

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional sehingga keberadaannya sangat penting dalam dunia pendidikan. Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata ajar dari jenjang sekolah dasar hingga jenjang perguruan tinggi. Hal tersebut sebagaimana tercantum pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 tentang Pengembangan, Pembinaan, dan Pelindungan Bahasa dan Sastra, serta Peningkatan Fungsi Bahasa Indonesia Pasal 18 Ayat 1 menyebutkan bahwa “Satuan pendidikan dasar, pendidikan menengah, pendidikan tinggi, dan program pendidikan kesetaraan wajib menyelenggarakan pembelajaran bahasa Indonesia.” Oleh karena itu, bahasa Indonesia tidak hanya diajarkan di sekolah dasar, sekolah menengah baik SMP maupun SMA, tetapi hampir semua program studi di perguruan tinggi menyelenggarakan mata kuliah umum pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, hal tersebut disebabkan pula bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional merupakan bahasa pengantar dalam pembelajaran dan digunakan mahasiswa untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun tulis.

Pembelajaran bahasa, terutama bahasa Indonesia memiliki berbagai permasalahan dalam pelaksanaan pembelajarannya, tidak terkecuali di sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah ada menunjukkan kemampuan berbahasa Indonesia di sekolah dasar masih sangat rendah. Pada beberapa kasus, banyak siswa yang kesulitan dalam pembelajaran bahasa Indonesia sehingga menyebabkan rendahnya nilai maupun kemampuan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pu’at (2017: 108) dalam penelitiannya menyatakan bahwa perolehan nilai rata-rata ulangan harian bahasa Indonesia siswa SD Negeri 11 Tebat Karai Kabupaten Kepahiang Propinsi Bengkulu hanya mencapai nilai 50,00. Selain itu, Ahmad (2017: 76) dalam penelitiannya di kelas IVA SD Negeri 01 Metro Pusat menyebutkan bahwa nilai pelajaran bahasa Indonesia siswa masih sangat rendah, yaitu lebih dari 50% siswa tidak tuntas yang disebabkan rendahnya kemampuan membaca siswa. Kemudian, Lakilaf dan Suarjana (2017: 285) dalam

penelitiannya menyebutkan bahwa prestasi siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia aspek menulis masih rendah. Berdasarkan hasil tes pada siswa kelas II SD Negeri 3 Banjar Jawa dapat diketahui tulisan siswa belum baik, perolehan nilai rata-rata kelas yang seharusnya mencapai angka 75, pada kenyatannya hanya mencapai angka 65, sehingga hanya 27% siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selanjutnya, Zuhari, dkk. (2018: 12) dalam penelitiannya pada salah satu sekolah dasar di kota Bandung menyebutkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, dari 33 siswa yang ada pada kelas IV tersebut terdapat 69,70% yang mengalami kekurangan dalam kemampuan membaca pemahaman. Wicaksono, dkk. (2019: 308) dalam penelitiannya di kelas IV SDN Purwantoro 2 Kota Malang menyebutkan pula bahwa siswa masih kesulitan dalam menulis puisi.

Permasalahan di atas perlu diselesaikan secara sinergi dengan melibatkan berbagai pihak. Salah satunya perguruan tinggi, perguruan tinggi terutama pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar harus mampu mencetak lulusan yang terampil dalam berbahasa Indonesia sebagai bekal mengajar di sekolah dasar. Selain itu, pembelajaran bahasa Indonesia di perguruan tinggi, secara umum berkaitan dengan materi tata tulis, ejaan, dan kemampuan berbahasa, serta penggunaan bahasa dalam ranah karya ilmiah. Namun demikian, materi bahasa Indonesia menjadi lebih kompleks pada program studi yang menjadikan bahasa Indonesia sebagai salah satu muatan mata kuliah utama dalam kurikulum. Salah satunya, yaitu Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Program studi ini mengajarkan bidang ilmu yang cukup lengkap untuk mempersiapkan calon guru sekolah dasar agar berkompeten sesuai dengan mata pelajaran yang ada di sekolah dasar. Bahasa Indonesia menjadi bagian penting dari pembelajaran di sekolah dasar sehingga di Program Studi PGSD muncul beberapa mata kuliah bahasa Indonesia yang lebih banyak dengan cakupan materi yang cukup beragam. Selain itu, mata kuliah bahasa Indonesia di Program Studi PGSD juga berbeda antara satu universitas dengan universitas yang lain, akan tetapi memiliki esensi materi yang sama. Sebagai contoh di Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa terdapat mata kuliah Bahasa Indonesia, Keterampilan Bahasa Indonesia Tulis,

Keterampilan Bahasa Indonesia Lisan, dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia. Sedangkan di universitas lain, seperti di Universitas Tunas Pembangunan terdapat mata kuliah Bahasa Indonesia Kelas Rendah, Bahasa Indonesia Kelas Tinggi, Keterampilan Bahasa Indonesia 1 dan Keterampilan Bahasa Indonesia 2. Selanjutnya, di Universitas Ahmad Dahlan terdapat mata kuliah Bahasa Indonesia, Keterampilan Berbahasa Indonesia, dan Materi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar. Kemudian, di IKIP PGRI Wates terdapat mata kuliah Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia, serta Pendidikan Keterampilan Bahasa Indonesia. Kemudian, di Universitas Widya Dharma Klaten terdapat mata kuliah Konsep Dasar Bahasa dan Sastra Indonesia SD, Keterampilan Berbahasa dan Bersastra Indonesia SD, Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia SD, dan Pengembangan Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia SD. Secara esensi materi dapat diambil benang merah bahwa mata kuliah-mata kuliah tersebut mengajarkan keterampilan berbahasa Indonesia dan pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia yang dilakukan di beberapa Program Studi PGSD pada semester genap tahun akademik 2017/2018 dapat diketahui beberapa kendala pada proses pembelajaran. Kendala yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi tersebut tidak jauh berbeda dengan pembelajaran di sekolah-sekolah. Pembelajaran yang monoton dan tidak melibatkan mahasiswa secara aktif menjadikan pembelajaran tidak menarik. Selain itu, dosen hanya menggunakan media *powerpoint* untuk mengajar, mahasiswa mencatat, ataupun mahasiswa melakukan presentasi untuk menyampaikan materi secara berkelompok. Hal tersebut, menjadikan pembelajaran tidak interaktif, begitu pula yang terjadi dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia. Berdasarkan observasi yang dilakukan di beberapa universitas menunjukkan dosen tidak menggunakan media yang interaktif dalam pembelajaran. Dosen hanya menggunakan *powerpoint* untuk mengajar. Selain itu, tampilan media penuh dengan materi dan berbasis teks. Oleh sebab itu, mahasiswa menjadi jenuh dalam pembelajaran. Kejenuhan mahasiswa

menjadikan pembelajaran tidak efektif dan mahasiswa tidak dapat menyerap materi dengan baik. Selain itu, dalam materi keterampilan berbahasa Indonesia mahasiswa tidak hanya dituntut untuk mengetahui materi saja, tetapi juga praktik agar terampil berbahasa. Keterampilan berbahasa Indonesia perlu dikuasai mahasiswa sebagai dasar dalam mengajar di sekolah sebagai calon guru.

Melihat permasalahan yang ada di sekolah dasar akan berbanding lurus dengan bagaimana pembelajaran bahasa Indonesia di Program Studi PGSD. Hal tersebut karena dibutuhkan guru SD yang terampil berbahasa Indonesia, baik aspek menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis sehingga pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi PGSD harus mampu menjadikan mahasiswa terampil dalam berbahasa Indonesia. Oleh sebab itu, diperlukan pembelajaran yang inovatif dan interaktif sehingga mahasiswa terbantu untuk menguasai materi keterampilan berbahasa Indonesia.

Berdasarkan semua permasalahan di atas yang muncul di sekolah dasar maupun dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi PGSD, maka diperlukan adanya inovasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Program Studi PGSD terutama pada mata kuliah Keterampilan Berbahasa Indonesia. Inovasi dalam pembelajaran menjadikan pembelajaran lebih interaktif baik dari segi dosen, mahasiswa, maupun media yang digunakan dalam pembelajaran. Berkaitan hal itu, maka dikembangkan sebuah media berbentuk multimedia interaktif berbasis *adobe flash* yang mengintegrasikan berbagai unsur menjadi satu bentuk multimedia interaktif untuk pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia bagi mahasiswa Program Studi PGSD. Diharapkan multimedia interaktif yang dikembangkan ini mampu memperbaiki kualitas pembelajaran baik dari segi proses maupun hasil dalam mata kuliah keterampilan berbahasa Indonesia. Penerapan multimedia interaktif berbasis *adobe flash* dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia akan diikuti dengan pendekatan kontekstual dalam pembelajarannya. Pendekatan kontekstual merupakan suatu proses pendidikan yang holistik dan bertujuan memotivasi siswa. Pembelajaran ini digunakan untuk memahami makna materi pelajaran yang sedang dipelajari dalam konteks kehidupan sehari-hari siswa (konteks pribadi, sosial, dan kultural),

sehingga siswa memiliki pengetahuan yang secara fleksibel dapat diterapkan dari satu konteks ke konteks lainnya (Aqib, 2013: 4).

Hal tersebut sejalan dengan penerapan multimedia interaktif berbasis *adobe flash* dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Hal ini dikarenakan multimedia interaktif menyajikan materi dan contoh pembelajaran yang kontekstual sesuai kebutuhan mahasiswa sebagai calon guru sekolah dasar. Selain itu, tujuan multimedia interaktif tidak hanya pada pencapaian hasil belajar saja tetapi secara tidak langsung untuk memotivasi mahasiswa dalam belajar dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Tujuan tersebut sesuai dengan karakteristik pendekatan kontekstual, yaitu kerja sama, saling menunjang, menyenangkan atau mengasyikkan, tidak membosankan (*joyfull, comfortable*), belajar dengan bergairah, pembelajaran terintegrasi, dan menggunakan berbagai sumber belajar siswa aktif (Trianto, 2010: 110).

Penelitian berkaitan dengan perancangan dan implementasi media ataupun multimedia interaktif untuk pembelajaran bahasa Indonesia di Program Studi PGSD belum banyak dilakukan, akan tetapi yang berkaitan dengan multimedia dalam pembelajaran secara umum sudah banyak dilakukan seperti beberapa penelitian berikut. Pertama dari segi konten materi dalam media interaktif, seperti penelitian yang dilakukan oleh Mardhatillah dan Fahreza (2017) yang mengembangkan media pembelajaran interaktif. Penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* profesional 8 pada materi menulis surat untuk siswa kelas V SDN Kasik Putih. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Wulanjani (2012) yang mengembangkan CD multimedia interaktif untuk pembelajaran menyimak bahasa inggris pada kelas 5. Selain mengembangkan, penelitian tersebut juga menggambarkan langkah dalam pengembangan CD multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan menyimak dan pengaruhnya pada proses belajar mengajar. Penelitian sejenis juga dilakukan oleh Pravitasari dan Yulianto (2017) yang mengkaji penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris di SDN 3 Tarubasan Klaten. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan

multimedia interaktif di kelas berkontribusi penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar bahasa Inggris. Adapun hasilnya menunjukkan penggunaan multimedia interaktif dalam proses belajar mengajar bahasa Inggris terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi akhir siswa. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Rusmiyati (2014) yang meneliti penggunaan multimedia dalam pembelajaran bahasa sastra Indonesia di SMP Negeri 2 Bawen Kabupaten Semarang. Penelitian tersebut, bertujuan untuk mengetahui penggunaan multimedia dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, untuk mengetahui dampak positif penggunaan multimedia terhadap kualitas dan kemajuan pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, serta untuk memahami faktor pendukung dan penolakan dari penggunaan multimedia dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Rosita (2015) yang mengembangkan multimedia interaktif untuk pembelajaran berbicara bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbicara untuk siswa kelas IV sekolah dasar berupa *software* yang dilengkapi dengan panduan sebagai bahan pendukung dalam mengoperasikan media pembelajaran.

Penelitian berkaitan dengan media interaktif juga dilakukan oleh Leow dan Neo (2014) yang mengkaji tentang multimedia interaktif sebagai inovasi pendidikan di perguruan tinggi Malaysia. Penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas untuk mahasiswa dengan tiga penekanan penting, yaitu model pembelajaran Gagne, multimedia, dan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Multimedia Pembelajaran Interaktif dikembangkan sebagai komponen inti dalam membentuk lingkungan belajar yang berpusat pada siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Purwanto (2016) yang membuat suatu media pembelajaran berbasis animasi untuk level mahasiswa yang disesuaikan dengan SAP Program Studi Sistem Komputer STIKOM Bali. Teknologi untuk mengembangkan aplikasi tersebut diantaranya adalah *Adobe Potoshop*, *Macromedia Flash*, dan *Lectora*. Selain itu, dirancang pula *storyboard* untuk mendukung alur analisis dari multimedia pembelajaran yang dibuat. Adapun hasil

dari penelitian yang dilakukan adalah sebuah aplikasi media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan animasi berupa tampilan dari konten dan diiringi dengan latar suara. Penelitian lain dilakukan oleh Chang & Lehman (2002) terkait pembelajaran bahasa asing melalui program multimedia interaktif. Penelitian eksperimental ini menyelidiki efek motivasi intrinsik dan relevansinya dalam multimedia interaktif (CBIM) pelajaran berbasis komputer untuk bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL). Temuan penelitiannya menunjukkan bahwa multimedia interaktif mampu memfasilitasi siswa untuk belajar dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Kusumastuti dan Agustin (2013) juga melakukan penelitian terkait multimedia interaktif, yaitu perancangan multimedia interaktif pembelajaran bahasa Jawa materi unggah unggah bahasa dan aksara Jawa kelas 5 SD. Penelitian tersebut menghasilkan suatu media interaktif yang mampu mengubah persepsi bahwa pelajaran bahasa Jawa membosankan, serta membuat proses belajar bahasa Jawa di rumah menjadi lebih menyenangkan bagi siswa. Fatah dan Romodon (2013) juga melakukan penelitian pengembangan media interaktif terkait rancang bangun model pembelajaran bahasa Inggris interaktif berbasis multimedia. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk merancang sebuah sumber belajar multimedia interaktif program pembelajaran bahasa Inggris berdasarkan dan kualitas sebagai media alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dan pemahaman yang ditunjukkan oleh nilai ujian nasional bahasa Inggris.

Penelitian lain tentang multimedia pembelajaran dilakukan pula oleh Sugiyono (2014) yang mengembangkan bahan ajar menyimak berbasis multimedia interaktif dalam model belajar mandiri untuk Sekolah Menengah Pertama. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis multimedia interaktif efektif untuk pembelajaran menyimak dan belajar mandiri. Susanta, dkk. (2014) juga melakukan penelitian pengembangan terkait multimedia interaktif materi transportasi mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 3 Pegadungan. Hasil penelitian ini adalah multimedia interaktif layak pakai sesuai dengan karakteristik siswa. Selanjutnya, Tupe (2015: 125-138) melakukan penelitian terkait program pembelajaran berbasis skenario multimedia untuk

meningkatkan efisiensi bahasa Inggris di kalangan siswa sekolah dasar. Penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, serta siswa memiliki minat belajar bahasa Inggris yang tinggi melalui program multimedia. Penelitian selanjutnya berkaitan dengan media berbasis *adobe flash* dilakukan oleh Supriyono, dkk. (2015) tentang rancang bangun media pembelajaran bahasa dan huruf Jawa berbasis *Adobe Flash CS6*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa program aplikasi Belajar Bahasa dan Aksara Jawa ini cocok untuk media belajar mandiri siswa.

Penerapan media interaktif tidak lepas dari penerapan teknologi dalam pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Alias, dkk. (2015) yang mengkaji potensi video *game* dalam pembelajaran bahasa Melayu untuk Pelajar Asing di Lembaga Pendidikan Tinggi Publik. Temuan penelitian ini bahwa video *game* berpotensi efektif dalam mengajar bahasa Melayu untuk pelajar asing di PHEI yang dipilih. Penelitian lain dilakukan oleh Kasim (2013) yang meneliti hubungan antara gaya belajar, kinerja berpikir kreatif dan multimedia pembelajaran. Temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa yang aktif, reflektif, intuitif dan visual yang tinggi mendapat manfaat secara kreatif setelah menggunakan alat pembelajaran multimedia. Kemudian, Sharbinil, Chan, & Borhan (2015: 49-54) melakukan penelitian terkait aplikasi ponsel android untuk belajar bahasa Melayu pada siswa sekolah dasar. Hasil penelitiannya menunjukkan aplikasi *mobile android* layak untuk diterapkan dan mampu meningkatkan kemampuan bahasa Melayu siswa. Penelitian serupa dilakukan pula oleh Miangah & Nezarat (2012) yang meneliti penggunaan teknologi *mobile* dalam belajar bahasa. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *mobile* sangat bermanfaat dalam pembelajaran bahasa terutama terkait dengan kosakata, mendengarkan, tata bahasa, fonetik, dan pemahaman bacaan.

Selanjutnya, Amiri (2012: 103-107) juga melakukan penelitian terkait studi penerapan teknologi digital dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris dan sastra. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meninjau teknologi dalam kegiatan pembelajaran bahasa dan sastra Inggris, serta penggunaan alat

komunikasi internet. Selain itu, teknologi seperti internet selalu menarik untuk para siswa, sehingga berdasarkan asumsi ini guru dapat membuat pembelajaran yang menyenangkan melalui aplikasi teknologi digital berbasis internet. Penelitian lain dilakukan oleh Salameh (2011) tentang multimedia *offline* sistem telepon seluler untuk pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian tersebut menyajikan sebuah sistem *prototype* berbasis *flash* secara *offline* untuk bahasa Inggris belajar menggunakan ponsel. Sistem ini terdiri dari sepuluh objek belajar (LO) dibangun dengan menggunakan pendekatan multimedia. Pengujian awal menunjukkan efisiensi sistem dan itu diterima dengan sangat baik oleh siswa. Kemudian, Chen (2011) juga melakukan penelitian terkait aplikasi teknologi instruksional dalam pengaturan pembelajaran kooperatif untuk kelas ESL. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa aplikasi teknologi efektif digunakan dalam pembelajaran, serta direkomendasikan untuk menggabungkan aplikasi teknologi dalam pembelajaran bahasa.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif keterampilan berbahasa Indonesia maupun bahasa Indonesia di perguruan tinggi belum dilakukan, terutama untuk Program Studi PGSD. Penelitian yang telah ada lebih banyak membuat media interaktif untuk SD, SMP, dan SMA. Materi yang dikembangkan pun beragam seperti media interaktif untuk pembelajaran bahasa Inggris, IPA, IPS, maupun pendidikan agama. Adapun jenis penelitian yang sudah dikembangkan sebagian besar merupakan penelitian kualitatif dan kuantitatif, serta jenis penelitian pengembangan masih menggunakan teori yang dikemukakan oleh Borg and Gall. Beberapa ada yang dikembangkan untuk tataran perguruan tinggi namun materinya bukan materi pembelajaran bahasa Indonesia.

Melihat hal tersebut, maka penelitian ini sangat layak untuk dijadikan penelitian. Hal ini dikarenakan pengembangan multimedia interaktif masih sangat rendah di kalangan perguruan tinggi. Selain itu, belum ada secara spesifik yang menciptakan multimedia interaktif untuk pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi PGSD. Kemudian, multimedia interaktif yang dihasilkan dari penelitian ini tidak hanya dapat digunakan dosen untuk mengajar

di kelas, tetapi juga dapat digunakan mahasiswa untuk belajar di dalam kelas maupun secara mandiri di luar kelas.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kondisi media pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah multimedia yang dibutuhkan dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah pengembangan *prototype* multimedia interaktif berbasis *adobe flash* untuk pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar?
4. Bagaimanakah keefektifan multimedia interaktif berbasis *adobe flash* untuk pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah ditetapkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menjelaskan kondisi media pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
2. Menjelaskan multimedia yang dibutuhkan dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
3. Mengembangkan *prototype* multimedia interaktif berbasis *adobe flash* untuk pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Mengetahui keefektifan multimedia interaktif berbasis *adobe flash* untuk pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

commit to user

D. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan dalam penelitian ini sangat penting untuk dilakukan dalam rangka memperbaiki kualitas pendidikan terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Beberapa hal yang dianggap penting perlunya pengembangan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Pembelajaran di perguruan tinggi terutama pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar masih monoton dan berpusat pada dosen, serta mahasiswa hanya berkelompok untuk presentasi materi pembelajaran.
2. Dosen dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar belum menggunakan media yang interaktif. Media yang digunakan hanya *powerpoint* yang bersifat satu arah.
3. Pengembangan ini akan menghasilkan produk multimedia interaktif berbasis *adobe flash* untuk pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia yang dapat digunakan baik oleh dosen dalam mengajar maupun mahasiswa untuk belajar secara mandiri.
4. Multimedia interaktif berbasis *adobe flash* untuk pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia yang dikembangkan, dirancang secara aplikatif dan interaktif tidak hanya memberikan materi secara kognitif, akan tetapi juga akan memuat praktik dan evaluasi keterampilan berbahasa Indonesia.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan adalah sebuah multimedia interaktif berbasis *adobe flash*. Multimedia ini dibuat menggunakan program *adobe flash* dengan memadukan berbagai unsur seperti animasi, teks, video, gambar, dan suara. Terkait dengan konten materi, multimedia ini berisi teori dan juga praktik serta evaluasi yang dapat dikerjakan oleh mahasiswa sebagai latihan. Multimedia ini diharapkan tidak hanya dapat digunakan oleh dosen untuk mengajar, tetapi juga dapat digunakan mahasiswa untuk belajar di dalam kelas maupun di luar kelas secara mandiri dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis *adobe flash* untuk pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sebagai berikut.

- a. Multimedia dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat. *Computer Technology Research (CTR)*, menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Namun, orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar, serta orang dapat mengingat 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan, sehingga multimedia sangatlah efektif untuk menjadi alat yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran (Munir, 2012: 6).
- b. Tujuan dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Membantu proses komunikasi antara pengajar dan pembelajar, serta menjadi alat bantu bagi bahan ajar untuk diterima pembelajar lebih baik. Sanaky (2009: 4) menyatakan bahwa tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) mempermudah proses pembelajaran di kelas, (2) meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, (3) menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran, dan (4) membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.
- c. *Adobe flash* merupakan perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat animasi, video, gambar *vector* maupun *bitmap*, dan multimedia interaktif. Animasi atau aplikasi yang dihasilkan oleh *flash* mempunyai ekstensi *.swf, yang dapat dijalankan dengan menggunakan *Adobe Flash Player*. File swf yang dihasilkan relative kecil jika dibandingkan dengan format gambar animasi yang lain. Selain itu, *flash* juga mempunyai bahasa pemrograman tersendiri, yaitu *Action Script* yang dapat membuat animasi yang dihasilkan menjadi lebih interaktif dan dinamis (Darmawan, 2016: 193).

- d. Keterampilan dasar dalam berbahasa meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Empat keterampilan tersebut saling terkait antara yang satu dengan yang lain (Saddhono & Slamet, 2014: 5). Nurjamal (2014: 2) juga menyebutkan bahwa keempat aspek keterampilan berbahasa pada kenyataannya berkaitan erat satu sama lain.

2. Keterbatasan Pengembangan

Beberapa keterbatasan dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis *adobe flash* untuk pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sebagai berikut.

- a. Penelitian yang dilaksanakan hanya terbatas pada pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sehingga multimedia yang dikembangkan belum tentu dapat digunakan pada program studi lain yang memiliki mata kuliah bahasa Indonesia.
- b. Penelitian yang dilakukan hanya terbatas pada beberapa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Daerah Istimewa Yogyakarta dan Jawa Tengah sehingga multimedia yang dikembangkan belum tentu sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada daerah lain.
- c. Pada penelitian ini, pengembangan media pembelajaran hanya sebatas pengembangan multimedia menggunakan program *adobe flash*.
- d. Memerlukan waktu yang lebih lama untuk membuat multimedia interaktif berbasis *adobe flash* daripada hanya membuat menggunakan *powerpoint*.