

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keterampilan membaca adalah salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Membaca tidak hanya berarti mengenali huruf dan kata, tetapi juga memahami, menafsirkan, dan menilai makna dari teks yang dibaca. Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta digunakan untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis (Tarigan, 1986). Membaca bukan sekadar mengenali huruf dan kata, tetapi juga mencakup proses memahami isi, menilai, dan menghubungkan teks dengan pengalaman pembaca (Karyati, 2021). Keterampilan membaca adalah kemampuan untuk memahami pesan yang disampaikan penulis melalui lambang-lambang bahasa tulis sehingga pembaca mampu menangkap makna secara utuh (Tarigan & Siagian, 2015). Membaca tidak hanya sekadar proses mekanis dalam melafalkan kata, tetapi juga melibatkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan evaluatif terhadap isi bacaan (HT et al., 2024). Keterampilan ini menjadi dasar penting bagi siswa sekolah dasar untuk mengembangkan kompetensi membaca yang lebih tinggi dan menunjang keberhasilan belajar di berbagai bidang.

Keterampilan membaca merupakan salah satu fondasi utama dalam proses pembelajaran, khususnya di sekolah dasar. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat memperoleh pengetahuan baru, mengembangkan

kemampuan berpikir kritis, serta membangun dasar literasi yang kuat untuk menghadapi berbagai tantangan pembelajaran di jenjang selanjutnya (Linggar et al., 2024). Pentingnya keterampilan membaca juga terkait erat dengan pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dan penguatan karakter literasi siswa (Maharani & Wahidin, 2022). Keterampilan membaca merupakan bagian dari kompetensi literasi yang mempunyai peran strategis dalam mengembangkan kemampuan akademik mencakup kemampuan memahami teks secara kritis dan reflektif serta membentuk kecerdasan emosional dan sosial siswa (Rizka & Fihayati, 2025).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, salah satu tantangan besar dalam pembelajaran adalah rendahnya keterampilan membaca pemahaman siswa. Kemampuan membaca pemahaman merupakan dasar penting dalam penguasaan literasi dan keberhasilan akademik siswa karena memiliki hubungan erat dengan prestasi belajar di sekolah (Kesuma et al., 2022). Rendahnya keterampilan membaca siswa disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk membaca secara bermakna (Sajidah et al., 2023). Lingkungan belajar yang kurang mendukung, seperti terbatasnya akses terhadap berbagai bahan bacaan, kurangnya dukungan terhadap kebiasaan membaca dan metode pembelajaran yang kurang menarik turut menjadi faktor penghambat (Nainggolan et al., 2024). Upaya inovatif melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat

menjadi alternatif agar kegiatan membaca tidak lagi menjadi beban, melainkan sarana yang menyenangkan untuk berkreasi dan berbahasa sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil obeservasi di SDN Sugihwaras 1 Kabupaten Magetan, ditemukan bahwa siswa di fase B masih menghadapi hambatan dalam keterampilan membaca pemahaman terutama pada materi membaca teks narasi. Hambatan tersebut dapat dilihat dari rendahnya minat membaca siswa, motivasi, kemampuan kognitif yang berbeda-beda, serta faktor lingkungan rumah maupun sekolah. Selama proses pembelajaran, siswa juga masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi ide pokok, mamahami alur cerita, serta menarik kesimpulan dari teks yang dibaca. Guru juga masih mengandalkan LKS, buku paket, serta video dari internet tanpa adanya media yang interaktif. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kompetensi dengan kondisi yang terjadi di lapangan. Akibatnya siswa menjadi menjadi kurang termotivasi dalam kegitan membaca sehingga siswa kurang mendapatkan pembelajaran yang bermakna dan cenderung pasif sehingga kurang terlatih dalam berfikir kritis.

Penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) menjadi salah satu alternatif penggunaan model pembelajaran yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif melalui pemecahan masalah secara kontekstual (Meilinawati et al., 2022). Siswa dilatih untuk membaca secara mendalam, menganalisis informasi, mengaitkan isi teks dengan

permasalahan yang diberikan (Juliati et al., 2025). Penerapan model PBL akan lebih optimal apabila didukung dengan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Maharani et al., 2025). Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, penggunaan media pembelajaran yang pembelajaran berbasis digital menjadi sangat penting untuk meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam belajar. Pengembangan media pembelajaran Novablook melalui model PBL menjadi inovasi yang perlu dilakukan sebagai solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan dapat mengoptimalkan keterampilan membaca teks narasi sesuai dengan kebutuhan abad 21 (Ardipratiwi & Cahyaningtyas, 2026). Novablook diharapkan mampu mengintegrasikan pembelajaran berbasis masalah dengan tampilan yang interaktif dan menarik untuk mengatasi rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa fase B.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa platform *Wix* efektif digunakan sebagai media pembelajaran berbasis *web* yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Valin et al., 2026). *Blooket* juga terbukti efektif meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa melalui aktivitas evaluasi yang bersifat interaktif (Rahmawati & Rachma, 2025). Penelitian lain menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa melalui kegiatan pemecahan masalah yang kontekstual (Juliati et al., 2025). Penelitian tersebut belum mengintegrasikan platform *Wix*, *Blooket*, dan

model PBL dalam satu media pembelajaran yang utuh. Integrasi ketiga komponen tersebut berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, sistematis, dan berpusat pada siswa. Berdasarkan kondisi tersebut, pengembangan media Novablook melalui model PBL untuk keterampilan membaca pemahaman siswa fase B menjadi penting untuk dilakukan.

Media *blooked* juga digunakan untuk mengukur kemampuan berfikir kritis siswa kelas V SD dalam memahami topik mengenai fakta dan opini. Penggunaan media *blooked* tersebut sudah optimal dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan siswa dalam menyimpulkan informasi, memberikan alasan logis serta mengevaluasi argumen secara sistematis (Aulia & Hikmat, 2025). Penelitian ini mengembangkan media Novablook berbasis *wix* dan *blooket* yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa fase B. Kebaruan penelitian ini terletak pada implementasi sintaks *Problem Based Learning* (PBL) dalam desain LKPD yang terintegrasi dengan media Novablook untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman teks narasi. Penyusunan aktivitas belajar pada LKPD mengikuti setiap tahapan PBL, mulai dari orientasi pada masalah, mengorganisasikan peserta didik, membimbing penyelidikan, menyajikan hasil, hingga menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, sehingga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami isi, struktur, dan unsur-unsur teks narasi secara bermakna. Penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan fokus pada

mengkombinasikan struktur penyampaian materi melalui *wix* dengan evaluasi interaktif *blookey* untuk menciptakan siklus pembelajaran yang utuh.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa media dengan mengintegrasikan *wix* dan *blookey* memiliki potensi besar sebagai inovasi media pembelajaran digital yang efektif dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa. Proses pengembangan juga perlu disesuaikan dengan kompetensi abad 21 agar relevan dengan perkembangan zaman sehingga dapat menunjang proses pembelajaran, termasuk pembelajaran bahasa Indonesia (Fikri & Madona, 2018). Melalui penerapan media Novablook, diharapkan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien dalam penyampaian materi, meningkatkan keaktifan siswa, meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran yang menarik. Mengingat potensi Novablook memberikan peluang untuk mengoptimalkan pembelajaran maka dari itu tujuan dari penelitian ini adalah Mengembangkan Media Pembelajaran Novablook dengan mengintegrasikan *wix* dan *blookey* melalui Model *Problem Based Learning* (PBL) untuk Kemampuan Membaca Pemahaman pada siswa fase B.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah tersusun, dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran Novablook melalui model *Problem Based Learning* untuk keterampilan membaca pemahaman pada siswa fase B?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Novablook melalui model *Problem Based Learning* untuk keterampilan membaca pemahaman pada siswa fase B?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dijabarkan, tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran Novablook melalui model *Problem Based Learning* untuk keterampilan membaca pemahaman pada siswa fase B?
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Novablook* melalui model *Problem Based Learning* untuk keterampilan membaca pemahaman pada siswa fase B?

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis yaitu :

1. Manfaat teoritis

Dalam pengembangan media pembelajaran Novablook melalui model PBL dapat menjadi inovasi dan referensi di dunia pendidikan dalam menentukan media yang sesuai dengan kebutuhan lapangan

khususnya dalam keterampilan membaca pemahaman teks narasi siswa fase B.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat menjadi motivasi belajar bagi siswa dan memudahkan dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman khususnya pada materi teks narasi melalui Novablook.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan referensi dan inovasi media pembelajaran digital oleh guru dalam mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan inovasi dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui digitalisasi media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran sejenis khususnya yang berbasis *wix & blooked* untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian lanjutan terkait inovasi media pembelajaran digital di sekolah dasar.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan berupa Novablook berbasis (*Wix & Blooked*) memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Novablook ditujukan untuk siswa fase B jenjang sekolah dasar.
2. Novablook dapat dipublikasikan dalam bentuk link dan diakses melalui sambungan internet baik gawai maupun laptop.
3. Novablook merupakan media pembelajaran digital yang dapat diakses dengan mudah dan praktis.
4. Novablook sudah diselaraskan dengan modul ajar bahasa Indonesia fase B Kurikulum Merdeka.
5. Novablook mendukung keterampilan membaca pemahaman teks narasi siswa fase B.
6. Novablook berisi fitur seperti login profil siswa, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kuis serta refleksi pembelajaran.

F. Pentingnya Pengembangan

Kondisi pembelajaran di abad-21 ini dibutuhkan digitalisasi media pembelajaran yang lebih bervariasi. Salah satu upaya pengembangannya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran Novablook. Pengembangan Novablook diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa pada materi teks narasi. Pengembangan Novablook penting karena dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dan mengasah kemampuan membaca secara aktif. Novablook menyediakan berbagai fitur dalam medianya, termasuk fitur *login* profil

siswa, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kuis, serta refleksi pembelajaran. Seluruh fitur tersebut dapat diakses kapanpun dan dimanapun, sehingga kegiatan belajar mengajar melalui Novablook dapat berlangsung lebih efektif dan interaktif.

G. Definisi Istilah

Untuk menambah wawasan tentang istilah dalam penelitian ini, maka dijabarkan beberapa istilah sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran berbasis *web* adalah sarana yang memanfaatkan *website* sebagai media pembelajaran, yang memungkinkan interaksi, akses dan penyampaian materi lebih menarik
2. Novablook adalah media pembelajaran berbasis digital yang dibuat menggunakan perangkat lunak melalui *platform website wix* dan mengintegrasikan *game* edukasi *blooked* yang berisi kuis, tantangan serta *leaderboard* untuk meningkatkan motivasi, interaksi, dan pemahaman siswa.
3. Keterampilan Membaca Pemahaman adalah kemampuan berbahasa dalam mengonstruksi teks, menghubungkan informasi teks dengan pengetahuan, membuat inferensi, menyimpulkan serta merangkum teks yang dibaca.