

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya teknologi pada saat ini bisa dimanfaatkan pada proses pembelajaran salah satunya dengan teknologi multimedia. Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara untuk belajar, salah satunya dalam mengenalkan cara belajar membaca untuk anak-anak. Membaca merupakan keterampilan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. anak pada usia sekolah dasar tidak memiliki kemampuan membaca, maka akan banyak mengalami kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada tahap kelas selanjutnya.

Berdasarkan hasil studi kasus yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Dayeuh Kolot 8, setelah melakukan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran bahasa Indonesia mengungkapkan bahwa terdapat alat peraga membaca disekolah tersebut, tetapi tidak dalam bentuk media digital. Guru mengatakan siswa kurang tertarik dengan alat peraga yang sudah ada karena belum ada dalam bentuk media digital,

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis mengangkat topik tentang Aplikasi Interaktif Belajar Membaca Untuk Tingkat Sekolah Dasar Dengan Ejaan Berbasis HTML5. Dibutuhkan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan HTML5 sebagai sarana media untuk menyampaikan materi kepada siswa dalam kegiatan belajar mengajar, dimana siswa dapat mengenal bunyi bahasa, kalimat, dan materi lainnya yang disampaikan dalam bentuk teks, gambar, suara, dan animasi sederhana.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada proyek akhir ini ialah :

1. Bagaimana membantu anak-anak dalam mengenalkan belajar membaca?
2. Bagaimana menyajikan materi mendengar dan berbicara?
3. Bagaimana mengenalkan materi membaca kepada anak?
4. Bagaimana menyediakan belajar membaca secara interaktif?

## 1.3 Tujuan

1. Membangun media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran kelas 1 SD. Dengan materi mendengar, berbicara dan membaca sesuai standar kompetensi KTSP 2006.
2. Membangun media pembelajaran interaktif yang mengenalkan perbedaan bunyi bahasa, kalimat perintah, kalimat sapaan dalam percakapan, pengenalan benda serta pembacaan puisi.
3. Membangun media pembelajaran yang menyediakan pembelajaran suku kata, kata dan kalimat, beserta penggunaan intonasi yang tepat.
4. Mengembangkan aplikasi pembelajaran membaca dengan media teks, gambar, suara dan animasi sederhana.

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada proyek akhir ini ialah :

1. Media pembelajaran ini digunakan pada anak Sekolah Dasar kelas 1 dengan bimbingan para guru.
2. Pembahasan bahan ajar pada aplikasi menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006.

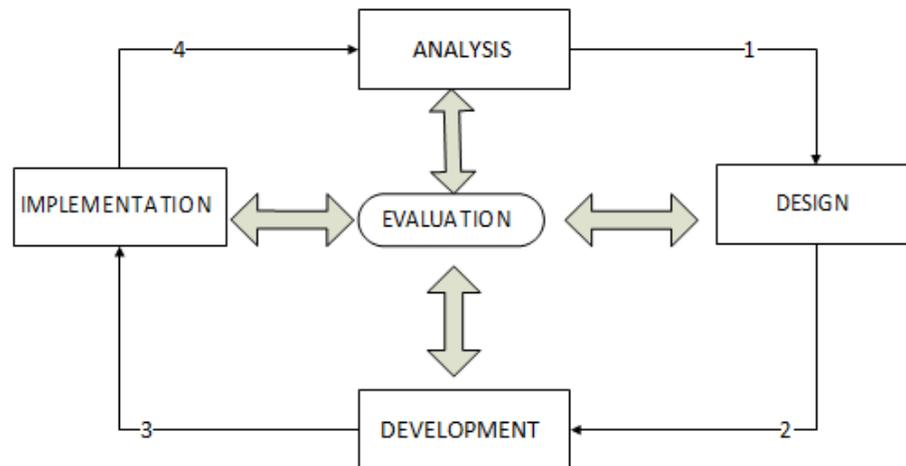
3. Pembahasan materi di dalam aplikasi ini menggunakan buku Gemar Berbahasa Indonesia 1 untuk SD/MI, Mamah Halimah(2008).
4. Studi kasus pada aplikasi ini pada Sekolah Dasar Negeri 8 DayeuhKolot Kabupaten Bandung.
5. Aplikasi yang akan dibuat berbasis HTML5.

### **1.5 Definisi Operasional**

1. Aplikasi Interaktif adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi.
2. Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan penulis melalui media bahasa tulis.
3. Ejaan adalah penggambaran bunyi bahasa (kata, kalimat, dsb) dengan kaidah tulisan (huruf) yang distandardisasikan dan mempunyai makna.
4. HTML5 adalah evolusi terbaru dari standar yang mendefinisikan HTML Istimewa mewakili dua konsep yang berbeda, diklasifikasikan ke dalam beberapa kelompok yaitu Semantik, Konektivitas, *Offline & Storage*, Multimedia, 2D / 3D grafik & Efek, Kinerja & Integrasi, *Styling*, Perangkat akses.

### **1.6 Metode Pengerjaan**

Pada metode pengerjaan, penulis menggunakan metode model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE ini salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari. (Salma, 2009)



Gambar 1-1 Metode ADDIE

Model ADDIE terdiri dari 5 fase dan berikut tahapan yang akan dilaksanakan untuk membuat aplikasi pembelajaran ini :

### 1. Analisis

Analisis merupakan langkah pertama dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Pada tahapan ini akan dilakukan pengidentifikasiian mengenai untuk siapa aplikasi pembelajaran ini dibuat, bagaimana cara mengenalkan belajar membaca kepada anak-anak, dan apa saja masalah yang ada. Lalu melakukan wawancara kepada seorang guru sekolah dasar terkait permasalahan belajar membaca.

### 2. Desain

Pada tahap ini perencanaan sistem desain perangkat lunak dengan kebutuhan (*requirements*) yang telah disesuaikan dengan analisis kebutuhan sebelumnya, memilih bentuk dan tampilan aplikasi keseluruhan, merancang menurut metode pembelajaran dari guru maupun dari panduan buku.

### 3. Pengembangan

Pada tahap ini dilakukan pembuatan dan penggabungan konten yang sudah dirancang pada tahap desain. Kemudian tahapan ini akan dibuat storyboard.

#### 4. Implementasi

Tahapan implementasi ini adalah merupakan untuk menguji aplikasi pembelajaran interaktif ini secara langsung.

#### 5. Evaluasi

Tahapan evaluasi ini merupakan tahapan mengenai evaluasi hasil pembelajaran anak dan evaluasi bagaimana respon anak selama menggunakan aplikasi ini.

### 1.7 Jadwal Pengerjaan

Penjadwalan dalam pengerjaan proposal proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

Tabel 1-1 Jadwal pengerjaan

Kegiatan	Bulan pada																							
	juli				agustus				september				oktober				november				desember			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Analisis Kebutuhan	■	■	■	■																				
Desain					■	■	■	■																
Pengembangan									■	■	■	■												
Implementasi													■	■	■	■								
Evaluasi																	■	■	■	■				
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Sidang																					■			

