

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Bab ini berisi pendahuluan yang mendasari dilakukannya sebuah penelitian dan pengembangan Grooved Button sebagai media pembelajaran menganalisis unsur pembangun puisi untuk siswa kelas X MA Nurul Ulum Munjungan. Bagian pendahuluan terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, spesifikasi produk, definisi operasional, dan sistematika pembahasan. Adapun pembahasan dari kedelapan hal tersebut, yaitu sebagai berikut.

### **A. Latar Belakang**

Secara umum, belajar adalah proses memanusiakan manusia dari yang tidak tahu akan suatu hal menjadi tahu bahkan nantinya mampu menciptakan suatu perubahan baru bagi kehidupan manusia. Istilah ini sangat dekat dengan masyarakat terutama mereka yang memiliki gelar sebagai pelajar di sekolah formal. Begitu luas pengertian belajar hingga banyak ahli mengartikannya dengan berbagai perspektif dan kognitif yang berbeda <sup>1</sup>.

Kegiatan belajar merupakan sebuah usaha yang dilakukan seorang guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran hadir sebagai arah pandang bagi seorang guru dalam membentuk karakter siswa. Seperti yang disampaikan oleh Cahyaningsih, tujuan pembelajaran berfungsi sebagai

---

<sup>1</sup> Sokip, "Kontribusi Teori Behavioristik dalam Pembelajaran," *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2019): 175–190, hlm. 176.

pembentuk watak dan mengembangkan kemampuan siswa agar menjadi pribadi yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional<sup>2</sup>. Ketercapaian suatu tujuan pembelajaran bergantung kepada beberapa aspek yang mendukungnya. Aspek pendukung yang dimaksud adalah seperti metode pembelajaran, bahan ajar, media pembelajaran, dan lain sebagainya. Keterlibatan aspek tersebut dalam kegiatan pembelajaran bergantung kepada seorang guru sebagai seorang fasilitator.

Berdasarkan aspek pendukung kegiatan pembelajaran yang telah disampaikan sebelumnya, fokus penelitian ini mengarah pada media pembelajaran. Falahudin menyampaikan bahwa media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu untuk memberikan pengalaman dan motivasi dalam meningkatkan daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar<sup>3</sup>. Senada dengan hal tersebut Baharuddin, dkk. menambahkan bahwa selain digunakan sebagai alat bantu juga digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran<sup>4</sup>. Berdasarkan pernyataan ahli tersebut dapat dipahami bahwa pada dasarnya kehadiran sebuah media pembelajaran sangatlah penting untuk digunakan. Selain sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan, media pembelajaran juga memberi kesan positif terhadap siswa.

Seorang guru memiliki peran penting dalam memberikan kesan pembelajaran yang positif dengan menghadirkan media pembelajaran yang inovatif. Mulyaningtyas dan Khasanah menyampaikan bahwa seorang guru

---

<sup>2</sup> Ica Putri Cahyaningsih, "Analisis Soal Sejarah Kebudayaan Islam MI Kelas IV Perspektif Hots," *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 2 (2020): 353–376, hlm. 335.

<sup>3</sup> Iwan Falahudin, "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran," *Jurnal Lingkar Widyaiswara* 1, no. 4 (2014): 104–117, hlm. 110.

<sup>4</sup> Baharuddin, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia," *Al asma: Journal of Islamic Education* 2, no. 1 (2020): 97–110, hlm. 99.

merupakan fasilitator dalam proses pembelajaran, oleh karenanya perlu menghadirkan media yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran<sup>5</sup>. Senada dengan pernyataan tersebut Prasetya dan Mulyaningtyas juga menyampaikan bahwa peran media sangat dibutuhkan dalam mencapai tujuan pembelajaran, hal tersebut dikarenakan keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran tidak lepas dari peran media sebagai perantara antara guru dan siswa<sup>6</sup>.

Wujud media pembelajaran memiliki beraneka ragam jenis dan bentuknya. Akan tetapi, media yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini adalah media yang memanfaatkan teknologi komputer, baik berupa multimedia dan internet. Media yang memanfaatkan perkembangan teknologi merupakan salah satu media yang memiliki sifat fleksibel. Media yang memiliki sifat fleksibel dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada<sup>7</sup>.

Melalui pernyataan ahli sebelumnya yang dijadikan latar belakang dalam mengembangkan media yang bernama Grooved Button. Media Grooved Button dikembangkan atas dasar perhatian terhadap fenomena yang terjadi pada kegiatan pembelajaran pascapandemi yang mengharuskan guru untuk membuat atau mengembangkan media pembelajaran yang bersifat fleksibel. Hal itu dikarenakan fenomena kegiatan pembelajaran pascapandemi didominasi oleh

---

<sup>5</sup> Rahmawati Mulyaningtyas dan Uswatun Khasanah, "Media Cici Drama dalam Pembelajaran Teks Drama Kelas VIII," *Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia* 01, no. 01 (2021): 222–243, hlm. 224-225.

<sup>6</sup> Citra Ika Prasetya dan Rahmawati Mulyaningtyas, "Pengembangan Media Kelas Virtual Berbasis Blogspot dalam Pembelajaran Membaca Cerpen Bagi Siswa Kelas IX," *Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia* 1, no. 2 (2021): 346–367, hlm. 349.

<sup>7</sup> Rahmawati Mulyaningtyas dan Elen Nurjanah, "Media Perkuliahan Daring di Jurusan TBIN IAIN Tulungagung," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2021): 21–31, <https://jurnal-lp2m.um naw.ac.id/index.php/JIP/article/view/775>, hlm. 22.

pemanfaatan teknologi multimedia yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti gawai atau komputer dengan memanfaatkan jaringan internet.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan pengidentifikasian terhadap masalah yang ditemui di MA Nurul Ulum Munjungan, yaitu guru belum maksimal dalam memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, saat proses kegiatan pembelajaran guru seringkali tidak atau tanpa media. dan guru belum maksimal dalam memperhatikan fungsi media dalam kegiatan pembelajaran.

Kompetensi yang menjadi landasan dalam mengembangkan media Grooved Button adalah 3.17 yang berbunyi *menganalisis unsur pembangun puisi (tema, diksi, gaya bahasa, imaji, struktur, perwajahan)*. Alasan menggunakan kompetensi menganalisis unsur pembangun puisi adalah bentuk perhatian terhadap permasalahan siswa kelas X MA Nurul Ulum Munjungan mengenai kebutuhan media pembelajaran yang menghadirkan bahan tayang dalam satu media. Kehadiran bahan tayang memiliki pengaruh terhadap pemahaman siswa mengenai materi analisis unsur pembangun puisi. Pengaruh tersebut menjadi perhatian khusus dalam menghadapi permasalahan yang dialami oleh siswa kelas X MA Nurul Ulum Munjungan. Permasalahan yang dimaksud adalah dalam menyampaikan materi menganalisis unsur pembangun puisi terkadang guru mengganti materi yang mengharuskan adanya bahan tayang seperti bahan analisis puisi, kumpulan teks puisi, dan kuis interaktif berubah menjadi kegiatan penyampaian materi secara konvensional atau ceramah. Hal tersebut mengakibatkan pemahaman yang diperoleh siswa tidak utuh dan berpotensi terjadi kesalahpahaman materi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dikembangkan sebuah media yang bernama Grooved Button. Media tersebut berbasis *website* yang dapat diakses dengan menggunakan jaringan internet. Media Grooved Button menampilkan berbagai jenis tombol yang memiliki fungsi berdasarkan perintah yang telah diprogram. Selain itu, media Grooved Button bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan fenomena yang terjadi pada kegiatan pembelajaran pascapandemi. Oleh karena itu, dilakukan penelitian dengan judul *Pengembangan Grooved Button sebagai Media Pembelajaran Menganalisis Unsur Pembangun Puisi untuk Siswa Kelas X MA Nurul Ulum Munjungan*.

Selain fenomena kegiatan pembelajaran pascapandemi, judul tersebut diambil atas dasar pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang terkesan membosankan. Apabila suasana kegiatan pembelajaran membosankan, pastinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang digunakan sebagai alat dalam menyampaikan materi agar terkesan tidak membosankan. Kehadiran media Grooved Button diharapkan dapat memberi suasana belajar yang berkesan bagi siswa. Menariknya, media Grooved Button dikembangkan berdasarkan kolaborasi antara beberapa *software* dan layanan *website* yang dapat diakses melalui jaringan internet. Jadi, dengan adanya media ini dapat menjadi terobosan baru dalam menyukseskan kegiatan pembelajaran agar mencapai target yang diinginkan.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengembangan Grooved Button sebagai media pembelajaran menganalisis unsur pembangun puisi untuk siswa kelas X MA Nurul Ulum Munjungan?
2. Bagaimana kelayakan penggunaan Grooved Button sebagai media pembelajaran menganalisis unsur pembangun puisi untuk siswa kelas X MA Nurul Ulum Munjungan?

## **C. Tujuan Pengembangan**

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan Grooved Button sebagai media pembelajaran menganalisis unsur pembangun puisi untuk siswa kelas X MA Nurul Ulum Munjungan.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan penggunaan Grooved Button sebagai media pembelajaran menganalisis unsur pembangun puisi untuk siswa kelas X MA Nurul Ulum Munjungan.

## **D. Manfaat Pengembangan**

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan media yang disesuaikan dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran di MA Nurul Ulum Munjungan. Oleh karena itu penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam kegiatan pembelajaran, baik itu manfaat secara teoretis maupun secara praktis. Adapun pemaparan mengenai manfaat secara teoretis dan secara praktis, yaitu sebagai berikut.

## 1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bentuk sumbangsih pemikiran bagi dunia pendidikan, khususnya pada aspek pengembangan media pembelajaran pada kompetensi memahami puisi. Media yang menjadi produk dalam penelitian dan pengembangan ini dapat menjadi tambahan referensi dalam proses kegiatan pembelajaran menyampaikan puisi.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi guru bidang studi

Menjadi masukan guru terhadap media yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Selain itu, dapat menjadi referensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan. Hal tersebut menjadikan pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi menarik dan tidak membosankan.

### b. Bagi siswa

Sebagai alat bantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan mudah. Selain itu, dapat menumbuhkan semangat belajar, motivasi, dan kesan belajar yang baik bagi siswa.

### c. Bagi sekolah

Meningkatkan kualitas lembaga pendidikan dalam mencapai tujuan pembelajaran dan untuk mengembangkan sarana dan prasarana sekolah.

### d. Peneliti selanjutnya

Hasil dan produk pada penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang hendak melakukan penelitian serupa.

## E. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian ini adalah berupa media pembelajaran yang dapat distandarisasi kelayakannya melalui pengujian. Proses pengujian media dilakukan oleh para ahli, praktisi, dan siswa. Selain digunakan sebagai alat untuk menentukan standarisasi media, pengujian ini juga digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan tindakan perbaikan. Selain itu, hasil yang dicapai akan baik jika penelitian ini membatasi permasalahan. Permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian ini memfokuskan pada pembuatan dan pengembangan produk media pembelajaran berbentuk tautan yang dapat diakses dengan menggunakan jaringan internet.
2. *Software* yang digunakan dalam mengembangkan produk adalah dijabarkan sebagai berikut.
  - a. Blogger digunakan sebagai *software* yang mengatur *output* pada media Grooved Button.
  - b. Power Point digunakan sebagai pemroduksian media tindak lanjut.
  - c. Quizizz digunakan untuk memproduksi media yang digunakan untuk alat evaluasi kegiatan pembelajaran.
3. Selain memanfaatkan *software*, proses pemroduksian juga memanfaatkan beberapa layanan situs *website*. Adapun layanan situs *website* yang digunakan, yaitu sebagai berikut.
  - a. Nic.eu.org digunakan untuk mendaftar dan mendapatkan domain yang nantinya akan dipakai.



- b. Hostray.com digunakan untuk menempelkan domain yang sudah diperoleh dari situs nic.eu.org. Kemudian domain tersebut dihubungkan dengan Blogger.
- c. Anyflip.com digunakan untuk membuat buku digital.
4. Pengujian produk yang dibuat hanya meliputi pengujian produk, tidak diuji pengaruhnya terhadap prestasi siswa.
5. Materi yang dimuat dalam media Grooved Button terfokus pada pembahasan mengenai puisi untuk siswa kelas X, selebihnya dapat dimodifikasi.
6. Kelayakan media didasarkan atas penilaian ahli, praktisi, dan uji coba siswa.

#### **F. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk media Grooved Button menampilkan halaman yang memuat lima bagian penting. Bagian *pertama*, yaitu spesifikasi yang disajikan pada bagian awal berupa tampilan yang berlatar belakang hitam. Tampilan ini memuat kalimat interaktif, tombol petunjuk penggunaan media, dan tombol daftar hadir siswa. Tombol petunjuk penggunaan media menampilkan halaman berwarna hijau yang memuat uraian pengoperasian media pembelajaran. Selanjutnya untuk tombol daftar hadir siswa dihubungkan pada layanan Google Form untuk memantau kehadiran siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Spesifikasi yang *kedua*, yaitu mengenai kutipan kalimat motivasi yang termuat dalam media Grooved Button. Kumpulan kalimat motivasi tersebut diikuti dari dua belas tokoh ternama yang berkaitan dengan pentingnya pendidikan terhadap kehidupan. Setiap lima detik kutipan kalimat motivasi tersebut secara otomatis akan berganti dengan kalimat motivasi berikutnya.

Tujuan disajikannya bagian ini adalah untuk memberikan rasa nyaman dan meningkatkan semangat belajar siswa.

Spesifikasi yang *ketiga*, yaitu perangkat pembelajaran yang disajikan dalam media Grooved Button. Perangkat pembelajaran tersebut terdiri dari buku materi pembelajaran, salindia pembahasan, latihan menganalisis, dan soal latihan. Secara garis besar spesifikasi produk pada perangkat pembelajaran adalah menampilkan tombol berwarna hijau yang memiliki fungsi berdasarkan perintah yang telah diberikan.

Spesifikasi yang *keempat*, yaitu mengenai kumpulan puisi yang disajikan dalam media Grooved Button. Buku kumpulan puisi yang disajikan adalah karya Sapardi Djoko Damono. Buku kumpulan puisi karya Sapardi Djoko Damono digunakan sebagai bahan latihan siswa dalam menganalisis unsur pembangun puisi. Bagian ini menampilkan desain gambar kumpulan buku yang berwarna hitam putih dan tombol berwarna hijau yang telah disisipi tautan buku digital.

Spesifikasi yang *kelima*, yaitu mengenai kontak yang terdapat pada bagian akhir media Grooved Button. Tampilan yang terdapat pada bagian akhir media Grooved Button menyajikan informasi lembaga mitra dan kolom pesan. Bagian ini disajikan sebagai pelengkap untuk meningkatkan kualitas dan mutu lembaga pendidikan yang menjadi sasaran dari media Grooved Button.

Berdasarkan uraian yang disampaikan sebelumnya secara garis besar spesifikasi produk media Grooved Button adalah berupa media pembelajaran yang berbasis internet. Media Grooved Button dapat digunakan oleh guru dan siswa berdasarkan kebijakan kegiatan pembelajaran pascapandemi. Agar Media

Grooved Button dapat memberikan kesan kebaruan dalam pembelajaran pascapandemi, harus menyajikan pilihan warna dan desain yang menarik.

Pemilihan warna pada tampilan media didominasi dengan perpaduan antara warna putih, hijau, dan hitam. Penggunaan warna tersebut diaplikasikan pada tombol menu, *header*, dan *footer* media. Penggunaan warna hijau diaplikasikan sebagai kombinasi warna utama, yaitu warna putih. Kombinasi warna hijau digunakan untuk warna tombol. Penggunaan warna hitam sebagai warna penegas untuk warna lainnya.

## **G. Definisi Operasional**

### **1. Media pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa. Selain itu media pembelajaran digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran berdasarkan penyesuaian terhadap metode dan teknik pembelajaran.

### **2. Pengembangan media pembelajaran**

Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu tindakan yang bertujuan untuk memperbaharui produk yang sudah ada. Pembaharuan terhadap produk tersebut pada dasarnya mencakup beberapa hal seperti kegrafikaan, isi, kebahasaan, penyajian, dan lain sebagainya. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan produk baru yang dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa melalui media yang menarik dan memotivasi.

### 3. Kegiatan Pembelajaran

Pembelajaran merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan dengan memanfaatkan komponen-komponen dalam pembelajaran. Pemanfaatan komponen-komponen tersebut bertujuan untuk mencapai kompetensi yang sudah ditetapkan.

### 4. Puisi

Ragam sastra yang bahasanya terikat oleh irama, matra, rima dan disusun berdasarkan larik dan bait. Selain itu, puisi juga dikenal sebagai karya sastra yang ditulis atas dasar perasaan dan pengalaman. Karya tersebut ditulis dengan memperhatikan kepadatan dan kebahasaan.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Pembahasan pada penelitian ini, yaitu mengenai pengembangan Grooved Button sebagai media pembelajaran menganalisis unsur pembangun puisi untuk siswa kelas X MA Nurul Ulum Munjungan. Adapun pembahasan yang dipaparkan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut.

### 1. Bagian Awal

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

### 2. Bagian Inti

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

- a. BAB I Pendahuluan, berisi bagian yang menjelaskan tentang konteks pembahasan berupa latar belakang peneliti dalam melakukan penelitian. Melalui latar belakang tersebut muncul sebuah pembahasan mengenai pengembangan Grooved Button sebagai media pembelajaran menganalisis unsur pembangun puisi untuk siswa kelas X MA Nurul Ulum Munjungan.
  - b. BAB II Kajian Pustaka, berisi pembahasan mengenai landasan teori yang digunakan sebagai dasar penelitian. Selain itu, bab ini juga menyajikan kerangka berpikir dan penelitian terdahulu.
  - c. BAB III Metode Penelitian, berisi mengenai metode dan model penelitian yang digunakan. Selain itu, bab ini berisikan langkah-langkah penelitian berdasarkan pengadopsian terhadap model penelitian dan pengembangan yang digunakan. Bab ini berisi tentang jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba.
  - d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pengembangan, berisi hasil penelitian dan pengembangan berdasarkan data, pengujian media, dan kelayakan media Grooved Button sebagai media pembelajaran menganalisis unsur pembangun puisi untuk siswa kelas X MA Nurul Ulum Munjungan.
  - e. BAB V Penutup, berisi kesimpulan dan saran atas penelitian yang dilakukan.
3. Bagian akhir
- Menyajikan daftar rujukan dan lampiran-lampiran.