

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang diberikan di sekolah untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pembelajaran adalah aktivitas yang diciptakan agar proses belajar terjadi, dan serangkaian proses tersebut dilakukan oleh pendidik agar peserta didik belajar dan saling bertukar informasi. Menurut Kusnandar (2020) pembelajaran bahasa Indonesia adalah proses interaktif yang mengintegrasikan aspek linguistik, sastra, dan literasi digital untuk meningkatkan kompetensi berbahasa siswa sesuai perkembangan zaman. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan suatu proses penyajian informasi yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi secara lisan dan tulisan.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada dasarnya adalah mengajarkan peserta didik mengenai keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan serta fungsinya. Pembelajaran bahasa Indonesia dapat terlaksana dengan baik apabila terjadi interaksi yang menarik antara pendidik dengan peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar peserta didik mampu memahami dan mempergunakan bahasa Indonesia secara efektif guna memenuhi wawasan, mengembangkan kepribadian, serta menambah pengetahuan dan kemahiran berbahasa (Zulela dalam Sihombing, 2022:566). Terdapat empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak,

keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik dan kemampuan berkomunikasi baik lisan maupun tulisan.

Menulis merupakan salah satu keterampilan yang berkaitan erat dengan keterampilan dasar pada manusia, yaitu berbahasa. Keterampilan menulis merupakan suatu kemampuan mengungkapkan ide atau pikiran dalam bentuk bahasa tulis sehingga pembaca lain dapat membaca dan memahami dengan baik isi tulisan tersebut. Menurut Tarigan (2021) menulis adalah salah satu dari empat aspek keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Menulis dipandang sebagai kemampuan produktif untuk berkomunikasi melalui tulisan. Keterampilan menulis berperan penting bagi peserta didik dalam mengembangkan pola bahasa dan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, pikiran, atau perasaan dalam bentuk tulisan. Keterampilan menulis yang perlu dikuasai oleh peserta didik salah satunya adalah menulis karya sastra yaitu puisi.

Puisi adalah salah satu bentuk karya sastra yang diungkapkan oleh penyair dengan kata-kata yang indah dan penuh makna (Wahyuni dalam Septiani, 2021:99). Puisi merupakan karya sastra yang bersifat imajinatif, menekankan pada keindahan kata atau diksi dengan tujuan untuk menggugah emosi pembaca atau pendengarnya. Teks puisi biasanya berisi imajinasi, kritik, pengalaman, keresahan, atau sebuah nasihat. Menulis puisi merupakan suatu kegiatan yang melibatkan penggunaan indra untuk mengungkapkan ide, pengalaman, perasaan, dan pemikiran tentang

lingkungan. Dalam hal ini, sebuah media pembelajaran diperlukan agar peserta didik dapat mengekspresikan ide-ide kreatifnya.

Menurut Yaumi (dalam Sidqi, 2021:2) “media” berasal dari bahasa latin yang berarti “perantara”, yang dapat menghubungkan informasi antara pengirim dan penerima informasi. Yaumi, dkk., (2018:5) berpendapat bahwa media adalah segala bentuk dan upaya menyampaikan informasi yang digunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dan sebagai tujuan pembelajaran untuk memberikan informasi, merangsang pikiran, perasaan, minat, dan keinginan peserta didik. Media dapat memudahkan terjadinya proses pembelajaran yang terarah, terencana, dan terkendali. Media adalah segala bentuk penyampaian informasi dari pemberi informasi kepada penerima informasi yang dapat membangkitkan semangat, merangsang pikiran, minat, dan kemauan sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang telah disampaikan.

Penggunaan media pembelajaran pada dasarnya digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Media yang digunakan diharapkan dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan informasi maupun materi kepada peserta didik. Media yang sesuai dengan materi ajar akan membuat peserta didik mengerti dan tertarik untuk memperhatikan kegiatan pembelajaran di kelas. Sejalan dengan itu, (Musfiqon dalam Suryani, 2018:4) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan kegiatan pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal atau lisan.

Perkembangan media pembelajaran saat ini beragam dan kreatif. Banyak web aplikasi baru yang dikembangkan untuk memudahkan manusia. Salah satu web

aplikasi *online* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah web aplikasi *powtoon*. Di era digital saat ini, setiap orang perlu lebih bijak dalam memanfaatkan teknologi. Pendidik diharapkan dapat berkembang dan lebih kreatif dalam kegiatan pembelajarannya. Web aplikasi *powtoon* merupakan web aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi menulis teks puisi.

Menurut Graham (dalam Sidqi, 2017:7) *powtoon* merupakan *software online* yang inovatif, sederhana, dan dapat membuat presentasi yang menarik dengan menggunakan video animasi. Penggunaan media *powtoon* dapat digunakan di sekolah untuk membantu pendidik dalam menjelaskan materi ajar kepada peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon*, diharapkan peserta didik akan lebih memahami materi ajar yang telah dijelaskan karena di dalam media tersebut akan disajikan animasi sehingga dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik dalam mengamati pembelajaran. Animasi dan elemen visual yang beragam membuat proses belajar tidak membosankan. *Powtoon* juga menyajikan materi secara visual, tidak hanya verbal (kata-kata atau lisan), serta dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kreatif. *Powtoon* tersedia secara *online* dan dapat diunduh dalam bentuk video (MP4). Peserta didik dapat belajar tanpa terbatas oleh ruang dan waktu dengan menonton ulang materi pembelajaran dalam bentuk video. Pembelajaran tidak dapat berhasil tanpa adanya media. Pentingnya kesesuaian penggunaan media pembelajaran dengan kompetensi menentukan tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik Bahasa Indonesia kelas VIII di SMPN 3 Kamal, terdapat beberapa permasalahan yang ditemui yaitu masih

rendahnya kemampuan peserta didik dalam menulis puisi, mengekspresikan ide atau gagasan yang dimiliki serta kurang menguasai kosa kata yang akan digunakan dalam menulis puisi menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memproduksi teks puisi. Peserta didik merasa malas apabila diberikan tugas untuk membuat karangan puisi.

Peserta didik masih merasa kesulitan dalam menulis teks puisi, seperti kurangnya kemampuan dalam menyampaikan ide atau pemikiran yang ada, ketepatan dalam penggunaan ejaan, serta penguasaan kosakata untuk menulis puisi. Penggunaan media yang kreatif dan interaktif dalam keterampilan menulis puisi memiliki peran yang penting. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam materi teks puisi dan merangsang peserta didik untuk berpikir kritis. Akan tetapi, dalam pelaksanaannya di sekolah, pendidik belum memanfaatkan media pembelajaran dengan maksimal khususnya pada materi menulis teks puisi. Pembelajaran yang berpusat pada pendidik dan kurangnya variasi media menyebabkan peserta didik menjadi kurang tertarik dan merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung. Media yang digunakan di dalam kelas masih sangat terbatas. Hal ini dikarenakan keterbatasan jumlah *LCD* atau proyektor di sekolah pada setiap kelas. Pendidik biasanya menggunakan media *PowerPoint* dengan tampilan yang masih sederhana dan kurang menarik.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai sehingga dapat membangkitkan semangat belajar di dalam kelas. Media *powtoon* dianggap sebagai media yang tepat digunakan untuk menunjang aktivitas belajar peserta didik karena dilengkapi dengan fitur animasi dan mampu memaparkan materi secara rinci (Avicena, 2023:3). Media *powtoon* dapat

membantu mengemas informasi atau materi yang rumit ke dalam format video animasi yang visual dan interaktif, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi. *Powtoon* memiliki tampilan visual yang menarik, penggunaan gambar dan animasi dapat membuat peserta didik termotivasi untuk memahami materi yang disajikan. Dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* diharapkan dapat menarik perhatian, meningkatkan konsentrasi, merangsang keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, kreativitas belajar, keterampilan pendidik dalam mengelola pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi menulis teks puisi.

Perlu adanya suatu inovasi dalam menerapkan media pembelajaran agar proses belajar mengajar berjalan dengan lancar, kondusif, dan kreatif serta dapat meningkatkan minat dan semangat peserta didik. Inovasi media pembelajaran dikaitkan dengan berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik, yaitu media audio, media visual, dan media audio-visual. Dibutuhkan suatu penggunaan media pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik akan tertarik belajar dalam menulis teks puisi.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, dibutuhkan inovasi pengembangan media pembelajaran berbasis video dengan memanfaatkan *powtoon* pada materi menulis teks puisi. Media *powtoon* dianggap memiliki berbagai pilihan animasi yang menarik, hasil video dapat menampilkan gambar dan suara, serta materi yang disajikan menggunakan bahasa Indonesia yang singkat dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penelitian ini mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Pada Materi Menulis Teks Puisi Siswa Kelas VIII”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, ditemukan rumusan masalah pada penelitian sebagai berikut.

- a. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran *powtoon* pada materi menulis teks puisi siswa kelas VIII SMP?
- b. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *powtoon* pada materi menulis teks puisi siswa kelas VIII SMP.

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *powtoon* pada materi menulis teks puisi siswa kelas VIII SMP.
- b. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *powtoon* pada materi menulis teks puisi siswa kelas VIII SMP.

1.4 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk media pembelajaran *powtoon* terhadap keterampilan menulis teks puisi siswa kelas VIII dikembangkan sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran yang akan dikembangkan, yaitu media pembelajaran berbasis video.
- b. Capaian pembelajaran yang memuat elemen menulis. Pada fase D, peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif. Peserta didik juga menuliskan hasil penelitian menggunakan metodologi sederhana dengan mengutip sumber rujukan secara etis. Menyampaikan ungkapan rasa

simpati, empati, peduli, dan pendapat pro/kontra secara etis dalam memberikan penghargaan secara tertulis dalam teks multimodal. Peserta didik mampu menggunakan dan mengembangkan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan untuk menulis. Peserta didik menyampaikan tulisan berdasarkan fakta, pengalaman, dan imajinasi secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosa kata secara kreatif.

c. Tujuan Pembelajaran (TP)

Peserta didik mampu menyajikan gagasan, perasaan, pendapat dalam bentuk teks puisi secara tertulis dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun puisi.

- d. Produk media pembelajaran *powtoon* yang dihasilkan berupa video animasi (MP4) yang dapat diakses atau dibuka dengan cara *online* maupun *offline* (yang sudah diunduh) melalui komputer atau *handphone*.
- e. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan *web online* pada *aplikasi powtoon*.
- f. Materi teks puisi disajikan dalam bentuk gambar bergerak dan animasi tulisan tangan.
- g. Video animasi ini berisi uraian materi teks puisi (definisi puisi, ciri-ciri, unsur-unsur puisi, tujuan dan langkah-langkah menulis puisi).
- h. Komponen-komponen dalam media ini meliputi capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan pertanyaan pemantik untuk merangsang peserta didik berpikir kritis.
- i. Format video yang dihasilkan berformat mp4 dan berdurasi antara 2–3 menit.

- j. Terdapat audio sebagai background dalam video *powtoon*, sedangkan animasi yang disajikan tersedia dalam web <https://www.powtoon.com/>.
Desain latar gambar menggunakan fasilitas atau *fitur* pada *aplikasi powtoon*.
- k. Jenis huruf yang digunakan adalah *poppins* dan *sansita one*.
- l. Ukuran huruf yang akan digunakan adalah 20–50.
- m. Gambar berwarna biru, coklat, merah, ungu, dan hijau.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan penelitian media *powtoon* yang sedang dikembangkan mencakup keterbatasan materi pembelajaran yaitu pada materi menulis teks puisi. Uji coba produk media dilakukan pada peserta didik kelas VIII-A di SMPN 3 Kamal. Dalam proses pembuatan media pembelajaran *powtoon* membutuhkan koneksi internet yang stabil. Penelitian ini menggunakan model *Research and Development (R&D)* dengan metode pengembangan ADDIE, dan berfokus pada validitas (tingkat kelayakan berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, ahli bahasa) dan kepraktisan media yang dikembangkan berdasarkan uji coba pengguna (pendidik sebagai praktisi dan peserta didik).

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian dalam pengembangan media pembelajaran *powtoon* terhadap keterampilan menulis teks puisi siswa kelas VIII SMP ini terdiri atas empat, yaitu bagi peserta didik, pendidik, sekolah, dan peneliti selanjutnya.

a. Bagi Pendidik

Media *powtoon* pada penelitian ini dapat digunakan oleh pendidik sebagai alternatif media pembelajaran pada materi menulis teks puisi dan memudahkan pendidik untuk membuat media pembelajaran *powtoon* pada materi teks puisi menjadi lebih aktif, efektif, inovatif, menyenangkan, dan tidak monoton sehingga siswa akan tetap semangat dalam mempelajari teks puisi serta tidak akan cepat merasa bosan.

b. Bagi Peserta Didik

Media *powtoon* ini dapat menjadi variasi media yang menarik bagi peserta didik sehingga dapat menambah minat belajar, membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi, dan menambah wawasan peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan media yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat menambah referensi dan menjadi alternatif pilihan penggunaan media, khususnya media pembelajaran *powtoon* sebagai media pembelajaran yang disesuaikan dengan bahan ajar dalam pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.

1.7 Definisi Istilah

Definisi istilah dimaksudkan untuk mencegah pemahaman yang berbeda dalam memahami beberapa istilah yang digunakan pada penelitian ini.

- a. Media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan suatu informasi pembelajaran, serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sehingga

dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar yang memiliki tujuan dan terkendali pada pembelajaran menulis teks puisi.

- b. *Powtoon* merupakan media yang dibuat melalui *web aplikasi online* untuk membuat presentasi atau video animasi kartun dengan cara yang mudah untuk menunjang proses pembelajaran menulis teks puisi.
- c. Elemen menulis teks puisi merupakan suatu kemampuan mengungkapkan ide atau pikiran dalam bentuk puisi sehingga pembaca lain dapat memahami dengan baik isi tulisan tersebut.
- d. Teks puisi merupakan karangan yang mengungkapkan pikiran maupun perasaan penyairnya serta mengutamakan keindahan kata-kata. Puisi merupakan karya sastra yang puitis, terdiri atas tema, rima, irama, diksi, dan majas atau gaya bahasa.
- e. Pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk.
- f. Kelayakan merupakan kualitas produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan, kualitas materi, penyajian, ahasa, dan tampilan.

.