

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting terhadap hidup manusia karena pendidikan dapat meningkatkan kualitas hidup manusia. Melalui pendidikan diharapkan dapat menyiapkan siswa agar lebih siap, mantap dan dapat berperan aktif serta positif dalam menghadapi kehidupan yang sesungguhnya dimasa yang akan datang. Dengan adanya pendidikan diharapkan siswa memiliki tingkah laku baik moral maupun sosial agar dapat mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 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. Dalam Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 Pasal 77 tentang Perubahan Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa struktur kurikulum SD/MI, SDLB atau bentuk lain yang sederajat terdiri atas muatan pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/kejuruan, dan muatan lokal.

Bahasa Indonesia sebagai bahasa Nasional dan bahasa Negara merupakan salah satu mata pelajaran wajib bagi siswa yang dipelajari pada semua jenjang pendidikan, mulai dari jenjang pendidikan sekolah dasar sampai jenjang perguruan tinggi. Mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar mengarahkan peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia (Depdiknas, 2006, hlm. 317). Ruang lingkup mata pelajaran bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek mendengarkan/menyimak, berbicara, membaca, dan menulis

(Depdiknas, 2006, hlm. 318).Keempat keterampilan bahasa ini memiliki peran yang sangat penting dan saling berkaitan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Salah satu keterampilan bahasa yang harus siswa kuasai adalah keterampilan menulis. Menulis adalah kemampuan menggunakan pola-pola bahasa dalam penyampaianya secara tertulis untuk mengungkapkan gagasan atau pesan (Susanto, 2014, hlm. 247). Keterampilan menulis tidak dapat diperoleh begitu saja, tanpa melalui proses belajar. Menulis merupakan kegiatan yang sifatnya berkelanjutan, sehingga dalam pembelajarannya pun harus dilakukan sejak dini, karena dengan menulis seseorang dapat menyampaikan suatu ide, pesan, dan informasi yang telah mereka peroleh dalam bentuk tulisan. Dalam proses pembelajaran menulis, sebaiknya siswa memahami aturan dalam menulis. Hal yang harus diperhatikan dalam keterampilan menulis yaitu siswa harus menulis sesuai dengan kaidah penulisan ejaan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Pembelajaran menulis mulai dipelajari di kelas rendah sekolah dasar. Kegiatan menulis di kelas rendah disebut dengan menulis permulaan. Materi yang dipelajari siswa di kelas rendah dalam keterampilan menulis permulaan yaitu menulis huruf, angka, menulis kata yang masih sederhana dan menulis kalimat sederhana. Salah satu keterampilan menulis yang harus dikuasai siswa sekolah dasar khususnya pada siswa kelas rendah yaitu ketepatan penggunaan huruf kapital yang tepat.

Materi huruf kapital mulai dipelajari siswa pada kelas II sekolah dasar, pada kelas II ini siswa menulis menggunakan huruf tegak bersambung. Pengajaran huruf kapital sangat penting diajarkan di sekolah dasar sebagai konsep awal siswa untuk memahami dan menggunakan huruf kapital sehingga diharapkan tulisan siswa dapat tertib dan efektif. Berdasarkan hasil pengamatan di kelas II pada salah satu sekolah dasar, ditemukan beberapa permasalahan diantaranya: (1) Rendahnya pemahaman atau pengetahuan siswa mengenai konsep penggunaan huruf kapital khususnya dalam tulisan tegak bersambung. Hal tersebut didapatkan dari tulisan siswa yang masih banyak salah dalam penggunaan huruf kapital khususnya dalam tulisan tegak bersambung. Kesalahan yang sering siswa lakukan dalam menulis huruf kapital meliputi penggunaan huruf kecil di awal kalimat atau nama orang, nama hari dan bulan serta penulisan huruf kapital pada pertengahan kata; (2)

Metode pembelajaran yang guru gunakan dalam pembelajaran huruf kapital selalu terpusat pada guru. Tentunya dengan pembelajaran seperti ini akan menyebabkan siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran; (3) Media pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran terbatas dan hanya menggunakan media buku dan papan tulis. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa guru jarang menggunakan jenis media lain selain buku pada pembelajaran huruf kapital di kelas II adalah karena guru tidak menemukan adanya jenis media yang lain selain buku atau LKS. Sementara itu, jika dilihat dari potensi fasilitas yang peneliti jumpai di sekolah terdapat berbagai fasilitas yang dapat guru gunakan untuk mendukung proses pembelajaran seperti ruang komputer. Namun, fasilitas yang disediakan jarang sekali digunakan khususnya ruang komputer belum dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa ruang komputer hanya digunakan saat ekstrakurikuler saja, selain itu keterbatasan waktu dan penguasaan guru dalam membuat media berbasis komputer membuat guru enggan menggunakan komputer sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan masalah tersebut maka diperlukannya media pembelajaran sebagai alat bantu guru untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran serta untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep materi huruf kapital dalam tegak bersambung. Di era globalisasi seperti saat ini, guru dituntut kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (H. Malik dalam Sumiharsono & Hasanah, 2017, hlm. 10). Tujuan media pembelajaran adalah sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi, perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Saat ini perkembangan teknologi sangat pesat, teknologi komputer dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang dapat digunakan pendidik dalam menyampaikan materi

pembelajaran yaitu multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap) grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain, yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. (Atmawarni, 2011, hlm. 23). Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan dalam membuat multimedia interaktif adalah Adobe Flash. Peneliti memilih multimedia interaktif berbasis Adobe Flash CS6 karena dapat menggabungkan berbagai media sertadapat menambahkan interaktifitas pada media pembelajaran yang dibuat sehingga dengan media tersebut siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan Akbar (dalam Hidayah, S. dkk. 2017, hlm. 118) bahwa Adobe Flash CS6 merupakan salah satu aplikasi pembuatan media pembelajaran interaktif yang mudah dan dapat digunakan oleh semua orang. Kelebihan dari Adobe Flash CS6 yaitu memiliki fitur yang banyak sehingga mampu menghubungkan gambar, suara, dan animasi secara bersamaan. Selain itu, Adobe Flash CS6 juga memiliki fitur yang berekstensi tinggi, sehingga media bisa tersimpan dalam *handphone* agar lebih praktis

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Materi Huruf Kapital di Kelas II Sekolah Dasar”. Dengan penelitian ini diharapkan dapat memfasilitasi dan mambantu siswa dalam memahami materi penggunaan huruf kapital.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini “Bagaimanakah pengembangan multimedia interaktif berbasis Adobe Flash CS6 pada materi huruf kapital kelas II sekolah dasar?”.

Agar lebih rinci maka rumusan masalah dibuat secara khusus, penelitian ini dibatasi pada sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah desain pengembangan multimedia interaktif berbasis Adobe Flash CS6 pada materi huruf kapital kelas II sekolah dasar?

2. Bagaimanakah kelayakan multimedia interaktif berbasis Adobe Flash CS6 pada materi huruf kapital kelas II sekolah dasar?
3. Bagaimanakah implementasi multimedia interaktif berbasis Adobe Flash CS6 pada materi huruf kapital untuk kelas II sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “Mendeskripsikan pengembangan multimedia interaktif berbasis Adobe Flash CS6 pada materi huruf kapital kelas II sekolah dasar”.

Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan

Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan beberapa aspek berikut:

1. Desain pengembangan multimedia interaktif berbasis Adobe Flash CS6 pada materi huruf kapital kelas II sekolah dasar.
2. Kelayakan multimedia interaktif berbasis Adobe Flash CS6 pada materi huruf kapital kelas II sekolah dasar.
3. Implementasi multimedia interaktif berbasis Adobe Flash CS6 pada materi huruf kapital untuk kelas II sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai pengembangan multimedia interaktif berbasis Adobe Flash CS6 pada materi huruf kapital kelas 2 sekolah dasar.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi mengenai model dan prosedur yang dapat digunakan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran.
- 3) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi mengenai model yang dapat digunakan dalam mengembangkan multimedia interaktif.

- 4) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi mengenai perangkat komputer yang dapat digunakan untuk mengembangkan multimedia interaktif.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

- a) Pengembangan multimedia interaktif dapat membantu siswa dalam meningkatkan semangat dan motivasi belajar.
- b) Pengembangan multimedia interaktif dapat membantu memperjelas materi huruf kapital untuk siswa kelas 2 sekolah dasar.
- c) Pengembangan multimedia interaktif ini dapat digunakan diluar jam pelajaran sekolah sebagai bahan belajar saat siswa belajar secara mandiri.
- d) Pengembangan multimedia interaktif ini dapat memberikan pengalaman yang menarik dan menyenangkan.

2. Bagi Guru

- a) Hasil penelitian ini dapat diharapkan dapat menambah wawasan mengenai alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran.
- b) Hasil penelitian ini dapat diharapkan dapat menjadi masukan dan wawasan untuk mengembangkan media pembelajaran guna meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.
- c) Hasil penelitian ini dapat diharapkan dapat membantu guru dalam memaksimalkan pembelajaran.
- d) Pengembangan multimedia interaktif ini dapat digunakan guru saat pembelajaran daring seperti saat ini, sebagai bahan belajar bagi siswa dirumah.

3. Bagi Sekolah

- a) Hasil penelitian ini dapat diharapkan dapat meningkatkan penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah.
- b) Hasil penelitian ini dapat diharapkan dapat meningkatkan penyediaan fasilitas sarana dan prasarana dalam penggunaan multimedia interaktif.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Adapun struktur organisasi pada skripsi ini yaitu.

Bab I Pendahuluan. Membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka. Bab II berisi landasan teoritis penelitian. Landasan teoritis pada skripsi ini terdiri dari media pembelajaran, multimedia interaktif, Media Pembelajaran Adobe Flash CS6, pembelajaran menulis di kelas II SD, materi huruf kapital di kelas II SD, huruf tegak bersambung.

Bab III Metode Penelitian. Bab III membahas mengenai desain penilaian, prosedur penelitian, partisan, instrument penelitian dan analisis data

Bab IV Temuan dan Pembahasan. Bab IV membahas mengenai temuan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Bab V membahas mengenai penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil penelitian untuk menjawab rumusan masalah serta memberikan rekomendasi untuk peneliti selanjutnya.