

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan (Ihsan,2011:1). Menurut Susanto (2016:85) pendidikan adalah upaya yang terorganisasi, berencana, dan berlangsung secara terus menerus sepanjang hayat untuk membina anak didik menjadi manusia paripurna, dewasa dan berbudaya. Sedangkan menurut Munib dalam Daryanto (2016:1) pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Pendidikan berperan membantu manusia dalam mengembangkan potensi yang dimiliki sehingga menjadi manusia yang dewasa serta berbudaya. Di sekolah siswa dibekali dengan berbagai macam pengetahuan yang dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional di Indonesia. Bahasa Indonesia juga dijadikan sebagai salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan pada pendidikan tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan dalam Susanto (2016:245) pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia hendaknya dapat memberi bekal kepada peserta didik kemampuan berkomunikasi secara lisan dan tulisan dalam Bahasa Indonesia.

Tujuan pelajaran Bahasa Indonesia di SD agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa (Susanto,2016:245). Pembelajaran Bahasa Indonesia berfokus pada penguasaan berbahasa, untuk dapat diterapkan bagi berbagai keperluan dalam bermacam situasi seperti belajar, berpikir, berekspresi, bersosialisasi atau bergaul, dan berapresiasi (TW.Solchan,2011:1.31). Pengajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan khusus antara lain, agar siswa memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasannya (Susanto,2016:245).

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat aspek keterampilan bahasa yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Empat keterampilan tersebut sangat penting bagi siswa. Keterampilan-keterampilan yang ada dalam pelajaran Bahasa Indonesia memiliki keterkaitan satu dengan yang lainnya. Keterampilan menyimak dan berbicara sudah dipelajari siswa sebelum memasuki sekolah dasar. Siswa sudah mampu menyimak orang yang berbicara dengannya dan mampu berbicara apa yang ingin dikatakannya. Sementara keterampilan membaca dan menulis diajarkan ketika anak memasuki sekolah. Pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat mengasah keterampilan siswa dalam menyimak, berbicara,

membaca dan menulis agar siswa mampu berkomunikasi dengan baik secara lisan atau tulisan.

Keterampilan berbahasa siswa secara lisan dan tulisan dalam menggunakan Bahasa Indonesia sangat penting. Hal tersebut dikarenakan keterampilan berbahasa Indonesia tidak hanya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia saja tetapi juga dibutuhkan dalam pembelajaran lainnya. Pemahaman penggunaan Bahasa Indonesia dapat membantu siswa dalam berkomunikasi dan menerima informasi dengan baik. Pentingnya pembelajaran Bahasa Indonesia harus dibarengi oleh penyampaian materi belajar yang menarik. Penyampaian materi pembelajaran dibantu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan hendaknya dapat menarik sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar dan materi yang disampaikan dapat diterima oleh siswa dengan baik. Media pembelajaran yang digunakan selain menarik juga harus melihat karakteristik siswa dan fasilitas pendukung yang dimiliki oleh sekolah.

Wawancara yang dilakukan dengan guru kelas II pada hari Jum'at 16 Desember 2016. Informasi yang didapat dari guru kelas II diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Bancaran 1 dengan menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab. Pengadaan untuk media pembelajaran di SD Negeri Bancaran 1 tidak disediakan oleh sekolah. Guru menyediakan sendiri media yang digunakan. Guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media gambar. Media gambar terbuat dari gambar yang dicetak kemudian ditempelkan pada kertas karton.

Kendala yang dihadapi pada penggunaan media gambar yaitu media gambar terdiri dari beberapa gambar yang realtif kecil sehingga tidak dapat dilihat oleh seluruh siswa di kelas dan media gambar tidak tahan lama cepat rusak. Dalam satu bulan guru menggunakan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebanyak tiga kali. SD Negeri Bancaran 1 memiliki sarana dan prasarana yang cukup lengkap yaitu memilki LCD atau proyektor, *sound*, dan laptop. Sarana tersebut pernah digunakan dalam pembelajaran untuk siswa kelas 2 SD Negeri Bancaram I, digunakan untuk menampilkan video. Hasil belajar rata-rata siswa di kelas II yaitu 70 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 68. Dengan 21 siswa yang mendapat nilai diatas KKM dan 11 siswa masih dibawah KKM.

Angket hasil analisis kebutuhan diketahui bahwa siswa menyukai pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru dalam pembelajara Bahasa Indonesia menggunakan media berbentuk gambar. Siswa menyukai pembelajaran menggunakan media gambar dan terdapat siswa menyukai jika pembelajaran menggunakan audio. Berdasarkan wawancara dan angket hasil analisis diketahui bahwa metode yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sudah bervariasi dan tidak monoton. Sedangkan penggunaan media pembelajaran masih rendah hanya tiga kali dalam satu bulan.

Media pembelajaran yang digunakan tidak bervariasi yaitu hanya menggunakan media gambar sedangkan terdapat siswa yang menyukai menggunakan media audio atau suara. Bahan yang digunakan untuk membuat media pembelajaran yaitu kertas yang tidak tahan lama dan mudah rusak. Hasil

belajar siswa rata-rata masih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Siswa menyukai pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Namun pembelajaran sering tidak menggunakan media. Siswa merasa senang jika dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Permasalahan yang ditemukan diatas dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik siswa dan media pembelajaran yang tidak monoton dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian terdahulu oleh Yamarlin diketahui bahwa pengembangan produk multimedia pembelajaran IPS dapat menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran, mampu melibatkan secara aktif indera penglihatan dan pendengaran melalui teks, gambar, video, dan suara sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Penelitian oleh Ikhwati,dkk diketahui bahwa penggunaan media *flashcard* mampu memberikan nilai positif terhadap hasil belajar siswa dengan ketuntasan nilai positif klasikal yang diperoleh mencapai 92% dan dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* IPA Terpadu yang dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran model kooperatif tipe STAD tema polusi udara.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas dapat diketahui bahwa diperlukan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD Negeri Bancaran 1. Peneliti mengembangkan multimedia interaktif berbasis *flashcard* untuk siswa kelas II, dengan judul “Pengembangan Multimedia Interkatif berbasis *Flashcard* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri Bancaran 1”.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *flashcard* ini yaitu mengembangkan multimedia interaktif berbasis *flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia layak digunakan dilihat dari aspek kelayakan media pembelajaran, kemenarikan media pembelajaran, keefektifan media pembelajaran, dan keterterapan media pembelajaran.

1.3 Spesifikasi Produk Pengembangan

Spesifikasi produk pengembangan multimedia interaktif berbasis *flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia:

1. Multimedia interaktif berbasis *flashcard* berbentuk file dengan ekstensi swf*.
2. Multimedia interaktif berbasis *flashcard* yaitu kartu yang disusun dengan menggunakan *software adobe flash*.
3. Multimedia interaktif berbasis *flashcard* dapat dijalankan dengan menggunakan *software adobe flash player*.
4. Multimedia interaktif berbasis *flashcard* memiliki beberapa aspek yaitu teks, gambar, suara, video dan animasi.
5. Multimedia interaktif berbasis *flashcard* membutuhkan laptop atau komputer, *sound* dan proyektor untuk menampilkan media.

1.4 Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah, guru, dan peneliti. Manfaat masing-masing dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan referensi pilihan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Guru

Dapat dijadikan bahan masukan dan referensi bagi guru dalam memilih atau mengembangkan media pembelajaran dalam dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

3. Peneliti

Dapat menambah ilmu pengetahuan serta menambah referensi mengenai media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Asumsi penelitian adalah anggapan-anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berpikir dan bertindak dalam melaksanakan penelitian (Ibnu dalam Alfianika,2016:60). Penelitian pengembangan ini dapat diasumsikan bahwa multimedia interaktif berbasis *flashcard* layak sebagai media yang digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri Bancaran 1. Pada penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *flashcard* terdapat beberapa keterbatasan sebagai berikut :

- a. Penelitian pengembangan ini hanya terbatas pada materi mendeskripsikan binatang dan tumbuhan.
- b. Penelitian pengembangan ini hanya terbatas untuk siswa kelas II SD.

- c. Penelitian dan pengembangan ini hanya sampai pada tahap sembilan yaitu revisi produk tahap akhir.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah pernyataan yang sangat jelas sehingga tidak menimbulkan kesalahpahaman penafsir karena dapat diobservasi dan dibuktikan perilakunya (Widoyoko, 2012:130). Istilah terkait dengan judul pada penelitian ini dapat diartikan sebagai berikut :

1. Multimedia Interaktif adalah alat bantu yang memiliki kombinasi atau gabungan dari beberapa jenis media seperti gambar, teks, animasi, video dan suara.
2. Multimedia interaktif berbasis *flashcard* adalah kumpulan kartu yang ditampilkan dengan menggunakan software *adobe flash player* yang memiliki komponen gambar, teks, dan suara.
3. Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah proses belajar mengajar yang memiliki tujuan mengasah komunikasi siswa dalam keterampilan berbicara, menyimak, membaca dan menulis dalam Bahasa Indonesia.