

Pengembangan Media Interaktif Pembelajaran Memahami Cerpen Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Simpang Empat

Hadijah Handayani Sibuea

Teknologi Pendidikan, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Medan

surel: hadijahhandayani@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemampuan memahami bacaan siswa masih rendah. Siswa mengalami kesulitan dalam menentukan dan memahami unsur-unsur cerpen. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk keterampilan membaca. Metode yang digunakan adalah metode *research and development* dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Prototipe merupakan rancangan yang menggambarkan isi media interaktif pembelajaran. Prototipe menjelaskan mengenai beberapa hal, yaitu :1) Struktur tampilan , 2) gambar, 3) keterangan struktur tampilan. Prototipe dalam penelitian ini akan dijadikan acuan dalam pembuatan media interaktif pembelajaran. Media interaktif memudahkan siswa dalam memahami isi cerpen. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran memahami isi cerpen merupakan pembelajaran yang bermakna. Peneliti menyarankan agar media interaktif dikembangkan lagi untuk kompetensi dasar yang berbeda pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

kata kunci : media interaktif, memahami isi cerpen

A. Pendahuluan

Keefektifan dalam pembelajaran bahasa Indonesia perlu adanya proses perubahan tingkah laku siswa yang perlu dirancang melalui serangkaian kegiatan yang mendukung perubahan tersebut. Kegiatan tersebut adalah pembelajaran. Belajar merupakan suatu proses untuk mencapai pengetahuan dan keterampilan. Proses pembelajaran bukan hanya mengenai pengalaman, perkembangan jiwa, dan perubahan perilaku saja. Hal lain yang sangat penting dalam proses belajar adalah keberhasilan dari proses belajar tersebut yang dibuktikan dengan tercapainya hasil belajar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan seberapa besar kontribusi minat baca cerpen dan kemampuan memahami cerpen. Salah satu pembelajaran bahasa Indonesia kelas XI SMA mengenai memahami isi cerpen. Memahami isi cerpen merupakan keterampilan membaca yang harus dikuasai oleh peserta didik. Memahami isi cerpen merupakan kegiatan membaca yang bertujuan untuk menangkap informasi berupa nilai-nilai kehidupan, nilai ekstrinsik, dan nilai intrinsik.

Membaca merupakan suatu kegiatan mendapatkan informasi dari bahan tertulis. Pada saat membaca, terjadi komunikasi tidak langsung antara pembaca dan penulis. Membaca merupakan keterampilan yang bersifat reseptif (menerima). Melalui teks yang dibacanya, pembaca memperoleh informasi yang dibutuhkan. Menurut Tarigan, dkk. (1990:32), "Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta digunakan pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis." Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa membaca adalah suatu proses yang komunikatif dalam upaya menangkap pesan atau makna yang terkandung dalam teks.

Aminuddin (1991:15) mengatakan "Upaya pemahaman unsur-unsur dalam bacaan sastra tidak dapat dilepaskan dari masalah membaca." Jadi dengan membaca cerpen, pembaca dapat memahami unsur- unsur cerpen yang terdapat dalam cerpen tersebut. Semua unsur di dalam cerpen dapat diingat dan dipahami jika seseorang memiliki kemampuan

memahami bacaan yang baik. Saat membaca cerpen, pembaca meningkatkan daya imajinasi dan kreativitasnya agar dapat memahami dan menghayati isi cerpen. Setelah itu, diharapkan pembaca akan memperoleh pengetahuan dan pengalaman melalui cerpen yang dibacanya.

Dalam memahami bacaan cerpen, ada dua hal yang harus diperhatikan oleh pembaca, yaitu menyangkut isi dan teknik penceritaan. Isi sebuah cerpen terangkum dalam tema dan amanat sedangkan teknik penceritaan terdiri atas alur, penokohan, latar, sudut pandang, dan gaya bahasa. Ketujuh bagian ini sekaligus menjadi indikator penilaian dalam memahami bacaan cerpen.

Dalam memahami cerpen pembaca harus membedakan antara tema dengan topik. Tema merupakan gagasan sentral sedangkan topik adalah pokok pembicaraan dalam cerita. Misalnya, sebuah cerpen bertema kasih sayang memiliki topik kasih sayang yang terabaikan. Selain tema, cerpen juga berisikan amanat. Amanat atau nilai moral merupakan unsur isi dalam karya fiksi yang mengacu pada nilai-nilai, sikap, tingkah laku, dan sopan santun pergaulan yang dihadirkan pengarang melalui tokoh-tokoh di dalamnya (Nurgiyantoro, 2009: 321). Sama halnya dengan tema, amanat juga dinyatakan secara eksplisit dan juga secara terselubung. Selain itu, pembaca juga harus mengerti alur yang ada dalam cerpen. Alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalani suatu cerita bisa berbentuk dalam rangkaian peristiwa yang berbagai macam (Aminuddin, 1991:126). Disebut demikian karena alur mengatur bagaimana satu peristiwa berkaitan dengan peristiwa yang lain, tindakan-tindakan tokoh mempengaruhi atau dipengaruhi oleh tindakan tokoh lain. Dengan kata lain, alur mengatur jalannya cerita dari awal sampai akhir cerita. Tarigan (2008:156) memaparkan bahwa unsur-unsur alur terbagi atas lima bagian, yaitu situation (pengarang mulai melukiskan suatu keadaan atau situasi), generating circumstances (peristiwa yang bersangkutan-paut, yang berkait-kaitan mulai bergerak), rising action (keadaan mulai memuncak), climax (peristiwa-peristiwa mencapai klimaks), dan denouement (pengarang memberikan pemecahan sosial dari semua peristiwa).

Penerapan pembelajaran memahami isi cerpen di SMA Negeri 1 Simpang Empat menggunakan buku paket. Perubahan perilaku yang diharapkan berupa keberhasilan hasil belajar belum memuaskan. Siswa masih kesulitan dalam menyimpulkan nilai-nilai yang terdapat dalam sebuah cerpen. Penulis juga menemukan kendala lain yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran hanya menggunakan buku paket saja. Kurangnya referensi cerpen yang dapat dibaca oleh siswa merupakan kendala dalam pembelajaran.

Karakteristik pembelajar pada era globalisasi ini lebih menyukai penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Sehingga guru perlu menggunakan media yang dapat memicu daya tarik siswa untuk belajar. Penggunaan media diharapkan dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. Kemeriahan dari suatu media mampu menjadi daya tarik dari media itu sendiri. Pemanfaatan media dalam belajar dapat membantu meningkatkan konsentrasi siswa. Media dalam pembelajaran bisa membantu siswa memahami materi lebih cepat dan lebih baik, sehingga pengetahuan yang diperoleh akan bertahan lama.

Kemajuan teknologi dan informasi memungkinkan guru memilih berbagai media yang mendukung penyampaian materi. Guru dituntut untuk menguasai teknologi guna memberikan kemudahan kepada siswa dalam belajar. Guru bisa menggunakan jenis media pembelajaran interaktif yang mampu memberikan kejelasan terhadap suatu materi yang dipelajari.

Pengembangan media interaktif dapat memberikan kemudahan bagi siswa maupun guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Banyaknya referensi cerpen yang menarik dapat diunggah dalam media interaktif. Sehingga siswa dapat membaca beraneka ragam cerpen yang dapat melatih siswa dalam memahami isi cerpen. Berdasarkan latar belakang

masalah tersebut maka penelitian pengembangan ini diberi judul “Pengembangan Media Interaktif Pembelajaran Memahami Cerpen Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Simpang Empat”.

B. Metode Penelitian

Model penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and Development/R&D). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010:407). Metode ini dipilih karena model tersebut merupakan model pengembangan yang prosedural yang dipaparkan dengan tahap yang lengkap dan telah mencakup keseluruhan hal yang berkaitan dengan pengembangan untuk menghasilkan perangkat lunak medi interaktif ini hingga menjadi sebuah produk yang efektif dalam pembelajaran. Menurut Sugiyono (2010:407), untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Dalam penelitian ini, pengembangan produk yang dihasilkan berupa media interaktif pembelajaran. Sesuai dengan desain yang digunakan maka prosedur pengembangan yang ditempuh dibagi dalam tiga tahap, yaitu (1) tahap penelitian pendahuluan, meliputi: analisis kebutuhan lapangan, pengumpulan informasi awal, sarana ruang kelas yang sudah dilengkapi dengan sarana laptop dan in-focus, masalah pembelajaran bersifat konvensional. (2) tahap perencanaan pengembangan, meliputi: menetapkan standar kompetensi, kompetensi dasar, menentukan indikator pembelajaran, dan menentukan media. (3) tahap pelaksanaan pengembangan, meliputi: perancangan prototipe, pengumpulan materi, proses pembuatan produk media interaktif, validasi produk, revisi produk yang telah divalidasi, uji coba pada kelompok terbatas, revisi produk yang sudah diujicobakan, uji coba lapangan, revisi produk, desiminasi dan implementasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis komputer. Media interaktif ini menyajikan tiga bahasan materi, yaitu (1) Jenis-jenis cerpen, (2) Menentukan nilai-nilai kehidupan dalam cerpen, (3) Menentukan unsur ekstrinsik dan instrinsik dalam cerpen.

Berdasarkan data hasil validasi yang dilakukan oleh ahli desain pembelajaran, peneliti melakukan revisi pada beberapa bagian yang disarankan seperti, Bedakan warna pada judul dan sub judul. Pada segmen ini peneliti sudah merevisi dengan pembedaan dilakukan dengan mengubah tata letak judul dan sub judul. Selain itu, saran dari validator ialah menambahkan audio. Peneliti melakukan perbaikan dengan menambahkan audio di beberapa penjelasan materi. enyesuaikan tampilan huruf dengan media, temukan cirikhas dari media yang dikembangkan. Peneliti memperbaiki materi dengan cara menggabungkan materi dengan peta konsep. Setelah melakukan revisi, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi tahap ke dua oleh ahli media. Hasil validasi tahap kedua oleh ahli media adalah secara keseluruhan sudah baik dan dapat digunakan untuk uji coba lapangan.

Berdasarkan data hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi pembelajaran memahami isi cerpen. peneliti melakukan revisi sesuai komentar dan saran yang disampaikan seperti: pemilihan cerpen yang menarik. Peneliti sudah melakukan revisi dengan memilih cerpen-cerpen yang menarik untuk anak SMA. selain itu pembahasan mengenai unsur ekstrinsik dan intrinsik dalam cerpen harus diperluas. Peneliti melakukan revisi sesuai saran dari validator. Secara keseluruhan hasil validasi tahap pertama oleh ahli

materi pembelajaran menulis puisi bahwa produk bisa untuk diujicobakan. Setelah melakukan revisi pada produk hasil validasi tahap pertama oleh ahli materi, validasi dilanjutkan pada tahap kedua. Hasil validasi tahap ke dua secara keseluruhan adalah baik.

Berdasarkan data hasil uji coba yang dilakukan pada teman sejawat/guru dilakukan revisi seperti komentar pada memberikan gambar ilustrasi pada setiap cerpen agar memberikan daya tarik tersendiri yang dapat menstimulus anak untuk membaca cerpen. Melalui angket dan pengamatan guru/ rekan sejawat keterlaksanaan pembelajaran RPP sudah terlaksana dengan baik. Komentar dan saran perbaikan diperhatikan peneliti, yang memerlukan revisi produk dilakukan disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Hasil uji coba perorangan siswa kelas XI, jika dianalisis tingkat keefektifan media interaktif pembelajaran memahami isi cerpen untuk siswa kelas XI adalah 90,8 % artinya produk media interaktif pembelajaran sangat layak untuk digunakan untuk pembelajaran menulis puisi dan tidak memerlukan revisi.

Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu berupa media interaktif pembelajaran. Desain pembelajaran dalam penelitian ini mengadopsi model Dick and Carey. Langkah desain pembelajaran diawali dengan analisis karakteristik peserta didik, diperoleh data mengenai kelompok usia, jenis kelamin, dan tipe/ gaya belajar. Dalam peninjauan tipe belajar diperoleh kesimpulan bahwa terdapat variasi gaya belajar peserta didik yang dikelompokkan ke dalam gaya belajar auditori, gaya belajar visual, dan gaya belajar kinestetik. menentukan isi komponen-komponen yang terdapat dalam desain pembelajaran. Komponen-komponen desain pembelajaran terdiri dari: pertama, tujuan dan subtujuan pembelajaran yang berisi gambaran mengenai tujuan akhir proses pembelajaran. Kedua, tugas belajar yang menggambarkan langkah-langkah pembelajaran / preskripsi yang harus dilakukan peserta didik. Selanjutnya pemerolehan belajar yaitu segala sesuatu yang dihasilkan dari peristiwa belajar yang dapat digambarkan dalam matrik komponen-komponen pembelajaran sebagai berikut.

Media interaktif pembelajaran yang dikembangkan berisi kompetensi, peta konsep dan materi, evaluasi, pengetahuan umum mengenai cerpen, dan profil yang dikemas dalam bentuk teks, gambar, audio, dan video. Pada kompetensi terdiri dari kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran. Pada peta konsep dan materi berisi peta konsep yang tersambung langsung dengan materi-materi pemahaman isi cerpen. Evaluasi pada media terdiri dari 15 item pertanyaan dan langsung diketahui skor yang diperoleh. Pada menu profil dapat dilihat foto peneliti, pembimbing skripsi dan tim ahli yang menilai media.

Validasi materi dilakukan sebanyak tiga tahapan dan oleh beberapa ahli, antara lain: a.) Ahli materi yang menjadi validator. Data diperoleh dengan cara memberikan angket penilaian yang berisi aspek materi, aspek pembelajaran dilengkapi dengan komentar dan saran guna memperbaiki media pembelajaran tersebut. b.) Bentuk angket yang digunakan dalam validasi ini adalah dengan memberikan centang pada kolom skala penilaian. Untuk jawaban menggunakan skala penilaian 1 sampai dengan 5. Validasi ahli media menyangkut media audiovisual dan video. Data diperoleh dengan cara memberikan angket penilaian yang berisi aspek tampilan, aspek pemograman dilengkapi dengan komentar dan saran guna memperbaiki media pembelajaran tersebut.

Uji coba produk dilakukan terhadap sembilan orang peserta didik kelas XI dengan komposisi media tiga orang peserta didik yang memiliki kemampuan membaca, tiga orang peserta didik yang memiliki kemampuan membaca sedang, dan tiga orang peserta didik yang memiliki kemampuan membaca tinggi. Uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan data tentang daya tarik media yang dikembangkan dan mengetahui kelemahan dan kekurangan produk. Revisi produk diharapkan akan dapat memperbaiki dan meminimalisir kekurangan dan kelemahan produk. Untuk melihat hasil uji coba produk, maka dilakukan

observasi selama produk dipakai, wawancara setelah pemakaian produk, dan penilaian hasil karanga peserta didik.

Hasil validasi dari ahli materi pembelajaran terhadap media interaktif pembelajaran memahami isi cerpen menunjukkan jumlah skor yang diperoleh adalah 91. Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mata pelajaran bahasa jepang yang dikembangkan termasuk dalam kriteria baik sehingga dapat diterima dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Revisi dan penyempurnaan dilakukan berdasarkan analisis data dan uji coba serta masukan dari ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli rekayasa perangkat lunak dan peserta didik selaku pengguna media pembelajaran interaktif ini dan bertujuan untuk menggali beberapa aspek yang lazim dalam proses pengembangan suatu produk. Variabelvariabel media pembelajaran memiliki nilai rata-rata sangat baik. Adapun variabel media pembelajaran yang dinilai meliputi kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan pemrograman.

Manfaat yang diperoleh dari penggunaan media pembelajaran interaktif adalah konsep yang disajikan mudah dipelajari, dipahami, dimengerti dan sistematis. Media pembelajaran interaktif memberi kesempatan pada peserta didik untuk belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing, belajar lebih cepat dan tidak menimbulkan kebosanan karena dilengkapi dengan gambar-gambar dan animasi serta soal latihan yang bervariasi. Adanya pengulangan yang harus dilakukan saat jawaban salah menjadikan peserta didik lebih memahami materi. Media pembelajaran interaktif ini juga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran secara klasikal maupun individual.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dan melakukan kontrol langsung pada sumber informasi, sehingga siswa dapat mengendalikan dan memperoleh apa yang menjadi kebutuhannya, disamping siswa juga dapat mengerjakan soal-soal latihan yang telah dilengkapi dengan balikan dan pembahasan sehingga siswa dapat mengetahui kesalahan yang telah dilakukan dalam mengerjakan soal latihan tersebut. Media pembelajaran interaktif juga dilengkapi dengan rangkuman yang dapat membantu siswa memperoleh ringkasan materi pelajaran yang dipaparkan.

Pembelajaran dengan media interaktif juga memungkinkan guru bebas melakukan interaksi dengan siswa sehingga pembelajaran tersebut bersifat interaktif yang membuat pembelajaran terfokus pada informasi yang sedang dipelajari. Hal ini berbeda dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran buku teks, siswa tidak berinteraksi langsung pada sumber informasi dan pembelajaran didominasi oleh guru yang menyajikan informasi secara linier atau satu arah. Hal ini terjadi karena pada media pembelajaran buku teks siswa mendapatkan sumber informasi hanya dari guru dan materimateri yang ada pada buku teks tanpa bisa memperoleh balikan dari soal-soal latihan yang dikerjakan. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran buku teks menempatkan guru menggunakan kontrol pembelajaran dengan aktif, sementara siswa relatif pasif menerima dan mengikuti apa yang disampaikan guru. Guru menyampaikan materi secara terstruktur dengan harapan materi pelajaran yang disampaikan dapat dikuasai dengan baik dengan terfokus kepada kemampuan akademik

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut: 1) Tahap pengembangan media pembelajaran ini terdiri dari menganalisis potensi dan masalah, pengumpulan data, mengembangkan desain produk dan materi, memvalidasi desain produk dan materi, merevisi media dan materi, uji coba produk, melakukan revisi atas hasil uji coba produk, uji coba pemakaian, revisi perangkat lunak, dan produksi massal. 2) Penggunaan media pembelajaran interaktif pada

keterampilan membaca menunjukkan bahwa semakin meningkat. Dengan demikian disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran buku teks.

Daftar Rujukan

- Aminuddin. 1991. Pengantar Apresiasi Karya Sastra. Bandung: Sinar Baru.
- Dick, W & Carey, L. 2005. *Systematic Design of Instructional (5th ed)*. New York: Addison – Wesley Education Publisher Educational Technology Publicational, Inc
- Nurdiyantoro, Burhan. 1995. Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B Bandung : Alfabeta
- Tarigan, Henry Guntur, dkk. 1990. Membaca dalam Kehidupan. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. Membaca Sebagai Suatu keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.

