

**PENGEMBANGAN E-MEDIA CERITA KARTUN BERBASIS
MACROMEDIA FLASH 8 TEMA 7 KEBERSAMAAN DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS II
SDN 56 ANAK AIR KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Ditulis Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh
RAHMI BAKRI
NPM. 1710013411132



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2021**

UNIVERSITAS BUNG HATTA

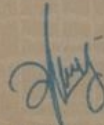
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Rahmi Bakri
Npm : 1710013411132
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Cerita Kartun Berbasis *Macromedia*
Flash 8 Tema 7 Kebersamaan dalam Pembelajaran Bahasa
Indonesia Siswa Kelas II SDN 56 Anak Air Kota Padang

Padang, 06 Agustus 2021

Disetujui untuk diujikan oleh:

Pembimbing



Hidayati Azkiya, S.Pd., M.Pd

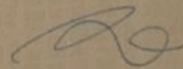
Mengetahui

Dekan FKIP



Drs. Khairul, M.Sc

Ketua Prodi PGSD



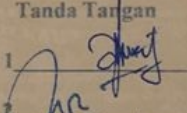
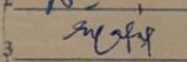

Dra. Zulfa Amrina, M.Pd

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Jumat** tanggal **Enam** bulan **Agustus** tahun **Dua Ribu Dua Satu** bagi:

Nama : Rahmi Bakri
NPM : 1710013411132
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Kartun Berbasis *Macromedia Flash*
8 Tema 7 Kebersamaan Dalam Pembelajaran Bahasa
Indonesia Siswa Kelas II SDN 56 Anak Air Kota Padang

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Hidayati Azkiya, S.Pd., M.Pd (Ketua)	1 
2. Dr. Wirnita Eska, MM (Anggota)	2 
3. Dr. Syofiani, M.Pd (Anggota)	3 

Lulus Ujian Tanggal : 6 Agustus 2021

Mengetahui

Dekan FKIP


Drs. Khairul, M.Sc

Ketua Program Studi


Dra. Zulfa Amrina, M.Pd

**PENGEMBANGAN E-MEDIA CERITA KARTUN BERBASIS
MACROMEDIA FLASH 8 TEMA 7 KEBERSAMAAN DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA
KELAS II SDN 56 ANAK AIR KOTA PADANG**

Rahmi Bakri¹, Hidayati Azkiya¹

**¹Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas keguruan dan Ilmu
Pendidikan**

Universitas Bung Hatta

Email: rahmibakri13@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan media pembelajaran bahasa Indonesia sehingga pembelajaran kurang menarik, dan metode yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran masih konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan E-media cerita kartun berbasis *Macromedia Flash 8* tema 7 kebersamaan dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas II SDN 56 Anak Air Kota Padang. Teori yang digunakan adalah Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, Berbicara, Media Pembelajaran, E-media Cerita Kartun, *Macromedia Flash 8*. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian *Research and Development* (R&D). Model penelitian yang digunakan adalah tipe 4-D yaitu, *define, design, development, dan disseminate*. Penelitian hanya sampai pada fase *development* (3D). Validator angket validitas dilakukan oleh 3 orang dosen ahli, untuk uji praktikalitas dilakukan pada guru dan siswa kelas II SDN 56 Anak Air Kota Padang, dan untuk uji efektivitas merupakan hasil tes siswa kelas II SDN 56 Anak Air Kota Padang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-media yang dihasilkan dikategorikan sangat valid oleh validator dengan nilai rata-rata (90,64%) baik dari aspek penilaian materi (91,66%), aspek penilaian bahasa (93,75%), dan aspek penilaian desain (86,53%). E-media yang dihasilkan dikategorikan sangat praktis oleh guru dengan rata-rata presentase (98,75%). Serta dikategorikan sangat praktis oleh siswa dengan rata-rata presentase (99,5%). Hasil Penelitian pada uji efektivitas dikategorikan (90%). Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa pengembangan E-media cerita kartun berbasis *Macromedia Flash 8* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II SDN 56 Anak Air Kota Padang yang dihasilkan sangat valid, sangat praktis dan efektif sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas II SD.

**Kata kunci : Pengembangan, E-Media, Cerita Kartun, *Macromedia Flash 8*,
Berbicara, Bahasa Indonesia**

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR BAGAN.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Pengembangan.....	4
F. Manfaat Pengembangan.....	4
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	5

BAB II LANDASAN TEORETIS

A. Kajian Teori.....	7
1. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.....	7
a. Pengertian Pembelajaran.....	7
b. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.....	8
c. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.....	8
2. Berbicara.....	10
a. Pengertian Berbicara.....	10
b. Tujuan Berbicara.....	10
3. E-Media Pembelajaran.....	12
a. Pengertian E-Media Pembelajaran.....	12
b. Manfaat E-Media Pembelajaran.....	12

c. Jenis-jenis E-Media Pembelajaran.....	14
4. E-Media Cerita Kartun.....	15
a. Pengertian E-Media Cerita Kartun	15
b. Jenis-jenis E-Media Cerita Kartun.....	16
c. Keuntungan dan Kelemahan Cerita Kartun.....	17
d. Pembelajaran Berbicara Cerita Kartun	18
5. <i>Macromedia Flash 8</i>	19
a. Pengertian <i>Macromedia Flash 8</i>	19
b. Kelebihan <i>Macromedia Flash 8</i>	20
c. Langkah-langkah Pembuatan E-Media Interaktif Menggunakan <i>Macromedia Flash 8</i>	20
B. Penelitian yang Relevan	25
C. Kerangka Konseptual	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Model Pengembangan.....	29
B. Prosedur Pengembangan.....	29
C. Uji Coba Produk	38
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan.....	44
1. Penyajian Uji Coba.....	44
2. Hasil Analisis Data.....	59
3. Revisi Produk.....	68
B. Pembahasan	71
1. Hasil Validasi	71
2. Hasil Praktikalitas.....	74
3. Hasil Efektivitas.....	77
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	78
B. Saran	79
DAFTAR RUJUKAN.....	80
LAMPIRAN.....	83