

## MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN STRATEGI EPISODIC MAPPING UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN SISWA SMA

Hemas Haryas Harja Susetya1

Mahasiswa Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Colombo No. 1, Karang Malang, Catur Tunggal, Kec. Depok, Sleman, Yogyakarta, e-mail: [hemas.haryas@gmail.com](mailto:hemas.haryas@gmail.com)

### Abstract

This research was conducted to find out the results of the initial trials of interactive multimedia for learning to write short stories for eleventh grade high school students. This research is a development research that refers to the step of Borg & Gall's development model, which is carried out through several stages, namely: (1) needs analysis, (2) planning, (3) the development of several initial products, and (4) trials. The subject of field trials was 15 students. Data was collected by questionnaire of product trials to determine the response of students after using interactive multimedia in learning to write short stories developed. The results of the research are as follows: (1) The needs include the availability of learning media to write short stories that are new, interesting, appropriate, facilitate and motivate students to carry out short story writing learning. The weakness of students is that they are less able to find and develop ideas into several good paragraphs. The desire of teachers and students is the existence of learning media that can help students in writing short stories. (2) This interactive multimedia development product consists of short story text material. This strategy episodic mapping can really help students develop ideas because in this episodic mapping students are guided to determine intrinsic elements in short stories. (3) The final product fulfills the qualification of product feasibility as indicated by the results of the student response questionnaire that interactive multimedia with strategy episodic mapping is developed on the aspect of display quality in the "good" category with a score of 4.00, on the quality aspect of product presentation with the category "good" Score 4.00, and product benefits with a score of 4.3 "good" category. From the results of interactive multimedia validation with strategy episodic mapping for learning to write short stories, it is very helpful for students to write short stories. Interactive multimedia with this strategy episodic mapping can be an alternative source of learning in writing short stories.

Keywords: interactive multimedia, episodic mapping strategy, short story writing

### PENDAHULUAN

Media pembelajaran berperan dalam menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dirancang dengan tepat akan berpengaruh pada hasil pembelajaran yang lebih baik. Media dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik

dalam menggali informasi dan memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Media pembelajaran juga merupakan pendukung kelancaran proses pembelajaran, yaitu dengan terbentuknya pencapaian tujuan pembelajaran. Banyak praktisi pendidikan yang menyadari bahwa penggunaan media pembelajaran sangat membantu aktivitas

pembelajaran terutama untuk meningkatkan prestasi peserta didik. Akan tetapi, dalam implementasinya tidak banyak guru yang memanfaatkannya dalam pembelajaran di kelas. Keterbatasan media pembelajaran dan lemahnya guru menciptakan media merupakan salah satu sebab lemahnya prestasi belajar peserta didik.

Pembelajaran bahasa Indonesia untuk Sekolah Menengah Atas pada kurikulum 2013 adalah pembelajaran berbasis teks. Kehadiran kurikulum 2013 SMA membawa banyak perubahan, terutama pada muatan materi mata pelajaran bahasa Indonesia. Melalui pembelajaran yang berbasis teks ini, peserta didik akan banyak berhadapan dengan kegiatan yang akan melatih keterampilan menulis. Harapan dalam pembelajaran berbasis teks ini adalah agar peserta didik mampu menguasai dan menggunakan berbagai jenis teks yang dipelajari di dalam kehidupan nyata. Tantangan guru adalah menyampaikan materi tentang berbagai jenis teks kepada peserta didik secara kreatif dan inovatif. Salah satunya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran untuk memunculkan motivasi sekaligus pemahaman peserta didik terhadap kompetensi yang diharapkan.

Pembelajaran menulis teks cerpen bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan menulis, khususnya menulis teks cerpen. Menulis merupakan tataran yang

paling tinggi diantara keterampilan berbahasa yang lain. Kegiatan menulis merupakan kegiatan yang mengembangkan daya pikir dengan mengumpulkan bahan tulisan, menuangkan gagasan-gagasan dalam pikiran kemudian dijelaskan melalui tulisan dengan bahasa yang runtut dan sistematis sehingga dapat dipahami oleh orang lain. Dengan menulis, peserta didik diharapkan mampu mengungkapkan gagasan secara jelas, logis, dan sistematis sesuai dengan konteks dan keperluan komunikasi. Banyak kesulitan yang dihadapi oleh peserta dalam menulis. Misalnya, peserta didik memiliki ide, namun kesulitan untuk mulai menulis atau ketika proses menulis telah dilaksanakan, ia kehilangan ide untuk melanjutkan tulisannya. Bentuk kesulitan lain adalah kesulitan untuk mengembangkan bahasa agar menjadi tulisan yang menarik. Apalagi jika tidak didukung adanya kreatifitas guru dalam memfasilitasi kegiatan menulis peserta didik. Inovasi tersebut dapat berupa pemberdayaan komponen pembelajaran, meliputi guru yang kreatif, siswa yang proaktif, tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan dan tantangan jaman, bahan pembelajaran yang beraneka ragam, metode pembelajaran yang variatif, media pembelajaran yang menyenangkan, dan evaluasi pembelajaran yang tepat (Priyanti, 2010:5).

Penggunaan multimedia interaktif dengan strategi episodic mapping diharapkan

dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen. Selain itu, dapat menunjang pembelajaran menulis cerpen agar lebih mudah, efektif, efisien, dan menyenangkan sehingga membuat imajinasi dan kreatifitas siswa dapat lebih tergalai lagi. Salah satu media yang banyak diminati siswa, khususnya siswa SMA adalah media yang berupa gambar, media gambar termasuk dalam media visual media ini menyalurkan pesan dan informasi melalui simbol-simbol visual. Multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia disini mempunyai keunggulan yang bisa membuat pembelajaran bahasa Indonesia menjadi menarik, yaitu tampilan multimedia interaktif lebih atraktif, variatif, dan menarik serta memiliki kualitas gambar yang ditampilkan lebih bagus dan nyata.

Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan sumber belajar berupa media pembelajaran yang dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan strategi tertentu yang dapat meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam kegiatan menulis cerpen. Media pembelajaran ini disusun berdasarkan langkah-langkah strategi episodic mapping, sehingga dapat merangsang siswa dalam menulis cerpen. Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif, sehingga mudah dipahami oleh siswa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan Research and Development (R&D), yaitu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan (Borg & Gall, 1983:772). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan multimedia interaktif dengan strategi episodic mapping untuk pembelajaran menulis cerpen siswa kelas XI SMA. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) yang dikemukakan oleh Borg dan Gall. Pada tahap uji coba produk untuk mengetahui tingkat kelayakan draf awal yang dihasilkan dari tahap pengembangan sehingga nantinya bila dilakukan perbaikan untuk penyempurnaan produk berupa media belajar. Subjek coba dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas XI SMA. Instrumen pengambilan data terdiri atas dua instrumen, yakni (1) angket dan (2) pedoman wawancara. Tujuan dari digunakannya angket ini adalah untuk review awal sebelum uji coba produk. Review ini dilaksanakan untuk mengetahui pengetahuan siswa terhadap produk yang akan diujicobakan serta untuk mendapat gambaran awal terhadap produk yang akan dikembangkan. Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan

responden untuk dijawabnya.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji coba awal dilaksanakan di SMA Negeri 1 Gending yang diikuti oleh 15 peserta didik. Pemilihan lima belas peserta didik ini dilakukan oleh guru yang mengampu mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XI. Lima belas peserta didik ini terdiri dari lima kelompok atas, lima kelompok tengah, dan lima kelompok bawah. Data uji coba awal ini berupa tanggapan peserta didik terhadap multimedia interaktif dengan strategi episodic mapping untuk pembelajaran menulis cerpen yang diujicobakan pada mereka. Data hasil tanggapan peserta didik berupa skor yang dikonversi menjadi lima skala. Hasil konversi skor menjadi nilai skala lima dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 4. Ringkasan Hasil Uji Coba Awal

No.	Aspek yang dinilai	Skor	Skor Rata-rata	Kriteria Interval Skor	Kategori
1.	Tampilan	31,93	4	$3,402 < \bar{X} \leq 4,206$	Baik
2.	Penyajian	19,93	4	$3,402 < \bar{X} \leq 4,206$	Baik
3.	Manfaat	8,6	4,3	$\bar{X} > 4,206$	Sangat Baik

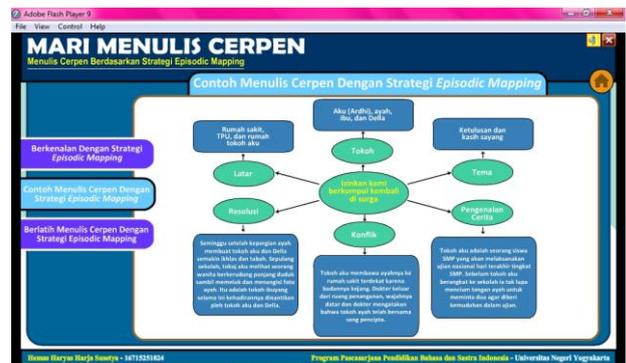
Uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada 15 peserta didik memiliki tujuan yaitu untuk mengumpulkan informasi berupa tanggapan peserta didik yang dapat digunakan sebagai bahan untuk memperbaiki produk dalam revisi berikutnya. Tanggapan peserta didik terhadap multimedia interaktif

ini ditujukan pada tiga aspek, yaitu aspek tampilan produk, aspek penyajian produk, dan aspek manfaat produk. Berdasarkan data pada tabel 4 diketahui bahwa tanggapan peserta didik terhadap produk multimedia interaktif ini dari aspek kualitas tampilan produk yang memperoleh rata-rata skor 4, dari aspek kualitas penyajian produk memperoleh rata-rata skor 4, dan dari aspek manfaat produk memperoleh rata-rata skor 4,3.

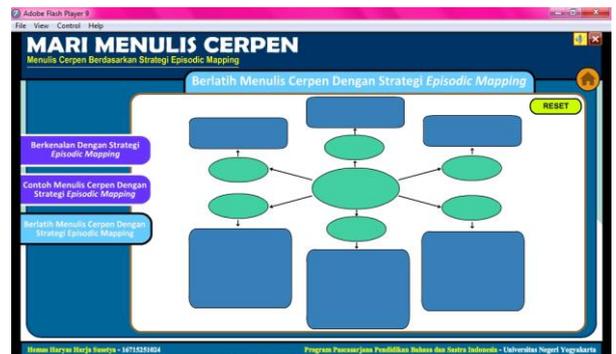
Analisis data uji coba awal siswa ini digunakan untuk penilaian kepraktisan media berdasarkan angket respon siswa pada saat implementasi. Alasan siswa menyenangi produk pengembangan ini, yaitu multimedia interaktif ini dibuat dengan sangat menarik dan menghibur sehingga siswa menjadi termotivasi untuk menulis cerpen karena pada multimedia interaktif ini ditambah strategi episodic mapping yang akan membantu merangsang siswa dalam menulis cerpen. Media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi pembelajar untuk mempelajari materi tertentu. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Kusmiatun (2015:99) yang menyatakan bahwa salah satu peran media pembelajaran adalah penumbuh minat dan motivasi belajar, karena media yang interaktif akan menambah semangat pembelajar untuk terlibat dalam segala proses pembelajaran, baik individu maupun kelompok.

Multimedia interaktif untuk pembelajaran menulis cerpen telah selesai dikembangkan. Media hasil pengembangan yang telah diujicobakan kepada peserta didik. Tanggapan peserta didik terdiri dari aspek kualitas tampilan, penyajian produk dan manfaat produk. Peserta didik pada uji coba awal secara umum memberikan tanggapan positif dengan kriteria nilai baik dan sangat baik terhadap ketiga aspek kualitas media yang dikembangkan. Temuan hasil uji coba awal, terdapat perbedaan nyata hasil belajar sebelum dan sesudah melaksanakan pembelajaran dengan multimedia interaktif dengan strategi episodic mapping untuk pembelajaran menulis cerpen. Perbedaan nyata tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif diterapkan dalam pembelajaran menulis cerpen bagi peserta didik kelas XI di SMAN 1 Dringu dan SMAN 1 Gending. Dengan demikian, berdasarkan kajian akhir di atas dapat dikatakan bahwa produk multimedia interaktif untuk pembelajaran menulis cerpen yang telah disusun dan diujicobakan di lapangan merupakan produk yang baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran menulis teks cerpen bagi peserta didik kelas XI SMA. Hasil akhir produk pengembangan ini adalah multimedia interaktif yang terdiri materi untuk pembelajarana menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA yang dikemas dalam CD (Compact Disc).

Berdasarkan hasil uji coba awal, dapat disimpulkan bahwa produk layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu kegiatan pembelajaran pada materi menulis cerpen, namun berdasarkan hasil yang kurang maksimal komentar dan saran dari uji coba awal menunjukkan bahwa terdapat beberapa bagian yang perlu diperbaiki. Oleh karena itu peneliti memberikan latihan dengan skema strategi episodic mapping untuk memudahkan menulis cerpen. Berikut ini adalah tampilan materi sebelum direvisi dan sesudah direvisi.



Gambar 1. Tampilan Materi Sebelum Revisi

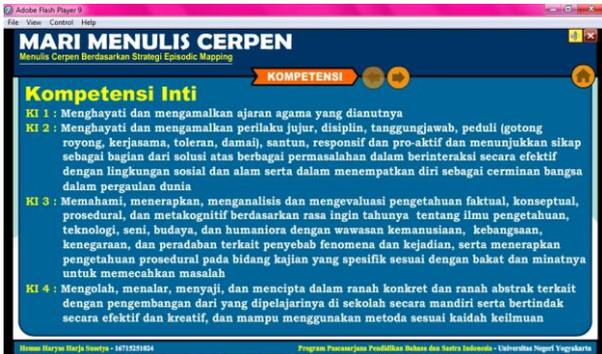


Gambar 2. Tampilan Materi Sesudah Revisi

Kedua, menambahkan kompetensi inti agar siswa lebih mudah dalam mempelajari materi cerpen apabila pada multimedia

6 *Hasta Wiyata: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*  
interaktif tersebut tersedia Kompetensi

Inti, Kompetensi Dasar, dan Tujuan Pembelajaran. Maka peneliti menambahkan kompetensi inti. Berikut ini adalah tampilan sebelum direvisi dan sesudah direvisi.



**Gambar 3. Tampilan KI Sesudah Revisi**



**Gambar 4. Tampilan Petunjuk Penggunaan Sesudah Revisi**

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, berikut diuraikan hasil produk terkait Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Strategi Episodic mapping Untuk Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa Kelas XI SMA yang menggunakan adaptasi model pengembangan Bob & Gall. Penelitian dan pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran menulis cerpen bagi siswa kelas XI SMA. Berdasarkan hasil uji coba awal dari siswa secara keseluruhan

multimedia interaktif dengan strategi episodic mapping untuk menulis cerpen secara keseluruhan mendapatkan skor 4,00 dari aspek tampilan, aspek penyajian mendapatkan skor 4,00, dan aspek manfaat mendapatkan skor 4,3. Dari hasil skor uji coba awal multimedia interaktif termasuk media yang berkategori baik dan berdasarkan saran dari ahli media dan materi multimedia interaktif ini siap di uji cobakan pada siswa SMA kelas XI. Berdasarkan simpulan di atas, secara umum “Multimedia Interaktif dengan Strategi Episodic mapping untuk Pembelajaran Menulis Cerpen” berkategori baik atau valid digunakan sebagai alternatif media pembelajaran terutama pada materi menulis cerpen. Kesan siswa dalam multimedia interaktif ini mereka merasa terhibur dan termotivasi untuk mempelajari bahasa Indonesia khususnya pada pembelajaran menulis cerpen, sesuai dengan manfaat media dalam pembelajaran.

### DAFTAR RUJUKAN

- Alessi, Stephen M., dan Stanley R. Trollip. 2001. *Multimedia for Learning Methods and Development: Third Edition*. Massachusetts: Allyn and Bacon A. Pearson Company.
- Ariesto Hadi Sutopo. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Borg, Walter R. and Meredith Damien Gall. 1983. *Educational Research An Introduction*. Fourth Edition. New York & London: Lungman.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Rahman, M dan Amri, S. 2013. Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran. Jakarta. Prestasi Pustakarya.

Wiesendanger, Katherine D. 2001. Strategies for Literacy Education. New Jersey: Merrill Prentice Hall.

Winarno, dkk. 2009. Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran. Malang: Genius Prima Media.