

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan pada dunia pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi sebagai suatu produksi dan proses yang telah berkembang dapat mempengaruhi pemahaman pengetahuan dari berbentuk aplikasi multimedia untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Media merupakan alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena memiliki kemampuan untuk (1) menyajikan peristiwa yang kompleks dan rumit menjadi lebih sistematis dan sederhana, (2) meningkatkan daya tarik dan perhatian pembelajar, dan (3) meningkatkan sistematis pembelajaran. Sadiman (2014:7) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dengan adanya media pembelajaran maka kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru atau pendidik dalam menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan metode pengajaran yang akan dipakai dalam situasi yang berlainan, dan menciptakan iklim emosional yang sehat diantara siswa. Dengan demikian ide yang abstrak dan asing dalam pembelajaran menjadi konkret dan mudah

dimengerti oleh siswa. Pada kenyataannya, seringkali kegiatan pembelajaran berlangsung tidak efektif dan efisien. Banyak waktu, tenaga, dan biaya yang terbuang sia-sia sedangkan tujuan belajar tidak dapat tercapai bahkan terjadi kesalah pahaman dalam komunikasi antara pendidik dan siswa. Hal tersebut masih sering dijumpai pada proses pembelajaran dewasa ini.

Sebuah pembelajaran akan menarik perhatian siswa jika ada keterpaduan pemilihan strategi atau metode pembelajaran dengan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disajikan. Strategi pembelajaran harus dikemas sedemikian rupa sehingga bahan ajar yang disajikan tidak hilang begitu saja seiring dengan bertambahnya pengetahuan yang baru dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Materi pembelajaran sering kali bersifat abstrak atau diluar pengalaman siswa dalam kehidupannya sehingga materi pembelajaran akan sulit diajarkan dan dipahami oleh siswa. Visualisasi materi pembelajaran yang abstrak dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru-guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Budi Agung Medan pada tanggal 25 februari 2016, bahwa penggunaan media pembelajaran menulis puisi di sekolah tersebut masih menggunakan media berupa gambar dan alam sekitar. Menurut mereka media gambar dinilai kurang efektif dan mengena untuk pembelajaran menulis puisi bagi siswa SMA kelas X, sehingga mereka cenderung memilih membawa siswa langsung ke luar kelas untuk membantu mencari ide dan inspirasi. Tetapi meskipun melihat langsung alam sekitar dianggap lebih efektif untuk mencari ide dalam menulis puisi, pada kenyataannya pengkondisian siswa menjadi lebih sulit

karena lingkup untuk memonitor dan mengontrol siswa menjadi lebih luas. Kendala lain adalah hasil karya siswa dalam menulis puisi masih terpaku dengan diksi yang baku dan bait yang dibuat cenderung mirip dengan pantun. Selain itu, rima yang digunakan kurang mampu mendukung maksud dan suasana puisi, tipografi belum tepat, tampilan puisi kurang menarik, serta ketidakpahaman siswa menyesuaikan isi puisi dengan tema yang mereka pilih menjadi indikator belum tercapainya kegiatan pembelajaran yang diharapkan.

Kesulitan yang dihadapi siswa merupakan suatu kendala pembelajaran menulis puisi di sekolah, sehingga siswa kurang tertarik dan antusias dalam pembelajaran menulis puisi. Siswa juga cenderung jenuh, bosan, dan tidak terinspirasi. Hal tersebut terjadi karena dalam pembelajaran guru masih menggunakan media konvensional berupa gambar atau potret. Media yang seharusnya bisa menambah semangat dan memotivasi belajar siswa menjadi suatu hal yang membosankan bagi siswa. Hal ini menjadi bukti bahwa media pembelajaran yang digunakan masih belum sesuai dan kurang mampu untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran menulis puisi.

Faktor internal disebabkan kurangnya pengetahuan/ pemahaman siswa tentang menulis puisi dan faktor eksternalnya adalah kurangnya sarana, media, dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang tepat. Salah satu hal yang selalu menarik perhatian dan selalu menjadi masalah dalam pengajaran adalah bagaimana penyampaian materi atau bahan ajar supaya mudah dimengerti dan dipahami oleh anak didik.

Media pembelajaran yang ada mayoritas bersifat satu arah dan masih terbatas pada media visual berupa gambar maupun media audio visual seperti tayangan rekaman peristiwa. Materi pendukung yang ada selama ini juga masih sangat kurang sesuai, misalnya dalam kesesuaian dengan perkembangan ilmu dan teknologi, keterkinian contoh, kemenarikan materi, evaluasi, dan latihan masih belum mampu menginspirasi siswa untuk mendorong mencari informasi yang lebih jauh.

Selain itu desain isi media pembelajaran menulis puisi yang beredar masih terkesan memiliki banyak kekurangan. Tampilan pada media yang ada terlihat seadanya sehingga kurang mampu menimbulkan ketertarikan siswa. Tata letak, penggunaan huruf, tipografi, keterbacaan, dan ilustrasi masih sederhana sehingga desain yang ditampilkan tidak menarik dan terkesan monoton.

Pengembangan media pembelajaran interaktif dapat menjawab atau memecahkan masalah ataupun kesulitan peserta didik dalam belajar. Penguasaan suatu kompetensi dalam pelajaran sangatlah penting, untuk itu siswa sangat memerlukan model atau peraga yang kurang tepat. Dengan dikembangkannya multimedia interaktif yang tepat, maka kesulitan tersebut dapat diatasi. Apabila materi pembelajaran yang akan disampaikan memerlukan contoh yang riil, maka media pembelajaran interaktif mampu membantu peserta didik menuntun dengan menampilkan video tutorial. Demikian pula materi yang rumit, dapat dijelaskan dengan cara yang sederhana, sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik, sehingga menjadi lebih mudah dipahami. Penerapan media pembelajaran interaktif dapat mengkondisikan kegiatan pembelajaran lebih terencana dengan baik, mandiri,

tuntas dan dengan hasil (*output*) yang jelas. Media pembelajaran intraktif yang sudah teruji kelayakan dan keunggulannya akan dapat menambah sumber belajar yang dapat dipergunakan peserta didik dalam belajar.

Media pembelajaran interaktif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu penggunaan gabungan beberapa media dalam menyampaikan informasi yang berupa teks, grafis, video dan audio dalam aplikasi komputer. Salah satu media yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran yakni *macromedia flash*. Menurut Andi (2004:1) Aplikasi *macromedia flash* adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk menghasilkan animasi yang profesional. Aplikasi *macromedia flash* dapat membuat dan menambahkan sesuatu desain animasi, objek grafis sehingga situs internet akan tampak lebih menarik. Media pembelajaran ini juga dapat digunakan berulang-ulang, sehingga siswa yang belum memahami materi pelajaran dapat mengulang kembali kegiatan belajarnya secara mandiri, mengingat setiap siswa memiliki tingkat daya serap yang berbeda. Oleh karena itu, *macromedia flash* memberikan arah atau trend tersendiri didunia penelitian pengembangan. Dari penjelasan keunggulan aplikasi *macromedia flash* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif karena didalamnya terdapat teks, gambar, suara dan animasi. Seluruh siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan program *macromedia flash* memungkinkan siswa belajar mandiri dalam memahami suatu konsep. Dengan begitu, diharapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat tercapai.

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti diharapkan selain mampu memotivasi siswa untuk mencintai kegiatan menulis puisi juga mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran menulis puisi. Untuk menghadapi berbagai tantangan tersebut, peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran menulis puisi melalui aplikasi *macromedia flash* yang dikemas dalam bentuk VCD di SMA kelas X. Keunggulan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah media tersebut cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran menulis puisi karena bersifat interaktif dan tidak monoton. Keunggulan lainnya adalah selain diperuntukan untuk pembelajaran di tingkat SMA juga telah disesuaikan untuk dapat digunakan oleh pengguna umum.

Untuk itu dalam penelitian ini, peneliti mengangkat judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Menulis Puisi di SMA Kelas X Budi Agung Medan.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dikemukakan ada beberapa hal yang dapat diidentifikasi yaitu,

1. Guru masih menggunakan media gambar dan lingkungan sekitar sebagai sarana utama untuk merangsang kreativitas siswa dalam pembelajaran menulis puisi,
2. Hasil karya siswa dalam menulis puisi masih terpaku dengan diksi yang baku dan bait yang dibuat cenderung mirip dengan pantun,

3. Siswa kurang tertarik dan kurang antusias dalam pembelajaran menulis puisi,
4. Media pembelajaran yang ada saat ini bersifat satu arah dan masih terbatas pada media visual seperti gambar maupun media audio visual,
5. Media pembelajaran yang digunakan masih belum sesuai dan kurang mampu untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran menulis puisi, dan
6. Pemakaian media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menulis puisi masih minim.

1.3. Pembatasan Masalah

Adapun yang menjadi ruang lingkup dari penelitian pengembangan ini adalah: materi pelajaran yang dikembangkan hanya meliputi Kompetensi Dasar: Menulis puisi baru dengan memperhatikan bait, irama, dan rima. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa tutorial yang dapat diakses dalam bentuk VCD media pembelajaran interaktif yang aplikasinya dibuat dengan *Macromedia Flash*, dan penelitian ini tidak menguji efektifitas hasil belajar siswa.

Analisis kebutuhan hanya dilakukan di SMA Budi Agung Medan.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan tersebut, dirumuskan sebagai berikut,

1. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Menulis Puisi?
2. Bagaimana efektivitas pengujian produk dengan menggunakan media pembelajaran Interaktif Menulis Puisi pada siswa kelas X SMA Budi Agung Medan?

1.5. Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan masalah penelitian, tujuan penelitian Penelitian dan pengembangan ini adalah

1. Mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran menulis puisi yang layak, mudah dan menarik digunakan.
2. Mengetahui efektifitas produk media pembelajaran interaktif Menulis Puisi pada siswa kelas X SMA Budi Agung Medan?

1.6. Mamfaat Penelitian

Temuan penelitian ini memiliki manfaat teoritis dan praktis

1.6.1 Secara teoritis

Secacara teoritis temuan kajian ini memberi sumbangan terhadap teori pembelajaran tentang menulis puisi, disamping itu temuan penelitian ini juga bermanfaat sebagai rujukan dalam penelitian lebih lanjut.

1.6.2 Secara Praktis

Secara praktis temuan penelitian ini memberi sumbangan dan mamfaat seabai berikut.

1. Manfaat bagi Siswa

- a. Menarik minat dalam pembelajaran menulis puisi.
- b. Media pembelajaran puisi sebagai sumber belajar yang diharapkan dapat mempermudah mempelajari materi menulis puisi.
- c. Siswa mampu belajar secara mandiri, efektif, dan terarah.
- d. Siswa akan lebih senang dengan pembelajaran menulis puisi kerana adanya media interaktif baru yang menarik.
- e. Siswa mampu lebih kreatif dengan menghasilkan produk teks puisi.

2. Manfaat bagi Guru

- a. Membantu guru untuk membangkitkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran puisi.
- b. Diharapkan mampu menginspirasi guru untuk membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif.

- c. Guru akan lebih antusias dalam mengajarkan pembelajaran menulis puisi sehingga prestasi belajar siswa akan meningkat dan akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan serta tidak terkesan klasik.

3. Manfaat bagi Peneliti

- a. Memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam membuat media pembelajaran yang lebih inovatif untuk pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya puisi.
- b. Menambah kreativitas untuk membuat desain dan produk media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan produktif.