

EFEKTIVITAS PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS KARYA ILMIAH

Desma Yuliadi Saputra

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
desmays@untirta.ac.id

Erwin Salpa Riansi

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
salpariansierwin@untirta.ac.id

Tatu Hilaliyah

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
tatuh@untirta.ac.id

Abstrak

Revolusi Industri 4.0 menjadi tantangan bagi akademisi dan praktisi di bidang pendidikan. Kemajuan teknologi belum berimbang dengan kemampuan tenaga pengajar untuk berinovasi dalam menyusun media pembelajaran. Media pembelajaran yang tidak bervariasi menyebabkan siswa tidak dapat menyerap materi selama proses pembelajaran, terlebih pembelajaran karya tulis ilmiah. Waktu pembelajaran di sekolah yang relatif singkat, siswa dituntut untuk memadukan informasi dan kemampuan berpikir kritis untuk menanggapi fenomena di sekitarnya. Berdasarkan hal tersebut, multimedia interaktif model ASSURE (*Analyze, State, Select, Utilize, Require, dan Evaluate*) sangat relevan mengatasi masalah tersebut. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* yang menghasilkan produk berupa *software* dan *website*.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif; ASSURE; Menulis Karya Ilmiah.

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis diyakini sebagai aktivitas mental intelektual yang sangat penting untuk dikuasai manusia untuk menyampaikan maksud komunikasinya (Alwasilah, 2007: hlm. 5). Dikatakan sebagai aktivitas mental intelektual karena dalam proses menulis, seseorang tidak cukup hanya menggunakan kekuatan mentalnya untuk menyampaikan gagasan atau maksud komunikasi dalam bentuk tulisan. Dalam menulis seseorang dikatakan harus me-

iliki kemampuan untuk mengelola kemampuan intelektualnya agar gagasan yang mereka sampaikan dapat dipahami oleh pembaca dengan baik. Berbagai riset seperti yang dilakukan Kurniawan (2018: hlm. 214), Anshori (2008: hlm. 1), menunjukkan bahwa kemampuan menulis merupakan kemampuan yang paling sulit dikuasai dibandingkan dengan kemampuan membaca, berbicara, dan menyimak. Pada dasarnya, kemampuan menulis merupakan kemampuan yang sifatnya aku-

mulatif, artinya kemampuan tersebut tidak dapat dikuasai secara instan. Perlu proses panjang untuk membentuk kemampuan menulis yang baik pada diri seseorang. Pada penulis pemula, kesulitan dalam kebahasaan dan kosakata masih sering dialami, begitu pun dalam penulisan yang tidak konsisten. Belajar menulis teks yang koheren dan efektif merupakan suatu pencapaian yang sulit (Kellogg, 2008: 1). Pendapat tersebut diperkuat pula oleh Blumer (2008: hlm. 21) yang menyatakan bahwa kekurangan sebuah tulisan terdapat pada aspek kebahasaan dan teknis menulis.

Menulis menuntut kesungguhan, keterampilan, kemampuan, dan keluasan pengetahuan (Cahyani, 2016: hlm. 2). Senada dengan apa yang disampaikan oleh Cahyani (Zainurrahman, 2013: hlm 2) menyatakan bahwa di antara keterampilan berbahasa yang lain, menulis merupakan salah satu keterampilan yang sulit untuk dikuasai oleh setiap orang, apalagi menulis dalam konteks akademik (*academic writing*), seperti menulis esai, karya ilmiah, laporan penelitian, dan sebagainya. Menulis membutuhkan keahlian khusus di bidangnya, mulai dari kalimatnya yang dapat dipahami oleh pembaca dan menulis menuangkan apresiasi seseorang ke dalam berkarya sehingga tujuan keinginan penulis dapat diketahui oleh pembaca. Pendapat tersebut diperkuat oleh Goddard dan Carole (2008: hlm. 408–433), keterampilan menulis tidak hanya melibatkan penarikan ide tetapi juga keterampilan mengembangkan serta mengungkapkan ide dalam bentuk tulisan.

Penelitian yang dilakukan Ulfah, dkk. (2013: hlm. 1), Sejati, dkk. (2016: hlm. 81) dan Yuniawan (2008: hlm. 28) terkait kemampuan menulis peserta didik menengah atas menunjukkan adanya beberapa masalah yang menghambat tercapainya tujuan akhir pembelajaran menulis, salah satunya penulisan karya ilmiah. Mulai dari masalah desain instruksional pembelajaran sampai dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik meningkatkan ke-

mampuan menulisnya secara efektif. Dalam perspektif pembelajaran modern, peran media pembelajaran sangat penting untuk dirancang dan dimanfaatkan sebagai alat bantu tercapainya tujuan instruksional pembelajaran.

Dalam konteks revolusi industri 4.0, guru dituntut untuk mampu memanfaatkan dan mengolah *bigdata* sebagai *input* media pembelajaran yang berbasis teknologi secara efektif. Selain itu, Prensky (Smaldino, dkk. 2019: hlm. 448) menegaskan bahwa peserta didik saat ini merupakan generasi yang tumbuh dalam dunia digital. *Smartphone*, pemutar DVD *portable*, dan iPod merupakan perangkat sehari-hari. Perilaku peserta didik semacam ini dikenal sebagai “Digital Natives”. Hal tersebut menjadi sebuah tantangan tersendiri bagi sekolah atau lingkungan belajar. Di masa depan sekolah perlu menciptakan lingkungan pembelajaran yang melampaui dan meningkatkan kemampuan *digital natives* dalam masyarakat global. Selain itu, guru yang pada mulanya sebagai sumber informasi atau materi di dalam kelas, diringankan tugasnya karena adanya teknologi. Hal tersebut menjadi bagian dari implementasi dari UU RI No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen yang menyebutkan bahwa guru yang berkualitas adalah guru yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan nasional, yakni yang memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional. Maka dari itu, guru perlu memperbarui pengetahuannya sesuai dengan perkembangan zaman di era revolusi industri di bidang pendidikan. Kemunculan teknologi di bidang pendidikan, dinilai positif dan bermanfaat karena sumber belajar peserta didik dapat diakses di manapun dan kapanpun.

Revolusi Industri 4.0 memungkinkan guru untuk mengamati proses pembelajaran, tidak terlibat langsung, dan menjadi pengarah dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Selain itu, kemunculan teknologi di bidang pendidikan dapat mengubah pola belajar peserta didik sesuai dengan zamannya. Dampak

positif lainnya, pembelajaran dapat dilaksanakan di luar kelas dengan menggunakan multimedia interaktif yang memungkinkan tetap terhubung dengan pengajar. Pembelajaran tersebut, masuk pada kategori Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang berarti pembelajaran menggunakan suatu media yang memungkinkan terjadi interaksi antara pengajar dengan pembelajar tanpa harus bertemu di tempat yang sama. Sebagai contoh, penerapan sistem pembelajaran jarak jauh, di selenggarakan oleh Universitas Terbuka (UT) sejak tahun 1984 (Daryanto dan Syaiful Karim, 2017: hlm. 96). Konsep pembelajaran seperti yang diterapkan di Universitas Terbuka, tidak menutup kemungkinan dapat diterapkan pula di sekolah, terlebih pada saat ini, Indonesia melalui pihak terkait sedang gencar mengimplementasikan revolusi Industri 4.0 di bidang pendidikan.

Berkaitan dengan pengembangan teknologi di bidang pendidikan, perlu adanya model pengembangan multimedia yang menjembatannya. Robert Heinich, Leslie, J. Briggs, dan Rita Rachev mengembangkan model (*Analyze learner; State Objectives, Select media and materials; Utilize media and materials; Require learner participation; Evaluate and revise*) yang selanjutnya disebut model ASSURE pada tahun 1980 untuk memadukan antara teknologi dan media untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuannya dalam belajar. Kemudian, Smaldino, Lowther, dan Russel mengembangkan model tersebut serta melakukan riset bersama timnya dalam pembuatan media di berbagai jenjang pendidikan. Beberapa riset di antaranya dilakukan bersama Tiara Ahu dengan meminta peserta didik bahasa Inggris kelas IX menggunakan komputer, *software Dream Weaver*, dan *Imovie* untuk membuat portofolio elektronik sebagai cara untuk meningkatkan keterampilan menulis dan memahami segala komponennya. Selain itu, Jimmy Chun meminta peserta didik SMA yang berasal dari Hawaii untuk menerapkan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan audio/video (multimedia interaktif) dan

software manajemen mata pelajaran *Blackboard* untuk berinteraksi dengan para peserta didik dari New Hampshire (Smaldino, Lowther, dan Russel, 2019: hlm. 131).

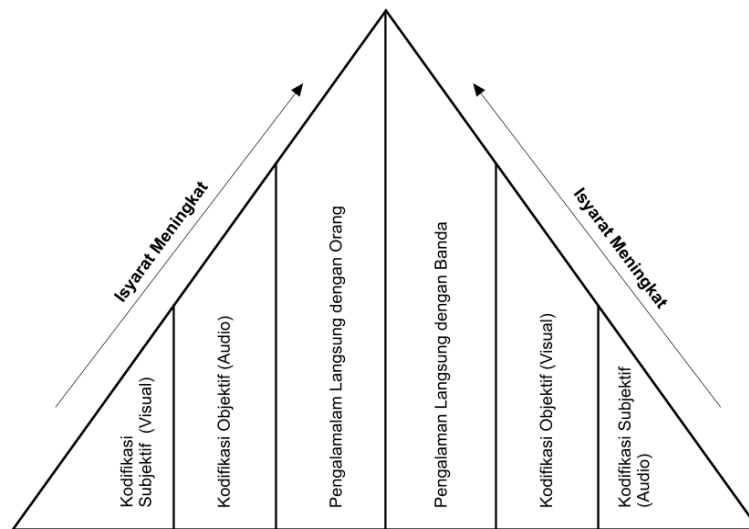
KAJIAN TEORI

Pengertian Media Pembelajaran

Banyak taksonomi dengan berbagai pendekatan yang telah dibuat oleh para ahli media, di antaranya Edling yang beranggapan bahwa rangsangan belajar dan tanggapan merupakan kegiatan belajar dengan media. Edling berpandangan bahwa pendekatan menurut model Guilford dan Bloom cukup untuk mengklasifikasikan dimensi peserta didik dan tanggapan, karena itu usaha yang dilakukan hanya memusatkan pada variabel rangsangan saja (Munadi, 2013: hlm. 49)

Salomonon (Suryani, dkk. 2018: hlm. 5) mengemukakan bahwa ketika seorang pengajar dapat memahami hubungan antara proses kognitif dan media seperti apa yang sesuai dengan karakteristik lingkungan tertentu, maka secara tidak langsung dapat menentukan media apa yang harus dibuat dan digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut, perlu didasari oleh teori media terkait dengan proses kognitif dan sosial sehingga terbentuknya pengetahuan peserta didik yang baik. Sejalan dengan pendapat tersebut, Williams (Pribadi, 2017: hlm. 17-18) mengemukakan klasifikasi dan ragam media sebagai sarana komunikasi dalam pembelajaran. Adapun klasifikasi dan ragamnya seperti berikut:

- 1) media yang tidak diproyeksikan atau *non-projected* media, seperti foto, diagram, bahan pameran atau *display*, dan model;
- 2) media yang diproyeksikan atau *projected* media, misalnya LCD
- 3) media audio seperti kaset, *compact disc* yang berisi rekaman materi pelajaran, ceramah narasumber, dan musik;
- 4) media bergerak atau media video, seperti VCD, DVDs, dan *Blue Rays Disc*;
- 5) pembelajaran berbasis komputer, dan
- 6) multimedia dan jaringan komputer



Gambar 2.1. Taksonomi menurut Kontinum Pembelajaran oleh Edling (J.V. Edling, *Media Teknologi and Learning Process*, 1996)

Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran di dunia pendidikan memiliki peran cukup penting untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Selain menjadi penghubung komunikasi antara guru dengan peserta didik. Sanaky (Suryani, dkk. 2018: hlm. 8 menyatakan bahwa manfaat media sebagai alat bantu pembelajaran yaitu, 1) dapat mempermudah proses pembelajaran di kelas; 2) meningkatkan efisiensi proses pembelajaran; 3) menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, dan; 4) membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Media sebagai sebuah cara berkomunikasi guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar dapat mempengaruhi daya ingat peserta didik. Asyhar (Suryani, dkk. 2018: hlm. 9) menjelaskan bahwa komunikasi yang terjalin tanpa penggunaan media dan hanya mengandalkan komunikasi verbal saja, menyebabkan daya ingat peserta didik dalam waktu 3 jam hanya sebanyak 70%. Jika menggunakan media visual tanpa komunikasi verbal, maka daya ingat peserta didik akan meningkat menjadi 72%. Sedangkan penggunaan komunikasi verbal dan media visual, daya

ingat peserta didik akan mencapai 85%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran dalam meningkatkan daya ingat peserta didik dalam proses pembelajaran. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat melalui tabel berikut.

Tabel 1. Perbandingan Daya Ingat Peserta Didik dengan Komunikasi Verbal dan Media Visual

Komunikasi Verbal	Media Visual	Daya Ingat (%)	
		3 Jam	3 Hari
√		70	10
	√	72	20
√	√	85	65

(diadaptasi dari Rayandra Asyhar, 2011 dan Suryani, dkk., 2018)

Multimedia Interaktif

Daryanto (2016: hlm. 69) membagi multimedia menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah produk atau multimedia yang tidak dilengkapi oleh alat pengontrol dan berjalan sekuensial (berurutan), seperti Televisi dan Film. Sedangkan multimedia interaktif yaitu produk yang atau multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol atau

tool yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga bebas untuk memilih apa yang akan dilakukan selanjutnya, seperti aplikasi permainan, aplikasi pembelajaran, dan *website*. Berkenaan dengan multimedia, Mc. Cormik (Darmawan, 2011: hlm. 32) yang mengatakan bahwa multimedia merupakan sebuah kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar dan teks. Hal ini juga meliputi pengertian yang dikemukakan oleh Robin dan Linda (Darmawan, 2011: hlm. 32) menyebutkan bahwa multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video.

Menurut Rusman (2011: hlm. 71) multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, audio, grafis, animasi, dan video. Sedangkan Munir (2010: hlm. 232) mengatakan sajian multimedia dapat diartikan sebagai media yang menampilkan teks, suara, grafik, video, animasi dalam sebuah tampilan yang terintegrasi dan interaktif. Sedangkan,

Teknik Pengumpulan Data

Sumber data dalam penelitian ini meliputi guru, peserta didik, dan hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Wawancara

Wawancara sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara bertanya secara langsung kepada narasumber. Adapun dalam penelitian ini, peneliti mewawancarai guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XI di sekolah. Pada tahap studi pendahuluan dilakukan pula wawancara terhadap tiga guru bidang studi bahasa Indonesia kelas XI yang bertujuan untuk mengetahui tanggapan dan pengalaman guru selama mengajar serta kendala yang dihadapi guru saat melaksanakan proses pembelajaran, khususnya

pembelajaran menulis karya ilmiah dan penggunaan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Angket/kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data di mana partisipan/ responden mengisi pertanyaan atau pernyataan. Angket dilakukan untuk memperoleh pendapat guru dan peserta didik terkait dengan multimedia interaktif yang dikembangkan. Hal ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana proses yang harus dilakukan dalam pengembangan produk.

3. Tes Hasil Belajar

Teknik penilaian yang digunakan yaitu penilaian proyek yang berfokus pada perencanaan, pengerjaan, dan produk berupa hasil keterampilan menulis karya ilmiah serta *software* dan *website* sebagai produk akhir dari penelitian ini. Penilaian selanjutnya yaitu penilaian tes individu yang digunakan untuk mengetahui hasil kerja peserta didik setelah penerapan multimedia interaktif model ASSURE pada pembelajaran karya tulis Ilmiah.

4. Observasi

Teknik observasi digunakan untuk memperoleh data tentang penerapan multimedia interaktif yang digunakan di kelas saat pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini, peneliti berperan sebagai observer yang bertindak sebagai pengamat saat proses pembelajaran berlangsung sekaligus pembuat *software* multimedia yang diterapkan. Observasi dilakukan untuk mengetahui sejauhmana produk yang telah dikembangkan dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran menulis karya ilmiah.

5. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto-foto kegiatan pelaksanaan penelitian, dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Hal ini sebagai bukti otentik pelaksanaan langsung oleh peneliti sendiri dalam mencari informasi, meren-

canakan, mengembangkan sampai pada tahapan akhirnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji normalitas ini menentukan langkah pengujian statistik yang akan dilakukan selanjutnya. Uji normalitas pada tahap uji coba luas ini akan dilakukan di dua sekolah yaitu, di SMA Negeri B Kota Serang dan di SMA Negeri C Kota Serang. Interval tingkat kepercayaan dalam pengambilan simpulan pada penelitian ini yakni 95% atau $\alpha = 0,05$ dengan mengacu pada ketentuan *Shapiro - Wilk*. Pengolahan pengujian data pada penelitian ini menggunakan SPSS versi 16.

Pada bagian ini dijabarkan mengenai *output* dari perhitungan uji normalitas terhadap hasil prates dan pascates uji coba luas di SMA Negeri B Kota Serang dan di SMA Negeri

C Kota Serang yaitu sebagai berikut.

Kriteria uji dalam uji normalitas:

Jika angka signifikan (sig.) > 0,05 maka data berdistribusi normal

Jika angka signifikan (sig.) < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal

Uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Setelah melakukan beberapa perbaikan berdasarkan pada hasil penerapan multimedia interaktif model ASSURE pada saat uji terbatas, peneliti kembali mengujicobakan multimedia interaktif model ASSURE yang telah diperbaiki pada taraf uji luas ke dua sekolah yang berbeda, yaitu SMA Negeri B Kota Serang dan SMA Negeri C Kota Serang. hasil pengujiannya adalah sebagai berikut.

Tabel. 2. Uji Normalitas pada Tahap Uji Luas

Sekolah	Kelas Penelitian	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
SMA Negeri B Kota Serang	Pratest	.139	35	.084	.939	35	.094
	Pascates	.143	35	.067	.962	35	.262
SMA Negeri C Kota Serang	Pratest	.197	34	.002	.894	34	.080
	Pascates	.206	34	.001	.928	34	.075

Tabel tersebut merupakan hasil penghitungan uji normalitas pada tahap uji luas dengan menggunakan SPSS. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa pada pengujian normalitas ini peneliti menggunakan *Shapiro - Wilk*. Data pertama mendeskripsikan hasil penghitungan di SMA Negeri B Kota Serang. Tabel tersebut menjelaskan bahwa semua data nilai siswa pada saat Prates dan Pascates berdistribusi normal. Pada saat tahap Prates perolehan nilai signifikan sebesar 0,94 yang memiliki nilai > dari 0,05 sebagai dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas. Dengan begitu, data nilai siswa pada tahap Pratest dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk melakukan pengujian ke tahap selanjutnya.

Hasil pengujian pada saat Pascates juga tidak berbeda jauh dari hasil penghitungan pada saat Prates. Hasil pengujian statistik pada saat Prates mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,262 yang memiliki nilai > dari 0,05 sebagai dasar pengambilan keputusan. Dengan demikian data pada saat Prates dan Pascates pada tahap uji terbatas ini dinyatakan berdistribusi normal.

Uji Homogenitas pada Tahap Uji Luas

Uji homogenitas yang dilakukan di SMA Negeri B Kota Serang memperoleh nilai signifikansi pada baris *Based on Mean* sebesar 0,091 yang memiliki nilai > 0,05 sebagai dasar pengambilan keputusan. Selain itu, hasil pengujian homogenitas di SMA Negeri C

Kota Serang juga menunjukkan hasil yang homogen. Hal itu dibuktikan dengan perolehan nilai signifikansi pada baris *Based on Mean* sebesar 0,185 yang memiliki nilai $> 0,05$ sebagai dasar pengambilan keputusannya. Dengan demikian, data telah memenuhi untuk melakukan uji selanjutnya yaitu Uji T.

Selain itu, tabel tersebut juga memuat informasi nilai t hitung sebesar 20,595. Sementara itu nilai derajat kebebasan menunjukkan angka 67 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) dengan uji dua sisi sebesar 0,000. Berdasarkan *output* tabel tersebut yang menunjukkan nilai Sig. sebesar 0,000 yang artinya memiliki nilai $< 0,05$ sebagai dasar dalam pengambilan

keputusan. Maka, sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan di atas dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, nilai rata-rata menulis karya ilmiah siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri B Kota Serang dan di kelas XI IPS 4 SMA Negeri C Kota Serang tidak sama dengan nilai KKM yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75. Nilai rata-rata hasil menulis karya ilmiah siswa di SMA Negeri B Kota Serang pada tahap Pascates sebesar 68,96 sedangkan pada tahap Pascates menunjukkan angka 81,80. Dengan begitu ada selisih peningkatan sebesar 12,84 dari tahap Pratest ke tahap Pascates. Sedangkan di SMA Negeri C Kota Serang memiliki selisih nilai sebesar 18,91.

Tabel 3. Persentase Pencapaian Nilai Siswa di Tahap Uji Terbatas

PRATEST			PASCATES		
Predikat	Total	Persentase (%)	Predikat	Total	Persentase (%)
A	0	0	A	1	2.86
B	0	0	B	13	37.14
C	8	22.86	C	19	54.29
D	27	77.14	D	2	5.71
Total	35	100	Total	35	100

Efektivitas penggunaan multimedia interaktif model ASSURE juga dianalisis berdasarkan pencapaian nilai siswa secara lebih terperinci. Pada saat uji terbatas di tahap Prates, hanya terdapat 8 orang siswa atau 22,86 siswa yang bisa memperoleh nilai minimal sama dengan atau lebih dari KKM. Kemudian nilainya meningkat setelah diberi perlakuan dengan menggunakan multimedia interaktif model ASSURE. Pada tahap Pascates hanya 2 orang atau sebesar 5,71% siswa yang dinyatakan belum memenuhi kriteria nilai KKM yang telah ditentukan sebesar 75.

Dengan data-data tersebut, peneliti bisa mengamati lebih jeli di mana letak perbedaan peningkatan pada saat uji luas dan pada saat uji terbatas. Ketika uji terbatas ternyata rata-rata siswa memperoleh nilai dengan predikat C cukup banyak yaitu sebesar 54,29%. Jadi meskipun mereka lulus secara KKM, tetapi perolehan nilainya masih di sekitaran angka 75-79 sehingga terdeteksi sebagai peningkatan

yang rendah. Hal ini berbeda dengan persentase perolehan nilai siswa pada tahap uji luas. Mayoritas siswa berada pada predikat nilai B yaitu sebesar 73,53% dan sebesar 47,06% sehingga pada tahap uji luas mendapat kategori sebagai efektivitas pada tingkatan cukup.

Simpulan

Berdasarkan hasil temuan awal, ditemukan bahwa kemampuan menulis siswa dalam menulis karya ilmiah kelas XI masih dikatakan rendah. Hal ini terlihat dari hasil prates yang telah dilakukan peneliti pada awal penelitian dilakukan. Selain itu, banyak kendala yang dihadapi para siswa dalam melakukan proses menulis, salah satunya yaitu motivasi dan rendahnya keinginan untuk menulis. Di samping kendala yang dihadapi siswa, guru pun memiliki kendala dalam cara menyampaikan materi kepada siswa, guru masih cenderung tidak memanfaatkan sarana dan prasarana untuk mengajar, sehingga proses pembelajar-

an masih terlihat monoton. Oleh sebab itu, maka perlu adanya inovasi dalam hal pembuatan dan pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.

Peneliti melakukan pengembangan multimedia interaktif model ASSURE untuk meningkatkan kemampuan menulis karya ilmiah pada siswa kelas XI jenjang sekolah menengah atas. Hasil dari pengembangan yang dilakukan, peneliti membuat produk yang dapat digunakan melalui *smartphone* dan komputer.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah*, Chaedar. (2007). *Pokoknya Menulis*. Bandung: PT. Kiblat Buku Utama
- Anshori, S. Dadang. (2008). *Peningkatan Kompetensi Menulis Karya Tulis Ilmiah Bagi Guru Bahasa Indonesia*. Makalah Tidak diterbitkan. Bandung: UPI
- Cahyani, Isah (2016). *Pembelajaran Menulis*. Bandung: UPI Press.
- Darmawan, Deni. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daryanto dan Syaiful Karim. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Goddard, Y. L. & Carole S. (2008). Effects of Self-Monitoring on The Narrative and Expository Writing of Four Fourth-Grade Students with Learning Disabilities. *Reading & Writing Quarterly*, Vol. 24, hlm. 408–433.
- Kurniawan, Khaerudin. (2018). Karakteristik Bahasa Komunikasi Ilmiah: Studi pada Jurnal Bahasa dan Sastra Dilihat dari Kadar Keilmiahannya. *Jurnal Lingua XIV (2)*: 214-225
- Munadi. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Munir. (2010). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- Pribadi, Benny A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sejati, Andri Estining, dkk. (2016). Pengaruh Metode Pembelajaran *Outdoor Study* Terhadap Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Geografi SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 1 (2): 80-86.
- Smaldino, E. Sharon, dkk, (2019). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Di-terjemahkan oleh Arif Rahman dari *Instructional Technology and Media for Learning (edisi ke-9)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Suryani, Nunuk, dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ulfah, Maria, dkk. (2013). Teknik Peer-Correction untuk Meningkatkan Kualitas Proses dan Hasil Pembelajaran Menulis Karya Ilmiah Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya*. (2) 2. 1-12
- Yuniawan, Tommi., dan Endah Dyah Wardani. (2008). Model Pembelajaran Elemen Inkuiri dalam Peningkatan Kompetensi Menulis Karya Ilmiah Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Semarang. *Journal of Educational Research Lembaran Ilmu Kependidikan (37) 1*: 67—75.
- Zainurrahman. (2013). *Menulis: Dari Teori Hingga Praktik*. Bandung: Alfabeta.