

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari ditingkat pendidikan dasar sampai perguruan tinggi adalah bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia mencakup beberapa komponen keterampilan berbahasa yang meliputi aspek menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat keterampilan berbahasa, peneliti membahas tentang keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara (retorika) adalah seni tentang berbicara yang dimiliki seseorang. Keterampilan berbicara merupakan seni tentang berbicara yang merupakan sarana komunikasi dengan bahasa lisan meliputi proses penyampaian pikiran, ide, gagasan dengan tujuan melaporkan, menghibur, atau meyakinkan orang lain.

Agar proses belajar dan pembelajaran lebih efektif maka digunakan E-Media. E-Media adalah untuk meningkatkan suatu efektivitas dan efisiensi perlu menggunakan berbagai metode pembelajaran yang bervariasi agar tidak membosankan dan juga untuk menarik suatu minat dari orang lain mendapatkan suatu informasi tersebut. Salah satu E-Media yang peneliti gunakan yaitu E-Media cerita kartun berbasis *Macromedia Flash 8*. *Macromedia Flash 8* adalah program

untuk membuat animasi dan aplikasi *web profesional*. *Macromedia Flash 8* juga dapat digunakan untuk membuat game, animasi kartun, dan aplikasi multiE-Media interaktif seperti demo produk dan tutorial interaktif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas II SDN 56 Anak Air Kota Padang yaitu Ainim Mardiah, S.Pd. Pada hari Senin tanggal 11 Januari 2021 dikemukakan permasalahan yang terdapat pada SDN 56 Anak Air Kota Padang yaitu pertama, pada pembelajaran bahasa Indonesia masih terbatas di beberapa materi, ada materi yang disampaikan melalui E-Media seperti papan tulis dan buku. Kedua, kurangnya pemanfaatan teknologi berbasis IT dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia di SDN 56 Anak Air Kota Padang. Ketiga, di SDN 56 Anak Air Kota Padang belum menggunakan E-Media cerita kartun berbasis *Macromedia Flash 8* pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penting dibuat E-Media pembelajaran bahasa Indonesia kelas II SD dengan materi cerita dongeng fabel (binatang) yang berjudul 1) Kerbau dan Burung Jalak, dan 2) Gajah yang Baik Hati pada KD 3.8 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menjawab permasalahan tersebut, E-Media yang dikembangkan dengan menggunakan E-Media cerita kartun berbasis *Macromedia Flash 8*. Maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “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”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, secara umum kajian masalah pada penelitian ini adalah :

1. Penggunaan E-Media pada pembelajaran bahasa Indonesia masih terbatas di beberapa materi, ada materi yang disampaikan hanya melalui E-Media seperti menggunakan papan tulis, sehingga pembelajaran yang diberikan kepada siswa kurang menarik.
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi berbasis IT dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia di SDN 56 Anak Air Kota Padang padahal sarana dan prasana di sekolah tersebut lengkap.
3. Pendidik di SDN 56 Anak Air di kelas II SDN 56 Anak Air Kota Padang belum menggunakan E-Media berbasis *Macromedia Flash 8*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah tersebut, maka batasan masalah disini hanya memfokuskan pada keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi dongeng binatang (fabel) dan menggunakan E-Media cerita kartun berbasis *Macromedia Flash 8* pada kelas II di SDN 56 Anak Air Kota Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah proses pengembangan E-Media cerita kartun berbasis *Macromedia Flash 8* dengan materi dongeng binatang (fabel) untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada kelas II SDN 56 Anak Air Kota Padang?
2. Bagaimanakah pengembangan E-Media cerita kartun berbasis *Macromedia Flash 8* dengan materi dongeng binatang (fabel) untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada kelas II SDN 56 Anak Air Kota Padang yang valid, praktis, dan efektivitas?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Menghasilkan E-Media pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi dongeng binatang (fabel) pada keterampilan berbicara dengan menggunakan E-Media cerita kartun berbasis *Macromedia Flash 8* di kelas II SDN 56 Anak Air Kota Padang.
2. Mengetahui pengembangan E-Media cerita kartun berbasis *Macromedia Flash 8* dengan materi dongeng binatang (fabel) untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada kelas II SDN 56 Anak Air Kota Padang yang valid, praktis, dan efektivitas.

F. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan E-Media pembelajaran interaktif memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Siswa dapat melakukan proses belajar dengan lebih menyenangkan melalui E-Media pembelajaran bahasa Indonesia kelas II.

2. Bagi Guru

Guru dapat menambah pengetahuan tentang E-Media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* serta dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan E-Media pembelajaran lainnya.

3. Bagi Sekolah

Menambah ketersediaan E-Media pembelajaran bahasa Indonesia untuk mata pelajaran bahasa Indonesia kelas II dan memaksimalkan penggunaan sarana dan prasarana teknologi informasi yang ada di sekolah.

4. Bagi Penelitian Lain

Dapat menjadi rujukan, sumber informasi dan bahan referensi penelitian selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan dalam materi-materi yang lainnya untuk meningkatkan kualitas belajar.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah E-Media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *Macromedia Flash 8* pada kelas II SD. Adapun spesifikasi produk yang akan dihasilkan sebagai berikut :

1. E-Media pembelajaran Bahasa Indonesia dibuat dengan aplikasi *Macromedia Flash 8*.



Gambar 1. Logo *Macromedia Flash 8*

2. E-Media pembelajaran bahasa Indonesia terdiri dari :
 - a. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator yang akan diajarkan kepada siswa.
 - b. Tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa.
 - c. Materi, berisi materi dongeng (fabel) pada KD 3.8 yaitu menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.
 - d. Latihan, berisi latihan yang disesuaikan dengan materi dongeng (fabel) pada kd 3.8 yaitu menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.
 - e. Daftar pustaka yang menjadi rujukan pada materi dan gambar dari peneliti temukan.
 - f. Profil, berisi profil peneliti secara lengkap.
 - g. Penutup.
3. Bahasa yang digunakan dalam E-Media pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa.
4. Kurikulum yang dipakai yaitu kurikulum 2013 revisi 2017.

5. Penyajian E-Media pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan, animasi, dan tombol sehingga E-Media terlihat menarik.

