

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia teknologi komputer saat ini membuka peluang yang sangat lebar bagi pendidik untuk memanfaatkannya dengan baik. Salah satunya adalah mengembangkan media pembelajaran puisi rakyat berbasis *macromedia flash* pada siswa kelas VII SMP Negeri 18 Medan. *Macromedia flash* adalah sebuah program multimedia dan animasi interaktif dengan menggunakan secara optimal kemampuan fasilitas menggambar dan bahasa pemrograman pada *flash (action Script)* yang dikemas dengan baik dapat menarik perhatian siswa dan menumbuhkan motivasi belajar.

Media pembelajaran puisi rakyat berupa animasi tentunya dapat membuat siswa tertarik. Media animasi merupakan salah satu cara membangkitkan semangat belajar siswa yang intensif, bebas dari ketegangan dan bersifat tidak monoton. Maka dari itu diciptakan media pembelajaran dengan memunculkan animasi. Dengan hadirnya media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat menciptakan suasana nyaman dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran di sekolah tersebut masih menggunakan metode ceramah dan media power point sehingga pembelajaran hanya bersifat satu arah serta kurang menumbuhkan minat belajar siswa. Selain dengan metode ceramah dan power point biasanya guru hanya menggunakan papan tulis, buku teks dan LKS. Hal tersebut menghambat upaya pengoptimalan pembelajaran, misalnya saja (1) hasil belajar siswa pada umumnya hanya sampai pada tingkat penguasaan

terendah, siswa umumnya belajar dengan teknik menghafal penjelasan dari guru atau dari buku-buku, (2) sumber yang digunakan siswa terbatas pada penjelasan guru dan sedikit dari buku-buku pegangan, (3) dalam kegiatan mengajar, guru kurang merangsang aktivitas belajar siswa secara optimal, metode yang digunakan hanya sebatas ceramah dan tanya jawab.

Daryanto (2013: 164) mengatakan bahwa penggunaan *Microsoft Power Point* hanya dapat dijalankan/dioperasikan pada sistem operasi Windows saja, harus ada persiapan yang cukup menyita waktu dan tenaga, para pendidik harus memiliki cukup kemampuan untuk mengoperasikan program ini, agar jalannya presentasi tidak banyak hambatan, *Microsoft Power Point* hanya bisa dijalankan oleh guru dan siswa hanya memperhatikannya saja. Sarini, dkk (2013, vol.1, no.4), mengatakan bahwa:

“Pembelajaran dengan metode klasik seperti ceramah, yang pada umumnya kurang memanfaatkan adanya metode lain dalam pembelajaran, sehingga dapat menimbulkan kejenuhan dalam lingkungan belajar dan guru dipandang sebagai sumber utama dalam belajar. Pada dasarnya, pembelajaran model ini kurang menimbulkan sikap antusias pada siswa. Siswa cenderung bosan dan kurang memahami, karena hanya mendengarkan. Hal tersebut dapat menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.”

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dengan menggunakan komputer belum pernah diterapkan oleh guru. Komputer dapat membuat suatu konsep lebih menarik, sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Jelas bahwa, peran teknologi dan penggunaan perangkat lunak khususnya dalam proses pendidikan sangat

bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik serta banyak digunakan. Kellar, dkk (2003, vol. 6, no. 4), yang mengatakan bahwa:

*“Educators have a long history of using technology, from the abacus to the Internet, to enhance teaching and learning. The advent of the Internet has resulted in the creation of many educational web sites, both commercial and academic, targeting a wide variety of audiences. Some sites focus on students and parents, with interactive games and tutorials, while other sites are aimed at teachers, providing class activities, lesson plans and other pedagogical content.”*

Pemaparan di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran kurang dimanfaatkan secara optimal. Kebutuhan siswa belajar secara konkret tidak terpenuhi sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Pernyataan ini diuraikan berdasarkan hasil analisis kebutuhan berupa angket yang diberikan kepada guru dan siswa. Dari hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran. Guru mata pelajaran bahasa Indonesia juga menyatakan bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* untuk mempermudah penyampaian materi, hal ini diketahui melalui wawancara lisan peneliti kepada guru bahasa Indonesia.

Menggunakan media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan isi materi pelajaran agar lebih jelas dan mudah dipahami siswa. sehingga guru tidak perlu lagi menyampaikan seluruh materi pelajaran melalui ceramah, tetapi guru bertugas sebagai fasilitator dalam memecahkan kesulitan-kesulitan belajar yang dialami oleh siswa.

Guru perlu meningkatkan penggunaan media pembelajaran sehingga akan berpengaruh pada tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan

diperoleh data ketuntasan ulangan harian siswa kelas VII SMP Negeri 18 Medan dalam memahami materi pembelajaran puisi rakyat masih sangat rendah. Jumlah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 18 Medan yang tuntas pada saat ulangan harian materi puisi rakyat khususnya pantun berjumlah 154 siswa atau hanya 43,9% dari jumlah keseluruhan siswa. Dapat disimpulkan bahwa jumlah siswa yang tidak tuntas lebih banyak atau sekitar 56,1% dari jumlah keseluruhan siswa yang terdiri dari 9 kelas.

Memahami materi puisi rakyat merupakan suatu hal yang berat bagi peserta didik, karena kurang menariknya penyampaian materi ajar. Melihat kondisi seperti ini, maka pengembangan permainan berbasis *Macromedia Flash* untuk pembelajaran memahami puisi rakyat pada siswa kelas VII SMP ini merupakan salah satu alternatif pemecahan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media yang berbasis *Macromedia Flash* berupa *game* (permainan) yang dikemas dengan baik dapat menarik perhatian siswa dan menumbuhkan motivasi belajar. Dengan adanya media pembelajaran berbasis *macromedia flash* diharapkan dapat membuat siswa lebih senang, tertarik terhadap pelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam memahami materi puisi rakyat. Utama, dkk (2012, vol. 1, no. 1), yang mengatakan bahwa:

“Penggunaan *Macromedia Flash 8* dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran diharapkan dapat membuat siswa lebih mudah untuk mengingat materi yang diajarkan, menjawab soal-soal latihan sebagai pemantapan pemahaman materi serta memberikan pengalaman baru untuk membuat siswa menjadi termotivasi. Pemilihan jenis huruf yang menarik dalam penyajian materi diharapkan dapat membuat siswa lebih mudah untuk mengingat materi yang diajarkan. Dengan demikian, media pembelajaran dengan *Macromedia Flash 8* memberikan peluang kepada siswa untuk berkeaktivitas,

memperoleh pengalaman dalam belajar sehingga menjadikan hasil belajar siswa menjadi meningkat.”

Puisi rakyat adalah salah satu jenis teks yang bergenre non naratif, dan merupakan materi di kelas VII pada kurikulum 2013 yang sesuai dengan silabus bahasa Indonesia. Pembahasan materi puisi rakyat di buku siswa dan buku guru berupa pantun, syair, dan gurindam. Memahami materi puisi rakyat sangat penting bagi siswa karena puisi rakyat merupakan warisan budaya bangsa yang wajib dipelihara.

Pantun merupakan salah satu karya sastra lama yang terkenal di Nusantara, dan memuat nilai-nilai pendidikan, moral, nasihat, adat-istiadat, serta ajaran-ajaran agama. Pantun juga memiliki fungsi pergaulan yang kuat, bahkan hingga sekarang. Di kalangan pemuda sekarang, kemampuan berpantun biasanya dihargai. Pantun menunjukkan kecepatan seseorang dalam berpikir dan bermain-main dengan kata. Secara umum peran sosial pantun adalah sebagai alat penguat penyampaian pesan. Seperti yang dikatakan oleh Tenas Effendy (2005: 53) bahwa pantun menjadi penuntun. Penjelasan tersebut menegaskan fungsi pantun sebagai penjaga dan media kebudayaan untuk memperkenalkan dan menjaga nilai-nilai masyarakat. Jadi, penting bagi siswa dalam mempelajari pantun selain untuk melestarikan kebudayaan, pantun dapat meningkatkan kemampuan menjaga alur berpikir siswa.

Observasi dan wawancara langsung yang dilakukan kepada beberapa guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 18 Medan terdapat permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Permasalahan yang didapati, yaitu siswa belum memahami dengan baik materi puisi rakyat dan ciri-cirinya, pemaparan

materi dan media yang digunakan guru kurang mampu dalam mengembangkan materi ajar. Padahal media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan isi materi pelajaran agar lebih jelas dan mudah dipahami siswa. Sehingga guru tidak perlu lagi menyampaikan seluruh materi pelajaran melalui ceramah, tetapi guru bertugas sebagai fasilitator dalam memecahkan kesulitan-kesulitan belajar yang dialami oleh siswa. Muljo, Ariani (2014: 26-30), menyatakan sebagai berikut:

*“Teachers in teaching activities can utilize laptops (portable computers) and LCD projector in the member learning materials to the students. Through this technological sophistication PBM will certainly be much more interesting. And, the more creative teachers in using technology, it will better the absorption capacity of the student to the subject matter.”*

Media pembelajaran puisi rakyat khususnya pantun berbasis *macromedia flash* dapat memaparkan materi pelajaran dari konsep yang abstrak menjadi bersifat kongkret, sehingga dapat membantu memudahkan penyerapan materi pelajaran oleh siswa. Sesuai dengan temuan Dedi Rohendi (2012, vol. 9, no. 4) dalam *International Journal of Computer Science Issues* yang berjudul *Developing E-Learning Based on Animation Content for Improving Mathematical Connection Abilities in High School Students*, menyatakan bahwa media animasi (*macromedia flash*) lebih efektif daripada media pembelajaran konvensional.

Permasalahan pada uraian di atas membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul Pengembangan Media Pembelajaran Puisi Rakyat Berbasis Macromedia Flash pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 18 Medan.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan paparan latar belakang masalah di atas, antara lain:

- (1) Proses pembelajaran di sekolah tersebut masih menggunakan metode ceramah (konvensional) dan *microsoft power point*.
- (2) Penggunaan media pembelajaran puisi rakyat berbasis *macromedia flash* belum pernah diterapkan guru di SMP Negeri 18 Medan.
- (3) Kebutuhan siswa belajar secara konkret tidak terpenuhi sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.
- (4) Sumber yang digunakan siswa terbatas pada penjelasan guru dan sedikit dari buku-buku pegangan.
- (5) Guru belum menggunakan media pembelajaran yang bersifat membangkitkan minat dan keingintahuan siswa pada materi pembelajaran.
- (6) Penggunaan media yang digunakan guru di sekolah tersebut masih sangat terbatas dan tidak bervariasi.

## 1.3. Pembatasan Masalah

Ruang lingkup dari pengembangan ini adalah materi Puisi Rakyat pada siswa kelas VII SMP Negeri 18 Medan yang berupa pantun, syair, dan gurindam. Dari paparan tersebut peneliti membatasi materi yang akan menjadi ruang lingkup pembahasan dalam penelitian ini, yaitu "Pantun". Materi pantun pada siswa kelas VII SMP Negeri 18 Medan yang meliputi pengertian pantun, ciri-ciri pantun, jenis-jenis pantun, dan pola pengembangan isi pantun. Media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran interaktif yang aplikasinya

dibuat dengan *software* berbasis *Macromedia Flash*. Analisis kebutuhannya dilakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 18 Medan.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- (1) Bagaimanakah hasil pengembangan media pembelajaran puisi rakyat berbasis *Macromedia Flash* pada siswa kelas VII SMP Negeri 18 Medan?
- (2) Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran puisi rakyat berbasis *Macromedia Flash* pada siswa kelas VII SMP Negeri 18 Medan?
- (3) Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran puisi rakyat berbasis *Macromedia Flash* pada siswa kelas VII SMP Negeri 18 Medan?

#### 1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai atas pengembangan media ini adalah;

- (1) Mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran puisi rakyat berbasis *Macromedia Flash* untuk siswa kelas VII SMP Negeri 18 Medan.
- (2) Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran puisi rakyat berbasis *Macromedia Flash* pada siswa kelas VII SMP Negeri 18 Medan.
- (3) Mendeskripsikan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran puisi rakyat berbasis *Macromedia Flash* pada siswa kelas VII SMP Negeri 18 Medan.



## 1.6. Manfaat Penelitian

Hal-hal yang diungkapkan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan secara praktis.

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat.

- (1) Sebagai bahan informasi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pantun atau pada materi lain yang merupakan cakupan dari pembelajaran bahasa Indonesia.
- (2) Sebagai salah satu alternatif dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* bagi guru agar mampu mendesain dan mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif.

Sedangkan manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

- (1) Memberikan data empiris tentang pencapaian tujuan pembelajaran bila menerapkan multimedia pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
- (2) Dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri.
- (3) Dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran pantun siswa di SMP Negeri 18 Medan
- (4) Dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Macromedia Flash*.
- (5) Sebagai bahan pertimbangan bagi guru bidang studi Bahasa Indonesia dalam mempersiapkan materi pembelajaran pantun.