

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia yang memegang peranan besar dalam membentuk karakter serta kemampuan individu. Melalui pendidikan anak-anak akan memperoleh ilmu yang bermanfaat bagi dirinya, keluarga dan masyarakat (Hana & Talakua, 2023). Salah satu hal yang harus dipelajari pada pendidikan dasar adalah membaca dan menulis. Melalui membaca dan menulis, seseorang dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta pengalaman. Semua hal yang didapatkan melalui aktivitas membaca dan menulis ini akan memungkinkan siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikirnya, mengasah pandangannya, dan memperluas pengetahuannya. Oleh karena itu kemampuan membaca dan menulis merupakan dasar dari pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran membaca dan menulis merupakan suatu sistem pendidikan yang fokus pada kemampuan individu dalam membaca dan menulis saat mereka memulai atau saat mereka memasuki pendidikan sekolah dasar. Keterampilan membaca dan menulis sangat bermanfaat bagi semua orang khususnya bagi anak sekolah dasar untuk melatih kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak (Nurhamsih, Firman, Mirnawati, & Sukirman, 2019). Dalam membaca permulaan masih lebih ditekankan pada pengenalan dan pengucapan lambang-lambang bunyi yang berupa huruf, kata, dan kalimat dalam bentuk sederhana (Fauziah, 2022). Dalam keterampilan menulis permulaan, penekanan diberikan pada kegiatan seperti meniru, memperjelas, dan mengikuti contoh.

Aspek kemampuan membaca dan menulis yang dimiliki oleh siswa kelas I SDN Talang Sepuh masih mengalami masalah, masih terdapat sejumlah siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca dan menulis. Kendala ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, mulai dari dampak covid, kurang penggunaan media interaktif dan metode pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi. Keterbatasan variasi dalam pembelajaran dapat berdampak pada motivasi dan minat siswa terhadap proses belajar. Penting bagi sekolah dan guru untuk mencari cara yang inovatif dan menarik dengan variasi metode pembelajaran seperti penggunaan media teknologi. Kemajuan terbaru dalam teknologi saat ini telah membawa dan mengedepankan pendekatan inovatif baru yang juga menantang pendekatan konvensional untuk pengajaran dan pembelajaran (Khairani, Prayoga, Rosyada, Zulkifli, & Mintarsih, 2021). Dengan mengintegrasikan media teknologi dalam proses belajar oleh guru, seperti pemanfaatan aplikasi interaktif, video pembelajaran, dan permainan edukatif, diharapkan siswa menjadi lebih aktif dan berminat dalam proses pembelajaran serta membantu guru dalam mengajar.

Media pembelajaran memiliki berbagai macam manfaat dalam pembelajaran yaitu kegiatan pembelajaran bisa lebih menyenangkan dan mempermudah komunikasi antara guru dan murid saat menyampaikan materi pembelajaran, sehingga siswa paham terhadap apa yang disampaikan, serta dari kegiatan tersebut siswa akan menjadi lebih aktif dan tidak cepat bosan dikarenakan guru menggunakan metode pembelajaran beraneka (Mufidah & Maulidiyah, 2022).

Penggunaan media teknologi dalam proses pembelajaran dan kegiatan bermain anak harus direncanakan dan disesuaikan dengan tujuan pengembangan kemampuan apa yang ingin dicapai. Game atau permainan menjadi salah satu

media teknologi yang menarik dan interaktif. Game merupakan bentuk aplikasi yang edukatif yang artinya bisa dijadikan sebagai media pembelajaran dimana prosesnya bisa dilakukan dengan konsep belajar sekaligus bermain (Diharjo, Sani, & Arif, 2020). Game edukasi menjadi media pembelajaran yang tepat dalam menggabungkan kegiatan belajar dan bermain. Game edukasi adalah jenis media pembelajaran yang memanfaatkan permainan atau game sebagai sarana untuk mengajarkan materi-materi pendidikan. Media ini menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang dapat membantu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Media game edukasi merupakan sebuah media pembelajaran yang mendukung kurikulum merdeka di SDN Talang Sepuh. Dengan memanfaatkan media ini, siswa dapat belajar dengan lebih interaktif dan menyenangkan, yang dapat membantu meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka. Selain itu, game edukasi juga dapat dirancang sedemikian rupa sehingga sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan di kurikulum merdeka, sehingga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis menghadirkan metode pembelajaran membaca dan menulis permulaan yang menyenangkan dan interaktif yaitu game edukasi "Batu Bara (Baca Tulis Buat Gembira)". Dengan game edukasi ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca dan menulis permulaan, selain itu penelitian ini akan menganalisis sejauh mana game tersebut diterima oleh para guru dan bagaimana penerimaan tersebut memengaruhi penggunaan game tersebut dalam pembelajaran membaca dan menulis permulaan di kelas 1.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan diatas, maka dapat diambil rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun game edukasi yang dapat memudahkan siswa dalam belajar menulis dan membaca permulaan?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan membaca dan menulis permulaan pada siswa kelas I SDN Talang Sepuh setelah pembelajaran dengan menggunakan media game edukasi?

1.3. Batasan Penelitian

Terdapat batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. *Game* berbasis *single player*.
2. Terdapat 2 tipe pembelajaran, yaitu menulis dan membaca permulaan.
3. *Game* ini hanya bisa di mainkan di *platform android*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini membangun game edukasi menulis dan membaca permulaan untuk dapat meningkatkan keterampilan menulis dan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN Talang Sepuh.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi sekolah.

Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah SDN Talang Sepuh dengan cara menyampaikan materi melalui media yang lebih interaktif dan inovatif.

2. Manfaat bagi guru dan siswa.

Membantu guru dalam mengajar membaca dan menulis permulaan kepada siswa dengan lebih mudah, khususnya melalui penggunaan media yang

menarik. Selain itu, memberikan alat bantu kepada siswa untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam membaca dan menulis permulaan dengan menggunakan media yang lebih menarik.