

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN CERITA PENDEK BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK (Penelitian pada Siswa Kelas VII di Kabupaten dan Kota Bandung)

Maulina Hendrik

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran cerita pendek di sekolah yang masih mengindikasikan problematik. Problematik tersebut ditemukan saat peneliti melakukan observasi awal, yaitu siswa sulit memahami dan membedakan teks cerita pendek dengan jenis teks narasi lainnya. Selain itu, peneliti juga menemukan permasalahan dalam kegiatan pembelajaran. Guru masih menerapkan pembelajaran yang bersifat konvensional, tidak memanfaatkan media dalam pembelajaran sehingga pembelajaran terkesan monoton. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan di atas, peneliti mengembangkan sebuah pembelajaran cerita pendek berbasis pendekatan saintifik yang dikemas di dalam media interaktif berupa cakram padat.

Penelitian ini dilakukan di tiga Sekolah Menengah Pertama, yaitu SMP Negeri 2 Bandung, SMP Negeri 1 Lembang, dan SMP Negeri 1 Margahayu. Penelitian ini menggunakan model *Hannafin & Peck*. Model *Hannafin & Peck* terdiri atas tiga tahap atau fase, yaitu: tahap analisis kebutuhan, tahap desain, serta tahap pengembangan dan implementasi. Hasil analisis kebutuhan pada penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) masih terdapat kelemahan dan kekurangan dalam pembelajaran cerpen, yaitu: siswa sulit memahami teks cerpen baik secara lisan maupun tulisan dalam mengkaji unsur-unsur teks cerpen dan membedakan teks cerpen dengan jenis teks narasi lainnya, metode yang digunakan dalam pembelajaran masih bersifat konvensional dan tidak menggunakan media dalam pembelajaran sehingga pembelajaran terkesan monoton; 2) berdasarkan kelemahan dan kekurangan di atas, melalui tahapan kedua peneliti merancang dan mendesain media interaktif pembelajaran cerita pendek berbasis pendekatan saintifik. Hasil rancangan dan desain tersebut digambarkan dalam bentuk Garis Besar Program Media (GBPM) dan penulisan naskah media (*story board*); 3) dokumen *story board* dijadikan landasan dalam pembuatan diagram alir (*flowchart*) dan produk yang dikembangkan. Setelah menghasilkan produk, langkah berikutnya adalah mengimplementasikan produk yaitu dengan melakukan pengujian dan penilaian formatif untuk mengetahui kekurangan produk dari para ahli media dan materi. Setelah melakukan pengubahsuaian produk seperti yang diinginkan, langkah selanjutnya adalah melakukan penilaian sumatif oleh para ahli media, ahli materi, dan siswa. Rekapitulasi hasil penilaian sumatif dari ahli media, ahli materi, dan siswa masing-masing diperoleh skor rata-rata 5,00, 4,86, dan 4,30 dengan kategori sangat baik. Artinya, produk ini layak digunakan di dalam pembelajaran cerita pendek kurikulum 2013.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MEDIA LEARNING SHORT STORIES BASED SCIENTIFIC APPROACH

(Research in Class VII the Country and Bandung City)

Maulina Hendrik

This research is motivated by the study of short stories in school that still indicate problematic. The problematic when researchers found the initial observation, the students difficult to understand and distinguish the short story text with other types of narrative text. In addition, researchers also found problems in learning activities. Teachers still apply conventional learning, not using media in teaching so that learning monotonous. Therefore, to solve the above problems, researchers developed a short story-based learning approach to scientific packed in interactive media such as compact discs.

This research was conducted in three junior high schools, namely SMP Negeri 2 Bandung, SMP Negeri 1 Lembang, and SMP Negeri 1 Margahayu. This study uses a model Hannafin & Peck. Hannafin & Peck Model consists of three stages or phases, namely: requirements analysis phase, design phase, as well as the development and implementation stages. The results of the needs analysis in this study showed that: 1) there are still weaknesses and deficiencies in learning stories, namely: students understand difficult text stories both orally and in writing in the text examines the elements of short stories and short stories distinguish text with other types of narrative text, the method used in the study is still conventional and not using media in teaching so that learning monotonous; 2) based on the weaknesses and shortcomings, both researchers through the stages of designing interactive media design and learning short stories based scientific approach. The design and the design depicted in the form of the Media Program Outline (GBPM) and script writing media (story board); 3) story board documents used as a basis in making flow diagram (flowchart) and products developed. After generating product, the next step is to implement the product to perform testing and formative assessment to determine the product of a lack of media experts and material. After doing product customization as desired, the next step is to conduct a summative assessment by experts of media, materials experts, and students. Recapitulation of the summative assessment of media experts, material experts, and students each earned an average score of 5.00, 4.86, and 4.30 with very good category. That is, the product is fit for use in the learning curriculum of short stories in 2013.