

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu tujuan penting pendidikan adalah menghasilkan manusia yang berkarakter. Untuk menghasilkan manusia yang berkarakter dibutuhkan proses dalam jangka panjang, terlebih proses yang dilakukan selama pendidikan dari jenjang pendidikan dasar hingga menengah. Karakter gemar membaca adalah salah satu karakter penting untuk menunjang kemajuan bangsa Indonesia.

Kegiatan membaca dan menulis merupakan salah satu inovasi yang dilakukan pemerintah. Inovasi tersebut diberi nama Gerakan Literasi Sekolah. Gerakan Literasi Sekolah merupakan salah satu gerakan untuk mengembangkan kegiatan membaca dan menulis dalam kegiatan meningkatkan kemauan membaca yang ada di sekolah sehingga akan memberikan dampak pada kemampuan siswa dalam berliterasi sejak dini. Tujuan dari gerakan literasi sekolah untuk memberikan motivasi siswa agar gemar membaca dan menulis sehingga meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca untuk menambah kemampuan.[1]

Seiring dengan Kemajuan era teknologi saat ini yang semakin berkembang menuntut orang untuk memiliki kemampuan dalam membaca dan menulis. Membaca dan menulis merupakan faktor utama dan landasan untuk memulai dunia pendidikan. Jika seorang anak tidak dapat menulis

maka dia juga tidak dapat membaca begitupun sebaliknya. Anak akan merasa rumit dalam memahami pelajaran yang diberikan baik di masa sekarang atau pun di masa yang akan datang.[1] Oleh karena itu, budaya membaca dan menulis harus lebih diterapkan dan dikembangkan kepada individu sejak usia dini terutama anak di usia Sekolah Dasar[2]

Berdasarkan hasil laporan penelitian menyatakan bahwa Indonesia menduduki peringkat ke 62 dari 70 negara berhubungan dengan tingkat literasi, atau berada 10 negara terbawah yang memiliki tingkat literasi rendah. Hal tersebut dinyatakan berdasarkan hasil survei yang dilaksanakan *Program for International Student Assessment (PISA)* yang di sampaikan *Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)* pada 2019. [3] Berdasarkan data literasi membaca dan menulis dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang memerlukan pengembangan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak terutama pada siswa kelas 1 SD Negeri 15 Semende Darat Laut.

Saat ini kebanyakan guru memberikan materi pembelajaran di sekolah masih menggunakan metode pengajaran dengan media buku panduan, begitu pula dengan pembelajaran yang dilakukan di SDN 15 Semende Darat Laut terutama pada kelas 1. Pada pembelajaran menulis dan membaca, anak diajarkan menggunakan buku ataupun barang yang ada di sekitar sekolah. Dalam hal ini banyak siswa yang merasa bosan dengan pembelajaran dan materi yang disampaikan. Anak pun juga cenderung asik bermain dengan temannya yang lain dan tidak

menghiraukan materi. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya rasa ketertarikan dan kurangnya perhatian anak untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu materi yang disampaikan tidak dapat dipahami dengan baik karena media yang digunakan oleh guru kurang menarik.

Dari laporan rendahnya kemampuan literasi tersebut maka yang menjadi pemikiran adalah untuk membangun sebuah perkembangan anak sekolah dasar adalah dengan bermain. Bermain seharusnya menjadi pokok untuk menstimulasi perkembangan dan pertumbuhan kemampuan literasi salah satunya dengan game edukasi. [3]

Game edukasi merupakan permainan yang digunakan untuk memotivasi daya fikir siswa dalam meningkatkan konsentrasi, memperoleh informasi serta mampu mempermudah siswa dalam meningkatkan pemahaman materi. Penggunaan game edukasi sebagai sumber dan media pembelajaran telah banyak dibuktikan melalui penelitian dan menunjukkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.[4] Pada umumnya *game* diciptakan sebagai sarana bermain, namun alangkah lebih baik jika game dibuat sebagai sarana belajar agar anak-anak bisa lebih kreatif dalam berfikir.[5]

Berdasarkan latar belakang dan fenomena yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “***Game* Edukasi Tebak Kata Literasi pada Siswa Sekolah Dasar Fase A Kelas 1**”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti merumuskan “Bagaimana merancang sebuah *game* edukasi tebak kata untuk menunjang cara pembelajaran anak agar menumbuhkan minat dalam literasi?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan agar peneliti tidak jauh dari apa yang akan diteliti sehingga tidak terjadi pembahasan yang keluar dari topik, antara lain:

1. Materi yang akan dibahas meliputi 10 jenis buah-buahan (pir, ceri, apel, kiwi, lemon, jeruk, nanas, durian, pisang dan mangga) 10 jenis sayur-sayuran (sawi, tomat, kubis, cabai, terong, wortel, kentang, brokoli, jagung dan paprika) dan 10 jenis hewan (sapi, unta, ayam, lebah, singa, gajah, bebek, kucing, kancil dan kelinci)
2. Literasi yang digunakan yaitu literasi *basic*.
3. Metode pengembangan sistem yang digunakan metode *waterfall*
4. *Game* ini dirancang menggunakan Adobe Animate versi 2021.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan *game* edukasi sebagai salah satu sumber penunjang pembelajaran. Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini menghasilkan *game* edukasi tebak kata

yang dapat menumbuhkan minat anak dalam berliterasi dengan cara yang menyenangkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Sebagaimana diketahui penelitian bertujuan agar bisa bermanfaat nantinya, manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis
 - a. Mampu menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat selama menempuh jenjang studi di Universitas Baturaja
 - b. Mampu melatih menggabungkan hasil bacaan dari berbagai sumber, mengambil inti sari, dan mengembangkannya menjadisebuah karya tulis.

2. Bagi Perguruan Tinggi

Sebagai bahan referensi tambahan untuk kedepannya di perpustakaan Universitas Baturaja

3. Bagi Pengguna

Sebagai media pembelajaran dan bermain untuk meningkatkan kemampuan literasi bagi siswa sekolah dasar

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari lima bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini menguraikan tentang latar belakang, perumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang dasar-dasar teori yang menjadi landasan dan mendasari penulisan ini yang mendukung penyusunan tugas akhir ini sesuai dengan judul yang diambil.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode pengembangan untuk merancang sistem dan metode penulisan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang perancangan system yaitu penerapan metode pengembangan dan metode penulisan yang di gunakan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran penulisan dan system yang di gunakan.