

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Seiring dengan perkembangan zaman di era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi, teknologi menjadi salah satu faktor penunjang bagi seluruh aspek kehidupan, salah satunya digunakan dalam pemanfaatan teknologi untuk kegiatan pendidikan, teknologi pendidikan, serta pengembangan bahan ajar sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar.

Konsepsi penyelenggaraan pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran yang modern, guru dituntut untuk dapat menggunakan bahan ajar berbasis teknologi di sekolah untuk kepentingan pembelajaran. Melalui bahan ajar diharapkan guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran kepada siswa dan membantu sebagai sarana belajar mengajar di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Keberhasilan sebuah proses belajar-mengajar tidaklah semata-mata ditentukan oleh pengajar yang handal, *input* yang baik, dan fasilitas pengajaran seperti gedung sekolah, alat-alat pengajaran, perpustakaan, dan sebagainya yang memadai, tetapi pemilihan bahan ajar yang tepat dan berkualitas juga memegang peranan yang cukup dominan (Wijaya dan Rohmadi, 2009, hlm. 239). Sebagai seorang pendidik, guru harus mampu memilih dan memilah bahan ajar yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar. Mengutip pendapat Belawati (2003, hlm. 10), bahan ajar menjadi salah satu perangkat pembelajaran yang disusun secara sistematis dan mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran, yakni sebagai acuan bagi pendidik dan peserta didik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Bahan ajar yang terseleksi secara baik akan memberikan banyak manfaat, antara lain peserta didik akan tertarik dan tumbuh minatnya untuk memenuhi dan menguasai materi yang telah diberikan. Di samping itu bahan ajar juga mampu memengaruhi peserta didik pada proses belajar-mengajar yang lebih bermakna. Pernyataan tersebut sejalan dengan Wijana dan Rohmadi (2009, hlm. 239) yang menyatakan, peserta didik akan merasakan proses belajar mengajar sebagai aktivitas yang menyenangkan, bukan sebagai kegiatan yang menjemukan yang

secara terpaksa harus dijalani oleh peserta didik. Iskandarwassid dan Sunendar (2009, hlm. 171) juga menyatakan bahwa bahan ajar merupakan seperangkat informasi yang harus diserap peserta didik melalui pembelajaran yang menyenangkan. Peserta didik harus benar-benar merasakan manfaat bahan ajar atau materi pelajaran itu setelah ia mempelajarinya. Maka dari itulah, sebuah materi pelajaran atau bahan ajar harus mampu membangkitkan gairah belajar siswa, sehingga bahan ajar yang diberikan dapat bermanfaat bagi peserta didik. Guru seharusnya bisa kreatif dalam menggunakan bahan ajar dengan media-media yang ada untuk membantunya dalam pembelajaran.

Hal tersebut penulis temukan pada pembelajaran di SMAN 1 Soreang Kabupaten Bandung yang masih bersifat konvensional. Guru lebih banyak berperan sebagai informan bagi siswa. Materi-materi yang dirasa penting dicatatkan oleh guru di papan tulis. Bahan ajar yang digunakan terbatas hanya menggunakan buku paket yang dipinjam oleh sekolah “Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2016. Bahasa Indonesia untuk Siswa SMA/MA/SMK/MAK kelas XI. Jakarta: Kemedikbud ”, sedangkan siswa tidak memiliki bahan ajar mandiri.

Mencermati hal tersebut di atas, perlu dilakukan upaya untuk memecahkan masalah tersebut. Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan atau membuat sendiri bahan ajar yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Mengembangkan bahan ajar yang menarik dan tetap efektif dapat memberikan ketertarikan tersendiri kepada siswa. Terkait dengan materi teks karya ilmiah, bahan ajar seharusnya dapat memberikan contoh-contoh yang jelas dan bisa dipahami sehingga dapat mengurangi tingkat kesulitan materi.

Dengan memperhatikan berbagai alternatif pemecahan masalah tersebut, sudah selayaknya mengembangkan bahan ajar disesuaikan dengan karakteristik siswa. Mengembangkan bahan ajar tidak dibatasi tempat seperti dalam mengembangkan metode pembelajaran yang paparkan sebelumnya. Bahan ajar yang dikembangkan haruslah dapat memecahkan masalah yaitu membantu siswa untuk bisa menulis teks karya ilmiah sesuai dengan kaidah. Siswa juga dapat belajar secara mandiri sehingga dapat mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru.

Bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu (1) bahan ajar cetak (*printed*), (2) Bahan ajar dengar (*audio*), (3) Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*), dan (4) Bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*) (Darkuni, 2010). Dari keempat bahan ajar tersebut, bahan ajar multimedia interaktif memiliki keunggulan tersendiri. Menurut Latuheru (1998, hlm. 81), multimedia secara konseptual lebih dari sekedar penggunaan media dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran. Multimedia meliputi keseluruhan dari bentuk media yang digunakan dalam suatu penyajian materi yang dilakukan secara sistematis dan terstruktur. Terkait dengan materi teks karya ilmiah, multimedia interaktif dapat memberikan contoh-contoh teks karya ilmiah dan proses menulis karya ilmiah sehingga materi teks karya ilmiah menjadi lebih kongkret.

Bahan ajar multimedia interaktif dapat memberikan pengalaman baru dan menyenangkan baik bagi guru maupun siswa, dapat meningkatkan ketertarikan belajar siswa karena dapat membuat presentasi pembelajaran menjadi lebih menarik, serta dapat membantu membentuk mental yang akan mempermudah memahami suatu konsep. Samodra (2008) mengungkapkan bahwa secara umum manfaat yang dapat diperoleh saat menggunakan multimedia adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Multimedia yang digunakan dalam pembelajaran sebaiknya dikemas dengan baik agar menarik perhatian.

Pembelajaran apapun, baik itu dengan bahan ajar multimedia interaktif maupun konvensional, guru seharusnya mengetahui konsep-konsep apa yang telah dimiliki siswa sebelum pembelajaran dimulai. Bila konsep-konsep yang dimiliki siswa sebelum pembelajaran telah diketahui, guru dapat mengaitkannya dengan pembelajaran yang akan dilakukan sehingga pembelajaran bermakna lebih mudah dilakukan (Dahar, 1988, hlm. 50).

Peluang inilah yang penulis gunakan untuk mengembangkan bahan ajar multimedia interaktif berbasis masalah. 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.

Munir (2012, hlm. 12) berpendapat 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 terutama dalam pembelajaran keterampilan menulis.

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa selain membaca, berbicara, dan menyimak. Sebagai sebuah keterampilan, menulis tidak bisa didapat secara alamiah, tetapi harus melalui proses belajar dan berlatih. Kegiatan menulis bukan sekadar menulis, melainkan sebuah kegiatan yang menggabungkan pengetahuan intelektual dan berpikir logis yang kemudian dilanjutkan dengan pemilihan bahasa yang efektif dan komunikatif untuk diungkapkan dalam bentuk tulisan. Doyin dan Wagiran (2009, hlm. 12) menyatakan bahwa dalam kegiatan menulis, penulis harus terampil memanfaatkan grafologi, kosa kata, struktur kalimat, pengembangan paragraf, dan logika berbahasa. Karena itulah, menulis sering kali dianggap sulit daripada keterampilan berbahasa lainnya.

Pada dasarnya kurikulum bahasa Indonesia sudah mencakupi seluruh keterampilan berbahasa, termasuk menulis. Kurikulum tersebut dijabarkan dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SK dan KD) dari jenjang SD sampai

SMA. Salah satu kompetensi dasar yang ada dalam kurikulum bahasa Indonesia adalah menulis karya tulis ilmiah yang diberikan di jenjang SMA.

Menulis karya tulis ilmiah berbeda dengan mengarang biasa. Menulis karya tulis ilmiah membutuhkan metode dan teknik penulisan tertentu sehingga hasil tulisannya dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Oleh karena itu, tidak semua orang terampil menulis karya tulis ilmiah. Namun, tuntutan pendidikan di zaman yang kompetitif seperti saat ini sangat membutuhkan keterampilan menulis karya tulis ilmiah untuk memecahkan berbagai persoalan dengan tepat. Orang yang terampil dalam menulis karya tulis ilmiah memiliki nilai plus dibanding orang yang tidak menulis karya ilmiah. Nilai plus yang dimaksud adalah orang yang terampil menulis karya tulis ilmiah mereka akan kaya ilmu pengetahuan, wawasan, bahkan finansial. Mereka terbiasa berpikir sistematis, cermat, tidak sembarangan dalam mengidentifikasi dan memecahkan persoalan. Dari penjabaran di atas dapat diketahui pentingnya memiliki keterampilan menulis karya tulis ilmiah. Oleh karena itu, membudayakan menulis karya tulis ilmiah harus dilakukan sejak dini yaitu dimulai dari sekolah.

Di sekolah keterampilan menulis diajarkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Upaya untuk membudayakan menulis karya tulis ilmiah terus dilakukan, khususnya di bangku SMA. Misalnya dengan ekstrakurikuler, forum-forum ilmiah serta perlombaan-perlombaan baik tingkat sekolah maupun nasional. Namun sayangnya, cita-cita itu belum sepenuhnya terwujud. Masih banyak siswa yang kesulitan dalam menyusun karya tulis ilmiah. Faktor yang menyebabkan adalah dari faktor guru dan siswa.

Pembelajaran menulis karya tulis ilmiah yang dilakukan guru saat ini masih banyak yang belum efektif. Banyak guru yang hanya menugasi untuk membuat karya tulis ilmiah tanpa dipandu bagaimana menyusun setiap bagian karya tulis ilmiah. Siswa tidak dibimbing menyusun latar belakang, merumuskan masalah, membuat landasan teoretis, memecahkan masalah, dan membuat daftar pustaka yang baik dan benar. Setelah diberi waktu beberapa minggu, tugas dikumpulkan dan tidak mendapat evaluasi dan koreksi dari guru. Pembelajaran seperti ini kurang efektif untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Siswa memang mendapat pengalaman untuk menulis karya ilmiah, tetapi tidak

mengetahui kesalahan dan kekurangan dalam penulisannya sehingga masih banyak siswa yang kesulitan dalam menulis karya tulis ilmiah.

Adapun permasalahan yang dialami siswa dalam pembelajaran menulis karya tulis ilmiah yaitu *pertama*, rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran menulis karya tulis ilmiah disebabkan siswa belum menyadari manfaat dan pentingnya menulis karya tulis ilmiah. Selain itu, siswa sudah terstigma bahwa menulis karya tulis ilmiah sangat sulit dan lama. Untuk menuliskan karya tulis ilmiah siswa harus melakukan penelitian, observasi, serta membutuhkan banyak referensi. *Kedua*, kesulitan dalam menemukan masalah yang layak untuk diteliti. Tidak adanya ide membuat siswa kebingungan untuk memulai menulis. *Ketiga*, kesulitan dalam mengembangkan paragraf. Kesulitan ini pada dasarnya lebih disebabkan siswa belum terbiasa untuk menulis sehingga siswa kesulitan menuangkan idenya dalam kata-kata dan merangkainya dalam jalinan kalimat untuk membentuk paragraf sehingga orang lain akan mengerti maksud dari gagasannya. *Keempat*, hambatan yang berhubungan dengan teknis dalam tulis-menulis yaitu kurangnya penguasaan Ejaan yang Disempurnakan, meliputi penggunaan tanda baca, ejaan, kata baku tidak baku, dan sistematika penulisan karya tulis ilmiah yang baik dan benar. Dari banyak model tersebut, ada salah satu yang cocok digunakan untuk mengatasi rendahnya keterampilan menulis karya ilmiah siswa yaitu model pembelajaran berbasis masalah.

Model pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran dengan menghadapkan siswa pada permasalahan- permasalahan praktis sebagai pijakan dalam belajar atau dengan kata lain siswa belajar melalui permasalahan - permasalahan.

Dengan model tersebut siswa akan tertantang untuk mencari dan memecahkan masalah tersebut. Dengan pembelajaran berbasis masalah diharapkan mampu membantu siswa menemukan masalah untuk dituangkan dalam karya tulis ilmiah. Siswa dibimbing untuk menemukan masalah-masalah yang menarik. Setelah itu, siswa dibimbing untuk melakukan penyelidikan atau pengamatan terkait permasalahan yang telah ditemukan. Kemudian siswa mencari data dan referensi yang terkait untuk mendapatkan solusi atas permasalahan tersebut.

Pembelajaran berbasis masalah sangat efektif untuk meningkatkan potensi yang dimiliki oleh siswa, salah satunya adalah kreativitas siswa. Situasi masalah yang disajikan dalam pembelajaran tersebut merupakan suatu stimulus yang dapat mendorong potensi kreativitas dari siswa terutama dalam hal pemecahan masalah yang dimunculkan. Kreativitas yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran berbasis masalah ini bukan hanya aspek kognitifnya saja (kemampuan berpikir kreatif), tetapi juga diharapkan melalui pembelajaran berbasis masalah tersebut dapat mengembangkan aspek nonkognitif siswa.

Selain metode dan model pembelajaran, media pun cukup penting dalam sebuah pembelajaran. Ketidajelasan materi dapat dibantu dengan menghadirkan bahan ajar sebagai perantara. Kerumitan materi yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan bahan ajar modul interaktif. Bahan ajar dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan, baik melalui kata-kata atau kalimat tertentu, bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan penggunaan media. Dengan demikian anak didik akan lebih mudah mencerna materi yang diberikan.

Pemilihan bahan ajar juga tidak boleh sembarangan karena bahan ajar yang tidak cocok dengan materi yang akan diajarkan, tidak akan bisa mendukung pembelajaran, bahkan bisa jadi akan lebih membingungkan siswa. Oleh karena itu, guru harus tepat dalam menghadirkan media untuk anak didiknya dengan disesuaikan dengan psikologi anak, materi yang akan diajarkan, dan tujuan pembelajaran. Dari uraian tersebut, berarti model pembelajaran yang baik sekalipun diharapkan juga ditunjang dengan media yang tepat pula. Model pembelajaran berbasis masalah akan lebih optimal jika ditunjang dengan pengadaan modul sebagai bahan ajar multimedia interaktif.

Berdasarkan kendala tersebut Kusnida, Mulyani dan Su'udi (2015, hlm 112) berpendapat bahwa untuk mengatasi beberapa persoalan pembelajaran menulis, salah satunya diperlukan adanya bahan ajar sebagai alat bantu mengajar yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar dan tentunya peningkatan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penulis memilih penelitian pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berbasis masalah pada kemampuan menulis teks karya ilmiah

Hal tersebut penulis lakukan untuk mencari dan memberikan solusi terhadap permasalahannya melalui pengembangan bahan ajar dengan 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 karya ilmiah. Berdasarkan penjelasan yang penulis sampaikan dengan merujuk kepada para ahli dan penelitian yang relevan maka dari itu penulis memilih judul "Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Teks Karya Ilmiah Berbasis Masalah Pada Siswa Kelas Xi Sekolah Menengah Atas". Penulis mempunyai harapan besar terhadap produk pembelajaran ini agar bisa dimanfaatkan dengan baik di dunia pendidikan. Hasil penelitian ini bisa memperkaya bahan ajar dengan berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan dapat diidentifikasi beberapa masalah pada penelitian ini. Pembelajaran menulis teks karya ilmiah yang masih baru diterapkan dalam kurikulum, perlu adanya pendeskripsian profil pembelajaran karya ilmiah di sekolah sehingga bisa diketahui kekurangan dan kelebihan terhadap pembelajaran yang baru diterapkan. Peserta didik memiliki anggapan bahwa menyusun karya tulis ilmiah merupakan pekerjaan yang sulit dan selalu membayangkan betapa rumitnya menemukan sebuah masalah. 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 teks karya ilmiah yang tergolong baru dimasukan kedalam kurikulum, perlu dibantu dengan sebuah bahan ajar dengan media pembelajaran yang lengkap. Guru bisa memberikan media yang inovatif, menarik dan menyenangkan bagi siswa dalam menyampaikan materi ajar. Multimedia interaktif 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 interaktif sebagai cara penyajian materi dalam proses pembelajaran.

Setelah media selesai dikembangkan, perlu dilakukan pengujian melalui ahli media dan ahli bahan ajar, sebagai penilaian formatif serta penilaian dari guru dan siswa sebagai penilaian sumatif untuk melengkapi kelayakan penelitian pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran teks karya ilmiah. Dengan demikian, pengembangan yang dilakukan bisa sesuai dan layak untuk digunakan berdasarkan sudut pandang ahli, guru dan siswa dalam setiap pembelajaran.

### **C. 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 pembelajaran teks karya ilmiah siswa kelas XI SMAN 1 Soreang?
2. Bagaimanakah rancangan bahan ajar multimedia interaktif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks karya ilmiah untuk SMA kelas XI?
3. Bagaimanakah pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berbasis masalah dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks karya ilmiah untuk SMA kelas XI?
4. Bagaimanakah produk dari pengembangan bahan ajar multimedia interaktif teks karya ilmiah berbasis masalah untuk SMA kelas XI?
5. Bagaimanakah dampak pembelajaran menulis karya ilmiah dari pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berbasis masalah untuk SMA kelas XI?

### **D. 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 kebutuhan siswa dalam pembelajaran teks karya ilmiah;
2. merancang pengembangan bahan ajar multimedia interaktif teks karya ilmiah berbasis masalah;
3. merancang bentuk akhir pengembangan bahan ajar multimedia interaktif teks karya ilmiah berbasis masalah;
4. mengetahui hasil penilaian formatif dari pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran menulis teks karya ilmiah.

### **E. 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 Praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi guru bidang studi

Dapat memberikan masukan atau wacana terhadap guru dalam upaya pemanfaatan bahan ajar pembelajaran dalam proses belajar. Sebagai referensi untuk mengembangkan bahan ajar pembelajaran yang baru sehingga dapat membuat pelajaran Bahasa Indonesia menjadi pelajaran yang menyenangkan.

2. Bagi siswa

Sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar, selain itu juga memberikan pengalaman belajar dengan metode belajar yang dapat membantu mereka untuk belajar aktif.

3. Bagi sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang di kembangkan sekolah dan untuk lebih mengembangkan sarana dan prasarana sekolah.

### **F. Struktur Organisasi Tesis**

Pertama, bab pendahuluan memuat penjelasan dari latar belakang penelitian berupa alasan pemilihan bahan ajar berbasis multimedia interaktif, dan pembelajaran menulis teks karya ilmiah. Kemudian, identifikasi masalah, lima rumusan masalah, tujuan penelitiannya, dan manfaat penelitian.

Kedua, bab yang berisi penjelasan mengenai tinjauan teori yang digunakan mengenai penjelasan teks karya ilmiah berupa pengertian, struktur, kaidah, serta fungsinya dalam pembelajaran. Penjelasan bahan ajar, fungsinya, manfaatnya, cara pemilihannya dan penjelasan mengenai bahan ajar multimedia interaktif berbasis masalah sebagai bahan ajar yang penulis kembangkan. Penjelasan teori mengenai strategi pembelajaran yang digunakan dalam penggunaan bahan ajar berbasis media interaktif dengan bantuan Adobe Flash 6. 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, 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 pemelajar awal pembelajaran teks karya ilmiah. Kemudian rancangan bahan ajar, pengembangan produk dan produk akhir sesuai dengan analisis dari setiap tahapan pengembangan media yang telah dilakukan dengan mengikuti model Dick, Carey and Carey. Terakhir, merupakan pembahasan secara umum dari ketuntasan pembelajaran menulis karya ilmiah dari pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berbasis masalah untuk SMA kelas XI di SMAN 1 Soreang.

Kelima, bab yang berisi hasil simpulan dari penelitian yang dilakukan sebagai jawaban dari lima rumusan masalah dalam penelitian ini. Hal tersebut ialah profil pembelajaran awal, proses rancangan, pengembangan, produk akhir pengembangan serta hasil ketuntasan pembelajaran.