

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peran yang cukup penting dalam kehidupan, dunia pendidikan selalu dituntut untuk memberikan kontribusi demi kemajuan suatu bangsa. Dalam dunia pendidikan membaca menjadi salah satu permasalahan yang sangat sering kita jumpai, mulai dari tingkat sekolah dasar, hingga ke jenjang perguruan tinggi. Kegiatan membaca dilakukan setiap individu dengan tujuan memperoleh suatu informasi, yang membuat wawasan dan pengetahuan mereka bertambah.

Salah satu aspek penting dalam proses pendidikan adalah membaca pemahaman. Membaca pemahaman adalah kemampuan memahami isi bacaan secara menyeluruh dan mendalam, yang berperan penting dalam pembelajaran dan pengembangan pengetahuan siswa. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka, kemampuan membaca pemahaman mendapatkan perhatian khusus sebagai bagian dari pengembangan kompetensi literasi siswa. Kurikulum ini menegaskan bahwa membaca pemahaman mulai ditekankan. (Nuraida dkk., 2025) diharapkan siswa memiliki kemampuan membaca pemahaman yang baik agar dapat memahami isi bacaan secara mendalam. Pentingnya keterampilan ini diperkuat melalui pelaksanaan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) yang digunakan pemerintah untuk mengukur kemampuan literasi siswa. Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022), AKM menekankan keterampilan memahami bacaan, sehingga membaca pemahaman

dipandang sebagai literasi penting dalam Kurikulum Merdeka yang mendukung keberhasilan belajar.

Realita di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa masih tergolong rendah. Begitu juga dengan kemampuan mereka dalam menangkap makna, pesan, dan informasi yang terkandung dalam suatu teks secara mendalam. Data UNESCO (2020) menunjukkan bahwa minat baca masyarakat Indonesia masih rendah, yakni 0,001 atau hanya satu orang dari 1.000 yang memiliki kebiasaan membaca (Warsito dkk., 2023). Kondisi ini diperkuat oleh penelitian Nuriyanti dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan menentukan ide pokok dan gagasan utama bacaan, sehingga berdampak pada kemampuan mereka dalam menyimpulkan isi teks.

Prasetyono (2018:29) permasalahan rendahnya minat dan kemampuan membaca tidak hanya disebabkan oleh faktor internal siswa, seperti rasa malas atau kurangnya motivasi, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor eksternal terbatasnya ketersediaan bahan bacaan yang bervariasi dan sesuai dengan siswa. Padahal, keberagaman jenis bacaan sangat berpengaruh terhadap minat siswa dalam membaca. Hal ini terlihat jelas saat peneliti melakukan observasi awal di SMAN 1 Baitussalam. Berdasarkan hasil observasi tersebut, banyak siswa yang enggan membaca, menunjukkan sikap tidak tertarik bahkan menghindari kegiatan membaca.

Hal ini diperkuat melalui hasil diskusi dengan guru Bahasa Indonesia, yang menyatakan bahwa siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, terutama dalam mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen. Guru menyampaikan

bahwa untuk membahas materi tersebut biasanya diperlukan dua sampai tiga kali pertemuan karena siswa belum mampu menangkap makna teks secara mendalam hanya dalam satu sesi pembelajaran. Siswa lebih sering membaca secara cepat dan dangkal, karena tujuan utama mereka hanyalah menyelesaikan tugas yang diberikan, bukan memahami isi cerita secara menyeluruh. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurhadi (2019) yang menyatakan bahwa rendahnya minat dan motivasi membaca turut memengaruhi kemampuan siswa dalam memahami isi teks secara mendalam.

Selain itu, fasilitas pendukung literasi di sekolah, seperti perpustakaan, belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan siswa. Koleksi buku yang tersedia didominasi oleh buku paket dan materi edukatif, sementara bacaan fiksi seperti cerpen, novel, atau genre lain yang sesuai dengan minat siswa masih sangat terbatas. Di SMAN 1 Baitussalam masih didominasi oleh penggunaan buku paket sebagai media utama dalam pembelajaran. Kurangnya penggunaan media berbasis teknologi membuat siswa bosan dan berdampak pada nilai yang cenderung di bawah KKM. Sejalan dengan pendapat Gagne dalam Sadiman dkk. (2018:6), media pembelajaran merupakan komponen penting dalam lingkungan belajar yang mampu mendorong motivasi siswa untuk belajar, sehingga pemanfaatan media yang tepat diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa secara lebih mendalam. Dengan demikian, rendahnya pemanfaatan media dan terbatasnya akses bacaan yang relevan dengan kebutuhan siswa berpengaruh langsung terhadap rendahnya kualitas hasil belajar mereka.

Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat dan kemampuan membaca siswa. Salah satu alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi digital adalah aplikasi *NovelToon*. Aplikasi ini menyajikan beragam cerita pendek interaktif yang dapat diakses dengan mudah melalui smartphone. Cerita-cerita dalam *NovelToon* disajikan dengan gaya bahasa ringan, pilihan genre beragam, serta tampilan visual menarik yang disesuaikan dengan minat remaja. Menurut Tim WowKeren (2020), *NovelToon* hadir di Indonesia sebagai aplikasi digital yang menyediakan bacaan cerpen dan novel dengan sasaran utama para remaja. Sejalan juga dengan pendapat Anisa (2022), *NovelToon* memiliki kemampuan untuk menarik perhatian kalangan muda dengan pendekatan visual yang menarik dan narasi yang dirancang secara interaktif.

NovelToon tidak hanya memudahkan akses bacaan, tetapi juga memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan dan interaktif. Fitur komentar dan rekomendasi dalam aplikasi dapat membangun keterlibatan emosional siswa terhadap cerita. Kemudahan akses, tampilan yang sederhana, dan format teks yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran menjadikan *NovelToon* pilihan yang tepat sebagai media pembelajaran sastra di kelas, serta lebih sesuai dengan permasalahan yang dihadapi di lapangan.

Maka dengan adanya aplikasi *NovelToon* diharapkan menjadi alternatif solusi dalam pembelajaran meningkatkan membaca pemahaman siswa, khususnya di kelas XI-1 SMAN 1 Baitussalam. Dengan adanya pemanfaatan teknologi ini, siswa dapat menikmati pengalaman membaca yang lebih menarik sekaligus

mengasah kemampuan mereka dalam menganalisis dan memahami teks sastra secara mendalam.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di SMAN 1 Baitussalam dan potensi teknologi sebagai solusi, peneliti merasa bahwa sekolah ini merupakan lokasi yang tepat untuk penelitian. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut melalui penelitian berjudul: "Penggunaan Aplikasi *NovelToon* untuk Meningkatkan Membaca Pemahaman Teks Cerpen pada Siswa Kelas XI-1 SMAN 1 Baitussalam"

1.2 Identifikasi Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA, khususnya pada materi cerita pendek, masih mengalami berbagai hambatan, hal tersebut menunjukkan bahwa banyak siswa yang belum mampu memahami isi cerpen secara optimal. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas XI-1 SMAN 1 Baitussalam, ditemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan hal tersebut.

1. Rendahnya kemampuan siswa dalam membaca dan memahami unsur instrinsik dalam cerpen. Sebagian besar siswa kurang tertarik membaca cerpen karena menganggap bacaan tersebut membosankan dan tidak menarik. Akibatnya, mereka cenderung menghindari tugas membaca dan tidak termotivasi untuk memahami isi cerpen secara mendalam. Bahkan saat membaca, mereka hanya melakukannya secara sepintas tanpa benar-benar menangkap pesan, makna, maupun nilai-nilai yang terkandung dalam cerita.
2. Pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar. Ketergantungan yang tinggi terhadap buku paket

membuat proses membaca cerpen menjadi kurang menarik dan terbatas dalam variasi penyajian. Hal ini menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam memahami unsur dalam cerpen, mudah kehilangan fokus, dan kurang terdorong untuk mengeksplorasi makna atau nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif juga turut memperkuat kesan bahwa kegiatan membaca cerpen adalah aktivitas yang kaku dan membosankan.

3. Keterbatasan bahan bacaan yang sesuai dengan minat siswa. Koleksi cerpen di perpustakaan sekolah masih terbatas dan sebagian besar bersifat formal, sehingga kurang menarik bagi siswa. Kurangnya variasi bacaan yang sesuai dengan minat dan selera mereka membuat siswa kesulitan menemukan bacaan yang benar-benar ingin mereka baca, yang pada akhirnya memengaruhi kemampuan membaca pemahaman mereka.

Melihat masalah-masalah yang sudah dijelaskan sebelumnya, penting untuk menemukan solusi agar pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya membaca pemahaman unsur instrinsik pada teks cerpen, bisa berjalan lebih efektif. Salah satu cara yang bisa digunakan adalah dengan memanfaatkan aplikasi *NovelToon*. Melalui aplikasi ini, siswa tidak hanya membaca cerita dari buku pelajaran, tetapi juga bisa menikmati berbagai cerita menarik secara digital lewat ponsel mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan aplikasi *NovelToon* bisa menjadi solusi dari permasalahan yang ada, serta dapat membantu siswa kelas XI dalam memahami unsur instrinsik cerpen. Selain itu, penelitian ini

juga ingin melihat sejauh mana penggunaan aplikasi ini bisa meningkatkan kemampuan membaca pemahaman cerpen.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di paparkan di atas, pembatasan masalah pada penelitian ini hanya memanfaatkan aplikasi *NovelToon* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada pembelajaran membaca pemahaman cerpen di kelas XI-1 SMAN 1 Baitussalam. Adapun cerpen yang digunakan dalam penelitian ini berjudul "Surat untuk Aira" karya Risma Ris. Cerpen ini dipilih karena memiliki tema yang dekat dan sering terjadi pada kehidupan remaja, yaitu tentang perundungan (*bullying*), kesedihan, dan pencarian kebenaran, yang dikemas dalam alur cerita yang menarik dan emosional. Selain itu, cerpen ini juga mengandung unsur misteri dan nilai-nilai kehidupan yang dapat menggugah empati dan rasa penasaran siswa untuk terus membaca hingga akhir. Dengan memanfaatkan cerpen yang relevan dan bermakna ini, diharapkan siswa lebih mudah terlibat secara emosional dan intelektual dalam memahami isi bacaan, sekaligus mendorong peningkatan minat membaca dan kemampuan analisis mereka terhadap unsur-unsur intrinsik cerpen.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan aplikasi *NovelToon* dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman cerpen pada siswa kelas XI-1 SMAN 1 Baitussalam?

2. Apa saja kendala yang dihadapi siswa saat menggunakan aplikasi *NovelToon* dalam pembelajaran membaca cerpen?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan, tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui penggunaan aplikasi *NovelToon* dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman cerpen pada siswa kelas XI-1 SMAN 1 Baitussalam.
2. Untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan kendala yang dihadapi siswa saat menggunakan aplikasi *NovelToon* dalam membaca cerpen.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis atau secara praktis, adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman tentang bagaimana media digital dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga memberikan pemahaman baru tentang penggunaan aplikasi *NovelToon* sebagai alat pembelajaran yang menarik dan mendukung pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam pembelajaran membaca pemahaman cerpen.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan referensi alternatif dalam upaya meningkatkan kualitas pengajaran di sekolah.

b. Manfaat bagi guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi bagi guru saat memilih media pembelajaran, terkhususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi membaca pemahaman. Agar menciptakan suasana baru yang menyenangkan dan efektif saat dalam kelas.

c. Manfaat bagi siswa

Sebagai objek dari penelitian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan perubahan kepada siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia, yang kerap dianggap monoton dan membosankan, siswa diharapkan lebih antusias dalam belajar dan lebih termotivasi untuk membaca, berimajinasi, dan mengembangkan kreativitasnya.

d. Bagi peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti dapat memperoleh pengalaman dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif yang berbasis teknologi dunia pendidikan. Penelitian ini juga bermanfaat bagi peneliti sebagai bentuk kesempatan dalam menghasilkan karya ilmiah yang dapat digunakan sebagai referensi bagi guru atau peneliti lainnya yang ada dalam bidang yang sam.

