

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi sekarang diharapkan dapat memberikan pengaruh positif pada proses pembelajaran dengan banyaknya sumber dan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran. Saat ini banyak sekolah yang telah menunjang proses pembelajaran menggunakan beraneka ragam teknologi, konsep pembelajaran pada sekolah yang telah menunjang proses pembelajaran menggunakan teknologi telah mengubah menjadi konsep yang lebih modern namun masih banyak sekolah yang belum menerapkan karena permasalahan dari segi biaya.

Penggunaan Media pembelajaran yang bertujuan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar memberikan makna pesan yang akan disampaikan menjadi lebih jelas. Penggunaan dan kehadiran media pembelajaran dalam prosesnya membantu proses pembelajaran menjadi menarik. Sehingga materi pembelajaran yang diterima lebih meningkat dan memberikan pengetahuan lebih bagi murid. Sebelum memasuki jenjang sekolah dasar kebanyakan anak-anak sudah bisa membaca, mengeja kata dan mengenal huruf. Namun tidak menutup kemungkinan masih banyak juga anak-anak yang belum bisa membaca dan tidak mengenal huruf.

Berdasarkan hasil observasi awal di Sekolah Dasar Negeri 053 Cisitua menggunakan kurikulum SD 2013 terutama dikelas 1 dengan total 120 murid dengan tingkat pemahaman membaca yang berbeda-beda di pelajaran Bahasa

Indonesia materi membaca. Berdasarkan keterangan awal guru yang mengajar pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca diawal semester baru masuk sekolah masih terdapat sebagian murid yang belum lancar membaca dalam membedakan huruf, bunyi huruf, kata hubung dan tanda baca maka diperlukan kerjasama antara guru dan murid agar adanya perkembangan membaca.

Sebagian guru dikelas lain juga memiliki masalah terkait sistem pembelajaran yang diterapkan masih menggunakan buku ajar kertas dan materi ditulis kepapan tulis, Sehingga membuat murid bosan terlalu lama melihat buku ajar dan papan tulis ketika merangkum materi yang telah disampaikan. Di dalam buku ajar terdapat soal latihan pilihan ganda yang dicatat terlebih dahulu oleh murid ke buku tulis sering berakhir menjadi pekerjaan rumah karena terlalu lama mencatat soal ke buku tulis dan terlambat mengumpulkan jawaban latihan.

Dari uraian masalah di atas, maka diperlukan sebuah pengembangan media pembelajaran membaca Bahasa Indonesia yang berbasis multimedia interaktif serta menggunakan audio, gambar, animasi, video dan teks. Agar murid dapat lebih minat dalam mempelajari materi membaca. Pengembangan media pembelajaran untuk dijadikan media ajar guru menyampaikan materi pembelajaran. Dari permasalahan di atas, penulis membuatnya sebagai bahan penelitian skripsi yang berjudul **“APLIKASI PEMBELAJARAN BELAJAR MEMBACA BAHASA INDONESIA SDN 053 CISITU BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF”**. Dikarenakan metode yang diajarkan sebelumnya masih belum menggunakan visualisasi. Maka dari itu penggunaan multimedia interaktif ini diharapkan dapat membantu anak-anak tingkat sekolah dasar kelas 1 dalam belajar dan berinteraktif

dengan menggunakan visualisasi yang menarik sesuai dengan perkembangan teknologi, aplikasi ini dibuat menggunakan adobe flash professional CS6.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dapat di indentifikasikan masalah yang terjadi di atas adalah sebagai berikut:

1. Murid yang masih sulit mengerti dengan materi yang disampaikan oleh guru karena masih menggunakan media buku ajar akibatnya murid merasa bosan untuk belajar apabila terlalu lama melihat buku ajar dan papan tulis.
2. Ketika memasuki jenjang sekolah dasar sebagian murid belum bisa membaca seperti mengenal huruf, bunyi huruf, kata hubung dan tanda baca akibat nya proses belajar untuk materi selanjutnya menjadi terhambat maka diperlukan sebuah media belajar interaktif agar semangat ketika belajar dan diharapkan murid segera bisa membaca.
3. Latihan soal sebagai evaluasi pembelajaran yang dikerjakan dengan cara mencatat soal dari papan tulis ke buku tulis membuat murid lama mengerjakan soal, akibatnya murid terlalu fokus mencatat dan terlambat dalam mengumpulkan jawaban latihan tersebut dan berakhir menjadi tugas pekerjaan rumah.

1.2.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang ada di proses pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana analisis proses pembelajaran yang berjalan pada pembelajaran belajar membaca bahasa indonesia pada SDN 053 Cisitu?
2. Bagaimana perancangan aplikasi pembelajaran belajar membaca Bahasa Indonesia SDN 053 Cisitu Berbasis Multimedia Interaktif?
3. Bagaimana Pengujian aplikasi pembelajaran belajar membaca Bahasa Indonesia SDN 053 Cisitu?

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud penelitian yang dilakukan penulis adalah membuat Aplikasi pembelajaran tentang membaca di mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif di Sekolah Dasar Negeri 053 Cisitu Kota Bandung agar dapat membantu Guru dalam menyampaikan materi kepada murid dan mempelajari materi, dan meningkatkan semangat murid dalam pembelajaran membaca.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui permasalahan yang ada pada pembelajaran belajar membaca pada SDN 053 Cisitu.
2. Untuk membuat perancangan aplikasi pembelajaran belajar membaca bahasa indonesia SDN 053 Cisitu Berbasis Multimedia Interaktif.

3. Untuk menguji aplikasi pembelajaran belajar membaca bahasa indonesia SDN 053 Cisu apakah sudah sesuai dengan perancangan yang dibuat.

1.4 Kegunaan Praktis Dan Akademis

Manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini terdapat dua kegunaan yaitu kegunaan Akademis dan Kegunaan Praktis. Seperti ini kegunaan penelitian ini:

1.4.1 Kegunaan Akademis

Penelitian ini dapat menghasilkan beberapa hal yang bermanfaat untuk penulis maupun peneliti yang lain. Sebagai berikut kegunaan dari penelitian ini:

1. Untuk Penulis

Dari penelitian ini diharapkan memajukan dan memberikan hal-hal yang telah dipelajari dan dapat membuat karya baru yang dapat memajukan perkembangan teknologi dibidang multimedia.

2. Untuk peneliti lain

Diharapkan dari penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lainnya.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Untuk Guru

Manfaat bagi guru dapat membantu dalam proses mengajar di sekolah dan mendapatkan alat bantu dalam mengajar yaitu menggunakan aplikasi multimedia interaktif yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada murid.

2. Untuk Murid

Meningkatnya minat dan semangat murid dalam mempelajari pembelajaran membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan aplikasi multimedia interaktif.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ada pada media aplikasi pembelajaran membaca Bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif, dibuat agar peneliti dapat menyusun laporan penelitian dengan arah dan tujuan yang jelas. Batasan masalah pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Aplikasi pembelajaran membaca Bahasa Indonesia SDN 053 Cistitu berbasis multimedia interaktif dibuat menggunakan software Adobe *Professional CS6* dengan menggunakan action script 3.0.
2. Aplikasi yang dibuat merupakan media pembelajaran untuk jenjang sekolah dasar kelas 1 serta dapat digunakan oleh guru yang mengajar materi tersebut.
3. Media pembelajaran multimedia interaktif ini hanya dapat di akses secara *offline*.
4. Materi yang dibuat berisi materi membaca seperti pengenalan huruf, mengenal kata hubung, mengenal tanda baca, mengeja, dan jenis huruf.
5. Sumber materi yang digunakan pada media pembelajaran belajar membaca Bahasa Indonesia adalah Buku Tema 1 Diriku Kurikulum 2013, Dan Buku Panduan Guru Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia.

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----------------------------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | Analisis Kebutuhan | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Merancang media interaktif | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. | Membangun prototype | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Membangun media interaktif | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. | Evaluasi | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Menguji media interaktif | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Implementasi media interaktif | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mulai dari latar belakang, Lingkup dari permasalahan, Tujuan dan Manfaat, Metodologi Penelitian dan Sistematika dari penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang berhubungan dengan aplikasi yang akan digunakan serta alat pendukung yang digunakan.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang metode serta cara kerja yang digunakan untuk merancang aplikasi multimedia interaktif membaca pada anak tingkat sekolah dasar.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang pembahasan dari hasil penelitian yang sudah dikerjakan dan akan menampilkan hasil dari perancangannya.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan menjelaskan kesimpulan serta saran dari hasil skripsi yang sudah dibuat tentang membangun aplikasi multimedia interaktif membaca pada tingkat sekolah dasar (SD) dengan menggunakan aplikasi adobe flash professional CS6.