



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Bahasa Indonesia adalah bahasa yang sangat penting di Indonesia karena kebanyakan masyarakat Indonesia menggunakan Bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari. Terutama di negara kita, Bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi sosial bagi masyarakat, karena bahasa sangat penting dalam proses komunikasi dengan sesama manusia dalam kehidupan bermasyarakat.

Bahasa juga termasuk salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa. Salah satu tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah agar siswa mampu menguasai empat keterampilan berbahasa Indonesia yang meliputi empat aspek keterampilan berbahasa yaitu: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan menulis, dan keterampilan membaca.

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang berperan penting bagi kehidupan seseorang sebagai sarana komunikasi serta informasi dalam rangka terhubung nya pembicaraan satu dengan yang lain. Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif. Dikatakan reseptif karena membaca merupakan suatu kegiatan berbahasa yang bertujuan memperoleh atau memahami informasi dari bahan bacaan. Pembelajaran Bahasa Indonesia sangat diperlukan di sekolah dasar, untuk berjalannya komunikasi antara satu sama lain.

Belajar adalah suatu proses perubah seseorang sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi di lingkungan sekolah, rumah dan masyarakat. Belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk perubahan seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan perilaku, keterampilan, kemampuan, kebiasaan dan perubahan aspek belajar individu lainnya. Belajar bukan hanya menghafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, dan menghasilkan perubahan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dengan belajar, seseorang dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Belajar pada dasarnya adalah proses belajar dan mengajar yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. belajar merupakan interaksi antara dua unsur manusia yaitu siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar. Guru dan siswa adalah subjek utama dari proses belajar mengajar di sekolah. Dan tentu belajar mengajar itu diperlukan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. media dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membantu dalam menyampaikan materi agar dapat membuat proses belajar mengajar menjadi optimal media dapat berisi materi yang sistematis, dan dilengkapi petunjuk yang berisikan pengalaman belajar yang meningkatkan kualitas materi pembelajaran yang memungkinkan bisa dipelajari secara mandiri maupun terbimbing. Media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk guru saat memulai proses belajar mengajar yang dilakukan saat di kelas dengan adanya media pembelajaran siswa akan lebih tertarik untuk belajar, karena dengan adanya media pembelajaran. Media pembelajaran juga dibuat semenarik mungkin

untuk menarik pusat perhatian dan keinginan siswa untuk belajar dan memperhatikan guru saat mengajar di kelas. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu guru dalam mengajar dan siswa saat belajar di kelas. Di sekolah tentu sudah ada fasilitas menggunakan laptop baik itu punya guru sendiri maupun milik sekolah untuk digunakan kebutuhan sekolah dan di sekolah juga ada fasilitas infocus untuk digunakan saat guru mengajar di kelas pada saat menampilkan materi yang ada berupa gambar dan suara. Tetapi guru belum memiliki media pembelajaran *Macromedia Flash 8*.

Media pembelajaran yang digunakan adalah menggunakan media yang dibuat dengan aplikasi *Macromedia Flash 8* ini dibuat untuk pembelajaran yang Interaktif, dimana dalam media *Macromedia Flash 8* dirancang dan dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang ingin ditampilkan seperti menampilkan tujuan pembelajaran, KD, indikator, materi dan soal . Perkembangan teknologi saat ini sangat penting dalam mendukung suatu proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 12 Oktober 2021 di kelas IV B Sekolah Dasar Negeri 36 Gunung Sarik Kota Padang, diperoleh gambaran saat pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV B. siswa mengalami kesulitan dalam belajar yaitu pembelajaran yang disampaikan guru tidak adanya menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash 8*. Hal ini mengakibatkan siswa hanya menulis dan mendengarkan saja tetapi tidak untuk memperhatikan guru. siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Dan media yang ditampilkan

guru kurang menarik sehingga minat belajar siswa menjadi berkurang. Kondisi yang demikian membuat siswa kurang dapat memperhatikan guru dan memahami materi dengan baik. Selain dari itu, selama proses belajar mengajar berlangsung guru masih mengajar bersifat konvensional menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 13 Oktober 2021 bersama guru kelas IV B yaitu Mardiani S.Pd. diperoleh informasi (1) Guru mengeluhkan sulitnya menarik perhatian siswa saat belajar. Salah satunya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu materi pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi. (2) Guru mengajar menggunakan buku yang tersedia di sekolah seperti buku ajar tema dan lembar kerja siswa (LKS).

**Tabel 1. Hasil Ujian Tengah Semester Ganjil (UTS) Kelas IV B Sekolah Dasar Negeri 36 Gunung Sarik Kota Padang Tahun Ajaran 2021/2022**

| <b>Kelas</b> | <b>Jumlah Siswa</b> | <b>Nilai rata-rata</b> | <b>KKM</b> | <b>Tuntas</b> | <b>Tidak Tuntas</b> |
|--------------|---------------------|------------------------|------------|---------------|---------------------|
| IV           | 24                  | 68                     | 70         | 10            | 14                  |

*Sumber : Guru kelas IV B SDN 36 Gunung Sarik Kota Padang*

Data hasil belajar siswa pada ujian tengah semester (UTS) di kelas IV B mata pelajaran Bahasa Indonesia dari 24 orang, 10 orang siswa yang mencapai ketuntasan nilai, dan 14 orang siswa tidak mencapai ketuntasan nilai atau di bawah nilai KKM yaitu 70.

Penelitian ini menggunakan kurikulum 2013 edisi revisi 2018 dengan menggunakan materi dari Kompetensi Dasar 3.7 menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi dengan Indikator 3.7.1 Mengidentifikasi pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi dengan tepat. Dan 3.7.2 Menjelaskan pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi dengan tepat. Penelitian ini berjudul “Pengembangan E-Media Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Macromedia Flash 8 untuk Siswa Kelas IV SDN 36 Gunung Sarik Kota Padang” .

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang aktif memperhatikan guru karena media yang digunakan tidak menarik
2. Tidak adanya media pembelajaran *Macromedia Flash 8* di kelas
3. Guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab
4. Siswa mengalami kesulitan dalam belajar pada saat guru memberikan materi
5. Guru mengajar menggunakan buku yang tersedia di sekolah seperti buku ajar tema, lembar kerja siswa (LKS), dan modul.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan e-media pembelajaran Bahasa Indonesia interaktif dengan menggunakan *Macromedia Flash 8* untuk siswa kelas IV SDN 36 Gunung Sarik Kota Padang.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah proses pengembangan e-media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan *Macromedia Flash 8* pada tema 5 subtema 1 untuk kelas IV SDN 36 Gunung Sarik Kota Padang.
2. Bagaimanakah pengembangan e-media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan *Macromedia Flash 8* pada tema 5 subtema 1 untuk kelas IV SDN 36 Gunung Sarik Kota Padang yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah :

1. Untuk menjelaskan pengembangan produk e-media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan *Macromedia Flash 8* pada tema 5 subtema 1 untuk kelas IV SDN 36 Gunung Sarik
2. Untuk mendeskripsikan pengembangan e-media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan *Macromedia Flash 8* pada tema 5 subtema 1 untuk kelas IV SDN 36 Gunung Sarik Kota Padang. Produk yang valid, praktis dan efektif.

#### **F. Manfaat Pengembangan**

Setelah pengembangan dilaksanakan, hasil pengembangan ini diharapkan bermanfaat baik untuk semuanya, adapun manfaat peneliti yaitu :

1. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat memberikan dampak positif berupa peningkatan kualitas pendidikan sekolah, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menambahkan E-Media untuk bahan ajar guru saat melakukan proses belajar mengajar dikelas

3. Bagi Siswa

Memberikan E-Media yang menampilkan tampilan baru sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia berkesan lebih menarik.

4. Bagi Peneliti Lain

Dengan menggunakan E-Media *Macromedia Flash 8* ini pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan E-Media *Macromedia Flash 8* bagi penelitian lain.

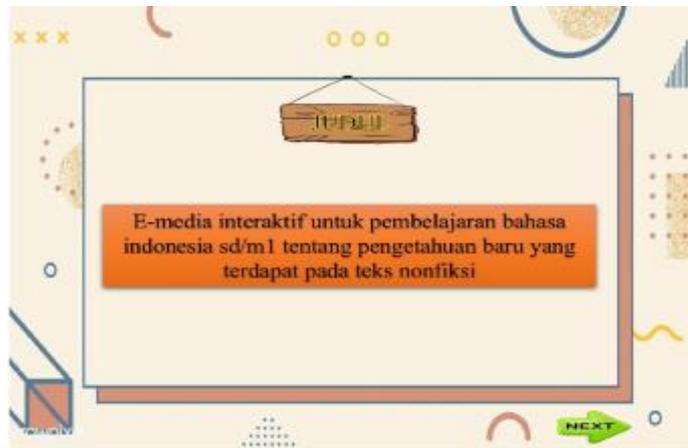
### **G. Spesifikasi Produk**

Pada penelitian pengembangan ini dapat menghasilkan sebuah produk berupa e-media dengan menggunakan *Macromedia Flash 8* pada pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan kurikulum 2013. Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan perangkat pembelajaran ini adalah :

1. Mata pelajaran Bahasa Indonesia, media nya menggunakan *Macromedia Flash 8*
2. Materi yang dikembangkan yaitu materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang terdapat pada tema 5 subtema 1
3. Materi yang diberikan untuk siswa bisa berpikir kritis dan bisa dipahami materi yang diberikan oleh guru.
4. Materi yang diberikan nanti nya pada e-media ini ada dalam bentuk gambar, animasi, audio, grafik, dan teks, maupun yang lain nya.
5. Diakhir pelajaran guru akan memberikan sebuah evaluasi yang berbentuk kuis.
6. Media pembelajaran terdapat beberapa menu yaitu :

Pembukaan :

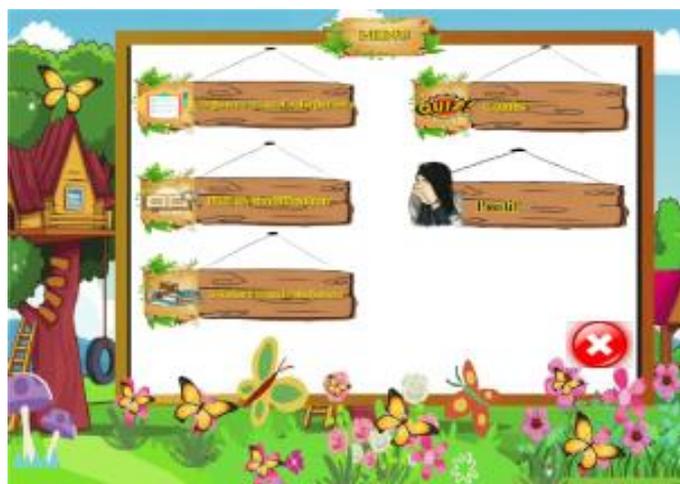
## 1. Judul media



## 2. Loading



## 3. Menu



## 4. Tujuan



**TUJUAN PEMBELAJARAN**

Setelah mempelajari pengetahuan baru tentang teks nonfiksi Siswa dapat :

1. Siswa mengetahui pengetahuan baru tentang teks nonfiksi
2. Siswa memahami pengetahuan baru tentang teks nonfiksi

## 5. Kompetensi dasar dan Indikator



**KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**

**Kompetensi Dasar :**  
3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi

**Indikator :**  
3.7.1 mengidentifikasi pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi dengan tepat  
3.7.2 menjelaskan pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi dengan tepat

## 6. Materi pelajaran memuat materi pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi



**MATERI PEMBELAJARAN**

1. Pengetahuan baru  
pengetahuan baru adalah peristiwa atau hal yang baru saja diketahui oleh masyarakat atau pengetahuan baru muncul ketika seseorang menggunakan akal budinya untuk mengenali benda atau kejadian tertentu yang belum pernah dilihat atau dirasakan sebelumnya.

Misalnya :  
Baru-baru ini masyarakat digemparkan dengan adanya penemuan virus baru yang bernama Omicron, virus ini mengemparkan masyarakat sehingga membuat masyarakat takut akan adanya dengan peristiwa virus baru yang satu ini.

## 7. Quiz



## 8. Identitas penulis



