

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia dalam kehidupannya perlu saling berkomunikasi satu sama lainnya. Komunikasi tersebut dapat dilakukan secara lisan maupun tulisan. Komunikasi tulisan memerlukan kemampuan membaca. Membaca sangatlah penting dan bermanfaat, bagi sebagian orang membaca bisa dijadikan hobi, hiburan atau bahkan kebutuhan. Dengan membaca seseorang dapat memperoleh pengetahuan, Dari pengetahuan tersebut kemudian diperoleh ide-ide kreatif dan dengan ide kreatif itulah yang akan menjadikan seseorang sukses di masa yang akan datang, dan entah bagaimana jadinya apabila sebagian orang atau masyarakat yang tidak bisa membaca mungkin akan kesulitan memperoleh pengetahuan dan informasi yang diperlukan.

Pembelajaran membaca bisa dimulai sejak anak usia dini, Terutama bagi anak yang sudah duduk dibangku SD kelas satu. Dengan kemampuan membaca akan menjadikan anak lebih banyak memperoleh informasi-informasi penting melalui apa yang dibacanya. Untuk menunjang proses peningkatan kemampuan membaca pada anak, terutama membaca permulaan pada anak usia sekolah dasar kelas satu, perlu dikembangkan metode dengan menggunakan teknologi komputer.

Proses guru dalam mengajar saat ini terutama di SD kelas satu masih menggunakan media manual, yaitu guru mengenalkan huruf dan menyusun kata belum menggunakan media komputer, oleh karena itu siswa cenderung merasa bosan sehingga hal tersebut akan mengurangi minat siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya belajar membaca.

Seiring dengan berkembangnya teknologi maka telah banyak juga berkembang berbagai macam aplikasi penunjang dalam pembelajaran membaca, terutama media komputer. Guru perlu merancang pembelajaran membaca dengan baik sehingga mampu menumbuhkan kebiasaan membaca sebagai suatu yang menyenangkan. Suasana belajar harus dapat diciptakan melalui kegiatan permainan bahasa dalam pembelajaran membaca. Oleh karena itu perancangan media pembelajaran membaca permulaan di SD sudah sangat mendesak. Kenyataan yang ada, jika sudah berada diluar kelas siswa akan lebih suka bermain dan menghabiskan waktu diluar rumah dibanding mengulang pelajaran yang ada disekolah.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti merancang sebuah aplikasi Multimedia Interaktif untuk pembelajaran membaca. Dalam hal ini peneliti menggunakan metode pengembangan system yaitu Luther-Sutopo, metode ini merupakan salah satu metode pengembangan system yang banyak digunakan oleh hampir semua pengembang Aplikasi Multimedia khususnya dalam pengembangan aplikasi multimedia interaktif dan dirangkaikan dengan metode pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Dan Intelektual*) dalam mengajar anak kelas satu dengan metode kreatif sehingga anak dapat cepat belajar membaca.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana merancang suatu aplikasi multimedia interaktif untuk meningkatkan minat membaca anak SD kelas satu?
2. Bagaimana penerapan metode luther-sutopo dalam pembuatan aplikasi multimedia pembelajaran interaktif?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Sekolah yang menjadi objek dari penelitian ini adalah SDN No. 64 Kota Timur, dan Siswa yang menjadi objek penelitian adalah Siswa kelas satu, metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode SAVI, pada proses aplikasi yang akan dibuat yaitu terdiri dari pengenalan huruf, pengenalan garis, kata, dan kalimat, pada kalimat disini yaitu hanya dibatasi oleh pengenalan kalimat-kalimat sederhana.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu, membangun aplikasi sebagai sarana pembelajaran Interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa terutama dalam membaca dikelas satu SD.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat-manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Merangsang otak anak dalam kecepatan berpikir, sehingga dapat mengolah informasi melalui Interaksi dengan komputer.
2. Melalui metode pembelajaran SAVI dapat meningkatkan kreatifitas anak dalam berpikir, terutama dalam pembelajaran membaca dan mengenal huruf.