

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI 2D
BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS III SD**

SKRIPSI



Oleh

Anisa Windari Septiani Putri

NPM 12144600113

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEPENDIDIKAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**

2016

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI 2D
BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS III SD**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas PGRI Yogyakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

Anisa Windari Septiani Putri

NPM 12144600113

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**

2016

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas media ditinjau dari aspek isi dan aspek pembelajaran, mengetahui kualitas media ditinjau dari aspek desain aplikasi dan komunikasi visual, mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media video animasi 2d, mengetahui respon guru terhadap penggunaan media video animasi 2d, mengetahui ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Penelitian ini dilaksanakan di SD N Pendowoharjo Sleman pada semester gasal. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD N Pendowoharjo sebanyak 29 siswa. Teknik dan pengumpulan data: angket, pedoman wawancara, pedoman observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif yang terdiri dari konversi skala 5, *Guttman* dan persentase skala 5.

Hasil penelitian pengembangan ini adalah hasil kualitas media ditinjau dari aspek isi dan aspek pembelajaran berdasarkan ahli materi 1 menunjukkan skor total 82 dengan kriteria *baik* sedangkan berdasarkan ahli materi 2 menunjukkan skor 91 dengan kriteria *sangat baik*. Hasil kualitas media ditinjau dari aspek desain aplikasi dan komunikasi visual berdasarkan ahli media menunjukkan skor 72 dengan kriteria *sangat baik* sedangkan berdasarkan angket kualitas produk yang dinilai oleh guru kelas diperoleh persentase 90% dengan kriteria *sangat baik*. Hasil berdasarkan respon siswa terhadap penggunaan media diperoleh persentase mencapai 91,72% dengan kriteria *sangat tertarik*. Hasil berdasarkan respon guru terhadap penggunaan media diperoleh persentase 90% memiliki kriteria *sangat baik*. Hasil penilaian sikap siswa terhadap 4 keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis berdasarkan hasil observasi pada uji coba kelompok kecil diperoleh persentase 80% dengan kriteria *baik* dan pada uji coba kelompok besar diperoleh persentase 80% dengan kriteria *baik*. Hasil ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada uji coba kelompok kecil memperoleh skor 62,5% dengan kriteria *cukup*. Hasil ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada uji coba kelompok besar mencapai skor 82,75% dengan kriteria *baik*.

Dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran animasi 2D layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III SD.

Kata kunci: Pengembangan Media, Video Animasi 2D, Adobe Flash CS6, Bahasa Indonesia

ABSTRACT

This study aimed to determine the media quality in terms of the content aspect and the learning aspect, knowing the media quality from the aspect of application design and visual communication, knowing the students' response to the use of video media 2d animation, investigate the response of teachers to use video media 2d animation, knowing the mastery learning students on Indonesian subject.

This research was conducted at Pendowoharjo Elementary School Sleman on odd semester. The subjects were 29 students of III class students. Techniques and data collection: questionnaire, interview, observation and tests. Data analysis technique used descriptive statistics consisted of 5 conversion scale, Guttman and 5 percentage scale.

The results of the research were the development of quality results from the aspect of media content and aspects of learning based on the Ist materials experts showed the total score of 82 with good criteria by subject matter experts while the 2nd material expert showed a score of 91 with the very good criteria. Results of media quality from the aspect of application design and visual communication based media expert showed a score of 72 with the very good criteria while using a questionnaire quality of products assessed by the teacher class wash 90% with very good criteria. Results based on students' response to the use of media obtained the percentage reached 91.72% with very interested criteria. Results based on the response of teachers to use the media were 90% with very good criteria. Results of the assessment of the students' attitude 4 skills of listening, speaking, reading, and writing based on the observation of the trial a small group was 80% with good criteria and on a large group trial was 80% with good criteria. Results mastery learning students in the Indonesian language teaching in small group trial obtained a score of 62.5% with sufficient criteria. The results of students' mastery learning on the subjects of Indonesian trials large group achieved a score of 82.75% with good criteria.

It can be concluded that the instructional animation suitable for use in learning Indonesian class at elementary school.

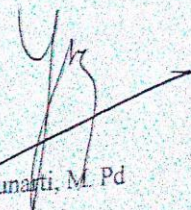
Keywords: Development Media, Video Animation 2D, Adobe Flash CS6, Indonesian

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI 2D
BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS III SD

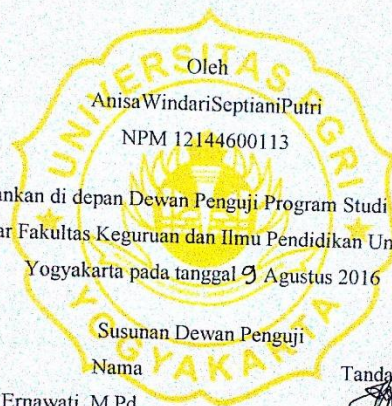


Yogyakarta, 1 Juli 2016


Dr. Sunarti, M. Pd

NIP. 19540228 198012 2 001

PENGESAHAN DEWAN PENGUJI SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI 2D
BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS III SD



Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Program Studi Pendidikan Guru
Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI
Yogyakarta pada tanggal 9 Agustus 2016

	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Dra. Ika Ernawati, M.Pd		13-8-2016
Sekretaris	: Ahmad Agung Yuwono Putro, M.Pd.		13-8-2016
Penguji I	: Setyo Eko Atmojo, M.Pd.		13-8-2016
Penguji II	: Dr. Sunarti, M.Pd.		13-8-2016

Yogyakarta, 13 Agustus 2016
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta



Dra. Hj. Nur Wahyuni, M.A
NPM 19570340 198503 2 001

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anisa Windari Septiani Putri

NPM : 12144600113

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengembangan media pembelajaran Video Animasi 2D berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash CS6* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis benar-benar merupakan pekerjaan saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau hasil pemikiran saya sendiri. Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya tersebut.

Yogyakarta, 1 Juli 2016

Yang Membuat Pernyataan



Anisa Windari Septiani Putri

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

❖ Motto

- La Yukallifullah hunafsan illa wus'aha
Allah tidak akan membebankan seseorang melainkan dengan apa yang dapat ditanggungnya (A-Baqarah:284)
- Jangan pernah takut untuk mencoba, karena dengan mencoba maka kita akan mengetahui seberapa kemampuan kita, dan berusaha bagaimana caranya untuk selalu bisa (Anisa Windari SP)

❖ Persembahan

Dengan kerendahan dan ketulusan hati, kupersembahkan karya ini untuk:

- Kedua orang tuaku tercinta, bapak Suwito& ibu Susilandari atas doa restu, dukungan dan kasih sayang yang selalu tercurah untuk saya
- Mas Avan Diofani Putra, S.Kom yang selalu memberikan waktu, pikiran, tenaga, semangat, motivasi serta doa untuk saya
- Adik Yulina Fandhiani yang selalu mendukung, mendoakan, dan memberikan semangat
- Keluarga A3_12
- Almamater Universitas PGRI Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya bagi Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penyusun, sholawat dan salam kepada rasul-Nya Nabi Muhammad SAW, atas izin dan petunjuk-Nya skripsi dengan judul “Pengembangan media pembelajaran Video Animasi 2D berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash CS6* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD” dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Penyusun menyadari tanpa bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan dengan baik, maka penyusun mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Buchory MS., M.Pd. Rektor Universitas PGRI Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di Universitas PGRI Yogyakarta dan telah memberikan seluruh fasilitas untuk mendukung studi.
2. Dra. Nur Wahyumiani, M.A Dekan FKIP UPY, yang telah memberikan izin penelitian.
3. Dhiniaty Gularso, S.Si., M.Pd. Ketua Program Studi PGSD UPY yang telah memberikan dukungan, arahan, dan pengesahan pada skripsi ini.
4. Dr. Sunarti, M.Pd dosen pembimbing skripsi yang telah membantu, memberikan bimbingan dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi.
5. HengkiYudhaBarnaba. M.Pd. selaku validator yang telah memberikan bimbingan pada penelitian saya.

6. Bapak/Ibu Dosen Program Studi PGSD Universitas PGRI Yogyakarta, yang telah memberikan ilmunya kepada penulis, dan semoga ilmu tersebut dapat bermanfaat bagi semuanya.
7. Sugiyanto, S.Pd. SD kepala sekolah SD N III SD N Pendowoharjo Sleman, yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian.
8. Rini Widiastuti wali kelas III SD N Pendowoharjo Sleman, yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
9. Bapak dan Ibu serta keluarga yang telah memberikan dukungan kepada penyusun.
10. Siswa-siswi kelas III SD N Pendowoharjo Sleman, atas partisipasi dan bantuannya.
11. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari sepenuhnya dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharap saran dan kritik yang membangun dan positif dari para pembaca dan pengguna skripsi lain. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, 1 Juli 2016

Penulis

Anisa Windari Septiani Putri

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
G. Spesifikasi Produk	11
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 12
A. Kerangka Teori	12
1. Pengembangan	12
2. Media Pembelajaran	12
3. Video.....	32
4. Animasi 2Dimensi	38
5. Multimedia.....	54

6. Bahasa Indonesia	55
7. <i>Adobe Flash CS6</i>	59
B. Penelitian Relevan	64
C. Kerangka Berpikir	66
D. Hipotesis Penelitian	69
 BAB III METODE PENELITIAN	 70
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	70
B. Model Pengembangan	70
C. Prosedur Penelitian	72
1. Analisis Kebutuhan.....	72
2. Desain Produk.....	72
3. Produksi Video Animasi 2D	73
4. Validasi Desain	73
5. Revisi Desain	74
6. Uji Coba Produk	74
7. Revisi Produk.....	75
8. Produk Akhir.....	75
D. Uji Coba Produk	75
1. Desain Uji Coba.....	75
2. Subjek Uji Coba.....	76
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	76
4. Teknik Analisis Data	84
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 91
A. Hasil Penelitian	91
1. Analisis Kebutuhan.....	91
2. Desain Pembelajaran.....	92
3. Produksi Video Animasi 2D	94
4. Validasi Desain	111
5. Revisi Desain	122

6. Uji Coba Produk	123
7. Revisi Produk.....	135
8. Produk Akhir.....	135
B. Pembahasan	135
1. Pengembangan dan Kualitas Produk Video Animasi 2D	136
2. Respon Siswa terhadap Video Animasi 2D.....	138
3. Respon Guru terhadap Video Animasi 2D	139
4. Ketuntasan Belajar Siswa	140
 BAB V SIMPULANDAN SARAN	143
A. Kesimpulan.....	143
B. Saran	145
 DAFTAR PUSTAKA	146
LAMPIRAN.....	148

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Standar Video.....	37
Tabel 2 :Perbandingan Kompresi Video Digital	38
Tabel 3 : <i>Tools</i> yang terdapat pada <i>Toolbox</i>	62
Tabel 4 : Kisi-Kisi Lembar Validasi untuk Ahli Materi	78
Tabel 5 : Kisi-Kisi Lembar Validasi untuk Ahli Media.....	78
Tabel 6 : Pedoman Penilaian Skor Angket respon Siswa	80
Tabel 7 : Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	80
Tabel 8 : Kisi-Kisi Angket Respon Guru.....	81
Tabel 9 : Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	82
Tabel 10 : Kisi-Kisi Pedoman Observasi	83
Tabel 11 : Persentase Kualitas Produk, Ahli Materi, dan Ahli Media.....	86
Tabel 12 : Pedoman Penilaian Lembar Penilaian Ahli Materi.....	87
Tabel 13 : Pedoman Penilaian Lembar Penilaian Ahli Materi.....	88
Tabel 14 : Persentase Respon Siswa terhadap Penggunaan Media.....	88
Tabel 15 : Persentase Respon Guru terhadap Penggunaan Media.....	89
Tabel 16 : Pedoman Penilaian Ketuntasan Belajar dari Seluruh Siswa.....	90
Tabel 17 : SK, KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran dari Materi Mengomentari Tokoh-Tokoh Cerita Anak Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	93
Tabel 18 : <i>Stoty Board</i> Video Animasi 2D	95
Tabel 19 : Hasil Penilaian Ahli Materi 1 pada Aspek Isi.....	112
Tabel 20 : Hasil Penilaian Ahli Materi 1 pada Aspek Pembelajaran.....	113
Tabel 21 : Hasil Penilaian Ahli Materi 2 pada Aspek Isi.....	114
Tabel 22 : Hasil Penilaian Ahli Materi 2 pada Aspek Pembelajaran.....	115
Tabel 23 : Hasil Penilaian Ahli Media pada Aspek Desain Aplikasi dan Komunikasi Visual.....	117
Tabel 24 : Hasil Penilaian Kualitas Produk pada Aspek Isi, Pembelajaran, Desain Aplikasi dan Komunikasi Visual.....	119

Tabel 25 : Hasil Observasi Uji Coba Kelompok Kecil	124
Tabel 26 : Hasil Respon Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	126
Tabel 27 : Hasil Ketuntasan Belajar Uji Coba Kelompok Kecil	127
Tabel 28 : Hasil Ketuntasan Belajar Uji Coba Kelompok Besar	129
Tabel 29 : Hasil Respon Guru Uji Coba Kelompok Besar	130
Tabel 30 : Hasil Respon Siswa Uji Coba Kelompok Besar	132
Tabel 31 : Analisis Data Hasil Penilaian Ahli Materi 1	136
Tabel 32 : Analisis Data Hasil Penilaian Ahli Materi 2	136
Tabel 33 : Analisis Data Hasil Penilaian Ahli Media	137
Tabel 34 : Analisis Data Hasil Penilaian Kualitas Produk Oleh Guru Kelas ..	138
Tabel 35 : Rangkuman Hasil Respon Siswa terhadap Penggunaan Media	139
Tabel 36 : Rangkuman Hasil Respon Guru terhadap Penggunaan Media	140
Tabel 37 : Rangkuman Hasil Nilai dan Persentase Ketuntasan Belajar Siswa..	141

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : <i>Type</i> Wajah Periang	45
Gambar 2 : <i>Type</i> Wajah Pemulu	46
Gambar 3 : <i>Type</i> Wajah Polos.....	46
Gambar 4 : <i>Type</i> Wajah Licik	47
Gambar 5 : <i>Type</i> Wajah Sombong	47
Gambar 6 : <i>Type</i> Wajah Pemarkah.....	48
Gambar 7 : <i>Type</i> Wajah Pendiam.....	48
Gambar 8 : <i>Type</i> Wajah Ramah	49
Gambar 9 : <i>Type</i> Wajah Energik.....	49
Gambar 10 : <i>Type</i> Wajah Penakut.....	50
Gambar 11 : Tampilan Awal <i>Adobe Flash CS6</i>	60
Gambar 12 : Jendela Utama <i>Adobe Flash CS6</i>	60
Gambar 13 : Kerangka Berpikir	68
Gambar 14 : Model Pengembangan Media Video Animasi 2D	71
Gambar 15 : Desain Uji Coba	76

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Surat Ijin Penelitian UPY	148
Lampiran 2 :Surat Ijin dari BAPEDA Sleman.....	149
Lampiran 3 :Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	150
Lampiran 4 : Lembar Validitas Pedoman Wawancara Oleh Validator.....	151
Lampiran 5 : Lembar Validitas Respon Siswa Oleh Validator.....	153
Lampiran 6 : Lembar Validitas Respon Guru Oleh Validator	155
Lampiran 7 : Lembar Validitas Observasi Oleh Validator	157
Lampiran 8 : Lembar Validitas Ahli Materi Oleh Validator	159
Lampiran 9 : Lembar Validitas Ahli Media Oleh Validator	161
Lampiran 10 : Lembar Validitas Kualitas Produk Oleh Validator	163
Lampiran 11 : Lembar Validitas Soal Tes Oleh Validator	165
Lampiran 12 : Hasil Wawancara Analisis Pembelajaran Oleh Guru Kelas..	167
Lampiran 13 : Hasil Validasi Materioleh Dosen Bahasa Indonesia	168
Lampiran 14 :Hasil Validasi Materi oleh Guru Kelas III	172
Lampiran 15 : Hasil Validasi Media oleh Dosen Ahli Media.....	176
Lampiran 16 : Hasil Validasi Kualitas Produk oleh Guru Kelas III	179
Lampiran 17 : Kisi-Kisi Soal Evaluasi.....	183
Lampiran 18 : Soal Evaluasi	185
Lampiran 19 : Uji Coba Kelompok Kecil	194
Lampiran 20 : Uji Coba Kelompok Besar.....	203
Lampiran 21 : Hasil KetuntasanBeleajar Pretest-Postest.....	269
Lampiran 22: Gambar Hasil Pengembangan Media	270
Lampiran 23: Dokumentasi.....	271

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003). Hal ini berarti bahwa pendidikan merupakan suatu susunan program. Program tersebut bertujuan untuk menggali potensi peserta didik dan mengembangkan kemampuan agar berkarakter dan berkualitas dalam kehidupan. UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 Pasal 1 menerangkan bahwa pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Pendidikan di Indonesia berlandaskan pada kepribadian bangsa sebagai negara yang mempunyai nilai-nilai budi luhur, budaya tanah air, dan respon terhadap setiap keadaan.

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Sobry

Sutikno, 2013:3). Adanya “perubahan” merupakan hasil belajar. Sedangkan, pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh guru (pendidik) agar terjadi proses belajar pada siswa. Di dalam pembelajaran ada kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran lebih menekankan pada cara-cara untuk mencapai tujuan yang berkaitan dengan bagaimana cara mengorganisasikan materi pelajaran, menyampaikan materi pelajaran, dan mengelola pembelajaran.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dilaksanakan pada tiap jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai perguruan tinggi. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD sangat penting karena merupakan dasar bagi siswa dalam menguasai materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, perlu upaya agar mata pelajaran ini betul-betul dapat dipahami oleh siswa dengan cara meningkatkan minat belajarnya terhadap mata pelajaran ini. Pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa SD seharusnya dilakukan dengan pendekatan komunikatif, mengingat usia siswa yang masih dini. Namun, dalam pelaksanaannya pembelajaran Bahasa Indonesia sering dijejali dengan teori-teori kebahasaan yang cenderung membosankan. Sehingga tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia yang akan dicapai, yakni siswa terampil berbahasa Indonesia, baik lisan maupun tulisan belum seperti yang diharapkan. Empat aspek pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang meliputi Mendengarkan, Berbicara, Membaca, dan Menulis belum tercapai

secara maksimal salah satunya yaitu dalam Standar Kompetensi (SK) “Memahami penjelasan tentang petunjuk dan cerita anak yang dilisankan” dan Kompetensi Dasar (KD) “Mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan”. Banyak siswa yang belum memahami tentang ciri-ciri karakter tokoh-tokoh dalam cerita anak, dan juga masih banyak siswa tidak dapat menyimpulkan isi cerita dalam teks cerita anak.

Hal tersebut dikarenakan belum adanya pemanfaatan sumber belajar yang maksimal oleh guru. Guru sudah menggunakan media untuk pembelajaran namun masih berupa media visual atau media cetak. Selama ini pemanfaatan LCD juga hanya untuk pembelajaran di kelas-kelas tinggi yang menggunakan media *power point* untuk mata pelajaran matematika, IPA, atau terkait komputer atau TIK. Padahal, mata pelajaran bahasa Indonesia yang cenderung memfokuskan pada 4 aspek, perlu adanya media yang dapat digunakan untuk melibatkan 4 aspek tersebut. Siswa cenderung bosan dengan pembelajaran yang hanya mendengarkan ceramah dari guru dan mengerjakan soal-soal dari buku. Kurangnya minat siswa dalam belajar, menyebabkan suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) sebagai sumber belajar yang mendukung tercapainya minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan

membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan atau isi pelajaran pada saat itu. Di samping itu media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, memadatkan informasi, serta membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar.

Animasi dewasa ini telah menjadi bagian kehidupan bagi remaja dan khalayak umum di negeri kita apalagi anak-anak. Dengan perkembangan film animasi yang begitu pesat, didukung dengan peralatan (komputer) yang sangat menunjang dalam pembuatan film animasi yang semakin menarik dan spektakuler. Animasi merupakan teknik yang banyak dipakai di dalam dunia perfilman, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dari suatu film maupun bersatu dengan film *live*. Animasi selain sebagai hiburan, juga telah menjadi penuntun, penginspirasi, dan juga sebagai penyampai pesan. Animasi juga sanggup menyampaikan pesannya secara lebih efektif karena mengandung unsur *video* dan *audio*.

Berdasarkan Latar belakang di atas, maka dapat dimungkinkan untuk mengadakan inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD. Inovasi tersebut dengan mengembangkan media visual yang merupakan gambar tenang dijadikan sebuah gambar yang bergerak atau video animasi 2d pada pembelajaran. Media yang dibutuhkan khususnya

pada materi Tokoh-tokoh Cerita Anak. Berdasarkan kebutuhan tersebut, salah satu program komputer yang tepat untuk dikembangkan dalam pembelajaran tersebut adalah *Adobe Flash CS6*. Program tersebut dapat digunakan untuk menggerakkan atau menganimasikan gambar kartun sehingga dapat menjadi sebuah video animasi yang mengandung unsur cerita anak. Salah satu media yang dapat dijadikan alat bantu pembelajaran Bahasa Indonesia adalah penggunaan teknologi informasi dalam bentuk video animasi 2D. Sistem belajar menggunakan variasi seperti video animasi 2D sangat mempengaruhi semangat anak untuk terus belajar karena video animasi 2D selain banyak disukai anak juga dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran. Sarana ini dapat dibuat melalui program *Adobe Flash CS 6* dan diperbanyak melalui CD. Video Animasi 2D ini bisa digunakan dengan memanfaatkan laboratorium yang ada di sekolah. Sehingga siswa akan lebih mudah memahami karakter tokoh dalam cerita anak, karena media yang digunakan lebih konkrit. Siswa tidak hanya membayangkan saja tokoh dalam cerita tetapi siswa dapat melihat bagaimana karakter tokoh yang sebenarnya, dan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menarik juga menyenangkan.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan seperti di atas, maka peneliti merasa perlu adanya pengembangan media pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D Berbasis Multimedia Menggunakan *Adobe Flash CS6* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD N Pendowoharjo”.

B. Identifikasi Masalah

Atas dasar uraian pada latar belakang, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pemanfaatan komputer bagi dunia pendidikan sangat penting sebagai saluran atau sarana yang dapat dipakai untuk membuat program pendidikan yang berkualitas, salah satunya sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Mata pelajaran Bahasa Indonesia yang cenderung berpusat pada materi dan bacaan.
3. Bentuk sajian materi yang cenderung kurang menarik dan kurang efektif sebagai media pembelajaran.
4. Dalam rangka membantu siswa untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, diperlukan media pembelajaran yang bersifat konkret untuk membantu belajar siswa, tidak hanya berupa buku pelajaran saja.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari judul penelitian yang telah ditetapkan, maka peneliti membatasi ruang lingkup masalah yang akan diteliti yaitu materi pembelajaran dalam penelitian ini dibatasi pada materi Bahasa Indonesia pada Kompetensi Dasar 1.2 Mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan yaitu Media Pembelajaran Video

Animasi 2D Berbasis Multimedia Menggunakan *Adobe Flash CS6* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan masalah, dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang muncul sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi 2D berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash CS6* terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia?
2. Bagaimana kualitas media pembelajaran video animasi 2D berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash CS6* terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran video animasi 2D berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran Bahasa Indonesia ?
4. Bagaimana respon guru terhadap penggunaan media pembelajaran video animasi 2D berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran Bahasa Indonesia ?
5. Bagaimana ketuntasan belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran video animasi 2D berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi tokoh-tokoh cerita anak?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D berbasis *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki beberapa tujuan. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran video animasi 2D berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash CS6* terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia?
2. Mengetahui kualitas media pembelajaran video animasi 2D berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash CS6* terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia?
3. Mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran video animasi 2D berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran Bahasa Indonesia ?
4. Mengetahui respon guru terhadap penggunaan media pembelajaran video animasi 2D berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran Bahasa Indonesia ?
5. Mengetahui ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran video animasi 2D berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi tokoh-tokoh cerita anak?

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini dapat ditinjau dari dua aspek, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi pemikiran dalam mengembangkan multimedia pembelajaran, terutama pengaplikasian multimedia dalam pengembangan media pembelajaran Video Animasi 2D berbasis Multimedia Menggunakan *Adobe Flash CS6* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III Sekolah Dasar.
- b. Sebagai referensi bagi kegiatan penelitian pengembangan produk multimedia Pembelajaran Video Animasi 2D.
- c. Menghasilkan CD berupa pengembangan media Pembelajaran Video Animasi 2D berbasis Multimedia Menggunakan *Adobe Flash CS6* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SD, yang dapat dijadikan variasi dalam kegiatan pembelajaran bahasa indonesia.
- d. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D berbasis Multimedia Menggunakan *Adobe Flash CS6* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD sebagai salah satu upaya untuk mengembangkan teknologi dalam dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Peneliti sebagai mahasiswa calon guru dapat menambah pengetahuan atau wawasan tentang pentingnya pemanfaatan media pembelajaran agar suatu saat nanti ketika menjadi guru mampu mengklasifikasikan jenis media dan memilih media pembelajaran yang tepat sekaligus memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Harapan peneliti dengan adanya penelitian ini yang mendeskripsikan tentang cara kerja guru dalam memanfaatkan media pembelajaran dapat membantu guru memahami pentingnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran sehingga dapat tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien.

c. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa yaitu dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar dengan adanya bantuan media pembelajaran Video Animasi 2D.

d. Bagi Sekolah

Manfaat yang diperoleh oleh sekolah berupa pengetahuan mengenai konsep yang baru dalam menerapkan pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

e. Bagi Pemerintah

Diharapkan dengan adanya penelitian ini, bisa memberikan tambahan informasi mengenai solusi-solusi untuk masalah pendidikan sekarang yang ada di Indonesia. Sehingga mutu pendidikan di Indonesia dapat ditingkatkan.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Dari penelitian ini, spesifikasi produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran Video Animasi 2D pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Video Animasi 2D yang dikembangkan berisi film pendek cerita anak yang di dalamnya mengandung tokoh-tokoh cerita dan amanat yang dapat disimpulkan yang akan dikemas semenarik mungkin agar meningkatkan minat dan motivasi sehingga dapat menaikkan ketuntasan belajar siswa dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu proses pembuatannya diperlukan gambar manual sesuai tokoh-tokoh yang ada dalam cerita, kemudian gambar tersebut diwarnai dengan warna yang bagus, dan digerakkan didalam komputer sehingga menghasilkan video Animasi 2D yang menarik. Video animasi 2D ini digunakan untuk membantu menyampaikan pesan pada peserta didik agar mudah dalam memahami materi mengenai tokoh-tokoh cerita anak.