

EXECUTIVE SUMMARY

PENGEMBANGAN E-MEDIA CERITA KARTUN BERBASIS *MACROMEDIA FLASH 8* TEMA 7 KEBERSAMAAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS II SDN 56 ANAK AIR KOTA PADANG

Oleh
RAHMI BAKRI
NPM. 1710013411132



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

EXCUTIVE SUMMARY

PENGEMBANGAN E-MEDIA CERITA KARTUN BERBAS *MACROMEDIA FLASH 8* TEMA 7 KEBERSAMAAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS II SDN 56 ANAK AIR KOTA PADANG

Disusun oleh:

RAHMI BAKRI
NPM. 1710013411132

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “Pengembangan E-Media Cerita Kartun Berbasis *Macromedia Flash 8* Tema 7 Kebersamaan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SDN 56 ANAK AIR KOTA PADANG” untuk persyaratan wisuda 2021

Padang, 29 Agustus 2021
Disetujui oleh:
Pembimbing



Hidayati Azkiya, S.Pd., M.Pd.

Executive Summary

Rahmi Bakri 2021. "Pengembangan E-Media Cerita Kartun Berbasis *Macromedia Flash 8* Tema 7 Kebersamaan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SDN 56 Anak Air KOTA PADANG. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pembimbing: Hidayati Azkiya,S.Pd., M.Pd.

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.

Penelitian pengembangan E-Media Cerita Kartun *Macromedia Flash 8* ini dilakukan untuk menguji validasi dan praktikalitas E-Media yang telah dibuat dan apa yang diujicobakan di kelas II SD. Validasi E-Media dilakukan oleh 3 orang validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa, ahli desain dengan memberikan lembar validasi ke peserta, sedangkan untuk menguji praktikalitas dengan melakukan uji coba E-Media di SDN 56 Anak Air menggunakan angket respon guru dan siswa

Jenis penelitian yang digunakan adalah Metode penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Model ini terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan) dan *Disseminate* (penyebaran). Namun karena keterbatasan waktu maka dalam penelitian ini hanya sampai tahap ketiga yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan). Dalam dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan E-Media Cerita Kartun Berbasis *Macromedia Flash 8* Tema 7 Kebersamaan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II diperoleh rata-rata validitas secara keseluruhan 90,64%, pada uji rata-rata praktikalitas pada skala kecil dan terbatas pada guru 98,75%, pada praktikalitas skala kecil dan terbatas pada siswa 99,68%, sedangkan uji efektivitas siswa 90% diperoleh rata-rata keseluruhan dengan kriteria sangat praktis.

Kata kunci: E-Media Pembelajaran Bahasa Indonesia, Berbasis *Macromedia Flash 8*



EXECUTIVE SUMMARY

Rahmi Bakri 2021. "Development of E-Media Cartoon Stories Based Macromedia Flash 8 Themes 7 Togetherness in Learning Indonesian Language for Second Grade Students of 56 Air Children of SDN PADANG CITY. Essay. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University

Supervisor: Hidayati Azkiya,S.Pd., M.Pd.

Education is a conscious and planned effort to create a learning atmosphere and learning process so that students actively develop their potential to have religious spiritual strength, self-control, personality, intelligence, noble character, and skills needed by themselves, society, nation and state.

This research on the development of Macromedia Flash 8 Cartoon Story E-Media was conducted to test the validation and practicality of the E-Media that had been created and what was being tested in the second grade of elementary school. E-Media validation was carried out by 3 validators, namely material experts, linguists, design experts by providing validation sheets to participants, while to test practicality by conducting E-Media trials at SDN 56 Anak Air using a teacher and student response questionnaire.

The type of research used is the research and development method. This model consists of four stages of development, namely Define, Design, Develop and Disseminate. However, due to time constraints, this research only reached the third stage, namely Define (defining), Design (design), Develop (development). In this study, the data collection technique used was a questionnaire. Questionnaire is a data collection technique that is done by giving a set of questions or written statements to respondents to answer.

Based on the results of the research on the development of E-Media Cartoon Stories Based on Macromedia Flash 8 Themes 7 Togetherness in Indonesian Language Learning, Grade II students obtained an overall validity average of 90.64%, on the average practicality test on a small scale and limited to teachers 98, 75%, on a small scale practicality and limited to 99.68% students, while the 90% student effectiveness test obtained an overall average with very practical criteria.



Keywords: Indonesian Language Learning E-Media, Based on Macromedia Flash 8

DAFTAR PUSAKA

- Rahmi, M. A. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178-185.
- Sugiyono, 2009 . *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, dan R&D* Bandung: Alfabet