

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran pada saat ini telah memasuki zaman yang penuh dengan berbagai macam teknologi terbaru untuk memenuhi kebutuhan manusia. Hal itu dikarenakan produk teknologi dapat membantu mengatasi masalah pembelajaran yang terjadi di sekolah dari masa ke masa secara efektif dan efisien. Proses pembelajaran harus mengikuti zaman yang selalu berkembang setiap tahunnya. Para dosen atau guru sudah menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran berupa laptop atau komputer dengan berbagai program di dalamnya yang ditampilkan melalui proyektor ketika melakukan proses belajar-mengajar. Terbukti, pada penelitian yang dilakukan Arda, Sahrul Saehana & Darsikin (2015, hlm. 69) yang menyatakan bahwa penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Hal ini lebih efektif dan efisien karena proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Karena dengan laptop atau komputer dan proyektor, dosen atau guru bisa menampilkan video, rekaman suara, serta ilustrasi lain sebagai media pembelajaran untuk menunjang materi ajar yang disampaikan sehingga peserta didik bisa cepat memahami terhadap materi yang disampaikan.

Menurut Kustandi dan Sujipto (2013, hlm. 1) media terlebih dahulu telah dikenal sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang seharusnya bisa dimanfaatkan oleh guru/pengajar, namun sering kali terabaikan. Guru seharusnya bisa kreatif dalam melihat media-media yang ada untuk membantunya dalam pembelajaran. Hal tersebut penulis temukan pada pembelajaran di SMA 8 Bandung yang masih bersifat konvensional. Pembelajaran yang dilakukan dengan metode ceramah dan memberi tugas setelah materi selesai. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif sehingga siswa merasa bosan dan sulit dalam memahami pembelajaran. Padahal sekolah tersebut sudah memiliki fasilitas yang cukup mendukung guru untuk berinovasi dalam penggunaan media. Peluang inilah yang penulis gunakan untuk mengembangkan media dengan implementasi di SMA 8 Bandung.

Oki Rasdana, 2016

*PENGEMBANGAN MULTIMEDIA TUTORIAL BERBASIS GENIUS LEARNING PADA PEMBELAJARAN  
MENULIS TEKS ANEKDOT*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Menurut Arda, Saehana dan Darsikin (2015, hlm. 69) penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, Pujiastuti, Idrus, dan Emosda (2014, hlm. 5) berpendapat bahwa dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan peserta didik dapat memperoleh berbagai pengalaman nyata, sehingga materi pelajaran yang disampaikan dapat diserap dengan mudah dan baik. Pembelajaran dengan menggunakan media akan memberikan kemudahan dalam pemahaman materi bagi siswa dan mengefisienkan waktu penyampaian materi bagi guru. Segala bentuk materi yang disampaikan guru akan dibantu melalui media sehingga penyampaian materi bisa lebih efektif dan efisien. Guru menjadi lebih mudah menyampaikan segala materi dan siswa pun akan terbantu dalam memahami materi-materi pembelajaran. Hal tersebut juga dijelaskan oleh Purwanti dan Haryanto (2015, hlm 191) bahwa media informasi juga dapat sangat bermanfaat untuk menyebarkan informasi atau materi pelajaran kepada siswa sehingga dapat membantu siswa dalam belajar, serta membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Media tidak hanya sebagai penyampai materi saja, Uno (2008, hlm. 114) menyatakan bahwa selain digunakan untuk mengantarkan pembelajaran secara utuh, media juga dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran serta memberikan penguatan maupun motivasi. Media pembelajaran sangat membantu guru untuk menyampaikan materi, menanamkan sikap, mendidik perilaku dan lain-lain. Siswa akan lebih tertarik dan termotivasi dengan adanya media pembelajaran. Arsyad (2007, hlm. 21-22) berpendapat mengenai manfaat dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

1. penyampaian pelajaran menjadi lebih baku
2. pembelajaran lebih menarik
3. pembelajaran lebih interaktif
4. efisiensi waktu dalam pembelajaran
5. pembelajaran lebih berkualitas
6. efektifitas dalam melakukan pembelajaran
7. meningkatkan sikap positif siswa dalam pembelajaran

#### 8. peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif

Manfaat tersebut didapat dengan penggunaan media yang tepat dan benar. Guru dan siswa sangat terbantu jika media yang dirancang sesuai dengan apa yang diperlukan di kelas. Kognitif, afektif dan psikomotor bisa tercapai dengan baik melalui media pembelajaran. Proses pembelajaran terjadi secara interaktif dan menarik sehingga belajar tidak lagi menjadi sesuatu yang membosankan tetapi menjadi menyenangkan. Hal tersebut juga disampaikan Kusmaniyah (2012, hlm. 110) bahwa pembelajaran yang menyenangkan memungkinkan peserta didik mau membuka hati untuk belajar. Bila perasaan para peserta didik senang, hasil belajar menjadi lebih maksimal. Pemahaman terhadap materi lebih mudah. Guru akan terbantu dalam penyampaian dan murid akan terbantu dalam memahami serta mengimplementasikan materi. Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis melakukan pengembangan media pembelajaran untuk membantu guru dalam mengefektifkan dan mengefisiensikan pembelajaran serta membantu siswa dalam memahami setiap materi ajar yang diberikan melalui penelitian ini.

Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2007, hlm. 2) menyatakan bahwa guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Guru bisa menggunakan teks, gambar, komik, ataupun video-video yang ada di zaman sekarang sebagai alternatif media untuk menunjang pengajaran dan pembelajaran. Teks merupakan hal pokok dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia mengharuskan siswa untuk selalu mengamati teks dalam memahami setiap materi ajar. Hal ini akan memberikan kebosanan bagi siswa dalam memahami materi. Tidak semua siswa senang belajar dengan membaca teks. Hal tersebut akan berakibat dengan rendahnya kemampuan atau keterampilan siswa. Teks perlu dibantu dengan media-media lain untuk memberikan daya tarik dan stimulus tambahan dalam memberikan materi ajar. Dengan demikian, tujuan pembelajaran yang menjadi target pencapaian dapat dicapai dengan baik dan mudah.

Pembelajaran Bahasa Indonesia berupa teks bisa dibantu dengan memanfaatkan media komik sebagai stimulus dalam pembelajaran. Namun, hal

tersebut penulis anggap masih kurang. Karena media komik dalam pembelajaran hanya dapat memenuhi gaya belajar visual siswa saja. Siswa yang memiliki gaya belajar auditori dan kinestetik tidak terpenuhi melalui media tersebut. Sebagian siswa bisa saja akan menjadi lebih mudah memahami pembelajaran melalui komik bagi yang senang membaca komik atau memiliki gaya belajar visual. Bagaimana dengan siswa yang senang mengamati melalui video, animasi, *slide*? Penggunaan media komik akan menjadikan gaya belajar siswa yang senang dengan media video, animasi, *slide* tidak terpenuhi. Kemudian, secara tidak langsung komik akan menjadikan siswa lebih tertarik kepada gambar dan malas untuk membaca dan memahami teksnya. Selain itu, Hurlock dalam Rachamwati (2013, hlm. 19) bahwa kelemahan yang dimiliki komik yaitu menghambat perkembangan kemampuan membaca pada anak. Menurut Wurianto dalam Dewi (2016, hlm. 29) komik juga dapat mengurangi imajinasi siswa dengan memberikan gambaran langsung. Seharusnya siswa bisa berimajinasi melalui teks cerita yang ia baca tanpa ada gambaran langsung sehingga akan mengurangi imajinasi siswa dalam membaca cerita. Dengan demikian, komik tidak dapat selalu menjadi media yang dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran.

Video juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk menstimulus materi yang disampaikan. Namun, ada beberapa kekurangan dalam pemanfaatan video untuk media pembelajaran. Menurut Rusman, Kurniawan dan Riyana (2011, hlm. 221) penayangan video memerlukan alat bantu khusus agar dapat disajikan dengan baik dan efektif. Penayangan tersebut memerlukan tenaga listrik yang stabil dan alat bantu khusus yang biayanya cukup mahal dan komunikasi yang terjadi pada media video hanya satu arah. Guru perlu memberikan umpan balik yang tepat dan cerdas untuk memaksimalkan media tersebut. Selain itu, video tidak dapat memenuhi gaya belajar kinestetik siswa. Hal ini akan menyulitkan bagi siswa yang aktif bergerak dalam belajar. Aktivitas belajar hanya mengamati video saja sehingga tidak memenuhi gaya belajar kinestetik siswa. Oleh karena itu, video tidak bisa selalu menjadi media dalam setiap pembelajaran yang dilakukan.

Beberapa media tersebut jika digabungkan menjadi satu-kesatuan akan menutupi setiap kelemahan dari media-media tersebut. Media yang satu menutupi

kelemahan media yang lain sehingga penggabungan media bisa menjadikan media yang memiliki keefektifan dalam penggunaannya. Karena kelemahan teks dibantu dengan media komik, ditambah dengan daya tarik melalui video dan diberikan stimulus melalui animasi sederhana yang mudah digunakan. Penggabungan tersebut merupakan konsep multimedia dalam sebuah pembelajaran.

Menurut Arsyad (2007, hlm. 172) menyatakan bahwa multimedia sangat menjanjikan untuk penggunaannya dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam mengubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya (Rohendi, Sutarno dan Nopiyanti, 2010, hlm 19). Hal inilah yang sedang penulis konsep untuk kemajuan pendidikan di dalam pembelajaran sehingga kita bisa bersaing dalam bidang teknologi pembelajaran.

Menurut Munir (2012, hlm.12) multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan sehingga multimedia sangatlah efektif untuk menjadi alat yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Efektivitas multimedia menjadi alasan penting dalam pengembangan media yang penulis lakukan. Banyaknya media yang bisa menstimulus sangat membantu dalam memberikan bentuk konkret dalam pembelajaran. Munir (2012, hlm.12) juga menjelaskan mengenai efektivitas penggunaan multimedia dapat dilihat seperti:

- a. penggunaan beberapa media dalam penyajian informasi;
- b. kemampuan untuk mengakses informasi secara *up to date* dan memberikan informasi lebih dalam dan lebih banyak;
- c. bersifat multi-sensorik karena banyak menstimulus indra, sehingga dapat mengarah ke perhatian dan tingkat retensi yang baik;
- d. menarik perhatian dan minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Apalagi manusia memiliki keterbatasan daya ingat;
- e. media alternatif dalam penyampaian pesan dengan diperkuat teks, suara, gambar, video dan animasi;
- f. meningkatkan kualitas penyampaian informasi;

- g. bersifat interaktif menciptakan hubungan dua arah diantara pengguna multimedia. Interaktivitas yang memungkinkan pengembang dan pengguna untuk membuat, memanipulasi, dan mengakses informasi.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis memilih mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk multimedia. Teks, komik, video dan animasi yang sudah ada disatukan untuk mendapatkan suatu media yang efektif dan efisien dalam penggunaannya. Gabungan dari media tersebut akan menambah keunggulan dari pengembangan media yang penulis konsep.

Banyak hal yang didapat menggunakan media pembelajaran berupa multimedia. Guru sebagai penyampai informasi akan sangat terbantu dalam pembelajaran yang berlangsung karena ada banyak contoh konkret yang bisa dihadirkan untuk menambah pemahaman siswa. Multimedia yang penulis kembangkan yaitu multimedia tutorial. Karena tujuan dari penelitian ini untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi secara efektif dan efisien ketika pembelajaran berlangsung serta siswa tertarik dan mudah memahami materi yang disampaikan. Sajian audio dan visual pada pembelajaran multimedia menjadikan visualisasi lebih menarik (Rita dan Situmorang, 2014, hlm 192). Penulis ingin media hanya sebatas membantu guru dalam memberikan informasi bukan untuk menggantikan peran guru dalam memberikan materi. Media ini akan membimbing guru tahap demi tahap mulai dari proses mengawali pembelajaran, mengisnturksikan pengamatan, tanya-jawab, uji pemahaman, evaluasi sampai kepada menutup pembelajaran di kelas. Siswa atau guru bisa terbantu dalam proses pembelajaran melalui pengembangan multimedia tutorial yang penulis rancang. Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis mengembangkan multimedia tutorial sebagai media pembelajaran yang membantu guru dalam pembelajaran bukan untuk menggantikan peran guru dalam pembelajaran.

Pengembangan media yang penulis rancang juga menggunakan strategi pembelajaran agar dapat memenuhi pembelajaran yang diinginkan. Karena penyediaan media saja tidak cukup untuk mengefektifkan pembelajaran tersebut. Media tersebut perlu menggunakan strategi pembelajaran dalam penyajiannya. Oleh karena itu, penulis menggabungkan strategi pembelajaran dalam pengembangan multimedia tutorial ini sebagai cara penyajian materi dari media

pembelajaran yang penulis kembangkan. Pembelajaran pada pengembangan media ini menggunakan strategi *Genius Learning*. Strategi ini terbukti mampu meningkatkan pembelajaran menulis teks anekdot. Hal ini dijelaskan oleh Elin Nur Rahmawati di dalam abstrak penelitiannya sebagai berikut.

Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut. Pertama, penggunaan strategi *Genius Learning* mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran menulis anekdot. Adanya peningkatan proses pada aspek situasi belajar, fokus siswa, dan keaktifan, menjadikan perubahan positif sehingga menjadikan pembelajaran menulis anekdot lebih menarik dan menyenangkan. Kedua, pembelajaran menulis anekdot dengan strategi *Genius Learning* dapat meningkatkan hasil keterampilan menulis anekdot. Hal ini terlihat dari skor rata-rata keterampilan menulis anekdot sebelum diberi tindakan adalah 64,53 sedangkan setelah diberi tindakan siklus II skor rata-rata menjadi 85,00. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan sebesar 20,47. Secara keseluruhan pada akhir siklus II semua aspek dan kriteria menulis anekdot mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

Pembelajaran ini bertujuan untuk mengubah situasi belajar yang pasif menjadi lebih aktif dan kreatif melalui pengamatan yang dilakukan siswa. Pembelajaran menjadi aktif, kondusif, menyenangkan serta meningkatkan kemampuan siswa yang dibuktikan melalui tes *Genius Learning* menempatkan anak sebagai pusat dari proses pembelajaran, sebagai subjek pendidikan. Tidak seperti yang terjadi pada beberapa situasi anak didik ditempatkan pada posisi yang tidak benar, yaitu sebagai objek pendidikan (Gunawan, 2007, hlm. 6). Hal ini juga dilihat dari cara penyampaian materi yang menggunakan audio visual yang cocok dengan pengembangan yang akan dikembangkan. Gunawan (2007, hlm. 346) menyatakan bahwa pembelajaran dilakukan dengan pendekatan gaya belajar preferensi sensori yaitu berdasarkan pada visual (penglihatan), auditori (berbicara dan mendengar), dan kinestetik (sentuhan dan gerakan). Pembelajaran bisa dilakukan dengan lebih efektif dan efisien melalui strategi penggunaan media yang bisa membuat materi ajar lebih nyata. Karena bahan ajar berupa teks ditampilkan secara nyata melalui gambar atau pun video sebagai stimulus dalam pembelajaran yang dilakukan. Selain itu, Asmani (2011, hlm. 221) berpendapat juga bahwa dengan adanya perangkat audio visual anak didik tidak hanya berperan sebagai objek, tapi juga subjek.

Menurut Andriyani, Parmin, Akhlis (2015, hlm. 1006) pembelajaran menggunakan delapan lingkaran sukses *Genius Learning* dapat membantu siswa

untuk berpikir kritis, kegiatan pembelajaran yang didesain sesuai dengan kebutuhan siswa, kemudian siswa sebagai subjek pembelajaran mengakibatkan peran aktif siswa dalam memperoleh pengetahuan secara mandiri. Selain itu, Juliani dan Meliana (2014, hlm. 37) setiap tahapan pada pembelajaran dengan strategi *Genius Learning*, siswa dan guru bersama-sama aktif menjalani pembelajaran. Penulis berharap dengan strategi pembelajaran ini akan membuat siswa lebih berpikir aktif, kreatif dan kritis dalam memahami materi yang disampaikan. Hal tersebut sesuai dengan penjelasan Fisher (2009, hlm. 9) mengenai berpikir kritis adalah sejenis berpikir evaluatif yang mencakup baik itu kritik maupun berpikir kreatif dan yang secara khusus berhubungan dengan kualitas pemikiran atau argumen yang disajikan untuk mendukung suatu keyakinan atau rentetan tindakan. Siswa secara tidak langsung mengasah pemikirannya, menyusun argumen, serta berpikir kreatif dalam menyampaikan kritiknya pada pembelajaran teks anekdot. Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis menggunakan strategi *Genius Learning* dalam media pembelajaran yang penulis kembangkan melalui penelitian ini.

Pengembangan multimedia yang penulis rancang yaitu pada pembelajaran teks anekdot. Pembelajaran ini membuat siswa berpikir kritis dan kreatif. Karena siswa diarahkan untuk menyampaikan kritikan terhadap suatu fakta dengan bahasa yang lucu atau menarik. Kritikan yang disajikan berupa sindiran, saran atau pun mengandung pelajaran dengan bahasa yang lucu atau menarik menjadikan anak berpikir kreatif dalam menyampaikan kritiknya terhadap suatu fakta yang diketahuinya. Hal yang sama juga disampaikan Laksono dan Baehaqi (2015, hlm. 2) tentang tujuan utama teks anekdot adalah memberikan sebuah kritikan, saran atau pun sindiran terhadap sesuatu hal kejadian, maka teks anekdot dapat digunakan untuk mengembangkan pendidikan karakter peserta didik. Pendapat ini juga menambahkan bahwa siswa juga akan tertanam pendidikan karakter untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku karena ada pelajaran penting yang bisa menjadi contoh untuk dilakukan siswa yang terkandung di dalam teks anekdot tersebut. Kritik yang kreatif akan menciptakan teks anekdot yang berkualitas, bisa dipahami pembaca, dan memberikan kelucuan tersendiri bagi pembacanya. Hal ini merupakan cerita lucu yang cerdas, karena kritik



disampaikan dengan humor atau humor bisa menjadi bahan untuk menyampaikan kritikan atau sindiran.

Menurut Laksono dan Baehaqi (2015, hlm. 2-3) teks anekdot mempunyai peranan sangat penting dalam kehidupan masyarakat khususnya pada pengolahan ide atau gagasan dan melatih peserta didik untuk berpikir secara kritis, serta mengungkapkan pendapat dengan santun. Hal ini tentu akan menjadi sarana kritik sosial bagi siswa yang merasa tidak puas terhadap suatu hal yang tidak sesuai atau tidak benar dilakukan oleh pejabat, aparatur negara, masyarakat dan lain-lain. Secara tidak langsung teks anekdot bisa menjadi kontrol sosial. Karena melalui teks tersebut siapa saja bisa dikritik dan siapa saja bisa mengkritik tentunya berupa fakta dengan bahasa yang santun dan mengandung pelajaran melalui cerita anekdot yang ia tulis. Teks anekdot tercipta sebagai kontrol sosial atau sarana kritik sosial didasari pada fakta hasil pengamatan siswa tersebut terhadap apa yang terjadi di lingkungannya baik masyarakat sampai kepada negaranya. Hal tersebut juga dijelaskan Laksono dan Baehaqi (2015, hlm. 3) penulisan teks anekdot berawal dari kegiatan melihat dan mengamati dari suatu kejadian atau tingkah laku seseorang dari kegiatan sehari-hari baik diri sendiri atau masyarakat umum. Doyin (2006, hlm. 84) menambahkan bahwa anekdot dalam praktiknya digunakan sebagai sarana mengungkapkan perasaan. Apa yang seseorang rasakan bisa diungkapkan melalui anekdot sehingga akan terkesan humor suatu hal yang dirasakan tidak sesuai. Oleh sebab itu, pemilihan teks anekdot dalam bahan ajar Bahasa Indonesia sangat baik bagi perkembangan peserta didik karena dapat menjadi dasar dalam meningkatkan pemikiran yang kritis yang didasari fakta, membuat siswa kreatif, bisa membentuk karakter peserta didik, kontrol sosial atau sarana kritik sosial, mengungkapkan perasaan, serta cerita lucu yang cerdas, hiburan dan saran terhadap ketidaksesuaian yang terjadi.

Penulis juga menemukan latar belakang lain dalam pembelajaran teks anekdot ini. Pembelajaran teks anekdot karena diantara pembelajaran yang lain di kelas X, menurut penulis pada pembelajaran teks anekdot bagi siswa kurang familiar karena dalam pembelajaran bahasa Indonesia teks tersebut baru diterapkan pada kurikulum di kelas X sehingga hasilnya pun buruk. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui penelitian Eka Aji Mustari tentang pembelajaran teks

anekdot tahun 2015 di SMK Bina Putra Nusantara kota Tasikmalaya dengan nilai rata-rata 67,82% dibawah KKM yakni 75. Sama halnya dengan penelitian Selvia Putri Kumalasari di SMK 6 Surakarta dengan nilai rata-rata pada siklus pertama 58,4%. Hasil tes dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran teks anekdot. Selain itu, penelitian Laksono dan Baehaqie (20015, hlm. 3) yang menjelasakn mengenai kendala dalam menulis teks anekdot pada siswa kelas X yaitu (1) kurang antusiasnya peserta didik dalam pembelajaran, (2) penguasaan materi tentang teks anekdot yang masih rendah, (3) sikap peserta didik yang meremehkan pembelajaran dan enggan serius dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas, hal tersebut terlihat ketika pembelajaran berlangsung, dan (4) anggapan peserta didik bahwa memproduksi teks anekdot terlalu sulit dan bingung dalam penulisan baik sistematika atau ide yang akan dipaparkan. Penjelasan mengenai kesulitan tersebut disampaikan dalam penelitian Damayanti, Martha dan Gunatama (2014, hlm. 3) dalam proses pembelajaran menulis masih banyak siswa kurang termotivasi, sulit dalam menentukan topik, menuangkan gagasannya ke dalam bentuk tulisan, dan cenderung pembelajaran yang diterapkan guru kurang kreatif. Hal ini disebabkan oleh tuntutan kepada siswa yang harus membuat cerita lucu dengan maksud sindirian yang membangun. Melucu tidak semudah yang kita bayangkan seperti menikmati tontonan lawak. Bagi pelawak saja menciptakan kelucuan tersebut susah apalagi dituntut hal yang hampir sama kepada siswa di sekolah. Selain itu, kelucuan dalam suatu hal bersifat relatif karena tidak semua orang bisa ketawa dalam suatu cerita jenaka yang sama.

Berdasarkan kendala tersebut Kusnida, Mulyani dan Su'udi (2015, hlm 112) berpendapat bahwa untuk mengatasi beberapa persoalan pembelajaran menulis, salah satunya diperlukan adanya media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar dan tentunya juga hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penulis memilih penelitian pengembangan media pada kemampuan menulis teks anekdot. Hal tersebut penulis lakukan untuk mencari dan memberikan solusi terhadap permasalahannya melalui pengembangan media pembelajaran yang tepat. Analisis kebutuhan pembelajaran sampai kepada tahap uji coba serta penilaian kelayakan media yang

penulis harus lakukan guna memberikan solusi terhadap permasalahan dalam kemampuan menulis teks anekdot.

Berdasarkan penjelasan yang penulis sampaikan dengan merujuk kepada para ahli dan penelitian yang relevan maka dari itu penulis memilih judul "Pengembangan Multimedia Tutorial Berbasis *Genius Learning* pada Pembelajaran Menulis Teks Anekdot". Penulis punya harapan besar terhadap produk pembelajaran ini agar bisa dimanfaatkan dengan baik di dunia pendidikan. Hasil penelitian ini bisa memperkaya media-media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan dapat diidentifikasi beberapa masalah pada penelitian ini. Pembelajaran menulis teks anekdot yang masih baru diterapkan dalam kurikulum, perlu adanya pendeskripsian profil pembelajaran anekdot di sekolah sehingga bisa diketahui kekurangan dan kelebihan terhadap pembelajaran yang baru diterapkan. Kekurangan yang didapat dari profil pembelajaran awal menjadi hal yang harus diatasi dan kelebihan bisa lebih dikembangkan lagi di dalam pembelajaran tersebut. Dengan demikian, pembelajaran akan semakin dinamis dalam perkembangannya.

Kurang familiarnya guru dan siswa pada pembelajaran yang tergolong baru dimasukan kedalam kurikulum, perlu dibantu dengan sebuah media pembelajaran yang lengkap. Guru bisa memberikan media yang inovatif, menarik dan menyenangkan bagi siswa dalam menyampaikan materi ajar. Multimedia tutorial bisa menjadi salah satu media yang digunakan untuk menstimulus siswa dalam memberikan pemahaman materi. Selain itu, dalam penyajian media tersebut perlu adanya strategi yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran menggunakan multimedia tutorial salah satunya yaitu strategi *Genius Learning* sebagai cara penyajian materi dalam proses pembelajaran.

Setelah media selesai dikembangkan, perlu dilakukan pengujian melalui ahli media, materi sebagai penilaian formatif serta penilaian dari guru dan siswa sebagai penilaian sumatif untuk melengkapi kelayakan penelitian pengembangan

media dalam pembelajaran teks anekdot. Dengan demikian, pengembangan media yang dilakukan bisa sesuai dan layak untuk digunakan berdasarkan sudut pandang ahli, guru dan siswa dalam setiap pembelajaran.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah banyak ditemukan permasalahan yang perlu diselesaikan secara ilmiah. Karena keterbatasan penulis serta latar belakang yang telah penulis sampaikan maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini.

1. Bagaimanakah profil awal pembelajaran menulis teks anekdot di sekolah?
2. Bagaimanakah pengembangan multimedia tutorial berbasis *Genius Learning* pada pembelajaran menulis teks anekdot?
3. Bagaimanakah hasil penilaian formatif dan sumatif terhadap pengembangan multimedia tutorial berbasis *Genius Learning* pada pembelajaran menulis teks anekdot?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan. Tujuan penelitian ini disesuaikan dengan setiap poin rumusan masalah sebagai wujud sinkronisasi terhadap penelitian yang dilakukan. Penulis sampaikan tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. mendeskripsikan profil awal pembelajaran menulis teks anekdot di sekolah
2. menjelaskan hasil pengembangan multimedia tutorial berbasis *Genius Learning* pada pembelajaran menulis teks anekdot
3. mengetahui hasil penilaian formatif dan sumatif dari pengembangan multimedia tutorial berbasis *Genius Learning* pada pembelajaran menulis teks anekdot

## 1.5 Manfaat Penelitian

Penulis melakukan penelitian ini untuk memberikan suatu produk yang berguna untuk dunia pendidikan. Harapan terhadap hasil penelitian ini bisa menjadi inspirasi maupun memberikan kemudahan bagi banyak orang. Manfaat yang diharapkan baik secara teoretis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis
  - a. Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan wawasan lebih bagi pembaca mengenai teori-teori yang dijelaskan.
  - b. Penelitian ini diharapkan sebagai pemacu terhadap penulis selanjutnya dalam melakukan pengembangan media pembelajaran.
  - c. Penelitian bisa menjadi bahan referensi untuk penulis lain.
  - d. Penelitian menambah teori mengenai pengembangan media sebagai kelengkapan studi pustaka.
2. Manfaat Praktis
  - a. Hasil Penelitian bisa bermanfaat bagi guru dan siswa dalam pembelajaran.
  - b. Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti lain dalam mengukur peningkatan atau efektivitas media pembelajaran yang telah selesai dikembangkan.

## 1.6 Struktur Organisasi Tesis

Pertama, bab pendahuluan memuat penjelasan dari latar belakang penelitian berupa alasan pemilihan multimedia strategi *Genius Learning*, dan pembelajaran menulis teks anekdot. Kemudian, identifikasi masalah, tiga rumusan masalah dan tujuan penelitiannya, manfaat penelitian serta struktur organisasi tesis.

Kedua, bab yang berisi penjelasan mengenai tinjauan teori yang digunakan mengenai media, fungsinya, manfaatnya, cara pemilihannya dan penjelasan

mengenai multimedia sebagai media yang penulis kembangkan. Penjelasan teks anekdot berupa pengertian, struktur, kaidah, serta fungsinya dalam pembelajaran. Penjelasan teori mengenai strategi pembelajaran yang digunakan dalam media yang penulis kembangkan yaitu *Genius Learning* dengan delapan tahapan pembelajarannya. Terakhir, definisi operasional sebagai penjelasan dari variabel dan teknis dari hal pokok dalam penelitian ini.

Ketiga, bab yang berisi penjelasan mengenai metodologi penelitian yang meliputi lokasi, sumber dan data penelitian yaitu berupa tanggapan ahli, guru dan siswa. Penjelasan mengenai metode dan model desain Dick Carey and Carey sebagai model pengembangan yang penulis gunakan dalam penelitian ini. Prosedur penelitian Sugiono dalam penelitian RnD, instrumen-instrumen dalam penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data sebagai cara dalam menganalisis hasil yang didapat dari penelitian ini.

Keempat, bab yang berisi pendeskripsian temuan berupa profil dari pembelajaran awal pembelajaran teks anekdot. Kemudian analisis dari setiap tahapan pengembangan media yang telah dilakukan dengan mengikuti model Dick, Carey and Carey. Bagian ini juga mendeskripsikan hasil penilaian formatif pada ahli dan sumatif dari guru dan siswa. Terakhir, merupakan pembahasan secara umum dari pengembangan dari penelitian yang berupa inovasi baru terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kelima, bab yang berisi hasil dari penelitian yang dilakukan sebagai jawaban dari tiga rumusan masalah dalam penelitian ini. Hal tersebut ialah profil pembelajaran awal, proses pengembangan, serta hasil penilaian formatif dan sumatif.