

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan bagi setiap umat manusia. Kebutuhan tersebut harus terpenuhi agar sumber daya manusia meningkat, sehingga pembangunan dan kemaslahatan umat manusiapun dapat tercipta dengan baik. Pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang terdiri dari pendidik sebagai fasilitator dan sebagai bagian dari sumber informasi, peserta didik sebagai orang yang belajar, serta media sebagai sarana penyajian ide, gagasan, dan materi pendidikan (Darmawan 2014:61). Lebih jelasnya, undang-undang No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah 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 di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Dari penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa pendidikan tidak lepas dari proses pembelajaran.

Trianto (2009:17) Menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan suatu tindakan sadar dari seorang pendidik untuk membelajarkan para peserta didiknya dalam rangka mencapai suatu tujuan yang dikehendaki, sedangkan menurut Slameto (2010: 1) menjelaskan bahwa, dalam proses pendidikan di sekolah kegiatan belajar merupakan hal yang paling pokok, ini berarti berhasil

tidaknya tujuan pendidikan bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami siswa. Proses belajar dikatakan efektif jika berbagai komponen dalam kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan maksimal. Komponen dalam kegiatan belajar mengajar tersebut diantaranya guru, siswa, materi ajar, model pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran. Dari kesekian komponen pembelajaran tersebut, salah satu yang dianggap penting dan sangat berpengaruh dalam kegiatan belajar mengajar adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu dari komponen kegiatan belajar mengajar yang memiliki peranan besar dalam terciptanya keberhasilan kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan media, maka pembelajaran akan lebih menarik, kongkrit, mudah dipahami, hemat waktu dan tenaga, dan hasil belajar lebih bermakna (Hamalik 2007: 51). Dalam hal ini media pembelajaran digunakan guru sebagai sarana komunikasi dengan siswa mengenai materi yang diajarkan. Apabila komunikasi tidak nyambung, atau sulit diterima oleh siswa maka kegiatan belajar mengajar kurang efektif.

Di era globalisasi seperti sekarang ini, pemanfaatan media teknologi sangat penting sebagai penunjang pembelajaran dan selalu mengalami perbaikan dan kemajuan. Beragam mediaupun telah banyak diciptakan untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Sudjana (2009: 3-4) mengelompokkan media dalam kegiatan belajar mengajar berupa, media grafis (dua dimensi) seperti, gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, dan komik. Media tiga dimensi, seperti model padat, model penampang, model susun, dan model kerja. Media proyeksi seperti, slide, film, penggunaan OHP,

dan lain-lain. Dan penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran. Dalam teknologi pembelajaran melahirkan inovasi baru yang di kenal dengan *e-learning* (*electronic learning*). E.learning merupakan suatu proses pembelajaran yang memanfaatkan piranti elektronik seperti TV, PDA, Tape dan CD-ROM yang berisi tutorial, ataupun materi pembelajaran. Namun *e-learning* lebih ditekankan terhubung dengan (LAN, WAN dan Internet) yang dapat mempermudah para peserta didik dalam mengakses informasi dan bahan ajar secara online. Sa'ud (2013:180) menjelaskan bahwa *e-learning* merupakan sesuatu kegiatan belajar mengajar atau proses pembelajaran yang memanfaatkan piranti elektronik seperti komputer yang terhubung dengan internet. Namun hal tersebut menyebabkan tidak semua lembaga mampu menerapkannya, terutama bagi lembaga pendidikan swasta ataupun lembaga dipedesaan yang relatif minim dalam segi finansial. Namun kendala tersebut dapat perpecahkan dengan munculnya praktik pembelajaran yang lebih modern yang dikenal dengan *m-learning* (*mobile learning*). Dwiyogo (2013:296) menjelaskan bahwa istilah *m-learning* merujuk pada penggunaan produk teknologi modern yang bersifat praktis seperti PDAs, iPod, PC Tablet, dan Ponsel/*handhpone* atau *smarthpone*.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 24 oktober 2019 terhadap terhadap guru kelas I SDN Dungek 1 di jumpai siswa kelas I, dari 19 siswa 8 siswa belum dapat bisa membaca permulaan dengan lancar, siswa masih memerlukan bimbingan khusus dalam membaca permulaan. Siswa yang belum bisa membaca, saat pembelajaran konsentrasi siswa mudah terganggu dan mudah lupa pada apa yang telah dipelajari sebelumnya. Selalin itu siswa masih

cenderung suka bermain sendiri saat pembelajaran dikelas dan media pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa agar cepat lancar dalam membaca permulaan yang tersedia disekolah masih terbatas. Dari beberapa hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kegiatan berlatih membaca permulaan di SD belum bisa dikatakan berjalan dengan maksimal.

Solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan diuraikan di atas adalah penerapan *m-learnig* menggunakan smartphone android sebagai media dalam pembelajaran karena pada saat ini smartphone menjadi kebutuhan sehari-hari yang di pakai untuk berkomunikasi dll. pengembangan media Pimca (Pintar Membaca) selain juga mengatasi keterbatasan media di harapkan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran membaca siswa SDN Dungkek 1 Sumenep. Melalui beberapa alasan di atas maka peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi pimca (Pintar Membaca) dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih modern sesuai perkembangan zaman serta yang paling utama adalah membantu siswa agar lebih gampang belajar membaca.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran pimca (Pintar Membaca) untuk membantu membaca permulaan di SDN Dungkek 1?
- 2) Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran pimca (Pintar Membaca) untuk membantu membaca permulaan di SDN Dungkek 1?

### C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas dapat di tarik tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan media pembelajaran pimca (Pintar Membaca) untuk membantu siswa agar bisa membaca permulaan.
- 2) Mengetahui respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran pimca (Pintar Membaca) untuk membantu membaca permulaan.

### D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media Pimca (Pintar Membaca) ini adalah :

1. Media pimca (Pintar Membaca) yang dikembangkan ini dibuat dengan bentuk 2 dimensi yang dilengkapi dengan gambar-gambar menarik yang disesuaikan dengan teks yang dibaca serta digunakan warna-warna menarik yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah.
2. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Maksudnya adalah media pimca (Pintar Membaca) cocok digunakan untuk siswa kelas I, karena selain dapat dipakai sebagai media pembelajaran juga bisa dipakai sebagai alat bermain sambil belajar, baik digunakan secara mandiri ataupun secara berkelompok.
3. Dapat digunakan secara berulang-ulang karena dibuat seperti halnya aplikasi yang mana bisa membuat siswa lebih gampang belajar membaca meskipun berada di rumahnya ataupun berada di sekolah.

4. Media pimca (Pintar Membaca) berisi huruf-huruf abjad yang mana ketika di kilik nantinya akan keluar suara huruf abjad tersebut.
5. Dapat digunakan baik online ataupun offline.

#### **E. Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Pimca (Pintar Membaca)**

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan karena permasalahan yang timbul pada siswa kurang lancar dalam membaca ketika dalam proses pembelajaran dimana menyebabkan siswa tidak fokus terhadap pembelajaran yang di sampaikan oleh guru, oleh karena jika tidak dipecahkan maka akan mengurangi kelancaran proses pembelajaran yang berakibat akan tidak tercapainya kompetensi siswa dan proses pembelajaran tidak berjalan secara maksimal. Pengembangan media pembelajaran pimca (Pintar Membaca) sangat tepat untuk mengatasi masalah tersebut karena merupakan media yang praktis dan bisa membuat siswa tertarik untuk belajar membaca karena didalam media tersebut bisa bermain sekaligus belajar membaca, dapat mempermudah siswa belajar membaca meskipun sudah berada dirumah, siswa bisa belajar membaca dengan menginstal aplikasi pimca (Pintar Membaca). Selain itu, pengembangan ini juga memberikan manfaat kepada guru karena media yang sangat praktis ini bisa mempermudah guru untuk membantu proses pembelajaran membaca hal ini sangat penting agar penggunaan *smartphone* tidak hanya sebagai sarana komunikasi.

## F. Definisi Istilah

Untuk menghindari kemungkinan terdapat pengertian ganda pada istilah yang digunakan dalam pengembangan media pimca (Pintar Membaca) ini maka diberikan beberapa penegasan istilah yang dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut

Tabel 1.1 Definisi istilah

No.	Kata	Pengertian
1.	Pengembangan	“Pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Sugiyono, 2016)”
2.	Media	media adalah alat penghubung antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran sehingga apa yang disampaikan guru lebih mudah diterima dan dipahami oleh siswa
3.	Pembelajaran	Pembelajaran adalah proses belajar mengajar antara pendidik, peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar
3.	Media PIMCA (Pintar Membaca)	Media pimca (Pintar Membaca) merupakan media yang dibuat menyerupai Aplikasi yang dapat membantu siswa belajar membaca.