

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hutan Mangrove merupakan kawasan yang memiliki peranan penting dalam mendukung keseimbangan ekosistem dan kehidupan masyarakat pesisir. Wilayah hutan mangrove di pulau Madura tercatat seluas 15.118,2 hektar dengan sebaran hutan mangrove yang terdiri atas kabupaten Bangkalan, Sampang, Pamekasan, dan Sumenep (Muhsoni dalam Dafani & Mushoni, 2021). Namun, luas wilayah keberagaman hutan mangrove yang ada di Madura khususnya kabupaten Bangkalan terancam rusak akibat rendahnya nilai kepedulian lingkungan masyarakat setempat terhadap ekosistem hutan mangrove (Pratama, 2024). Salah satu wilayah di kabupaten Bangkalan yang memiliki potensi keberagaman hutan mangrove yaitu pantai Martajesah Logledek. Dengan demikian, upaya yang dapat dilakukan untuk meminimalisir terjadinya kerusakan ekosistem hutan mangrove di pantai Martajesah Logledek Bangkalan yaitu dengan menanamkan nilai peduli lingkungan pada generasi muda melalui pembelajaran di sekolah.

Penanaman nilai peduli lingkungan di sekolah dapat dilakukan dengan mengintegrasikan pembelajaran berbasis ekoliterasi. Ekoliterasi adalah sebuah konsep yang menggabungkan dua pemahaman antara ekologi dan literasi. Menurut Lewinsohn dkk (2015), ekoliterasi merupakan aspek kesadaran yang dimiliki individu dalam mengambil keputusan dan informasi untuk melakukan tindakan dalam mengatasi isu lingkungan. Pembelajaran berbasis ekoliterasi diintegrasikan sebagai tema yang dapat dimuat dalam konten media pembelajaran. Pendidik dapat menggunakan permasalahan lingkungan sebagai topik yang dapat disesuaikan

dengan teks yang sedang diajarkan. Dengan demikian, ekoliterasi dapat dijadikan sebagai alternatif dalam mengembangkan pembelajaran yang relevan dan kontekstual dengan menjadikan isu-isu lingkungan sebagai tema dan topik yang disajikan dalam konten media pembelajaran.

Pemilihan tema keberagaman hutan mangrove sebagai konten dalam media pembelajaran berbasis android didasarkan atas terjadinya kerusakan hutan mangrove di wilayah kabupaten Bangkalan akibat rendahnya nilai kepedulian lingkungan pada ekosistem hutan mangrove. Selain itu, pemilihan tema keberagaman hutan mangrove juga didasarkan pada sebagai besar pulau Madura terdiri atas wilayah pesisir yang ditumbuhi oleh hutan mangrove. Berdasarkan data BPS provinsi Jawa Timur 2021, tercatat pulau Madura memiliki 272 desa atau kelurahan pesisir dan 138 desa atau kelurahan yang memiliki kawasan hutan mangrove. Oleh karena itu, tema keberagaman hutan mangrove dapat menjadi solusi kuratif dalam mengatasi permasalahan terkait isu lingkungan. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan pemahaman terkait nilai peduli lingkungan melalui konten media pembelajaran.

Wulandari (2023), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bagian komponen penting dalam proses pembelajaran. Pendidik dapat menggunakan media sebagai sarana penyampai materi ajar kepada peserta didik. Rima dalam Dewi dkk (2019), berpendapat bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, *National Education Association (NEA)* juga mendefinisikan media sebagai alat maupun bentuk komunikasi, baik dalam bentuk cetak maupun audiovisual beserta segala perangkat pendukungnya. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran

penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat bagi pendidik untuk menyampaikan materi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran yang baik yaitu media yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses belajar. Maimunah (2016), berpendapat bahwa media harus mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik serta mampu memberikan rangsangan agar peserta didik mampu menyimpan pengetahuan atas materi yang telah dipelajari. Media dapat menjadi stimulus untuk meningkatkan keaktifan peserta didik ketika proses belajar, seperti memberikan tanggapan dan umpan balik saat proses pembelajaran berlangsung apabila dipilih secara tepat.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Suryani dkk (2018:V), mengatakan di era perkembangan dunia digital peserta didik rata-rata memiliki tingkat literasi teknologi yang tinggi sehingga peserta didik merasa jenuh saat belajar menggunakan media konvensional. Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran sebagai langkah aktualisasi pendidik untuk mengoptimalkan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Hal tersebut, selaras dengan peraturan menteri pendidikan Nasional No. 16 Tahun 2007 yang berisi aturan terkait pendidik harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi saat pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik dapat melakukan pengembangan media pembelajaran sebagai bentuk inovasi baru dalam upaya menyelaraskan pembelajaran dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

Pengembangan media terintegrasi kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dapat dilakukan melalui pengembangan aplikasi berbasis

Android. Departemen Riset Statistik memaparkan per September 2024, pangsa pasar sistem operasi seluler di Indonesia didominasi oleh android dengan jumlah lebih dari 87% pada tahun 2024. Tingginya presentasi pangsa pasar per September 2024 menandakan bahwa mayoritas masyarakat Indonesia menggunakan perangkat Android. Menurut Putra dkk dalam Riyan (2021), android adalah sebuah sistem operasi yang eksis dipakai karena memiliki berbagai fitur yang menawarkan kemudahan pada pengguna. Android adalah sebuah sistem operasi berbasis *linux* yang memuat sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi yang dapat dioperasikan pada perangkat seluler. Murtiwiwati & Lauren dalam Nurhalimah dkk (2024), android menjadi wadah secara terbuka bagi para pengguna untuk melakukan pengembangan berbagai aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan di era perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Beralaskan data di atas pemilihan pengembangan media berbasis android pada penelitian ini didasarkan pada banyaknya pengguna yang menggunakan android.

Aplikasi berbasis android dapat dikembangkan dengan berbagai cara salah satunya menggunakan *website flutterflow*. Penggunaan flutterflow dalam proses perancangan aplikasi berbasis android menerapkan konsep *drag and drop* pada pemrograman visualnya. Penggunaan konsep *drag and drop* dapat memudahkan para pengembang pemula yang ingin membuat aplikasi berbasis android tanpa memerlukan pemahaman mendalam tentang bahasa pemrograman. Selain itu, pengembangan aplikasi berbasis android berbantuan flutterflow memiliki keuntungan diantaranya, flutterflow menyediakan fitur lengkap yang dapat digunakan dalam pengembangan aplikasi android sehingga aplikasi yang dikembangkan dapat bersifat multimodal, flutterflow menggunakan konsep *drag-*

and-drop sehingga mempermudah pengguna pemula dan pengembang ketika membuat aplikasi karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman *coding*, flutterflow dapat menampilkan aplikasi yang dikembangkan secara *real time testing* sehingga pengembang dapat menguji aplikasi yang dikembangkan emulator atau aplikasi di perangkat android, flutterflow mendukung pengembangan yang dikombinasikan dengan platform atau beberapa platform tanpa perlu mengkode secara manual, dan flutterflow menyediakan fitur-fitur yang lengkap seperti pemberitahuan *push*, obrolan grup, mode pengujian, kontrol versi, dll. Banyaknya keuntungan yang dimiliki *website* flutterflow dalam mengembangkan aplikasi dapat dijadikan opsi bagi para pendidik untuk mengembangkan aplikasi berbasis android.

Pengembangan aplikasi berbasis Android sebelumnya pernah dilakukan oleh Sholeha (2021). Penelitian yang dilakukan berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Teks Biografi Berbasis Android Berbantuan Software Smart Apps Creator”. Model pengembangan yang digunakan yaitu Brog & Gall. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi teks biografi. Hasil pengembangan media yang dilakukan mendapat kategori “sangat baik” serta layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menjadi dasar dalam pengembangan media aplikasi berbasis android dengan menggunakan konten serta tema yang berbeda.

Studi pendahuluan di SMPN 7 Bangkalan berdasarkan hasil wawancara ditemukan permasalahan pada kemampuan menulis puisi peserta didik. Peserta didik masih merasa kesulitan dalam menuangkan ide dan gagasannya ke dalam bentuk puisi secara utuh karena minimnya kemampuan dalam mengaitkan ide

abstrak dengan realita yang ada di sekitar. Selain itu, kesulitan menulis puisi peserta didik juga dilatarbelakangi karena tidak adanya stimulus berupa objek yang ditampilkan dalam proses menulis puisi. Hal tersebut, didukung dengan hasil angket yang menunjukkan 56,8 % peserta didik merasa kegiatan menulis puisi merupakan hal yang sulit. Praktik pembelajaran menulis puisi di kelas biasanya sering menerapkan model pembelajaran inkuiri dengan menyusun kata dan melibatkan peserta didik secara langsung dalam pengamatan di lingkungan sekitar kelas tanpa menggunakan media pembelajaran khusus pada materi teks puisi.

Pendidik juga mengungkapkan bahwa tema keberagaman hutan mangrove dapat menjadi potensi besar jika digunakan dalam pembelajaran terutama pada teks puisi. Penggunaan tema keberagaman hutan mangrove dalam media pembelajaran dapat membuat kegiatan belajar lebih kontekstual dan dianggap mampu mempermudah peserta didik dalam merangkai kata ketika menulis puisi. Hasil angket yang telah disebar kepada peserta didik juga menunjukkan bahwa sekitar 83,8% peserta didik merasa tertarik jika pembelajaran dikaitkan dengan isu lingkungan misalnya hutan mangrove. Meskipun Sekolah telah menyediakan fasilitas LCD dan memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk menggunakan gawai, saat ini masih belum ada aplikasi khusus pada materi teks puisi. Pendidik sangat mendukung penuh terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis android sebagai bentuk inovasi baru dalam mencapai tujuan pembelajaran pada teks puisi. Pengembangan media pembelajaran berbasis android juga didukung dengan data angket yang menunjukkan 94,6% peserta didik kelas VIII SMPN 7 Bangkalan menggunakan gawai dengan sistem operasi Android.

Penelitian ini memilih teks puisi karena teks puisi dapat menjadi bentuk ekspresi seni bagi peserta didik dalam menuangkan perasaan, ide, dan imajinasi secara kreatif dan bebas. Melalui puisi, peserta didik dapat melatih keterampilan berbahasanya. Kosasih dalam Septiani & Sari (2020), mendefinisikan teks puisi sebagai karya sastra yang menggunakan kata-kata indah serta kaya dengan makna dalam penulisannya sehingga puisi mampu menjadi sarana untuk mengutarakan pikiran dan perasaan penyair atau penulis. Selain itu, Taum dalam Faisal (2020), juga memaparkan bahwa menulis puisi tidak hanya meningkatkan kemampuan berbahasa saja, tetapi juga bertujuan menambah pengetahuan peserta didik. Oleh karena itu, menulis puisi dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk menyampaikan ide, gagasan, serta pikirannya terkait isu-isu lingkungan melalui teks puisi yang dibuat.

Berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi, terdapat dua permasalahan yang harus diatasi; (1) Studi pendahuluan menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan ketika menulis ide dan gagasannya dalam bentuk teks puisi, dan (2) belum adanya media pembelajaran khusus pada materi menulis puisi. Masalah-masalah tersebut menjadi patokan dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga judul penelitian ini yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Bertema Keberagaman Hutan Mangrove pada Keterampilan Menulis Teks Puisi Kelas VIII SMP”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang didapati rumusan masalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis android bertema keberagaman hutan mangrove pada keterampilan menulis teks puisi

kelas VIII?

2. Bagaimana respons peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis android bertema keberagaman hutan mangrove pada keterampilan menulis teks puisi kelas VIII?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah didapatkan rumusan penelitian:

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis android bertema keberagaman hutan mangrove pada keterampilan menulis teks puisi kelas VIII.
2. Mengetahui respons peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis android bertema keberagaman hutan mangrove pada keterampilan menulis teks puisi kelas VIII.

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dalam penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis android dikembangkan menggunakan flutterflow, canva, padlet, youtube dan wordwall.
2. Media yang dihasilkan berformat aplikasi (apk) yang dapat diakses melalui gawai android secara *online* menggunakan jaringan internet, dengan minimal *ram* 2 GB, dan *rom* 32 GB.
3. Contoh materi yang dimuat dalam media pembelajaran yaitu bertema keberagaman hutan mangrove.
4. Animasi yang digunakan dalam media yaitu ekosistem keberagaman hutan mangrove meliputi, pohon mangrove, kepiting, dan burung bangau.
5. Konten aplikasi memuat tampilan menu yang berisi capaian pembelajaran,

tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, profil pengembang, materi pembelajaran, video pembelajaran, latihan menulis puisi, dan kuis.

6. Media yang dihasilkan berbasis audio visual.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Penelitian ini hanya melibatkan peserta didik SMPN 7 Bangkalan kelas VIIIB.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis Android dan hanya dapat diakses menggunakan perangkat yang mendukung sistem operasi Android dengan koneksi internet. Perangkat berbasis iOS atau perangkat komputer tidak dapat menggunakan aplikasi ini.
3. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran khusus pada materi menulis teks puisi kelas VIII SMP.
4. Penelitian ini fokus pada pengembangan media dan respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan.
5. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang telah disesuaikan menjadi tiga tahap, yaitu tahap *define*, *design*, dan *develop* karena menyesuaikan dengan rumusan masalah yang ingin dicapai oleh peneliti.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah ditemukan maka pentingnya penelitian pengembangan dalam penelitian ini terdiri atas:

1. Pentingnya bagi sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan proses belajar mengajar di sekolah.

2. Pentingnya bagi pendidik

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai inovasi baru bagi pendidik dalam membuat dan menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi dengan konten ekoliterasi.

3. Pentingnya bagi peserta didik

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana bagi peserta didik untuk memahami materi dan berlatih menulis teks puisi sekaligus menambah pemahaman peserta didik terkait nilai peduli lingkungan melalui konten yang tersaji dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

4. Pentingnya bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap literatur mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis android bertema keberagaman hutan mangrove pada keterampilan menulis teks puisi kelas VIII.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah yang terdapat dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh pendidik sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

2. Berbasis Android

Berbasis android adalah istilah perangkat, aplikasi, atau layanan yang dibuat untuk digunakan dalam sistem operasi android misalnya pada gawai, tablet, dll.

3. Keberagaman hutan mangrove

Keberagaman hutan mangrove adalah segala jenis tanaman dan tumbuhan yang hidup di ekosistem hutan mangrove serta memiliki peran yang dimiliki oleh

organisme, spesies, atau ekosistem dalam menjaga keseimbangan lingkungan.

4. Teks puisi

Teks puisi adalah karya sastra yang dapat digunakan sebagai sarana untuk mengungkapkan perasaan, pikiran, gagasan, dan pengalaman menggunakan bahasa yang indah.

5. Keterampilan menulis

Keterampilan menulis adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menyampaikan informasi, ide, dan gagasan atau pemikiran secara tertulis dengan jelas dan terstruktur.