

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran berperan penting dalam kegiatan pembelajaran. Pendapat serupa disampaikan oleh Suryani dkk (2018:13), yaitu media pembelajaran merupakan sarana penghubung untuk mendukung pendidik dalam mempermudah menyampaikan informasi sesuai dengan materi dan teori. Akan tetapi, masih banyak media pembelajaran yang tidak bisa menarik antusiasme peserta didik, bahkan gagal menjadi sarana penghubung untuk menyampaikan materi. Berdasarkan hal tersebut maka media pembelajaran tidak akan bermakna dalam pembelajaran.

Media ajar yang bermakna bisa berasal dari sesuatu yang sederhana dan menarik bagi peserta didik. Media berbasis teknologi adalah salah satu hal yang menarik bagi peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Firmadani (2020:94), bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi, serta lebih memotivasi peserta didik dalam memahami materi. Media berbasis teknologi merupakan salah satu pemanfaatan teknologi dan sebagai bentuk mengikuti perkembangan zaman. Media pembelajaran berbasis teknologi akan sangat menarik antusiasme peserta didik, karena perkembangan dan penggunaan teknologi dianggap sesuatu yang baru dan dapat terus berkembang.

Bentuk media pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi dapat berupa *website*, *e-learning*, dan aplikasi pembelajaran. Pendidik dapat membuat sendiri media berbasis teknologi tersebut untuk memenuhi kebutuhan

pembelajaran yang berbeda di setiap kelas. Pendidik juga harus memperhatikan relasi antara konten dengan materi dalam mengembangkan media pembelajaran. Relasi antara media berbasis teknologi dan konten akan menarik antusiasme peserta didik. Berdasarkan hasil pra observasi, materi akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik jika disampaikan dengan perantara atau media.

Antusiasme peserta didik terhadap teknologi seharusnya juga diimbangi dengan muatan konten media pembelajaran yang bermutu. Konten dalam media pembelajaran yang bermutu tidak harus sesuatu yang dianggap sulit, tetapi dapat berupa sesuatu yang berkaitan dengan kehidupan nyata dan kebutuhan peserta didik. Salah satu tema yang sangat berhubungan dengan kehidupan sosial peserta didik adalah kearifan lokal daerah. Hal ini sejalan dengan pendapat Hariadi (2018:6), bahwa kearifan lokal merupakan tema yang sangat cocok untuk dimasukkan dalam pembelajaran, utamanya pembelajaran Bahasa Indonesia. Melalui kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tersebut, peserta didik diharapkan mampu mengenal bahkan melestarikan budaya daerahnya.

Perkembangan teknologi dan globalisasi mulai menggeser kearifan lokal. Hal ini juga yang terjadi di daerah Madura. Banyak peserta didik yang kurang mengenal budaya dan tradisi Madura. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanto (2007:97), bahwa banyak nilai-nilai kearifan lokal Madura yang mulai luntur dalam kegiatan sosial pemuda daerah. Akan tetapi, perkembangan zaman tidak sepenuhnya memberi dampak buruk. Melalui pemanfaatan teknologi, pendidik dapat memasukkan kearifan lokal daerah ke dalam media pembelajaran. Salah satu bentuknya adalah dengan memasukkan kearifan lokal Madura dalam konten media pembelajaran sebagai pemenuhan kebutuhan lokal kemandirian.

Pemanfaatan aplikasi pembelajaran ini adalah jenis media pembelajaran berbasis digital atau disebut juga dengan media berbasis komputer. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Suryani dkk (2018:54), bahwa media pembelajaran berbasis digital termasuk dalam media berbasis komputer yang konten-kontennya memanfaatkan teknologi. Penggunaan media berbasis komputer ini sangat relevan dengan tujuan dari Kurikulum Merdeka yang menginginkan kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa. Penggunaan media berbasis komputer ini adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sehingga memerlukan interaksi tinggi dari peserta didik. Akan tetapi, masih terdapat permasalahan yang mengakibatkan kurangnya pemanfaatan media berbasis digital di sekolah.

Melalui kegiatan pra observasi yang dilakukan pada peserta didik kelas VII dengan melakukan wawancara dan menyebarkan angket, didapatkan hasil bahwa permasalahan mendasar dari pemanfaatan media berbasis digital adalah kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana, sehingga media ajar kurang bervariasi. Hal ini dapat menyebabkan peserta didik tidak bisa menyerap materi secara optimal. Dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia hal ini akan sangat berpengaruh pada keterampilan berbahasa peserta didik, terutama pada keterampilan berbahasa produktif. Salah satunya adalah pada keterampilan menulis peserta didik.

Kegiatan pembelajaran tidak hanya tentang menulis ilmiah saja, tetapi terdapat pula materi menulis kreatif yang harus dipelajari oleh peserta didik. Menulis kreatif ini dapat mengasah kreativitas peserta didik untuk memunculkan ide baru atau mengembangkan ide yang sudah ada. Akan tetapi, peserta didik

dinilai masih kurang dalam mengekspresikan kreativitasnya melalui tulisan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan peserta didik SMP Negeri 1 Kamal, peserta didik masih merasa kesulitan dalam materi keterampilan menulis, terutama mengekspresikan pemikirannya melalui kalimat kiasan. Hal ini sejalan dengan pendapat Suryani (2018:112), bahwa keterampilan menulis kreatif peserta didik jenjang SMP masih rendah. Rendahnya keterampilan menulis peserta didik tersebut dapat diatasi dengan berbagai cara. Salah satu caranya adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil wawancara dan penyebaran angket kepada peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Kamal menunjukkan permasalahan pemanfaatan teknologi, salah satunya adalah pemanfaatan media berbasis digital masih sangat sedikit, sedangkan sarana dan prasarannya sudah mendukung. Selain itu, peserta didik juga menginginkan sesuatu yang baru dalam kegiatan belajar di sekolah, yaitu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Sementara itu, pendidik masih banyak yang menggunakan media pembelajaran sederhana. Hal ini membuat kegiatan pembelajaran terasa membosankan, bahkan peserta didik sulit untuk memahami materi yang sebenarnya sangat penting untuk dipelajari sehingga peserta didik cenderung pasif. Salah satu materi penting yang dianggap sulit oleh peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Kamal adalah materi teks puisi rakyat. Berdasarkan data hasil pra observasi, peserta didik sulit memahami materi puisi rakyat karena pendidik masih menggunakan contoh-contoh dari buku teks yang jauh dari kehidupan sosial. Hal ini sangat disayangkan, karena Madura memiliki berbagai puisi rakyat berupa pantun, gurindam, syair, dan mantra yang

dapat dikenalkan kepada peserta didik sebagai contoh nyata sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi menulis puisi rakyat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka pengembangan media pembelajaran berbasis digital bermuatan kearifan lokal sangat diperlukan. Melalui pengembangan media pembelajaran *Padlet* bermuatan kearifan lokal Madura, hal tersebut dapat diwujudkan. Fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi *Padlet*, seperti dinding atau papan tulis virtual, pengunggah video, audio, dan fitur menarik lainnya dapat membantu pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Dalam aplikasi tersebut, peserta didik dapat berinteraksi secara aktif melalui media berbasis teknologi dengan konten yang relevan melalui tema kearifan lokal Madura. Dari konten-konten tersebut diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memahami bahkan menulis teks puisi rakyat dengan mudah karena bersifat kearifan lokal daerahnya sendiri.

Berlandaskan permasalahan di atas, maka penelitian pengembangan media *Padlet* bermuatan kearifan lokal Madura pada materi menulis puisi rakyat siswa kelas VII sangat diperlukan. Penelitian tersebut diharapkan berjalan sesuai dengan rencana sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang layak. Media pembelajaran tersebut dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik mampu menyerap materi secara optimal.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Bagaimana proses pengembangan media *padlet* bermuatan kearifan lokal Madura pada materi teks puisi rakyat kelas VII?

1.2.2 Bagaimana kelayakan media *padlet* bermuatan kearifan lokal Madura pada materi menulis teks puisi rakyat kelas VII?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Untuk mengembangkan media *padlet* bermuatan kearifan lokal Madura pada materi menulis teks puisi rakyat kelas VII.

1.3.2 Untuk mengetahui kelayakan media *padlet* bermuatan kearifan lokal Madura pada materi menulis teks puisi rakyat kelas VII

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memiliki manfaat untuk menambah pengetahuan pembaca terkait pengembangan media pembelajaran dengan metode Borg and Gall modofokasi Sugiyono. Manfaat lainnya dari penelitian ini adalah dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya yang juga meneliti masalah serupa.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Manfaat bagi guru yaitu, menambah pengetahuan serta inovasi tentang media pembelajaran berbasis aplikasi dengan tema kearifan lokal.

1.4.2.2 Manfaat bagi siswa yaitu, menghadirkan pembelajaran dengan cara baru dan menyenangkan.

1.4.2.3 Manfaat bagi peneliti selanjutnya yaitu, sebagai bahan referensi untuk dikembangkan.

1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran yang akan dikembangkan merupakan media pembelajaran berbasis aplikasi. Aplikasi yang akan dikembangkan merupakan

aplikasi yang sudah ada sebelumnya, yaitu aplikasi *Padlet*. Aplikasi *Padlet* merupakan salah satu aplikasi yang menyediakan fitur-fitur untuk dikembangkan dan dikreasikan sendiri oleh penggunanya. Fitur-fitur tersebut diantaranya adalah dinding atau papan tulis virtual, pengunggah dokumen dan berkas, penambah tautan, perekam video, perekam audio, pencarian gambar, pencarian web, pencarian lokasi, fitur kolom komentar, dan penilaian. Pengembangan yang dilakukan adalah dengan memasukkan bahan ajar berupa *power point* dan video ke dalam aplikasi tersebut sebagai sarana penyampaian materi kepada peserta didik.

Muatan konten dalam aplikasi berupa konten-konten dengan tema kearifan lokal Madura yang merujuk pada materi menulis teks puisi rakyat kelas VII. Spesifikasi media pembelajaran berbasis aplikasi dengan tema kearifan lokal pada materi menulis teks puisi rakyat kelas VII adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran berbentuk aplikasi *Padlet* yang di dalamnya berisi konten-konten bertema kearifan lokal Madura, berupa puisi rakyat Madura. Puisi rakyat tersebut juga disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, meliputi pantun, gurindam, syair, mantra tradisional daerah.
2. CP (Capaian Pembelajaran) yang menjadi batasan dalam keterampilan menulis ini berupa, peserta didik mampu menyampaikan tulisan berdasarkan fakta, pengalaman, dan imajinasi secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosa kata kata kreatif.
3. Pemilihan desain, gambar, dan animasi yang digunakan bertema kearifan lokal Madura. Di dalam aplikasi terdapat bahan ajar yang berisi materi tentang menulis teks puisi berbentuk *power point* dan video kiat menulis puisi rakyat

disertai dengan contohnya. Materi yang ada di dalam aplikasi tersebut berupa materi pengenalan teks puisi rakyat hingga kiat menulis puisi rakyat.

4. Di dalam aplikasi tersebut peserta didik dapat menulis teks puisi rakyat sebagai bentuk penilaian. Pendidik dapat memberikan penilaian dalam skala 0-100, bintang 1-5, atau hanya memberikan reaksi berupa tanda hati.

1.6 Batasan Penelitian Pengembangan

Berikut ini adalah batasan penelitian pengembangan media padlet bermuatan kearifan lokal Madura pada materi menulis puisi rakyat siswa kelas VII.

1. Produk yang akan dihasilkan dari penelitian ini adalah aplikasi pembelajaran berkearifan lokal Madura, yang hanya dapat diakses dengan jaringan internet.
2. Produk merupakan hasil pengembangan dari aplikasi yang sudah ada, yaitu *Padlet*.
3. Produk yang dihasilkan akan lebih fokus pada kearifan lokal Madura, terutama puisi rakyat berupa pantun, gurindam, syair, dan mantra.
4. Aplikasi ini memiliki beberapa fitur, diantaranya adalah dinding atau papan tulis virtual, pengunggah dokumen dan berkas, penambah tautan, perekam video, perekam audio, pencarian gambar, pencarian web, pencarian lokasi, fitur kolom komentar, dan penilaian.
5. Aplikasi ini memberikan akses pada peserta didik untuk berdiskusi, peserta didik dapat menuangkan ide atau gagasannya menggunakan berbagai bentuk media, serta pendidik dapat memantau secara langsung melalui aplikasi

tersebut. Akan tetapi, pada pengembangan aplikasi ini hanya memanfaatkan fitur yang dapat memantau hasil pekerjaan peserta didik dari mana pun.

6. Keterbatasan aplikasi, yaitu dokumen yang diunggah secara gratis memiliki batas ukuran tertentu.

1.7 Definisi Operasional

- 1.7.1 Media pembelajaran berbasis aplikasi merupakan sarana untuk membantu pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital.
- 1.7.2 Aplikasi *Padlet* merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran secara digital dan dapat diakses sesuai keinginan pengguna. Aplikasi ini dilengkapi dengan beberapa fitur, diantaranya adalah dinding atau papan tulis virtual, pengunggah dokumen dan berkas, penambah tautan, perekam video, perekam audio, pencarian gambar, pencarian web, pencarian lokasi, fitur kolom komentar, dan penilaian
- 1.7.3 Kearifan lokal Madura merupakan cerminan kehidupan Masyarakat Madura yang meliputi kebudayaan, tradisi, dan hal-hal yang hanya ada di Madura. Penelitian ini berfokus pada puisi rakyat berupa pantun, gurindam, syair, mantra, dan puisi tradisional.
- 1.7.4 Menulis kreatif merupakan sebuah keterampilan yang memanfaatkan kreativitas seseorang untuk menghasilkan sebuah karya tulis yang bersifat imajinatif.
- 1.7.5 Puisi rakyat adalah salah satu teks atau ragam sastra yang memiliki pesan moral dan nilai-nilai dalam kehidupan sosial.