

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

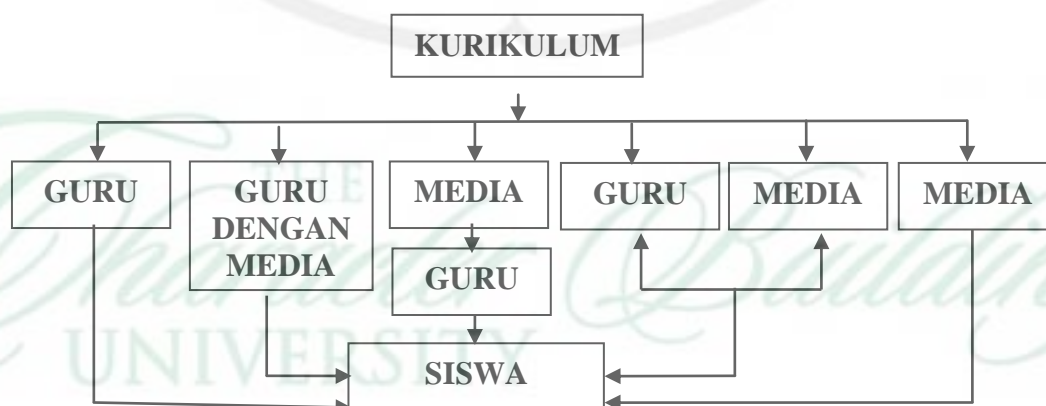
Setelah KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran), Kementerian Pendidikan Nasional menggagas ide baru dengan inovasinya yang bertajuk Kurikulum Berkarakter. Hal ini berdasarkan pada fakta dan persepsi masyarakat tentang menurunnya kualitas sikap dan moral anak-anak atau generasi muda. Oleh karena itu pada era saat ini diperlukan kurikulum pendidikan yang berkarakter; dalam arti dapat diorientasikan bagi pembentukan karakter peserta didik terutama dalam mata pelajaran bahasa Indonesia yang terdiri dari empat keterampilan dasar berbahasa yaitu, menyimak, berbicara, menulis, dan membaca. Keempat keterampilan tersebut saling terkait antara yang satu dengan yang lain. Tujuan pembelajaran bahasa adalah keterampilan komunikasi dalam berbagai konteks komunikasi. Kemampuan yang dikembangkan adalah daya tangkap makna, peran, daya tafsir, menilai, dan mengekspresikan diri dengan berbahasa. Kesemuanya itu dikelompokkan menjadi kebahasaan, pemahaman, dan penggunaan.

Sementara itu, dalam kurikulum 2010 disebutkan bahwa tujuan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia secara umum meliputi: (1) Siswa menghargai dan membanggakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan (nasional) dan bahasa negara. (2) Siswa memahami bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna, dan fungsi, serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan, dan keadaan. (3) Siswa memiliki

kemampuan menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial. (4) Siswa memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis). (5) Siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. (6) Siswa menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Untuk sampai pada tujuan tersebut, diperlukan strategi penyampaian pembelajaran berupa metode untuk menyampaikan pembelajaran kepada pembelajar untuk menerima serta merespon masukan yang berasal dari pelajar. Adapun strategi pengelolaan pembelajaran adalah metode untuk menata interaksi antara pelajar dengan variabel pengorganisasian dan penyampaian isi pembelajaran.

Miarso, (2009: 460) menjelaskan, Proses pembelajaran dapat digambarkan dengan pola sebagai berikut:



Gambar 1. Proses Pembelajaran

Masih banyak di antara kita, para guru, yang menggunakan pola No. 1, yaitu memberikan pelajaran tanpa menggunakan media. Pada pola No. 2 guru mulai menggunakan media yang dikembangkan sendiri. Sedangkan pada pola No. 3 guru menggunakan media yang telah tersedia. Pada pola No. 4 guru berbagi tugas dengan media, misalnya media untuk presentasi pada bahan pembelajaran, sedang guru untuk membina jalannya pembelajaran. Pada pola No. 5, terjadi belajar (mandiri, individual, dan lain-lain) dengan hanya menggunakan media.

Untuk itu di dalam pembelajaran dibutuhkan komunikasi yang baik dalam penyaluran pesan. Pesan tersebut biasanya merupakan isi dari suatu pokok pembelajaran. Pesan tersebut disampaikan guru kepada siswa melalui suatu media dengan menggunakan prosedur pembelajaran tertentu. Dalam sistem pembelajaran modern saat ini, siswa tidak hanya berperan sebagai komunikan atau penerima pesan, tetapi dapat berbalik fungsi, siswa bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam kondisi seperti ini, maka akan terjadi komunikasi dua arah. Suatu kegiatan pembelajaran dibutuhkan media untuk meningkatkan tingkat keefektifan pencapaian tujuan/kompetensi. Artinya, proses pembelajaran tersebut akan terjadi apabila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber/penyalur pesan lewat media tersebut.

Hal ini sangat bertolak belakang dengan kondisi pendidikan saat ini, di sekolah-sekolah yang banyak menggunakan pendekatan *ekspositori*. Pendekatan ini bertolak dari pandangan, bahwa tingkahlaku di kelas dan penyebaran pengetahuan dikontrol oleh guru sehingga komunikasi yang terjadi hanya satu arah. Siswa sebagai objek yang menerima apa saja yang diberikan guru, dan

hanya diberikan kesempatan berinteraksi saat guru bertanya dan siswa menjawab. Dan apabila guru kreatif biasanya dalam memberikan informasi dan penjelasan kepada siswa guru menggunakan alat bantu seperti buku, gambar, bagan, grafik, dan lain-lain yang berbentuk terpisah. Sehingga sistem pembelajaran ekspositori yang di terapkan di sekolah saat ini kurang fleksibel dan inovatif.

Hal ini sesuai dengan fakta dilapangan yang di temui peneliti khususnya di SMP Negeri 2 Timang Gajah proses belajar yang terjadi hanyalah satu arah, di mana guru yang menjadi kominukator dan penyampai pesan dan siswa hanya berperan sebagai audien, selain itu media yang di gunakan masih media terpisah dalam bentuk media cetak dan audio pada pelajaran bahasa Indonesia dengan materi berita wacana lisan, sangat membutuhkan waktu yang ekstra dalam pelaksanaannya di lapangan. karena itu penulis tertarik mengambil materi berita wacana lisan, karena masih banyak siswa SMP yang belum mengerti mengenai materi tersebut walau terlihat mudah, Untuk itu di perlukan media yang bersifat multimedia interaktif, di mana semua contoh dan pesan pelajaran terdapat dalam satu piranti yang berbentuk satu kesatuan yang utuh yang saat ini lebih dikenal dengan multimedia interaktif.

Guru yang kreatif akan menggunakan media yang inovatif selain diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam proses belajar mengajar untuk lebih cepat dan mudah memahami atau mengerti terhadap materi pelajaran yang disampaikan, juga lebih baik dalam pemanajemenan waktu. Maka dalam proses pembelajaran melalui multimedia interaktif akan terjadi perubahan pengetahuan dan keterampilan, perubahan sikap dan prilaku hal ini dapat terjadi karena

interaksi antara multimedia interaktif yang disajikan guru kepada siswa cukup cermat, cepat dan tepat.

Melihat perkembangan ilmu dan teknologi, pembelajaran secara umum sedikit banyaknya terpengaruh oleh adanya perkembangan dan penemuan-penemuan dalam bidang keterampilan dan komputerisasi. Pengaruh perkembangan tersebut nampak jelas dalam upaya-upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi suatu bidang yang seyogianya dikuasai oleh setiap guru profesional.

Tumbuhnya kesadaran terhadap pentingnya pengembangan media pembelajaran di masa yang akan datang, diharapkan akan dapat direalisasikan dalam praktik. Banyak usaha yang dapat dikerjakan, di samping memahami penggunaannya, para gurupun dituntut untuk mengembangkan keterampilan “membuat sendiri” media yang menarik, murah dan efisien, dengan tidak menolak kemungkinan pemanfaatan alat modern yang sesuai dengan kebutuhan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran di era industrialisasi saat ini.

Untuk mencapai keberhasilan tersebut, guru juga sebaiknya tidak melupakan siswa untuk memanfaatkan semua alat indra yang dimilikinya. Artinya, dapat dilakukan dengan menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengelola pesan semakin besar kemungkinan pesan tersebut dimengerti dan diharapkan dapat menerima dan menyerap dengan mudah. Baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan dalam sebuah media pembelajaran.

Levie (dalam Arsyad, 2010:9) mengungkapkan:

yang membacakan hasil-hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan verbal menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep. Dilain pihak, stimulus verbal memberi hasil belajar yang lebih apabila pembelajaran itu melibatkan ingatan yang berurut-urutan(sekuensial). Hal ini merupakan salah satu bukti dukungan atas konsep *dual coding hypothesis* (hipotesis koding ganda).

Hal ini juga sependapat dengan Paivio (dalam Arsyad, 2010:9) yang menyatakan bahwa, “ada dua sistem ingatan manusia, satu untuk mengolah simbol-simbol verbal kemudian menyimpannya dalam bentuk proposisi *image*, dan yang lainnya untuk mengolah *image nonverbal* yang kemudian disimpan dalam bentuk proposisi verbal”.

Belajar dengan menggunakan indera ganda pandangan dan pendengaran berdasarkan konsep di atas akan memberikan keuntungan bagi siswa dikarenakan Siswa akan lebih termotivasi dalam belajar, dibandingkan materi pelajaran yang hanya disampaikan dengan satu stimulus pandang atau dengar.

Para ahli memiliki pandangan yang searah mengenai hal itu. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera pendengaran sangat menonjol perbedaannya seperti yang dijelaskan oleh Bough (dalam Arsyad, 2010:10) yaitu, “kurang lebih 90% hasil belajar seseorang di peroleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera pendengaran, dan 5% lagi dengan indera lainnya”. Sedangkan menurut Dale (dalam Arsyad, 2010:10) memperkirakan bahwa, “pemerolehan hasil belajar melalui indera

pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%”.

Tingkat keabstrakan jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pembelajaran/pesan sangat berperan besar dalam proses pembelajaran. dikarenakan oleh pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, hal ini terjadi karena melibatkan indera penglihatan, pendengaran, penciuman, dan peraba. Ini dikenal dengan *learning by doing*.

Tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika pesan itu dituangkan ke dalam lambang-lambang seperti bagan, grafik atau kata. Pesan yang terkandung dalam lambang-lambang, akan ditafsirkan dengan indera yang terbatas, yakni indera penglihatan dan indera pendengaran. Meskipun tingkat partisipasi fisik berkurang, keterlibatan imajinatif semakin bertambah dan berkembang. Sesungguhnya, pengalaman kongkret dan pengalaman abstrak dialami silih berganti; hasil belajar dari pengalaman langsung mengubah dan memperluas jangkauan abstraksi seseorang, dan sebaliknya, kemampuan interpretasi lambang kata membantu seseorang untuk memahami pengalaman yang di dalamnya ia terlibat langsung.

Berdasarkan pembahasan di atas, peneliti merasa tertantang untuk mengembangkan sebuah media yang dapat melibatkan alat indera peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran itu sendiri, terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawakannya (*software*). Sehingga media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawa oleh media tersebut, media merupakan salah satu komponen utama dalam pembelajaran selain, tujuan, materi, metode dan evaluasi, maka sudah seharusnya dalam pembelajaran guru menggunakan media pelajaran yang disajikan dengan menggunakan media elektronik yang didesain untuk kepentingan belajar mengajar. Untuk itu pemilihan media di sini sangatlah penting, karena kedudukan media yang strategis dapat menunjang motivasi dan keberhasilan dalam belajar. Dengan tidak mengindahkan konsep pembelajaran sebagai sebuah sistem yang di dalamnya terdapat suatu totalitas yang terdiri atas sejumlah komponen yang saling berkaitan untuk pencapaian tujuan. Untuk itu diperlukan media yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan, agar proses pembelajaran ini tepat sasaran dan sesuai dengan kurikulum dan silabus yang ada di sekolah tersebut.

Dilihat dari pengadaan media pembelajaran, Susilana,(2009:61) menjelaskan:

media dapat dikelompokkan kedalam dua jenis, yaitu media yang sudah tersedia di lingkungan sekolah atau tersedia di pasaran (*media by utilization*), dalam hal ini media dirancang secara khusus oleh perusahaan tertentu sesuai dengan kurikulum yang berlaku, diproduksi secara massal, dan biasanya harganya relatif murah sehingga guru dengan mudah dapat memiliki dan menggunakannya karena media ini sudah siap pakai. jenis yang kedua disebut (*media by design*) media yang menuntut guru atau ahli media untuk merancang media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran tertentu.

Masing-masing media pasti memiliki kekurangan dan kelebihan. Kelebihan dari media siap pakai adalah hemat dalam waktu, tenaga dan biaya untuk pengadaannya. Kekurangannya media siap pakai belum tentu sesuai dengan kebutuhan, tujuan, dan karakteristik materi yang akan diajarkan di sekolah yang dimaksud. Dan untuk *media by design* kekurangannya dalam merancang media adalah memerlukan waktu, tenaga dan biaya. Adapun kelebihan dari media ini kecil kemungkinan ketidaksesuaian media dengan kebutuhan materi dan tujuan yang diharapkan dalam proses pembelajaran karena yang mendesain adalah guru itu sendiri. Di sini guru juga diharapkan tidak hanya berperan sebagai transformator artinya guru berperan hanya sebagai penyampaian pesan dengan menggunakan komunikasi langsung (*direct communication*), pola ini membuat siswa kurang aktif karena, siswa hanya menerima materi saja. Seperti halnya analogi gelas yang siap diisi air. Konsep ini tidak sesuai dengan konsep pembelajaran (*instructional*), pembelajaran memandang siswa sebagai individu yang aktif, memiliki kemampuan dan potensi yang perlu dieksplorasi secara optimal.

Selain memandang penting peranan siswa dalam belajar, proses pembelajaran juga menuntut peran guru lebih luas. Peran tersebut adalah sebagai desainer pembelajaran dalam kata lain mampu merancang sebuah pembelajaran yang baik dan termasuk di dalamnya merancang media pembelajaran. Sebaik-baiknya media yang digunakan dalam pembelajaran adalah memiliki tingkat relevansi dengan tujuan, materi dan karakteristik siswa. Di lihat dari wewenang dan interaksinya dalam pembelajaran, guru adalah orang yang paling menguasai

materi, mengetahui tujuan apa yang mesti dibuat dan mengenali betul kebutuhan siswanya. Dengan demikian alangkah baiknya kalau media juga dibuat oleh guru. Karena guru yang mengetahui secara pasti kebutuhan untuk pembelajarannya, termasuk permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa pada materi yang diajarkan. Disinilah peran guru sebagai *creator* (menciptakan media yang tepat, efisien dan menyenangkan bagi siswa).

Media yang dapat dibuat guru tidak terbatas jenis dan bentuknya, tergantung hasil pemilihannya mana yang paling tepat, dari sekian banyak media yang cocok untuk siswa. Selain itu media yang umum digunakan saat ini adalah media berbasis komputer seperti media presentasi yang kemudian di koneksi dalam bentuk internet. Maka sangat tepat jika guru mampu membuat media minimal media grafis dan media presentasi berbantu komputer dengan berbasiskan internet.

Keberadaan internet yang telah meluas sampai tingkat sekolah menengah saat ini belum banyak digunakan untuk meningkatkan prestasi, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Penggunaan internet dalam bidang pendidikan hingga saat ini belum maksimal. Pembelajaran berbasis internet merupakan komponen sistem penyampaian pengajaran yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Penerapan berbasis internet dilandasi oleh persepsi bahwa pembelajaran akan berlangsung dengan baik, efektif, dan menyenangkan jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa.

Pembelajaran berbasis internet merupakan sebuah program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak berupa komputer dan internet yang berisi materi pelajaran. Dalam pembelajaran berbasis internet ini, sajian utamanya berupa bacaan dan demonstrasi. Tujuan dari pembelajaran ini adalah untuk memberikan pemahaman secara tuntas kepada siswa mengenai materi atau pelajaran yang sedang dipelajarinya. Dalam pembelajaran ini, guru sebagai tutor berorientasi pada upaya membangun motivasi belajar siswa melalui penggunaan software komputer yang berbasis internet.

Belajar dengan bantuan komputer atau belajar dengan bantuan media yang lain, misalnya: buku, kaset, dan sebagainya, memiliki tujuan yang sama yaitu memberi pengetahuan kepada siswa. Akan tetapi untuk saat ini pembelajaran berbasis internet merupakan salah satu solusi yang cukup baik dalam dunia pendidikan terutama dalam proses belajar dan mengajar karena mencakup semua media yang digunakan dalam belajar. Mulai dari materi untuk dibaca, suara yang memberi penjelasan sampai tersedianya soal latihan dan pembahasannya. Selain itu juga memungkinkan pemanajementan waktu belajar yang lebih efektif dan fleksibel.

Penggunaan internet sebagai media pembelajaran memberikan kemungkinan pengelolaan proses pembelajaran yang lebih inovatif, karena penggunaan internet sebagai multimedia interaktif diharapkan dapat membuat siswa belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan dan daya tangkap masing-masing siswa. Dengan adanya multimedia interaktif di harapkan dapat membantu

menambah wawasan guru dalam menyajikan media yang menarik untuk siswa, sehingga tidak membuat jenuh dan bosan dengan media mengajar yang itu-itu saja. Dengan adanya multimedia interaktif ini maka kejenuhan dan kebosanan siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan dengan media cetak (buku), akan berubah menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Arsyad (2010: 70), “multimedia diartikan sebagai lebih dari satu media. Ia bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, dan video. Dan Susilana (2009: 126) juga menjelaskan, “definisi media interaktif ialah alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/subkompetensi mata pelajaran yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya”.

Dari penjelasan kedua ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah media yang terdiri lebih dari satu unsur media yang di dalamnya terdapat materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang sengaja dirancang secara sistematis dan menarik.

Multimedia interaktif ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan efektifitas hasil belajar bagi penggunaannya. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif juga dapat memberikan respon terhadap stimulus yang diberikan oleh siswa. Selain itu setiap respon dimungkinkan untuk diberikan penguatan (*reinforcemen*) secara otomatis yang telah terprogram, penguatan terhadap jawaban benar dan salah dari siswa *reinforcemen* diberikan untuk meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa pada program pembelajaran yang

didesain. Hal ini sesuai dengan teori belajar *Behaviorisme* (Stimulus-Respon) di mana belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi berdasarkan paradigma S-R (Stimulus-Respon), yaitu suatu proses yang memberikan respons tertentu terhadap yang datang dari luar.

Pembelajaran multimedia interaktif juga dapat digunakan oleh siswa secara individual, tidak hanya dalam setting kelas di sekolah, tetapi juga di rumah. Materi dapat diulang-ulang sesuai kehendak siswa karena telah disajikan dalam bentuk CD pembelajaran. Atau dapat pula disajikan secara klasifikasi dengan jumlah siswa maksimal 50 orang di ruang komputer, atau kelas biasa, dan dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia di program komputer dengan bantuan proyektor.

Selain itu multimedia interaktif juga dapat menumbuhkan keingintahuan siswa terhadap materi dan merubah rasa ingin tahu untuk mempelajari media itu sendiri. Rancangan isi dan desain multimedia interaktif, memberi peluang untuk menumbuhkan kreatifitas siswa melalui kegiatan-kegiatan belajar dengan menggunakan multimedia interaktif. Selain itu visualisasi dan audiovisual informasi yang disampaikan, akan menumbuhkan motivasi belajar terhadap siswa di dalam kelas. Seperti teori belajar Ausubel, materi yang dipelajari diasimilasikan dan dihubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Belajar seharusnya merupakan apa yang disebut asimilasi bermakna. Untuk itu diperlukan dua persyaratan: (1) materi yang secara potensial bermakna, dan dipilih serta diatur oleh guru dan harus sesuai dengan tingkat perkembangan serta pengalaman

masa lalu, (2) Suatu situasi belajar yang bermakna. Faktor motivasional memegang peranan penting dalam teori ini.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar, seorang guru hendaknya mampu untuk memberikan atau menampilkan media belajar yang menarik, sehingga siswa dapat memahami makna dari isi materi mendengarkan berita melalui wacana lisan. Pada materi ini biasanya guru menyajikan materi pelajaran dengan bantuan media yang berbeda-beda yaitu, buku, koran, audio pembacaan berita, sehingga media tersebut tidak dirancang menjadi satu kesatuan yang utuh atau multimedia yang lebih efisien dan inovatif. Dan dari multimedia interaktif tersebut diharapkan agar siswa memiliki kemampuan untuk mengungkapkan atau menunjukkan makna dari isi yang terkandung dalam media pembelajaran yang telah disajikan. Sehingga bentuk visual/audiovisual yang di kemas dalam multimedia interaktif khususnya dalam materi pembelajaran yang disampaikan dalam satu media pembelajaran diharapkan dapat memberikan inovasi dan motivasi yang menunjang keberhasilan dalam tujuan pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul; **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Internet pada Berita Wacana Lisan oleh Siswa/i Kelas VII SMP Negeri 2 Timang Gajah Tahun Pelajaran 2012/2013.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang berkenaan dengan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimanakah cara memenuhi tuntutan kurikulum yang bervariasi?
2. Apakah penyebab Materi berita wacana lisan masih banyak disajikan dalam bentuk media cetak?
3. Bagaimanakah cara penyusunan materi berita wacana lisan dalam desain multimedia interaktif berbasis internet yang lebih efektif, efisien dan inovatif?
4. Bagaimanakah cara meningkatkan hasil belajar materi berita wacana lisan oleh siswa SMP kelas VII?
5. Apakah penyebab tidak bervariasi penyajian media dan teknologi pembelajaran oleh guru yang membuat siswa jenuh/bosan dalam kegiatan belajar mengajar?
6. Apakah penyebab guru tidak mampu dalam mengembangkan dan mendesain multimedia pembelajaran yang interaktif dengan materi berita wacana lisan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka timbulah pertanyaan-pertanyaan permasalahan yang memerlukan jawaban. Sehingga menuntut penulis untuk membatasi permasalahan dalam penelitian ini, untuk lebih terarah dan mendalam. Maka permasalahan penelitian ini dibatasi dengan beberapa variabel, yang pertama pengembangan multimedia interaktif berbasis internet, yang kedua adalah hasil belajar dari materi berita wacana lisan oleh siswa/i kelas VII SMP Negeri 2 Timang Gajah tahun pelajaran 2012/2013.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah, masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut;

1. Apakah pengembangan produk multimedia interaktif berbasis internet pada berita wacana lisan efektif digunakan untuk siswa/i kelas VII di SMP Negeri 2 Timang Gajah tahun pelajaran 2012/2013?
2. Bagaimanakah efektifitas produk multimedia interaktif berbasis internet pada berita wacana lisan oleh siswa/i kelas VII di SMP Negeri 2 Timang Gajah tahun pelajaran 2012/2013?

E. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menjawab masalah-masalah dalam perumusan masalah di atas, secara operasional penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Bentuk pengembangan produk multimedia interaktif berbasis internet pada berita wacana lisan oleh siswa/i kelas VII di SMP Negeri 2 Timang Gajah tahun pelajaran 2012/2013
2. Untuk melihat keefektifan produk multimedia interaktif berbasis internet pada berita wacana lisan oleh siswa/i kelas VII di SMP Negeri 2 Timang Gajah tahun pelajaran 2012/2013.

F. Manfaat Penelitian Pengembangan

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis. Secara teoritis penelitian ini dapat bermanfaat:

1. Untuk memperkaya khasanah ilmu pengetahuan dalam bidang pengembangan produk multimedia interaktif berbasis internet pada berita wacana lisan pada khususnya.
2. Untuk menstimulasi buah pikiran yang berguna sebagai rujukan maupun bandingan bagi penelitian lanjutan yang mengkaji pengembangan multimedia interaktif berbasis internet pada materi berita wacana lisan.

Dan secara praktis penelitian ini bermanfaat:

1. Bagi peneliti, penelitian ini merupakan pengalaman berharga dalam menambah wawasan peneliti sebagai pendidik khususnya pada materi berita wacana lisan sehingga kedepan dapat meningkatkan pelayanan dan akses pendidikan yang lebih baik kepada para peserta didiknya.
2. Bagi pemerintah, penelitian ini dapat menjadi masukan dalam menghasilkan kebijakan pendidikan yang berkaitan dengan pengembangan produk multimedia interaktif berbasis internet untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah.
3. Bagi peserta didik, tenaga kependidikan (guru, kepala sekolah dan pengawas), hasil penelitian ini dapat memperkaya khasanah ilmu pendidikan khususnya penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis internet dan diharapkan dapat dikembangkan di masa-masa yang akan datang.