

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan ialah suatu keperluan bagi setiap makhluk hidup. Pendidikan terus mengalami perubahan dan perkembangan serasi dengan bidang kehidupan serta pergantian zaman. Pendidikan memiliki posisi yang begitu penting agar sumber daya manusia dapat ditingkatkan menuju arah yang lebih baik lagi. Pendidikan juga diharapkan mampu membentuk siswa yang dapat mengembangkan sikap, keterampilan, dan kecerdasan serta karakter.

Menurut Langeveld dalam Imam Bernadib yang dikutip dalam Salamah Pendidikan merupakan setiap perlindungan, pengaruh, dan usaha yang diberikan untuk anak menuju pendewasaan (Chomaidi, 2018:03). Selaras dengan pendapat tersebut Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa pendidikan ialah tuntunan kekuatan kodrat yang dimiliki anak-anak supaya menjadi manusia atau untuk mencapai kebahagiaan dan keselamatan saat sebagai anggota masyarakat (Chomaidi, 2018:03). Berdasarkan pendapat tersebut adanya pendidikan diharapkan bisa menjadikan peserta didik dapat mencapai proses kemandirian dan pendewasaan.

Pendidikan tentunya tidak lepas dari kegiatan pembelajaran. Pembelajaran sangatlah penting bagi manusia. Relasi antara siswa dan guru terjadi pada saat di bangku sekolah. Adanya proses pembelajaran akan mampu menjadikan manusia berkembang, berintelektual, dan berkarakter. Dalam perkembangan yang cerdas

dengan masyarakat dan emosional siswa, pembelajaran bahasa memiliki peranan yang sentral.

Belajar dapat terjadi karena ada subjek yang mengajar dan subjek yang belajar. Guru dalam proses pembelajaran disebut sebagai subjek yang mengajar, sedangkan subjek yang belajar disebut siswa. Pembelajaran bersifat komunikatif dan interaktif. Interaktif ialah kegiatan pembelajaran dengan sifat multiarah antara pendidik, siswa, lingkungan, dan sumber belajar yang sama-sama memberikan pengaruh, sehingga tidak ada yang lebih dominan di antara komponen-komponen (Arifin, 2016: 11). Sehingga dikatakan guru dan murid selalu beriringan dalam proses pembelajaran. Keduanya harus berjalan beriringan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Adanya pembelajaran bahasa dimungkinkan manusia untuk saling berkomunikasi. Terdapat keterampilan-keterampilan yang harus dikuasai dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang berjumlah empat keterampilan. Keempat keterampilan tersebut adalah berbicara, menyimak, membaca, serta menulis. Keempat komponen tersebut berkaitan dan berhubungan serta diajarkan secara bertahap, sehingga dalam mempelajari satu keterampilan berbahasa maka keterampilan berbahasa yang lain akan terlibat.

Berdasarkan pendekatan saintifik, pembelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan menaikkan/mempertinggi kecakapan dalam proses pemikiran, khususnya kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa (e-journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, 2014). Hal ini tentu selaras dengan

macam-macam keterampilan berbahasa yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang membutuhkan tingkat berpikir yang tinggi.

Menulis menjadi satu di antara keterampilan berbahasa. Menulis merupakan urutan ketrampilan berbahasa yang paling akhir. Dalam keterampilan menulis, siswa dituntut untuk dapat menyusun kalimat ke dalam formulasi bahasa tulis. Hal tersebut disebabkan karena menulis bukan hanya sekedar menukar kata-kata atau menuangkan gagasan, namun juga harus mengembangkannya menjadi susunan kalimat yang utuh. Keterampilan menulis tidak hanya cukup dipelajari melalui teori, namun harus dilaksanakan dengan cara praktik atau latihan.

Praktik menulis tidaklah semudah yang dibayangkan. Tidak sedikit pula dalam proses pembelajaran siswa mengalami kesulitan menuangkan gagsan ketika menulis. Tentunya siswa tidak serta merta hanya mengalami hal ini. Guru juga ada kalanya kesulitan dalam mengajari siswa untuk menulis. Pada saat menulis, peserta didik diharapkan menggunakan beberapa keterampilan yang lain guna tercapai tulisan yang diinginkanya. Dapat dikatakan bahwa menulis merupakan perwujudan pemahaman siswa selama proses pembelajaran.

Kemampuan menulis siswa didapat melalui praktik atau latihan secara terus-menerus sesuai dengan kemampuan siswa. Menulis merupakan modal untuk belajar pada tingkatan-tingkatan selanjutnya. Keterampilan dan pengetahuan dalam menulis menjadi dasar dan tolak ukur pada pembelajaran kelas yang lebih lanjut. Dasar yang sudah dinyatakan baik, maka akhir pengembangan selanjutnya juga akan lebih baik. Sebaliknya apabila dinyatakan kurang maksimal, maka pengembangan selanjutnya akan kurang baik atau kurang maksimal.

Keterampilan menulis dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) salah satunya dengan menulis karya sastra yaitu puisi. Puisi dapat disebut sebagai bentuk ekspresi seseorang dalam berimajinasi dan disusun dengan bahasa yang indah. Dewasa ini, tidak sedikit siswa pandai dalam menulis puisi. Padahal puisi termasuk kegiatan bersastra, dimana siswa seutuhnya menuangkan ide atau berimajinasi dan menuliskannya menjadi puisi. Latihan menulis puisi sangatlah penting untuk mempertajam kemampuan berbahasa, selain itu juga dapat mempertajam daya imajinasi siswa.

Jabrohim, dkk (2003:67) mengutarakan mengenai menulis kreatif sastra/puisi adalah kegiatan cendekiawan yang mengharuskan seorang penulis harus benar-benar menguasai bahasa, luas wawasannya, sekaligus peka perasaannya. Berdasarkan pernyataan yang tertera dapat membuat hasil menulis puisi menjadi lebih berbobot dan tidak hanya sekedar rangkaian kata saja. Selain itu, penulis puisi juga harus sering mengasah kepekaan kritisnya dan sering melatih proses menulis puisi dengan maksud hasil puisi akan semakin indah dan berbobot.

Dalam proses kreatif menulis puisi, penulis membutuhkan penunjang atau media yang dapat merangsang kepekaan dan daya imajinasi. Sebagai penulis yang baru saja belajar menulis, media ini sangatlah dibutuhkan. Penggunaan media juga sangat membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran. Dewasa ini banyak guru yang kurang memanfaatkan media pembelajaran yakni hanya menggunakan buku sebagai bahan media, padahal seseorang ketika belajar dan mempraktikkannya akan lebih mudah dipahami dan akan selalu diingat dalam

pikiranya. Tidak hanya itu, kreativitas seorang guru dan siswa dapat diasah dengan menggunakan media pembelajaran.

Menurut Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad (2013:3) secara garis besar media merupakan peristiwa/kejadian, materi, benda yang dapat membangkitkan kondisi yang menjadikan siswa mampu mengasah keterampilan, pengetahuan dan sikap. Dengan demikian guru perlu menguasai media pembelajaran untuk mengemban tugasnya. Dalam menentukan media pembelajaran yang tepat, perlu diketahui terlebih dahulu landasan teori tentang media pembelajaran dan kaitanya dengan teori belajar. Menurut Bruner (dalam Sukiman, 2012:97) ada tiga tingkatan utama cara belajar di antaranya pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman pictorial/gambar (*ironic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Tingkatan pertama dapat diperoleh dengan cara dipraktikkan secara langsung. Tingkatan kedua dapat dilakukan dengan berbantuan gambar, foto, video maupun lainnya. Tingkatan ketiga dapat diperoleh dengan melalui membaca atau menyimak.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berpengaruh dalam segala aspek kehidupan manusia, salah satunya di dunia pendidikan, lebih khusus dalam proses belajar mengajar. Perkembangan tersebut dalam dunia pendidikan tentu merupakan tuntutan kurikulum. Hal tersebut menjadikan media pembelajaran yang berbasis teknologi harus sejajar dengan kurikulum yang diberlakukan. Kurikulum 2013 dewasa ini sedang diterapkan di Indonesia. Pada kurikulum 2013 yang ditekankan ialah siswa diminta aktif dalam runtutan

perubahan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran.

Dewasa ini banyak media yang digunakan sebagai penunjang dalam tuntutan perubahan pembelajaran, seperti media yang terbuat dari kertas, kayu, bahkan teknologi computer. Perkembangan media pembelajaran dalam era globalisasi dan reformasi sekarang ini semakin maju. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis Teknologi Informasi (IT) menjadi tuntutan dalam penggunaannya. Walaupun membutuhkan keahlian khusus dalam merancang media berbasis IT, bukan berarti media tersebut dihindari dan ditinggalkan (Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 2010). Pada dasarnya setiap siswa mempunyai tingkat pemahaman konsep abstrak yang berbeda dalam pembelajaran, sehingga memiliki hasil belajar berbeda, namun apabila siswa/anak belajar dengan melihat objek yang nyata atau memanipulasi benda-benda seolah nyata sebagai perantaranya maka proses pembelajaran akan optimal.

Penguasaan guru dalam aneka macam media lebih khusus media teknologi dapat dikatakan masih dangkal, sehingga guru masih tidak sanggup mempergunakan media yang ada. Bahkan, pada setiap proses pembelajaran masih sangat sedikit guru yang merancang media pembelajaran sehingga penggunaan media pembelajaran terkesan seadanya. Salah satu perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pembelajaran adalah adanya media *virtual reality*. Perkembangan *virtual reality* di Indonesia sejauh ini sudah banyak dimanfaatkan di beberapa sektor industri seperti penerbangan, kedokteran, militer, arsitek, pendidikan, hiburan dan lain sebagainya. Meskipun telah banyak yang

menerapkannya tetapi di dunia pendidikan tidak banyak sekolah yang memanfaatkannya sebagai media pembelajaran.

Virtual reality merupakan teknologi berbasis komputer dimana pemakai bisa berhubungan secara mendalam atas lingkungan yang tampaknya ada seakan-akan berada pada dunia yang benar-benar ada dengan cara mengombinasikan perangkat khusus input dan output. *Virtual reality* memungkinkan pengembang dalam membuat lingkungan *virtual* dengan cara potensial sebagai simulasi. Visualisasi-visualisasi yang terjadi pada dunia maya (*virtual world*) pada saat menggunakan *virtual reality* terdiri secara pandangan (*visual*), secara pendengaran (*auditory*) ataupun rangsangan-rangsangan lainnya. Sistem koordinat 3D pada *virtual reality* menganut sistem koordinat kartesian, hal ini dikarenakan pengguna dapat melihat obyek dalam dunia maya dalam segala penjuru mulai dari bawah, atas, kanan, kiri, depan maupun belakang (Jurnal Ilmiah NERO, Vol.3, No.1, 2017). Perkembangan penggunaan *virtual reality* saat ini tidak hanya dengan menggunakan perangkat computer saja, melainkan bisa menggunakan gawai atau sistem *android*.

Contoh teknologi *virtual reality* yang sangat sederhana ialah *google cardboard* yang pembuatanya menggunakan kertas. Dilihat dari fungsinya *Google cardboard* belum begitu memiliki banyak fungsi, akan tetapi dengan memanfaatkan *google cardboard* pengguna *virtual reality* akan menikmati pengalaman *virtual reality* dengan cara mengikatkan *smartphone* yang mempunyai *gyroscope* dengan *google cardboard*.

Pemanfaatan media *virtual reality* dalam pembelajaran bisa diterapkan dalam salah satu keterampilan berbahasa, menulis keterampilan. Pembelajaran jenjang SMA kelas X terdapat KD mengenai keterampilan menulis puisi. Pada keterampilan menulis puisi siswa tidak hanya dituntut sekadar menulis saja, namun bagaimana marangkai kata-kata sehingga terciptalah sebuah karangan puisi yang indah. Namun, tidak semua siswa mahir dalam menulis puisi. Bahkan tidak jarang siswa cenderung bosan ketika menulis puisi. Hal inilah perlu adanya memanfaatkan sebuah media pembelajaran yang bisa menunjang dan merangsang siswa untuk terampil menulis puisi.

Menulis puisi merupakan salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia di kelas X SMA. Meskipun demikian, tidak banyak dari siswa kelas X yang mahir merangkai kata-kata untuk menulis puisi. Perlu adanya dorongan atau rangsangan untuk membuat siswa akhirnya terbiasa menulis sebuah puisi. Salah satu sekolah dengan materi menulis puisi pada kelas X adalah SMA Assa'adah. SMA Assa'adah yang terletak di Kecamatan Bungah Kabupaten Gresik. Sejauh ini siswa Kelas X SMA Assa'adah tidak banyak yang mahir dalam menuangkan gagasan untuk menulis puisi. Siswa juga terkadang sulit memulai untuk menulis puisi. Selain itu siswa kelas X SMA Assa'adah perlu adanya media untuk merangsang daya imajinasi mereka. Sehingga dengan mudah mereka memunculkan kata-kata untuk dituangkan menulis sebuah puisi.

Sebagai salah satu sekolah swasta besar di kabupaten Gresik, maka di SMA Assa'adah diperlukan suatu media yang memadai sebagai penunjang pembelajaran sesuai dengan era globalisasi sekarang ini. Selain itu, Media *virtual*

reality sejauh ini belum pernah digunakan di SMA Assa'adah. Oleh sebab itu, menurut latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka diangkatlah judul pengaruh media *virtual reality* tema alam terhadap kemampuan menulis puisi siswa kelas X SMA Assa'adah Bungah Gresik tahun 2019/2020. Tema alam dipilih dengan tujuan supaya siswa peka terhadap alam sekitar dengan menuangkannya sebagai karangan Indah, sehingga orang lain ketika membacanya juga tergugah untuk mencintai alam sekitar dan tidak berniat merusaknya.

1.2. Rumusan Masalah

Dari hasil paparan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, sehingga rumusan masalahnya ialah bagaimanakah pengaruh media *virtual reality* berbantuan *google cardboard* terhadap kemampuan menulis puisi siswa kelas X SMA Assa'adah Bungah Gresik tahun ajaran 2019/2020?

1.3. Tujuan Penelitian

Menurut rumusan masalah di atas, terdapat tujuan penelitian yaitu. Mendeskripsikan pengaruh media *virtual reality* berbantuan *google cardboard* terhadap kemampuan menulis puisi siswa kelas X SMA Assa'adah Bungah Gresik tahun ajaran 2019/2020.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai kajian dan pengetahuan dalam mengembangkan pengaruh media *virtual reality* di SMA Assadah Bungah Gresik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, menjadikan antusias siswa untuk berperan lebih aktif sebagai pemeran utama pembelajaran dengan dasar suka dan tanpa ada unsur paksaan, serta menjadi motivasi belajar siswa.
- b. Bagi guru, penelitian ini menjadikan pengalaman langsung dan baru bagi guru guna memahami pengaruh media virtual reality bagi kemampuan menulis puisi siswa. Tidak hanya itu, juga sebagai dasar acuan untuk guru dalam memanfaatkan media pembelajaran untuk prosedur belajar mengajar.
- c. Bagi sekolah, sebagai dorongan positif untuk meningkatkan keterampilan dengan memilih media yang tepat, guna menjadikan baik sistem pembelajaran sehingga memberikan layanan yang terbaik bagi siswanya.

1.5 Definisi Operasional

Terdapat empat nama yang terkemukakan tidak terjadi dalam kesalahan penelitian. kemukaan tersebut didefinisikan terdapat empat yakni (1) media pembelajaran, (2) *virtul reality*, (3) keterampilan menulis, (4) puisi. Keempat istilah tersebut akan diuraikan sebagai berikut.

1. Secara garis besar media merupakan peristiwa/kejadian, materi, benda yang mampu menghidupkan kembali kondisi yang menjadikan siswa mampu mengasah keterampilan, pengetahuan dan sikap. Media dalam proses pembelajaran lebih khusus diartikan sebagai benda-benda grafis, fotografis, atau elektronis untuk dapat memahami, menyediakan dan

merencanakan kembali informasi visual atau verbal (Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad, 2013:3).

2. *Virtual Reality* adalah “teknologi berbasis komputer yang mengkombinasikan perangkat khusus input dan output agar pengguna dapat berinteraksi secara mendalam dengan lingkungan maya seolah-olah berada pada dunia nyata. *Virtual reality* memungkinkan pengembang dalam membuat lingkungan *virtual* dengan cara potensial sebagai simulasi. Visualisasi-visualisasi yang terjadi pada dunia maya (*virtual world*) pada saat menggunakan *virtual reality* terdiri secara pandangan (*visual*), secara pendengaran (*auditory*) ataupun rangsangan-rangsangan lainnya” (Jurnal Ilmiah NERO, Vol.3, No.1, 2017). *Virtual Reality* atau realitas maya merupakan teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan yang disimulasikan oleh computer sehingga akan terasa berada di sebuah dunia virtual (Pamoedji dkk, 2017: 129).
3. Keterampilan menulis menurut Tarigan (2008:22) yaitu mengurangkan atau menceritakan tanda-tanda grafik yang melukiskan suatu bahasa yang dimengerti oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca tanda-tanda grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu. Selain itu, menulis merupakan suatu representasi bagian dari kesatuan-kesatuan ekspresi bahasa.
4. Puisi menurut etimologi, istilah puisi berasal dari bahasa Yunani *poeima* ‘membuat’ atau *poeisis* ‘pembuatan’, dan dalam bahasa Inggris disebut *poem* atau *poetry*. Puisi mempunyai arti “membuat” dan “pembuatan” hal

ini disebabkan dengan puisi pada awalnya seorang telah membuat suatu dunia baru, yang berisi gambaran suasana, pesan baik fisik maupun batiniah (Aminuddin, 2014:132).