

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pada dasarnya membaca itu sangatlah penting untuk menambah ilmu dan wawasan terutama untuk anak yang masih sekolah. Dengan membaca kita dapat mengetahui sejarah dan pengetahuan tentang dunia. Dari teks yang kita baca maka kita akan mengetahui makna yang ada dalam bacaan tersebut, untuk mengetahui makna tersebut biasanya diperlukan sebuah pertanyaan untuk membantu mengetahui makna apa yang ada dalam bacaan tersebut[1].

Data dari UNESCO menyatakan bahwa dari setiap 1000 orang Indonesia hanya 1 yang rajin membaca. Hal ini menyatakan bahwa sangat kurangnya minat baca pada rakyat Indonesia. Pada 2016 diadakan sebuah studi untuk mengetahui tingkat literasi di dunia, fakta yang mengejutkan adalah Indonesia menduduki peringkat 60 dari total 61 negara partisipan.[2]

Membaca di Sekolah Dasar merupakan landasan bagi tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Sebagai kemauan yang mendasari tingkat pendidikan selanjutnya, maka membaca perlu mendapat perhatian guru, sebab jika dasarnya tidak kuat pada tahap pendidikan berikutnya siswa akan mengalami kesulitan untuk dapat memperoleh dan memiliki pengetahuan.

Dalam penelitian ini langkah-langkah pembelajaran dengan metode *storytelling* adalah (1) siswa membaca tentang konsep unsur-unsur cerita, (2) siswa membacakan cerita dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat dengan cerita, (3) siswa menyimak cerita dengan seksama, (4) siswa menentukan unsur-unsur cerita dan (5) siswa menceritakan kembali cerita dengan bahasa sendiri.[3]

Untuk meningkatkan minat membaca pada anak sekolah dasar dapat digunakan dengan pembuatan *game* membaca dan kuis, karena seiring perkembangan zaman dan semakin majunya teknologi sekarang banyak anak sekolah dasar yang sudah mengenal *smartphone* dan kebanyakan anak menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*[4].

1.1.1 Belajar Membaca



Gambar 1. 1 Game belajar Membaca

Game belajar membaca dibuat oleh studio EduNet Indonesia, game ini dirilis pada tanggal 7 September 2014. Game ini mengajarkan cara membaca dasar seperti mengeja. Selain itu juga diajarkan beberapa jenis lagu anak-anak dan cara menulis.

1.1.2 Belajar Membaca Lancar



Gambar 1. 2 Game belajar Membaca Lancar

Game belajar membaca lancar dibuat oleh studio Solite Kids, game ini dirilis pada tanggal 20 Juni 2017. Game ini mengajarkan cara membaca dengan sangat luas, diantaranya mengajarkan huruf konsonan, suku kata, nama buah dll. Dan juga disertai dengan fitur game tebak kata, balon kata, tebak huruf vokal dan pasang huruf.

1.1.3 Membaca Bersama Budi



Gambar 1. 3 Membaca Bersama Budi

Game membaca bersama budi dibuat oleh studio Sriksetra Studio, game ini dirilis pada tanggal 12 Mei 2016. Game ini dirancang untuk mengajarkan anak-anak cara membaca huruf, suku kata dan kalimat. Semua dalam bahasa Indonesia.

Indonesia memiliki segudang cerita rakyat yang siap untuk di-eksplorasi. Tetapi hanya beberapa saja yang dapat membekas di ingatan orang-orang, hal ini terjadi karena hanya beberapa cerita rakyat yang dapat dibukukan. Masih banyak cerita rakyat dari setiap daerah yang belum terungkap karena hanya menyebar melalui mulut ke mulut. Padahal banyak cerita rakyat daerah yang mempunyai nilai-nilai positif.[5]

Oleh karena itu dibuat sebuah game yang dapat meningkatkan minat membaca dengan mengusung tema cerita sejarah, legenda dan cerita rakyat.

1.2 RUMUSAN PERMASALAHAN

Berdasarkan latar belakang di atas, dengan ini penulis merumuskan sebuah masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan metode *storytelling* dan membuat *game* agar memotivasi anak suka membaca?
2. Bagaimana cara membuat *game* yang unik untuk menarik minat membaca anak-anak ?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

1. Pemulihan penerapan metode *storytelling* dan membuat *game* agar memotivasi anak suka membaca.
2. Mengetahui cara membuat *game* yang unik untuk menarik minat membaca anak.