

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan delapan subbab yang terdiri atas (a) latar belakang masalah, (b) perumusan masalah, (c) tujuan penelitian dan pengembangan, (d) kegunaan penelitian dan pengembangan, (e) penegasan istilah, (f) spesifikasi produk yang diharapkan, (g) asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan, (h) sistematika pembahasan. Kedelapan pembahasan tersebut dijabarkan sebagai berikut.

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang serba canggih berdampak pada segala bidang kehidupan, terutama dalam bidang pendidikan. Ada berbagai hasil perkembangan teknologi yang kini dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran seperti halnya aplikasi. Hal ini selaras dengan pendapat Purnamasari yang mengungkapkan bahwa ada banyak aplikasi yang sesuai dan menunjang kegiatan pembelajaran sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif antara pendidik dan siswa.¹ Aplikasi tersebut digunakan dalam kegiatan pembelajaran berupa media pembelajaran.

Menurut Sidqi, media pembelajaran merupakan suatu alat yang bisa digunakan sebagai pembawa pesan berupa materi pembelajaran untuk disampaikan kepada siswa sehingga dapat memudahkan pembelajaran.² Media pembelajaran bisa berupa media cetak, media audio, ataupun media audio visual. Thea Teresia mengungkapkan bahwa penerapan media dengan berbagai gambar visual dapat

¹ Nurna L. Purnamasari, "Metode Addie pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK" *Jurnal Pena SD Vol. 05 No. 1* (2019): hlm 23–31.

² Muhammad Sidqi, "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Focusky pada Siswa Kelas XII SMA Negeri 7 Kota Jambi," 2021, hlm 9.

menarik perhatian siswa. Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran tersebut perlu diinovasikan sesuai dengan kondisi di lapangan.³ Media pembelajaran yang sesuai akan menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Pada kenyataannya, pemanfaatan media pembelajaran di lembaga pendidikan masih banyak mengalami kendala dan menyebabkan tujuan pembelajaran tidak bisa tercapai secara maksimal. Salah satu kendala yang ditemukan, yaitu belum adanya inovasi media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sehingga pembelajaran terkesan monoton dan cenderung membosankan. Alwi mengatakan bahwa penggunaan media yang kreatif di lembaga sekolah masih kurang, guru cenderung menggunakan media yang lebih sederhana seperti papan tulis maupun buku paket.⁴ Permasalahan tersebut sering kali terjadi pada setiap mata pelajaran, salah satunya pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Purwasih mendefinisikan pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai suatu proses mempelajari dan menyajikan informasi melalui sarana komunikasi yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa, baik secara lisan maupun tulis sehingga melahirkan generasi yang cinta akan bahasa maupun budaya Indonesia.⁵ Pada dasarnya, pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk melatih keterampilan siswa dalam berbahasa yang baik dan benar. Meskipun demikian, hingga saat ini mata pelajaran Bahasa Indonesia masih dipandang sebelah mata. Sependapat dengan Krissandi yang menyatakan bahwa minat siswa dalam

³ Thea Theresia Coba, "Pengembangan Media Presentasi Berbasis Aplikasi Focusky dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Srijaya Negara Palembang" (Universitas Sriwijaya, 2020) hlm 2.

⁴ Said Alwi, *Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran, Problematika Guru dalam Media Itqan Vol. 8*, 2017 hlm 150.

⁵ Dwi Hasqi Purwasih, "Peningkatan Kemampuan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Pendekatan Brainstroming di Kelas V SD Negeri 1 Sokaraja Wetan" (Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2018) hlm 7.

pembelajaran Bahasa Indonesia cenderung kurang dibandingkan dengan mata pelajaran lain.⁶ Banyak yang menganggap pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran yang mudah dan tidak perlu dipelajari lagi, sehingga belum banyak inovasi media pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan.

Yuliansah mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran sekarang masih tetap terpusat pada guru dan kebanyakan hanya memanfaatkan *Powerpoint* saja sebagai media pembelajaran.⁷ Faktanya, perkembangan teknologi telah membawa fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan sebagai inovasi pengembangan media pembelajaran. Seperti halnya media pembelajaran berbasis *Focusky* yang memiliki fitur lebih banyak dibandingkan dengan *Powerpoint*.

Menurut Siregar, *Focusky* merupakan suatu program yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang inovatif dan menarik karena tampilan yang dapat diperbesar ataupun diperkecil dan dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran.⁸ Selain itu, pendidik dapat menambahkan video ataupun audio sebagai materi pendukung dan evaluasi. Media *Focusky* ini sangat tepat jika diimplementasikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi teks puisi. Materi puisi merupakan salah satu materi Bahasa Indonesia yang membutuhkan imajinasi yang tinggi sehingga diperlukan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Ada beberapa media pembelajaran yang digunakan oleh Guru bahasa Indonesia di MTs Negeri 5 Blitar dalam pembelajaran teks puisi. Media tersebut yaitu media

⁶ Apri Damai Sagita Krissandi dkk, *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD (Pendekatan Dan Teknis)* (Bekasi: Penerbit Media Maxima, 2018) hlm 3.

⁷ Yuliansah, "Efektivitas Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Animasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar," *Jurnal Efisiensi Vol. XV No. 2* (2018), hlm 26.

⁸ Latifah Agustine Siregar, "Penggunaan Aplikasi Focusky sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Melalui Pembelajaran Secara Online," 2021, hlm 10.

visual seperti gambar objek, peta konsep, dan sejenisnya. Guru belum memanfaatkan media berbasis audio visual seperti video. Dikembangkannya media pembelajaran Focusky ini diharapkan dapat menjadikan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, serta dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran pada teks puisi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru Bahasa Indonesia di MTs Negeri 5 Blitar, ditemukan bahwa para guru di sekolah tersebut belum terlalu memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah guru lebih suka menggunakan media visual atau sejenisnya karena tidak memakan waktu serta biaya. Guru juga terbiasa menggunakan media papan tulis dalam menyampaikan materi pembelajaran. Tidak adanya variasi dalam menggunakan media pembelajaran tersebut dapat menyebabkan siswa cenderung mudah bosan dan tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, seperti pada pembelajaran teks puisi. Oleh sebab itu, perlu adanya inovasi media pembelajaran yang bervariasi kepada siswa seperti media *Focusky*, sehingga pembelajaran terkesan lebih menyenangkan. Selaras dengan pendapat Anshori yang menyatakan bahwa kehadiran teknologi sebagai media pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.⁹

Berangkat dari permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran dengan Memanfaatkan Aplikasi *Focusky* dalam Materi Mengidentifikasi Unsur

⁹ Sodik Anshori, “Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran,” *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya Vol. 2 No. 1* (2019): 88–100.

Pembangun Teks Puisi bagi Siswa Kelas VIII”. Pengembangan media ini bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran teks puisi yang lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti memilih MTs Negeri 5 Blitar sebagai lokasi penelitian diawali dari kegiatan magang, peneliti belum menemukan banyak inovasi media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah tersebut. Hal tersebut sesuai dengan yang dikatakan guru Bahasa Indonesia bahwa kebanyakan guru masih menggunakan media konvensional dan lebih memilih untuk memanfaatkan media yang ada.

Adapun visi dari MTs Negeri 5 Blitar yaitu terbentuknya madrasah tsanawiyah negeri yang islami, unggul prestasi, berakhlakul karimah, dan berwawasan lingkungan. Sesuai dengan visi tersebut, peneliti memilih teks puisi yang bertemakan religi sebagai bahan materi yang diajarkan dalam media *Focusky*. Teks puisi tersebut berjudul “Doa” karya Chairil Anwar.

Pentingnya pengembangan media ini dilakukan, yaitu untuk memudahkan guru dan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru dapat memberikan pemahaman materi secara jelas dengan waktu yang efisien karena media yang dikembangkan dapat dirancang sebelum pembelajaran dimulai. Selain itu, penggunaan media ini diharapkan dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih tertarik pada pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi mengidentifikasi unsur pembangun teks puisi.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, identifikasi masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran yang ada di MTsN 5 Blitar masih sangat minim.
- b. Media pembelajaran teks puisi yang ada belum menunjang kegiatan pembelajaran siswa secara maksimal.
- c. Tenaga pendidik enggan untuk memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, penelitian dan pengembangan ini dibatasi oleh beberapa hal yaitu sebagai berikut.

- a. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia teks puisi kelas VIII.
- b. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Focusky* yang berisi materi-materi teks puisi.
- c. Penelitian pengembangan ini hanya dilakukan pada KD 3.7 mengidentifikasi unsur-unsur pembangun teks puisi yang diperdengarkan atau dibaca.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Focusky* dalam materi mengidentifikasi unsur pembangun teks puisi bagi siswa kelas VIII MTs Negeri 5 Blitar?
- b. Bagaimana kelayakan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Focusky* dalam materi mengidentifikasi unsur pembangun teks puisi bagi siswa kelas VIII MTs Negeri 5 Blitar?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan yang telah dipaparkan, tujuan dari penelitian dan pengembangan ini antara lain sebagai berikut.

1. Mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Focusky* dalam materi mengidentifikasi unsur pembangun teks puisi bagi siswa kelas VIII MTs Negeri 5 Blitar.
2. Menguji kelayakan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Focusky* dalam materi mengidentifikasi unsur pembangun teks puisi bagi siswa kelas VIII MTs Negeri 5 Blitar.

D. Kegunaan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kegunaan yang bersifat positif terhadap kegiatan pembelajaran, baik kegunaan secara teoretis maupun secara praktis.

1. Kegunaan Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kegunaan sebagai berikut.

- a. Menambah sumber ilmu pengetahuan dan sumber referensi bagi penelitian sejenis pada masa mendatang.
- b. Berkontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia pada kompetensi memahami materi puisi.

2. Kegunaan Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kegunaan sebagai berikut.

a. Bagi Pendidik

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan media ini, pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menarik dan tidak membosankan sehingga dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Media pembelajaran ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Dengan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, siswa akan termotivasi dan semangat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Adanya media pembelajaran akan meningkatkan kualitas sekolah dalam mencapai tujuan pembelajaran serta dapat memberikan kontribusi sarana dan prasarana sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil dan produk pada penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan sebagai referensi dan inovasi penelitian khususnya pada penelitian pengembangan media pembelajaran.

E. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu komponen untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dari seorang guru kepada para siswanya untuk mencapai target pembelajaran.¹⁰ Media pembelajaran dapat membangkitkan semangat dan motivasi siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

b. *Focusky*

Focusky merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh penyedia perangkat lunak presentasi digital terkemuka di dunia yaitu *Focusky Software Co. Ltd*, yang berkantor pusat di Hong Kong. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur presentasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif.¹¹

c. Teks Puisi

Puisi adalah salah satu ragam sastra yang bahasanya terikat oleh irama, mantra, rima dan dirangkai berdasarkan larik dan bait. Puisi merupakan karya sastra yang ditulis atas dasar perasaan dan pengalaman. Karya tersebut ditulis dengan memperhatikan kaidah kebahasaan yang indah dan serasi makna.¹²

¹⁰ Rahmawati Mulyaningtyas, "Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa," *Jurnal Belajar Bahasa Vol. 5 No. 1* (2020): 152, <https://doi.org/10.32528/bb.v5i1.3070>.

¹¹ Siregar, "Penggunaan Aplikasi Focusky sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Melalui Pembelajaran Secara Online.", 2021, hlm 10.

¹² Setiawan dan Andayani, *Strategi Ampuh Memahami Makna Puisi (Teori Semiotika Michael Riffaterre dan Penerapannya)* (Cirebon: Eduvision, 2019) hlm 1-2.

2. Penegasan Operasional

a. Pengembangan

Pengembangan dapat diartikan sebagai usaha untuk menciptakan, menginovasi, atau memanfaatkan sesuatu dengan tujuan untuk memberikan nilai yang lebih tinggi. Dalam penelitian ini, sesuatu yang dikembangkan berupa media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Focusky*. Aplikasi *Focusky* didesain sedemikian rupa sehingga dapat dijadikan sebagai media yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat untuk menyampaikan materi dari seorang guru kepada siswa demi mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Focusky*. Media tersebut berisikan materi pelajaran Bahasa Indonesia yaitu unsur pembangun teks puisi.

c. Aplikasi *Focusky*

Focusky merupakan suatu aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran karena menyediakan berbagai fitur presentasi. Dalam penelitian ini, aplikasi *Focusky* dimanfaatkan sebagai media presentasi pada materi unsur pembangun teks puisi. Media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Focusky* ini diharapkan dapat menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia.

d. Teks Puisi

Teks puisi dapat diartikan sebagai salah satu teks dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berupa karya sastra. Puisi merupakan salah satu karya sastra yang terikat oleh beberapa aturan. Aturan yang mengikat tersebut merupakan unsur pembangun puisi yang terdiri atas unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Dalam penelitian ini, unsur-unsur pembangun tersebut akan diuraikan lebih rinci dan dikemas dalam media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Focusky*.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *Focusky*. Bentuk media pembelajaran ini berupa aplikasi pembelajaran yang memiliki tampilan menarik dan interaktif sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi teks puisi. Selain itu, media *Focusky* ini dapat memberikan semangat dan motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pascapandemi.

Spesifikasi media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif yang berisi materi puisi, video beserta evaluasi.

2. Pada bagian menu utama ditampilkan isi media secara keseluruhan. Pada setiap bagian dapat diperbesar untuk menuju ke bagian *slide* selanjutnya.



Gambar 1.1 Tampilan Menu Utama Media *Focusky*

3. Pada *slide* pertama ditampilkan video pembacaan puisi. Video ini berfungsi untuk memberikan stimulus kepada siswa sebelum pembelajaran dimulai.



Gambar 1.2 Video Pembacaan Puisi

4. Pada *slide* berikutnya ditampilkan materi teks puisi KD 3.7 meliputi pengertian puisi dan unsur pembangun teks puisi.



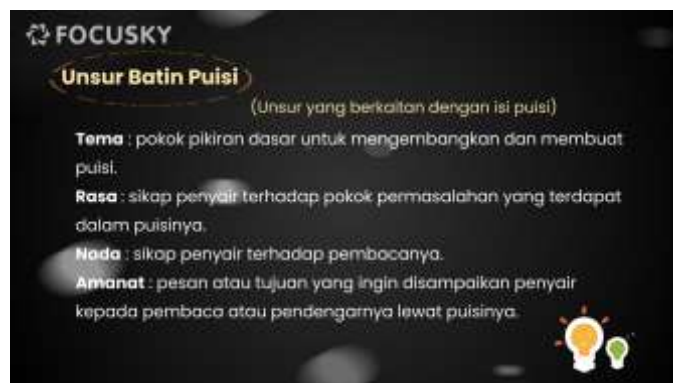
Gambar 1.3 Tampilan Materi Pengertian Puisi



Gambar 1.4 Tampilan Materi Unsur Pembangun Teks Puisi



Gambar 1.5 Tampilan Materi Unsur Fisik Teks Puisi



Gambar 1.6 Tampilan Materi Unsur Batin Teks Puisi

5. Pada *slide* berikutnya terdapat latihan soal sebagai evaluasi siswa pada pembelajaran teks puisi.



Gambar 1.7 Tampilan Teks Puisi sebagai Bahan Evaluasi



Gambar 1.8 Tampilan Latihan Soal

6. Tampilan media dalam *Focusky* menggunakan fitur yang dapat diperbesar dan diperkecil ketika pergantian *slide* sehingga terkesan menarik.
7. Desain media yang digunakan dapat dibuat dan disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan serta sesuai dengan kebutuhan siswa.
8. Media *Focusky* dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa karena materi yang disajikan dikemas dengan tampilan yang menarik.

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan ini adalah kelayakan media *Focusky* untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pengujian kelayakan media dilakukan oleh para ahli, praktisi, dan siswa. Sementara itu, keterbatasan pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Media ini hanya diujikan untuk kelayakan suatu produk, bukan terhadap hasil belajar siswa.
2. Penelitian ini hanya dilakukan di satu sekolah, yaitu di MTs Negeri 5 Blitar.
3. Kelayakan media hanya dinilai oleh para ahli, praktisi, dan uji coba produk oleh pendidik dan siswa.
4. Media pembelajaran ini hanya terfokus pada materi teks puisi KD 3.7.

H. Sistematika Pembahasan

Penelitian ini membahas mengenai pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Focusky* dalam materi mengidentifikasi unsur pembangun teks puisi bagi siswa kelas VIII. Adapun sistematika pembahasan yang dipaparkan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Bagian Awal

Pada bagian awal memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, lembar pengesahan, halaman pernyataan keaslian, moto, persembahan, prakata, daftar tabel, daftar gambar, daftar lembaga dan singkatan, daftar lampiran, abstrak, daftar isi.

2. Bagian Inti

Bagian inti terdiri atas **BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV, dan BAB V**. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

- a. **BAB I Pendahuluan**, bagian ini menguraikan tentang konteks pembahasan berupa latar belakang peneliti dalam melakukan penelitian, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian pengembangan dan sistematika pembahasan.
- b. **BAB II Landasan Teori**, bagian ini memuat uraian teori yang digunakan sebagai landasan atau dasar penelitian. Selain itu, juga terdapat kerangka berpikir dan penelitian terdahulu yang relevan dengan tema penelitian.
- c. **BAB III Metode Penelitian**, bagian ini berisi metode dan model penelitian yang digunakan, prosedur penelitian dan pengembangan, dan validasi produk.

- d. **BAB IV Hasil Penelitian dan Pengembangan**, bagian ini menguraikan hasil penelitian dan pengembangan berdasarkan data, pengujian media, dan kelayakan media *Focusky* pada pembelajaran Teks Puisi kelas VIII MTs Negeri 5 Blitar.
- e. **BAB V Penutup**, berisikan kesimpulan dan saran atas penelitian yang dilakukan.

3. Bagian Akhir

Disajikan daftar rujukan dan lampiran-lampiran.