



**PENGEMBANGAN ALAT UKUR
KECEPATAN EFEKTIF MEMBACA (KEM)
BAHASA JAWA UNTUK SISWA SMP**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh

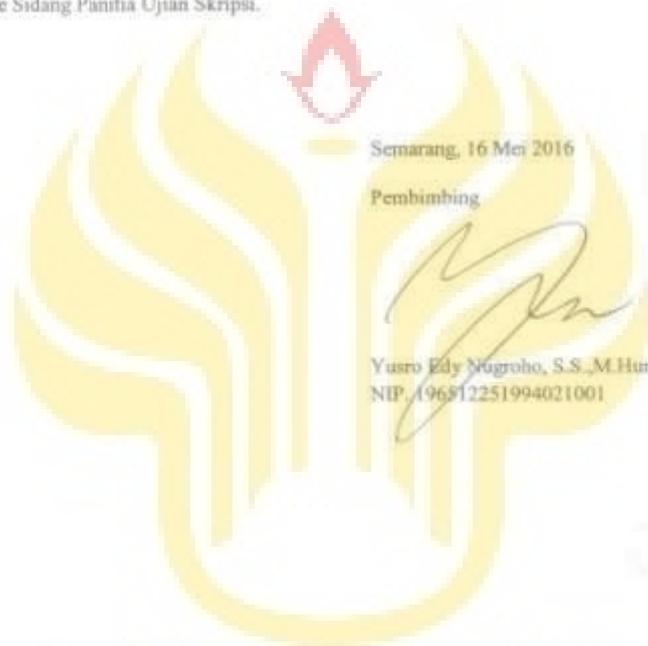
Nama : Lisa Megawati
NIM : 2601409111
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa
Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa

**JURUSAN BAHASA DAN SASTRA JAWA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul *Pengembangan Alat Ukur Kecepatan Efektif Membaca (KEM) Bahasa Jawa untuk Siswa SMP* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.



Semarang, 16 Mei 2016

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Yusra Eddy Nugroho', is written over the logo.

Yusra Eddy Nugroho, S.S., M.Hum
NIP. 196512251994021001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul *Pengembangan Alat Ukur Kecepatan Efektif Membaca (KEM) Bahasa Jawa untuk Siswa SMP* telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

pada hari : Kamis
tanggal : 26 Mei 2016
waktu : 10.00 WIB

Panitia Ujian Skripsi

Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum. (196107041988031003)

Ketua

Ermil Dyah Kurnia, S.S., M.Hum. (197805022008012025)

Sekretaris

Drs. Bambang Indiatmoko, M.Si., Ph.D. (195801081987031004)

Penguji I

Joko Sukoyo, S.Pd, M.Pd. (198208072008121004)

Penguji II

Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum. (196512251994021001)

Penguji III

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Prof. Dr. Nings Naryatin, M. Hum. (196008031989011001)

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul *Pengembangan Alat Ukur Kecepatan Efektif Membaca (KEM) Bahasa Jawa untuk Siswa SMP* adalah benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasar kode etik ilmiah.

Semarang, Mei 2016



Lisa Megawati
NIM 2601409111



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Barangsiapa bertakwa kepada Allah niscaya Dia akan mengadakan baginya jalan keluar. Dan memberinya rizki dari arah yang tiada disangka-sangkanya. Dan barangsiapa yang bertawakkal kepada Allah niscaya Allah akan mencukupkan (keperluan)nya”.

(QS Ath Thalaq [65] : 2-3)

Persembahan:

Skripsi ini penulis persembahkan untuk Bapak, Mama, adik, dan keluarga tercinta yang tiada henti mencurahkan semangat dan kasih sayang serta senantiasa berdoa demi kesuksesan dan keberhasilanku.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji dan syukur penulis haturkan ke hadirat Allah SWT. Atas limpahan rahmat-Nya, skripsi dengan judul **“Pengembangan Alat Ukur Kecepatan Efektif Membaca (KEM) Bahasa Jawa untuk Siswa SMP”** dapat penulis selesaikan.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang selaku pimpinan Universitas.
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberi izin dalam pembuatan skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa yang telah memberi izin dalam penyusunan skripsi ini.
4. Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum., selaku pembimbing yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan dengan penuh kesabaran kepada penulis.
5. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa FBS Unnes yang dengan tulus menularkan ilmunya kepada penulis;
6. Petugas perpustakaan jurusan, perpustakaan universitas, perpustakaan daerah, kakak kelas, dan teman-teman yang telah membantu penulis dalam hal buku referensi;
7. Bapak, Mama, mbah huti dan keluarga yang terus-menerus memberikan motivasi, doa, dan dukungan yang sangat luar biasa kepada penulis;

8. Rekan-rekan seperjuangan, BSJ angkatan 2009, khususnya Rombel 4 yang memberi warna dan pengalaman selama duduk di bangku kuliah.
9. Semua pihak yang memberi dukungan, semangat, doa, dan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

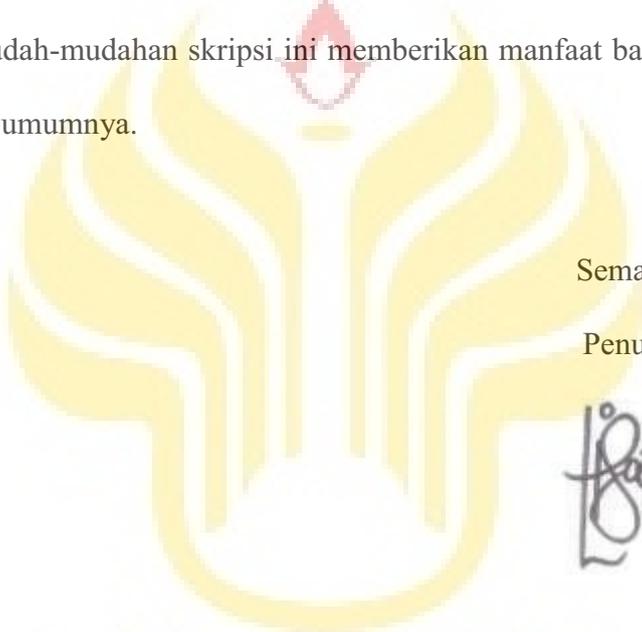
Mudah-mudahan Allah Yang Maha Membalas, memberikan balasan berupa kebaikan yang banyak kepada semua pihak yang membantu terselesaikannya skripsi ini. Mudah-mudahan skripsi ini memberikan manfaat bagi penulis dan bagi pembaca pada umumnya.

Semarang, Mei 2016

Penulis,



Lisa Megawati
NIM.2601409111



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Megawati, Lisa. 2016. *Pengembangan Alat Ukur Kecepatan Efektif Membaca (KEM) Bahasa Jawa untuk Siswa SMP*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum.

Kata kunci : pengembangan, alat ukur KEM, membaca

Membaca mempunyai peranan penting dan menjadi dasar utama tidak hanya bagi pembelajaran itu sendiri, tetapi juga bagi pembelajaran mata pelajaran lainnya. Bahkan membaca merupakan faktor penentu keberhasilan seseorang. Keterampilan membaca cepat sekaligus membaca pemahaman yang biasa disebut sebagai kecepatan efektif membaca (KEM) cukup penting dalam dunia pendidikan. Penelitian ini berawal dari tidak adanya media pembelajaran membaca cepat Bahasa Jawa di sekolah. Oleh karena itu, perlu kiranya dikembangkan model pengukuran KEM bahasa Jawa dalam bentuk perangkat lunak (*software*) komputer yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru.

Masalah dalam penelitian ini adalah apa kebutuhan siswa dan guru terhadap perangkat pengukuran KEM. Bagaimana model pengukuran KEM yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Bagaimana validasi ahli terhadap perangkat pengukuran KEM. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui kebutuhan siswa dan guru terhadap perangkat pengukuran KEM. Menyusun prototipe pengukuran KEM yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Mendeskripsikan hasil validasi prototipe Alat Ukur KEM bahasa Jawa untuk siswa SMP.

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Subjek penelitian ini adalah siswa dan guru. Prosedur penelitian yang dilakukan adalah pengumpulan informasi terhadap ketersediaan Alat Ukur KEM Bahasa Jawa untuk siswa SMP, menganalisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui media seperti apa yang dibutuhkan oleh siswa dan guru, penyusunan prototipe media alat Ukur KEM bahasa Jawa untuk siswa SMP, validasi materi dan desain alat Ukur KEM bahasa Jawa untuk siswa SMP, revisi prototipe alat Ukur KEM bahasa Jawa untuk siswa SMP, dan uji coba prototipe Alat Ukur KEM bahasa Jawa. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan angket (angket kebutuhan dan angket validasi). Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif.

Penelitian ini menghasilkan alat ukur KEM bahasa Jawa untuk siswa SMP sesuai dengan kebutuhan guru SMP. Media tersebut berupa alat ukur Kecepatan Efektif Membaca (KEM) bahasa Jawa. Setelah media dibuat, selanjutnya diujikan kepada ahli. Setelah dilakukan uji ahli, maka dilakukan revisi terhadap prototipe. Perbaikan tersebut diantaranya yaitu: (1) perbaikan aspek isi, (2) aspek penyajian, (3) aspek kebahasaan. Prototipe yang telah direvisi kemudian disimpan ke dalam keping *VCD*.

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini yaitu perlu diadakan pengembangan terhadap program aplikasi *Wasis Maca* untuk melengkapi kekurangan pada program aplikasi tersebut, terutama pada sistem *database* yang belum tersedia.

SARI

Megawati, Lisa. 2016. *Pengembangan Alat Ukur Kecepatan Efektif Membaca (KEM) Bahasa Jawa untuk Siswa SMP*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum.

Tembung pangrunut : pengembangan, alat ukur KEM, maca

Maca duweni lelakon pasinaon sing wigati lan dadi dhasar utama ora mung kanggo pasinaonan kuwi dhewe, ananging uga kanggo pasinaonan *mata pelajaran* liyane. Kepara maca iya uga faktor panemtu keberhasilan manungsa. Katrampilan maca cepet iya uga maca *pemahaman* sing bisa diarani *Kecepatan Efektif Membaca (KEM)* cukup wigati ing donya pendhidhikan. Panaliten iki diwiwiti amarga ora anane *media* pasinaonan maca cepet basa Jawa ing sekolah. Mula saka kuwi, kudu dikembangake modhel *pengukuran KEM* basa Jawa kanthi wujud *perangkat lunak (software)* komputer sing padha karo kabutuhan siswa lan guru.

Masalah ing panaliten ini yaiku apa kabutuhane siswa lan guru marang *perangkat pengukuran KEM*. Kepriye modhel *pengukuran KEM* sing *sesuai* karo kabutuhane siswa lan guru. Kepriye *validasi* ahli marang *perangkat pengukuran KEM*. Tujuane panaliten iki yaiku ngerteni kabutuhan siswa lan guru marang *perangkat pengukuran KEM*. Nyusun *prototipe pengukuran KEM* sing *sesuai* karo kabutuhan siswa lan guru. Ndeskripsikake kasil *validasi prototipe Alat Ukur KEM basa Jawa* kanggo siswa SMP.

Panaliten iki nggunakake panaliten *pengembangan Research and Development (R&D)*. *Subjek* panaliten iki yaiku siswa lan guru. Prosedur panaliten sing dilakokake yaiku ngumpulake *informasi* marang ana apa orane *Alat Ukur KEM Basa Jawa* kanggo siswa SMP, nganalisis kabutuhan dilakokake kanggo ngerteni *media* kaya apa sing dibutuhake dening siswa lan guru, panyusunan *prototipe media alat Ukur KEM* basa Jawa kanggo siswa SMP, *validasi* materi lan *desain alat Ukur KEM* basa Jawa kanggo siswa SMP, *revisi prototipe alat Ukur KEM* basa Jawa kanggo siswa SMP, lan *uji coba prototipe Alat Ukur KEM* basa Jawa kanggo siswa SMP. Pangumpulan data ing panaliten iki nggunakake *observasi, wawancara, lan angket* (angket kabutuhan lan angket validasi). *Teknik analisis data* nggunakake teknik *deskriptif kualitatif*.

Panaliten iki ngasilake *alat ukur KEM* basa Jawa kanggo siswa SMP sing padha kaya dene kabutuhane guru SMP. *Media* kuwi wujud *alat ukur Kecepatan Efektif Membaca (KEM)* basa Jawa. Sawise *media* digawe, sabanjure diujikake menyang ahli. Sawise dilakokake *uji ahli*, dene dilakokake *revisi* marang *prototipe*. Sing dibeneri kuwi yaiku: (1) mbeneri *aspek isi*, (2) aspek *penyajian*, (3) aspek *kebahasaan*. *Prototipe* sing wus dibeneri banjur disimpen nang *VCD*.

Saka panaliten iki, panulis atur pamrayoga yaiku prelu anane *pengembangan program aplikasi* Wasis Maca kanggo ngganepi sing isih suda ana ing program aplikasi kasebut utamane ana ing sistem *database* sing durung dianaake.

DAFTAR ISI

Halaman

PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
SARI	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	11
1.4 Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS	
2.1 Kajian Pustaka.....	13
2.2 Landasan Teoretis.....	17
2.2.1 Media Pembelajaran.....	17
2.2.1.1 Pengertian Media.....	17
2.2.1.2 Pengertian Pembelajaran.....	19
2.2.1.3 Pengertian Media Pembelajaran.....	20
2.2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran	21
2.2.1.5 Syarat Pemilihan Media Pembelajaran.....	23
2.2.1.6 Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran	24
2.2.1.7 Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif.....	26
2.2.2 Keterampilan Membaca	27

2.2.2.1 Hakikat Membaca.....	28
2.2.2.2 Tujuan Membaca	31
2.2.2.3 Jenis-Jenis Membaca.....	32
2.2.2.4 Aspek-Aspek Membaca	33
2.2.2.5 Tahapan-Tahapan Membaca	37
2.2.3 Hakikat Membaca Pemahaman	39
2.2.3.1 Pengertian Membaca Pemahaman.....	39
2.2.3.2 Tujuan Membaca Pemahaman	41
2.2.3.3 Faktor-Faktor Kemampuan Membaca Pemahaman	41
2.2.4 Pengukuran Kecepatan Efektif Membaca	44
2.2.4.1 Pengertian Kecepatan Efektif Membaca	44
2.2.4.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi KEM.....	46
2.2.5 Model Pengukuran Kecepatan Efektif Membaca (KEM)	47
2.2.5.1 Speed Reading Test Online	48
2.2.6 Rekayasa Perangkat Lunak dalam Media Pembelajaran.....	53
2.2.7 Adobe Flash Professional.....	61
2.2.7.1 Elemen-Elemen Adobe Flash.....	61
2.2.8 Penyusunan Bahan Bacaan.....	63
2.2.8.1 Grafik Fry	65
2.2.8.2 Langkah-Langkah Penggunaan Grafik Fry	67
2.2.8.3 Beberapa Catatan Penting tentang Grafik Fry.....	69
2.2.8.4 Penghitungan Keterbacaan Berdasarkan Grafik Fry	70
2.3 Kerangka Berfikir.....	74

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian.....	76
3.2 Subjek Penelitian.....	80
3.3 Instrumen Penelitian.....	80
3.3.1 Observasi	82
3.3.2 Pedoman Wawancara.....	84
3.3.3 Angket Kebutuhan Model Alat Ukur KEM Bahasa Jawa.....	85

3.3.3.1	Angket Kebutuhan Guru...	85
3.3.4	Angket Penilaian Prototipe.....	87
3.3.5	Angket Uji Coba Produk	89
3.4	Teknik Pengumpulan Data	90
3.4.1	Teknik Observasi.....	90
3.4.2	Angket Kebutuhan.....	91
3.4.3	Lembar Uji Validasi	91
3.4.4	Wawancara.....	92
3.5	Teknik Analisis Data.....	92
3.5.1	Analisis Data Kebutuhan Prototipe.....	92
3.5.2	Analisis Data Uji Validasi Guru dan Ahli.....	93
3.6	Perencanaan Model Alat Ukur KEM Bahasa Jawa	93
3.6.1	Konsep.....	93
3.6.2	Rancangan (Design)	95

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Analisis Kebutuhan	96
4.1.1	Hasil Analisis Kebutuhan Guru.....	96
4.1.1.1	Hasil Observasi.....	96
4.1.1.2	Hasil Wawancara.....	98
4.1.1.3	Deskripsi Kebutuhan Guru SMP.....	99
4.2	Pengembangan Alat Ukur KEM Bahasa Jawa	110
4.2.1	Prinsip-prinsip Pengembangan Alat Ukur KEM.....	110
4.2.1.1	Model Terdahulu	110
4.2.1.2	Model Alat Ukur Kecepatan Efektif Membaca bahasa Jawa.....	117
4.2.1.3	Prinsip Media Alat Ukur KEM Bahasa Jawa	121
4.2.1.4	Prototipe Alat Ukur KEM bahasa Jawa	122
4.2.2	Penilaian dan Saran Perbaikan terhadap Alat Ukur KEM	132
4.2.2.1	Penilaian Prototipe Alat Ukur KEM bahasa Jawa.....	132
4.2.2.1.1	Uji Validasi Alat Ukur KEM bahasa Jawa	132
4.2.3	Uji Coba Produk Media Alat Ukur KEM bahasa Jawa.....	143
4.3	Pembahasan	144

4.3.1	Peralatan yang dibutuhkan untuk mengoperasikan Wasis Maca	.144
4.3.2	Cara Pengoperasian Wasis Maca145
4.3.3	Keunggulan Wasis Maca146
4.3.4	Kekurangan Wasis Maca147
4.4	Keterbatasan Penelitian147

BAB V PENUTUP

5.1	Simpulan149
5.2	Saran151

DAFTAR PUSTAKA152
-----------------------	----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN154
--------------------------	----------



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Tabel Penghitungan Kalimat Kata dan Suku Kata	71
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Umum Instrumen Penelitian	82
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Pedoman Observasi	83
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara terhadap Model Alat Ukur KEM Bahasa Jawa untuk Siswa SMP	85
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru terhadap Prototipe Alat Ukur KEM Bahasa Jawa untuk Siswa SMP	87
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Penilaian Prototipe Software Alat Ukur KEM Bahasa Jawa Siswa SMP	89
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Uji Coba Produk	89
Tabel 3.7 Tabel Klasifikasi Kecepatan Membaca untuk tingkat SMP dalam Perangkat Lunak	94
Tabel 3.8 Tabel Klasifikasi Pemahaman Isi	94
Tabel 3.9 Tabel Klasifikasi KEM	94

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Skema Aspek-Aspek Membaca	35
Gambar 2.2 Skema Jenis-Jenis Membaca	36
Gambar 2.3 Skema Proses-Proses Membaca	38
Gambar 2.4 Tampilan Stage pada Adobe Flash	62
Gambar 2.5 Grafik Fry	66
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	79
Gambar 4.1 Tampilan Awal Program Speed Reading Test (1)	111
Gambar 4.2 Tampilan Awal Program Speed Reading Test (2)	112
Gambar 4.3 Tampilan Menu Program Speed Reading Test (1)	113
Gambar 4.4 Tampilan Menu Program Speed Reading Test (2)	113
Gambar 4.5 Tampilan Bacaan Program Speed Reading Test (1)	114
Gambar 4.6 Tampilan Bacaan Program Speed Reading Test (1)	115
Gambar 4.7 Tampilan Konfirmasi Program Speed Reading Test	115
Gambar 4.8 Tampilan Butir Pertanyaan Program <i>Speed Reading Test</i>	116
Gambar 4.9 Tampilan Hasil Test Program <i>Speed Reading Test</i>	116
Gambar 4.10 Tampilan Konfirmasi Hasil Program <i>Speed Reading Test</i>	117
Gambar 4.11 Latar Belakang Program <i>Wasis Maca</i>	119
Gambar 4.12 <i>Splash Screen</i> Program <i>Wasis Maca</i>	124
Gambar 4.13 Tampilan Halaman <i>Form User ID Wasis Maca</i>	124
Gambar 4.14 Tampilan Halaman <i>Form Menu Utama</i> <i>Wasis Maca</i>	125
Gambar 4.15 Tampilan Halaman <i>Form List Judul Bacaan</i>	125
Gambar 4.16 Tampilan Kotak Dialog Program <i>Wasis Maca</i> (1)	126
Gambar 4.17 Tampilan Kotak Dialog Program <i>Wasis Maca</i> (2)	126
Gambar 4.18 Tampilan Kotak Dialog Program <i>Wasis Maca</i> (3)	127

Gambar 4.19 Tampilan Hasil Kecepatan Membaca Program <i>Wasis Maca</i>	127
Gambar 4.20 Tampilan Menu Soal dan Pertanyaan	128
Gambar 4.21 Tampilan Hasil Jawaban	128
Gambar 4.22 Tampilan Hasil Perhitungan KEM (1)	129
Gambar 4.23 Tampilan Hasil Perhitungan KEM (2)	129
Gambar 4.24 Tampilan Menu Tips (1)	130
Gambar 4.25 Tampilan Menu Tips (2)	130
Gambar 4.26 Tampilan Menu Profil (1)	131
Gambar 4.27 Tampilan Menu Profil (2)	131
Gambar 4.28 Tampilan Penutup Program	132
Gambar 4.29 Tampilan Form Input User ID Hasil Perbaikan	136
Gambar 4.30 Tampilan Perbaikan Tombol Close	138
Gambar 4.31 Tampilan Perbaikan Menu Teks	139
Gambar 4.32 Tampilan Perbaikan Warna Kotak Dialog	140
Gambar 4.33 Tampilan Perbaikan Menu Teks	141
Gambar 4.34 Tampilan Perbaikan Menu Teks	142
Gambar 4.35 Tampilan Perbaikan Penutup Program	143

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1	Surat-surat	154
Lampiran 2	Angket Kebutuhan Guru	163
Lampiran 3	Angket Uji Coba Produk.....	179
Lampiran 4	Angket Validasi Dosen	188
Lampiran 5	Hasil Uji Coba Alat Ukur KEM.....	205
Lampiran 6	Teks Media Pembelajaran <i>Wasis Maca</i>	229



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu aspek pokok pembelajaran Bahasa dan Sastra Jawa di sekolah adalah pembelajaran membaca. Kemampuan membaca mempunyai peranan penting dan menjadi dasar utama tidak hanya bagi pembelajaran itu sendiri, tetapi juga bagi pembelajaran mata pelajaran lainnya. Bahkan membaca merupakan faktor penentu keberhasilan seseorang. Dengan membaca siswa dapat menyerap informasi dan pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi perkembangan daya nalar, sosial dan emosionalnya. Membaca bukanlah kegiatan alamiah, melainkan seperangkat komponen yang dikuasai secara pribadi dan bertahap yang kemudian terintegrasi dan menjadi otomatis.

Membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang berkaitan erat dengan keterampilan dasar terpenting pada manusia, yaitu keterampilan berbahasa yang memiliki peranan penting bagi peningkatan kualitas kehidupan seseorang. Dengan berbahasa, manusia dapat berkomunikasi dengan sesamanya. Keterampilan membaca termasuk keterampilan bahasa yang reseptif. Artinya, ketika membaca bahan atau sumbernya telah tersedia. Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat, berbagai informasi penting disampaikan dalam berbagai media, dan salah satunya disampaikan melalui bahasa tulis yang berupa buku-buku, majalah, maupun surat kabar. Untuk dapat mengikuti perkembangan-perkembangan tersebut, tentu saja membutuhkan keterampilan

dalam membaca. Selain itu dapat mengikuti dan memperoleh manfaat dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Keterampilan membaca juga sangat penting bagi seseorang untuk memperoleh kesenangan atau hiburan yang sehat dari berbagai karya sastra.

Minat baca siswa menjadi masalah di tengah maraknya era modern sekarang ini, terutama pada multimedia. Opini ini memang gampang disanggah, bergantung pada orientasinya. Bagi yang menganggap kemampuan membaca tidak perlu, mungkin opini itu hanya omong kosong dan mengada-ada. Tapi bagi yang peduli, keterampilan membaca menjadi tambah penting karena kondisi lingkungan sosial, budaya maupun ekonomi yang selalu berubah sehingga makin ketat kompetisinya. Secara singkat dapat dikatakan bahwa membaca merupakan kemampuan yang mutlak ada untuk bisa segera beradaptasi dan pengetahuan adalah aset penentu sukses.

Turunnya minat baca pada siswa sudah sangat memprihatinkan. Kebiasaan membaca pada anak kian mendapat tantangan dan hambatan karena pesatnya kemajuan teknologi. Hal ini disebabkan oleh maraknya program tayangan *TV* dan *video game* yang kian menggoda karena semakin hidup tayangannya dan kian interaktif. Kondisi tersebut diperparah dengan semakin beratnya tekanan ekonomi.

Berdasarkan pengamatan, praktik pembelajaran membaca banyak siswa yang tidak suka. Pembelajaran membaca sering kali menimbulkan rasa bosan dan malas. Memang tidak dapat dipungkiri juga, seorang guru pun merasa kesulitan untuk membelajarkan membaca. Seorang guru masih bingung menggunakan

metode yang cocok untuk menghindari kejenuhan dan mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran membaca yang sesungguhnya.

Terlebih lagi pada saat ini, kompetensi membaca sangat diperlukan. Dalam kaitannya dengan pendidikan, keterampilan membaca merupakan proses menuju masyarakat Indonesia yang intelek dan terpelajar. Untuk itu, perlu adanya pengembangan keterampilan membaca oleh anak sejak dini sebagai kegiatan dasar dan penting dalam proses pembelajaran selanjutnya.

Proses kompetensi membaca bukanlah hal yang diperoleh dengan mudah. Membaca menyangkut kemampuan menginterpretasikan banyak hal dari suatu pengalaman tertentu. Dengan kata lain, membaca merupakan suatu keterampilan yang harus diajarkan secara kontinyu dan berkala. Oleh karena itu, membaca harus dilatih dengan sungguh-sungguh kepada anak agar tujuan pembelajaran membaca dapat tercapai secara optimal. Namun ironisnya, anak kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran membaca daripada pembelajaran lainnya.

Untuk dapat mencapai tujuan pengajaran keterampilan membaca tersebut, guru harus dapat berperan aktif menumbuhkan minat siswa pada membaca. Permasalahan tentang rendahnya minat baca menjadi salah satu permasalahan klasik dalam dunia pendidikan. Minat baca erat hubungannya dengan keterampilan membaca. Rendahnya minat baca khususnya pelajar sangat berpengaruh terhadap perkembangan sumber daya manusia di negara ini. Salah satunya disebabkan karena tidak dibiasakannya untuk gemar membaca sejak dini, yaitu sejak anak-anak. Selain itu, rendahnya minat baca juga disebabkan

terbatasnya bahan bacaan yang tersedia, baik di rumah maupun di perpustakaan sekolah. Hal ini juga disebabkan karena bentuk bacaan yang monoton dan kurang menarik sehingga anak hanya membaca buku pelajaran yang dianggap penting saja. Untuk itu diperlukan suatu bahan bacaan serta bentuk bacaan yang menarik.

Usaha-usaha yang memungkinkan untuk dilaksanakan guna mencapai tujuan pengajaran membaca adalah dengan mengadakan pengecekan secara terprogram dan berkesinambungan atas kemampuan membaca siswa.

Membaca pemahaman sering disebut membaca cermat. Dalam membaca cermat, pembaca akan mudah membedakan kalimat utama sebagai pengungkap gagasan pokok, kalimat penjelas, dan kalimat pemuas yang sekadar untuk memperoleh rasa puas, sedikitpun tidak mendukung gagasan pokok suatu paragraf. Kecermatan pembaca dalam memahami suatu paragraf atau wacana membuat pembaca akan memahami isi pokok wacana sedetail-detailnya. Kemampuan membaca yang dimaksud sebagai dasar pembentukan kemampuan membaca para siswa yang mendasar adalah kecepatan efektif membaca (KEM).

Keterampilan membaca terutama aspek membaca pemahaman sangat penting bagi siswa, sebab pusat kegiatan belajar adalah membaca. Membaca merupakan kunci gudang ilmu. Berbagai mata pelajaran dapat dikuasai siswa melalui kegiatan membaca. Lemahnya tingkat kemampuan membaca pemahaman siswa merupakan kendala untuk mendapatkan nilai yang memuaskan, apalagi bila metode dan sarana pembelajaran yang diterapkan guru kurang tepat. Hal ini membuat nilai hasil belajar siswa semakin jauh dari batas ketuntasan.

Tujuan pengajaran membaca adalah agar siswa mampu memahami pesan-pesan komunikasi yang disampaikan dengan medium bahasa tulis dengan cermat, tepat, dan cepat secara kritis dan kreatif. Kecermatan dan ketepatan dalam memahami pesan komunikasi itu sangat penting dalam membaca, terutama bagi mereka yang melaksanakan tugas sehari-hari dengan banyak membaca. Pemahaman secara kritis adalah pemahaman isi bacaan yang dilakukan dengan cara berpikir kritis terhadap isi bacaan. Dalam hal ini siswa tidak hanya menginterpretasi tetapi juga memberi penilaian terhadap isi bacaan. Tingkat pemahaman yang tertinggi adalah pemahaman secara kreatif. Siswa dituntut untuk mampu berimajinasi, merenungkan kemungkinan-kemungkinan yang baru, dengan menggunakan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki serta informasi-informasi yang diolah dari bacaan.

KEM merupakan kependekan dari Kecepatan Efektif Membaca. Dikatakan kecepatan efektif karena pada dasarnya KEM merupakan cerminan dari kemampuan membaca yang sesungguhnya, yaitu perpaduan kemampuan visual dan kognisi dengan menimbangakan kecepatan rata-rata baca dengan ketepatan memahami isi bacaan. Pembaca yang efisien mempunyai kecepatan yang fleksibel, sesuai dengan bahan bacaan yang dihadapi dan tujuan membaca. Kecepatan rata-rata hendaknya disertai dengan pemahaman isi bacaan minimal 70% karena kecepatan rata-rata masih merupakan kecepatan kasar yang belum menyertakan isi pemahaman bacaan.

Beberapa pakar pendidikan dan pengajaran membaca menyamakan istilah KEM ini dengan istilah *speed reading*, yang diartikan sebagai “kecepatan

membaca”. Dua komponen utama yang terlibat dalam proses/kegiatan membaca sudah tercakup di dalamnya. Perpaduan dari kecepatan membaca dan pemahaman isi bacaan secara keseluruhan atau perpaduan dari kemampuan visual dan kemampuan kognisi dalam proses membaca disebut KEM.

Berdasarkan hasil studi para ahli membaca di Amerika, kecepatan membaca yang memadai untuk siswa tingkat akhir SD kurang lebih 200 kpm (kata per menit), SMP antara 200-250 kpm, SLTA antara 250-325 kpm, dan tingkat PT antara 325-400 kpm dengan pemahaman isi minimal 70%. Dengan demikian, apabila kecepatan membaca tersebut dikalikan 70% pemahaman isi, maka akan diperoleh KEM tingkat SD 140 kpm, SMP 140-175 kpm, SLTA 175-245 kpm, dan PT 245-280 kpm.

Sedangkan kecepatan membaca di Indonesia dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia Tingkat Kecepatan Membaca idealnya adalah sebagai berikut:

1. SD / SMP : 200 kpm (kata per menit)
2. SMA : 250 kpm (kata per menit)
3. Mahasiswa : 325 kpm (kata per menit)
4. Pascasarjana : 400 kpm (kata per menit)

Jika kecepatan membaca tersebut dikalikan 70% pemahaman isi, maka akan diperoleh KEM Bahasa Indonesia:

1. SD / SMP : 140 kpm (kata per menit)
2. SMA : 175 kpm (kata per menit)
3. Mahasiswa : 227 kpm (kata per menit)
4. Pascasarjana : 240 kpm (kata per menit)

Untuk kecepatan membaca mata pelajaran Bahasa Inggris Tingkat

Kecepatan Membaca idealnya adalah:

1. SD : 80-100 kpm (kata per menit)
2. SMP : 110-120 kpm(kata per menit)
3. SMA : 150 kpm (kata per menit)
4. Mahasiswa : 200 kpm (kata per menit)
5. Pascasarjana : 300 kpm (kata per menit)

Jika kecepatan membaca tersebut dikalikan 70% pemahaman isi, maka akan diperoleh KEM Bahasa Inggris:

1. SD: 70 kpm (kata per menit)
2. SMP : 84 kpm (kata per menit)
3. SMA : 105 kpm (kata per menit)
4. Mahasiswa : 140 kpm (kata per menit)
5. Pascasarjana : 210 kpm (kata per menit)

Untuk kecepatan membaca mata pelajaran Bahasa Jawa Tingkat

Kecepatan Membaca idealnya adalah:

1. **SD / SMP : 140-170kpm (kata per menit)**
2. **SMA : 180-200kpm (kata per menit)**
3. **Mahasiswa : 210-240kpm (kata per menit)**
4. **Pascasarjana : \geq 250kpm (kata per menit)**

Jika kecepatan membaca tersebut dikalikan 70% pemahaman isi, maka akan diperoleh KEM Bahasa Jawa:

1. **SD / SMP : 98-119kpm (kata per menit)**

2. SMA : 126-140kpm (kata per menit)
3. Mahasiswa : 147-168kpm (kata per menit)
4. Pascasarjana : ≥ 175 kpm (kata per menit)

Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana cara meningkatkan keterampilan membaca khususnya aspek pemahaman isi bacaan menggunakan alat ukur kecepatan membaca pada siswa SMP.

Penelitian ini menggunakan alat ukur KEM karena dalam proses pembelajaran membaca, siswa dapat termotivasi dengan media yang digunakan serta mampu menghemat waktu yang ada.

Pada era modern seperti sekarang ini, pengelolaan pembelajaran yang baik tergantung pada kualitas dan antisipasi guru untuk mendayagunakan berbagai sumber yang tersedia untuk pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan cara berpikir siswa yang kritis, jujur, kreatif, konsisten, dan berorientasi pada penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk itu, pengelolaan pembelajaran sangat memerlukan kreatifitas dan keingintahuan siswa. Sebab pada prinsipnya siswa mempunyai motivasi dalam dirinya untuk belajar karena didorong oleh rasa ingin tahu.

Untuk mendukung terlaksananya pengukuran KEM yang terprogram dan berkesinambungan, serta hasil pengukuran yang valid, perlu kiranya dikembangkan model pengukuran KEM dalam bentuk perangkat lunak (*software*) komputer. Hal ini mengingat bahwa berdasarkan realitas praktik, pengukuran KEM yang dilakukan secara manual (tanpa menggunakan bantuan komputer) masih memiliki banyak kendala. Pertama, dihubungkan dengan penggunaan teks

bacaan yang digunakan dalam pengukuran KEM. Dalam pengukuran KEM secara manual, teks yang digunakan terbatas, antara siswa satu dengan siswa lain seluruhnya sama, tidak ada pilihan yang diberikan kepada siswa untuk memilih teks bacaan yang disenangi. Hal ini tentu berpengaruh terhadap hasil pengukuran KEM.

Kedua, dihubungkan dengan efektivitas waktu, pengukuran secara manual membutuhkan waktu yang relatif lama. Untuk satu kali pengukuran dibutuhkan waktu ± 10 menit, mulai dari persiapan sampai menghitung hasil pengukuran KEM. Padahal untuk mengetahui peningkatan KEM siswa dibutuhkan minimal 3 (tiga) kali pengukuran.

Ketiga dalam pengukuran KEM secara manual antara teks bacaan dengan soal yang akan diujikan berada dalam satu kesatuan (tidak dalam lembar terpisah) sehingga siswa dapat melihat kembali teks yang telah dibaca untuk menjawab pertanyaan. Dengan demikian, hasil pengukuran KEM tidak valid karena terjadi kecurangan yang dilakukan oleh siswa.

Selanjutnya, dari sisi latar belakang guru terungkap bahwa masih ada guru yang belum mengetahui cara melakukan pengukuran KEM, sehingga di sekolah-sekolah masih ada yang belum melakukan pengukuran KEM siswa. Dengan hasil pengembangan model pengukuran KEM yang berupa *software* pengukuran KEM diharapkan dapat mempermudah pengukuran KEM siswa. Perangkat ini memiliki kelebihan dibanding dengan model pengukuran KEM yang lain. Kelebihan tersebut adalah (1) praktis, (2) valid, (3) dapat digandakan secara massal, (4) menghemat waktu, (5) mengikuti perkembangan teknologi, dan (6) dapat

dipergunakan sewaktu-waktu, tidak terikat oleh waktu siaran seperti program radio dan televisi. Kelebihan perangkat pengukuran KEM hasil penelitian ini diharapkan dapat mengubah iklim pengembangan kegemaran membaca selama ini, yang terkesan hanya ditangani secara tidak profesional.

Media pembelajaran yang menarik dan berkualitas, dapat menunjang keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran dengan masukan teknologi pendidikan dipandang sebagai salah satu komponen yang mempengaruhi proses pembelajaran karena mampu memiliki nilai tambah. Sedangkan media pembelajaran yang belum sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, menjadi kurang menarik serta dapat memicu kebosanan dalam diri siswa ketika mengikuti proses pembelajaran.

Selain kelebihan, *Adobe Flash* juga mempunyai kelemahan, kelemahan tersebut yaitu sering dianggap sebagai hiburan dan menggunakan media ini berarti memerlukan alat yaitu komputer.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimanakah mengembangkan model pengukuran kecepatan efektif membaca (KEM) siswa SMP.

Secara rinci permasalahan tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kebutuhan siswa dan guru terhadap perangkat pengukuran KEM?
2. Bagaimanakah model pengukuran KEM yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru?
3. Bagaimanakah penilaian ahli terhadap perangkat pengukuran KEM?

4. Bagaimanakah hasil uji coba perangkat pengukuran KEM?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah melakukan kajian dalam rangka memperoleh diskripsi dan pengembangan hal-hal berikut ini.

1. Mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru terhadap perangkat pengukuran KEM?
2. Membuat prototipe pengukuran KEM yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru.
3. Mendeskripsikan penilaian ahli terhadap perangkat pengukuran KEM.
4. Mengetahui hasil uji coba perangkat pengukuran KEM

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara Teoritis, penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang keterampilan membaca khususnya membaca pemahaman, dan juga bermanfaat dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa dan Sastra Jawa khususnya keterampilan membaca cepat dalam rangka memperoleh Kecepatan Efektif Membaca yang ideal. Selain itu, penelitian ini juga akan memperkaya kajian ilmu tentang pemrograman komputer, khususnya program aplikasi *Adobe Flash*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi siswa, guru maupun peneliti lain. Bagi siswa, penelitian ini dapat memberikan pengalaman kepada siswa dalam hal membaca pemahaman menggunakan teknik membaca cepat. Selain itu, siswa dapat lebih aktif dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran, karena media pembelajaran yang digunakan lebih bervariasi. Sehingga diharapkan skor yang didapatkan siswa pada saat selesai pengukuran akan mampu mendorong siswa untuk memacu kemampuan membacanya dari waktu ke waktu.

Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran keterampilan membaca pemahaman, khususnya kemampuan membaca cepat dalam rangka mengukur KEM. Penelitian ini juga bermanfaat dalam memperbaiki strategi belajar mengajar dan pemilihan media pembelajaran yang tepat.

Bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan sebagai kajian pustaka untuk melakukan penelitian sejenis yang lebih mendalam.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting. Hal ini karena keterampilan membaca merupakan dasar landasan bagi kemampuan-kemampuan keterampilan yang lain. Penelitian tentang aspek membaca merupakan penelitian yang menarik. Banyak penelitian yang telah dilakukan yang mengkaji tentang keterampilan membaca, salah satunya yaitu penelitian mengenai kecepatan efektif membaca (KEM). Penelitian-penelitian tersebut antara lain dilakukan oleh Pujito (2001), Sarwono (2003), dan Sulistyowati (2003).

Pujito dengan judul penelitiannya *Peningkatan Kecepatan Efektif Membaca (KEM) dengan Mengintensitaskan Kegiatan Membaca Koleksi Perpustakaan pada Siswa Kelas Tiga di SLTP Negeri 2 Jekulo Kudus Tahun Ajaran 2000/2001* menunjukkan adanya peningkatan kebiasaan membaca siswa sebesar 30,07 kpm atau 30,56 %, yaitu dari 98,38 kpm menjadi 128,45 kpm.

Sulistyowati (2001) melakukan penelitian dengan judul *Adanya Peningkatan keterampilan Membaca Cepat jika Pembelajaran Kecepatan Efektif Membaca Dilaksanakan dengan Teknik Pengontrolan Kecepatan Efektif Membaca pada Siswa SLTP Negeri Kudus Kelas III Tahun Ajaran 2000/2001*. Hasilnya adalah adanya peningkatan KEM siswa yang semula rata-rata 128 kpm meningkat menjadi rata-rata 181 kpm.

Sarwono (2003) dalam jurnal penelitiannya yang berjudul *Peningkatan Kecepatan Efektif Membaca (KEM) dengan Teknik Tri Fokus Steve Snyder*, melaporkan bahwa sebelum pembelajaran kedua dilakukan rata-rata KEM siswa 3D adalah 106,50 kpm dengan KEM tertinggi 203,30 kpm dan KEM terendah 41,85 kpm. KEM di atas 110,00 berjumlah 17 siswa. Setelah proses pembelajaran kedua berlangsung terjadi peningkatan rata-rata KEM siswa kelas 3D menjadi 128,72 kpm, ini berarti ada perubahan yang cukup berarti. KEM tertinggi 218,77 kpm dan terendah 81,55 kpm, KEM di atas 110,00 kpm berjumlah 37 siswa. Perubahan juga semakin tampak pada siswa. Terbukti dari empat puluh siswa 37 siswa (92,5%) mengatakan mulai terbiasa dan senang dengan membaca cepat. Guru juga dapat lebih memahami prinsip-prinsip Teknik *Tri Fokus Steve Snyder* sehingga lebih mampu menciptakan suasana pembelajaran membaca yang cukup kondusif. KEM siswa sebesar 128,72 kpm pada pembelajaran kedua memang belum sampai pada angka ideal, tetapi hasil ini menunjukkan bahwa Teknik *Tri Fokus Steve Snyder* cukup efektif untuk meningkatkan kecepatan efektif membaca siswa kelas 3D SLTP Patebon tanpa mengesampingkan beberapa kelemahan yang ada.

Andre A Rupp, Tracy Ferne, dan Heyran Choi (2006) dalam jurnal internasional dengan judul *How Assesing Reading Comprehension With Multiple-Choice Questions Shapes the Construct: A Cognitive Processing Perspective*. Pada penelitian ini melaporkan bagaimana menaksir membaca pemahaman dengan pernyataan pilihan ganda membantuk gagasan: cara pandang kognitif dapat meningkatkan membaca pemahaman. Penelitian ini memiliki persamaan

dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah pada jenis penelitiannya, yakni penelitian pengembangan mengenai kompetensi membaca. Sementara itu, perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada hal yang dibahas dalam penelitian, yaitu mengenai menaksir membaca pemahaman dengan pertanyaan pilihan ganda membentuk gagasan: cara pandang kognitif.

Wolfgang Radner, Wilfried Obermayer, Sibylla Richter-Mueksch, Ulrike Willinger, Michaela Velikay-Parel, Brigitte Eisenwort (2001) dalam jurnal internasional dengan judul *The Validity and Reliability of Short German Sentences for Measuring Reading Speed*. Pada penelitian ini melaporkan bahwa kalimat pendek Jerman digunakan untuk mengukur kecepatan membaca siswa. Penelitian ini dilakukan terhadap 198 orang. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah pada jenis penelitiannya, yakni penelitian pengembangan mengenai kompetensi membaca cepat. Sementara itu, perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada hal yang dibahas dalam penelitian, yaitu mengenai mengukur kecepatan membacadari segi leksikal kesulitan dan lama membaca.

Denis G. Pelli, Susana T. L. Chung, and Gordon E. Legge (2007) dalam jurnal internasional dengan judul *Theories of Reading Should Predict Reading Speed*. Pada penelitian ini melaporkan bahwa teori pada membaca harus memprediksi mengenai kecepatan membaca. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah pada jenis penelitiannya, yakni penelitian pengembangan mengenai kompetensi membaca cepat. Sementara itu,

perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada hal yang dibahas dalam penelitian, yaitu mengenai teori membaca cepat.

O'Brien, Beth A., J. Stephen Mansfield dan Gordon E. Legge (2005) dalam jurnal internasional dengan judul *The Effect of Print Size on Reading Speed in Dyslexia*. Pada penelitian ini melaporkan bagaimana kemampuan membaca cepat penderita disleksia apabila ukuran tulisan diperbesar dan seberapa kemampuan dalam membaca cepat tulisan. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah pada jenis penelitiannya, yakni penelitian mengenai membaca cepat. Sementara itu, perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada hal yang dibahas dalam penelitian yaitu mengenai sasaran penelitian adalah pada penderita disleksia.

Lydia Plowman (1989) dalam jurnal internasionalnya dengan judul *Designing Interactive Media for Schools: A Review Based on Contextual Observation*. Pada penelitian ini melaporkan temuan secara besar-besaran mengenai media interaktif di kelas dalam hal penggunaan dan pemanfaatan media, serta cara membuat media pembelajaran yang tepat. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah yaitu pada jenis penelitiannya yakni penelitian mengenai pengembangan media interaktif.

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penelitian untuk kecepatan efektif membaca (KEM) sudah pernah dilakukan. Meskipun seluruh penelitian yang ditinjau telah terbukti berhasil dengan meningkatnya hasil penelitian yang dicapai siswa, masih terdapat beberapa hal yang dapat diperbaiki. Salah satu hal yang penting adalah penerapan

cara pengukuran KEM yang masih dilakukan secara manual dan bersifat klasikal. Oleh karena itu, penelitian yang hendak peneliti lakukan berguna sebagai pelengkap penelitian tentang KEM sebelumnya dengan cara mengembangkan model pengukuran KEM dalam bentuk perangkat lunak (*software*).

2.2 Landasan Teoritis

Dalam landasan teoretis ini menguraikan teori-teori yang diungkapkan para ahli dari berbagai sumber yang mendukung penelitian. Adapun teori-teori tersebut akan dipaparkan sebagai berikut.

2.2.1 Media Pembelajaran

2.2.1.1 Pengertian Media

Pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses komunikasi antara guru dengan siswa atau peserta didik. Proses komunikasi diwujudkan melalui penyampaian dan tukar-menukar informasi antara guru dan peserta didik. Informasi tersebut dapat berupa pengetahuan, keahlian, ide, pengalaman, dan sebagainya. Agar penyampaian informasi tersebut bisa berjalan lancar, diperlukan sarana yang membantu proses komunikasi. Sarana tersebut disebut media.

Setiap materi pelajaran tentunya memiliki tingkat kesulitan yang bervariasi. Ada bahan pelajaran yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi dilain pihak ada bahan pelajaran yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar merupakan suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri keberadaannya. Dalam proses

belajar mengajar, kehadiran media dapat digunakan untuk memudahkan tercapainya standar kompetensi dalam kurikulum.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar (Arsyad 1996:3).

Menurut Arsyad (1996:3) badan internasional *Assosiation of Education and Communication Technologi* dalam Arsyad (2005:3) memberi batasan mengenai media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Rohani (1997:3) menyimpulkan beberapa pengertian media dari beberapa ahli bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara atau sarana atau alat untuk proses komunikasi atau belajar.

Soeparno (1988:1) menyatakan bahwa media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*message*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerimanya (*receiver*).Dapat dijelaskan bahwa saluran diibaratkan sebagai guru, kemudian pesan sebagai pelajaran atau informasi yang diambil dari suatu sumber atau buku yang kemudian disampaikan kepada penerimanya yaitu siswa.

Berdasarkan definisi di atas, maka dapat disimpulkan media adalah alat yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar, yang memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dan menarik minat siswa untuk belajar.

2.2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dikemukakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Setiap guru penting untuk memahami sistem pembelajaran, karena dengan pemahaman sistem ini, setiap guru akan memahami tentang tujuan pembelajaran atau hasil yang diharapkan, proses kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan, pemanfaatan setiap komponen dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dan bagaimana mengetahui keberhasilan pencapaian tersebut.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, makna pembelajaran merupakan proses, cara perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar (Sanjaya, 2008:51).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses sadar penyampaian segala informasi berupa ilmu yang disampaikan oleh guru kepada siswanya, yang bertujuan untuk memberikan manfaat baik berupa perubahan tingkah laku, penambahan pengetahuan, serta dapat memberikan keterampilan, yang melibatkan berbagai komponen, yaitu peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2.2.1.3 Pengertian Media Pembelajaran

Hubungan media dengan pembelajaran, apabila media tersebut membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran (Arsyad 1996:3).

Dalam proses belajar mengajar media yang digunakan untuk memperlancar komunikasi belajar mengajar disebut media instruksional edukatif. Rohani (1997:4) dalam bukunya menyatakan bahwa media instruksional edukatif adalah sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil instruksional secara efektif dan efisien, serta tujuan instruksional dapat dicapai dengan mudah. Media sebagai sarana pembelajaran dapat diwujudkan dalam bentuk manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Dinje Bowman Rumupuk mendefinisikan media pembelajaran sebagai setiap alat, baik *software* maupun *hardware* yang dipergunakan sebagai media komunikasi yang tujuannya untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar (Mulyani Sumantri, 2001:152).

Sedangkan Latuheru menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.

Sanaky (2009:3) memiliki pendapat, bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan

pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar.

Beberapa pengertian tersebut dapat diselaraskan bahwa pengertian media pembelajaran adalah sarana yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran dan dapat menyalurkan informasi dari guru kepada siswa, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dan pada akhirnya dapat menjadikan siswa melakukan kegiatan belajar dan serta dapat membantu siswa dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran yang dapat terwujud dalam manusia, benda ataupun peristiwa.

2.2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran

Arsyad (1996:15) menyebutkan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Seorang guru harus menyadari bahwa tanpa bantuan media, maka bahan pelajaran akan sukar dipahami oleh setiap siswa, terutama bahan pelajaran yang rumit dan kompleks. Setiap materi pembelajaran tentunya memiliki tingkat kesukaran yang berbeda dan tingkat pemahaman siswa yang berbeda pula. Sehingga guru dalam kondisi seperti ini layak menggunakan media pembelajaran.

Hamalik (dalam Arsyad 1996:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan

keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Secara lebih rinci Arsyad (1996:9) menyebutkan fungsi media adalah (1) menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar; (2) memperjelas informasi pada waktu tatap muka dalam proses belajar mengajar; (3) melengkapi dan memperkaya informasi pada waktu tatap muka dalam kegiatan belajar mengajar; (4) mendorong motivasi belajar; (5) meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam penyampaian; (6) menambah variasi dalam penyajian materi; (7) menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan; (8) memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak diberikan guru serta membuka cakrawala yang lebih luas, sehingga pendidikan bersifat produktif; (9) memungkinkan peserta didik memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat dan minat siswa; (10) mendorong terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan guru, peserta didik dengan peserta didik, serta peserta didik dengan lingkungan.

Sedangkan menurut Munadi (2013:36), pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar.

Berdasarkan pendapat di atas maka fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu untuk mempermudah dan memotivasi serta merangsang siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai standar kompetensi yang harus dicapai oleh siswa.

2.2.1.5 Syarat Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Depdiknas (2005:39) beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Fungsional

Salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran adalah kefungsionalan media tersebut. Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang benar-benar fungsional dalam arti cocok dengan tujuan pembelajaran dan benar-benar berfungsi untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan bukan sekedar sebagai pelengkap proses pembelajaran, tetapi benar-benar merangsang siswa berlatih, berlatih, dan berlatih.

2. Tersedia

Pertimbangan lain dalam pemilihan media pembelajaran adalah ketersediaan media tersebut. Artinya, pada saat diperlukan dalam pembelajaran media tersebut bisa didapatkan.

3. Murah

Media pembelajaran yang digunakan untuk melatih siswa tidak harus mahal. Segala sesuatu yang terdapat dalam lingkungan siswa, lingkungan sekolah, dan lingkungan guru dapat digunakan untuk pembelajaran.

4. Menarik

Pertimbangan lain yang tidak kalah pentingnya dalam pemilihan media pembelajaran adalah tingkat kemenarikan. Artinya, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran adalah media yang menarik bagi siswa

sehingga siswa termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran secara intern.

Pernyataan lain dikemukakan oleh Arsyad (2002:75-76) yang menyatakan bahwa dalam rangka pemilihan media perlu mempertimbangkan beberapa hal, yaitu (1) kesesuaian dengan tujuan yang ingin dicapai, (2) ketepatan untuk mendukung isi pelajaran, (3) kepraktisan, keluwesan, dan ketahanan, (4) keterampilan guru dalam menggunakannya, (5) pengelompokkan sasaran, dan (6) mutu teknis.

Sudjana (2007:4-5) menyatakan bahwa dalam pemilihan media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan beberapa kriteria, yaitu (1) ketepatan dengan tujuan pengajaran, (2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran, (3) kemudahan memperoleh media, (4) keterampilan guru dalam menggunakannya, (5) tersedia waktu untuk menggunakannya, dan (6) sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Penelitian ini akan merujuk pendapat Sudjana (2007:4-5) mengenai beberapa kriteria pemilihan media seperti yang telah diuraikan di atas.

2.2.1.6 Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2002:24) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai siswa. Ada beberapa alasan, mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain: (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga

dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran, (4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Sanaky (2009:4-5), juga menambahkan tentang manfaat media pembelajaran. Manfaat tersebut dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu manfaat bagi pengajar dan manfaat bagi pembelajar.

Bagi pengajar, media pembelajaran bermanfaat untuk: (a) memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan, (b) menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik, (c) memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik, (d) memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran, (e) membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pembelajaran, (f) membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar, dan (g) meningkatkan kualitas pengajaran.

Bagi pembelajar, media pembelajaran bermanfaat untuk: (a) meningkatkan motivasi belajar pembelajar, (b) memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar, (c) memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajar untuk belajar, (d) memberikan inti informasi, pokok-pokok, secara sistematis sehingga memudahkan pembelajar untuk belajar, (e) merangsang pembelajar untuk berfikir dan beranalisis, (f) menciptakan kondisi dan situasi

belajar tanpa tekanan, dan (g) pembelajar dapat memahami materi pembelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran.

Dari pandangan beberapa ahli tentang manfaat media pembelajaran, maka dapat diambil simpulan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat, antara lain: (1) meningkatkan motivasi serta variasi belajar siswa, (2) memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa, (3) meningkatkan pengetahuan siswa, dan (4) meringankan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

2.2.1.7 Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif diprogram atau dirancang untuk dipakai oleh siswa secara individual (belajar mandiri) (Munadi; 152). Pengembangan media pembelajaran interaktif adalah suatu kesatuan dari metode penggunaan teknologi untuk membantu proses belajar atau penyampaian materi yang bertujuan untuk penyeragaman materi yang disampaikan sehingga membuat proses belajar mengajar lebih jelas, menarik dan dapat menghemat waktu. Dalam hal ini pengembangan media meliputi analisis, desain, implementasi, dan pengujian. Adapun tujuan dari tahap-tahap tersebut adalah sebagai berikut.

1. Analisis

Analisis bertujuan untuk mengoreksi jalannya media, isi media maupun perangkat yang digunakan untuk memperlancar jalannya pembelajaran dengan materi bacaan berbahasa Jawa untuk jenjang SMP.

2. Desain

Desain bertujuan untuk mempermudah pembuatan alur , keruntutan isi dan materi serta tampilan yang akan disajikan dalam alat ukur KEM sebagai media pembelajaran untuk SMP.

3. Implementasi

Implementasi bertujuan untuk mewujudkan hasil dari pengembangan media pembelajaran yang telah melalui analisis maupun desain.

4. Pengujian

Pengujian dilakukan agar diketahui kesalahan-kesalahan yang terdapat pada prototipe media pembelajaran. Kemudian pengujian ini juga bertujuan untuk menilai layak tidaknya media pembelajaran ini dengan memperhatikan beberapa aspek diantaranya aspek manfaat, aspek desain maupun kemudahan dalam menjalankan program.

2.2.2 Keterampilan Membaca

Kompetensi berbahasa memiliki empat aspek yang saling berkaitan erat. Diantaranya adalah menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Meskipun keempat kompetensi berbahasa saling berkaitan erat, namun memiliki perbedaan dalam pemerolehan dan fungsinya.

Membaca merupakan salah satu aspek berbahasa. Dengan membaca dapat diperoleh berbagai informasi, gagasan, pendapat, pesan, dan lain-lain yang disampaikan oleh penulis melalui lambang-lambang grafis yang sudah dikenal. Dengan kata lain melalui kegiatan membaca akan memperoleh berbagai informasi. Namun sebelum melakukan kegiatan membaca, terlebih dahulu harus

mengetahui dan memahami tentang hakikat membaca yang meliputi, pengertian membaca, tujuan, aspek membaca, dan tahapan-tahapan membaca.

2.2.2.1 Hakikat Membaca

Definisi dan pola pemikiran tentang hakikat membaca sangatlah beragam. Hal ini disebabkan karena kegiatan membaca merupakan suatu kegiatan yang kompleks. Berbagai pengertian membaca dan hakikat membaca ada di dalam hampir setiap buku tentang membaca. Para ahli dalam bidang membaca berulang-ulang membuat definisi dan pola pemikiran tentang hakikat membaca. Beberapa pengertian membaca dari berbagai sumber tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

Membaca merupakan bagian dari keterampilan berbahasa (membaca, menyimak, menulis, dan berbicara). Keterampilan membaca merupakan keterampilan dasar bagi siswa yang harus mereka kuasai agar dapat mengikuti seluruh kegiatan dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Kemampuan membaca akan sangat berpengaruh dalam keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar mata pelajaran apapun di sekolah. Di era informasi ini, berbagai informasi disampaikan dalam berbagai media cetak, buku, tabloid, majalah, dan internet. Membaca merupakan interaksi antara pembaca dan penulis. Interaksi tersebut tidak langsung, namun bersifat komunikatif. Komunikasi antar pembaca dan penulis dilakukan melalui karya tulis yang digunakan pengarang sebagai media untuk menyampaikan gagasan, perasaan, dan pengalamannya. Pembaca harus mampu menyusun pengertian-pengertian yang tertuang dalam kalimat-

kalimat yang disajikan oleh pengarang sesuai dengan konsep yang terdapat dalam diri pembaca.

Untuk itu, keterampilan membaca harus diajarkan dengan benar. Hampir semua kegiatan belajar-mengajar melakukan kegiatan membaca, tetapi kadang-kadang banyak yang tidak sadar akan apa yang terjadi pada saat membaca. Ada yang mengira bahwa membaca adalah sekadar menyuarakan lambang-lambang tertulis tanpa mempersoalkan apakah kalimat atau kata-kata yang dilisankan itu dipahami atau tidak (Yant Mujiyanto, dkk., 2000:46). Membaca seperti ini tergolong jenis membaca permulaan seperti yang pernah dilakukan di tingkat SD kelas 1 dan 2. Jika berpijak pada pandangan di atas, tentulah banyak timbul anggapan yang keliru bahwa pembelajaran membaca merupakan pelajaran termudah dikuasai tanpa banyak mengalami hambatan dan kesulitan. Jika diperhatikan secara cermat, membaca tidak hanya sekadar menyuarakan lambang-lambang saja, melainkan menyatukan bermacam-macam kemampuan pembaca agar mampu memahami materi yang dibacanya. Pembaca berupaya supaya lambang-lambang yang dilihatnya itu menjadi lambang-lambang yang bermakna baginya.

Dengan kata lain membaca di sini dapat diartikan:

- 1) Membaca adalah suatu kegiatan untuk mengucapkan lambang-lambang bunyi sesuai dengan lafalnya.
- 2) Membaca adalah pemecahan kode dan penerimaan pesan.

Menurut Rahim (2005:2) membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekadar melafalkan tulisan, tetapi

juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses berpikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, dan pemahaman kreatif. Pengenalan kata bisa berupa aktivitas membaca kata-kata dengan menggunakan kamus (Crawley dan Mountain, 1995).

Sedangkan Klein, dkk. (1996) mengemukakan bahwa definisi membaca mencakup (1) membaca merupakan suatu proses, (2) membaca adalah strategis, dan (3) membaca merupakan interaktif. Membaca merupakan suatu proses dimaksudkan informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam membentuk makna.

Sedangkan menurut Suyitno (1985:32) membaca adalah peristiwa penangkapan dan pemahaman aktivitas jiwa seseorang yang tertuang dalam bentuk bahasa tertulis dengan tepat dan cermat. Proses penangkapan ini harus dilakukan terlebih dahulu oleh panca indera.

Pada waktu proses pemahaman berlangsung, segala fungsi jiwa (cipta, rasa, dan karsa) menjadi aktif untuk memahami aktivitas jiwa seseorang yang tertuang dalam bentuk bahasa tertulis itu. Setelah proses penangkapan terjadi, pembaca berusaha merasakan dan memahami seluruh jiwa bacaan tersebut. Hal ini akan tampak lebih jelas apabila pembaca menjumpai hal-hal yang menyenangkan, ia akan ikut bergembira; sebaliknya, apabila menghadapi sesuatu yang menyedihkan, ia akan merasakan kesedihan itu pula. Di sini “karsa”

(kemauan) memegang peran pula, sebab tanpa kemauan daya tahan membaca seseorang pasti akan menurun, dan bahkan akan dapat hilang sama sekali.

Dari beberapa pengertian tersebut, penulis menyimpulkan bahwa membaca adalah kemampuan memahami ide, menangkap makna, memperoleh pesan yang ada dalam bacaan, baik makna lugas maupun makna kias yang semua itu menuju pemahaman.

2.2.2.2 Tujuan Membaca

Membaca hendaknya mempunyai tujuan, karena seseorang yang membaca dengan suatu tujuan, cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan. Dalam kegiatan membaca di kelas, guru seharusnya menyusun tujuan membaca dengan menyediakan tujuan khusus yang sesuai atau dengan membantu mereka menyusun tujuan membaca siswa itu sendiri.

Tujuan utama membaca menurut Haryadi (2007:11) adalah mendapatkan informasi dari bacaan yang dibaca. Untuk mendapatkan informasi, pembaca perlu membuat atau mengikuti sistem atau cara kerja dalam membaca.

Sedangkan menurut Tarigan (2008:9) tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan.

Tujuan membaca menurut Blanton (dalam Rahim 2005:11) adalah sebagai berikut :

1. kesenangan
2. menyempurnakan membaca nyaring
3. menggunakan strategi tertentu

4. memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik
5. mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya.
6. memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis.
7. mengkonfirmasi atau menolak prediksi.
8. menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks.
9. menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik (Blanton,dkk.dan Irwin dalam Burns dkk.,1996).

2.2.2.3 Jenis-Jenis Membaca

Kegiatan membaca dapat dibedakan menjadi beberapa macam. Hal ini dapat dilihat dari segi tinjauannya. Ada dua jenis tinjauan yang berkaitan dengan jenis-jenis membaca antara lain: (1) menurut segi teknik, dan (2) menurut segi tatarannya (Suyatni, 1997: 39). Membaca dari segi teknik adalah terdengar atau tidaknya suara si pembaca pada saat melakukan aktivitas membaca. Dilihat dari segi ini membaca dibedakan menjadi dua, yaitu membaca dalam hati dan membaca nyaring. Pada membaca dalam hati, pembaca menggunakan ingatan visual dalam arti keaktifan terletak pada penglihatan dan ingatan. Pada membaca nyaring, selain menggunakan penglihatan dan ingatan, dituntut pula keaktifan auditori (pendengaran). Menurut tatarannya kegiatan membaca dapat dibedakan menjadi 2 macam, yaitu membaca permulaan dan membaca lanjut. Membaca permulaan adalah suatu jenis membaca yang hanya mementingkan kelancaran suara saja. Membaca jenis ini biasa dilakukan saat anak masih duduk di kelas 1

dan 2 SD. Membaca lanjut merupakan kegiatan membaca yang bukan hanya mementingkan kelancaran saja, tetapi juga pemahaman dan penerapan dalam praktik hidup sehari-hari sesuai dengan situasi dan kondisi. Membaca jenis ini dilakukan mulai kelas 3 SD hingga tingkat perguruan tinggi.

Yant Mujiyanto, dkk. (2000: 51-53), menjelaskan jenis membaca yang harus dikuasai dan dikembangkan oleh seseorang khususnya dalam bidang akademik, yaitu (1) membaca intensif, ialah suatu jenis membaca yang dilakukan untuk memperoleh pemahaman ide-ide naskah dari ide pokok sampai ke ide-ide penjelas dan dari hal-hal yang global sampai hal-hal yang rinci. Jenis membaca inilah yang biasa disebut dengan **membaca pemahaman**, (2) membaca kritis, merupakan tataran membaca paling tinggi. Hal ini dikarenakan ide-ide bacaan yang telah dipahami secara baik dan detail, dikomentari dan dianalisis kesalahan dan kekurangannya, (3) membaca cepat, membaca jenis ini dilakukan untuk memperoleh informasi keseharian secara cepat, seperti berita dan laporan utama pada surat kabar atau majalah, (4) membaca apresiatif dan estetis, yakni membaca yang berhubungan dengan pembinaan sikap apresiatif atau penghargaan terhadap nilai-nilai keindahan dan kejiwaan, dan (5) membaca teknik, ialah jenis membaca yang mementingkan kebenaran pembacaan serta ketepatan intonasi dan jeda.

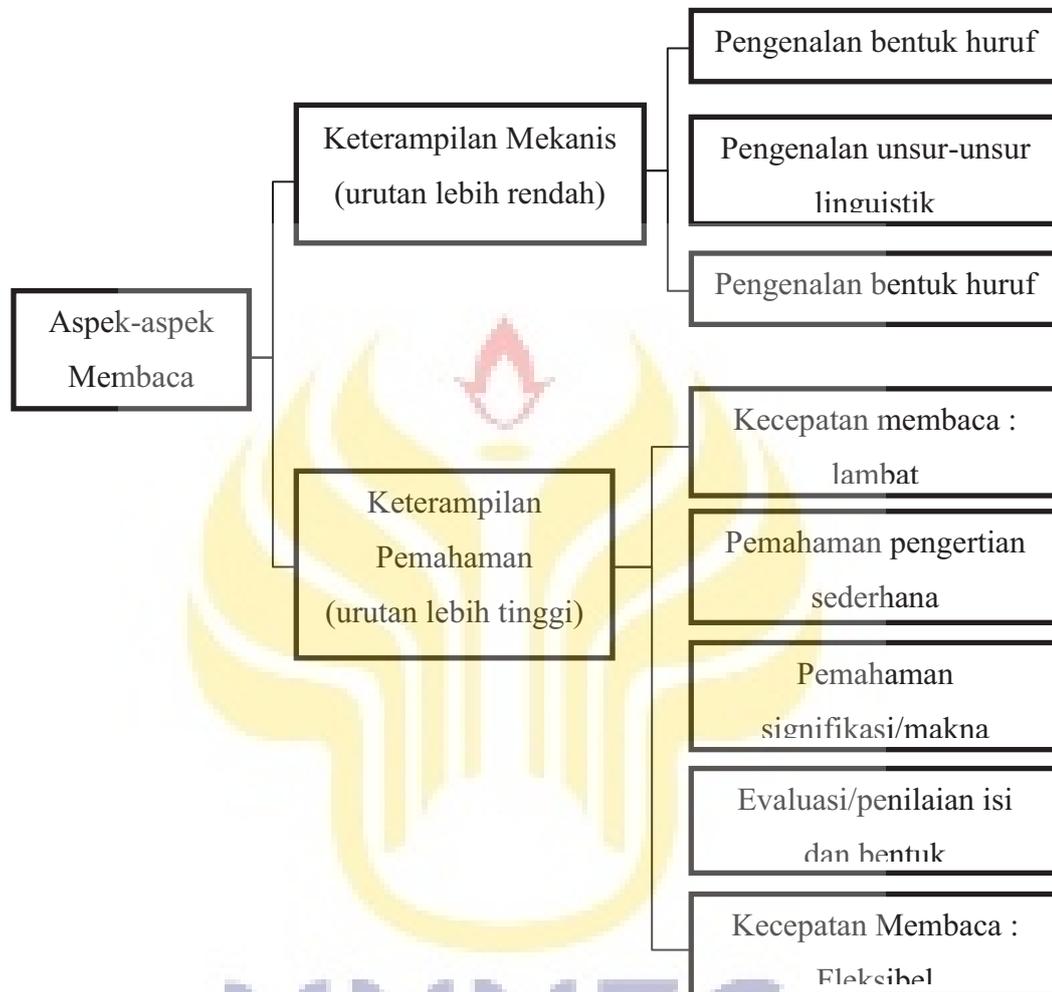
2.2.2.4 Aspek –aspek Membaca

Membaca merupakan suatu keterampilan yang kompleks yang melibatkan serangkaian keterampilan yang lebih kecil lainnya. (Tarigan 1986:11-12) mengemukakan bahwa secara garis besar terdapat dua aspek penting dalam membaca, yaitu:

- 1) Keterampilan yang bersifat mekanis (*mechanical skills*) yang dianggap berada pada urutan yang lebih rendah (*lower order*). Aspek ini mencakup, (a) pengenalan bentuk huruf, (b) pengenalan unsur-unsur linguistik (fonem, frase, kata , kalimat), (c) pengenalan hubungan atau korespondensi pola ejaan dan bunyi (kemampuan menyorankan bahan tertulis), (d) kecepatan membaca bertaraf lambat.
- 2) Keterampilan yang bersifat pemahaman (*comprehension skills*) yang dapat dianggap berada pada urutan yang lebih tinggi (*higher order*). Aspek ini mencakup, (a) memahami pengertian sederhana, (b) memahami makna, (c) evaluasi atau penilaian, (d) kecepatan membaca yang fleksibel, yang mudah disesuaikan dengan keadaan.

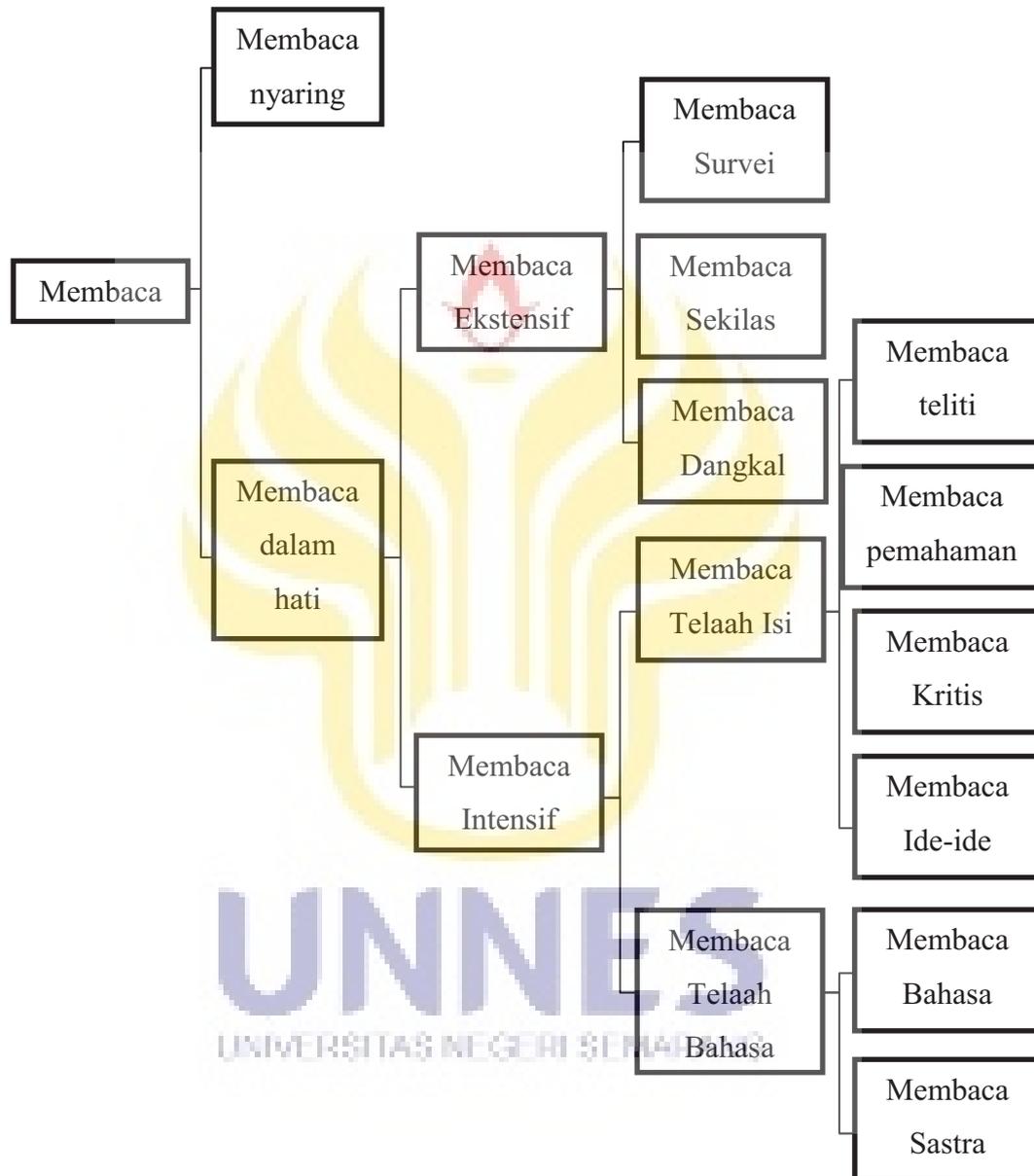
Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai aspek-aspek serta jenis-jenis membaca, perhatikan skema-skema berikut ini.

Skema I



Gambar 2.1 Skema Aspek-aspek Membaca
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Skema II



Gambar 2.2 Skema Jenis-jenis Membaca

2.2.2.5 Tahapan-tahapan Membaca

Sebagai suatu proses, membaca terdiri atas tahap-tahap yang saling berkaitan. Proses membaca menurut Burns dkk. (dalam Rahim 2005:12) merupakan proses yang kompleks. Proses ini melibatkan sejumlah kegiatan fisik dan mental. Proses membaca ada sembilan aspek, yaitu sensori, perseptual, urutan, pengalaman, pikiran, pembelajaran, asosiasi, sikap, dan gagasan. Proses membaca dimulai dengan sensori visual yang diperoleh melalui pengungkapan simbol-simbol grafis melalui indra penglihatan. Anak-anak belajar membedakan secara visual di antara simbol-simbol grafis (huruf dan kata) yang digunakan untuk mempresentasikan bahasa lisan.

Pengalaman merupakan aspek penting dalam proses membaca. Anak-anak yang memiliki pengalaman banyak akan mempunyai kesempatan yang lebih luas dalam mengembangkan pemahaman kosakata dan konsep yang mereka hadapi dalam membaca dibandingkan dengan anak-anak yang mempunyai pengalaman terbatas. Oleh sebab itu, guru maupun orang tua sebaiknya memberikan pengalaman langsung atau tidak langsung kepada anak-anaknya, misalnya pengalaman tentang tempat, benda, dan proses yang dideskripsikan dalam materi bacaan sehingga materi bacaan akan mudah mereka serap. Pengalaman langsung lebih efektif daripada pengalaman yang tidak langsung. Membaca merupakan proses berpikir. Untuk dapat memahami bacaan, pembaca terlebih dahulu harus memahami kata-kata dan kalimat yang dihadapinya. Kemudian ia membuat simpulan dengan menghubungkan isi yang terdapat dalam materi bacaan. Untuk itu, ia harus mampu berpikir secara sistematis, logis, dan kreatif.

Menurut Suyitno (1985: 34) proses membaca dapat diakumulasikan seperti berikut.



Gambar 2.3 Skema Proses Membaca

Kemauan merupakan syarat mula untuk melakukan aktivitas membaca. Ini adalah suatu generalisasi, bahwa setiap aktivitas juga membaca pasti didahului dengan kemauan. Tanpa kemauan tak dapat diharapkan untuk berhasil.

Simbol-simbol tertulis adalah perwujudan lahir dari bentuk bahasa tertulis. Jelas, bentuk bahasa tertulis ini berperanan sebagai media baca. Dan setiap orang tahu, tanpa bahasa tertulis (yang diproses menjadi dan sejak dari kata-kalimat-alinea-kesatuan tuangan gagasan yang lebih luas yang berwujud bacaan) aktivitas membaca tidak akan terjadi sekalipun berbekal kemauan.

Pemusatan perhatian atau konsentrasi sangat diperlukan untuk melakukan aktivitas apapun. Aktivitas membaca akan mendapatkan hasil yang diharapkan, kalau perhatian terpusat pada apa yang dibacanya. Tanpa pemusatan perhatian,

aktivitas membaca hanya berfungsi sebagai pengisi waktu belaka atau bahkan mungkin hanya akan berakibat kepala menjadi pusing.

Suara/tanpa suara dimaksudkan sebagai pelaksanaan aktivitas membaca itu. Membaca dengan suara misalnya, diperlukan untuk pembacaan puisi, untuk membaca teknis, dan sebagainya. Membaca tanpa suara dilakukan untuk kegiatan pemahaman dan penikmatan jiwa bacaan secara intensif.

Penjiwaan berupa pemahaman, penilaian dan sambutan terhadap gagasan yang terdapat pada bacaan. Pemahaman mempunyai arti sebagai aktivitas untuk mencari, menemukan dan membedakan antara gagasan utama dan gagasan tambahan yang ada. Penilaian dapat berwujud penolakan, persetujuan ataupun penyangsian terhadap informasi yang diterima dari bacaan. Penilaian ini diperoleh sesudah pembaca mempertemukan atau menyatukan informasi dari bacaan tersebut dengan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki. Proses inilah yang kemudian melahirkan sambutan sikap si pembaca. Jadi jelas, aktivitas membaca adalah aktivitas menyimak paparan gagasan dan pengungkapan diri atau sesuatu yang disampaikan dalam bahasa tulis.

2.2.3 Hakikat Membaca Pemahaman

2.2.3.1 Pengertian Membaca Pemahaman

Pemahaman bacaan merupakan komponen penting dalam suatu aktivitas membaca, sebab pada hakikatnya pemahaman atas bacaan dapat meningkatkan keterampilan atau kepentingan membaca itu sendiri maupun untuk tujuan-tujuan tertentu yang telah ditentukan atau hendak dicapai. Ahli bahasa mengemukakan bahwa “pemahaman merupakan kemampuan untuk membaca dan memahami

tulisan” (Palawija, 2008:1). Hal ini dapat dimaklumi karena pemahaman merupakan esensi dari kegiatan membaca. Dengan demikian, apabila seseorang setelah melakukan aktivitas membaca dapat mengambil pesan dari bacaan, maka proses tersebut dikatakan berhasil. Begitu pula sebaliknya, apabila seseorang setelah melakukan kegiatan membaca tetapi belum dapat mengambil pesan yang disampaikan oleh penulis, maka proses tersebut belum berhasil. Goodman, et al. dalam Slamet (2003:78) mengungkapkan bahwa membaca pemahaman merupakan suatu proses merekonstruksi pesan yang terdapat dalam teks yang dibaca yang mana proses merekonstruksi pesan itu berlapis, interaktif, dan terjadi proses-proses pembentukan dan pengujian hipotesis. Artinya pada saat membaca seseorang melakukan proses penggalian pesan dari teks. Kemudian dengan berinteraksi dengan makna yang terdapat di dalam teks tersebut, pembaca membuat dan menguji hipotesis. Hasil dari pengujian hipotesis tersebut dapat dijadikan dasar untuk menarik kesimpulan mengenai pesan yang disampaikan oleh penulis. Devine dalam Ngadiso (2003:1) memberikan definisi membaca pemahaman adalah proses menggunakan informasi sintaks, semantik, dan retorik yang terdapat dalam teks tertulis yang tersusun dalam pikiran pembaca dengan menggunakan pengetahuan umum yang dimiliki, kemampuan kognitif, dan penalaran. Selanjutnya pembaca merumuskan hipotesis sebagai perwujudan dari pesan yang tersurat dari teks. Definisi Ngadiso tersebut menjelaskan bahwa dalam memahami bacaan, pembaca membangun pengetahuan baru dengan menghubungkan penalaran dan pengetahuan yang telah diketahui. Agustinus Suyoto (2008: 1) berpendapat bahwa membaca pemahaman atau komprehensi

ialah kemampuan membaca untuk mengerti ide pokok, detail penting, dan seluruh pengertian. Pemahaman ini berkaitan erat dengan kemampuan mengingat bahan yang dibacanya. Berdasarkan beberapa pendapat tokoh di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca pemahaman adalah kemampuan seseorang dalam merekonstruksi pesan yang terdapat dalam teks yang dibaca dengan menghubungkan pengetahuan-pengetahuan yang dimiliki untuk mengerti ide pokok, detail penting, dan seluruh pengertian serta mengingat bahan yang dibacanya.

2.2.3.2 Tujuan Membaca Pemahaman

Menurut pendapat Greane dan Patty sebagaimana dikutip oleh Tarigan (1985:37) bahwa tujuan membaca pemahaman diantaranya: (1) menemukan ide pokok kalimat, paragraf, wacana, (2) memilih butir-butir penting, (3) menentukan organisasi bacaan, (4) menarik kesimpulan, (5) menduga makna dan meramalkan dampak-dampak, (6) merangkum apa yang telah terjadi, (7) membedakan fakta dan pendapat, dan (8) memperoleh informasi dari aneka sarana khusus seperti ensiklopedia, atlas, peta dan sebagainya.

2.2.3.3 Faktor-faktor Kemampuan Membaca Pemahaman

Johnson dan Pearson dalam Darmiyati Zuchdi (2007:23) menyatakan bahwa, faktor-faktor yang mempengaruhi komprehensi membaca dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu yang ada dalam diri pembaca dan yang ada di luar pembaca. Faktor-faktor yang berada di dalam diri pembaca meliputi kemampuan linguistik (kebahasaan), minat (seberapa kepedulian pembaca terhadap bacaan yang dihadapinya), motivasi (seberapa besar kepedulian pembaca terhadap tugas

membaca atau perasaan umum mengenai membaca dan sekolah), dan kumpulan kemampuan membaca (seberapa baik pembaca dapat membaca). Faktor-faktor di luar pembaca dibedakan menjadi dua kategori, yaitu unsur-unsur bacaan dan lingkungan membaca. Unsur-unsur pada bacaan atau ciri-ciri tekstual meliputi kebahasaan teks yaitu tingkat kesulitan bahan bacaan, dan organisasi teks, adalah jenis pertolongan yang tersedia pada bacaan bisaberupa bab, subbab, grafik atau tabel serta susunan tulisan. Kualitas lingkungan membaca meliputi faktor-faktor: (1) persiapan guru sebelum, pada saat, atau setelah pelajaran membaca guna menolong murid memahami teks, (2) cara murid menanggapi tugas, dan (3) suasana umum penyelesaian tugas (hambatan dan dorongan dalam membaca). Wainwright (2006: 44) mengemukakan beberapa faktor yang mempengaruhi kualitas pemahaman mencakup: 1) kecepatan membaca, kecepatan membaca yang tidak memperhatikan tujuan membaca atau terlampau cepat dalam membaca sehingga mengabaikan isi bacaan secara keseluruhan, bisa memberikan efek merugikan terhadap pemahaman, 2) tujuan membaca, tujuan membaca berkaitan erat dengan motivasi dalam membaca dan minat terhadap materi bacaan. Penetapan tujuan yang jelas sering kali bisa menciptakan motivasi dan meningkatkan minat baca, sehingga secara otomatis meningkatkan pemahaman, 3) sifat materi bacaan, maksudnya apakah materi yang disediakan menarik dan bahasanya mudah dipahami. Materi bacaan merupakan komponen penting dalam membaca karena materi bacaan merupakan sarana utama, 4) tata letak materi bacaan, yakni pengorganisasian bacaan dalam menjabarkan sebuah ide bacaan serta bagan, gambar, atau grafik yang berfungsi menolong pembaca agar lebih

mudah memahami bacaan, 5) lingkungan tempat membaca, lingkungan tempat membaca tidak diragukan lagi pengaruhnya terhadap pemahaman suatu bacaan. Lingkungan dengan suasana yang tenang tentu akan membuat pembaca lebih mudah memahami bacaan daripada lingkungan yang ramai atau gaduh. Menurut peneliti semua faktor yang dikemukakan oleh Wainwright di atas saling berhubungan. Jika pembaca selalu memperhatikan kesemua faktor di atas tentunya pembaca akan menjadi seorang pembaca yang baik. Mc Laughlin & Allen dalam Farida Rahim (2007:7) menyatakan pembaca yang baik ialah pembaca yang berpartisipasi aktif dalam proses membaca. Hal ini maksudnya bahwa mereka mempunyai tujuan yang jelas serta memonitor tujuan membaca mereka dari teks yang mereka baca.

Yant Mujiyanto, dkk. (2000:59-60) mengklaim ciri-ciri pembaca yang baik yang lebih komplit dan idealis, yakni: (1) selektif, maksudnya mampu memilih bahan-bahan bacaan yang mempunyai nilai guna bagi pembaca, (2) bisa memahami naskah secara tepat, (3) bersikap kritis dan terbuka, sehingga tidak asal mengiyakan ide-ide naskah dan mampu merespon isi bacaan, (4) punya kepekaan yang baik terhadap nilai-nilai moral dan sosial, sensitif terhadap hal-hal yang tidak etis dan tidak benar serta korektif sehingga bisa membetulkan yang salah dan janggal, (5) punya semangat membaca yang tinggi dan tidak pembosan, dan (6) punya kreativitas dan mengolah kembangkan apa-apa yang dibacanya dalam ekspresi lisan dan tulis. Selain adanya faktor-faktor yang telah dipaparkan di atas, membaca perlu dilengkapi pula dengan syarat kecepatan dan ketepatan. Apakah artinya sebuah penangkapan dan pemahaman isi tanpa disertai kecepatan dan

ketepatan, karena kemampuan membaca adalah kecepatan membaca dan pemahaman isi (Darmiyati Zuchdi, 2007: 24). Jadi pembaca melakukan aktivitas membaca yang relatif singkat tetapi dengan pemahaman yang tinggi. Supaya ketentuan itu dipenuhi, pembaca tentu saja harus memiliki referensi yang luas, penerapan metode membaca yang tepat, dan minat membaca yang tinggi.

2.2.4 Pengukuran Kecepatan Efektif Membaca (KEM)

2.2.4.1 Pengertian Kecepatan Efektif Membaca

Kegiatan memahami bacaan pada hakikatnya sama dengan kegiatan memahami pembicaraan (tuturan lisan). Ada anggapan bahwa dengan membaca lambat, pemahaman seseorang terhadap apa yang dibaca akan semakin baik. Sebaliknya, dengan membaca cepat pemahaman akan terhambat. Anggapan itu sama sekali tidak benar. Dengan membaca cepat tidak berarti pemahaman akan terhambat. Justru sebaliknya, orang yang memiliki kecepatan membaca tinggi cenderung memiliki tingkat pemahaman yang tinggi pula. Menurut Tampubolon (dalam Prastiti 2009:35), pembaca yang fleksibel adalah pembaca yang efisien dan efektif, yaitu pembaca yang dapat mengatur kecepatan membaca, menentukan metode, teknik, dan gaya membaca sesuai dengan semua faktor yang berkaitan dengan bacaan. Hal-hal yang berkenaan dengan kecepatan, metode, teknik, dan gaya membaca disebut strategi membaca, sedangkan faktor tujuan, informasi fokus, dan jenis bacaan disebut kondisi-baca.

Kecepatan membaca adalah kemampuan seseorang dalam menggerakkan mata secara cepat dan tepat pada saat membaca sehingga diperoleh rata-rata kecepatan baca berupa jumlah kata permenit. Jadi jika seseorang dapat membaca

bacaan kurang lebih 2000 kata dalam tempo lima menit, artinya rata-rata kecepatan bacanya adalah 400 kata per menit.

Sementara itu, kemampuan membaca berkaitan dengan kemampuan kognitif (ingatan, pikiran, dan penalaran) seseorang dalam kegiatan membaca. Kemampuan-kemampuan kognitif yang dimaksud di sini adalah kemampuan dalam menemukan dan memahami informasi yang tertuang dalam bacaan secara tepat dan kritis. Seseorang dikatakan mempunyai kemampuan baca yang baik jika dia mampu memahami isi bacaan tersebut minimal 70%. Untuk mengetahui prosentase kemampuan membaca seseorang diperlukan suatu alat untuk mengukurnya. Alat untuk mengukur kemampuan membaca itu dapat mempergunakan alat ukur tes. Idealnya, pengukuran atau pengesanan kemampuan membaca itu sebaiknya dilakukan orang lain agar lebih objektif penilaiannya.

Kecepatan Efektif Membaca (KEM) atau disebut juga dengan Kecepatan Efektif (KE) mempunyai pengertian yang sama, ialah perpaduan dari kemampuan motorik (gerakan mata) atau kemampuan visual dengan kemampuan kognitif seseorang dalam membaca. Dengan kata lain KEM merupakan perpaduan antara kecepatan membaca dengan pemahaman isi bacaan. Beberapa pakar pendidikan dan pengajaran membaca menyamakan istilah KEM ini dengan istilah *speed reading*, yang diartikan sebagai “kecepatan membaca”. KEM merupakan cermin dari kemampuan membaca yang sesungguhnya. Dua komponen utama yang terlibat dalam proses/kegiatan membaca sudah tercakup di dalamnya. Perpaduan dari kecepatan membaca dan pemahaman isi bacaan secara keseluruhan atau

perpaduan dari kemampuan visual dan kemampuan kognisi dalam proses membaca disebut KEM.

2.2.4.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi KEM

Kecepatan baca seseorang tidak harus selalu konstan, dalam arti melakukan kegiatan membaca dengan kecepatan yang sama untuk setiap bahan bacaan yang dihadapinya. Karena bahan bacaan itu sendiri tidak selalu sama, ada bacaan ringan, sedang, sukar; bacaan fiksi nonfiksi; bacaan sosial-eksak; dan sebagainya. KEM menuntut 2 kemampuan utama yakni kemampuan visual yang berkenaan dengan kecepatan rata-rata baca, dan kemampuan kognisi yang berkenaan dengan kemampuan memahami isi bacaan. Pembaca yang memiliki kedua komponen keterampilan utama ini dalam kegiatan membaca, dipastikan dapat mencapai KEM yang sesuai dengan harapan.

Menurut Hajasujana (dalam Prastiti:2009), sekurang-kurangnya terdapat lima hal pokok yang dapat mempengaruhi proses pemahaman sebuah teks. Kelima faktor tersebut meliputi :

1. latar belakang pengalaman
2. kemampuan berbahasa
3. kemampuan berfikir
4. tujuan membaca
5. berbagai afeksi seperti motivasi, sikap, minat, keyakinan, dan perasaan.

Williams (dalam Prastiti 2009:40) mengomentari perihal faktor yang mempengaruhi pemahaman. Bacaan itu sebagai berikut, ketidaktahuan akan bahasa dapat menghalangi pemahaman. Meskipun pengetahuan bahasa itu

penting, menumbuhkan keinginan membaca jauh lebih penting. Selanjutnya beliau mengkaitkan hal tersebut dengan keterbacaan teks (*readability*). Menurutnya, materi bacaan yang disuguhkan dengan bahasa yang sulit menyebabkan bacaan itu sulit dipahami dan mengakibatkan frustrasi bagi pembacanya. Keterbacaan menurutnya tidak hanya bergantung pada bahasa teks, melainkan juga bergantung pada pengetahuan pembaca tentang teks serta bagaimana ketekunan dan ketajaman membacanya.

Faktor minat dan motivasi seseorang dalam membaca juga turut berpengaruh terhadap kecepatan bacanya. Minat dan motivasi yang tinggi, akan berefek positif terhadap kecepatan baca seseorang, dan sebaliknya. Selain dipengaruhi oleh faktor-faktor di atas, kecepatan membaca juga dipengaruhi oleh faktor kebiasaan (kebiasaan buruk) yang dilakukan pada saat melakukan kegiatan membaca.

2.2.5 Model Pengukuran Kecepatan Efektif Membaca (KEM)

Menurut Haryadi (2006:5) model merupakan sistem atau cara kerja dari sesuatu yang dibuat. Cara kerja yang diciptakan didasarkan atas asumsi atau tesis yang dianut. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa model muncul berdasarkan pendekatan yang dianut atau dipakai.

Model pengukuran kecepatan efektif membaca (KEM) mempunyai hubungan erat dengan proses pengukuran KEM. Model pengukuran KEM yang terlahirkan ternyata sudah banyak, baik itu dalam bentuk manual maupun otomatis. Sampai saat ini, model pengukuran KEM dalam bentuk manual merupakan model yang paling lazim digunakan dalam proses pengukuran KEM.

Adapun model pengukuran dalam bentuk otomatis, di antaranya dapat kita jumpai pada *software Speed Reading Test* yang dikembangkan oleh Mizwaruddin dan *Speed Reading Test Online* yang kita temukan di situs internet, www.readingsoft.com. Kedua model inilah (*software Speed Reading Test* dan *Speed Reading Test Online*) yang akan dijadikan sebagai acuan pengembangan model pengukuran KEM dalam penelitian ini.

2.2.5.1 Speed Reading Test Online

Pengembangan model pengukuran KEM yang dilakukan dalam penelitian ini mengacu pada model *Speed Reading Test Online* yang terdapat dalam situs internet www.readingsoft.com. Secara garis besar, cara kerja *Speed Reading Test Online* hanya mengukur kecepatan membaca dan mengukur pemahaman terhadap isi bacaan, tanpa mengukur KEM. Meskipun demikian, *Speed Reading Test Online* sudah dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengembangkan sebuah model pengukuran KEM.

Secara rinci, cara kerja *Speed Reading Test Online* diawali dengan instruksi sebagai berikut.

Get ready to read, click the Start button and start reading. The button starts the timer. Don't speed but read normally to find your present reading level.

Click the Stop button as soon as you have finished. This will stop the timer and display your reading speed.

*Before you start the real test you may click **Start**, scroll down without reading, then click **Stop** to see what happens. You may also size the window of your browser to adjust column width.*

Berdasarkan instruksi di atas, dapat diketahui bagaimana cara melakukan pengukuran KEM menggunakan *Speed Reading Test Online*. Adapun caranya adalah sebagai berikut.

1. Jika *user* sudah siap membaca, tekan tombol *Start*. Setelah tombol tersebut ditekan, maka secara otomatis waktu yang ditempuh selama membaca akan mulai dihitung.
2. Tekan tombol *Stop* jika *user* sudah selesai membaca. Tombol tersebut akan menghentikan penghitungan waktu.
3. Sebelum *user* menekan tombol *Start*, dilarang menekan tombol *scroll down*.

Langkah selanjutnya adalah proses membaca wacana yang sudah disediakan. Sesuai dengan instruksi di atas, *user* harus mengawali proses membaca dengan cara menekan tombol *Start*. Setelah proses membaca selesai, *user* harus menekan tombol *Stop* untuk menghentikan penghitungan waktu. Berikut ini sajian teks yang terdapat dalam *Speed Reading Test Online*.

Start

Reading is becoming more and more important in the new knowledge economy and remains the most effective human activity for transforming information into knowledge.

If top readers read at speeds of above 1000 words per minute (wpm) with near 85% comprehension, they only represent 1% of readers. Average readers are the majority and only reach around 200 wpm with a typical comprehension of 60%. This seems surprising since most readers, actively

reading work documents, newspapers, magazines, books or the contents of a computer display are practicing daily for at least one hour. With such an intense training everyone should be close to top performances.

Unfortunately, this is far from the real situation. The average reader is five times slower than the good reader. Things are even worse if we consider reading efficiency as well as speed. Reading efficiency is reading speed weighted by comprehension rate and it amounts to 200 x 60% or 120 efficient words per minute (ewpm) for the average reader and to 1000 x 85% or 850 ewpm for top readers. Thus, an efficiency ratio of seven divides these two categories.

Compare the results of the average reader to other areas. We may imagine a sprinter practicing every day for several years on the running track and then just calmly walking for a race. We can also picture a racing driver never exceeding 30 mph or a pianist playing every day of the week for 20 years and only able to play music like a beginner. Unfortunately, since the age of 12, most readers do not substantially improve their efficiency and never reach their full capacity.

Every computer-user who is also a slow typist is aware of the benefits he could obtain with a typing course, but nearly no one suspects the much higher profits he could reach by improving his reading comprehension and speed. The rapid improvement of voice recognition may gradually make typing virtuosity obsolete since a good typist performs well under the speed of speech. On the other hand, human or computer speaking, with an average speed of 150 wpm, will always remain many times slower than a good reader, without any consideration of the skimming and skipping possibilities.

There are three possible ways to improve reading. The fastest is probably a speed reading seminar based upon good materials and animated by a dynamic instructor. It is quite usual for a slow reader to double and even triple his reading efficiency during a two-day class offering a positive atmosphere, carefully selected texts and comprehension tests. However, as this rapid and encouraging improvement is not sufficiently anchored, it often fades with time.

A book about speed reading is the second possibility. Such a book usually provides speed and comprehension tests as well as techniques to improve reading. It often includes more general information about concentration, interest stimulation, skimming techniques and ways to approach a text. Some methods may include audio or videocassettes. A book-based method requires a good deal of time as well as a strong commitment from the reader.

Finally, a speed reading computer program is probably the most efficient way to achieve top reading levels. Computers offer unique exercises to boost reading efficiency through interactivity, text animation and pacing. Higher reading skills obtained with a computer screen are totally transferable to reading from paper. Unfortunately the inverse way does not work so well. Speed reading software delivers enjoyable and fast

paced training, thus giving the consistent practice necessary to break lifelong slow reading habits. This is the task that seminars and speed reading books usually leave up to the reader.

Stop

Selanjutnya, *Speed Reading Test Online* secara otomatis akan menyajikan hasil pengukuran kecepatan membaca *user*. Hasil pengukuran kecepatan membaca dalam *Speed Reading Test Online* dapat dilihat dalam kutipan berikut ini.

You read at words per minute.

Write down or remember your reading speed. Now answer some questions about the previous text to perform your comprehension test.

If you really think it is impossible to do better, that is, to both read faster and improve your reading comprehension, then redo the speed reading test

Untuk mengetahui tingkat pemahaman *user* terhadap isi bacaan, *Speed Reading Test Online* menyertakan soal-soal yang berhubungan dengan wacana. Soal yang disajikan berjumlah 11 butir soal pilihan ganda dengan 3 pilihan jawaban. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah menekan tulisan *comprehension test* yang disertakan di laporan hasil kecepatan membaca. Setelah soal ditampilkan, langkah berikutnya adalah menjawab soal. Untuk memilih jawaban, caranya adalah tekan salah satu *radio button* yang terdapat di bawah masing-masing soal. Setelah *radio button* ditekan, secara otomatis akan

ditampilkan keterangan benar atau salah. Berikut ini contoh tampilan soal dan pilihan jawaban yang terdapat dalam *Speed Reading Test Online*.

Q6. Which is the most effective way to acquire knowledge from information?

- A watching TV
 B reading text
 C listening to a speaker

Setelah semua soal selesai dikerjakan, secara otomatis *Speed Reading Test Online* akan menyajikan laporan hasil pemahaman *user* terhadap isi bacaan. Berikut ini tampilan laporan hasil pemahaman *user*.

to calculate score

Your comprehension is %.

You got correct answers out of .

Please write down or remember your comprehension rate, then [click here](#) to get back to the speed test.

Berdasarkan uraian tentang *Speed Reading Test Online* di atas, dapat diketahui adanya beberapa kekurangan sebagai berikut.

Pertama, teks yang disediakan dapat dibaca sebelum *user* menekan tombol Start sehingga waktu yang dibutuhkan untuk membaca teks dapat diminimalisir.

Jika hal itu dilakukan, maka hasil pengukuran menjadi tidak valid karena terjadi tindak kecurangan saat melakukan pengukuran.

Kedua, koreksi terhadap pilihan jawaban dilakukan seketika setelah *user* menekan radio button tanpa ada konfirmasi terlebih dahulu. Hal ini tentu saja merugikan *user* karena tidak dapat memilih jawaban yang lain andaikata *user* menganggap ada jawaban yang lebih tepat.

Ketiga, keterangan benar atau salah terhadap jawaban *user* ditampilkan setelah *user* memilih jawaban. Hal ini seharusnya tidak perlu ditampilkan karena jika suatu saat *user* melakukan pengukuran dengan bacaan yang sama, maka *user* sudah tahu jawaban yang benar pada masing-masing butir soal.

2.2.6 Rekayasa Perangkat Lunak Dalam Media Pembelajaran

Media merupakan suatu alat yang dipakai sebagai saluran untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerimanya. Dalam dunia pengajaran, pada umumnya pesan atau informasi berasal dari sumber informasi, yakni guru. Sedangkan sebagai penerima informasinya adalah siswa. Pesan atau informasi yang dikomunikasikan tersebut berupa kemampuan yang perlu dikuasai siswa.

Dalam suatu proses belajar mengajar, seorang guru sangat perlu menggunakan media yang cocok dengan materi yang akan disampaikan. Salah satu media dari sekian banyak media yang tersedia, media pembelajaran berupa perangkat lunak (*software*) sangat cocok digunakan dalam meningkatkan Kecepatan Efektif Membaca (KEM) siswa SMP.

Kemajuan teknologi komputer memberikan beberapa kelebihan untuk kegiatan produksi audio visual. Di era sekarang komputer mendapat perhatian besar karena kemampuannya yang dapat digunakan dalam bidang kegiatan pembelajaran. Ditambah dengan teknologi jaringan dan internet, komputer seakan menjadi primadona dalam kegiatan pembelajaran.

Di balik kehandalan komputer sebagai media pembelajaran terdapat beberapa persoalan yang sebaiknya menjadi bahan pertimbangan awal bagi pengelola pengajaran berbasis komputer, di antaranya adalah: (1) perangkat keras dan lunak yang mahal dan cepat ketinggalan zaman; (2) teknologi yang sangat cepat berubah, sangat memungkinkan perangkat yang dibeli saat ini beberapa tahun kemudian akan ketinggalan zaman; dan (3) pembuatan perangkat lunak yang rumit serta dalam pengoperasian awal perlu pendamping guna menjelaskan penggunaannya. Hal ini bisa disiasati dengan pembuatan modul pendamping yang menjelaskan penggunaan dan pengoperasian program.

Selain ketiga hal di atas, persoalan yang perlu diperhatikan adalah penggunaan perangkat lunak dalam komputer. Keluhan yang sering terjadi ketika menggunakan sebuah *software* atau perangkat lunak di komputer adalah kesulitan dalam instalansi sekaligus pengoperasiannya. Media pembelajaran yang terdiri atas media presentasi pembelajaran (alat bantu guru untuk mengajar) dan *software* pembelajaran mandiri (alat bantu siswa belajar mandiri) adalah juga suatu perangkat lunak. Baik tidaknya sebuah perangkat lunak, biasanya menunjukkan bagaimana kualitas perangkat lunak tersebut. Media pembelajaran yang baik

adalah yang memenuhi parameter-parameter berdasarkan disiplin ilmu rekayasa perangkat lunak.

Menurut Wahono (2006), sebuah perangkat lunak dalam media pembelajaran dapat dikatakan baik jika memenuhi kriteria di bawah ini.

Pertama, efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran. Seringkali sebuah program yang sepertinya berukuran kecil dan memiliki fitur yang tidak terlalu rumit, tetapi berjalan sangat lamban. Kalau seandainya saja setiap komputer memiliki kecepatan yang tidak terbatas dan memori (RAM) yang bebas tidak terbatas, maka tentu tidak akan menjadi masalah. Tetapi setiap komputer memiliki kecepatan terbatas, memori (RAM) terbatas dan kapasitas penyimpanan tetap (*hardisk*) terbatas. Oleh karena itu, penting untuk mengatur pemakaian resource (*CPU, RAM* dan *hardisk*) tersebut secara efektif dan efisien. Kelambatan, rendahnya *respond* dan *throughput* biasanya terjadi karena pembuat tidak memikirkan efisiensi sumber daya yang terserap oleh program, misalnya untuk pemakaian gambar-gambar yang ditampilkan dalam ukuran kecil, pembuat tetap menggunakan gambar asli yang beresolusi tinggi, tidak melakukan usaha-usaha kompresi dan pemotongan yang tepat. Sebaliknya, ada pula gambar yang seharusnya memakai resolusi tinggi, tetapi digunakan gambar yang beresolusi rendah.

Salah satu kasus yang sering muncul adalah, karena terlalu bersemangat, pembuat media pembelajaran, menampilkan semua pustaka gambar yang ia miliki dan efek-efek animasi dan simulasi yang dikuasai ke dalam media pembelajaran,

meskipun mereka tidak terlalu penting dan efektif dalam membantu proses pembelajaran.

Kedua, reliabilitas (kehandalan). Program dikatakan *reliable* atau handal apabila program dapat berjalan dengan baik, tidak mudah *hang*, *crash* atau berhenti pada saat pengoperasian. Kehandalan program juga dinilai dari seberapa jauh dapat tetap berjalan meskipun terjadi kesalahan pada pengoperasian (*error tolerance*). Pengguna memerlukan *feedback* sesuai dengan kondisi sistem (termasuk berapa lama pengguna harus menunggu).

Ketiga, maintainabilitas (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah). Struktur program disusun dengan algoritma, alur penyajian, pengorganisasian, dan keterkaitan antar bagian sehingga mudah dalam modifikasi. Kode atau *script* tetap sederhana dan mudah dipahami meskipun menjalankan fungsi yang kompleks. Kode bersifat modular dengan dokumentasi pada tiap bagian yang memudahkan dalam modifikasi dan perubahan (*maintenance*). Sehingga siapa saja yang ingin merubah/memperbaiki/menambah fitur program dapat dengan mudah melakukannya. Selain penambahan fitur, hal yang sering dilakukan oleh *programmer* adalah menemukan *bug* dalam programnya. Justru ada pernyataan bahwa membersihkan *bug* adalah 60% dari pekerjaan seorang *programmer*.

Semakin sedikit kode program yang dituliskan, semakin kecil keperluan agar kode atau program *maintainable*. Semakin banyak kode program yang dituliskan, semakin perlu Anda memikirkan maintainabilitas program Anda.

Keempat, usability (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya). Dalam media pembelajaran, ketersediaan *tooltip*, *help*, *icon*,

logo, tombol, dan sebagainya akan sangat membantu pengguna yang baru pertama kali menggunakan media tersebut. Desain dan tata letak navigasi sangat membantu pengguna untuk memanfaatkan media tersebut. Apabila terjadi kesalahan pada program (*error*) maka ditampilkan pesan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh pengguna.

Konsistensi bentuk dan letak navigasi juga mempengaruhi kenyamanan pengguna ketika menghayati informasi yang tersirat dalam media pembelajaran. Dengan hanya melihat tampilan awal, pengguna dapat mengetahui kondisi program dan dapat menentukan aksi-aksi alternatif. Semua pilihan dan bahan tampak sehingga mudah dicari bilamana diperlukan tanpa mengganggu pengguna dengan informasi yang berlebihan. Pengguna juga dapat dengan sangat mudah menebak, memperkirakan bahkan menentukan relasi antara aksi dan hasil, antara kontrol-kontrol dan efek yang ditimbulkannya, antara status *software* dan apa yang tampak.

Kelima, ketepatan pemilihan jenis aplikasi/*software/tool* untuk pengembangan. Karya media pembelajaran dikembangkan dengan aplikasi dan perangkat yang tepat sesuai dengan kebutuhan pengembang. Contohnya adalah untuk membuat desain grafis, tentu harus menggunakan perangkat lunak pengolah grafis, dan bukan perangkat lunak (aplikasi) yang diciptakan untuk mengolah kata. Contoh lain, untuk membuat presentasi, akan lebih mudah dikembangkan dengan perangkat lunak untuk membuat presentasi. Demikian juga tentang pemanfaatan *tool* yang tepat dan lebih mudah dalam pembuatan animasi, simulasi, test, dan fitur-fitur yang lain.

Keenam, kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai *hardware* dan *software* yang ada). Perkembangan *software* dan *hardware* sudah cukup banyak bervariasi, semakin tinggi spesifikasinya, semakin tinggi kecepatan prosesnya. Bila dulu kecepatan akses RAM paling tinggi 8 MB, saat ini kecepataannya berkali lipat hingga 1 GB, CD ROM yang dulu kecepatan bacanya paling tinggi 4x saat ini CD ROM sudah umum dan memiliki banyak fungsi dengan kapasitaskecepatan yang tinggi, seperti CD-RW dengan *speed* hingga 52x bahkan ada yang mampu membaca DVD, demikian juga dengan *software* aplikasi, bila dulu aplikasinya sederhana dan cukup panjang proses menjalankan berbagai aplikasi di dalamnya, saat ini aplikasi sudah sangat indah dengan tampilan grafis yang baik dan animatif, dengan navigasi yang mudah dan cepat dalam proses menjalankan aplikasinya.

Belajar akan lebih baik, jika setiap orang bisa bekerja dimanapun tanpa ada hambatan spesifikasi komputer dan *software* yang dipersyaratkan untuk menjalankannya, oleh karenanya hasil karya yang baik hendaknya dapat dijalankan diberbagai kondisi *hardware* dan *software* yang beragam, artinya bisa dijalankan didalam spesifikasi komputer yang paling rendah sekalipun, bisa dijalankan dengan *Operating Sistem* (OS) dengan *platform* apapun dan versi manapun, mulai dari yang awal hingga yang terbaru, dan *software* yang tidak dibatasi oleh versi keluaran baik versi awal maupun versi yang terbaru.

Ketujuh, pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi. Media pembelajaran terpaket dengan baik. Proses instalasi berjalan secara otomatis dengan menggunakan *autorun*. Dengan sekali *install*,

program langsung dapat digunakan tanpa perlu melakukan instalasi lain satu persatu (*plugin*, dsb) atau proses *rebooting* komputer. *Shortcut* atau *icon* secara otomatis muncul setelah proses instalasi dengan nama yang mudah diidentifikasi. Fitur untuk *uninstall* program disediakan untuk membantu pengguna apabila sudah tidak memerlukan program tersebut. Program dapat juga dikembangkan tanpa proses instalasi, artinya dengan satu klik semua berjalan dengan sendiri. Hal ini semakin memudahkan pengguna terutama untuk siswa-siswa yang kurang dalam mengenal komputer.

Kedelapan, dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap. Ketika media pembelajaran yang telah kita buat ternyata tidak dilengkapi dengan dokumentasi tentang cara instalasi dan cara penggunaan, pasti hal itu akan menimbulkan banyak pertanyaan dari pengguna (*user*). Definisi rekayasa perangkat lunak adalah program komputer dan dokumentasi yang berhubungan. Jadi tidak boleh dilupakan bahwa sebutan perangkat lunak itu tidak hanya untuk program komputer, tetapi juga termasuk dokumentasi dan konfigurasi data yang berhubungan yang diperlukan untuk membuat program beroperasi dengan benar. Dengan definisi ini otomatis keluaran (*output*) produksi perangkat lunak disamping program komputer juga dokumentasi lengkap berhubungan dengannya. Ini yang kadang kurang dipahami oleh pengembang, sehingga menganggap cukup memberikan program yang jalan (*running program*) ke pengguna.

Dokumentasi media pembelajaran yang harus dibuat meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), *trouble shooting* (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program).

Dokumentasi, selain berorientasi ke kemudahan pengguna dengan adanya *help*, *readme*, panduan penggunaan, dan sebagainya, juga berorientasi pada pengembang yang diimplikasikan pada lengkapnya dokumentasi dan penjelasan pada kode program sehingga memudahkan dalam modifikasi.

Kesembilan, *reusabilitas* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain). Setelah level membuat terlewati, seorang pengembang harus meningkatkan kemampuan diri untuk tidak hanya berorientasi membuat, tapi juga berorientasi ke bagaimana fitur dan fungsi program kita supaya dapat digunakan lagi di program lain dengan mudah. Bagaimana kita mendesain sebuah *source code* (kode sumber), *icon*, logo, tombol dan sebagainya sehingga dengan mudah dapat digunakan kembali (*reuse*) pada program media pembelajaran lain, itulah arti dari *reusabilitas*.

Template menu, *icon*, *logo*, tombol, dan sebagainya yang telah dibuat dapat dengan mudah digunakan untuk program lain. *Library* juga dikemas dengan baik sehingga dapat dimanfaatkan oleh program lain. Program tersusun secara *modular*, hal ini mempermudah penggunaan kembali (*reusabilitas*).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ada sembilan kriteria yang harus dipenuhi agar perangkat lunak yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat dikatakan baik, yaitu (1) efektif dan efisien, baik dalam pengembangan maupun penggunaannya, (2) handal, (3) dapat dipelihara atau dikelola dengan mudah, (4) mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya, (5) tepat dalam pemilihan jenis aplikasi/*software/tool* untuk

pengembangan, (6) dapat diinstalasi atau dijalankan di berbagai *hardware* dan *software* yang ada, (7) terpadu dan mudah dalam eksekusi, (8) memiliki dokumentasi yang lengkap, dan (9) dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain.

2.2.7 Adobe Flash Professional

2.2.7.1 Elemen-elemen Adobe Flash

Adobe Flash, merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk membuat animasi berbasis vektor dengan hasil yang mempunyai ukuran yang kecil. Awalnya *software* ini memang diarahkan untuk membuat animasi atau aplikasi berbasis internet (*online*). Tetapi pada perkembangannya banyak digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bukan berbasis internet (*offline*). Dengan *Action Script 3.0* yang dibawanya, *Flash* dapat digunakan untuk mengembangkan game atau bahan ajar seperti kuis atau simulasi. Tampilan standar jendela *Adobe Flash*, saat memulai membuat media pembelajaran adalah sebagai berikut. Jendela kerja *Adobe Flash* terdiri dari.

1) Menu Bar

Berisi kumpulan menu atau perintah-perintah yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran dengan *Flash*.

2) Tool Bar

Toolbar merupakan panel berisi berbagai macam *tool*. *Tool-tool* tersebut dikelompokkan menjadi empat kelompok: *Tools*; berisi tombol-tombol untuk membuat dan mengedit gambar, *View*; untuk mengatur tampilan lembar kerja,

Colors; menentukan warna yang dipakai saat mengedit, *Option*; alat bantu lain untuk mengedit gambar.

3) Time line

Timeline atau garis waktu merupakan komponen yang digunakan untuk mengatur atau mengontrol jalannya animasi. *Timeline* terdiri dari beberapa *layer*. *Layer* digunakan untuk menempatkan satu atau beberapa objek dalam *stage* agar dapat diolah dengan objek lain. Setiap *layer* terdiri dari *frame-frame* yang digunakan untuk mengatur kecepatan animasi.

4) Stage

Stage disebut juga layar atau panggung. *Stage* digunakan untuk memainkan objek-objek yang akan diberi animasi. Dalam *stage* penulis dapat membuat gambar, *teks*, memberi warna dan lain-lain.



Gambar 2.44 Tampilan Stage pada Adobe Flash

5) Panel

Beberapa panel penting dalam *Adobe Flash* diantaranya panel: *Properties*, *Filters & Parameters*, *Actions*, *Library*, *Color* dan *Align Info Transform*.

6) Properties

Panel *Properties* akan berubah tampilan dan fungsinya mengikuti bagian mana yang sedang diaktifkan. Misalnya sedang mengaktifkan *Line tool*, maka yang muncul pada jendela *properties* adalah fungsi-fungsi untuk mengatur *line/garis* seperti besarnya garis, bentuk garis, dan warna garis.

7) Library

Panel *Library* mempunyai fungsi sebagai perpustakaan simbol/media yang digunakan dalam animasi yang sedang dibuat. Simbol merupakan kumpulan gambar baik *movie*, tombol (*button*), *sound*, dan gambar statis (*graphic*).

2.2.8 Penyusunan Bahan Bacaan

Menurut Rahim (2005: 85) Memilih materi bacaan merupakan salah satu tugas yang harus dilakukan guru. Materi bacaan yang memiliki daya tarik bagi siswa akan memotivasi siswa membaca teks tersebut dengan sungguh-sungguh, yang selanjutnya akan menunjang pemahaman membaca siswa. Materi pelajaran yang mudah dipahami akan menjadi bahan bacaan yang menarik untuk dibacanya lebih lanjut, (Harris & Smith, 1972). Akhirnya membaca merupakan kegiatan yang menyenangkan yang merupakan salah satu tujuan program membaca.

Bahan bacaan yang dipilih guru hendaknya diambil dari berbagai sumber, misalnya:

- a. buku teks

- b. buku sastra anak-anak
- c. majalah anak-anak
- d. surat kabar
- e. buku referensi

Memilih materi bacaan dari berbagai sumber selain dimaksudkan agar siswa memiliki wawasan yang luas, juga agar membaca menjadi kegiatan yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Untuk pengajaran membaca, persoalan penyediaan bahan ajar membaca tidaklah terikat oleh ketentuan buku paket atau buku teks tertentu. Bahan bacaan tersebut dapat berupa buku teks, buku ilmiah, surat kabar, majalah, dll. Kesemua bahan bacaan tersebut berpeluang untuk dijadikan bahan ajar membaca. Namun tidak semua bahan bacaan yang tersedia serta mudah didapat tersebut layak untuk dijadikan bahan bacaan siswa. Untuk menentukan kriteria kelayakan bahan bacaan, serta bagaimana peran guru dalam memilihkan bahan bacaan yang layak baca bagi siswa, maka dibutuhkan satu konsep yakni keterbacaan.

Harjasujana dan Mulyati (1996:112) menyatakan bahwa keterbacaan (*readability*) merupakan hal atau ihwal terbaca tidaknya suatu bahan bacaan tertentu oleh pembacanya. Jadi, keterbacaan mempersoalkan tingkat kesulitan atau tingkat kemudahan suatu bahan bacaan tertentu bagi peringkat pembaca tertentu. Untuk memperkirakan tingkat keterbacaan bahan bacaan, banyak dipergunakan berbagai formula keterbacaan.

Ada dua faktor yang berpengaruh terhadap keterbacaan, yakni: (a) panjang pendeknya kalimat, dan (b) tingkat kesulitan kata. Semakin panjang kalimat dan

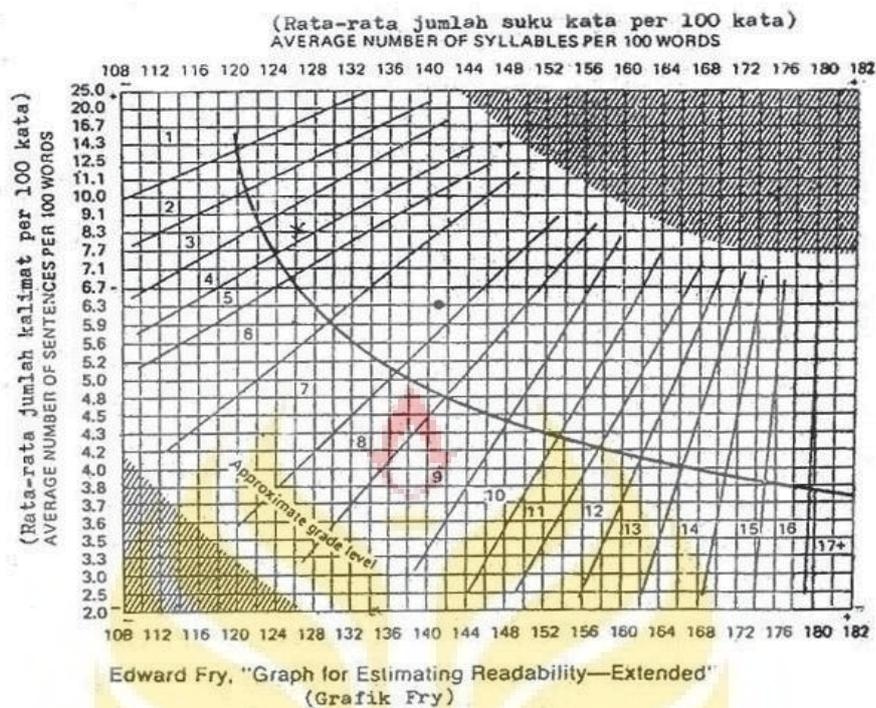
semakin panjang kata-kata, maka bahan bacaan dimaksud semakin sukar. Sebaliknya jika kalimat dan katanya pendek-pendek, maka teks dimaksud tergolong teks yang mudah. Untuk mengetahui tingkat keterbacaan suatu teks, ada beberapa formula keterbacaan yang dapat digunakan, di antaranya adalah formula keterbacaan yang dibuat oleh *Spache, Dale dan Chall, Gunning, Fry, Raygor, Flesh*, dll. Namun pada penelitian ini akan dibahas satu formula keterbacaan, yaitu formula *Fry*. Alasan dipilihnya formula tersebut adalah telah disesuaikan penggunaannya formula keterbacaan tersebut untuk mengukur tingkat keterbacaan teks yang berbahasa Indonesia. Struktur teks berbahasa Indonesia dengan teks yang berbahasa Jawa hampir sama sehingga peneliti menggunakan formula *Fry* sebagai alat ukur tingkat keterbacaan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa formula keterbacaan merupakan salah satu upaya untuk mengetahui dan mengukur tingkat keterbacaan suatu wacana. Formula keterbacaan mengacu pada dua faktor, yakni panjang pendeknya kalimat dan tingkat kesulitan kata.

2.2.8.1 Grafik Fry

Edward Fry memperkenalkan formula keterbacaan yang disebut dengan grafik Fry. Grafik Fry pertama kali dipublikasikan di majalah ilmiah *Journal of Reading* pada tahun 1977, dan grafik yang asli dibuat pada tahun 1968. Formula keterbacaan dalam grafik ini berdasarkan dua faktor, yaitu panjang pendek kata dan tingkat kesulitan kata yang ditandai oleh jumlah (banyak-sedikitnya) suku kata yang membentuk setiap kata dalam wacana tersebut (Muchlisoh, 1996:170).

Untuk lebih jelasnya, perhatikan Grafik Fry di bawah ini.



Gambar 2.5 Grafik Fry

Dari grafik tersebut, dapat dijelaskan beberapa hal. Di bagian bawah grafik terdapat deretan angka 108, 112, 116, 120 dan seterusnya. Angka-angka tersebut menunjukkan data rata-rata jumlah suku kata per seratus perkataan. Semakin banyak jumlah suku kata pada per seratus perkataan, semakin sulit wacana tersebut dan sebaliknya.

Angka-angka yang tertera di bagian samping kiri grafik terdapat deretan angka 25.0, 20, 16.7, dan seterusnya. Angka-angka tersebut menunjukkan data rata-rata jumlah kalimat per seratus perkataan. Hal ini menunjukkan faktor panjang pendek kalimat.

Angka-angka yang berderet di bagian tengah grafik dan berada di antara garis penyekat dari grafik tersebut menunjukkan perkiraan peringkat keterbacaan wacana yang dianalisis. Angka 1 menunjukkan peringkat 1. Artinya apabila hasil

titik temu antara jumlah suku kata dan jumlah kalimat dalam seratus perkataan jatuh pada sekat 1 maka wacana tersebut cocok untuk siswa peringkat 1 atau kelas satu.

Daerah yang diarsir pada grafik yang terletak di sudut kanan atas dan sudut kiri bawah merupakan daerah invalid. Artinya, apabila hasil analisis keterbacaan sebuah wacana jatuh pada wilayah yang diarsir, maka wacana tersebut tidak valid sebagai bacaan yang ditawarkan pada pembaca.

2.2.8.2 Langkah-langkah penggunaan Grafik Fry

Adapun petunjuk penggunaan Grafik Fry adalah sebagai berikut:

Langkah 1. Pilihlah penggalan teks yang representatif dari wacana yang hendak diukur tingkat keterbacaannya dengan mengambil 100 buah kata dari wacana yang hendak diukur keterbacaannya. Yang dimaksud dengan kata dalam hal ini adalah sekelompok lambang yang dikiri dan dikanannya berpembatas. Dengan demikian lambang-lambang seperti, Fatimah, IKIP, 1999, dan = masing-masing dianggap sebagai satu perkataan. Yang dimaksud dengan representatif dalam memilih penggalan teks adalah pemilihan teks sampel yang benar-benar mencerminkan teks bacaan. Teks yang diselingi dengan gambar-gambar, kekosongan-kekosongan halaman, tabel-tabel, rumus-rumus yang mengandung banyak angka-angka, dll, dipandang tidak representatif untuk dijadikan sampel teks.

Langkah 2. Hitunglah jumlah kalimat dari 100 kata tersebut hingga perpuluhan terdekat. Maksudnya jika kata yang termasuk dalam hitungan seratus buah perkataan (sampel wacana) tidak jatuh di ujung kalimat, maka perhitungan kalimat tidak akan selalu utuh melainkan selalu akan ada sisa. Sisanya itu tentu adalah sejumlah kata yang merupakan bagian dari deretan kata-kata yang membentuk kalimat utuh. Karena keharusan pengambilan sampel wacana berpatokan pada angka 100, maka sisa kata

yang termasuk dalam hitungan seratus itu diperhitungkan dalam bentuk desimal (per puluhan).

Langkah 3. Hitunglah jumlah suku kata dari wacana sampel yang 100 buah kata tadi. Sebagai konsekuensi dari batasan kata (seperti dijelaskan pada langkah 1) di atas yang memasukkan angka dan singkatan sebagai kata, maka untuk kata dan singkatan, setiap lambang diperhitungkan sebagai satu suku kata. Misal, 234, terdiri atas tiga suku kata, IKIP terdiri atas empat suku kata.

Langkah 4. Perhatikan Grafik Fry. Kolom tegak lurus menunjukkan jumlah suku kata per seratus kata dan baris mendatar menunjukkan jumlah kalimat per seratus kata. Pertemuan garis vertikal (jumlah suku kata) dan garis horizontal (jumlah kalimat) menunjukkan tingkat-tingkat kelas pembaca yang diperkirakan mampu membaca wacana yang terpilih. Jika persilangan garis vertikal dan horizontal itu berada pada daerah gelap atau daerah yang diarsir, maka wacana tersebut dinyatakan tidak valid. Guru harus memilih wacana lain dan mengulangi langkah-langkah sama seperti yang telah dijelaskan di atas.

Langkah 5. Tingkat keterbacaan ini bersifat perkiraan. Penyimpangan mungkin terjadi, baik ke atas maupun ke bawah. Oleh karena itu, peringkat keterbacaan wacana hendaknya ditambah satu tingkat dan dikurangi satu tingkat. Sebagai contoh, jika titik pertemuan dari persilangan garis horizontal untuk data jumlah kalimat dan vertikal untuk data jumlah suku kata jatuh ke wilayah 6, maka peringkat wacana yang diukur tersebut harus diperkirakan tingkat keterbacaan yang cocok untuk peringkat 5, yakni (6-1) dan 7, yakni (6+1) (Hardjasujana, 1996:132—137).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ada lima langkah yang harus ditempuh dalam menggunakan grafik Fry, yakni (1) memilih penggalan teks yang representatif dari keseluruhan teks yang akan diukur tingkat keterbacaannya dengan mengambil 100 buah perkataan, (2) menghitung jumlah kalimat dari

seratus buah perkataan tersebut hingga persepuluhan yang terdekat, (3) menghitung jumlah suku kata dari teks yang 100 buah perkataan tadi, (4) masukkan hasil penghitungan ke dalam grafik Fry, dan (5) karena bersifat perkiraan, peringkat keterbacaan hendaknya ditambah satu tingkat dan dikurangi satu tingkat.

2.2.8.3 Beberapa catatan penting tentang Grafik Fry

Grafik Fry merupakan hasil penelitian terhadap wacana bahasa Inggris. Hardjasujana dan Mulyati (1996:116-117) menambahkan satu langkah lagi apabila ingin menggunakan Grafik Fry untuk mengukur keterbacaan wacana Bahasa Indonesia, yakni mengalikan hasil perhitungan suku kata dengan angka 0,6. Angka ini diperoleh dari hasil penelitian sederhana yang memperoleh bukti bahwa perbandingan antara jumlah suku kata Bahasa Inggris dengan jumlah suku kata Bahasa Indonesia itu 6:10 (6 suku kata dalam bahasa Inggris kira-kira sama dengan 10 suku kata dalam bahasa Indonesia).

Contoh :

I go to school = 4 suku kata

Saya pergi ke sekolah = 8 suku kata

Sedangkan untuk wacana dalam Bahasa Jawa, dianggap sama dengan wacana Bahasa Indonesia, dikarenakan jumlah perbandingan antara suku kata Bahasa Jawa dengan Bahasa Indonesia hampir sama. Sehingga untuk mengukur keterbacaan wacana Bahasa Jawa, suku kata dikalikan dengan angka 0,6.

Catatan penting tentang Grafik Fry.

1. Untuk mengukur tingkat keterbacaan sebuah buku, maka hendaknya dilakukan pengukuran sebanyak 3 kali percobaan dengan pemilihan sampel dari wacana

bagian awal buku, bagian tengah buku, dan bagian akhir buku. Kemudian hitung hasil rata-ratanya.

2. Grafik Fry merupakan penelitian untuk wacana Bahasa Inggris. Padahal struktur Bahasa Inggris berbeda jauh dengan Bahasa Jawa, terutama dalam hal suku katanya. Berdasarkan kenyataan tersebut, tidak akan pernah didapati wacana dalam Bahasa Jawa cocok untuk peringkat kelas di dalam Grafik Fry. Sebab titik temunya pasti berada pada daerah yang diarsir.

2.2.8.4 Penghitungan Keterbacaan Berdasarkan Grafik Fry

Analisis berdasarkan langkah-langkah dengan menggunakan grafik Fry.

- **Langkah (1)**

Memilih penggalan yang *representatif* dari wacana yang akan diukur tingkat keterbacaannya tersebut dengan mengambil 100 buah perkataan.

Contoh:

- Kutipan Bacaan

Dewi Kekayi yakuwi anak wadone Prabu Kekaya, ratu Nagara Padnapura. Dewi Kekayi duweni angen-angen kepengin nurunake ratu. Nurut pituduhe bapake, dheweke dikon tapa ngarame yakuwi paweh pitulungan marang sapa bae kang prelu ditulungi. Dewi Kekayi banjur milih mratapa ing alas papringan.

Sawijining dina, Prabu Dasarata, ratu Nagara Ayodya lagi mburu kewan ini alas. Nanging dina kuwi ora ana kewan blas sing bisa ditemokake. Ora suwe, Prabu Dasarata weruh ana grombolan kelinci kang ilang ing njero papringan. Nalika dibabat, tekane punjer papringan mau, ana saperangan pring sing ora tedhas gaman. Coba diobong pring iku ya ora kobong.

Prabu Dasarata banjur//samadi lan wusanane papringan iku padha sumebyak lan mbukak dadi rotan.

➤ Penghitungan Kalimat, Kata, dan Sukukata

Kalimat	Kalimat ke	Jumlah kata	Jumlah sukukata
Dewi Kekayi yakuwi anak wadone Prabu Kekaya, ratu Nagara Padnapura.	1	10	27
Dewi Kekayi duweni angen-angen kepengin nurunake ratu.	2	8	21
Nurut pituduhe bapake, dheweke dikontapa ngarame yakuwi paweh pitulungan marang sapa bae kang prelu ditulungi.	3	16	42
Dewi Kekayi banjur milih mratapa ing alas papringan	4	8	18
Sawijining dina, Prabu Dasarata, ratu Nagara Ayodya lagi mburu kewan ini alas.	5	12	30
Nanging dina kuwi ora ana kewan blas sing bisa ditemokake.	6	10	21
Ora suwe, Prabu Dasarata weruh ana grombolan kelinci kang ilang ing njero papringan.	7	13	28
Nalika dibabat, tekane punjer papringan mau, ana saperangan pring sing ora tedhas gaman.	8	13	30
Coba diobong pring iku ya ora kobong.	9	7	13
Prabu Dasarata banjur//samadi lan wusanane papringan iku padha sumebyak lan mbukak dadi rotan.	10	3 [#]	8 [*]
Jumlah	9,2 kalimat	100 kata	238 sukukata

Tabel 2.1 Penghitungan Kalimat, Kata, dan Suku Kata

Keterangan:

// menandakan batas kata ke seratus

menandakan penghitungan jumlah kata hingga kata ke-100 dari kalimat terakhir

* menandakan penghitungan jumlah sukukata hingga kata ke-100 dari kalimat terakhir

- **Langkah (2)**

Hitung jumlah kata hingga seratus buah perkataan tersebut dari wacana yang telah disiapkan.

Jumlah kata = 100 kata

- **Langkah (3)**

Menghitung jumlah kalimat dari sebuah perkataan tersebut hingga perpuluhan terdekat.

1. Dewi Kekayi yakuwi anak wadone Prabu Kekaya, ratu Nagara Padnapura.
2. Dewi Kekayi duweni angen-angen kepingin nurunake ratu.
3. Nurut pituduhe bapake, dheweke dikon tapa ngarame yakuwi paweh pitulungan marang sapa bae kang prelu ditulungi.
4. Dewi Kekayi banjur milih mratapa ing alas papringan.
5. Sawijining dina, Prabu Dasarata, ratu Nagara Ayodya lagi mburu kewan ini alas.
6. Nanging dina kuwi ora ana kewan blas sing bisa ditemokake.
7. Ora suwe, Prabu Dasarata weruh ana grombolan kelinci kang ilang ing njero papringan.

8. Nalika dibabat, tekane punjer papringan mau, ana saperangan pring sing ora tedhas gaman.
9. Coba diobong pring iku ya ora kobong.
10. Prabu Dasarata banjur//samadi lan wusanane papringan iku padha sumebyak lan mbukak dadi rotan.

Kalimat ke-10 tidak masuk dalam hitungan karena terpenggal di bagian kata *banjur* yang menunjukkan kata ke-100. Oleh sebab itu, jumlah kalimat dalam wacana pertama ada 9 kalimat ditambah 3/14 kalimat terakhir sehingga menjadi $9 + 0,2 = 9,2$ kalimat.

- **Langkah (4)**

Menghitung jumlah suku kata dari wacana yang 100 buah perkataan tadi.

Jumlah sukukata teks tersebut berjumlah 238

- **Langkah (5)**

Hasil Akumulasi Penghitungan

Jumlah rata-rata kalimat wacan di atas adalah 9,2 kalimat

Jumlah sukukata adalah 238. Untuk mencari rata-rata jumlah sukukata teks

Berbahasa Jawa, maka hasil perhitungan sukukata dikalikan dengan bilangan

0,6.

Maka hasilnya adalah $238 \times 0,6 = 142,8$

Jika dibulatkan maka rata-rata jumlah sukukata menjadi 143

- **Langkah (6)**

➤ Memasukkan data dalam grafik Fry.

- Mengeplotkan setelah menemukan titik temu (diketahui tingkat keterbacaannya).

Setelah diketahui grafik Fry untuk teks berbahasa Jawa tersebut, maka diketahui tingkat keterbacaan menunjuk pada daerah 6 yang berarti wacana tersebut cocok untuk kelas $6-1=5$, kelas 6, dan kelas $6+1=7$, dengan kata lain bahwa teks tersebut cocok untuk pembaca kelas 5, 6, dan 7.

2.3 Kerangka Berfikir

Penggunaan model pengukuran Kecepatan Efektif Membaca (KEM) sebagai media pembelajaran membaca cepat Bahasa Jawa di sekolah saat ini masih sangat terbatas. Guru hanya mengukur kecepatan membaca siswa menggunakan cara manual dan secara klasikal, namun tidak menyertakan pemahaman dalam setiap kompetensi kegiatan membaca cepat. Contoh penyajian materi dan wacana yang disajikan sebagai bahan bacaan pun masih kurang menarik dan belum terukur tingkat keterbacaannya. Media sebagai penyalur atau pendukung tercapainya tujuan, seharusnya dapat menarik perhatian siswa untuk lebih menyukai dan menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah media yang mampu mendukung kegiatan mengukur KEM siswa SMP. Selain memfasilitasi siswa, media yang dikembangkan juga harus disusun semenarik mungkin agar siswa merasa termotivasi ketika proses pembelajaran berlangsung.

Seiring dengan laju perkembangan teknologi, kebutuhan akan semua hal mengenai media pembelajaran tersebut dapat dikemas dalam bentuk *software*

interaktif berbasis *Adobe Flash Player*. Media tersebut merupakan media yang tidak asing, bahkan sering dijumpai siswa. Oleh karena itu, pengembangan model pengukuran KEM untuk siswa SMP diharapkan akan mempermudah siswa dalam proses penghitungan KEM yang selama ini masih dilakukan secara manual dan dapat membantu guru dalam proses mengajar. Manfaat lain yang diharapkan dari pemakaian media pembelajaran ini adalah tumbuhnya minat dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Jawa terutama dalam aspek membaca pemahaman.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian dapat dikemukakan simpulan yang berkaitan dengan pengembangan alat ukur Kecepatan Efektif Membaca (KEM) bahasa Jawa untuk siswa SMP sebagai berikut.

Secara umum dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran alat ukur KEM bahasa Jawa untuk siswa SMP dapat dikembangkan ke dalam bentuk perangkat lunak (*software*) komputer.

Adapun simpulan secara rinci berkaitan dengan kebutuhan terhadap media alat ukur KEM bahasa Jawa.

- 1) Berdasarkan analisis kebutuhan guru terhadap media alat ukur KEM bahasa Jawa, diketahui bahwa kebutuhan guru terhadap media pembelajaran alat ukur KEM bahasa Jawa SMP, yaitu ditinjau dari segi bentuk, guru membutuhkan media pembelajaran alat ukur KEM bahasa Jawa yang memiliki bentuk menarik dan mengikuti perkembangan teknologi. Ditinjau dari segi isi, guru membutuhkan alat ukur KEM bahasa Jawa yaitu panjang teks bervariasi dan jumlah kata dalam teks sudah diketahui, dalam setiap teks disertai gambar yang berhubungan dengan teks untuk memberikan ilustrasi tentang isi teks, penghitungan waktu selama membaca dilakukan secara otomatis, soal yang diberikan untuk mengukur pemahaman isi berbentuk pilihan ganda, pengoreksian terhadap jawaban dilakukan secara otomatis, penghitungan

- 2) KEM dilakukan secara otomatis, dan terdapat semacam *reward* untuk memotivasi siswa. Ditinjau dari segi pelaksanaan, guru berharap alat ukur KEM dapat digunakan secara mandiri.
- 3) Alat ukur KEM bahasa Jawa dibuat dengan menggunakan program *Adobe Flash Player* yang dikemas ke dalam VCD interaktif. Pengembangan alat ukur KEM bahasa Jawa ini melalui beberapa tahapan, yaitu pembuatan dan perbaikan. Bagian awal prototipe yang berisi kata mutiara dan kolom pengisian identitas siswa. Bagian isi prototipe terdiri atas teks dan soal serta hasil pengukuran KEM siswa. Dan bagian akhir terdiri dari kata mutiara sebagai penutup media pembelajaran. Pada tahap pembuatan media ini, menampilkan 341 scene beserta perintah kerja, dan selingan musik instrumental sebagai peningkat konsentrasi siswa.
- 4) Berdasarkan hasil uji materi dan uji desain, perbaikan, alat ukur KEM bahasa Jawa untuk siswa SMP yaitu (1) perbaikan pada kotak pembungkus dan label VCD interaktif, meliputi: a) sampul kotak pembungkus *CD software* ditambah keterangan yang berkaitan dengan media (isi media), b) warna sampul diganti, c) gambar logo, foto, dan *background* dipadupadankan, d) ukuran dan font judul diganti. (2) perbaikan pada bagian penyajian media, meliputi: a) gambar pada kata mutiara diganti gambar original, b) gambar logo dibuat menarik, c) warna tombol Ya dan Tidak dibedakan, d) penempatan tombol Close (X) diperbesar agar terlihat, e) pada menu judul teks dibuat penampang (roll), agar judul dapat diperbesar sehingga lebih jelas dalam membaca judul, f) *background* pada teks bacaan diganti putih polos, g) teks ditampilkan secara

- penyempitan untuk mengantisipasi siswa yang mempunyai jangkauan mata lebih lebar, h) tulisan pada teks dipertebal, i) penyesuaian warna dan *background* agar tampak lebih serasi dan padan, j) perubahan audio, meliputi penambahan beberapa musik yang dijadikan *background* dalam media alat ukur KEM sehingga memiliki selingan musik yang tidak monoton, (3) perbaikan pada bagian isi media adalah kata mutiara yang semula berbahasa Indonesia diganti dengan unen-unen berbahasa Jawa, (4) Perbaikan pada bagian kebahasaan meliputi: a) pada tombol *Metu* diganti *Mandheg*, 2) pada kata *Mulai* diganti *Wiwit*, 3) tombol *Lanjut* dan *Rampung* diganti *Terus* dan *Mandheg*.
- 5) Berdasarkan hasil uji coba pada tanggal 26 Februari 2016 pada siswa kelas 7, 8, dan 9 MTs SA ALMINA, dapat disimpulkan setelah dilakukan uji coba pada 15 anak untuk masing-masing kelas, para siswa tertarik untuk melakukan pengukuran menggunakan Alat Ukur KEM bahasa Jawa dan hasil pengukuran KEM terbukti mengalami peningkatan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan dalam penelitian ini, peneliti menyampaikan saran yaitu perlu diadakan pengembangan terhadap program aplikasi *Wasis Maca* untuk melengkapi kekurangan pada program aplikasi tersebut, terutama pada sistem *database* yang belum tersedia. Dengan demikian, pengembangan media tersebut menjadi lebih tepat guna dan berdayaguna bagi pembelajaran membaca cepat bahasa Jawa terutama dalam pengukuran Kecepatan Efektif Membaca (KEM) bahasa Jawa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dwiraharjo, Maryono dan Heri Setiawan. 2011. *Arum Kuncaraning Basa Jawi*. Semarang: PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Harjasujana, A.S dan Yeti Mulyati. 1996. *Membaca 2*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Haryadi. 2007. *Retorika Membaca: Model, Metode dan Teknik*. Semarang: Rumah Indonesia.
- <http://www.readingsoft.com.2000.Speed> Reading Test Online. 01032014
- Khuzaimatun, Siti. 2009. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Metode SQ3R pada Siswa Kelas X.3 SMA Negeri 1 Sumberlawang*. Skripsi. Universitas Sebelas Maret.
- Mardjana, M dan M. Samoed Sastrowardoyo. 1950, *Njamikan Jilid 2*. J.B. Wolters Uitgevers Maatschappij N.V Groningen.
- Mizwaruddin. 2007. *Pengembangan Model Pengukuran Kecepatan Efektif Membaca (KEM) Siswa SMP Kelas VIII. Sebuah Rekayasa Perangkat Lunak dalam Media Pembelajaran*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Muchlisoh. 1996. *Pendidikan Bahasa Indonesia 3*. Jakarta: Depdikbud.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: REFERENSI.
- Pujito. 2001. *Peningkatan Kecepatan Efektif Membaca (KEM) dengan Mengintensitaskan Kegiatan Membaca Koleksi Perpustakaan pada Siswa Kelas Tiga di SLTP Negeri 2 Jekulo Kudus Tahun Ajaran 2000/2001*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Rahim, Farida. 2007. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prastiti K.A, Sri. 2009. *Membaca*. Semarang: Griya Jawi.
- Sanaky, Hujair. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insiania Press.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: PT. Intan Pariwara.
- Sudharto dan R.M.A Sudi Yatmana. 1997. *Ajar Basa*. Semarang: PT Aneka Ilmu
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyowati. 2001. *Adanya Peningkatan Keterampilan Membaca Cepat jika Pembelajaran Kecepatan Efektif Membaca Dilaksanakan dengan Teknik Pengontrolan Kecepatan Efektif Membaca pada Siswa SLTP Negeri Kudus Kelas III Tahun Ajaran 2000/2001*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Suyitno. 1985. *Teknik Pengajaran Apresiasi Sastra dan Kemampuan Bahasa*. Yogyakarta: PT Hanindita Offset.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tim Bakti Guru. 1997. *Musthika Basa Jawa*. Semarang : Redijaya.
- Wahono, Romi Satrio. 2006. *Aspek Rekayasa Perangkat Lunak dalam Media Pembelajaran*, <http://romisatriawahono.net/12022006>
- Wainwright, Gordon. 2006. *Speed Reading Better Recalling* : Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.