

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan latar belakang penelitian. Ada pun yang akan dibahas sebagai berikut, yaitu: (1) latar belakang; (2) identifikasi masalah; (3) pembatasan masalah; (4) rumusan masalah; (5) tujuan penelitian; (6) manfaat penelitian; dan (7) spesifikasi produk yang diharapkan.

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu memahami dan dapat menggunakan alat yang tersedia dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Kemajuan di bidang teknologi pendidikan mampu dijadikan sebagai faktor untuk memajukan pendidikan nasional. Kegiatan pembelajaran yang kebanyakan secara konvensional dapat digantikan dengan pembelajaran yang interaktif sehingga siswa dapat menerima dengan semangat dan dapat memanfaatkan multimedia.

Memasuki abad ke-21, bisnis digital di berbagai sektor mulai marak di banyak negara. Keadaan ini menyebabkan pergeseran paradigma pembelajaran dihadapi untuk mempersiapkan pendidikan menyongsong area global. Dalam hal ini, salah satu keterampilan abad ke-21 menuntut terjadinya perubahan evolusi berpikir. Setiap siswa di abad ini, diharapkan memiliki keterampilan berpikir yaitu bagaimana berpikir kritis (*high order thinking skill* atau lebih dikenal dengan nama **HOTS**), mencari solusi, kreatif, berinovasi, komunikasi, kolaborasi, serta memiliki keterampilan informasi dan media (*ICT literacy*) Friedman (2006; Sutrisno, 2011:9).

Kemajuan di bidang teknologi pendidikan sangat membantu dan memberikan pengalaman baru kepada siswa dan guru. Keterampilan dalam menggunakan teknologi sangat dibutuhkan untuk menghadapi era global sehingga guru diharapkan dapat menguasai teknologi dalam pembelajaran. Sejalan dengan itu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga diharapkan dapat menggunakan teknologi dalam penyampaian materi sehingga pembelajaran lebih menarik dan tersampainya tujuan pembelajaran.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran wajib yang ada di sekolah dasar sesuai dengan kurikulum yang diterapkan Indonesia. Marpaung dan Siagian (2016:29) menyatakan bahwa “Bahasa Indonesia dari segi fungsinya mempunyai arti yang sangat majemuk, antara lain, sebagai bahasa persatuan, sebagai bahasa pendidikan, sebagai alat komunikasi resmi, sebagai bahasa sosial, dan bahasa pertama bagi sebagian besar warga negara Indonesia”. Sejalan dengan pengertian tersebut “Pembelajaran bahasa merupakan sebuah proses yang berjalan linear/lurus, diawali dengan penguasaan bahasa lisan (menyimak dan berbicara) dan dilanjutkan dengan (membaca dan menulis)” Ghazali (2010; Fikri dan Madona, 2017:111).

Berdasarkan pada pelaksanaan kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 3 Alai Padang selama 1 minggu pada tanggal 1-6 November 2019, ditemukan beberapa fakta terkait dengan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. *Pertama*, penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia masih terbatas terhadap beberapa materi, ada beberapa materi yang hanya disampaikan melalui media konvensional seperti penggunaan papan tulis sehingga

pembelajaran menjadi kurang menarik. *Kedua*, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran, pendidik sudah menggunakan media gambar namun masih belum menggunakan media berbasis aplikasi komputer. *Ketiga*, ditemukan bahwa kurangnya pemanfaatan teknologi berbasis komputer dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 03 Alai Padang padahal sarana yang tersedia memadai.

Fakta-fakta tersebut juga diperkuat melalui wawancara penulis dengan Desmawati M. S.Pd selaku guru kelas IV C pada tanggal 6 November 2019 menyampaikan bahwa penggunaan media Bahasa Indonesia kelas IV masih belum optimal dilakukan meskipun sudah ada media-media gambar tetapi masih terbatas terhadap beberapa materi. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran diakui juga masih kurang karena pembuatan media melalui aplikasi membutuhkan kemahiran, disamping keterbatasan waktu untuk mengembangkan media tersebut, sehingga dengan pertimbangan tersebut peneliti ingin melakukan penelitian di sekolah ini.

Berdasarkan paparan tersebut, maka penting dibuat sebuah media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD. Menurut Arsyad (2017:162-163) “Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi itu”. Saat ini, “Media pembelajaran interaktif berbasis *flash* ini efektif ditinjau dari peningkatan nilai siswa” (Lailiyah, 2018:1158). Tujuan pemilihan media *Macromedia Flash 8* ini adalah untuk memberikan

metode baru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dengan memaksimalkan fasilitas sekolah sehingga proses belajar menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Interaktif dengan Menggunakan *Macromedia Flash 8* untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Alai Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah sebagai berikut : (1) Penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia masih terbatas, dengan menggunakan media konvensional sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik; (2) Pendidik di SD Negeri 3 Alai Padang pada kelas IV C dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia belum menggunakan media interaktif berbasis aplikasi komputer; (3) Kurangnya kemampuan pendidik membuat media interaktif pembelajaran Bahasa Indonesia; dan (4) kurangnya pemanfaatan teknologi berbasis komputer dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 3 Alai Padang padahal sarana di sekolah ini memadai.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media berbasis *Macromedia Flash 8* pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang memenuhi kriteria valid. Model pengembangan yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D yaitu, *define, design, develop, dan disseminate* yang merupakan salah satu model design pembelajaran sistematis. Namun, pada penelitian ini yang akan dilalui peneliti hanya sampai tahap Ke 3 yaitu tahap pengembangan (*develop*) karena kebutuhan

media pembelajaran pada tahap dasar diprediksi cukup sampai “menghasilkan produk media”. Tahap *disiminate* yang merupakan langkah keempat bisa dilanjutkan pada penelitian berikutnya. Untuk itu penelitian ini akan menjadi penelitian 3-D dimana hanya terdapat tahap pendefenisian, perancangan, dan pengembangan. Materi yang dikembangkan yaitu Tema 6 Cita-citaku Subtema 3 Hebatnya Cita-citaku materi puisi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah bagaimanakah validitas Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Interaktif dengan Menggunakan *Macromedia Flash 8* yang memenuhi kriteria valid?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran Bahasa Indonesia interaktif dengan menggunakan *Macromedia Flash 8* untuk siswa kelas IV yang memenuhi kriteria valid.

F. Manfaat Penelitian

Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut: (1) Bagi siswa, dapat melakukan proses belajar dengan lebih menyenangkan melalui media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV; (2) Bagi guru, dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* serta dapat dijadikan referensi

dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya; (3) Bagi sekolah, dapat menambah media pembelajaran dan memaksimalkan penggunaan sarana teknologi informasi di sekolah; (4) Bagi peneliti selanjutnya, sebagai referensi dalam penelitiannya sehingga menjadi pedoman dalam penelitian selanjutnya.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang spesifik, yaitu media pembelajaran Bahasa Indonesia interaktif Menggunakan *Macromedia Flash 8* untuk Siswa Kelas IV SD. Adapun spesifikasi produk yang dihasilkan sebagai berikut: (1) Media pembelajaran Bahasa Indonesia dibuat menggunakan *Macromedia Flash 8*; (2) Media pembelajaran Bahasa Indonesia terdiri dari tujuh bagian, yaitu: (a) Petunjuk, berisi petunjuk tombol-tombol penggunaan; (b) Kompetensi Dasar, berisi tentang kompetensi dasar yang digunakan dalam pembelajaran; (c) Indikator, berisi tentang indikator yang digunakan dalam pembelajaran; (d) Tujuan Pembelajaran, yang berisi dari target pembelajaran yang akan dicapai; (e) Materi, berisi materi ajar Tema 6 Cita-citaku Subtema 2 Hebatnya Cita-citaku materi puisi; (f) Latihan, berisi latihan sebanyak 10 buah yang disesuaikan dengan materi; (3) Penyajian media pembelajaran Bahasa Indonesia di desain dengan *stage* yang indah dengan ukuran 1024 x 600, jenis tulisan *times new roman*; (4) Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan bahasa yang sesuai dengan karakteristik anak SD; dan (5) Penyajian media pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan animasi, suara, dan tombol interaktif sehingga media terlihat menarik.