

Pengembangan Multimedia Tutorial Berbasis *Genius Learning* pada Pembelajaran Menulis Teks Anekdote

Abstrak

Latar belakang penelitian ini untuk mengonsep sebuah multimedia yang dapat mengefektifkan dan mengefisienkan pembelajaran teks anekdot. Hal tersebut disajikan dengan menggunakan model pembelajaran *Genius Learning* yang terbukti dapat meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot siswa. Produk ini berupa multimedia yang dapat membimbing atau membantu guru dan siswa pada saat poses pembelajaran berlangsung dalam melakukan setiap tahapan pembelajaran mulai dari mengondisikan kelas, apersepsi, peta konsep, menetapkan tujuan pembelajaran, pemasukan informasi yang terdiri atas teks, gambar, komik, video dan animasi, serta tahapan aktivasi, demonstrasi atau presentasi, ulangi dan jangkarkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini *Research and Development*. Penelitian ini mengembangkan sebuah multimedia dengan model pengembangan desain Dick, Carey dan Carey. Teknik pengumpulan yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini yaitu uji kelayakan dari ahli media dan ahli materi. Penilaian formatif dari dua ahli media yang memberikan penilaian rata-rata 4,27 dengan persentase 85,33 yang dikategorikan Baik Sekali. Hasil penilaian formatif dari tiga ahli materi memberikan hasil rata-rata 4,31 dengan persentase 86,15 yang dikategorikan Baik Sekali. Hasil penilaian sumatif didapat dari guru dan siswa sebagai pengguna nantinya dari media pembelajaran tersebut. Hasil penilaian guru rata-rata 4,21 dengan persentase 83,55 yang dikategorikan Baik Sekali. Hasil penilaian dari siswa rata-rata 4,23 dengan persentase 84,54 yang dikategorikan Baik Sekali. Hasilnya media ini layak dengan kategori *baik sekali* untuk digunakan dalam pembelajaran teks anekdot.

Keywords: *Genius Learning; Multimedia Tutorial; Menulis Teks Anekdote*

The Multimedia Tutorial Based on The Genius Learning by Writing The Anecdote Text

Abstract

Background of this research was conducted to conceptualize a multimedia that could be effective and efficient about the anecdote text learning. It was applied by using genius learning which is proved to increase the anecdote text writing by students. The product was a multimedia that could guide or help teacher and students in teaching-learning process by doing every learning stages. The stages are checking class condition, apperception, mind mapping, deciding the purpose of learning, including the information consisted of texts; picture; comics; videos; and animations, activation, demonstration or presentation, repetition and conclusion stages. The method used in this research was Research and Development. This research developed a multimedia by the model of Dick, Carey and Carey design development. The collecting data techniques used in this research was observation, interview, giving a questionnaires, and documentation. The analysis data techniques in this research used qualitative and quantitative technique data analysis. The feasibility test of media and subject specialist was the result of this research. According to the formative assessment by two media specialists, there was 4,47 in average or 85,33% which is categorized in very good. Besides, based on the formative assessment by three subject specialist, there was 4,31 in average or 86,15% which is categorized in very good. The result of summative assessment faced from teachers and students was eventually the user of the instructional media. In average 4,21 or 83,55% of percentage categorized very good was face from the result of teachers assessment 4,23 or 84,54% categorized very good was also face from the result of students assessment. The result this media was worthily categorized in very good to use in the anecdote text learning.

Keywords : Multimedia Tutorial, Genius Learning , Writing The Text Anecdotes