

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan dasar yang menjadi landasan bagi pengembangan pendidikan pada jenjang selanjutnya, haruslah mampu berfungsi mengembangkan potensi diri peserta didik dan juga sikap serta kemampuan dasar yang diperlukan peserta didik untuk hidup dalam masyarakat, terutama untuk menghadapi perubahan-perubahan dalam masyarakat, baik dari sisi ilmu pengetahuan, teknologi, sosial maupun budaya ditingkat lokal ataupun global. Kemampuan dasar yang harus dimiliki peserta didik dan menjadi tujuan utama dalam pembelajaran di Sekolah Dasar ( SD ) adalah, kemampuan membaca, menulis dan berhitung atau seringkali disebut dengan istilah “CALISTUNG”.

Menurut (Agus Hariyanto 2009:82) mengungkapkan bahwa dengan strategi pengenalan huruf sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah. (Slamet Suyanto 2005: 165) mengungkapkan bahwa anak yang dapat mengenal huruf dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca dengan lebih baik.

Proses pembelajaran yang cenderung masih bersifat teoritik dan peran guru masih sangat dominan dan gaya masih cenderung satu arah menyebabkan proses pembelajaran yang terjadi hanya sebatas pada penyampaian informasi kurang terkait dengan lingkungan sehingga peserta didik tidak mampu memanfaatkan konsep kunci keilmuan dalam proses pemecahan masalah kehidupan yang dialami

peserta didik sehari-hari. Kondisi inilah yang menurut pemerhati tersebut menyebabkan rendahnya kemampuan membaca, menulis dan berhitung.

Perkembangan teknologi informasi telah membawa pada tahapan pengalaman yang tidak pernah diperkirakan sebelumnya. Salah satu cara yang cukup diminati oleh guru adalah mengajar menggunakan komputer. Komputer dapat menjadikan anak berminat dan menggugah rasa ingin tahu serta dapat membuat pembelajaran tidak cepat membosankan. Namun sayangnya materi yang diajarkan oleh para guru kurang menarik, sehingga siswa-siswi lebih memilih bermain dari pada belajar. Terutama pada pelajaran menghitung, karena pelajaran ini cukup sulit dan juga membutuhkan konsentrasi yang penuh agar siswa-siswi dapat mengerti.

Penyampaian metode pembelajaran yang selama ini digunakan masih menggunakan cara konvensional (Kurnianingtyas dan Nugroho, 2012) atau tatap muka (Yuniati, Purnama dan Nugroho, 2012) (Ceramah). Dengan demikian dirasakan masih memiliki banyak kekurangan dalam menyampaikan pembelajaran ke siswa, antara lain dalam proses belajar siswa diminta menghafal kosakata atau angka. (Lestari, 2014). Selain itu materi yang di sampaikan tidak dapat di serap dengan baik karena media yang di gunakan oleh guru kurang menarik.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya. Saat ini pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan (Hujair, 2009). Hal ini mengindikasikan bahwa

penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas, sudah menjadi suatu kebutuhan sekaligus tuntutan di era global ini.

Guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya *transfer of knowledge*. Oleh karena itu peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan.

Berdasarkan kondisi tersebut adanya pendekatan animasi sebagai pendekatan pembelajaran yang harus dilakukan pada peserta didik Sekolah Dasar (SD) terutama untuk peserta didik kelas rendah (kelas I s.d. III). Pembelajaran yang dilakukan dengan mata pelajaran terpisah akan menyebabkan kurang mengembangkan anak, dan membuat kesulitan bagi peserta didik mengaitkan konsep dengan kehidupan nyata mereka sehari-hari. Akibatnya, para siswa tidak memahami manfaat dari materi yang dipelajarinya dengan kehidupan nyata. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka diangkat sebuah judul **“Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Calistung (membaca menulis berhitung) Bagi Siswa Sekolah Dasar”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka penulis mengambil suatu rumusan masalah yaitu: Bagaimana cara mengembangkan Media Pembelajaran Calistung berbasis multimedia pada siswa sekolah dasar.

### **1.3 Batasan Masalah**

Sesuai dengan judul laporan proposal, penulis membatasi pembahasan laporan proposal ini agar tidak menyimpang dari objek pembahasan yang diinginkan adalah :

1. Pembahasan hanya pada proses pembelajaran calistung pada sekolah dasar (SD).
2. Aplikasi yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran Calistung berbasis multimedia.
3. Pengujian perangkat lunak yang dibuat, hanya meliputi pengujian program, tidak diuji pengaruhnya terhadap prestasi siswa.
4. Perancangan media pembelajaran menggunakan Macromedia Flash.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk membantu guru dalam proses pembelajaran siswa sekolah dasar
2. Membantu siswa pada sekolah dasar dalam mengetahui dan memahami materi calistung pada sistem aplikasi calistung dalam proses belajar.
3. Mengembangkan aplikasi yang dapat membantu proses pembelajaran Calistung (Membaca, Menulis, dan Berhitung) pada siswa sekolah dasar.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran calistung terhadap siswa dan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai

pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media sebagai upaya untuk menyajikan materi Calistung yang lebih menarik.

2. Dapat memberikan kemudahan kepada siswa sekolah dasar dalam proses belajar calistung (membaca menulis dan berhitung) dengan animasi yang diterapkan pada sekolah dasar.
3. Dapat mumbuhkan semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran Calistung.