

BAB I

PENDAHULUAN

Hal-hal yang akan dipaparkan pada bab ini, yaitu (1) Latar belakang masalah, (2) Identifikasi masalah, (3) Pembatasan masalah, (4) Rumusan masalah, (5) Tujuan pengembangan, (6) Manfaat pengembangan, (7) Spesifikasi produk yang diharapkan, (8) Pentingnya pengembangan, (9) Asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) Definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada abad 21 yang dikenal sebagai era digital, teknologi berkembang dengan cepat yang membawa perubahan besar pada kehidupan manusia (Andi *et al.*, 2023). Akses yang begitu mudah terkadang membuat manusia bergantung pada penggunaan teknologi. Di era digital cara belajar, mengajar, berinteraksi, dan mengakses data mengalami perubahan. Salah satu contohnya adalah ketika pandemi COVID-19 muncul di Indonesia masyarakat dituntut untuk melaksanakan kegiatan secara online seperti pelaksanaan proses pembelajaran maka dilaksanakannya pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) (Wardhani & Krisnani, 2020), dengan bantuan media elektronik dan jaringan internet untuk memastikan pembelajaran terus berlanjut. Hal ini merupakan salah satu awal menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran (Syahfitri *et al.*, 2025).

Kemajuan dalam proses pembelajaran sekarang menunjukkan peran teknologi dan transformasi Pendidikan di era digital. Menurut (Akbar & Noviani, 2019) kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak dapat dihindari di era modern ini karena kemajuan ilmu pengetahuan seiring dengan kemajuan teknologi. Salah satu manfaat kemajuan teknologi yang sesuai dengan tuntutan zaman adalah meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Teknologi dapat sebagai faktor pendukung sumber daya pengajar (Hasyim *et al.*, 2022). Oleh karena itu, perkembangan teknologi telah membawa pengaruh signifikan terhadap proses pembelajaran. Teknologi merupakan salah satu sumber pengetahuan dan referensi dalam proses pembelajaran karena teknologi telah dimasukkan ke dalam sistem pendidikan untuk mendukung metode pembelajaran lebih beragam (Lifia, 2022). Menurut (Andri, 2017) Teknologi dalam pendidikan merupakan proses yang kompleks yang terpadu untuk menganalisis dan memecahkan masalah belajar manusia atau pendidikan, teknologi pendidikan lebih dari perangkat keras.

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan, semua manusia berhak untuk mendapatkannya. Pendidikan di mulai dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Salah satu cara untuk mengubah nasib bangsa yang tertinggal menjadi bangsa yang maju adalah melalui pendidikan. Pendidikan dapat membangun peradaban bangsa dan meningkatkan peradaban masyarakatnya (Salsabillah, 2023) Pendidikan memegang peranan penting dalam mengembangkan individu, karena mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap, sehingga dapat mengubah pola pikir yang berkembang seiring perubahan zaman (Purba & Saragih, 2023). Untuk meningkatkan Pendidikan saat ini, perlunya ada inovasi baru. Pendidikan yang terus mengalami perubahan seiring

perkembangan. Saat ini, teknologi berkembang dengan pesat yang turut memengaruhi berbagai aspek Pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pengajaran di sekolah dianggap lebih efektif dan efisien, serta memberikan dampak positif bagi guru dan siswa (Sugianto *et al.*, 2023). Dalam mencapai tujuan pendidikan dan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia kurikulum juga yang berperan penting. Kurikulum harus disesuaikan dengan keadaan sekolah, mempertimbangkan kebutuhan dan tahap perkembangan siswa, memenuhi kebutuhan pengembangan nasional, dan berpangkal pada kebudayaan nasional dan berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 (Hartoyo & Rahmadayanti, 2022).

Kurikulum merupakan suatu konsep yang kompleks dan multidimensi, yang mencakup perjalanan pembelajaran dari awal hingga akhri. Sebagai inti dari pendidikan, kurikulum harus dievaluasi secara inovatif, dinamis, dan berkala agar selaras dengan perkembangan zaman (Fatirul, 2022). Pada saat ini Indonesia menggunakan kurikulum Merdeka berdasarkan pada Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tertanggal 10 Februari 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran sebagai penyempurnaan dari kurikulum 2013. Kurikulum Merdeka menekankan pada kebebasan belajar, baik bagi guru maupun siswa, untuk mendukung pembelajaran secara mandiri (Zakso, 2023). Melihat kurikulum pendidikan saat ini yang menuntut adanya inovasi dalam metode pembelajaran untuk pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, tenaga pendidik diminta untuk lebih kreatif dalam pelaksanaan pembelajaran. Sejalan dengan dengan definisi teknologi Pendidikan tahun 2023 oleh AECT dalam

(Nugroho, 2024) “ *Educational technologi is the ethical study and application of theory, research, and practices to advance knowledge, improve learning and performance, and empower learners through strategic design, management, implementation, and evaluation of learning experiences and environments using appropriate processes and resources*” . Definisi tersebut menegaskan bahwa teknologi pendidikan tidak hanya berfokus pada penerapan praktis, tetapi juga mencakup pengembangan ilmu pengetahuan dan paradigma pembelajaran yang lebih mendalam dan kompleks.

Pada perkembangan saat ini guru dituntut untuk beradaptasi dengan teknologi guna mendukung proses pembelajaran (Fitriyah & Wardani, 2022). Oleh karena itu, tenaga pendidik perlu menyesuaikan diri, serta mengembangkan dan meningkatkan kompetensi mereka sejalan dengan perkembangan yang terjadi di dunia pendidikan. Kesiapan guru menjadi faktor penting dalam mengimplemtasikan kurikulum, terutama dalam proses belajar mengajar (Febrianningsih & Ramadan, 2023). Guru yang sebelumnya hanya bergantung pada sistem pembelajaran konvensional, menggunakan metode tradisional seperti pengajaran langsung dan latihan membaca berulang-ulang, yang tidak menarik bagi siswa (Rimah *et al.*, 2023). Akibatnya, mereka tidak memiliki minat dan keinginan untuk belajar. Jadi, dengan kemajuan teknologi saat ini, guru harus dapat menggunakan teknologi sebagai basis pembuatan bahan ajar, platform untuk melakukan aktivitas pembelajaran (Zebua, 2023).

Salah satunya yaitu dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 21 Tahun 2016 mengenai Standar Isi Pendidikan Dasar menyebutkan bahwa salah

satu muatan pelajaran dalam kurikulum pendidikan dasar adalah Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia memiliki peran penting untuk mengembangkan intelektual, sosial, emosional peserta didik (Ali, 2020). Bahasa Indonesia berperan dominan, yaitu sebagai saluran yang mengantarkan kandungan materi dari semua kompetensi kepada peserta didik. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar terutama pada kelas I, memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi secara efektif, baik secara lisan maupun tertulis (Setianingrum, 2024). Selain itu menurut (Musdalifah, 2023), pembelajaran bahasa juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan analisis dan imajinatif siswa, membantu mereka mengenal budaya dan diri mereka sendiri, berpartisipasi aktif dalam penggunaan bahasa, dan menyampaikan ide dan perasaan.

Pembelajaran abad ke-21 dirancang untuk menghadapi tantangan global dengan fokus pada pengembangan keterampilan peserta didik, terutama dalam keterampilan hidup (Wulansari & Sunarya, 2023). Adapun keterampilan yang harus dimiliki peserta didik yakni keterampilan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, keterampilan kolaborasi, keterampilan kreativitas, keterampilan adaptasi, keterampilan teknologi (Abdul *et al.*, 2023). Keterampilan komunikasi merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik, karena keterampilan ini memiliki hubungan erat dengan keterampilan berbahasa sebagai alat utama dalam komunikasi. Menurut Tarigan 2008:2 (dalam Siti, 2021) menyatakan bahwa keterampilan berbahasa yang diajarkan dalam kurikulum sekolah mencakup empat aspek yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan ini saling berkaitan erat dan penting dimiliki oleh setiap individu. Dalam dunia pendidikan, pengembangan keterampilan berbahasa adalah tujuan utama, karena

keterampilan ini merupakan landasan bagi pengembangan literasi dan pengetahuan siswa (Yemima *et al.*, 2023). Literasi adalah kemampuan yang mencakup keterampilan membaca, menyimak, dan menulis yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman informasi secara kritis, kreatif, dan reflektif (Rusniasa *et al.*, 2021). Selain itu, pelajaran bahasa Indonesia merupakan perpaduan kebahasaan dari keempat keterampilan bahasa. Keterampilan menyimak dan berbicara umumnya dipelajari sebelum memasuki sekolah, sedangkan keterampilan membaca dan menulis dipelajari di lingkungan sekolah. Dalam pembelajaran awal di kelas rendah, masalah yang signifikan sering muncul pada keterampilan bahasa, yang menjadi dasar bagi pembelajaran lainnya. Saat ini, siswa dituntut untuk mampu membaca sejak dini, karena jika siswa kelas I sekolah dasar belum bisa membaca, mereka akan tertinggal dalam informasi belajar (Hardanti *et al.*, 2022).

Pembelajaran membaca dan menulis merupakan bagian penting dalam pelajaran bahasa Indonesia. Di kelas rendah (kelas I, II, dan III) siswa diajarkan membaca dan menulis permulaan, sementara kelas tinggi (kelas IV, V dan VI) siswa mempelajari membaca dan menulis lanjutan (Setianingrum, 2024). Tujuan utama dalam pembelajaran membaca dan menulis permulaan di kelas rendah yakni agar siswa dapat memahami apa yang mereka baca dan tulis. Membaca adalah kegiatan yang harus dikuasai oleh setiap individu (Srimularahmah & Buhari, 2022). Membaca merupakan cara penting untuk mendapatkan pengetahuan baru, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, dan memahami berbagai jenis informasi (Fatoni, 2024). Kemampuan membaca juga dapat membantu perkembangan akademik, keterampilan komunikasi, dan pemecahan masalah. Dalam kehidupan sehari-hari dan pendidikan akan sulit bagi seseorang yang tidak bisa membaca.

Muammar (2020) menyatakan bahwa kemampuan membaca sangat penting untuk menguasai banyak bidang studi. Asra & Haryadi (2016) menyatakan Fondasi utama dalam pembelajaran membaca yaitu penguasaan Bahasa Indonesia, kemampuan mengenali kata – kata dan memahami maknanya. Selain membaca, menulis merupakan keterampilan Bahasa yang harus diajarkan kepada siswa karena kegiatan ini merupakan penentuan keberhasilan dalam pengajaran bahasa. Menulis merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa yang ekspresif dan produktif yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dengan orang lain. Komunikasi ini dilakukan melalui tulisan yang disusun dengan baik sehingga dapat dipahami oleh orang lain. Menurut Lisdyana (2019), menulis adalah cara komunikasi yang menyampaikan ide melalui bahasa tulis. Menulis dapat meningkatkan kecerdasan otak, menumbuhkan rasa inisiatif dan kreativitas, mengumpulkan informasi, dan menumbuhkan keberanian pada diri sendiri. Oleh karena itu, membaca dan menulis berhubungan satu sama lain, dan kemampuan ini sangat penting untuk memahami materi pelajaran. Namun, banyak siswa yang menghadapi kesulitan dalam hal ini.

Membaca dan menulis permulaan merupakan kemampuan yang paling awal yang harus dimiliki siswa. Namun dalam pembelajaran awal di kelas rendah, masalah yang signifikan sering muncul pada keterampilan bahasa, yang menjadi dasar bagi pembelajaran lainnya. Siswa yang kurang kemampuan membaca sejak dini dapat mengalami hambatan dalam mengikuti pelajaran berikutnya (Nia & Ummul , 2022). Namun, saat ini masih banyak siswa terutama di kelas I, yang mengalami kesulitan dalam membaca dan menulis. Akibatnya, keberhasilan proses belajar mengajar menjadi terhambat, dan guru diharapkan tentang dalam

menyampaikan atau memvisualisasikan materi secara efektif agar dapat membantu siswa belajar dengan lebih baik. Dengan demikian, guru harus dapat memberikan media pembelajaran yang sesuai. Media yang kurang tepat, tidak layak, atau tidak sesuai akan menghambat proses pembelajaran dan menghambat pemahaman siswa. Sebaliknya, media yang tepat, layak, atau sesuai akan memberikan hasil yang baik bagi siswa (Nurazizah, 2024). Media pembelajaran yang dapat digunakan guru yakni media pembelajaran interaktif. Media ini membantu guru dan siswa berkomunikasi melalui perangkat elektronik yang dilengkapi seperti sistem. media pembelajaran interaktif disebut interaktif karena dirancang untuk melibatkan pengguna secara aktif dalam proses pembelajaran. Sebagai bagian dari jenis multimedia (Amatullah, 2022). Penggunaan multimedia interaktif terutama dalam bentuk *game* edukatif dapat berdampak positif bagi siswa. Siswa menjadi lebih aktif, termotivasi dan merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Sehingga, meningkatnya motivasi belajar siswa dan partisipasi siswa (Rahman *et al.*, 2024).

Pembelajaran interaktif dapat merangsang indera penglihatan dan memperkuat daya ingat anak termasuk dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis peserta didik (Ladapase & Susanti, 2019). Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget, yang menyatakan bahwa anak pada rentang (usia 2-7 tahun) berada dalam tahap tahap *pra-operasional* yang ditandai dengan kemampuan berpikir simbolik, penggunaan imajinasi, serta ketertarikan terhadap media visual-interaktif. Pada tahap ini, anak – anak pada usia ini cenderung lebih tertarik pada kegiatan bermain yang menyenangkan dan penuh warna, sehingga penggunaan *game* edukatif dinilai efektif dalam meningkatkan daya pikir,

konsentrasi serta motivasi belajar mereka (Humaida & Suyadi, 2021). Siswa kelas I Sekolah Dasar yang umumnya berusia 6-7 tahun termasuk pada tahap ini, sehingga pendekatan pembelajaran melalui multimedia interaktif berbasis *game* menjadi sangat relevan. *Game* edukasi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dirancang untuk menyampaikan informasi secara menarik dan menyenangkan, dengan menggabung unsur permainan dan pembelajaran (Ulya *et al.*, 2023). *Game* edukasi tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar (Lina, 2023). Melalui aktivitas bermain yang dikemas dalam media *game*, siswa dapat meningkatkan minat baca lebih mudah memahami materi pembelajaran.

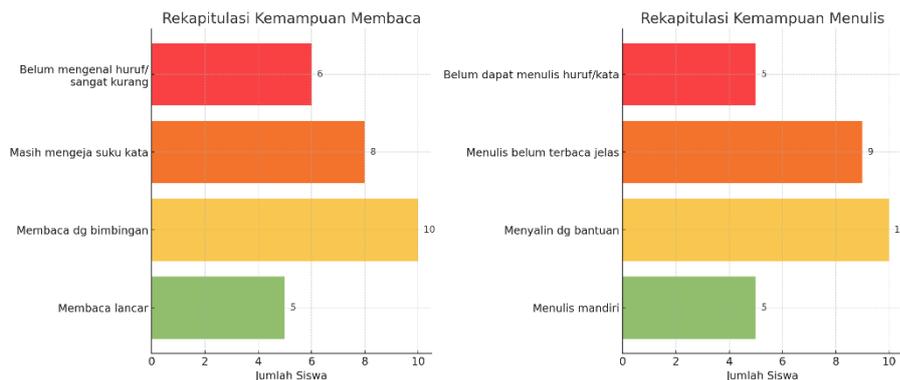
Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan dengan Ibu Ni Putu Intan Pratiwi, S.Pd. selaku Wali Kelas I SD Negeri 3 Tunjuk pada 10 September 2024, diperoleh informasi bahwa masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam kemampuan membaca dan menulis. Kesulitan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kurangnya minat baca, motivasi belajar, serta kepercayaan diri yang masih rendah. Sementara itu dari eksternal, kondisi dukungan lingkungan keluarga dan sekitarnya yang turut berperan dalam perkembangan peserta didik. Dari hasil observasi juga tampak bahwa pembelajaran yang diterapkan masih monoton serta kurang pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Guru cenderung menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran seperti ceramah, latihan membaca dengan buku cerita, dan menyalin tulisan. Pendekatan yang berpusat pada guru membuat proses belajar menjadi kurang efektif, sehingga siswa kesulitan mengembangkan

kemampuan membaca dan menulis secara optimal. Akibatnya, siswa belum mampu memahami kata atau kalimat dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Abduhrohman et al., 2025) menyatakan bahwa metode pembelajaran yang hanya berfokus pada penyampaian informasi secara lisan dianggap kurang efektif, terutama bagi siswa yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih variatif. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang tertarik dan aktif dalam proses belajar, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya kemampuan membaca dan menulis siswa sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat dengan hasil observasi yang dilaksanakan pada 10 Oktober 2024, berdasarkan data diperoleh dari guru wali kelas I berupa csuatatan hasil evaluasi belajar peserta didik dalam penilaian tengah semester (PTS). Catatan tersebut menggambarkan perkembangan kemampuan membaca dan menulis peserta didik dari 29 siswa kelas I. Catatan tersebut disajikan secara ringkas dalam bentuk Tabel 1.1, dan data secara lengkap tercantum dalam lampiran.

Tabel 1.1
Catatan Hasil Evaluasi Penilaian Tengah Semester (PTS)

No.	Inisial Siswa	Kemampuan Membaca	Kemampuan Menulis
1	S1	Masih mengeja suku kata	Menyalin huruf dengan banyak kesalahan
2	S2	Membaca lancar kalimat sederhana	Menulis kalimat pendek dengan bantuan guru
3	S3	Sulit mengenal huruf vokal dan konsonan	Menulis belum terbaca jelas
4	S4	Dapat membaca kata dengan bimbingan	Menulis huruf dengan bentuk tidak konsisten
5	S5	Membaca lancar, pemahaman kurang	Dapat menulis kalimat sederhana

Untuk memperjelas hasil informasi, hasil catatan evaluasi diringkas disajikan dalam bentuk diagram yang ditampilkan pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1
Diagram Hasil Evaluasi Penilaian Tengah Semester (PTS)

Berdasarkan rakapitulasi data pada gambar 1.1, dalam aspek membaca sebanyak 6 siswa (20,7%) belum mengenal huruf atau menunjukkan kemampuan membaca dan menulis rendah, sedangkan 5 siswa (17,2%) sudah dapat membaca dengan lancar dan memahami isi bacaan. Dalam aspek menulis 5 siswa (17,2%) belum dapat menulis huruf atau kata dengan baik, sementara 5 siswa (17,2%) mampu menulis kalimat sederhana secara mandiri. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih memerlukan bimbingan untuk mencapai kemampuan membaca dan menulis secara optimal.

Untuk mengatasinya diperlukan solusi yang tepat dan relevan bagi guru maupun peserta didik kelas I SD Negeri 3 Tunjuk. Salah satunya pelaksanaan pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan agar dapat membangkitkan minat baca dan motivasi belajar peserta didik dengan pemanfaatan melalui media pembelajaran berbasis teknologi. Hasil wawancara wali kelas I juga menyatakan, bahwa siswa kelas I cenderung menyukai pendekatan belajar yang bersifat menyenangkan, dan interaktif karena peserta didik yang masih berada masa transisi dari Taman Kanak – Kanak (TK) yang sejalan dengan pendapat Suyadi (2010) menyatakan bahwa pada masa TK peserta lebih tertarik pada media pembelajaran

yang menarik perhatian seperti *game*, lagu, atau animasi karena masih terbiasa dengan pola belajar yang penuh bermain. Oleh karena itu, penggunaan media yang menyenangkan menjadi penting untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dan meningkatkan semangat belajar (Azzahrah & Rustini, 2023).

Dalam hal ini, maka salah satu alternatif dengan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif menjadi media atau bahan ajar yang efektif untuk diterapkan. Hayati *et al.*, (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, seperti multimedia interaktif dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan dinamis. Hal ini didukung oleh penelitian Aslamiah *et al.* (2023) yang menjelaskan bahwa multimedia interaktif dapat menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu kesatuan, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Penyajian multimedia interaktif tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mempermudah pengukuran terhadap pencapaian siswa.

Untuk mendukung implementasi multimedia pembelajaran interaktif, pendekatan yang relevan digunakan adalah *Game-Based Learning* atau Pembelajaran Berbasis *Game*. Pendekatan ini memanfaatkan permainan *game* digital sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran (Sholikhatun, 2023). Menurut Permana *et al* (2023), *Game-Based Learning* memiliki peran penting dalam pendidikan anak di era teknologi saat ini. Selain itu, pendekatan ini dinilai efektif dalam mengaasi kebosanan siswa yang sering timbul ketika pembelajaran hanya berpusat pada penjelasan dari guru. Melalui penerapan *Game-Based Learning*, suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif, sehingga mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dan lebih termotivasi dalam belajar. Tak hanya itu,

pembelajaran berbasis *game* juga mendukung keterampilan abad ke-21, karena kegiatan belajar yang menantang dan menyenangkan mampu meningkatkan kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah (Wahyuning, 2022)

Model pengembangan yang digunakan dalam proses pembuatan multimedia pembelajaran interaktif ini adalah model ADDIE, yaitu pendekatan sistematis yang terdiri dari lima tahapan utama: analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi (Cahyadi, 2019). Setiap tahapan memiliki peran penting untuk memastikan bahwa multimedia pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan mendukung proses belajar mereka. Dengan menggunakan model ADDIE, pengembangan multimedia ini dapat dilakukan secara efektif dan berperan dalam mendorong motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, untuk meningkatkan kemampuan awal mereka dalam membaca dan menulis.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka peneliti akan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Game* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas I SD Negeri 3 Tunjuk ”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang timbul, yaitu sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan membaca dan menulis siswa.
2. Kurangnya motivasi dan keaktifan belajar siswa.

3. Kurangnya dukungan belajar siswa diluar sekolah seperti keluarga dan lingkungan sekitar siswa.
4. Kurang memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.
5. Belum adanya media *game* edukasi yang menunjang kegiatan belajar membaca dan menulis.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan peneliti, baik dari segi pengetahuan, pengalaman, waktu, dan dana agar penelitian yang akan dilakukan lebih terarah, maka pembahas masalah perlu dilakukan kedalam kajian dan menghindari perluasan masalah. Adapun pembatas masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan multimedia interaktif berupa *game* edukasi yang memanfaatkan teknologi
2. Materi yang digunakan penelitian ini adalah pengenalan huruf, kata, dan kalimat, latihan berupa tebak huruf, menulis huruf, kosakata, menulis kata, ejaan, struktur bahasa, serta permainan sebagai evaluasi dari proses belajar dan latihan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan multimedia interaktif berbasis *game* pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa Kelas I SD Negeri 3 Tunjuk?

2. Bagaimana hasil uji validitas multimedia interaktif berbasis *game* pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa Kelas I SD Negeri 3 Tunjuk?
3. Apakah penggunaan multimedia interaktif berbasis *game* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat efektif meningkatkan kemampuan membaca siswa Kelas I SD Negeri 3 Tunjuk?
4. Apakah penggunaan multimedia interaktif berbasis *game* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat efektif meningkatkan kemampuan menulis siswa Kelas I SD Negeri 3 Tunjuk?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka di tentukanlah tujuan pengembangan penelitian ini yaitu untuk:

1. Mendeskripsikan rancang bangun multimedia interaktif berbasis *game* pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa Kelas I SD Negeri 3 Tunjuk
2. Mengetahui hasil uji validitas multimedia interaktif berbasis *game* pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa Kelas I SD Negeri 3 Tunjuk
3. Mengetahui efektivitas multimedia interaktif berbasis *game* pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa Kelas I SD Negeri 3 Tunjuk
4. Mengetahui efektivitas multimedia interaktif berbasis *game* pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa Kelas I SD Negeri 3 Tunjuk

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Game* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas I SD Negeri 3 Tunjuk yang diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, dengan adanya penelitian pengembangan ini, diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu sumber informasi yang dapat memberikan memberikan pengetahuan dan teori-teori, seperti meningkatkan pemahaman mengenai pembelajaran berbasis *game*, pembelajaran *game* berinteraktif dapat mempengaruhi siswa untuk motivasi belajar.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta Didik

Sebagai media pembelajaran digital yang berguna untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa yang dapat membuat pembelajaran membaca dan menulis menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Bagi Guru

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini diharapkan menjadi alat pembelajaran baru yang inovatif dan efektif serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi para peserta didik. Sehingga, hal tersebut akan mendorong peserta didik menjadi lebih aktif dan responsive dalam kegiatan pembelajaran.

3. Bagi Kepala Sekolah

Dari adanya pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini, diharapkan dapat memberikan manfaat berupa dijadikannya sebagai dasar atau pedoman kepala sekolah dalam mengelola pembelajaran yang akan diterapkan atau diimplementasikan pada sekolah yang ia pimpin.

4. Bagi Peneliti Lain

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti lain mengenai teori-teori yang mendasari proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *game* untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari hasil penelitian dan pengembangan ini, yaitu sebagai berikut:

1. Nama produk, yang akan dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu multimedia interaktif berbasis *game* pada pembelajaran bahasa indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis.
2. Konten, dalam multimedia interaktif mencakup petunjuk penggunaan media, profil pengembang, informasi capaian pembelajaran dalam kemampuan berbahasa (membaca dan menulis), materi pembelajaran seperti pengenalan huruf, kata, dan kalimat, latihan berupa tebak huruf, menulis huruf, kosakata, menulis kata, ejaan, struktur bahasa, serta permainan sebagai evaluasi dari proses belajar dan latihan.
3. Kelebihan dari multimedia interaktif ini terletak pada materi yang mudah dipahami dan tampilan yang menarik, sehingga menciptakan pengalaman belajar

yang menyenangkan bagi peserta didik. Fitur – fiturnya dirancang untuk mendorong siswa menjadi lebih aktif, mandiri, dan terlibat dalam proses belajar sambil bermain. Dengan adanya level – level dari permainan yang menantang, siswa dapat belajar dengan cara lebih seru dan terstruktur. Yang paling penting, media ini dapat digunakan sepenuhnya tanpa memerlukan koneksi internet, sehingga cocok untuk digunakan kapan saja dan dimana saja tanpa hambatan akses jaringan.

4. *Software* yang digunakan dalam mengembangkan multimedia ini adalah *construct 2, corel draw, canva* dan *audacity*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dalam proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini, tahap yang dilakukan adalah melakukan observasi analisis kebutuhan untuk mengetahui apa saja kendala yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran. Kemudian, sekiranya sudah sejauh manakah adaptasi teknologi yang digunakan untuk membuat bahan ajar penunjang pembelajaran peserta didik. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di SD Negeri 3 Tunjuk, sulitnya guru untuk memberikan pembelajaran, sebab masih kurangnya kemampuan membaca dan menulis peserta didik yang kesusahan dalam proses pembelajaran dan kurang aktif proses pembelajaran.

Para guru di sekolah tersebut juga ingin memiliki media pembelajaran penunjang yang interaktif, menyenangkan, dan dapat memudahkan untuk memfasilitasi peserta didik dalam aktivitas pembelajaran. Karena guru hanya menggunakan metode monoton dan tradisional seperti membaca berulang – ulang dan menyalin tulisan, maka dengan adanya multimedia interaktif berbasis *game* pada

pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa Kelas I ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru maupun peserta didik sebagai pengguna. Selain itu, diharapkan pula peserta didik dapat belajar dengan menyenangkan dan memberikan dampak atau *output* positif seperti meningkatnya kemampuan membaca, motivasi, dan hasil belajar peserta didik pada muatan Bahasa Indonesia.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Sehubungan dengan tujuan pengembangan media pembelajaran maka diasumsikan media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar siswa dan berfungsi untuk memperjelas makna dari pesan yang ingin disampaikan sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Sejalan dengan hal tersebut maka asumsi dalam pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis *game* ini disusun dengan mempertimbangkan berbagai faktor yang mempengaruhi proses perancangan dan implementasi media. Namun demikian, dalam proses pengembangan ini juga diakui adanya keterbatasan.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a. Media interaktif berbasis *game* edukasi dapat memotivasi siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.
- b. Media *game* edukasi membantu meningkatkan belajar mandiri dan menarik minat belajar siswa, karena media yang mudah di pahami sehingga memperoleh pengetahuan secara mandiri dan fleksibel.

- c. Media ini meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- d. Validator adalah ahli isi pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli desain.
- e. Item – item validasi menggambarkan penilaian produk yang menyeluruh, menentukan apakah produk layak atau tidak untuk digunakan.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dari pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini diantaranya yaitu:

- a. Keterbatasan waktu dan biaya oleh peneliti sehingga materi dalam pengembangan ini hanya terbatas pada pengenalan huruf, kata, dan kalimat, latihan berupa tebak huruf, menulis huruf, kosakata, menulis kata, ejaan, struktur bahasa, serta permainan sebagai evaluasi dari proses belajar dan latihan.
- b. Ketersediaan perangkat dan akses berdasarkan dengan karakteristik dan kebutuhan maka produk ini dikhususkan hanya untuk siswa kelas I di SD Negeri 3 Tunjuk.
- c. Menyusun konten sesuai dengan tingkat pemahaman dan minat peserta didik yang memerlukan pendekatan, konten harus cukup sederhana namun tetap menarik.
- d. Kelengkapan isi materi dalam produk belum optimal, sehingga belum seluruhnya sesuai dengan karakteristik *game* edukasi.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari timbulnya kesalahpahaman pada istilah-istilah atau *keyword* yang dipergunakan didalam penelitian ini, maka dari itu diperlukannya pemberian batasan-batasan istilah, yaitu sebagai berikut:

- a. *Media Pembelajaran*, Media pembelajaran adalah alat komunikasi, baik perangkat keras maupun perangkat lunak, yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada siswa. Media ini mencakup berbagai bentuk seperti media cetak, gambar, audio, video, dan multimedia, yang dirancang untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat siswa, sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.
- b. *Multimedia Interaktif*, Multimedia interaktif adalah perpaduan teks, gambar, audio, video, animasi, menjadi satu kesatuan yang terintegrasi yang menjadi suatu media pembelajaran. Contoh multimedia interaktif adalah; multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi *game*, dll.
- c. *Pembelajaran Berbasis Game (Game-Based Learning)*, Pendekatan pembelajaran yang menggunakan permainan atau elemen permainan sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dalam konteks ini, *game* digunakan untuk meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan siswa dalam memahami konsep atau keterampilan tertentu.
- d. *Game Edukasi*, *Game* edukasi merupakan permainan yang dirancang agar pemainnya dapat mempelajari topik tertentu, memperluas konsep, dan memahami suatu peristiwa atau budaya sambil bermain. Permainan edukasi

bermanfaat untuk menunjang proses belajar mengajar dengan lebih menyenangkan dan kreatif, serta menambah pengetahuan.

- e. *Pelajaran Bahasa Indonesia*, Mata pelajaran bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang sudah diajarkan sejak kelas I SD yang merupakan mata pelajaran inti dalam kurikulum pendidikan di Indonesia yang bertujuan mengembangkan kemampuan berbahasa siswa, baik lisan maupun tertulis. Tujuan utama dalam mata pelajaran ini adalah untuk; mengembangkan keterampilan berbahasa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, meningkatkan apresiasi terhadap karya sastra Indonesia, memahami dan menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar sesuai dengan kaidah berlaku.
- f. *Membaca*, Membaca adalah suatu proses yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pesan atau informasi yang disampaikan secara tertulis. Membaca dapat melatih keterampilan daya ingat serta menambah kosakata.
- g. *Menulis*, Menulis adalah kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menuangkan pikiran, gagasan dan perasaan dalam bahasa tulis untuk menyampaikan pesan kepada pembaca. Menulis juga merupakan bentuk komunikasi yang efektif.