

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Media pembelajaran telah terbukti berperan aktif untuk meningkatkan motivasi dan intelektual anak dalam proses kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu pengembangan media pembelajaran diperlukan sebagai penunjang pembelajaran sesuai empat rekomendasi pilar yang dicetuskan oleh UNESCO, yaitu 1) *learning to know* (belajar untuk mengetahui), 2) *learning to do* (belajar melakukan atau mengerjakan), 3) *learning to live together* (belajar untuk hidup bersama), 4) *learning to be* (belajar untuk menjadi/mengembangkan diri sendiri). (Munir, 2010: 2)

Pada hakikatnya guru adalah tonggak dalam pendidikan. Banyaknya hasil penelitian yang berorientasi pendidikan merupakan ruang khazanah bagi para guru dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Strategi, metode, media, hingga bahan ajar terus diujicobakan untuk meningkatkan hal terbaik bagi para peserta didik.

Setelah peneliti melakukan sebuah studi literatur, problematik yang ada pada mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia sebagian besar adalah permasalahan motivasi guru dan siswa dengan pengobatan metode, strategi, bahan ajar, dan media. Semua obat itu terpisah, sejauh ini belum ada yang menyatukan sebuah penelitian dengan bahan ajar, media, hingga evaluasi. Bahan ajar, salah satunya BSE, yang ada saat ini hanya sebatas materi, sedangkan media audio visualnya tidak dilampirkan atau hanya sekadar stimulus media tanpa adanya penyatuan dengan bahan ajar. Padahal pelajaran bahasa dan sastra Indonesia merupakan sebuah keterampilan berbahasa yang sebaiknya membangkitkan seluruh komponen somatis, audio, visual, dan intelektual. Sejauh ini peneliti belum menemukan penelitian menggunakan multimedia

Desti Fatin Fauziyah, 2013

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kecerdasan Jamak Dalam Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Di SMA Daarul Quran Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

interaktif dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia berbasis kecerdasan jamak.

Kecerdasan jamak yang lebih populer dengan *multiple intelligences* telah dikembangkan oleh Thomas Amstrong dalam dunia pendidikan yang menyatakan tidak ada satu pun strategi terbaik untuk sekumpulan siswa. Strategi terbaik untuk siswa adalah strategi yang dapat membangkitkan kecerdasan unggul yang dimiliki oleh siswa. Teknologi yang semakin pesat merupakan tantangan bagi guru untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk mengembangkan potensinya.

Ada beberapa penelitian yang sudah dilakukan, misalnya oleh mahasiswa pendidikan ilmu komputer yang diteliti oleh Nusuki Fathimah (2011) dengan judul *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca Permulaan Model Drill and Practice Bagi Anak Disleksia Tingkat Sekolah Dasar*. Hasil dari penelitian ini dikategorikan baik dan dapat merangsang kerja otak anak disleksia. Lalu Surya Dharma (2012) juga melakukan pengembangan penelitian dengan multimedia interaktif dengan judul penelitian *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran PKn*. Hasil dari penelitian Surya Dharma bahwa pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berkontribusi signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Dwi Anggraeni (2012) dengan judul *Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Model ADDIE Untuk Pembelajaran Seni Tari pada Siswa Sekolah Dasar*. Hasil uji coba menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan efektif untuk pembelajaran dengan tujuan pembelajaran relevan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, materi dan pertanyaan evaluasi serta operasional penggunaan multimedia interaktif (Silat Pedang) memberikan kemudahan untuk dipahami oleh siswa, pembelajaran lebih menarik dan berkesan, dan multimedia interaktif (Silat Pedang) ini dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Setelah itu penelitian Diecky Kurniawan Indrapradja (2012)

Desti Fatin Fauziyyah, 2013

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kecerdasan Jamak Dalam Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Di SMA Daarul Quran Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dengan judul *Pembelajaran Gamelan Pelog Salendro Berbasis Multimedia Interaktif untuk Siswa Sekolah Menengah Umum* dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran gamelan Pelog Salendro melalui multimedia interaktif ini mampu menggiring siswa untuk belajar secara mandiri (*active learning*) dan belajar secara berkelompok (*cooperative learning*). Keduanya terintegrasi secara utuh untuk mengasah keterampilan berfikir kritis dalam mengidentifikasi, memecahkan masalah, dan berkreasi melalui multimedia interaktif gamelan Pelog Salendro.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam kurikulum perekat bangsa. Dalam kurikulum bahasa Indonesia itu sendiri, dibutuhkan pengembangan multimedia interaktif untuk guru maupun siswa yang dapat mempermudah proses pembelajaran dan meningkatkan kecerdasan siswa sesuai dengan tujuan kurikulum tingkat satuan pendidikan.

Melihat perkembangan dunia digital yang terus melesat, seyogyanya kita sebagai guru mampu membuat sebuah pengembangan multimedia interaktif berbasis kecerdasan jamak. Melihat penelitian terdahulu yang sebagian berpusat ke dalam pembelajaran sastra, maka peneliti akan menitikberatkan pengembangan multimedia interaktif ini pada materi menulis cerpen. Mengapa materi cerpen? Peneliti telah melakukan observasi, studi lapangan, dan studi literatur untuk proses perencanaan dan pengembangan yang akan peneliti lakukan. Kurangnya minat siswa terhadap cerpen merupakan salah satu sebab tidak adanya prestasi yang dihasilkan dari ajang perlombaan hingga pemuatan karya baik di media sekolah hingga media koran dan majalah. Penelitian untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek telah banyak dilakukan baik dengan media visual, audio, dan audio visual dan terbukti efektif dan dapat meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek siswa. Irsa Meilawati (2009) *Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen dengan Menggunakan Media Rekaman Televisi Pada Siswa Kelas X SMAN 2 Bandung*. Androni (2007) *Penggunaan Media Gambar Bagi Peningkatan Keterampilan Menulis Kreatif*

Desti Fatin Fauziyyah, 2013

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kecerdasan Jamak Dalam Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Di SMA Daarul Quran Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Cerita Pendek: Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas VIII A SMP Negeri 1 Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan Provinsi Riau. Reka Yuda (2012) Keefektifan Penggunaan Komik Rama dan Sinta Melalui Strategi Pemetaan Pikiran dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Berorientasi Nilai Karakter : Penelitian kuasi eksperimen pada Siswa Kelas X SMA Bina Muda Cicalengka.

Penelitian tersebut membuktikan bahwa media dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Maka, pengembangan media diperlukan untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek. Sebuah media yang interaktif untuk jembatan guru sebagai fasilitator, agar siswa dapat mandiri dan mengasah ruang kreativitasnya sendiri.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa hal yang bisa diidentifikasi untuk diteliti. Beberapa hal tersebut diantaranya sebagai berikut.

1. Perlu adanya inovasi pengembangan media pembelajaran untuk pembelajaran sastra di sekolah.
2. Pengembangan multimedia interaktif ini dilakukan untuk memberikan solusi media pembelajaran yang sarasanya adalah guru dan siswa.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kondisi siswa dalam pembelajaran menulis cerita pendek yang berlangsung di SMA Daarul Quran Bandung?
2. Bagaimanakah rancangan model yang akan dikembangkan dalam multimedia interaktif berbasis kecerdasan jamak untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek?

Desti Fatin Fauziyyah, 2013

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kecerdasan Jamak Dalam Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Di SMA Daarul Quran Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Bagaimanakah efektivitas pengembangan multimedia interaktif model tersebut dalam dalam pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek?
4. Bagaimanakah bentuk akhir pengembangan multimedia interaktif berbasis kecerdasan jamak untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek?



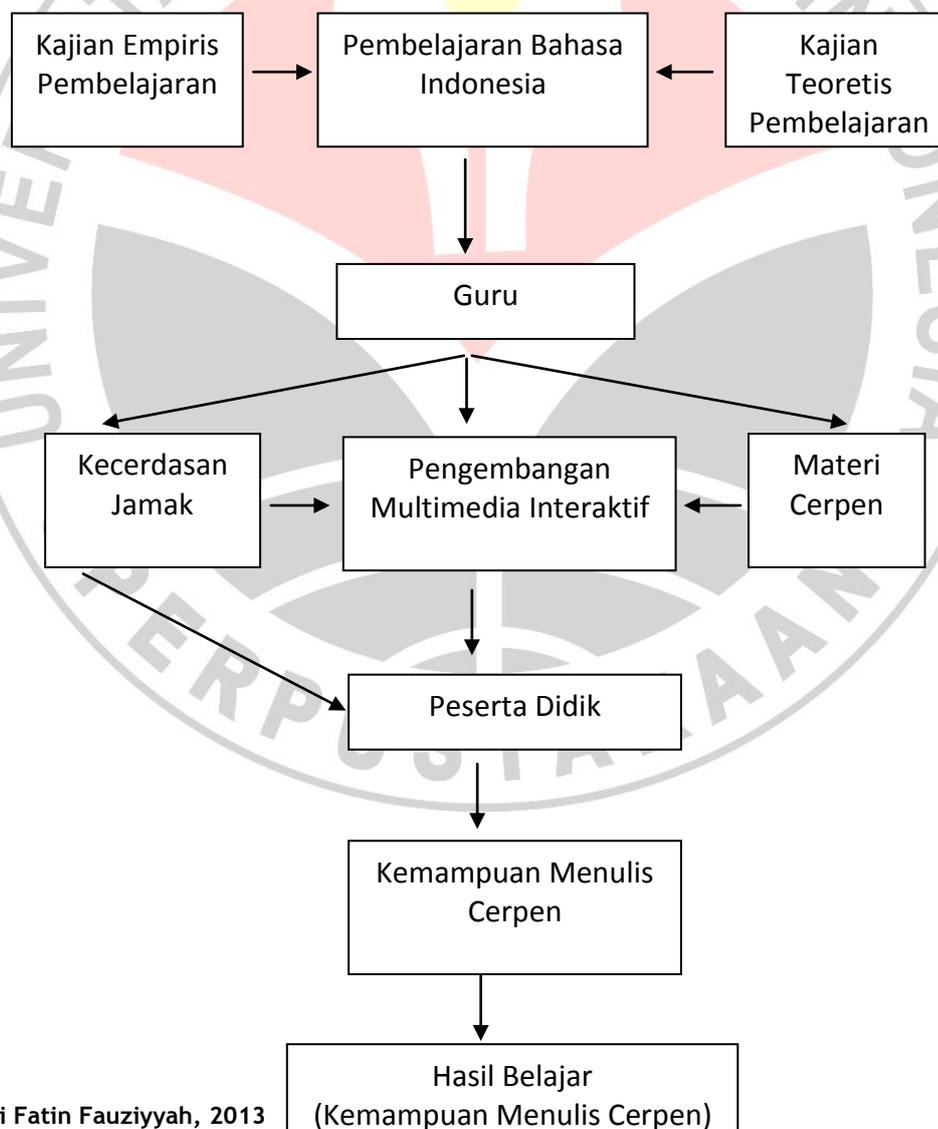
Desti Fatin Fauziyah, 2013

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kecerdasan Jamak Dalam Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Di SMA Daarul Quran Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

D. Kerangka Berpikir

Penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis kecerdasan jamak ini lahir dari adanya kajian empiris di lapangan dan kajian teoretis dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Di zaman yang semakin modern dan di era digital ini Guru dituntut sebagai fasilitator pembelajaran dan mampu berinovatif dalam media pembelajaran. Dengan kecerdasan jamak yang dimiliki oleh setiap peserta didik, pengembangan multimedia interaktif ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek.

Bagan 1.1 Kerangka Berpikir



E. Tujuan dan Manfaat penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penulis dapat merumuskan tujuan penelitian ini adalah untuk

- a. mengetahui kebutuhan siswa sekarang dalam pembelajaran menulis cerita pendek.
- b. merancang rancangan model pengembangan multimedia interaktif berbasis kecerdasan jamak untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek.
- c. mengetahui efektivitas model pengembangan multimedia interaktif berbasis kecerdasan jamak dalam pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek.
- d. merancang bentuk akhir pengembangan multimedia interaktif berbasis kecerdasan jamak dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat bermanfaat baik secara teoretis maupun secara praktis.

a. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam mengembangkan multimedia interaktif untuk materi bahasa dan sastra Indonesia. Penelitian ini pun akan menguatkan berbagai teori menulis, media serta pengetahuan baru mengenai tahapan pengembangan multimedia interaktif. Sehingga keterampilan menulis cerpen siswa dapat bermanfaat, diterima dan diserap dengan baik oleh siswa.

b. Manfaat Praktis

Secara langsung penelitian ini sangat bermanfaat bagi siswa dan guru. Siswa dapat lebih mudah menciptakan suatu cerpen dengan penggunaan multimedia interaktif. Begitu pula dengan Guru Bahasa dan Sastra Indonesia yang dapat menggunakan *software* pengembangan multimedia interaktif ini dalam pembelajaran. Sedangkan bagi pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia

Desti Fatin Fauziyyah, 2013

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kecerdasan Jamak Dalam Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Di SMA Daarul Quran Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

akan menjadi lebih kaya dengan berbagai media pembelajaran karena melewati proses dan hasil yang teruji melalui sebuah penelitian.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran mengenai istilah yang digunakan, maka penulis kemukakan definisi operasional untuk istilah yang digunakan.

1. Multimedia interaktif berbasis kecerdasan jamak dalam pembelajaran inkuiri adalah media pembelajaran yang berupa perangkat lunak (*software*) dengan rancangan desain berawal dari tes kecerdasan lalu setiap siswa distimulus sesuai kecerdasan unggul hasil tes, di dalamnya terdapat teks, audio, visual, animasi, grafis dalam sebuah tampilan yang dapat berinteraksi dan interaktif untuk menciptakan penemuan dalam proses pembelajaran yang mandiri. Selanjutnya dalam penelitian ini *multiple intelligence* disebut dengan kecerdasan jamak.
2. Menulis cerita pendek adalah sebuah proses kreatif siswa dalam mengonstruksi ide atau gagasan menjadi cerita yang memenuhi kelengkapan aspek formal cerpen (memuat judul, nama pengarang, dialog, narasi), kelengkapan unsur intrinsik cerpen (memuat alur, tokoh, latar, sudut pandang, penceritaan, gaya bahasa, dan pengembangan tema yang relevan dengan judul.), keterpaduan unsur/struktur cerpen (kaidah alur, dimensi tokoh, dan dimensi latar), serta kesesuaian penggunaan bahasa cerpen (menggunakan kaidah EYD, keajekan penulisan, dan ragam bahasa yang disesuaikan dengan dimensi tokoh dan latar.).

G. Hipotesis

Adapun hipotesis dalam penelitian ini, yaitu pengembangan multimedia interaktif berbasis kecerdasan jamak efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek siswa.

Desti Fatin Fauziyyah, 2013

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kecerdasan Jamak Dalam Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Di SMA Daarul Quran Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu