

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Peningkatan kualitas SDM jauh lebih mendesak untuk segera direalisasikan terutama dalam menghadapi era persaingan global. Oleh karena itu, peningkatan kualitas SDM sejak dini merupakan hal penting yang harus dipikirkan secara sungguh-sungguh. Untuk menunjang terlaksananya kegiatan tersebut maka dapat disalurkan melalui belajar. Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam keberhasilan seseorang mencapai sebuah tujuan pendidikan. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan karakter dan potensi seseorang sesuai dengan minat bakatnya.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu aspek penting yang perlu diajarkan kepada para siswa di sekolah. Maka mata pelajaran ini diberikan sejak masih bangku Sekolah Dasar (SD) karena siswa mampu menguasai, memahami dan dapat mengimplementasikan keterampilan berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan berpartisipasi dalam masyarakat yang mengemukakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analisis dan

imajinatif yang ada dalam dirinya. Pembelajaran di Sekolah Dasar adalah proses yang harus dilaksanakan secara terus menerus untuk meningkatkan kualitas, kemampuan dan proses belajar mengajar dan berbagai faktor yang berkaitan dengan arahan agar tujuan pendidikan dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat diartikan bahwa tujuan pendidikan dapat tercapai melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran dapat dilakukan oleh siswa dan guru yang ada di sekolah dengan cara guru mengajar dan siswa belajar. Ketika pembelajaran berlangsung interaksi diperlukan antara guru ketika mengajar dan respon yang dikeluarkan siswa ketika menerima ajaran dari guru tersebut guna mencapai hasil belajar. Berbagai permasalahan dalam implementasi pembelajaran bahasa Indonesia yang sesuai dengan hakikatnya sangat kompleks, karena itu pemikiran-pemikiran masih terus disumbangkan untuk memecahkan permasalahan.

Dalam proses pembelajaran, pendidikan diselenggarakan secara aktif, menyenangkan dan memotivasi siswa. Dengan demikian proses pembelajaran atau kegiatan belajar-mengajar menjadi daya tarik yang menyenangkan bagi siswa. Pada Kurikulum 2013 (K13) revisi 2018, mata pelajaran Bahasa Indonesia mendapat bagian yang jelas dengan memiliki standar kompetensi (SK) yang meliputi empat aspek keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Dengan pendidikan siswa akan mempunyai kemampuan seperti membaca, menulis ataupun berhitung dengan baik. Pada saat proses pembelajaran guru dapat melihat mata pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa. Banyak mata pelajaran yang dapat diajarkan seperti mata pelajaran Bahasa Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran pokok yang sudah dimulai sejak sekolah dasar. Dengan mempelajari Bahasa Indonesia di sekolah dasar maka siswa dapat mengetahui keempat keterampilan berbahasa yang ada, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut saling berkaitan antara satu sama lain, antara menyimak dan berbicara serta membaca dan menulis. Guna mengajarkan keterampilan berbahasa yang ada pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar diperlukan pendekatan pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran yang dapat dipakai adalah salah satunya pendekatan *Contextual Teaching and Learning*. Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dirasa cocok digunakan karena pendekatan ini mampu mengaitkan antara pengetahuan dengan keadaan yang ada disekitar atau kehidupan sehari-hari, di mana akan sangat berkaitan dengan tema dan subtema pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang akan diajarkan. Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual akan lebih terasa nyata dengan menggunakan media sebagai perantaranya.

Dengan mengembangkan e-media pembelajaran guru dapat menggunakan e-media pembelajaran sebagai alat atau perantara antara guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran. E-media sangat perlu digunakan pada saat proses pembelajaran, karena media pembelajaran bertujuan untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berbagai macam media pembelajaran yang digunakan di Sekolah Dasar seperti e-media *Power Point* dan e-media Animasi Dua Dimensi, yang dengan itu guru perlu menambahkan e-media pembelajaran yang akan dikembangkan dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa salah satunya e-media pembelajaran *Macromedia Flash*. *Macromedia flash* merupakan sebuah media elektronik yang dapat dipakai secara mandiri oleh guru dan siswa. *Macromedia Flash* ini berbentuk *audio visual* atau lebih tepatnya berupa video yang didalamnya terdapat gambar karakter atau kartun animasi bergerak serta teks tulisan berupa materi yang disesuaikan dengan KD (Kompetensi Dasar) pembelajaran dan suara yang mendukung yang dapat membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik praktis. Dengan menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash* ini guru bisa lebih mudah meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan mengembangkan media pembelajaran *Macromedia Flash* dilakukan observasi ke sekolah dasar yang belum menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 16 Agustus 2021 sampai 19 Agustus 2021 pada kelas IV di SDN 8 Ulak Karang Selatan, dapat diamati kondisi dan situasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran bersama guru. Pada saat proses pembelajaran berlangsung terlihat ada beberapa siswa cenderung tidak memperhatikan guru di saat menerangkan pembelajaran, siswa lebih banyak bermain dan mengobrol bersama teman sebangkunya, dan saat guru bertanya kepada siswa, siswa lebih banyak diam dan tidak dapat menjawab. Sedangkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran hanya menggunakan metode konvensional seperti *Power Point*, *Animasi dua dimensi* tetapi guru belum ada menggunakan media pembelajaran salah satunya *Macromedia Flash* dalam proses pembelajaran yang membuat pembelajaran menjadi kurang menarik. Setelah peneliti melakukan observasi kemudian dilakukan kegiatan wawancara pada tanggal 16 Agustus 2021 sampai 19 Agustus 2021 bersama guru kelas IV ibu Yenny Triza Darnita, S.Pd. SDN 8 Ulak Karang Selatan.

Berdasarkan wawancara bersama guru kelas IV ibu Yenny Triza Darnita, S.Pd. SDN 8 Ulak Karang Selatan, peneliti mendapatkan masalah yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran, yaitu guru merasa sulit dalam mengembangkan materi dan memberikan contoh kepada siswa karena belum adanya penggunaan e-media pembelajaran *Macromedia Flash* dalam proses pembelajaran, ditambah metode yang digunakan guru yaitu metode konvensional sehingga guru merasa kesulitan dalam menarik minat belajar siswa. Selain permasalahan yang dihadapi guru, dapat juga informasi bahwa

jumlah siswa kelas IV sebanyak 27 siswa dengan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75.

**Tabel 1. Nilai Ujian Tengah Semester 1 2021 Kelas IV SDN 8
Ulak Karang Selatan**

Kelas	Jumlah	Nilai Rata-Rata	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas
IV	27	75	75	18	9

(Sumber : Wali Kelas IV SDN 8 Ulak Karang Selatan)

Agar pembelajaran menulis dan membaca puisi dapat berjalan lebih baik, diperlukan e-media pembelajaran yang dapat membangkitkan kreativitas dan imajinasi siswa. Dengan memperhatikan tema yang digunakan yaitu, tema 6 (Cita-citaku) subtema 1 (aku dan cita-citaku), dengan menggunakan KD (Kompetensi Dasar) yang dikembangkan 4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri. E-media pembelajaran *Macromedia Flash* dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* diharapkan dapat memfasilitasi dan meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian, tujuan pembelajaran materi menulis puisi dan membaca puisi dapat dicapai dengan baik dan maksimal.

B . Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penerapan sistem belajar yang konvensional oleh guru sehingga kurang efektif dan efisien dalam pembelajaran.

2. Guru hanya menggunakan buku tema sebagai sumber belajar dan guru hanya menggunakan media sederhana yang terdapat pada lingkungan sekitar.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam materi puisi.

C . Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, batasan masalah penelitian ini adalah pengembangan e-media *Macromedia Flash* berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Materi yang akan dikembangkan yaitu tema 6 cita-citaku subtema 1 Aku dan Cita-Citaku materi menulis dan membaca puisi pada kelas IV SDN 8 Ulak Karang Selatan.

D . Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimanakah proses pengembangan e-media *Macromedia Flash* berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis dan membaca puisi siswa kelas IV SDN 8 Ulak Karang Selatan yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif ?
2. Bagaimanakah hasil pengembangan e-media *Macromedia Flash* berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis dan membaca puisi siswa kelas IV

SDN 8 Ulak Karang Selatan yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif?

E . Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dirumuskan, tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan e-media *Macromedia Flash* berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis dan membaca puisi siswa kelas IV SDN 8 Ulak Karang Selatan Padang.
2. Menghasilkan kualitas e-media *Macromedia Flash* berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis dan membaca puisi siswa kelas IV SDN 8 Ulak Karang Selatan yang memenuhi kriteria Valid, Praktis dan Efektif.

F . Manfaat Pengembangan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan diharapkan akan mempunyai manfaat, diantaranya:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis hasil penelitian pengembangan ini dapat di jadikan sebagai media atau bahan penunjang untuk menambah wawasan bagi guru maupun siswa dan menambah wawasan, ilmu pengetahuan bagi pembaca khususnya berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk memahami materi pelajaran karena materi pelajaran divisualkan sehingga lebih mudah memahaminya serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar.

2. Bagi Guru

Guru dapat menambah pengetahuan tentang e-media *Macromedia Flash* serta dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya.

3. Bagi Sekolah

Menambah ketersediaan e-media pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sebagai penunjang proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa.

G . Spesifikasi Produk

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang spesifik, yaitu e-media *Macromedia Flash* berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. Adapun spesifikasi produk yang akan dihasilkan sebagai berikut:

1. Materi yang akan dibuat adalah tentang puisi (Menulis dan Membaca) pada buku tema 6 (Cita-Citaku), subtema 1 (Aku dan Cita-Citaku), KD (Kompetensi Dasar) 4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri, dan pembelajaran yang dipakai adalah pembelajaran 1 dan 3.

2. Pendekatan materi yang dipakai adalah *Contextual Teaching and Learning*
3. Bahasa yang digunakan dalam media menggunakan bahasa yang sesuai dengan karakteristik anak SD.
4. Penyajian media pembelajaran *Macromedia Flash* menggunakan, gambar, suara (Suara peneliti) dan *backsound* musik