

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Undang – undang No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat, bangsa, dan negara. Mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik diperlukan interaksi belajar mengajar yang baik antara guru sebagai pengajar serta siswa sebagai pembelajar. Guru tidak hanya mendominasi kegiatan pembelajaran tetapi sebagai fasilitator. Siswalah yang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Belajar dalam arti adanya perubahan, perubahan yang awal mulanya tidak tahu menjadi tahu, yang sebelumnya tidak memiliki keterampilan kemudian memiliki keterampilan.

Pendidikan Dasar memiliki beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah Bahasa Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang ada di Sekolah Dasar sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di Indonesia. Menurut Mulyasa (2003) kurikulum 2004, yakni Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulis sebagai alat untuk mempelajari rumpun pelajaran lain, berpikir kritis dalam berbagai aspek kehidupan, serta mampu mengembangkan sikap menghargai

Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan apresiatif terhadap karya sastra Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat diajarkan dengan menggunakan sebuah media, agar siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Selain itu dapat membuat siswa semakin mengerti tentang materi mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan. Media pembelajaran adalah perantara pesan mengenai materi pembelajaran antara sumber (guru) dan penerima (siswa). Menurut Sri Anitah (dalam Sufanti, 2014:59), media diklasifikasikan menjadi 3, yaitu: (1) media visual yang terdiri dari media visual yang tidak diproyeksikan dan media visual yang diproyeksikan, (2) media audio, dan (3) media audiovisual. Selain itu, Munadi (dalam Sufanti, 2014:59) menambahkan klasifikasi media tersebut dengan multimedia.

Peneliti melakukan observasi di SDN Betiting Cerme-Gresik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada tanggal 3 November 2017 dengan guru wali kelas III diperoleh beberapa catatan mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan kondisi awal, tampak bahwa pembelajaran yang berlangsung berpusat pada guru dengan berbantuan buku ajar, papan dan spidol. Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran adalah metode ceramah dan tanya jawab tanpa menggunakan media pembelajaran. Guru lebih banyak menjelaskan secara lisan dan tertulis sehingga siswa pasif memperhatikan guru menjelaskan, bahkan ada beberapa siswa yang sibuk bermain sendiri sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang menurun.

Hasil wawancara yang dilaksanakan bersamaan dengan observasi yaitu pada tanggal 3 November 2017 menyatakan bahwa guru merasa kesulitan

mengembangkan media karena keterbatasan waktu, biaya dan kemampuan sedangkan sumber belajar yang digunakan masih terbatas pada buku ajar dan gambar yang jumlahnya sangat terbatas. Sementara itu, SDN Betiting memiliki beberapa fasilitas seperti halnya perangkat keras (laptop) yang penggunaannya belum optimal karena belum terdapat media yang cocok yang dapat digunakan ataupun dioperasikan menggunakan laptop. Selama proses pembelajaran, guru juga jarang menggunakan model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru juga menyatakan bahwa siswa sering merasa bingung dengan materi yang dijelaskan tanpa menggunakan media, sehingga materi tersebut harus dijelaskan kembali oleh guru.

Siswa kelas III yang umumnya berusia 8-11 tahun termasuk dalam kategori siswa yang masih suka bermain. Sesuai dengan pendapat piaget dalam buku teori belajar dan pembelajaran (Mujtahidin, S.PD., M.Pd: 2014) tiap-tiap individu mengalami 4 fase perkembangan kognitif antara lain : (1) Tahap Sensorimotor (lahir - 2 tahun) (2) Tahap Pra-operasional (2 – 7 tahun) (3) Tahap Operasional Konkret (7 – 11 tahun) (4) Operasional Formal (11 tahun – dewasa). Media yang cocok untuk siswa kelas III dalam sebuah pembelajaran adalah media yang mengusung konsep belajar sambil bermain dengan tujuan agar materi pembelajaran lebih cepat dikuasai oleh siswa dan pembelajaran dapat berjalan dengan menyenangkan melalui permainan. Permainan-permainan yang cenderung dilakukan oleh anak dengan usia tersebut ialah jenis permainan secara berkelompok. Kegiatan bermain secara berkelompok dapat memberikan peluang dan pelajaran bagi anak untuk berinteraksi, bertenggang rasa dengan sesama teman.

Salah satu permainan yang cocok digunakan sebagai media pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah media permainan *scrabble*. Menurut Yusep Nurjatmika dalam Nadya Yualdi, dkk (2013: Vol.2 No.3) Permainan *Scrabble* merupakan sejenis permainan menyusun kata yang dapat dimainkan oleh 2 atau 4 orang anak. Pemain diberikan huruf kemudian menemukan sendiri kata yang sesuai berdasarkan jumlah huruf yang dimilikinya.

Media permainan *scrabble* yang dikembangkan oleh peneliti ini menggunakan bantuan komputer untuk mengoperasikannya. Menggunakan komputer tentunya memanfaatkan suatu *software* atau perangkat lunak. *Software* atau perangkat lunak yang digunakan untuk membuat permainan *scrabble* adalah *Macromedia Flash Professional 8*. *Macromedia Flash Professional 8* digunakan untuk membuat animasi *flash*. *Macromedia Flash Professional 8* merupakan *software* yang saat ini paling populer dalam membuat presentasi multimedia untuk kepentingan *advertising*, photo slide, slide presentation, dan video. Hal lain yang menonjol dalam *Macromedia Flash Professional 8* adalah file movie yang berekstensi *.swf* dan **.flv* relatif kecil. Keunggulan tersebut, memungkinkan karya multimedia interaktif seperti desain web menjadi menarik (Seno Adjie, 2006).

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat dikembangkan sebuah media yang dapat digunakan di kelas III SDN Betiting yaitu media yang berbantu komputer seperti media permainan *scrabble* berbantu *macromedia flash*. Media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* dipilih karena di SD sudah ada beberapa laptop yang penggunaannya belum optimal. Media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media

permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* termasuk kedalam klasifikasi atau jenis media pembelajaran multimedia. Pengembangan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* yang dikembangkan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya tentang menulis karangan sederhana yang berisikan tujuan media, permainan, soal evaluasi, dan profil peneliti.

Menulis merupakan salah satu bagian terpenting dalam kehidupan sehari-hari. Pengajaran menulis harus benar-benar diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Guru diharapkan mampu memfasilitasi siswanya sehingga siswa dapat terampil dalam kegiatan menulis. Salah satu keterampilan menulis yang harus dikembangkan adalah keterampilan menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri. Pelajaran mengarang di kelas rendah diberikan dalam bentuk karangan sederhana cukup lima sampai sepuluh baris. Dalam mengarang ini digunakan rangsangan visual, dapat juga dengan meminta siswa menuliskan pengalamannya sendiri, cerita dari bangun tidur sampai akan berangkat sekolah atau dalam perjalanan menuju sekolah dan sebagainya.

Media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* merupakan media komputer yang dapat dioperasikan secara langsung oleh guru maupun siswa dengan menggunakan bantuan komputer. Media ini dibuat untuk mempermudah guru dalam penyampaian materi menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri, serta mempermudah siswa dalam memahami konsep menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri. Media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* dibuat sesuai dengan karakteristik siswa yang ada di SDN Betiting. Dengan adanya media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* diharapkan siswa tidak akan

merasa bosan karena media tersebut sudah sesuai dengan gaya belajar yang ada pada siswa kelas III SDN Betiting. Serta dengan adanya media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* dapat dijadikan sebagai sarana yang dapat merubah salah satu karakteristik siswa yang ada di SDN Betiting yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif. Hal itu merupakan sudah menjadi tugas guru untuk menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan. Seperti yang dijelaskan oleh Hamalik dalam Arsyad (2013:2) bahwa guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Guru juga dituntut dapat berinovasi dalam pembuatan media jika pada materi yang akan diajarkan belum ada media yang menarik.

Hasil penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Rauhatul Jannah, Warsiti, dan Imam Suyanto (2017: Vol. 5 No. 4) tentang media *scrabble*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan metode *scramble* dengan media *scrabble* untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa kelas II SD Negeri Tanjungmeru Tahun Ajaran 2013/2014. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *scramble* dengan media *scrabble* dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa kelas II SD Negeri Tanjungmeru Tahun Ajaran 2013/2014.

Selaras dengan hasil penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Indra Yasinta Oktavia dan Sahat Siagian tentang Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Proffesional 8. Penelitian ini menggunakan Model

Penelitian Dan Pengembangan Borg & Gall. Hasil Penelitian menunjukkan: (1) uji ahli materi mata pelajaran bahasa Indonesia berada pada kualifikasi sangat baik, (2) uji ahli desain pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik, (3) uji ahli ahli media/desain grafis pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik, (4) uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik, uji coba kelompok yang berada pada kualifikasi sangat baik, uji coba lapangan berada pada kualifikasi sangat baik. Produk akhir dari pengembangan ini dilanjutkan dengan uji keefektifan. Data ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif menulis surat lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dari pada tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan di atas, maka fokus penelitian ini adalah pada pengembangan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* untuk menulis karangan sederhana dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam rangka membuktikan hal tersebut benar maka akan dilakukan sebuah penelitian untuk menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* dalam kelompok untuk menulis karangan sederhana pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN Betiting.

1.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengembangkan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* yang valid dilihat dari lembar validasi hasil produk yang dikembangkan.
2. Untuk mengembangkan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* yang praktis dilihat dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran berdasarkan hasil produk yang dikembangkan.

3. Untuk mengembangkan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* secara efektif dilihat dari respon siswa, aktifitas siswa dan hasil belajar siswa untuk materi menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri dengan menggunakan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran bahasa indonesia siswa kelas III SDN Betiting.

1.3 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* merupakan media permainan berbasis komputer atau bisa dikatakan jenis media pembelajaran multimedia yang dibuat sesuai dengan mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III tentang menulis karangan berdasarkan gambar seri. Media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* ini dibuat berdasarkan analisis permasalahan yang terjadi pada pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa. Media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* ini dibuat seefektif dan semenarik mungkin agar siswa lebih antusias dalam pembelajaran karena pada siswa kelas rendah lebih menyukai permainan, penuh warna dan unik sehingga peneliti mengembangkan media permainan edukasi ini. Adapun spesifikasi mengenai media permainan *scrabble* sebagai berikut :

1. Produk akhir media permainan *scrabble* yang dibuat oleh peneliti dalam bentuk *Compact Disk* (CD) yang di dalamnya terdapat aplikasi media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash*.
2. Media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* yang dibuat peneliti untuk pengembangan terbuat dari software *macromedia flash* yang dibentuk

seperti papan catur. Dalam kotak persegi tersebut terdapat dua warna yaitu warna abu-abu dan putih.

3. Media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* ini juga dilengkapi dengan peraturan permainan dan cara bermain sehingga siswa tinggal mengklik menu permainan maka disitu akan dijelaskan peraturan permainan dan cara bermain permainan *scrabble* ini dan lanjut kepermainan.
4. Pada media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* ini juga terdapat soal evaluasi bagi siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman materi yang dimiliki oleh siswa yang nantinya akan digunakan untuk indikator mengurutkan gambar sehingga menjadi gambar seri.
5. Media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* ini aman digunakan dan yang pasti tahan lama karena siswa tinggal menginstal permainan ini dilaptop sekolah.

1.4 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Hasil penelitian dan pengembangan berupa media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* untuk menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri siswa kelas III SDN Betiting, bermanfaat untuk sekolah antara lain :

1. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan Secara Teoritis
 - a. Sebagai sumbangan bagi khasanah ilmu pengetahuan, pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, khususnya tentang materi menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

- b. Sebagai kajian mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya melalui media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* untuk menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan Secara Praktis
 - a. Pentingnya Penelitian bagi guru, hasil pengembangan berupa media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* dapat dipergunakan untuk membantu guru dalam memberikan alternatif media dalam pembelajaran yang menarik.
 - b. Pentingnya Penelitian bagi siswa, hasil pengembangan berupa media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* agar siswa mudah dalam menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri.
 - c. Pentingnya Penelitian bagi peneliti, para peneliti dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan perbandingan atau dasar penelitian berikutnya.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan ini dapat diasumsikan bahwa media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri. Pada penelitian ini, peneliti dan pengembang memiliki beberapa keterbatasan yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian dan pengembangan ini hanya dilaksanakan di SDN Betiting Cerme-Gresik.

2. Media permainan *scrabble* ini terbatas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis karangan sederhana dengan materi pokoknya menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri.

Standar Kompetensi : Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam karangan sederhana dan puisi.

Kompetensi Dasar : 8.1 Menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri menggunakan pilihan kata dan kalimat yang tepat dengan memperhatikan penggunaan ejaan, huruf kapital, dan tanda titik.

3. Media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* ini divalidasiakan kepada tim ahli dan diuji cobakan ke siswa. Pada tahap validasi oleh tim ahli dilakukan kepada dosen. Sedangkan untuk pengujian kepada siswa dilakukan sebanyak 2 kali yakni uji coba produk dan uji coba pemakaian.
4. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model *Borg and Gall* yang diadaptasi oleh sugiyono.
5. Uji coba produk pada media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* terbatas hanya pada angket respon siswa, lembar observasi aktivitas siswa, dan lembar keterlaksanaan pembelajaran.
6. Studi pendahuluan pada hasil penelitian dan pengembangan terbatas hanya pada identifikasi masalah, pengumpulan informasi, dan desain produk.
7. Hasil kegiatan lapangan pada hasil penelitian dan pengembangan terbatas hanya pada hasil kegiatan uji coba pemakaian.

1.6 Definisi Operasional

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, maka terdapat beberapa definisi operasional yang meliputi :

1. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran wajib yang ada disekolah dasar. Mata pelajaran bahasa Indonesia menitik beratkan pada cara berkomunikasi siswa baik secara lisan maupun tulis.
2. Media pembelajaran adalah pesan mengenai materi pembelajaran yang disampaikan oleh sumber (guru) dan diterima oleh penerima (siswa) melalui perantara.
3. Permainan *scrabble* adalah permainan yang sejenis dengan permainan menyusun kata dimana permainan ini dilakukan oleh 2-4 orang dengan cara menyusun huruf acak hingga menjadi kata.
4. Media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* merupakan media menyusun kata sejenis multimedia yang perlu dilakukan penginstalan terlebih dahulu dikomputer atau laptop agar permainan ini bisa digunakan sebagaimana mestinya. *Macromedia Flash* yaitu digunakan untuk membuat animasi.
5. Kevalidan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dilihat dari hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli media pembelajaran, ahli bahasa, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran.
6. Kepraktisan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dilihat dari hasil observasi keterlaksanaan

pebelajaran yang dilakukan dengan menggunakan produk yan telah dikembangkan. Kepraktisan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* digunakan untuk mengetahui hasil dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran sesuai dengan jurnal dari Agustina Fatmawati (2016 : Vol. 4 No. 2).

7. Keefektifan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dilihat dari hasil uji coba produk yang menggunakan angket respon siswa dan lembar observasi aktivitas siswa dan hasil uji coba pemakaian yang menggunakan angket repon siswa, lembar observasi aktivitas siswa dan hasil tes belajar siswa. Keefektifan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* digunakan untuk mengetahui hasil dari ketiga indikator tersebut sesuai dengan jurnal dari Evy Lalan Langi (2016 : Vol. 4 No. 1)