

EXECUTIVE SUMMARY

**PENGEMBANGAN E-MEDIA PEMBELAJARAN *MACROMEDIA FLASH* BERBASIS
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING PADA PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS IV SDN 8 ULAK KARANG SELATAN PADANG**

**OLEH :
FELLI ZUL AFRIANI
NPM 1810013411003**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

EXECUTIVE SUMMARY

**PENGEMBANGAN E-MEDIA PEMBELAJARAN *MACROMEDIA FLASH* BERBASIS
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING PADA PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS IV SDN 8 ULAK KARANG SELATAN PADANG**

**DISUSUN OLEH :
FELLI ZUL AFRIANI
NPM 1810013411003**

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi yang berjudul “**Pengembangan E-Media Pembelajaran *Macromedia Flash* Berbasis *Contextual Teaching And Learning* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 8 Ulak Karang Selatan Padang** “ untuk persyaratan wisuda.

Padang, 14 Mai 2022

Disetujui Oleh:

Pembimbing



Dr. Marsis, M.Pd

Executive Summary

Felli, zul afriani. 2022. "Pengembangan E-Media Pembelajaran *Macromedia Flash* Berbasis *Contextual Teaching And Learning* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 8 Ulak Karang Selatan Padang ". Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pembimbing : Dr. Marsis, M.Pd

Mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu aspek penting yang perlu diajarkan kepada para siswa di sekolah. Maka mata pelajaran ini diberikan sejak masih bangku Sekolah Dasar (SD) karena siswa mampu menguasai, memahami dan dapat mengimplementasikan keterampilan berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Dengan pendidikan siswa akan mempunyai kemampuan seperti membaca, menulis ataupun berhitung dengan baik. Pada saat proses pembelajaran guru dapat melihat mata pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya penggunaan E- media pembelajaran di sekolah. Dengan mengembangkan e-media pembelajaran guru dapat menggunakan e-media pembelajaran sebagai alat atau perantara antara guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran. E-media sangat perlu digunakan pada saat proses pembelajaran, karena media pembelajaran bertujuan untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. guru dalam melaksanakan proses pembelajaran hanya menggunakan metode konvensional seperti *Power Point*, *Animasi dua dimensi* tetapi guru belum ada menggunakan media pembelajaran salah satunya *Macromedia Flash* dalam proses pembelajaran yang membuat pembelajaran menjadi kurang menarik.

Jenis penelitian adalah penelilian pengembangan atau *Research and Development* (R & D). Prosedur pengembangan menggunakan 4-D yang terdiri atas empat tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*) Thiagarajan dalam (Bano, 2018:141). Namun karena keterbatasan waktu dan biaya peneliti akan melaksanakan penelitian hanya sampai tahap 3D yaitu *define*, *design*, dan *develop*.

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas IV di SD Negeri 8 Ulak Karang Selatan , Padang yang berjumlah 1 orang guru dan 27 orang siswa. Data untuk validitas diperoleh dari hasil lembar validasi tiga orang validator. Validitas meliputi tiga aspek yaitu materi, bahasa, dan desain. Berdasarkan hasil validasi oleh validator, E-media pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan memperoleh bahwa e-media yang dihasilkan dikategorikan sangat valid oleh validator dengan nilai persentase 91,75%, baik dari aspek materi 93,18%, aspek desain 93,75%, dan aspek bahasa 88,33%. E-Media yang dikategorikan sangat praktis oleh guru dengan persentase 99,10%. Serta dikategorikan praktis oleh siswa dengan persentase 99,10%. Hasil penelitian pada uji efektif mendapatkan persentase 94,44% dengan kategori efektif. Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa pengembangan e-media pembelajaran *macromedia flash berbasis contextual teaching and learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 8 Ulak Karang Selatan, Padang yang dihasilkan sangat valid, praktis, dan efektif sehingga sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SD.

Kata kunci :Pengembangan, E-Media, *Contextual Teaching and Learning*

Executive Summary

Felli, zul afriani. 2022. "Development of Macromedia Flash-Based Learning E-Media Contextual Teaching and Learning in Indonesian Language Learning for Fourth Grade Students of SDN 8 Ulak Karang Selatan Padang". Thesis. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

Supervisor : Dr. Marsis, M.Pd

Indonesian language subjects in elementary school are one of the important aspects that need to be taught to students in schools. So this subject is given since elementary school (SD) because students are able to master, understand and can implement language skills such as listening, speaking, reading and writing. With education students will have abilities such as reading, writing or arithmetic well. During the learning process the teacher can see the subjects that will be taught to students. Many subjects can be taught such as Indonesian subjects. Indonesian language subjects are the main subjects that have been started since elementary school.

This research is motivated by the lack of use of E-learning media in schools. By developing e-learning media, teachers can use e-learning media as a tool or intermediary between teachers and students in carrying out the learning process. E-media really needs to be used during the learning process, because learning media aims to help the learning process become more interesting so that it can increase students' learning motivation. teachers in carrying out the learning process only use conventional methods such as Power Point, two-dimensional animation but teachers do not yet use learning media, one of which is Macromedia Flash in the learning process which makes learning less interesting.

The type of research is research and development (R & D). The development procedure uses 4-D which consists of four stages, namely defining, designing, developing, and disseminating (Bano, 2018:141). However, due to time and cost constraints, researchers will only carry out research up to the 3D stage, namely define, design, and develop.

The test subjects in this study were fourth grade students at SD Negeri 8 Ulak Karang Selatan, Padang, totaling 1 teacher and 27 students. Data for validity were obtained from the results of the validation sheet of three validators. Validity includes three aspects, namely material, language, and design. Based on the results of validation by the validator, the developed Indonesian language learning E-media found that the e-media produced was categorized as very valid by the validator with a percentage value of 91.75%, both from the material aspect 93.18%, the design aspect 93.75%, and language aspect 88.33%. E-Media which is categorized as very practical by teachers with a percentage of 99.10%. And categorized as practical by students with a percentage of 99.10%. The results of the study on the effective test got a percentage of 94.44% with the effective category. From the results of the study, it was concluded that the development of e-media learning macromedia flash based on contextual teaching and learning in Indonesian class IV subjects at SDN 8 Ulak Karang Selatan, Padang was very valid, practical, and effective so that it could be used in the learning process in class IV. elementary school.

Keywords: Development, E-Media, Contextual Teaching and Learning

DAFTAR PUSTAKA

Rusman, dkk. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tarigan, H. G. (2013). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.