

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF “LANCAR
MEMBACA” BAHASA INDONESIA KELAS 1 SD**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Gelar Sarjana Pendidikan Jurusan
Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*



Diajukan Oleh:

ANIDRI AINUM

NIM.18004151

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF LANCAR MEMBACA
BAHASA INDONESIA KELAS 1 SD

Nama	: Anidri Ainum
NIM/BP	: 18004151/ 2018
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Jurusan	: Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas	: Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2022

Disetujui Oleh:

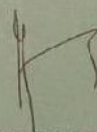
Pembimbing



Novrianti, S.Pd., M.Pd

NIP. 198011012008012014

Ketua Jurusan KTP FIP UNP



Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd

NIP. 198301262008122002

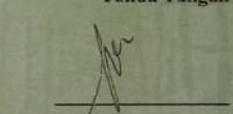
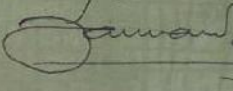
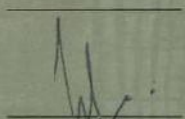
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi Di Depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Interaktif Lancar Membaca
Bahasa Indonesia Kelas 1 SD
Nama : Anidri Ainum
NIM/BP : 18004151/ 2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2022

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
Ketua : Novrianti, S.Pd., M.Pd NIP. 198011612008012014	
Anggota 1. Dr. Darmansyah, ST., M.Pd NIP. 195911241986021002	
2. Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd NIP. 198705242014042003	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anidri Ainum
NIM/BP : 18004151/2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Interaktif Lancar Membaca
Bahasa Indonesia Kelas I SD

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Padang, Juli 2022

Saya yang Menyatakan,



Anidri Ainum

NIM. 18004151

ABSTRAK

Anidri Ainum. 2022. Pengembangan Media Interaktif Lancar Membaca Bahasa Indonesia Kelas 1 SD

Pengembangan media interaktif ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah belajar siswa, dimana rendahnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran karena kurangnya penggunaan media yang membuat kegiatan pembelajaran menjadi membosankan sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang optimal. Dengan adanya media interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* ini dapat membantu proses pembelajaran lebih efektif dan dapat meningkatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*, menggunakan model ASSURE. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian terdiri dari 6 tahap, yaitu: (1) *Analyze learner characteristic*, (2) *State performance objectives*, (3) *Select methods, media, and materials*, (4) *Utilize materials*, (5) *Requires learner participation*, (6) *evaluation and revision*. Uji validitas produk dilakukan oleh 3 orang yakni 2 orang validator media dan 1 orang validator materi. Jumlah subjek penelitian adalah 15 orang siswa kelas 1 SD N 23 Jawi-Jawi Guguk. Alat pengumpulan data berupa angket dan format penilaian.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari validator media dan validatr materi, dapat disimpulkan hasil penilaian oleh dua orang ahli media dikategorikan “**Sangat Layak**” untuk digunakan dengan jumlah penilaian dari validator I yaitu mendapatkan rata-rata 4,72, dan validator II mendapatkan rata-rata 4,88. Sedangkan hasil penilaian ahli materi dikategorikan “**Sangat Sesuai**” dengan rata-rata 4,71. Hasil uji praktikalitas media interaktif berada pada kategori “**Sangat Praktis**” dengan hasil penilaian rata-rata 4,73. Jadi dapat disimpulkan media interaktif lancar membaca Bahasa Indonesia kelas 1 SD yang telah dikembangkan sudah sesuai dan praktis. Maka media interaktif layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan, Media Interaktif, *Adobe Flash CS6*, Bahasa Indonesia

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kepada Allah SWT Karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF LANCAR MEMBACA BAHASA INDONESIA KELAS 1 SD”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Ibu Novrianti, M.Pd selaku pembimbing akademik yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
3. Bapak Dr. Darmansyah, ST.M.Pd dan Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd selaku penguji I dan II yang senantiasa mengarahkan penulis untuk lebih baik dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Martalena S.Pd yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Dr. Abna Hidayati, S. Pd. M. Pd dan Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T., M.Pd.T yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini
6. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
7. Papa dan mama yang telah membiayai dan selalu berdoa serta berjuang dan memberikan motivasi untuk keberhasilan anaknya dalam menyelesaikan perkuliahan.
8. Mildria Efrita yang telah membantu penulis selama melakukan penelitian.
9. Ayesha Yonisawera, S.Pd., Arman R, S.Pd., Rahmatul Ichsan, S.Pd., Anisya Adefia, Julianda Dewi Putri, Novia Irna Safitri, Muhammad Aziz Ikram,

Rahmad Wahyu Darmawan yang telah membantu penulis dalam mengembangkan media ini.

10. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Dalam penyelesaian skripsi ini penulis telah berusaha dengan segenap kemampuan dan kerja keras. Namun penulis menyadari tak ada gading yang tak retak tak ada hal yang sempurna. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang dalam rangka mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Pengembangan	7
E. Spesifikasi Produk.....	7
F. Manfaat Penelitian	9
G. Pentingnya Pengembangan	10
H. Asumsi dan Keterbatasan Produk	10
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori.....	12
1. Hakikat Media Pembelajaran	12
2. Media Interaktif.....	16
3. Pengajaran Membaca dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	20
4. Validitas dan Praktikalitas	25
B. Penelitian yang Relevan.....	28
C. Kerangka Konseptual	31

BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian.....	33
B. Model Pengembangan.....	33
C. Prosedur Pengembangan.....	34
D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	38
E. Teknik Analisis Data.....	41

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan.....	44
1. Tahap Analisis Karakteristik Siswa.....	44
2. Tahap Menetapkan Tujuan Pembelajaran.....	45
3. Tahap Memilih Metode, Media, dan Bahan Ajar.....	46
4. Tahap Memanfaatkan Bahan.....	82
5. Tahap Meminta Partisipasi Siswa.....	82
6. Tahap Evaluasi.....	83
B. Pembahasan.....	83

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	90
B. Saran.....	91

DAFTAR PUSTAKA.....	92
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	95
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rata – Rata Nilai UTS Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I	3
2. Kisi-Kisi Penilaian Konten/Materi	38
3. Kisi-Kisi Penilaian Media	39
4. Kisi-Kisi Penilaian Oleh Guru	39
5. Kisi-Kisi Wawancara Kepada Siswa	40
6. Kriteria Interpretasi Skor	43
7. Hasil Penilaian Validasi Tahap I Ahli Media I	62
8. Hasil Penilaian Validasi Tahap I Ahli Media II	64
9. Hasil Revisi Tahap I Ahli Media I	67
10. Hasil Revisi Tahap I Ahli Media II	69
11. Hasil Penilaian Validasi Tahap II Ahli Media I	76
12. Hasil Penilaian Validasi Tahap II Ahli Media II	77
13. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	79
14. Hasil Penilaian Praktikalitas Oleh Guru	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	32
2. Langkah-Langkah Model Desain Pembelajaran ASSURE.....	34
3. Tampilan Awal Aplikasi <i>Adobe Flash CS6</i>	48
4. Mengatur Ukuran Panjang dan Tinggi Media Interaktif.....	49
5. Langkah Mengimport File Background ke Halaman Kerja.....	50
6. Cara untuk <i>Import File</i> Media Interaktif	51
7. Langkah membuat gambar menjadi <i>symbol</i> pada media interaktif.....	51
8. Langkah Membuat <i>Action Script</i> pada Setiap Tombol	52
9. Tampilan Halaman Menu Utama.....	53
10. Tampilan Halaman Petunjuk.....	53
11. Tampilan halaman profil.....	54
12. Tampilan Halaman Menu Materi.....	54
13. Tampilan Halaman Sub Menu Materi 1	55
14. Tampilan Halaman Sub Menu Materi 2.....	55
15. Tampilan Halaman Materi 1	56
16. Tampilan Halaman Materi 2	56
17. Tampilan Halaman Materi 3	57
18. Tampilan Halaman Materi 4	57
19. Tampilan Halaman Materi 5	57
20. Tampilan Halaman Materi 6	58
21. Tampilan Halaman Materi 7 dalam Bentuk Video	58
22. Tampilan Layer Awal Latihan	59
23. Tampilan Layer Soal latihan Nomor Satu	59
24. Tampilan Layer Nilai Mengerjakan Soal Latihan.....	60
25. Tampilan Layer Skor	61
26. Tampilan Layer Pertanyaan Ulangi Latihan	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. <i>Flowchart</i>	95
2. <i>Storyboard</i>	96
3. Silabus.....	101
4. Penilaian Ahli Media I Tahap Pertama.....	103
5. Penilaian Ahli Media I Tahap Kedua.....	107
6. Penilaian Ahli Media II Tahap Pertama.....	111
7. Penilaian Ahli Media II Tahap Kedua.....	115
8. Penilaian Ahli Materi.....	119
9. Penilaian Uji Praktikalitas Guru.....	123
10. Dokumentasi Penelitian.....	127
11. Surat Izin Penelitian Dari Kampus.....	138
12. Surat Izin Penelitian Dari Dinas Penanaman Modal Pelayanan Terpadu Satu Pintu dan Tenaga Kerja Kabupaten Solok.....	139
13. Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian Dari Sekolah.....	140

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini Teknologi Informasi dan Komunikasi berkembang sangat pesat, hal ini dapat dibuktikan dengan mudahnya seseorang memperoleh informasi dan berkomunikasi tanpa ada batasan jarak dan waktu. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi sekarang semakin banyak berkembang dan dimanfaatkan diberbagai aspek kehidupan dan kebutuhan guna untuk mempermudah dalam penyelesaian tugas dan pekerjaan manusia. Salah satu bidang yang banyak memanfaatkan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi ini adalah bidang pendidikan.

Tujuan utama teknologi dalam pembelajaran adalah untuk membantu melancarkan proses pembelajaran dan memecahkan masalah belajar. Pemecahan masalah belajar sangat penting karena terkait dengan peningkatan kualitas belajar. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran lebih banyak menuntut untuk menghafal informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi.

Pada saat sekarang ini, akibat pandemi COVID-19 proses pembelajaran dilangsungkan secara dalam jaringan (daring). Pembelajaran daring sangat berbeda dengan pembelajaran biasa, menurut Riyana, (2019:14) menyatakan bahwa pembelajaran daring lebih menekankan pada ketelitian dan kejelian siswa dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan secara *online*.

Namun, pada awal pembelajaran di semester genap ini, pembelajaran sudah dilakukan secara tatap muka.

Akan tetapi tidak menutup kemungkinan adanya permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka. Salah satunya adalah dari hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 3 Januari 2022 di SDN 23 Jawi – Jawi Guguk dengan guru kelas 1, guru masih menggunakan buku sumber sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa karena kurangnya penggunaan media yang dapat menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran menjadi membosankan bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan pada tanggal 3 Januari 2022, SDN 23 Jawi – Jawi Guguk memiliki sejumlah media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar meskipun belum memadai. Beberapa media tersebut adalah infocus, 2 buah laptop, alat peraga, globe dan peta. Buku yang sesuai dengan kebutuhan untuk proses pembelajaran seperti buku tema dan buku paket. Dalam proses pembelajaran, pemanfaatan media berbasis teknologi seperti *slide Microsoft powerpoint* masih jarang digunakan sedangkan infocus dan laptop telah tersedia.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Martalena, S.Pd selaku wali kelas I di SD N 23 Jawi – Jawi Guguk pada tanggal 3 Januari 2022 ditemukan bahwa siswa yang duduk di kelas I belum lancar dalam membaca. Akibatnya, siswa yang belum lancar membaca menyebabkan hasil belajarnya rendah. Siswa tidak dapat memahami materi yang disuruh baca oleh guru dan tidak bisa mengerjakan tugas yang diberikan dengan baik.

Untuk lebih jelasnya hasil belajar siswa yang belum lancar membaca dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Rata – rata nilai UTS Mata Pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas I

No	Nama Siswa	KKM	Nilai Siswa
1	Aprilia Putra	71	50
2	Arya Tri Putra	71	60
3	Muhammad Kevin	71	65
4	Sherli Salsabila	71	58
5	Ahmad Rasyid	71	75
6	Aqila Humaira	71	60
7	Atika Khairunnisak	71	63
8	Faiz Andiza Rasyid	71	75
9	Ghazya Saliha	71	80
10	Ilham Saputra	71	65
11	Jelfi Lya Ramadhan	71	51
12	Kauren Asyila	71	52
13	Khadijah	71	87
14	Safiya Celia Putri	71	43
15	Nazifa Martalena Delfi	71	52
Jumlah			936
Rata-rata			62

Sumber: data di peroleh dari wali kelas I

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas I pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia bisa dikatakan lulus apabila memenuhi standar KKM, KKM untuk mata pelajaran ini adalah 71. Pada kenyataannya hasil Ujian Tengah Semester yang diperoleh oleh siswa ini tidak memenuhi KKM. Fakta yang ditemui di lapangan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia belum berjalan dengan baik, maka tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa tersebut belum tercapai. Tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia yang harus dipenuhi adalah siswa mampu membaca dengan lancar dan memahami

apa yang mereka baca, untuk mencapai tujuan tersebut maka perlu menerapkan pembelajaran yang menarik minat siswa agar hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia meningkat. Menurut Rita, (2015:9) menyatakan bahwa butuh waktu satu bulan untuk: (1) Siswa dapat mengenal huruf dalam pembelajaran Bahasa Indonesia meningkat dari base line 50% ke siklus III 95%, meningkat sebesar 45% dengan kategori tinggi. (2) Siswa dapat membaca huruf dalam pembelajaran Bahasa Indonesia meningkat dari base line 40% ke siklus III 92,5%, meningkat sebesar 52,5% dengan kategori tinggi. (3) Siswa dapat membaca suku kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia meningkat dari base line 50% ke siklus III 92,5%, meningkat sebesar 42,5% dengan kategori tinggi. (4) Siswa dapat membaca kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia meningkat dari base line 40% ke siklus III 90%, meningkat sebesar 50% dengan kategori tinggi. (5) Siswa dapat membaca kalimat sederhana dalam pembelajaran Bahasa Indonesia meningkat dari base line 30% ke siklus III 97,5%, meningkat sebesar 67,5% dengan kategori tinggi. Ada beberapa permasalahan yang ditemukan peneliti, di antaranya keterbatasan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi dan buku sumber sebagai media dalam pembelajaran sehingga membuat siswa cenderung jenuh saat proses pembelajaran berlangsung.

Agar siswa lebih termotivasi dan aktif dalam pembelajaran, salah satu usaha yang efektif yaitu dengan menggunakan media interaktif. Penggunaan media interaktif dimaksudkan untuk meningkatkan minat belajar siswa,

membiasakan siswa belajar dengan teknologi, memotivasi serta meningkatkan pemahaman siswa, sehingga hasil yang didapat dari pembelajaran dapat meningkat. Menurut Harahap & Siregar, (2020: 1912) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar, membantu kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan motivasi siswa sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Media didesain khusus untuk siswa disertai dengan visualisasi yang menarik, adanya tampilan gambar dan video yang memudahkan siswa dalam pemahaman materi, serta adanya game kuis yang memudahkan siswa untuk mengevaluasi hasil belajarnya. Menurut Smaldino & E., (2012:68) media interaktif adalah media yang memberikan kesempatan bagi pengguna untuk berinteraksi dengan medianya dan mempraktikkan keterampilan dan mendapatkan *feedback* atas materi yang ditampilkan. Hal serupa disampaikan oleh Hamdani, (2011:191) bahwa media pembelajaran interaktif ialah contoh dari multimedia interaktif yang beroperasi dengan alat pengontrol dan pemrograman dimana pengguna bisa mengakses proses selanjutnya dengan tombol navigasi.

Media interaktif akan dibuat dengan bantuan *software Adobe Flash CS6* yaitu *software* yang diadopsi *adobe* dari *macromedia* dengan menggunakan bahasa pemrograman *action script* untuk membantu membuat media, game,

bahan ajar interaktif, dan lain sebagainya. *Adobe flash CS6* merupakan versi terbaru dari *adobe flash* sebelumnya, yaitu *Creative suite 5*. Menurut Madcom dalam Wati & Nugraha, (2021: 68) mengatakan bahwa *Adobe Flash* memiliki keunggulan dibanding program lain baik dari segi grafis, penggabungan unsur multimedia, maupun *interaktifitas user* sehingga layak digunakan untuk membangun suatu media interaktif.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang penting untuk dipelajari di sekolah. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah agar siswa memiliki kemampuan berbahasa yang baik dan benar. Dengan adanya media pembelajaran, dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Ketepatan dalam menggunakan media akan berdampak pada hasil pembelajaran yang lebih baik. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam proses pembelajaran.

Sehubungan dengan hal di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Interaktif Lancar Membaca Bahasa Indonesia Kelas 1 SD”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.
2. Guru menggunakan metode ceramah saat menyampaikan materi pembelajaran.

3. Teknik penyampaian pembelajaran monoton sehingga menyebabkan siswa cenderung bosan saat proses pembelajaran berlangsung.
4. Terbatasnya pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran sebagai media guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Untuk mengarahkan dan memfokuskan penelitian ini penulis merumuskan hal – hal sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan produk media interaktif “lancar membaca” Bahasa Indonesia yang dikembangkan?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media interaktif pada siswa yang belum lancar membaca?

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Menghasilkan media interaktif “lancar membaca” Bahasa Indonesia yang layak sesuai kebutuhan siswa.
2. Menghasilkan media interaktif yang praktis bagi siswa yang belum lancar membaca.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah dihasilkannya media pembelajaran dalam bentuk media interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS 6* untuk belajar membaca lancar yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil dari media interaktif dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disc*) atau dapat disimpan dalam *Flashdisk*

sehingga produk lebih fleksibel untuk digunakan oleh guru, baik dalam pembelajaran secara daring maupun dalam pembelajaran secara tatap muka.

Adapun pengembangan ini menghasilkan produk yang spesifik:

1. Dari aspek isi/materi media interaktif ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa kelas 1 yang belum lancar membaca.
2. Dari aspek pembelajaran, media interaktif ini dilengkapi dengan tes kemampuan berupa pengenalan huruf abjad dan juga soal-soal dari materi yang dibahas berbentuk pilihan ganda.
3. Dari aspek media, media interaktif ini memiliki karakteristik sebagai berikut:
 - a. Media interaktif ini dibuat menggunakan *Software Adobe Flash* dan *Adobe Photoshop*.
 - b. Pada tampilan produk terdapat beberapa bagian yaitu:
 - 1) Pada tampilan awal meliputi identitas produk (identitas institusi) dan identitas program berisi identitas satuan Pendidikan, mata pelajaran, materi dan kurikulum yang berlaku.
 - 2) Pada halaman awal (*Home*) terdapat beberapa pilihan menu, yaitu:
 - a) Menu “petunjuk” berisi tentang panduan penggunaan media agar dapat memudahkan pengguna dalam menjalankan media interaktif.

- b) Menu “materi” berisi tentang materi belajar membaca dan materi yang diambil dari silabus yang akan dipelajari oleh siswa.
- c) Menu “keluar” merupakan tampilan penutup program
- d) Tampilan “profil” berisi tentang identitas perancang media. Pada halaman ini dilengkapi dengan foto penulis dan identitas singkat dari perancang media.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis, bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan tentang penggunaan *Adobe Flash* untuk belajar membaca lancar di SD dan sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pada Jurusan Kurikulum dan Tenologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
2. Bagi guru, bermanfaat sebagai bahan informasi sekaligus bahan masukan pengetahuan dalam melaksanakan pembelajaran khususnya belajar membaca dengan menggunakan media interaktif berbasis *Adobe Flash*. Guru diharapkan dapat menggunakan media ini sebagai alternatif dalam mengajar mengajar membaca.
3. Bagi kepala sekolah, dapat dijadikan sebagai pedoman didalam meningkatkan sistem pembelajaran yang akan diterapkan di sekolah yang dipimpin serta memperkaya pengetahuan yang ada didalam penggunaan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash*.

G. Pentingnya Pengembangan

Bagi siswa tingkat SD membaca merupakan hal yang mendasar yang harus dipelajari. Untuk memotivasi siswa dengan menggunakan media yang menarik untuk belajar. Pengembangan sangat dipentingkan untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa. Pengembangan media pembelajaran menggunakan media interaktif dalam pelajaran dilakukan sebagai upaya dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa serta menyediakan sumber belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS 6* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia ini dilakukan sebagai upaya pemecahan permasalahan dalam pembelajaran yang dihadapi oleh siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran ini akan mempermudah dalam penyampaian pesan pembelajaran. Guru akan berorientasi pada siswa dan menyediakan media pembelajaran sehingga siswa menjadi tertarik untuk belajar.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adanya pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan, khususnya di sekolah merupakan salah satu faktor untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. salah satu faktor pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah dengan membuat media interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS 6* yang dilakukan dengan tujuan agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Hal ini merupakan salah satu langkah inovatif yang dapat dilakukan oleh guru.

Namun penggunaan media yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS 6* ini jarang digunakan oleh guru.

Pengembangan media ini sebaiknya dilakukan secara keseluruhan agar materi yang diterima oleh peserta didik berkesinambungan. Namun, karena keterbatasan waktu, dana, dan kemampuan maka penulis membatasi pengembangan media interaktif menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS 6* ini pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 SD.