dengan kemungkinan membaca yang berbeda-beda dari buku pertama hingga level 1, level 2, level 3, level 4 dan level 5. App *Let's Read* menampilkan gambar-gambar menarik di kedua sisi buku .

Cerita pada aplikasi *Let's Read* disajikan dalam berbagai bahasa, baik bahasa asing, bahasa nasional, dan bahasa daerah. Bahasa asing antara lain Inggris, Korea, Melayu, Tagalog, Filipina, dan Thailand. Pada kategori bahasa daerah, aplikasi ini kini mencakup Batak Toba, Bali, Sunda, Jawa, dan Minangkabau. Pemilihan bahasa ini memungkinkan orang tua untuk memilih sesuai dengan kemampuan bahasanya. Bahasa Indonesia, bahasa

daerah tergantung asal usulnya (misalnya bahasa Jawa), atau bahasa Inggris. (Samsiyah dkk, 2020) *Let's Read* dipasarkan sebagai perpustakaan digital yang menampilkan beragam bahasa, termasuk bahasa nasional dan daerah seperti Korea, Tetun, Inggris, Jawa, Tetum, Minangkabau, dan Tibet.

Anda dapat mengubah isi cerita tergantung pada tingkat kesulitan membaca, seperti memilih buku tingkat pengantar seperti "Buku Pertama Saya" atau "Level 1 untuk Pemula". Meski demikian, pemilihan bacaan juga bisa disesuaikan dengan minat anak itu sendiri. Tergantung pada preferensi anak mereka, orang tua dapat memutuskan label mana yang akan dibaca. Kategori Pahlawan, Berpikir Kritis, Sains, Petualangan, Hewan, Musik & Seni, Memecahkan Masalah Non-Fiksi, Alam, Gadis Berdaya, Kesehatan, Komedi, Cerita Rakyat, Komunitas, Keluarga, dan Sertakan adalah beberapa di antara kartu bacaan yang tersedia di aplikasi *Let's Read*. (Samsiyah dkk, 2020) mengatakan cerita dalam *Let's Read* adalah narasi yang didasarkan pada latar anak-anak dan bukan dongeng sederhana.

b. Bahan bacaan dalam aplikasi Let's Read

Aplikasi *Let's Read* menampilkan cerita yang dapat dijadikan saran kegiatan membaca. Cerita dalam aplikasi ini dapat dipilih berdasarkan kriteria tertentu. Pengguna dapat menentukan bahasa pengantar pilihan mereka dan memilih jenis cerita berdasarkan teks yang tersedia. Dalam

(Ulfa & Sudarso, 2020) dijelaskannya, *Let's Read* menampilkan narasi dari banyak negara Asia diterjemahkan menggunakan bahasa daerah atau bahasa Indonesia, memungkinkan anak-anak merasakan kisah-kisah dari peradaban lain dalam bahasa mereka sendiri.

c. Manfaat aplikasi *Let's Read*

Perangkat lunak ini mendorong anak-anak untuk membaca untuk kesenangan, terutama mereka yang sedang belajar bahasa Inggris untuk dapat mencapai tingkat membaca mereka dan yang paling penting adalah mereka dapat mengeksplorasi cerita-cerita yang ada karena cerita-cerita lokal di hadirkan dalam koleksi *Let's Read*. Hal ini merupakan salah satu upaya agar para pembaca muda dapat mengeksplorasi topik-topik penting, seperti kesetaraan, keberagaman dan lingkungan. Tujuan sosial lain yang ingin dicapai dari aplikasi *Let's Read* adalah agar anak-anak dan keluarga mereka dapat memperoleh dampak positif dari membaca cerita-cerita di *Let's Read*, misalnya anak-anak yang gemar membaca lebih mungkin untuk menikmati belajar, berhasil di sekolah, keluarga dan berkontribusi pada masyarakat yang berkembang.

d. Kelebihan dan kekurangan aplikasi *Let's Read*

Aplikasi *Let's Read* mempunyai beberapa keunggulan : Pertama, *Let's Read* gratis untuk diakses dan dikenal sebagai perpustakaan digital yang menyediakan cerita dengan tidak dipungut biaya. Kedua, aplikasi ini dapat diakses baik online ataupun offline. Orang tua juga dapat mengakses

secara online dari perangkat mereka atau mengunduh cerita untuk penggunaan offline. Selain itu, cerita dapat diakses secara digital atau dicetak setelah diunduh. Ketiga, *Let's Read* menawarkan fungsionalitas multibahasa, menawarkan banyak bahasa, termasuk bahasa nasional dan daerah serta bahasa internasional. Hal ini memungkinkan orang tua untuk memilih bahan bacaan dalam berbagai bahasa, mendukung retensi bahasa ibu, dan memberi anak akses terhadap cerita lintas budaya. Keempat, aplikasi ini mengembangkan cerita rakyat sesuai kearifan lokal, termasuk cerita berbagai wilayah di Indonesia, antara lain Jawa, Bali, dan Minangkabau. Kelima, cerita disajikan dengan bahasa yang jelas, ringkas, sesuai dengan tingkat kesulitan membaca dan mudah dipahami anak. Keenam, *Let's Read* tidak hanya berfokus pada dongeng saja, namun menyajikan cerita yang beragam dan situasional yang disesuaikan dengan lingkungan anak. Ketujuh, dilengkapi dengan ilustrasi dan gambar yang indah, disertai teks yang diperluas, untuk membantu pembaca memahami substansi cerita. Keunggulan selanjutnya adalah *Let's Read* dapat menjadi media yang efektif untuk merangsang minat membaca anak. Kesembilan, karena sudah terpasang di smartphone Anda, nyaman karena dapat diakses tanpa batasan waktu, dimanapun, kapanpun.

Ada beberapa kekurangan pada aplikasi ini yang dapat diperhatikan, antara lain sebagai berikut. Pertama, ilustrasi ditampilkan dalam format dua dimensi saja. Penggunaan sampul cerita yang mempunyai visual

bergerak atau animasi dapat meningkatkan minat anak terhadap isi cerita. Kedua, mungkin sulit bagi orang tua yang tidak paham teknologi untuk mengakses dan menggunakan program ini. Ketiga, ada kata-kata yang kurang umum seperti “lem sampah” yang muncul dalam cerita tentang sepatu bot Malik.

Dari kutipan diatas bahwa aplikasi *Let's Read* menawarkan berbagai keunggulan dan manfaat dalam membantu anak-anak dalam membaca dan mengembangkan minat literasi mereka. *Let's Read* tersedia untuk diunduh gratis di perangkat Android melalui Play Store, atau melalui web browser di laptop dan PC. Ini memberikan akses yang mudah bagi anak-anak untuk mengakses bahan bacaan. Aplikasi ini mendukung sejumlah bahasa, termasuk internasional, nasional, dan daerah. Sehingga memungkinkan anak-anak untuk mengeksplorasi cerita dalam bahasa mereka sendiri dan bahasa lain, mempromosikan kesadaran lintas budaya.

Aplikasi ini menyajikan cerita dengan bahasa yang jelas, ilustrasi menarik, dan tingkat kesulitan bacaan yang disesuaikan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan pemahaman anak-anak terhadap materi bacaan. *Let's Read* bertujuan untuk membentuk budaya membaca sejak dini, mempromosikan kegemaran membaca, membantu dalam keberhasilan belajar anak-anak di sekolah, dan memberikan kontribusi positif pada masyarakat yang berkembang. Meskipun memiliki banyak keunggulan, aplikasi ini mungkin memiliki beberapa kekurangan seperti

kurangnya ilustrasi gambar dalam format tiga dimensi atau kendala bagi orang tua yang kurang terampil dalam teknologi. Dengan demikian, *Let's Read* merupakan sebuah inisiatif yang berpotensi besar dalam meningkatkan literasi anak-anak, mempromosikan multibahasa dan lintas budaya, serta memberikan manfaat sosial yang signifikan.

2) Minat Baca

Keterampilan membaca dan minat membaca mempunyai keterkaitan yang erat satu sama lain. Siswa yang gemar membaca cenderung memberikan perhatian khusus pada kegiatan membaca. Tingkat keterlibatan yang tinggi dalam kegiatan membaca juga dapat meningkatkan kemampuan membaca karena para siswa ini secara rutin melatih keterampilan membaca mereka dibandingkan dengan teman sekelasnya. Berikut penjelasan tambahan tentang preferensi membaca:

a. Pengertian Minat

Minat adalah kecenderungan seseorang terhadap sesuatu atau sesuatu yang dihargai dan ingin dilakukannya. Perilaku lain yang mungkin dilakukan seseorang secara konsisten saat belajar adalah menunjukkan minat (Siregar et al., 2023).

Menurut Tanjung (2022), kepedulian ini merupakan sesuatu yang mudah dilakukan seseorang tanpa bimbingan apapun dan dilakukan dengan rasa penghargaan. Minat dapat diartikan sebagai rasa suka atau suka terhadap suatu benda atau kegiatan tanpa adanya dorongan dari pihak

lain. Dengan kata lain minat merupakan perasaan puas atau tidak puas terhadap suatu benda atau aktivitas tertentu, misalnya minat siswa terhadap sepak bola, bulu tangkis, dan olahraga lainnya.

Menurut Matondang (2018), pada hakikatnya minat adalah menerima diri sendiri dan kaitan yang berhubungan dengan diri sendiri dan orang lain. Kekhawatiran tersebut akan semakin nyata jika semakin dekat atau semakin kuat hubungan tersebut. Pengertian minat secara etimologis adalah usaha dan kapasitas untuk belajar dan meneliti sesuatu. Secara teknis, minat berarti menginginkan, mengapresiasi, atau mengagumi sesuatu yang menarik.

Menurut Yuwanita et al., (2020), minat adalah salah satu faktor psikologis yang mungkin memacu Anda untuk mencapai tujuan. Ketika seseorang tertarik pada sesuatu, mereka cenderung memperhatikan atau merasa senang dengan hal tersebut. Meskipun demikian, individu tidak akan tertarik pada suatu hal jika hal tersebut tidak membuat dirinya bahagia. Akibatnya, tingkat minat seseorang mempengaruhi seberapa besar perhatian dan minatnya terhadap suatu barang. Jelaslah bahwa kecenderungan seseorang untuk merasa puas tanpa adanya tantangan tercermin dari keinginannya dalam belajar, yang dapat menyebabkan perubahan pada pengetahuan, keterampilan, dan perilakunya.

Dari sudut pandang ahli dapat disimpulkan bahwa minat seseorang berasal dari ketertarikan terhadap sesuatu yang timbul karena pengalaman

dan kebiasaannya. Perasaan tertarik ini menimbulkan perasaan senang dan gembira terhadap topik tersebut. Penting untuk diperhatikan bahwa kepentingan tidak terbatas pada objek saja, tetapi juga mencakup aktivitas yang bermanfaat bagi individu.

Menurut Ruslan & Wibayanti (2019), siswa kurang berminat membaca karena kurangnya emosi dan memahami pentingnya dan manfaat membaca. Motivasi diri dan dukungan dari lingkungan juga kurang. Ada faktor internal yang mempengaruhi minat membaca siswa seperti (emosi, perhatian, motivasi).

b. Konsep Minat Baca

Menurut Mansyur (2019), Minat membaca dapat dipahami sebagai tingkat kepuasan yang signifikan dimana seseorang merasakan suatu kebutuhan yang mendorongnya melaksanakan semua tindakan yang berhubungan dengan membaca, termasuk yang dilakukan untuk tujuan mendapatkan informasi, kesenangan maupun kepentingan pribadi. Pada dasarnya tumbuhnya kecintaan membaca berasal dari dorongan masyarakat. Namun, lingkungan juga menjadi faktor penting dalam menumbuhkan kecintaan membaca seseorang. Peningkatan ini memerlukan perhatian individu dan lingkungan yang mendukung. Membaca merupakan kemampuan dasar manusia yang didukung oleh menulis dan berbicara, dua kemampuan tambahan dasar manusia. Hal ini

menunjukkan bahwa memiliki minat membaca yang kuat meningkatkan kemampuan seseorang dalam menulis dan berbicara.

Menurut Ama & Widyana (2021), preferensi membaca merupakan temuan penelitian yang terus berlanjut seiring berjalannya waktu. Antara usia 6 dan 12 tahun, Masa kanak-kanak adalah masa yang indah dan tepat untuk mendorong kecintaan membaca pada anak Anda. Pada usia ini, kemampuan memahami bahasa melalui membaca berkembang pesat. (Ama, 2020) minat membaca terbentuk ketika setiap individu mempunyai konsentrasi, kemauan, dan kompetensi sesuai dengan kemampuan membaca.

Kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan minat baca pada anak sangat penting dan dapat dilakukan melalui pengalaman, lingkungan yang mendukung, dan pemahaman akan pentingnya membaca. Hal ini juga berdampak positif pada peningkatan keterampilan membaca dan kemampuan bahasa lainnya.

c. Indikator Minat Baca

Riduwan (2018), tanda-tanda ketertarikan pembaca terhadap apa yang dibacanya anatara lain : (a) kegembiraan membaca, (b) pengetahuan tentang manfaat membaca, (c) frekuensi membaca, dan (d) banyaknya sumber bacaan.

B. Kajian Empiris

Penelitian empiris adalah informasi yang diperoleh melalui pengujian, penelitian, dan observasi. Penelitian empiris dibangun berdasarkan hasil penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik penelitian. Karena ini merupakan penelitian baru, maka penelitian-penelitian sebelumnya hanya dijadikan sebagai acuan selama proses penelitian. Hasil penelitian terdahulu yang menjadi acuan selama proses penelitian adalah sebagai berikut.

- a. Penelitian yang dilakukan Ananta, dkk (2022) berjudul "*Media pembelajaran Let's Read yang meningkatkan literasi membaca dalam pembelajaran kurikulum merdeka*". Penelitian ini menggunakan data dari berbagai buku, berita, dan artikel. Penelitian menunjukkan bahwa pemahaman membaca dan menulis masih kurang optimal karena rendahnya kemampuan berpikir kritis. Guru ingin siswa sekolah dasar dapat memanfaatkan waktu mereka dengan lebih baik dengan membaca buku di ponsel pintar mereka menggunakan aplikasi yang mereka ajarkan.
- b. Penelitian dilakukan oleh Mulyaningtyas dan Setyawan (2021) dengan judul "*Aplikasi Let's Read Sebagai Media Membaca Nyaring Untuk Anak Usia Dini*". Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian, aplikasi *Let's Read* dapat digunakan untuk membaca nyaring. Aplikasi ini sangat mudah diakses dan berfungsi dengan baik di semua perangkat. Aplikasi ini menyediakan fitur multibahasa mulai dari bahasa daerah hingga bahasa nasional, sehingga membantu dalam menjaga bahasa daerah. Ada juga bahasa asing yang bisa Anda gunakan untuk

meningkatkan kemampuan bahasa asing anak Anda nantinya. Oleh karena itu, aplikasi ini memungkinkan anak-anak memahami cerita nasional dan asing dalam bahasa ibunya sendiri. Aplikasi ini memiliki akses offline dan online gratis, perkembangan cerita rakyat, gambar/ilustrasi dan teks menarik yang dapat diperbesar, bahasa yang jelas dan ringkas, kemudahan pemasangan di perangkat, perubahan cerita sesuai lingkungan anak.

- c. Penelitian dilakukan oleh Ulfa & Sudarso (2020) dengan judul “*Pemanfaatan Digital Library Let’s Read sebagai Materi Bahan Ajar Bahasa Inggris Untuk Reading And Speaking*”. Data dikumpulkan melalui perencanaan, tindakan, evaluasi, dan refleksi. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi bagi guru mewakili kemajuan besar dalam proses belajar mengajar. Kapan pun memungkinkan, siswa harus dihadapkan pada hal-hal yang belum mereka ketahui sebelumnya dan merasa bahwa guru serta tutor mereka sedang mengajar mereka secara kreatif.
- d. Penelitian dilakukan oleh Utami dan Nuroh (2023) dengan judul “*Aplikasi Let’s Read Terhadap Keterampilan Membaca Cepat Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*”. Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian kuantitatif sebelum melakukan eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *Let’s Read* efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca cepat siswa SD Maarif Suberejo. Keunggulan dari aplikasi Ayo Baca adalah dapat digunakan baik secara online maupun offline.

Cerita-cerita yang ada di aplikasi Ayo Baca dapat dipahami dengan bahasa yang jelas.

- e. Penelitian dilakukan oleh Hero Mustawa, dkk (2023) dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Aplikasi Let’s Read Terhadap Minat Baca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar*”. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain pra-eksperimental (tidak berorientasi desain). Hasil penelitian menyimpulkan bahwa aplikasi *Let’s Read* memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan minat membaca pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas 5 SD Pukangombo. Dengan menggunakan aplikasi ini, siswa melihat peningkatan yang signifikan dalam motivasi dan minat membaca. Mereka lebih aktif mengeksplorasi buku-buku digital yang disediakan aplikasi Ayo Baca. Selain itu, fitur interaktif seperti animasi, suara, dan gambar membuat pengalaman membaca lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa.

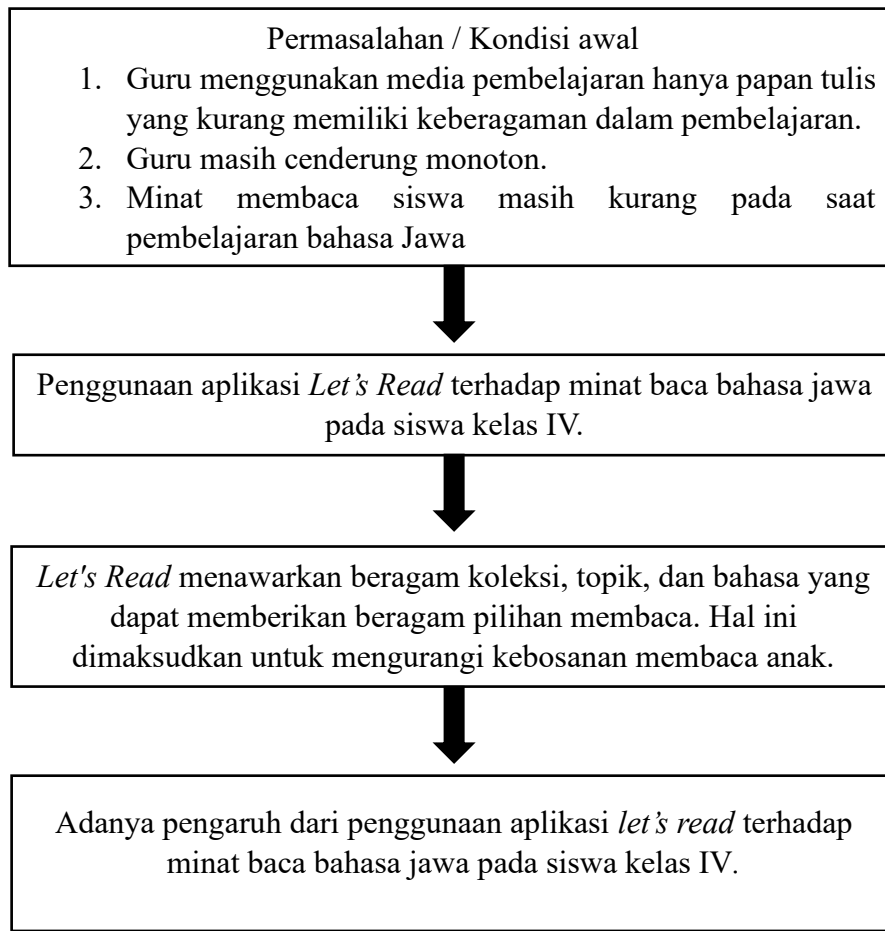
Dapat disimpulkan penelitian awal menunjukkan bahwa aplikasi *Let’s Read* dapat meningkatkan keterampilan membaca akademik apa pun kurikulumnya, bahkan ketika keterampilan berpikir kritis siswa terus berkembang. Studi kedua menunjukkan bahwa *Let’s Read* dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung membaca nyaring bagi anak-anak. Aplikasi ini sangat mudah diakses, multibahasa, dan membantu Anda mempertahankan bahasa lokal Anda. Kajian ketiga menyoroiti bahwa *Let’s Read* dapat digunakan sebagai alat pengajaran bahasa Inggris untuk menambah variasi

pembelajaran dan menghadirkan terobosan kreatif dalam pembelajaran. Penelitian keempat menemukan bahwa penggunaan *Let's Read* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan membaca cepat siswa sekolah dasar, mendukung proses pembelajaran melalui fungsinya. Penelitian terbaru menyimpulkan bahwa *Let's Read* dapat secara signifikan meningkatkan kenikmatan membaca siswa melalui pengalaman membaca yang menarik dan interaktif.

C. Kerangka Berpikir

Dapat dijelaskan bahwa pengaruh kurangnya minat membaca pada siswa SDN 01 Demangan disebabkan karena guru hanya menggunakan materi pembelajaran yang minim dan dapat dikatakan kurang menarik/monoton sehingga membuat siswa kurang tertarik membaca. Minat membaca siswa kelas IV SDN 01 Demangan mengalami penurunan. Oleh karena itu, kualitas pelaksanaan pembelajaran perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, peneliti menerapkan materi pembelajaran berupa aplikasi *Lets Read*. Pada saat implementasi Aplikasi *Let's Read* di kelas, siswa yang kurang berminat membaca akan mendapatkan manfaat dari materi pembelajaran Aplikasi *Let's Read*, membantu siswa menjadi lebih aktif, antusias dan kreatif. Penelitian ini mengkaji kenikmatan membaca, manfaat membaca yang dirasakan, frekuensi membaca, dan volume membaca sebagai penanda minat membaca. Siswa yang gemar membaca akan lebih mudah dalam menyelesaikan kegiatan membaca. Kegiatan membaca ini melibatkan membaca lebih sering dan lebih cermat

dibandingkan siswa lainnya. Memusatkan perhatian membantu siswa memahami materi yang dibacanya. Dengan demikian, tercipta kondisi pembelajaran yang lebih menyenangkan, komunikatif, dan bermanfaat. Dan tujuan kami dengan adanya aplikasi *Let's Read* adalah untuk meningkatkan semangat siswa dalam membaca pada mata pelajaran bahasa jawa. kelas IV di SDN 01 Demangan.



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Rumusan hipotesis dapat dibuat berdasarkan pernyataan permasalahan dan uraian yang terdapat dalam tinjauan Pustaka sebagai berikut:

- H_0 : Ada pengaruh dalam penggunaan aplikasi *Let's Read* terhadap minat baca dalam mata pelajaran bahasa jawa pada siswa kelas IV SDN 01 Demangan.
- H_a : Tidak ada pengaruh dalam penggunaan aplikasi *Let's Read* terhadap minat baca dalam mata pelajaran bahasa jawa pada siswa kelas IV SDN 01 Demangan.