

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal terpenting bagi kehidupan siswa. Melalui Pendidikan, siswa dapat memperoleh berbagai pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan kemampuan dan bakat dirinya untuk kepentingan dalam kehidupan sehari-hari. Maka itu, penting untuk kita membangkitkan kesadaran anak-anak akan pentingnya Pendidikan terutama pada tingkat sekolah dasar, karena di tingkat sekolah dasar siswa baru memulai untuk menerima berbagai pengetahuan dan keterampilan.

Tujuan dari pendidikan adalah mengembangkan potensi dan mencerdaskan siswa. Melalui tujuan ini, diharapkan siswa yang memiliki pendidikan dengan baik dapat memiliki kreativitas, pengetahuan, kepribadian, mandiri dan menjadi pribadi yang lebih bertanggung jawab dalam segala hal. Sejalan dengan yang tertera pada Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 yang menyatakan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Tujuan pendidikan dapat dicapai melalui mata pelajaran-mata pelajaran yang ada di sekolah. Salah satunya adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa

Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Bahasa Indonesia merupakan salah satu ilmu yang mempunyai peranan penting dalam Pendidikan. Dikatakan penting, karena Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang menjadi dasar-dasar untuk mempelajari mata pelajaran lain dengan menggunakan Bahasa yang baik dan benar.

Kemampuan membaca permulaan merupakan kesanggupan awal siswa untuk mengenali huruf dan kata, lalu menghubungkannya dengan bunyi, serta tahu makna dari tulisan yang dibaca yang diawali dengan menggunakan kemampuan mendengarkan huruf dengan benar serta sempurna. Menurut Dhieni, dkk (Windarti, 2009) membaca merupakan kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan. Membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu, yang didalamnya mencakup beberapa kegiatan, seperti mengenali huruf dan kata, menghubungkannya dengan bunyi, makna serta menarik kesimpulan mengenai maksud dari suatu bacaan tertentu. dari pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan merupakan kesanggupan awal anak dalam mengenali huruf, kata, maupun kalimat yang dihubungkan dengan bunyi, makna, kesimpulan serta maksud dari suatu bacaan. Melalui membaca siswa akan lebih mudah dalam mengikuti pelajaran yang di dapatkan di sekolah. Keterampilan membaca diperoleh secara bertahap dan semua orang yang mempelajari bahasa berbasis abjad melalui tahapan yang sama. Pada tahap pertama, anak-anak mengembangkan keterampilan membacanya dengan mengembangkan pengetahuan bunyi-huruf, pengetahuan kata dan pemahaman sederhana huruf menjadi suara. Pada tahap kedua, anak-anak melihat teks tertulis dan mengembangkan pemahaman

ejaan secara lebih utuh. Pada tahap ketiga, peserta didik mengembangkan kefasihan dan tahu arti pada teks tertulis. Sejalan dengan yang tertera pada ACDP Indonesia tahun 2014 tentang Pentingnya Membaca dan Penilaian di Kelas-kelas Awal yang menerangkan bahwa keterampilan membaca diperoleh secara bertahap dan semua orang yang mempelajari bahasa berbasis abjad melalui tahapan yang sama. Pada tahap pertama, anak-anak mengembangkan keterampilan membacanya dengan mengembangkan pengetahuan bunyi-huruf, pengetahuan kata dan pemahaman sederhana huruf menjadi suara. Pada tahap kedua, anak-anak melihat teks tertulis dan mengembangkan pemahaman ejaan secara lebih utuh. Pada tahap ketiga, peserta didik mengembangkan kefasihan dan tahu arti pada teks tertulis.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 29 Oktober 2021 di SD Negeri 3 Pakisan dengan guru kelas I, guru menyatakan bahwa terdapat permasalahan-permasalahan yang dialami dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu kurang efektifnya pembelajaran dikarenakan masih dominan menggunakan metode ceramah, kurangnya motivasi siswa dalam belajar membaca, dikarenakan belajar membaca terkesan sangat membosankan bagi siswa, terdapat siswa di kelas I yang kemampuan membacanya masih rendah. Seperti siswa kurang mampu mengenali huruf, mengenali kata maupun kalimat, menentukan ide pokok serta kata kunci dan menceritakan kembali isi bacaan. Serta kurangnya penggunaan media atau alat peraga dalam pembelajaran yang membuat rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Upaya meningkatkan kemampuan membaca anak Indonesia tidak kunjung membaik, hal ini dikarenakan kemampuan membaca siswa SD saat ini masih tetap rendah. Penelitian tentang *Progress in International Reading Literacy Study*

(PIRLS) 2011 menyatakan bahwa kemampuan membaca anak-anak sekolah dasar di Indonesia rendah. Keterampilan membaca siswa SD/MI Indonesia mendapat skor 51,7. Nilai ini berada pada tingkat terendah di antara negara-negara Asia Timur yang disurvei. Berturut-turut skor membaca siswa dari negara yang disurvei adalah: 75,5 (Hong Kong), 74,0 (Singapura), 65,1 (Thailand), 52,6 (Filipina), dan 51,7 (Indonesia). Studi itu juga melaporkan bahwa siswa Indonesia hanya mampu menguasai 30% dari materi bacaan karena mereka mengalami kesulitan dalam menjawab soal-soal bacaan yang memerlukan pemahaman dan penalaran. Penelitian Imam Agus Basuki juga memperlihatkan kemiripan hasil. Berdasarkan penelitiannya, Basuki menyimpulkan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa SD berada pada tahap sangat rendah. Siswa SD hanya menguasai 30% bahan bacaan, baik bacaan informasi maupun bacaan sastra. (Basuki, I. A. B. 2011).

Situasi seperti sekarang ini media pembelajaran sangat memiliki peranan yang penting dalam menunjang pelaksanaan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat peraga yang digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar. Melalui media pembelajaran guru dapat menjelaskan materi dengan mudah dan siswa juga akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru. Selain memudahkan guru dalam menjelaskan materi, melalui media yang menarik juga akan mempermudah guru dalam mengenalkan suku-suku abjad dalam proses membaca permulaan. Multimedia interaktif ialah suatu tampilan multimedia yang didesain oleh desainer supaya tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktivitas kepada penggunanya (*user*). Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan digital di sistem berbasis komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten

seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, *audio*, dan *video game*. (Dwi Pangesti, E. 2019)

Multimedia pada dunia Pendidikan, khususnya ketika digunakan pada pelaksanaan pembelajaran, diklaim menjadi media pembelajaran yang menarik, dapat membantu pengajar untuk menyampaikan informasi dan pesan mengenai materi pembelajaran dan dapat juga dikatakan menjadi salah satu penunjang untuk menaikkan tahap pencapaian dalam pembelajaran. Adapun beberapa manfaat multimedia interaktif menurut Sudjana dan Rivai (Husna dkk., 2017), (1) pembelajaran akan lebih menarik dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa; (2) pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga mudah dipahami siswa dan memungkinkan bagi siswa untuk menguasai tujuan pembelajaran lebih baik; (3) pembelajaran jadi lebih bervariasi tidak semata-mata hanya komunikasi verbal saja; dan (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar (*student centered*).

Sesuai dengan kebutuhan guru dalam mengatasi permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran, alasan dipilihnya multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis lingkungan sebagai media yang ingin dikembangkan karena, melalui penggunaan multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis lingkungan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain ini melalui penggunaan *PowerPoint* akan memperoleh berbagai keunggulan diantaranya (1) Penyajiannya lebih menarik karena adanya warna huruf dan animasi, (2) Guru tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan, (3) Pesan yang disampaikan mudah dipahami, apalagi jika *slide* yang ditampilkan tidak membosankan dan menarik, dan (4)

Mudah dibawa ke mana-mana, dengan memindahkan *file* ke dalam CD ataupun *flashdisk*. Hal ini juga akan lebih menarik perhatian siswa dengan materi yang dikemas dengan sedemikian rupa tersebut apabila ditambahkan dengan suara penjelasan oleh guru yang membuat multimedia interaktif tersebut akan menciptakan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan juga lebih berkesan.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah dipaparkan dan melihat dari situasi pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah, dirasa perlu untuk dilakukan suatu pengembangan media pembelajaran yang diharapkan nantinya dapat membantu pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan juga menyenangkan. Melalui permasalahan yang ada maka akan dilaksanakan suatu penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif *Powerpoint* Berbasis Lingkungan Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Negeri 3 Pakisan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- a. Kurang efektifnya pembelajaran dikarenakan masih dominan menggunakan metode ceramah.
- b. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar membaca, dikarenakan belajar membaca terkesan sangat membosankan bagi siswa.
- c. Terdapat siswa di kelas I yang kemampuan membacanya masih rendah
Seperti siswa kurang mampu mengenali lambang atau simbol bahasa,

mengenali kata dan kalimat, menemukan ide pokok dan kata kunci serta menceritakan kembali isi bacaan pendek.

- d. Kurangnya penggunaan media atau alat peraga dalam pembelajaran yang membuat rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan maka pada penelitian ini perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian mencakup masalah-masalah utama sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal. Dalam penelitian ini, peneliti hanya membatasi permasalahan pada Pengembangan Multimedia Interaktif *PowerPoint* Berbasis Lingkungan Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas I.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah yang diantaranya:

1. Bagaimana rancangan pembuatan multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis lingkungan dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I?
2. Bagaimana validitas dari pengembangan multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis lingkungan dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I?
3. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis lingkungan dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas diperoleh tujuan penelitian yang diantaranya:

1. Untuk mendeskripsikan rancangan pembuatan multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis lingkungan dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I.
2. Untuk menguji validitas dari pengembangan multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis lingkungan dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I.
3. Untuk menguji kepraktisan multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis lingkungan dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan bacaan untuk menambah wawasan serta dijadikan pembandingan maupun referensi oleh penelitian lain dalam melaksanakan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis lingkungan.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis pada penelitian pengembangan ini dapat dirasakan bagi siswa, guru, kepala sekolah, serta bagi peneliti dan mahasiswa lain. Manfaat praktis dari penelitian ini yaitu:

a. Bagi Siswa

Melalui penggunaan multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis lingkungan, diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajarnya siswa, sehingga siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar membaca.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan acuan atau contoh sehingga guru dapat mengembangkan sendiri media pembelajaran multimedia interaktif *PowerPoint* pada pembelajaran lain. Selain itu guru juga diharapkan dapat terinspirasi untuk membuat media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi.

c. Bagi Kepala Sekolah

Multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis lingkungan yang dikembangkan ini dapat memberikan kebijakan terkait media yang digunakan dalam pembelajaran dan memberikan motivasi guru untuk mengembangkan multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis lingkungan pada pembelajaran yang lain.

d. Bagi Peneliti lain

Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam melakukan sebuah penelitian yang memiliki variabel yang sama ataupun berbeda.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan yaitu berupa media pembelajaran multimedia interaktif yang akan menggabungkan berbagai media yang diantaranya berupa teks, gambar, *audio*, dan animasi.
2. Media pembelajaran multimedia interaktif *PowerPoint* ini akan dibuat menggunakan *Microsoft Office PowerPoint*.
3. Media pembelajaran multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis lingkungan yang dikembangkan sesuai dengan pembelajaran membaca.
4. Hasil atau *output* dari pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis lingkungan yaitu berupa *slide show* dan aplikasi.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis lingkungan ini sangat penting dikembangkan dikarenakan media ini memiliki banyak manfaat bagi siswa. Pentingnya pengembangan media ini berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang dilakukan di SD Negeri 3 Pakisan. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut penggunaan media pembelajaran sangat jarang digunakan dalam pembelajaran.

Pada situasi pandemi COVID-19 yang melanda banyak negara termasuk Indonesia ini menyebabkan dampak yang sangat luar biasa dalam segala bidang, salah satunya adalah bidang Pendidikan. Karena adanya pandemi COVID-19 ini

mengharuskan seluruh sekolah melaksanakan pembelajaran secara *daring*. Hal tersebut tentunya akan menjadikan pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi. Dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran membaca, tentunya pembelajaran membaca yang dilakukan akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Melalui media pembelajaran multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis lingkungan ini, siswa diharapkan dengan mudah belajar membaca. Hal ini dikarenakan media yang dikembangkan ini telah dikemas dengan menarik agar minat siswa dalam belajar membaca semakin meningkat. Media pembelajaran multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis lingkungan ini telah dibuat sesuai dengan situasi saat ini, jadi siswa dapat menggunakannya kapan saja dan di mana saja. Hal ini tentunya akan mempermudah siswa untuk belajar secara mandiri dari rumah masing-masing karena pembelajaran tatap muka secara langsung belum memungkinkan dilakukan dalam situasi sekarang ini.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis lingkungan ini didasari oleh asumsi sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa, khususnya di situasi seperti sekarang ini tentunya sangat membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk menunjang pembelajaran *daring*.
2. Multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis lingkungan sangat cocok digunakan oleh siswa untuk belajar mandiri dari rumah khususnya pada saat

pembelajaran *daring* seperti sekarang ini, karena dapat digunakan kapan saja dan di mana saja.

3. Multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis lingkungan ini dikembangkan agar mampu membuat siswa meningkatkan kemampuan membacanya.

Adapun keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis lingkungan yang dibuat ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis lingkungan hanya terbatas pada materi membaca permulaan pada siswa sekolah dasar.
2. Untuk menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis lingkungan ini hanya menggunakan *smartphone*, laptop, atau komputer.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

- 1) Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau berita pada proses belajar mengajar sehingga bisa merangsang perhatian serta minat siswa untuk belajar.

- 2) Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif ialah suatu tampilan multimedia yang didesain oleh desainer supaya tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan

dan memiliki interaktivitas kepada penggunanya (*user*). Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan digital di sistem berbasis komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, *audio*, dan *video game*.

3) *PowerPoint*

Microsoft *PowerPoint* merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft*, dan merupakan program berbasis multimedia. Di dalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program *Microsoft Office*.

4) Lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar siswa yang mempengaruhi perkembangan kehidupan siswa baik secara langsung maupun tidak langsung.

5) Kemampuan Membaca Permulaan

Kemampuan membaca permulaan merupakan kesanggupan anak untuk mengenali huruf dan kata, lalu menghubungkannya dengan bunyi, serta tahu makna dari tulisan yang dibaca yang diawali menggunakan kemampuan mendengarkan huruf dengan benar serta sempurna.