

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat dipahami sebagai suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam mengembangkan manusia. Lebih lanjut, dijelaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bawasannya pendidikan merupakan kegiatan terstruktur guna menciptakan iklim pembelajaran yang aktif agar peserta didik dapat mengembangkan aspek afektif, kognitif dan psikomotor yang dapat berguna untuk dirinya dan bangsa

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang menjadi identitas bangsa Indonesia. Menurut Tarigan (Syawaluddin et al., 2018) “ada empat keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah, yakni keterampilan mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis”. Salah satu keterampilan dasar yang sangat vital yang harus dikuasai oleh siswa di tingkat pendidikan dasar adalah keterampilan membaca. Kemampuan membaca merupakan salah satu aspek pembelajaran yang sangat penting, untuk memahami materi siswa harus bisa membaca. Dengan membaca seseorang bisa mengumpulkan informasi, menyerap pengetahuan dan pengalaman baru. Semua diperoleh dengan membaca dapat meningkatkan daya pikir, mempertajam perspektif dan memperluas wawasan mereka. Kemampuan membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa sekolah dasar kelas awal, peserta didik belajar untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik. Oleh karena itu guru perlu merancang pembelajaran membaca dengan baik sehingga mampu menumbuhkan kebiasaan membaca sebagai suatu yang menyenangkan, misalnya mengajarkan membaca dengan metode permainan yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif, seperti permainan kartu huruf, teka teki kata, dan penggunaan media visual interaktif. Strategi membaca yang digunakan oleh guru, harus sesuai dengan kebutuhan siswa. Penggunaan strategi yang tepat akan sangat membantu siswa dalam menguasai kemampuan membaca. Strategi membaca di kelas rendah

berbeda dengan strategi membaca yang diterapkan pada siswa kelas tinggi. Hal ini dikarenakan siswa kelas rendah diajarkan untuk mengenal huruf dan dapat membaca. Sedangkan, strategi yang digunakan pada kelas atas fokus pada pemahaman atau makna yang terdapat dalam bacaan. Dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas satu dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai media yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dengan menggunakan media pendidikan yang relevan dengan materi pembelajaran, maka tujuan pengajaran akan tercapai secara efektif. Dengan demikian membaca memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena pengetahuan apapun tidak terlepas dari membaca. Tanpa memiliki keterampilan membaca, siswa akan mengalami kendala yang sangat besar bagi peningkatan pengetahuan atau dalam melanjutkan pendidikan yang selanjutnya.

Namun kenyataannya kemampuan membaca siswa khususnya pada kelas rendah masih sulit dilakukan. Kecanduan terhadap internet khususnya game online memberikan dampak negatif seperti kegagalan dalam pendidikan, permasalahan pertemanan dan keluarga (Novitasari & Prastyo, 2020). Khususnya dalam bidang pendidikan, kecanduan game menyebabkan siswa akan malas untuk belajar, tidur, sekolah, makan dan juga berdampak sulit untuk berkonsentrasi (Kharisma & Arvianto, 2019). Hal tersebut sangat memberi dampak negatif untuk segala aspek, baik dari aspek keuangan, psikologis, sosial, kesehatan serta juga akademik. Dari hal tersebut siswa disekolah dasar perlu bimbingan dan diperhatikan baik dilingkungan sekolah dan juga dilingkungan rumah mereka. Ini dikarenakan siswa sekolah dasar belum bisa menyaring mana yang baik dan mana yang buruk

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 1 SD Negeri 1 Pupuan didapatkan bahwa (1) 3 orang siswa kelas I belum lancar membaca, (2) siswa belum mampu membedakan beberapa huruf yang hampir sama seperti “b” dan “d” serta “m” dan “n”, (3) siswa belum mampu merangkai beberapa huruf menjadi sebuah kata, serta siswa lainnya masih perlu diberikan latihan agar dapat terbiasa dengan membaca, (4) hasil wawancara guru masih mengandalkan buku tema untuk mengajar siswa dalam belajar membaca dan kurang menarik minat siswa, (5) peran orang tua siswa yang kurang maksimal dalam membimbing anaknya

untuk belajar membaca dikarenakan kesibukan dalam bekerja. Rendahnya tingkat membaca di kelas I mengakibatkan proses pembelajaran tidak berjalan maksimal. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas I terbilang cukup susah, hal ini dikarenakan sebagian besar siswa belum bisa membaca bahkan tidak bisa membaca. Akan tetapi dalam menggunakan Handphone dan juga fitur-fitur yang terdapat didalamnya, sebagian besar siswa mengerti dan sangat fasih. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, diketahui bahwa siswa kelas I banyak yang sudah memiliki Handphone sendiri dan tidak dalam pengawasan orang tua. Sebagian besar siswa kelas I menggunakan Handphone untuk mencari hiburan, bermain game online, game online ini memang tengah digandrungi dikalangan masyarakat salah satunya di lingkungan sekolah dasar, padahal siswa sekolah dasar rentan terhadap hal-hal negative yang ada pada Handphone.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu adanya sebuah media pembelajaran yang menunjang dan dapat mengalihkan perhatian siswa dari penggunaan Handphone yang salah. Melihat dari kegemaran siswa bermain game pada Handphone yang mereka miliki, maka peneliti mengembangkan sebuah game edukasi. Noviyanti (2017, h. 58) mengemukakan bahwa “game edukasi merupakan salah satu teknologi informasi yang bisa dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang prosesnya dapat dilakukan dengan konsep belajar sambil bermain”. Pendapat lain dikemukakan oleh (Tiku Ali & Patombongi, 2016) menyatakan bahwa “game edukasi dipilih karena memiliki tampilan yang lebih menarik dan menyenangkan yang akan memancing anak untuk belajar membaca sesuai dengan karakteristik anak usia prasekolah yang cenderung lebih suka bermain daripada belajar dan memudahkan anak mengulang pembelajaran di rumah yang masih sulit menangkap pembelajaran”. Sedangkan (Afriyanti, D., Ringan, T., & Edukasi, 2019) mengemukakan bahwa “game edukasi dipilih dalam proses membaca karena dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik perhatian siswa dan proses belajar akan menjadi interaktif”.

Dengan demikian, untuk mengoptimalkan pembelajaran membaca di kelas I, maka diharapkan pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi dapat membantu guru dalam membimbing siswa secara mandiri dan dapat meningkatkan pemahaman siswa di sekolah-sekolah khususnya di SD Negeri 1

Pupuan. Karena secara perkembangan psikologis, siswa sekolah dasar lebih menerima pembelajaran dan lebih mudah memahami dengan sesuatu yang baru mereka coba apalagi berbau game yang akan menarik minat siswa. Sehingga peneliti akan mengadakan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SD Negeri 1 Pupuan”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut

1. Rendahnya kemampuan membaca siswa yang didapatkan dari hasil wawancara bersama guru kelas I
2. Kurangnya minat membaca anak sehingga tidak termotivasi untuk membaca
3. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan dan dapat digunakan baik di rumah maupun disekolah
4. Metode pengajaran membaca yang tidak efektif
5. Peran orang tua yang kurang maksimal dalam membimbing anaknya belajar membaca

1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan identifikasi tersebut, maka diperlukan pembatasan masalah sehingga penelitian yang dilaksanakan tidak meluas dan proses pemecahan masalah memperoleh hasil yang optimal. Permasalahan yang dipilih pada penelitian ini yakni hanya pada permasalahan rendahnya kemampuan membaca siswa dan kurangnya pemanfaatan aplikasi android dalam pembelajaran membaca

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi untuk kemampuan membaca pada siswa kelas I di SD Negeri 1 Pupuan ?
2. Bagaimana validitas isi hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi untuk kemampuan membaca pada siswa kelas I di SD Negeri 1 Pupuan ?
3. Bagaimana respon praktisi dan siswa dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi untuk kemampuan membaca pada siswa kelas I di SD Negeri 1 Pupuan ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan perumusan masalah di atas, tujuan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui rancang bangun pengembangan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi untuk kemampuan membaca siswa kelas I di SD Negeri 1 Pupuan
2. Untuk mengetahui validitas hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi untuk kemampuan membaca siswa kelas I di SD Negeri 1 Pupuan
3. Untuk mengetahui respon praktisi dan siswa dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi untuk kemampuan membaca siswa kelas I di SD Negeri 1 Pupuan

1.6 Manfaat Pengembangan

Penelitian ini dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis yang akan dipaparkan sebagai berikut

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian yang dilakukan diharapkan mampu menambah maupun menjadi sumber pengetahuan dalam pendidika, khususnya mengenai pengembangan game edukasi sebagai media pembelajaran membaca yang inovatif

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil pengembangan media interaktif berbasis game edukasi ini diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik dalam belajar membaca serta meningkatkan kemampuan membaca siswa

b. Bagi Guru

Produk pengembangan ini diharapkan dapat digunakan proses pembelajaran di sekolah dasar, membantu guru dalam membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, serta memotivasi siswa untuk belajar dan menambah variasi dalam pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru.

c. Bagi peneliti lain

Hasil riset yang dilakukan, sangat diharapkan mampu menjadi kajian kepustakaan bagi peneliti lainnya dalam membentuk media pembelajaran membaca yang lebih kreatif dan mudah difungsikan

1.7 Spesifikasi Produk

Produk penelitian pengembangan ini, berupa game edukasi. Media game edukasi sebagai sarana pendukung pembelajaran yang memudahkan serta membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran menjadi bermakna dan memberikan motivasi untuk peserta didik dalam pembelajaran membaca menggunakan game edukasi. Spesifikasi produk pengembangan media game edukasi membaca sebagai berikut

1. Produk ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi membaca
2. Media game edukasi ini dikembangkan menggunakan aplikasi articulate storyline
3. Cover dirancang dengan komposisi warna yang cerah dan sesuai dengan karakteristik siswa
4. Game ini memuat tombol navigasi dan konten konten, diantaranya mengenai pengenalan huruf ,pelatihan mengeja,dan game yang bisa difungsikan untuk belajar mandiri.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk ini dilakukan melalui menganalisis kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan keadaan guru yang hanya berpaku pada buku guru dan siswa tanpa adanya fasilitas ataupun media pembelajaran lain yang mendukung. Minimnya materi yang disajikan membuat proses pembelajaran kurang bermakna serta mudah dilupakan siswa. Sehingga akan berpengaruh serta memberikan dampak untuk hasil belajar peserta didik. Adanya pengembangan media game edukasi bisa meningkatkan kemampuan membaca siswa. Karena game ini dikemas dan dirancang dalam bentuk game edukasi, sehingga bagi siswa yang sulit atau lamban dalam membaca bisa termotivasi dan meningkatkan kemampuan membaca siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan aplikasi game edukasi ini terdapat beberapa asumsi

- a. Kegiatan pembelajaran akan lebih mudah jika menggunakan media pembelajaran
- b. Peserta didik akan lebih termotivasi apabila media yang digunakan menarik dan inovatif
- c. Game edukasi membaca dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan membaca secara alami dan tanpa tekanan yang berlebihan.

2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi ini terdapat beberapa keterbatasan

- a. Pengembangan game edukasi untuk membaca berpijak pada karakteristik dan kebutuhan guru serta siswa kelas I SD Negeri 1 Pupuan, sehingga aplikasi ini hanya ditujukan kepada guru dan siswa di wilayah Kecamatan Pupuan, Kabupaten Tabanan
- b. Pengembangan game ini hanya terbatas pada materi membaca permulaan sehingga materi lain perlu menyesuaikan apabila dikembangkan dengan media ini.

1.0 Definisi Istilah

Diperlukan batasan-batasan terkait dengan istilah yang digunakan dalam penelitian, dengan tujuan menghindari munculnya sebuah kekeliruan dan kesalahpahaman. Untuk itu Adapun istilah istilah yang digunakan ialah sebagai berikut

1. Penelitian pengembangan ialah penelitian yang memproduksi sebuah produk kreatif dan inovatif, maupun menyempurnakan produk yang sudah ada baik berupa software ataupun hardware
2. Media pembelajaran interaktif merupakan sebuah alat digital dengan memadukan teks,gambar,video,animasi, grafik, dan suara yang dibuat untuk membantu proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik
3. Membaca merupakan suatu kegiatan memahami huruf, kata, kalimat, atau dengan kata lain tulisan dengan melibatkan kemampuan berfikir dengan tujuan untuk memahami isi ataupun pesan yang disampaikan oleh seseorang
4. ADDIE ialah sebuah model dalam pengembangan pembelajaran dengan 5 tahapan, yakni *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*.