

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran sekarang ini perbedaan dengan pengajaran di masa lalu atau masa lampau, perkembangan teknologi telah mengubah cara manusia menjalani hidup, termasuk dalam pekerjaan, interaksi sosial, hiburan, dan proses pembelajaran. Menurut Afif, (2019) kemajuan teknologi ini merubah arah pendidikan dimana dulu sebatas “*education*” di era sekarang menjadi “*edutainment*”(pendidikan yang menyenangkan). Sesuai dengan perkembangan zaman di era sekarang yang dikenal dengan kemajuan teknologinya, pendidikan hadir serta berkolaborasi bersama teknologi untuk meningkatkan kemampuan yang ada pada siswa, adanya teknologi dalam dunia pendidikan diharapkan sangat membantu dalam mencapai tujuan pendidikan.

Pendidikan merupakan cara yang di tempuh oleh seluruh manusia untuk membangun potensi diri dengan pendidikan diharapkan bisa menciptakan individu yang lebih baik, berkembang menjadi pribadi yang lebih unggul, serta menyempurnakan kecerdasan, emosional, spritual, yang tercermin dalam kegiatan yang cerdas, kreatif dan inovatif.

“Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional dalam Pasal 1 Ayat 1 Bahwasanya pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperluan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Definisi ini mendorong munculnya perubahan baru dalam pendidikan menekankan pada pembelajaran yang berkualitas dalam menciptakan wawasan

yang lebih luas. Tujuan pendidikan nasional adalah membentuk siswa menjadi individu beriman pada Tuhan yang Kuasa, berakhlak bagus, sehat, berpengetahuan.

Menurut Widodo & Utami, (2018: 1-2) bahwa pembelajaran merupakan pembentukan perubahan perilaku seseorang, seperti perubahan sikap dalam diri seseorang menjadi lebih baik. Dari definisi tersebut, tujuan utama dilaksanakannya pembelajaran yaitu memberikan perubahan bagi peserta didik dalam aspek pengetahuan serta keterampilan. Proses pembelajaran di sekolah dasar diharapkan menjadi tahapan awal dalam membentuk karakter siswa dalam mewujudkan pendidikan berkelanjutan yang baik. Pelaksanaan pembelajaran pastinya dimulai dari sejak dini pada tahap sekolah dasar dimulai dari kelas 1 dimana siswa harus bisa menguasai keterampilan-keterampilan yang ada seperti keterampilan menghitung, menulis, dan keterampilan membaca. Keterampilan membaca sangat penting dikuasai oleh siswa karena menjadi bekal untuk kelas dan jenjang berikutnya contoh keterampilan membaca awal pada peserta didik adalah membaca suku kata yang dimana suku kata merupakan langkah awal dalam menyusun huruf menjadi sebuah kata yang utuh dan mudah dipahami.

Bunyi bahasa adalah bagian dari kata yang terdiri dari satu atau beberapa huruf dan diucapkan sebagai satu unit suara. Suku kata biasanya diajarkan pada anak sekolah dasar pada tahap awal belajar bahasa. Suku kata menjadi sebuah tahap awal bagi anak dalam menyusun sebuah kata atau kosakata yang dimana suku kata atau gabungan dari huruf konsonan dan vokal yang pada akhirnya membentuk suatu kosakata baru pada anak. Namun pada kenyataannya anak masih mengalami kesulitan untuk menyebutkan suku kata atau membuat kosakata.

Kesulitan dalam menyebutkan atau menuliskan suku kata menjadi masalah yang sering dijumpai di sekolah dasar khususnya kelas 1 karena pada kelas 1 diharapkan memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi karakter tulisan. Membaca atau menuliskan bunyi bahasa merupakan suatu keterampilan yang wajib dikuasai peserta didik untuk menguasai keterampilan lainnya. Berdasarkan penelitian (Kurniawan, 2020) menyatakan masalah yang banyak dihadapi oleh guru saat mengajar di kelas rendah masih banyaknya peserta didik dalam menyimak, membaca, berbicara, dan menulis.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas pada 21 september 2023 di kelas 1A dengan wali kelas di UPTD SDN Banyuajuh 2 mendapatkan hasil (1) terdapat jumlah siswa sebanyak 16 orang dan kurikulum yang digunakan kurikulum merdeka (2) siswa cenderung tidak memperhatikan dan sibuk bermain sendiri, kurang tertarik untuk belajar pada jam terakhir di kelas, (3) guru memancing perhatian siswa dari bernyanyi, bermain tetapi sudah melakukan kegiatan tersebut siswa kembali lagi dan asyik sendiri, (4) guru menggunakan media sederhana yang terdapat di dalam kelas dalam melaksanakan pembelajaran seperti media papan tulis dan sebuah kertas yang di gunting untuk mengenalkan huruf, (5) guru menyampaikan bahwa kurangnya media di sekolah dapat membuat siswa kurang tertarik untuk belajar sehingga berpengaruh terhadap aktivitas siswa belajar.

Berdasarkan wawancara kedua yang dilakukan pada tanggal 13 Januari 2024 mendapatkan hasil (1) permasalahan yang sering muncul adalah aktivitas siswa pada saat belajar tidak terfokuskan, (2) kendala yang dihadapi guru saat proses pembelajaran terdapat beberapa anak yang mengganggu temannya saat belajar, (3)

media yang digunakan buku, dan kartu huruf, (4) siswa telah memahami bentuk huruf namun masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan huruf-huruf tersebut secara berurutan, terdapat beberapa siswa yang tidak lancar membaca terdapat 4 siswa, kurang lancar terdapat 6 siswa dan siswa 6 siswa lancar membaca sebanyak 6 siswa. Kesulitan membaca dan menulis dimana banyak siswa yang cara penulisannya terbalik misalnya huruf d dan b, huruf p dan q, huruf m, n cara penulisan serta membaca hurufnya salah (5) keterbatasan media belajar yang ada di sekolah (6) hasil pada kelas satu sebanyak 43.75% tidak tuntas belajar dan sebanyak 56.25% tuntas.

Berdasarkan hasil observasi pertama kegiatan guru dan siswa yang dilaksanakan tanggal 21 September 2023 didapatkan hasil, (1) guru sudah menyampaikan materi dengan baik dan sudah menggunakan kurikulum merdeka, (2) guru menggunakan sumber belajar dengan memanfaatkan buku yang disediakan oleh sekolah, (3) guru tanpa memakai media saat pengajaran (4) keterlibatan siswa kurang. Hasil observasi kedua yang dilakukan pada tanggal 13 Januari 2024 (1) memulai pelajaran dengan doa dan memberikan pemahaman (2) guru menggunakan ceramah (3) guru tidak menggunakan media pembelajaran melainkan menggunakan buku pelajaran, (4) guru tidak menggunakan media teknologi (5) guru memberikan tugas (6) kesulitan dalam penyampaian pembelajaran karena keterbatasan siswa dalam membaca. Perolehan observasi kegiatan murid dalam proses pengajaran terdapat siswa yang kurang berpartisipasi dalam kegiatan pelajaran dan siswa tersebut asyik bermain dan membuat pesawat dari kertas. Berdasarkan hasil observasi atau pengamatan ruang kelas di kelas 1A cukup luas dan nyaman dalam melaksanakan aktivitas proses pembelajaran, ruang

kelas di kelas 1A di UPTD SDN Banyuajuh 2 memiliki fasilitas meja, kursi, papan tulis, yang layak. Sekolah juga memiliki 11 note book dan 1 proyektor yang dapat dimanfaatkan saat pembelajaran.

Hasil penyebaran angket kebutuhan awal siswa di lakukan pada tanggal 13 Januari 2024 mendapatkan hasil, seluruh siswa menyukai pelajaran bahasa Indonesia, terdapat 9 siswa yang menyampaikan pelajaran bahasa Indonesia mudah dan 7 siswa sulit. Hasil angket menyebutkan bahwa guru jarang menggunakan media saat belajar, guru hanya menggunakan buku sebagai alat bantu mengajar, sebanyak 5 siswa tidak tertarik dengan buku sebanyak 11 siswa tertarik, selain itu untuk tingkat pemahaman siswa terdapat 9 anak paham akan materi dan 7 anak tidak mengerti. Rata-rata seluruh siswa dikelas dari hasil pengkajian peneliti akan lebih baik jika terdapat alat pengajaran yang bisa membimbing dalam proses mengajar dikelas agar siswa yang tergolong rendah dan sedang tidak tertinggal dari anak yang mempunyai intelektual yang tinggi.

Kesimpulan dari hasil pengamatan peneliti terdapat beberapa kesenjangan yang ditemukan oleh peneliti, dari hasil pengamatan yang didapatkan bahwasanya tidak sesuai dengan kondisi yang ideal, siswa biasanya harus memperhatikan pembelajaran, justru sebaliknya dalam kenyataan di lapangan terdapat kesenjangan-kesenjangan dan masalah seperti siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran hal tersebut disebabkan oleh siswa yang cenderung bosan dan sibuk bermain sendiri. Berdasarkan angket kebutuhan wawancara dengan guru bahwasanya peserta didik membutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat membantu penyampaian materi pelajaran. Dari pengkajian peneliti ternyata media yang dibutuhkan adalah media yang berbentuk visual dan audio visual.

Hasil dari wawancara guru menyampaikan gaya belajar yang berbeda-beda di setiap anak ada yang membutuhkan visual dan ada beberapa anak yang butuh dengan adanya suaranya, materi pelajaran yang digunakan pada media yang akan dikembangkan adalah suku kata berwalan huruf “m dan n”, berhubungan dengan hasil wawancara yang telah dilakukan siswa kelas 1 SDN Banyuajuh 2 kesulitan pada huruf m, guru menyampaikan siswa masih belum bisa membedakan huruf m dan n. Berdasarkan permasalahan tersebut media yang dibuat merupakan media multimedia.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya penelitian dan pengembangan terhadap media pembelajaran untuk memancing antusias belajar siswa. Solusi yang ditawarkan adalah mengembangkan multimedia yang didalamnya terdapat visual dan audio visual sesuai dengan yang dibutuhkan dari gaya belajar peserta didik di SDN Banyuajuh 2 Kamal yaitu multimedia, produk media ini akan dikembangkan dengan menggunakan *Microsoft Office PowerPoint*. Menurut Suryani dkk, (2018: 77) *PowerPoint* merupakan sebuah program dari *Microsoft Office* yang digunakan untuk presentasi yang dibuat dengan *slide*. *PowerPoint* merupakan suatu media multimedia yang dimana dapat mengontrol slide mana yang akan ditampilkan sehingga dapat terjalin interaksi dua arah yang dapat memancing minat belajar siswa.

Menurut Suryani dkk. (2018:78) terdapat kelebihan dari media *PowerPoint*. Kelebihan dari media *PowerPoint* yaitu (1) terdapat fitur *undo* untuk membatalkan dan *redo* untuk mengulangi, (2) dapat menambahkan grafik, tabel, clip art, music, film, (3) dapat diubah sebagai handout presentasi, (4)

memudahkan presentasi, (5) adanya fitur kolaborasi “*Hyperlink*” , (7) dapat menambahkan transisi dan animasi dalam slide presentasi.

Berdasarkan penelitian yang relevan yang di lakukan oleh Arifah, H. N. (2017). “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Disleksia Kelas III SDN Bangunrejo II Yogyakarta.”. Pengamatan yang dilakukan bertujuan untuk memeriksa kelayakan dari media teknologi berbentuk video pengajaran dengan menggunakan pengemabangan menurut peffers. Skor yang diperoleh dari evaluasi dari spesialis media adalah 3,27 yang termasuk kategori layak, ahli materi 1 memberikan skor 3,88 yang juga masuk dalam kategori yang layak, sementara ahli materi 2 memberikan skor 3.61 yang juga berada dalam kategori layak. Produk berhasil memperoleh skor 0,92 dalam uji coba, juga tergolong dalam ketegori layak begitu pula dengan skor 1 yang diperoleh dari uji pemakaian. Persamaan media ini sama sama mengembangkan media multimedia sebagai tujuan pembelajaran yang akan dicapai, sedangkan kekurangan pada media ini tidak terdapat kuis hanya terdapat ringkasan materi suku kata. peneltitian ini menyarakan suapaya megembangkan produk media multimedia menjadi lebih sempurna dan menarik, serta dapat diuji keefektifan dari media multimedia pembelajaran.

Berdasarkan paparan masalah beserta solusi yang ada dan dikuatkan dengan beberapa sumber penelitian yang relavan, maka perlu di lakukan suatu pengembangan terhadap media pembelajaran sehingga mampu membantu guru. solusi yang ditawarkan adalah mengembangkan multimedia yang nantinya berisi capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, Mengenal huruf alfabet, mengenal karakter alfabet huruf vokal dan konsona, mengenal penggalan kata, dan kuis

suku kata. Peneliti mengangkat judul penelitian ini “Pengembangan Multimedia Suku Kata pada Siswa Kelas 1 UPTD Sdn Banyuajuh 2”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusalah permasalahan yang ditemukan penelitian ini fokus pada 3 hal sebagai beriku.

1. Bagaimana kevalidan multimedia suku kata pada siswa kelas 1 di UPTD SDN Banyuajuh 2?
2. Bagaimana keefektifan multimedia suku kata pada siswa kelas 1 di UPTD SDN Banyuajuh 2?
3. Bagaimana kemenarikan multimedia suku kata pada siswa kelas 1 di UPTD SDN Banyuajuh 2?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pengembangan multimedia suku kata yaitu :

1. Untuk mengetahui kevalidan multimedia suku kata pada siswa kelas 1 di UPTD SDN Banyuajuh 2 ditinjau dari hasil validasi para ahli.
2. Untuk mengetahui keefektifan multimedia suku kata pada siswa kelas 1 di UPTD SDN Banyuajuh 2 ditinjau dari hasil belajar siswa, observasi guru dan siswa.
3. Untuk mengetahui kemenarikan multimedia suku kata pada siswa kelas 1 di UPTD SDN Banyuajuh 2 ditinjau dari hasil penyebaran angket respons guru dan penyebaran angket respons siswa.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk penelitian pengembangan yang diharapkan oleh peneliti diantaranya.

1. Produk yang rancang adalah media multimedia yang bisa di akses di komputer dan bisa di akses di *Handphone* android.
2. Produk multimedia menggunakan aplikasi *software* perangkat lunak *PowerPoint* dan aplikasi lainnya yang didalamnya terdapat slide, teks, gambar, suara, dan *hyperlink*.
3. Produk multimedia ini terdapat *background* untuk memperindah tampilan pada layar *slide*.
4. Produk multimedia ini berbentuk aplikasi di *Handphone* sedangkan di computer berbentuk *PowerPoint*
5. Produk multimedia didalamnya memuat muatan Bahasa Indonesia materi suku kata yang berawalan huruf “m” dan huruf “n” menggunakan kurikulum merdeka pada kelas 1 sekolah dasar.
6. Produk multimedia yang akan di kembangkan terdapat beberapa komponen yaitu: tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, profil, materi suku kata, dan kuis.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Keterbatasan penelitian pengembangan multimedia ini di antaranya:

1. Media pembelajaran multimedia ini terbatas hanya pada muatan bahasa Indonesia tentang suku kata pada Bab V tentang suku kata “ma,mi,mu,me,mo dan na, ni, nu.”

2. Media pembelajaran multimedia ini hanya dapat di gunakan pada siswa kelas 1 sekolah dasar di UPTD SDN Banyuajuh 2 Kecamatan Kamal Kabupaten Bangkalan.
3. Media pembelajaran multimedia dikembangkan untuk mengaktifkan suasana dan menarik perhatian siswa serta hasil belajar di dalam kelas.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Manfaat Jangka Panjang

Pengembangan di ambil manfaat secara jangka panjang, yaitu diharapkan bisa bermanfaat untuk menambah inovasi tentang media pembelajaran yang unik serta dapat menumbuhkan ketertarikan dan minat belajar murid yang di fokuskan pada muatan bahasa Indonesia suku kata.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1) Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman untuk melakukan penelitian selanjutnya, dapat ilmu bagi peneliti dalam merancang alat bantu pembelajaran serta dapat mengurangi masalah yang ada dan memberikan solusi media pembelajaran yang di butuhkan siswa kelas 1 membaca permulaan.

2) Bagi Guru

Supaya dapat dijadikan referensi dalam penggunaan media pembelajaran di kelas 1 sehingga dapat memfasilitasi guru dalam menemukan solusi media pembelajaran siswa untuk mengenalkan abjad alfabet , pengenalan huruf vokal dan konsonan, mengenalkan suku kata.

3) Bagi Sekolah

Media pembelajaran dapat menjadi ide inovasi untuk meningkatkan kualitas dan mengikuti perkembangan zaman, dan tersedianya media pembelajaran multimedia *PowerPoint* untuk muatan Bahasa Indonesia suku kata.

4) Bagi Siswa

Media pembelajaran ini diantisipasi memancing minat serta antusias siswa dalam aktivitas didalam kelas.

G. Definisi Istilah

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa, antara lain:

1. Pembelajaran adalah suatu tindakan yang dilaksanakan dengan dengan pendidikan dan pelatihan kepada peserta didik untuk mencari ilmu pengetahuan, sekaligus menumbuhkan wawasan serta kreativitas peserta didik.
2. Media adalah suatu alat bantu pendidik dalam mnyampaikan pembelajaran kepada peserta didik.
3. Multimedia merupakan media yang didalamnya terdapat foto, suara, animasi, video, dll dengan computer atau perangkat lunak lainnya untuk mencapai tujuan tertentu.
4. Suku kata adalah bagian kata yang diucapkan dari sebuah kata contoh kata buku terdiri dari dua suku kata yaitu buku maka dibaca buku.