

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan (1) latar belakang masalah, (2) tujuan penelitian, (3) spesifikasi produk, (4) ruang lingkup dan keterbatasan masalah, (5) kegunaan penelitian, (6) penegasan istilah, (7) sistematika pembahasan. Secara berturut-turut, kedelapan hal tersebut dijabarkan sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pelestarian budaya daerah merupakan tanggung jawab seluruh masyarakat Indonesia. Salah satu budaya tersebut adalah puisi rakyat. Puisi rakyat merupakan salah satu karya sastra yang cukup populer di Indonesia. Puisi rakyat di setiap daerah mempunyai kekhasannya masing-masing. Salah satu upaya dalam hal pelestarian puisi rakyat adalah dengan memasukkan puisi rakyat ke dalam materi yang wajib dipelajari di jenjang SMP atau MTs. Oleh karena itu, puisi rakyat menjadi salah satu kompetensi penting dalam pendidikan di Indonesia. Hal tersebut sesuai dengan UU RI Nomor 20 Tahun 2003 pasal 4 (ayat 1) tentang sistem pendidikan nasional, keberagaman budaya dinyatakan sebagai nilai kultural dan kemajemukan bangsa yang harus dijunjung tinggi sebagai satu prinsip penyelenggaraan pendidikan.

Pembelajaran puisi rakyat dalam kurikulum 2013 diajarkan di tingkat SMP atau MTs kelas 7 pada semester dua. Hal tersebut juga dijelaskan oleh Rubiyatno (2019:592) yang menyebutkan kompetensi dasar teks puisi rakyat

dipaparkan dalam kurikulum 2013 jenjang SMP. Teks puisi rakyat tersebut terbagi antara kompetensi dasar pengetahuan dan juga kompetensi dasar keterampilan. Pemberian materi teks puisi rakyat sendiri merupakan bagian dari pelestarian sastra Indonesia yang menjadi salah satu budaya Indonesia.

Teks puisi rakyat dipilih dalam penelitian ini dilatarbelakangi oleh guru yang sering melupakan aspek puisi rakyat daerah setempat dalam pembelajaran. Memang benar jika di dalam buku teks Bahasa Indonesia pegangan guru ataupun pegangan peserta didik hanya mencantumkan tiga puisi rakyat, yaitu pantun, syair, dan gurindam. Akan tetapi, hal tersebut disebabkan oleh buku pegangan tersebut didistribusikan ke seluruh wilayah Indonesia. Tugas mencantumkan puisi rakyat daerah setempat seharusnya menjadi tugas guru. Hal tersebut dikarenakan, puisi rakyat daerah setempat di setiap wilayah pastinya berbeda-beda.

Hal tersebut juga seharusnya berlaku bagi guru Bahasa Indonesia di MTsN 1 Kediri. MTsN 1 Kediri adalah salah satu sekolah negeri yang terletak di Kecamatan Pare, Kabupaten Kediri. Hal pertama yang menjadi daya tarik MTsN 1 Kediri adalah penerapan disiplinnya yang tinggi. Sekolah ini juga menjadi *role model* sekolah-sekolah yang lain. Hal tersebut bukanlah tanpa alasan, sebab sekolah ini banyak melahirkan peserta didik yang berprestasi baik dari segi akademik dan nonakademik. Selain itu, fasilitas di sekolah ini cukup lengkap. Fasilitas lengkap tersebut dibuktikan dengan adanya *LCD Proyektor* di setiap kelas. Akan tetapi, fasilitas lengkap tersebut belum diikuti dengan pemanfaatan fasilitasnya dengan baik.

Proses pembelajaran teks puisi rakyat di dalam kelas pasti membutuhkan yang namanya alat bantu yang digunakan oleh guru. Alat bantu tersebut berupa media pembelajaran. Menurut Hilir (2021:1) media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pendidikan. Oleh karena itu, media pembelajaran adalah alat untuk membantu guru menyampaikan materi dan sebagai alat untuk peserta didik memahami materi yang disampaikan.

Penggunaan media seharusnya merupakan bagian yang mendapatkan perhatian lebih dari guru. Hal tersebut dikarenakan selain sebagai pengajar, guru juga sebagai fasilitator peserta didik. Oleh karena itu, guru saat ini dituntut harus profesional. Guru profesional adalah guru yang meningkatkan kompetensi, dan selalu memperbarui informasi agar tidak menjadi guru yang kudet (Apandi & Rosdianawati, 2017:5). Kudet tersebut maksudnya adalah guru dituntut untuk selalu mengikuti perkembangan teknologi pendidikan. Salah satu pemanfaatan teknologi pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran idealnya harusnya seimbang antara media berbasis teknologi dan media konvensional. Akan tetapi, fakta di lapangan tidak menunjukkan hal demikian.

Menurut Sukiman (2012:3) tujuan adanya teknologi pendidikan saat ini untuk memecahkan persoalan belajar manusia atau mempermudah peserta didik untuk belajar dan mencapai hasil secara optimal. Akan tetapi, menurut Rahim, Suherman, & Murtiani (2019:134) menyebutkan jika dari 2,7 juta guru yang ada di Indonesia, hanya 10% sampai 15% yang memanfaatkan

teknologi dalam pembelajaran di kelas. Pendapat tersebut bukanlah tanpa alasan, sebab fakta di lapangan ditemukan jika di MTsN 1 Kediri dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru jarang menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Guru cenderung lebih sering menggunakan buku teks sebagai media.

Berdasarkan hasil observasi di MTsN 1 Kediri, pembelajaran teks puisi rakyat selama ini hanya menggunakan media buku teks dalam proses kegiatan pembelajaran. Hal tersebutlah yang mendorong harus adanya pemutakhiran dalam media pembelajaran. Di era globalisasi yang semakin maju ini selain buku teks, pemanfaatan teknologi pendidikan dalam hal media pembelajaran perlu diimbangi. Hal tersebut bukanlah tanpa alasan, sebab ditemukan fakta jika banyak peserta didik yang belum mengenal apa itu *Microsoft Office PowerPoint*. Ketika mereka mengisi kuesioner analisis kebutuhan, banyak yang bertanya apa itu *PowerPoint*. Hal tersebut merupakan dampak dari seringnya penggunaan buku dan melupakan teknologi dalam media pembelajaran.

Oleh karena itu, berdasarkan masalah di atas perlunya pengembangan media pembelajaran yang berbasis teknologi sangatlah penting. Akan tetapi, berdasarkan wawancara yang dilakukan, guru enggan menggunakan media yang lain. Hal tersebut dikarenakan, jika menggunakan media lainnya memerlukan waktu dalam pembuatannya. Fakta di lapangan tersebut didukung pendapat dari Hilir (2021:1) yang menyebutkan jika media pembelajaran masih sering terabaikan karena berbagai alasan, seperti:

terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain.

Oleh karena itu, peneliti merasa jika pengembangan media pembelajaran merupakan langkah efektif untuk menanggulangi minimnya penggunaan media pembelajaran di sekolah. Pengembangan media pembelajaran tersebut tentunya searah dengan perkembangan teknologi. Berdasarkan penelitian Eylier dan Giles (Kurniati, 2016:2) membuktikan bahwa keefektifan pembelajaran dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Melihat hal tersebut, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam pengembangan media pembelajaran ini, peneliti memilih menggunakan media pembelajaran berbasis komputer, yaitu memanfaatkan aplikasi *Microsoft Office PowerPoint*. Pemilihan tersebut berdasarkan pertimbangan dari beberapa hal. Pertama, aplikasi ini sudah banyak dikenal oleh guru sehingga guru tidak kesulitan dalam mengoperasikannya. Kedua, penggunaan aplikasi ini relatif mudah. Ketiga, pilihan menu yang tersedia di aplikasi tersebut cukup lengkap dan mudah digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Keempat, memungkinkan penggunaan animasi dan multimedia interaktif.

Sebenarnya, pengembangan media pembelajaran pada teks puisi rakyat sudah pernah dilakukan. Pertama, pengembangan media pembelajaran teka-teki terintegrasi pantun pada tahun 2012 yang dilakukan oleh Tiyan

Rahayu Ningtyas di SMPN 3 Sugio Lamongan. Pada pengembangan tersebut dihasilkan data bahwa media tersebut sangat layak digunakan. Akan tetapi, kekurangan dalam media ini adalah hanya fokus pada puisi rakyat jenis pantun dan melupakan jenis-jenis puisi rakyat daerah setempat. Selain itu, pengembangan media ini belum memanfaatkan teknologi pendidikan.

Kedua, pengembangan media *lectora* yang dilakukan oleh Khairul Muttaqin dan Itsnaniyah Umie M. pada tahun 2020 di SMP Alizza Batu. Pada penelitian pengembangan ini, sudah memanfaatkan teknologi pendidikan dengan penggunaan aplikasi *lectora*. Akan tetapi, kekurangannya terletak pada bagian materi yang disajikan belum membahas puisi rakyat daerah setempat.

Ketiga, pengembangan media pembelajaran berbasis *Ispring* yang dilakukan oleh Koo Bintang Adi Saputra pada tahun 2020 di SMP Muhammadiyah 1 Palembang. Pada penelitian pengembangan ini, sudah memanfaatkan teknologi pendidikan dengan menggunakan aplikasi *Ispring*. Akan tetapi, penelitian pengembangan ini juga belum menyajikan puisi rakyat daerah setempat. Sementara itu, untuk penelitian lain di wilayah Pulau Jawa khususnya Provinsi Jawa Timur, belum ditemukan penelitian pengembangan yang selain memanfaatkan teknologi pendidikan juga menyajikan puisi rakyat daerah setempat.

Berdasarkan pemaparan di atas, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sangatlah dibutuhkan. Selain untuk mengatasi minimnya media pembelajaran, pengembangan ini juga sebagai langkah pemanfaatan

teknologi dalam bidang pendidikan. Sementara dalam hal materi, penyajian materi yang lengkap dan baik juga dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan media sebagai alat perantara materi yang disampaikan guru kepada peserta didik. Sedangkan dalam hal penyajian materi puisi rakyat daerah setempat adalah sebagai bentuk pelestarian dan pengenalan budaya daerah kepada generasi muda.

Dalam pengembangan media pembelajaran ini memperhatikan kriteria pengembangan, yaitu kesesuaian pengembangan media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan siswa. Media pembelajaran ini juga dirancang untuk menjadi inovasi baru dalam pembelajaran teks puisi rakyat. Penelitian yang dilakukan berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif pada Teks Puisi Rakyat di Kelas VII MTs Negeri 1 Kediri*”.

1.2 Tujuan Penelitian

- a. Mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif pada teks puisi rakyat siswa kelas VII MTs.
- b. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif pada teks puisi rakyat siswa kelas VII MTs.

1.3 Spesifikasi Produk

- a. Spesifikasi umum, yaitu sebagai berikut.
 - 1) Berlaku hanya untuk pembelajaran kelas VII MTs.

- 2) Pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Microsoft Office PowerPoint*.
 - 3) *PowerPoint* interaktif adalah media pembelajaran yang memuat materi teks puisi rakyat.
 - 4) Dapat dibuka dengan menggunakan komputer dan laptop yang terdapat aplikasi *Microsoft Office PowerPoint*.
- b. Isi media pembelajaran, yaitu sebagai berikut.
- 1) Gambar, berisikan gambar yang menarik untuk dapat menarik perhatian siswa. Mulai dari gambar gunung, laut, danau, pohon, bulan, dan sebagainya.
 - 2) Video pembelajaran, video ini berisikan materi tentang puisi rakyat daerah yang dibuat dengan menggunakan *PowerPoint*. Untuk dapat menjadi video, format penyimpanannya dipilih *wmv*. Format tersebut dipilih untuk menghindari eror dalam pemutaran video. Video pembelajaran selanjutnya adalah contoh-contoh teks puisi rakyat daerah yang diambil dari *youtube* dan untuk referensi *link youtube* tersebut sudah tercantum pada referensi di media pembelajaran. Durasi video dalam media pembelajaran ini dibuat tidak terlalu panjang agar tidak memakan waktu, yaitu tiga sampai empat menit.
 - 3) Animasi, media pembelajaran ini menyajikan beberapa animasi di dalamnya. Mulai dari burung terbang dari arah kanan ke kiri atau sebaliknya. Ada juga pohon bergerak tertiuip angin, bunga bergerak,

komet jatuh, matahari bercahaya, teks bergerak, tabel bergerak, dan sebagainya.

- 4) Media pembelajaran yang dikembangkan terdapat beberapa menu di dalamnya sebagai berikut.
 - a) Pembukaan, terdiri dari judul media (Belajar Sastra Lisan dengan Puisi Rakyat), tombol mulai, informasi tombol, petunjuk penggunaan, dan tombol keluar.
 - b) Menu sentral, terdiri dari menu KD, materi, kuis, dan referensi
 - c) Submenu KD, berisi uraian kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi.
 - d) Submenu materi, terdiri dari menu pengertian puisi rakyat, jenis-jenis puisi rakyat, struktur dan kebahasaan puisi rakyat, dan contoh puisi rakyat.
 - e) Submenu kuis, terdiri dari menu kuis satu, kuis dua, dan kuis tiga. Kuis tersebut berisi pertanyaan yang sesuai dengan materi teks puisi rakyat yang terdapat dalam media.
 - f) Submenu referensi, berisikan daftar rujukan yang digunakan untuk menyusun materi dalam media pembelajaran.
- 5) Materi teks puisi rakyat disajikan dengan dua bentuk, yaitu dengan teks dan video yang akan diajarkan. Bentuk teks berisikan uraian materi yang terdapat animasi. Bentuk video berisikan suara penjelasan materi yang dilengkapi dengan teks dan ilustrasi video yang menarik.

- c. Kebahasaan media pembelajaran.
 - 1) Menggunakan bahasa baku.
 - 2) Menggunakan bahasa yang mudah dipahami, sehingga tidak muncul penafsiran ganda.
 - 3) Menggunakan kalimat singkat, jelas dan lugas.
- d. Penyajian media *PowerPoint* interaktif ini dilengkapi dengan animasi, audio, dan tombol navigasi yang memanfaatkan fitur *hyperlink*. Fitur *hyperlink* ini memungkinkan pengguna memilih mau ke slide yang mana terlebih dahulu tanpa harus membuka satu-satu.
- e. Kegrafikan media pembelajaran.
 - 1) ukuran *slide* adalah *on-screen show (16:9)* dengan orientasinya adalah *landscape*.
 - 2) Gambar menggunakan warna-warna cerah yang dipadukan dengan warna dasar agak gelap untuk membuat gradasi yang menarik.
 - 3) Setiap submenu mempunyai templat *slide* yang berbeda-beda. Penggunaan templat yang berbeda akan membuat siswa tidak bosan dan fokus dalam pembelajaran.

1.4 Asumsi, Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

1.4.1 Asumsi Penelitian

Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif untuk teks puisi rakyat ini mampu mengatasi minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan ini memperhatikan kebutuhan peserta didik.

1.4.2 Ruang Lingkup Penelitian

- a. Penelitian hanya dilakukan di MTs Negeri 1 Kediri.
- b. Peserta didik yang menjadi objek dalam uji coba skala kecil penelitian ini adalah peserta didik kelas VII D MTs Negeri 1 Kediri.

1.4.3 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini dilakukan agar hasil penelitian lebih jelas dan tidak menimbulkan banyak penafsiran. Penelitian ini adalah pengembangan dan penilaian uji kelayakan media berdasarkan hasil validasi media dan validasi materi dari media pembelajaran *PowerPoint* interaktif pada teks puisi rakyat kelas VII MTs Negeri 1 Kediri. Uji coba skala kecil yang dilakukan pada penelitian ini berfokus pada peserta didik di MTs Negeri 1 Kediri, tepatnya pada kelas VII D.

1.5 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini dirancang untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif yang sesuai dengan kompetensi peserta didik di kelas VII MTs yang lebih menarik serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Selain itu, sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kegunaan secara teoretis dan praktis.

a. Kegunaan Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumbangan pemikiran di dunia pendidikan, khususnya pada pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia *PowerPoint* interaktif pada KD teks puisi rakyat pada jenjang MTs kelas VII.

b. Kegunaan Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat berguna bagi guru, peserta didik, sekolah, dan peneliti lain.

1) Kegunaan bagi guru

Sebagai pengayaan untuk guru dalam pembelajaran memahami teks puisi rakyat. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengajarkan materi kepada peserta didik.

2) Kegunaan bagi peserta didik

Memudahkan peserta didik dalam mempelajari dan memahami materi teks puisi rakyat yang disampaikan oleh guru.

3) Kegunaan bagi sekolah

Memberikan sumbangan yang baik bagi perbaikan pembelajaran Bahasa Indonesia. Diharapkan media pembelajaran ini juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga meningkatkan kualitas sekolah serta menambah media pembelajaran sekolah yang berbasis teknologi.

4) Kegunaan bagi peneliti lain.

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti lain yang ingin mengadakan penelitian serupa.

1.6 Penegasan Istilah

a. Media Pembelajaran

Menurut Nurdyansyah (2019:47) media pembelajaran adalah semua hak yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari seorang guru kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian peserta didik sehingga terjadi proses pembelajaran.

b. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif menurut Mudinillah (2021:26) adalah gabungan berbagai media seperti teks, gambar, animasi, video, dan lainnya. Gabungan media tersebut digunakan pada alat bantu berupa komputer, *keyboard*, *mouse*, dan beberapa perangkat lain yang dioperasikan oleh pengguna.

c. *Microsoft Office PowerPoint*

Menurut Lestari (2020:10) *Microsoft PowerPoint* merupakan salah satu perangkat lunak yang sering digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran sederhana namun tetap menarik. Hal tersebut ditunjang melalui menu-menu yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

d. Teks Puisi Rakyat

Puisi rakyat menurut Juwati (2018:24) merupakan kesusastraan rakyat yang biasanya terdiri dari beberapa deret sajak, ada yang berdasarkan panjang pendek suku kata, lemah tekanan suara, atau hanya berdasarkan irama. Puisi rakyat sendiri menurut Efendi (2020:35) mempunyai berbagai macam bentuk. Diantaranya dapat berbentuk ungkapan tradisional atau peribahasa, pertanyaan tradisional, cerita rakyat, dan kepercayaan rakyat yang berupa mantra-mantra.

1.7 Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika penulisan laporan penelitian dan pengembangan ini dijelaskan sebagai berikut.

- a. Bab I Pendahuluan**, berisi latar belakang masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.
- b. Bab II Kajian Pustaka**, memaparkan teori-teori yang berhubungan dengan media pembelajaran, multimedia interaktif, *Microsoft office powerpoint*, serta teks puisi rakyat, kerangka berpikir dan juga penelitian terdahulu yang mendasari adanya penelitian ini.
- c. Bab III Metode Penelitian dan Pengembangan**, berisikan paparan model pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, desain uji coba, jenis data, instrument pengumpulan data, serta teknik analisis data.

- d. **Bab IV Hasil Pengembangan dan Pembahasan**, berisi paparan data hasil pengembangan meliputi analisis data kebutuhan peserta didik, pengembangan produk media, validasi media pembelajaran, revisi produk, uji coba produk, hasil umpan balik peserta didik, dan kajian produk akhir.
- e. **Bab V Kajian dan Saran**, berisikan uraian kajian produk pengembangan yang telah direvisi, implikasi, dan juga saran.