

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peraturan Pemerintah no.28 tahun 1990 tentang Pendidikan Dasar, pasal 3 dikemukakan bahwa pendidikan dasar bertujuan memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara dan umat manusia, serta mempersiapkan siswa untuk mengikuti pendidikan menengah. Berkaitan dengan hal itu, dalam kurikulum pendidikan dasar dikemukakan bahwa pendidikan yang diselenggarakan Sekolah Dasar bertujuan memberikan bekal kemampuan dasar baca-tulis dan berhitung (calistung), pengetahuan dan keterampilan dasar yang bermanfaat bagi siswa sesuai dengan tingkat perkembangannya. Berdasarkan tujuan tersebut sudah jelas bahwa pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia suatu bangsa.

Terdapat beberapa ketrampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik salah satunya keterampilan baca tulis yang harus dikuasai oleh para siswa SD/MI. Keberhasilan belajar mereka dalam mengikuti proses kegiatan belajar di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan membaca padatahap permulaan. Siswa yang tidak mampu membaca dengan baik akan mengalami kesulitan mengikuti kegiatan pembelajaran untuk semua mata pelajaran. Hal ini menyebabkan siswa tersebut akan lamban dalam menyerap pelajaran. Akibatnya, kemajuan belajar siswa juga lamban dibandingkan

dengan teman-temannya yang tidak mengalami kesulitan dalam membaca.

Pada setiap jenjang kelas SD/MI, tidak menutup munculnya kasus kesulitan belajar bagi siswa atau yang dikenal dengan sebutan Anak Kesulitan Belajar (AKB). Namun, penanganan terhadap mereka belum seperti yang diharapkan. Banyak faktor yang mempengaruhi keterlambatan perkembangan anak berkesulitan belajar. Selain faktor keterbatasan sarana pembelajaran, juga disebabkan kurangnya keterampilan guru dalam mengidentifikasi terhadap mereka, terutama kesulitan belajar membaca permulaan.

Kesulitan membaca permulaan menjadi penyebab utama kegagalan anak di sekolah. Kemampuan membaca permulaan merupakan kebutuhan dasar, karena sebagian informasi disajikan dalam bentuk tertulis dan hanya diperoleh melalui membaca. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di UPTD SD Negeri Banyuajuh 5 hasil wawancara dengan guru kelas pada tanggal 24 Februari 2020 untuk menentukan permasalahan disekolah tersebut, dapat diketahui bahwa permasalahan disekolah tersebut masih banyak siswa yang tidak mencapai KKM. Ternyata informan mengatakan bahwa masih ada siswa yang belum faham pada satu persatu bentuk huruf dan belum bisa membaca dengan lancar sehingga masih banyak siswa yang tidak mencapai KKM. Padahal guru sudah menggunakan media visual untuk menarik minat siswa ketika mengajarkan huruf tetapi masih banyak siswa yang bosan dan lebih fokus pada gambar yang ada di media gambar tersebut ketimbang dengan gambar hurufnya.

Salah satu upaya yang dapat kita lakukan agar peserta didik mampu memahami materi yang di pelajari adalah melakukan kegiatan pembelajaran dibantu dengan menggunakan media pembelajaran atau alat peraga menggunakan hal-hal yang kongkrit, dan menggunakan atau memilih media yang tepat dan memperhatikan karakteristik siswa/peserta didik.

Media adalah salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan dalam proses pembelajaran kehadiran media sangat membantu siswa dalam memahami suatu konsep tertentu yang sulit dijelaskan dengan bahasa verbal Rusman, (2011:171). Sedangkan media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar dalam rangka komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran juga memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran Khairani, (2016:95-102).

Media pembelajaran diakui sebagai salah satu faktor keberhasilan belajar. Dengan media, peserta didik dapat termotivasi, terlibat aktif secara fisik maupun psikis, memaksimalkan seluruh indera peserta didik dalam belajar dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Selain itu, pemilihan media pembelajaran merupakan hal yang penting bagi pendidik, pendidik harus memilih media pembelajaran yang akan membuat siswa tertarik terhadap media yang di buat. Jika media yang ditampilkan adalah hal-hal yang baru yang belum pernah dilihat atau diketahui oleh siswa baik secara fisik maupun non fisik, begitu juga pesan yang terkandung pada media tersebut adalah sesuatu yang baru dan atraktif misal dari segi warna dan juga desainnya, semakin besar rasa keinginan siswa untuk memahami dan menggunakan media tersebut Mahnun (2012:12).

Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi komputer menuntut pendidik untuk mengikuti perkembangan teknologi tersebut dalam melangsungkan proses pembelajaran , banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu kegiatan belajar mengajar diantaranya seperti , Geogebra, Microsoft Powerpoint, Adobe Flash, Macromedia Flash, dll yang seharusnya bisa dimanfaatkan dan dikembangkan untuk bahan ajar. Noris (2012:22)

mengungkapkan media pembelajaran dengan menggunakan media komputer dapat mengakomodasi peserta didik yang lamban dalam menerima pelajaran, karena ia dapat memberikan iklim yang lebih bersifat afektif, yang membuat peserta didik tidak mudah lupa, tidak mudah bosan dan lebih sabar menjalankan intruksi yang diinginkan program.

Sajian audio visual atau lebih dikenal dengan multimedia dapat dimanfaatkan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak. Stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep. Sedangkan, stimulus verbal memberi hasil belajar yang lebih apabila pembelajaran itu melibatkan ingatan yang berturut-turut. Syariful, (2014:19)

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran agar siswa dapat dengan mudah mengingat materi yang diajarkan. Siswa menjadi lebih fokus mendengarkan ketika guru menerangkan menggunakan media karena mereka bisa mengeksplorasi materi yang mereka pelajari yang membuat materi itu terus diingat dan melekat yang dapat membantu keberhasilan belajar nantinya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut ;

1. Bagaimana kelayakan pengembangan game animasi suka belajar pada materi pengenalan suku kata dan kalimat bagi sisiwa kelas 1 di UPTD SD Negeri Banyuajuh 5?
2. Bagaimana tingkat kemenarikan game animasi suka belajar pada materi pengenalan suku kata dan kalimat bagi sisiwa kelas 1 di UPTD SD Negeri Banyuajuh 5?
3. Bagaimana tingkat efektifitas game animasi suka belajar pada materi pengenalan suku kata dan kalimat bagi sisiwa kelas 1 di UPTD SD Negeri Banyuajuh 5?

C. Tujuan PenelitianPengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu untuk mengembangkan game animasi *suka belajar* pada materi pengenalan suku kata dan kalimat bagi sisiwa kelas 1 di UPTD SD Negeri Banyuajuh 5.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran Game animasi berbasis adobe flash untuk menerangkan Huruf, Kata dan Kalimat. Berikut spesifikasi dari produk yang akan dikembangkan.

1. Media pembelajaran yang digunakan yaitu Media Game Animasi.
2. Media pembelajaran ini digunakan untuk menerangkan suku kata dan kalimat.
3. Di dalam media pembelajaran ini nantinya tokoh-tokoh yang ditampilkan adalah tokoh animasi/kartun.
4. Di game animasi ini nantinya siswa tidak hanya ditunjukkan macam macam

huruf saja melainkan di ajari bagaimana cara menulis huruf yang benar.

5. Di dalam media pembelajaran ini nantinya akan terdapat cara membaca persuku kata, Ketika siswa sudah paham persuku kata maka siswa akan di ajari cara membuat kalimat.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun keterbatasan pada penelitian pengembangan ini adalah:

1. Penelitian ini terbatas pada pengembangan media pembelajaran yang berbentuk CD interaktif.
2. Penelitian dilakukan pada siswa kelas I di UPTD SD Negeri Banyuajuh 5 Kamal.
3. Penelitian pengembangan ini terbatas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Materi Suku Kata dan Kalimat.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Setelah mengetahui hasil tentang “Pengembangan Game Animasi *Suka Belajar* Pada Materi Pengenalan Suku Kata dan Kalimat Bagi Sisiwa Kelas 1 di UPTD SD Negeri Banyuajuh 5”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi guru, siswa dan sekolah, yaitu:

1. Bagi guru
 - a. Pengembangan belajar menggunakan multimedia flash ini membantu guru dalam menyajikan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik dan sesuai dengan tujuan kurikuler pelajaran Bahasa Indonesia berbeda dengan pembelajaran sebelumnya.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru kepada guru tentang bahan ajar Bahasa Indonesia menggunakan game animasi untuk membantu guru mengembangkan keterampilan proses dan sikap

ilmiah siswa.

2. Bagi siswa

- a. Mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran.
- b. Membantu siswa dalam memahami pembelajaran Bahasa Indonesia dengan lebih mudah, karena mereka membangun pengetahuannya sendiri.

3. Bagi sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat memberi sumbangsih yang baik untuk sekolah dalam rangka memperbaiki sistem pembelajaran khususnya untuk pembelajaran Bahasa Indonesia.

Definisi Istilah

Definisi istilah pada penelitian pengembangan ini yaitu:

- a. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.
- b. Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Pendidikan Bahasa Indonesia merupakan salah satu aspek penting yang perlu diajarkan kepada para siswa. Maka mata pelajaran ini kemudian diberikan sejak masih di bangku SD karena dari situ diharapkan siswa mampu menguasai, memahami dan dapat mengimplementasikan keterampilan berbahasa. Seperti membaca, menyimak, menulis, dan berbicara.
- c. Adobe Flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar. Game Animasi dalam penelitian ini digunakan untuk membuat animasi dalam mengenalkan huruf, kata dan

kalimat kepada peserta didik.