

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Membaca adalah salah satu hal yang penting dalam kegiatan proses pembelajaran, karena melalui membaca berbagai ilmu pengetahuan dapat mengantarkan peserta didik pada kesuksesan di masa depan. Menurut Suerlina (2021) membaca merupakan kunci utama yang harus dimiliki oleh peserta didik khususnya pada kelas rendah, karena pembelajaran yang sangat sulit disebabkan oleh peserta didik yang belum mengenal lambang abjad dengan baik. Menurut Andriyani dkk (2020) hal yang paling utama yang perlu diketahui oleh peserta didik dalam membaca permulaan yaitu diawali dengan mengenal bentuk huruf yang menjadi suatu tindakan seorang peserta didik, karena membaca permulaan pada peserta didik tidaklah mudah didapatkan sesuai dengan perkembangan usianya. Menurut Aisyah (2020) mengembangkan keterampilan membaca permulaan pada peserta didik khususnya di kelas rendah tentu saja akan mengalami suatu tantangan tersendiri. Hal tersebut sangat berkaitan dengan bagaimana peserta didik dapat membaca permulaan sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu dalam pengenalan huruf menjadi sebuah faktor yang dapat mempengaruhi peserta didik yang baru pertama mengenal huruf, suku kata dan kata, maka diperlukannya sebuah solusi untuk memudahkan peserta didik dalam memahami hal tersebut. Agar memudahkan peserta didik dalam mengenal huruf diperlukan proses bermain sambil belajar, hal tersebut perlu dengan di dampingi oleh orang tua maupun guru dalam proses belajar mengenal huruf. Menurut Rinawati (2020) banyak faktor yang

dapat menyebabkan peserta didik rendah dalam keterampilan membaca diantaranya kurang minat dalam membaca dan kurangnya kesadaran diri akan pentingnya membaca yang dapat meningkatkan pengetahuan. Menurut Sutrisno (2021) permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran yaitu peserta didik kurang mampu dalam mengenal huruf abjad dari A hingga Z, pada saat membaca masih terbata-bata dan belum mengenal suku kata, dan kata dengan baik. Hal tersebut akan menyebabkan peserta didik kesulitan dalam membaca kata maupun kalimat yang merupakan hal terpenting yang bertujuan agar dapat memahami materi pembelajaran dengan baik. Menurut Muhyidin (2018) ada beberapa permasalahan yang berkaitan dengan kemampuan membaca pada siswa kelas rendah yakni sulit membedakan ng dan ny, dan sulit untuk mengenali suku kata dan merangkainya menjadi sebuah kata. Hal tersebut sangatlah mempengaruhi keterampilan peserta didik dalam membaca permulaan.

Beberapa masalah yang ditemukan pada saat kegiatan proses pembelajaran berlangsung adalah guru belum menggunakan media yang tepat, pembelajaran masih terpusat pada guru sehingga belajar peserta didik rendah atau tidak berkembang dalam proses pembelajaran. Kemudian strategi mengajar tidak bervariasi sehingga kurang menarik minat peserta didik. Hal ini terlihat dari kesulitannya peserta didik untuk menyusun huruf menjadi sebuah kata yang bermakna pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut harus segera di tindak lanjuti oleh seorang pendidik supaya tidak menimbulkan dampak yang lebih besar bagi peserta didik kedepannya. Dampak yang sering terjadi yaitu pada saat peserta didik duduk di kelas yang lebih tinggi akan menghadapi sebuah kendala

maupun tantangan bahwa peserta didik harus menerima materi pembelajaran secara kompleks. Sehingga diperlukannya sebuah pendampingan dalam keterampilan membaca permulaan dikelas I.

Pada saat pelaksanaan pembelajaran, membaca permulaan tidak bisa diperoleh dengan cara yang singkat, sehingga membutuhkan proses yang sangat lama dengan melalui tahapan-tahapan seperti huruf, suku kata dan kata menjadi sebuah kalimat sederhana. Hal itu bisa terjadi dikarenakan peserta didik diajarkan terlebih dahulu suku kata tanpa dikenali huruf terlebih dahulu. Pengenalan huruf merupakan sesuatu yang cukup sulit dan lama untuk dipahami oleh peserta didik disebabkan dengan jumlah huruf yang sangat banyak dan bervariasi pada masing-masing bentuk huruf. Kemudian pada saat pembelajaran belum menggunakan sebuah media interaktif. Peran pendidik atau guru dalam hal tersebut sangat lah penting untuk menunjang keterampilan peserta didik dalam membaca permulaan, salah satunya dengan menggunakan sebuah media interaktif yang dapat menarik perhatian, minat, motivasi belajar dan mengedukasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Perkembangan sebuah teknologi komputer saat ini telah dirasakan oleh banyak orang khususnya pada bidang Pendidikan. Pemanfaatan sebuah komputer dalam pembelajaran merupakan salah satu solusi alternatif dalam pemilihan media pembelajaran berbasis teknologi. Menurut Istiqlal (2017) Media interaktif merupakan sebuah potensi besar untuk merangsang peserta didik agar dapat merespon materi pembelajaran yang disampaikan melalui teknologi yakni komputer. Menurut Rahmawati dkk (2020) Media interaktif power point adalah

media yang bertujuan untuk menyampaikan point pokok dari materi yang akan disampaikan dengan menggunakan fitur-fitur yang dapat menarik peserta didik pada saat proses pembelajaran. Guru sampai saat ini masih jarang dalam memanfaatkan komputer untuk peningkatan pembelajaran yang membutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik yaitu dengan menggunakan sebuah media pembelajaran interaktif guna menarik minat belajar peserta didik. Dalam penggunaan media interaktif power point dapat dijadikan sebuah cara dalam memahami materi pembelajaran. Menurut Zain dkk (2021) Media interaktif merupakan sebuah media yang cocok digunakan pada peserta didik di sekolah dasar, karena sedang berada pada tahap operasi konkret yang sangat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik. Menurut Zain (2021) Media pembelajaran interaktif merupakan sebuah teknik yang digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan pembelajaran, dimana seorang guru menjadi pemeran utama dalam menciptakan situasi yang interaktif.

Menurut Yanto (2019) Media pembelajaran interaktif adalah suatu media yang penggunaannya berkaitan antara pengguna dengan media tersebut, yang artinya saling memberikan pengaruh dan bereaksi antara satu dengan yang lainnya untuk menyampaikan tujuan pembelajaran. Keunggulan dari media interaktif dalam pembelajaran yaitu pembelajaran lebih inovatif dan interaktif, menambah motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang di inginkan serta dapat melatih kemandirian peserta didik untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Menurut Warkintin & Mulyadi (2019) Power point telah banyak digunakan para pendidik karena memiliki keunggulan dalam pengoperasian sangat

mudah digunakan, tampilan ikon-ikon yang menarik. Power point ini merupakan sebuah program untuk presentasi namun dengan fasilitas yang ada dapat dipergunakan untuk membuat media pembelajaran yang dihasilkan akan menarik.

Berdasarkan latar belakang diatas diperlukannya sebuah inovasi pada media pembelajaran yang bersifat interaktif agar peserta didik dapat berinteraksi, untuk meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas I Sekolah Dasar. Dikembangkannya sebuah media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan sebuah solusi alternatif dalam menyelesaikan permasalahan. Penggunaan media interaktif ini nanti nya peserta didik akan mengerjakan soal latihan yang dapat memunculkan interaksi berupa benar atau salah, dengan begitu akan membuat suasana pembelajaran yang berbeda karena materi yang biasa nya diajarkan dengan ceramah dan tidak bervariasi atau monoton kini dengan media interaktif power point dapat menampilkan tayangan yang interaktif dan visualisasi yang mudah ditangkap atau diingat oleh peserta didik seperti bentuk, teks, gambar, audio, video maupun animasi yang dapat diakses secara berulang-ulang serta mudah di pahami dan menghemat waktu, biaya, energi dan proses pembelajaran lebih praktis. Adapun judul dari penelitian ini adalah **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, terdapat beberapa masalah yang dapat identifikasi diantaranya sebagai berikut:

1. Pada saat pelaksanaan pembelajaran terdapat masalah bagi peserta didik yaitu belum mengenal huruf, suku kata, dan kata sehingga pada saat membaca peserta didik masih terbata-bata. Kemudian dalam menyusun huruf menjadi sebuah kata peserta didik masih belum memahami sehingga mengakibatkan kurangnya keterampilan membaca permulaan.
2. Pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran yang belum optimal pada saat proses pembelajaran sehingga mengakibatkan pembelajaran kurang menarik.
3. Kurangnya ketersediaan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keterampilan dalam membaca permulaan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah yang di identifikasi di atas, melihat adanya keterbatasan waktu dan biaya, maka solusi alternatif dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan kelas 1 Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang diatas, maka permasalahan pokok dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas 1 Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas 1 Sekolah Dasar?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas 1 Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas 1 Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan dengan tujuan penelitian diatas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis

1. Manfaat Teoritis

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi dalam pengembangan sebuah media pembelajaran interaktif. Sehingga dalam pemanfaatan media tersebut mampu meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, temuan atau hasil dari penelitian ini akan sangat bermanfaat bagi pihak-pihak yang bersangkutan di Sekolah Dasar. Adapun manfaat tersebut sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan.

b. Bagi Guru SD

Guru diharapkan memiliki kemampuan mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik minat siswa dalam belajar sesuai dengan perkembangan teknologi dimasa kini.

c. Bagi penelitian selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sebuah rujukan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif.

1.7 Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut diantaranya:

- 1) Interaktif merupakan komunikasi antara dua orang atau lebih. Hubungan antara manusia (pengguna) dan Komputer (*software/aplikasi*). Sedangkan Media interaktif power point adalah sebuah program pembelajaran yang menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara, video dan animasi yang dapat dikembangkan menjadi media interaktif yang menarik dengan pengembangan berbagai tombol menu.
- 2) Membaca permulaan adalah suatu keterampilan dasar pada peserta didik dalam mengenal huruf, suku kata, kata dan kalimat yang disajikan dalam bentuk lisan. Bertujuan untuk menggabungkan bunyi huruf menjadi suku kata yang memiliki makna.

1.8 Asumsi Penelitian

Asumsi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini adalah:

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Media pembelajaran interaktif dengan materi membaca permulaan mampu meningkatkan keterampilan belajar peserta didik, serta aktif dalam proses pembelajaran.
 - b. Peserta didik belajar secara mandiri dalam penggunaan media interaktif
 - c. Validator atau dosen para ahli materi, ahli media dan guru sudah mempunyai pengalaman mengajar yang disesuaikan dengan bidangnya masing-masing untuk menguji sebuah produk.
 - d. Instrumen atau kuesioner mencerminkan penilaian dari sebuah produk secara komprehensif, bertujuan untuk menentukan hasil layak atau tidaknya sebuah produk yang dikembangkan.
2. Keterbatasan Pengembangan
 - a. Produk yang dihasilkan masih terbatas yang berisi materi menyusun huruf dan kalimat.
 - b. Uji validitas dilaksanakan melalui uji coba lapangan
 - c. Uji coba produk dilaksanakan di SD Islam Tabanan.

1.9 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Penelitian ini akan menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif power point yang akan digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 1 sekolah dasar.

Adapun spesifikasi dari media pembelajaran interaktif power point yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa aplikasi power point yang mampu menampilkan teks dengan tipe huruf calibri dengan ukuran 14 pt sampai dengan 66 pt, gambar yang dihasilkan format jpeg dan animasi.
2. Media yang dihasilkan dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media yang berisi menu didalamnya mencakup, capaian pembelajaran (CP) dan tujuan Pembelajaran (TP) dan materi pembelajaran dan soal latihan.
3. Media yang dihasilkan memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia materi huruf vocal, huruf kosonan dan menyusun huruf menjadi kata.

