

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki urgensi yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas literasi siswa di era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Salah satu keterampilan yang menjadi dasar keberhasilan siswa dalam memperoleh dan memahami informasi adalah keterampilan membaca. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa “pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab”. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), tujuan tersebut diwujudkan melalui penguatan keterampilan membaca sebagai fondasi utama dalam memahami pengetahuan dan membangun kemampuan berpikir siswa.

Sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga menekankan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif siswa (Kusuma *et al.*, 2025: 1). Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan membaca tidak lagi cukup diajarkan secara konvensional, melainkan perlu diarahkan pada pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna agar siswa mampu mengolah informasi secara lebih mendalam. Oleh karena itu, pembelajaran membaca perlu didukung melalui inovasi yang mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Dalam upaya mendukung pengembangan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, media pembelajaran berperan sebagai salah satu komponen krusial dalam memfasilitasi tercapainya tujuan pendidikan nasional sekaligus berperan sebagai sarana untuk mengimplementasikan kurikulum abad ke-21. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, melainkan juga sebagai sarana yang mampu membantu siswa memahami konsep yang abstrak menjadi lebih nyata, menarik, dan sesuai dengan karakteristik generasi masa kini. Faiza & Wardhani (2024: 3) menegaskan bahwa media pembelajaran pada abad ke-21 dirancang agar dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kerja sama, serta literasi digital. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan teknologi digital merupakan salah satu aspek krusial yang perlu diimplementasikan dalam konteks pendidikan. Media semacam ini memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih mendalam, karena melibatkan berbagai indera dan mendorong partisipasi aktif siswa, sehingga sesuai dengan tuntutan zaman.

Tuntutan zaman hendaknya terwujud dalam karakteristik siswa masa kini. Dengan kemajuan teknologi digital, terdapat kebutuhan yang mendesak bagi siswa untuk mengakses sumber daya pembelajaran berbasis teknologi digital yang disesuaikan dengan gaya belajar generasi saat ini yang cenderung interaktif dan visual. Selaras dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Fatmawati (2025: 26) membuktikan bahwa materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk video tutorial, animasi, atau infografis dapat membantu siswa Generasi Z memahami dan menguasai materi dengan lebih baik. Media pembelajaran interaktif memainkan peran krusial dalam kegiatan pembelajaran, karena berfungsi sebagai

alat bantu untuk menyampaikan konten pendidikan dengan cara yang lebih efisien dan menarik.

Media pembelajaran interaktif tidak hanya memfasilitasi penyampaian materi secara dinamis, tetapi juga berperan dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, serta hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan media pembelajaran interaktif dapat mengubah siswa dari penerima pasif menjadi pelaku aktif yang terlibat secara emosional dan kognitif dalam proses belajar (Handayani *et al.*, 2024: 4). Penggunaan media pembelajaran interaktif mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dengan menggeser, mengklik, dan berkontribusi secara langsung selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif diperlukan untuk memenuhi kebutuhan siswa masa kini serta mendukung capaian tujuan pembelajaran yang lebih optimal.

Tujuan pembelajaran dapat tercapai, salah satunya dengan dukungan media yang menarik dan interaktif. Siswa cenderung lebih menyukai pembelajaran yang memanfaatkan media berbasis teknologi digital. Hal ini didukung oleh hasil angket yang menunjukkan bahwa 84,2% siswa kelas VIII di SMP Al-Hikam menyukai pembelajaran dengan berbantuan media berbasis teknologi. Selain itu, hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMP Al-Hikam menunjukkan bahwa siswa yang berlatar belakang sebagai santri di Pondok Pesantren Al-Hikam, sangat antusias jika belajar dengan berbantuan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Guru juga menyampaikan bahwa sekitar 60% siswa masih memperoleh nilai membaca puisi di bawah KKM, terutama pada materi unsur pembangun puisi. Saat ini, guru hanya memanfaatkan salindia dan video pembelajaran sebagai media pembelajaran karena adanya larangan siswa untuk membawa gawai. Kondisi

tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran masih memiliki ruang untuk dikembangkan agar lebih variatif.

Minat belajar siswa rendah jika pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan dengan guru Bahasa Indonesia di SMP Al-Hikam, guru menyatakan siswa banyak yang mengantuk dan kurang fokus ketika pembelajaran, jika proses pembelajaran monoton dan kurang menarik. Data dari hasil angket siswa juga menunjukkan bahwa 94,7% siswa merasa jenuh ketika pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media pembelajaran. Salah satu alternatif penyelesaian masalah tersebut adalah dengan menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, karena mampu mengembangkan cara pembelajaran yang lebih interaktif, mampu memikat minat siswa, dan menjadikan materi yang sulit dipahami menjadi lebih mudah untuk dipahami (Ajizah *et al.*, 2025: 330). Oleh karena itu, pembaruan media pembelajaran diperlukan guna menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif juga dapat mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.

Guna mengoptimalkan keterlibatan siswa secara aktif, pemanfaatan teknologi berbasis *website* dalam pembelajaran menjadi salah satu pilihan di era digital saat ini karena kemudahan akses, antarmuka, serta kemampuan menampilkan konten interaktif seperti teks, video, dan kuis. Media pembelajaran interaktif berbasis *website* mampu mengurangi suasana belajar yang monoton, sekaligus menjadikan kegiatan pembelajaran lebih efektif, interaktif, menarik, serta meningkatkan motivasi belajar siswa (Panjaitan *et al.*, 2022: 1525). Selain itu, *website*

menawarkan kelebihan dibandingkan media cetak maupun aplikasi *offline* yang biasanya hanya dapat digunakan pada perangkat tertentu, karena *website* dapat diakses dari berbagai perangkat selama terhubung dengan internet tanpa memerlukan instalasi tambahan. Pemanfaatan *website* dalam pembelajaran tidak hanya mendukung proses belajar yang lebih efektif dan efisien, tetapi juga dapat menjadi alternatif inovatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan sesuai dengan karakteristik siswa saat ini.

Pengembangan media pembelajaran di era digital harus mengikuti kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang terus berkembang. Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2025, Jumlah pengguna internet di Indonesia telah melampaui angka 229 juta jiwa, atau sekitar 80,66% dari total penduduk. Tingginya penetrasi internet menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *website* memiliki potensi besar sebagai sarana pembelajaran karena kemudahan akses, fleksibilitas, dan kemampuan untuk menciptakan interaksi yang lebih luas dan dinamis antara guru dan siswa. Sejalan dengan itu, penelitian Kamilah *et al.* (2023: 173) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website* Menggunakan *Google Sites* Pada Materi Ekosistem Untuk Kelas X SMA” menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak dengan penilaian ahli materi 97,2%, ahli media 93,7%, dan respons siswa rata-rata 89%. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran berbasis *website* dalam penelitian ini didasari oleh dua alasan utama, yaitu tingginya penetrasi internet sebagai peluang pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dan adanya bukti empiris tentang efektivitas media berbasis *website* dalam meningkatkan mutu proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran jenjang SMP, Bahasa Indonesia memegang peran sentral sebagai mata pelajaran utama karena menjadi fondasi kemampuan literasi yang digunakan dalam seluruh bidang kajian dan praktik sosial. Keputusan Kepala BSKAP Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 046/H/KR/2025 menegaskan bahwa kemampuan berbahasa, bersastra, dan berpikir merupakan dasar literasi, serta Bahasa Indonesia berfungsi sebagai penghela bagi semua mata pelajaran melalui integrasi lintas disiplin. Dalam Kurikulum Merdeka, teks puisi diposisikan sebagai salah satu materi penting karena pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya menekankan aspek komunikatif, tetapi juga apresiasi dan ekspresi sastra untuk mengembangkan kreativitas, kepekaan estetik, dan karakter siswa. Puisi sebagai genre sastra memungkinkan siswa mengekspresikan gagasan dan perasaan secara imajinatif serta reflektif, sejalan dengan pendekatan pembelajaran mendalam dan pedagogi genre yang dianjurkan BSKAP. Oleh karena itu, pembelajaran puisi menjadi sarana strategis dalam mendukung perkembangan kognitif dan emosional siswa secara seimbang.

Dalam praktik pembelajaran puisi di kelas VIII SMP Al-Hikam, terdapat berbagai tantangan yang signifikan, terutama yang disebabkan oleh rendahnya minat baca di kalangan siswa. Guru Bahasa Indonesia di SMP Al-Hikam mengungkapkan bahwa mayoritas siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi teks puisi. Hal ini juga didukung oleh hasil angket yang menunjukkan bahwa 78,9% siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi teks puisi. Data tersebut memperlihatkan bahwa mayoritas siswa belum mampu menguasai aspek pemahaman materi teks puisi secara optimal. Pembelajaran puisi dilakukan menggunakan metode *Project Based Learning* (PjBL), tetapi belum didukung

dengan media khusus yang memadai. Hal ini diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan minimnya media yang digunakan saat pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan proses belajar mengajar belum berjalan secara interaktif dan partisipatif. Akibatnya, guru menghadapi hambatan dalam membangun suasana pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa, sehingga motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran masih rendah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran pada materi teks puisi, belum didukung media yang dirancang secara khusus sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Berdasarkan analisis permasalahan siswa kelas VIII dalam pembelajaran puisi, diketahui bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang mampu mendukung pemahaman materi teks puisi secara lebih mendalam pada unsur pembangunnya. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, dikembangkanlah media pembelajaran interaktif berbasis *website* yang diberi nama “Rima Edu”. Secara ontologis, “Rima Edu” merupakan media pembelajaran berbasis *website* yang penamaannya berangkat dari konsep ‘Rima’ sebagai unsur akhir bunyi puisi yang merepresentasikan keindahan. Keindahan tersebut diwujudkan melalui estetika tampilan, tata visual, dan penyajian konten dalam media, sedangkan unsur ‘Edu’ menunjukkan orientasi pembelajaran. Dengan demikian, “Rima Edu” berhakikat sebagai media pembelajaran estetis yang dirancang untuk mendukung keterampilan membaca pemahaman teks puisi secara sistematis dan bermakna. Melalui penyajian materi yang ramah siswa, interaktif, dan mudah diakses “Rima Edu” memfasilitasi siswa untuk mengeksplorasi unsur pembangun puisi secara bertahap.

“Rima Edu” merupakan akronim dari "Ragam Interaksi Media Membaca Puisi - Edukasi". Pengembangan “Rima Edu” sebagai media pembelajaran

interaktif berbasis *website* dilandasi oleh kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran puisi yang menarik, mudah diakses, dan mampu meningkatkan pemahaman secara bertahap. Media ini dirancang untuk mendukung keterlibatan aktif siswa melalui penyajian materi yang sistematis, contoh analisis puisi yang mudah dipahami, serta kuis interaktif yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Kebutuhan tersebut sejalan dengan temuan Wahyuni *et al.* (2022: 16), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *website* interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Dengan demikian, “Rima Edu” dikembangkan sebagai media pembelajaran yang mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa dalam pembelajaran puisi sekaligus selaras dengan karakteristik siswa sebagai *digital natives* di era saat ini.

Pengembangan media “Rima Edu” mengacu pada model ADDIE adaptasi dari Branch yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model ADDIE dipilih karena tidak hanya cocok untuk media pembelajaran konvensional, tetapi juga efektif diterapkan pada media berbasis teknologi modern karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan adaptif di era digital. Oleh sebab itu, model ADDIE banyak direkomendasikan sebagai pendekatan utama dalam pengembangan instruksional berbasis teknologi (Siregar & Rhamayanti, 2025: 87). Selain itu, tahap evaluasi dalam model ini berperan penting dalam memastikan adanya perbaikan berkelanjutan yang menjadi ciri khas ADDIE. Proses evaluasi dapat memperkuat siklus pengembangan media pembelajaran secara berkesinambungan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Molenda yang menyatakan bahwa ADDIE bersifat

fleksibel, relevan, dan mudah diterapkan di berbagai jenjang pendidikan (Siregar & Rhamayanti, 2025: 86). Dengan demikian, model ADDIE tepat digunakan karena mendukung pengembangan media pembelajaran yang sistematis di era digital sekaligus memungkinkan perbaikan berkelanjutan sesuai dengan kebutuhan.

Berdasarkan analisis terhadap permasalahan yang telah diuraikan, tantangan-tantangan dalam pembelajaran puisi di SMP Al-Hikam berpengaruh signifikan terhadap capaian tujuan pembelajaran. Kondisi di lapangan memperlihatkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi teks puisi akibat media pembelajaran yang kurang variatif. Guru sering kali mengalami kendala dalam menyampaikan materi secara interaktif, sementara siswa cenderung merasa bosan dan kurang bersemangat karena media pembelajaran yang digunakan tidak interaktif. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, sehingga siswa dapat mencapai kompetensi pembelajaran puisi sesuai dengan capaian yang diharapkan dalam Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka menekankan paradigma pembelajaran yang fleksibel, kreatif, dan berpusat pada siswa. Secara spesifik, Capaian Pembelajaran (CP) untuk Fase D menuntut “murid agar mampu menganalisis informasi berupa gagasan, pandangan, arahan, dan/atau pesan dari berbagai tipe teks berwujud teks visual dan/atau audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat; menginterpretasi informasi untuk mengungkapkan kepedulian dan/atau pendapat pro/kontra dari berbagai tipe teks berwujud teks visual dan/atau audiovisual; dan mengevaluasi kualitas dan/atau kredibilitas dari berbagai tipe teks berwujud teks visual dan/atau audiovisual menggunakan sumber informasi lain”. Penjabaran lebih

spesifik dalam Tujuan Pembelajaran (TP) materi puisi adalah agar “murid mampu menganalisis unsur pembangun puisi secara kritis”. Oleh karena itu, terdapat kebutuhan mendesak terhadap inovasi media pembelajaran yang mampu mendukung proses pembelajaran puisi secara lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman, minat, serta keterampilan membaca siswa sesuai dengan tujuan kurikulum merdeka.

Sejalan dengan tuntutan kurikulum merdeka, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang mampu memfasilitasi siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, khususnya dalam mengemukakan dan mengevaluasi berbagai sudut pandang terhadap teks. Dalam konteks ini, kajian konstrapro relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran puisi. Kajian konstrapro dalam penelitian ini berlandaskan pada integrasi antara teori belajar konstruktivisme dan model *Problem Based Learning* (PBL). Istilah konstrapro merupakan akronim dari “konstra” yang merujuk pada konstruktivisme dan “pro” yang merujuk pada *Problem Based Learning*. Penamaan ini didasarkan pada upaya menggabungkan dua landasan teoretis dalam suatu pendekatan pembelajaran yang utuh. Konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan (Prasetyo, 2021: 19), sedangkan *Problem Based Learning* mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui penyelesaian masalah yang kontekstual dan autentik (Subiyantoro, 2025: 41). Integrasi kedua pendekatan tersebut melahirkan kajian konstrapro sebagai pendekatan pembelajaran yang menekankan pada proses konstruksi pengetahuan sekaligus kemampuan pemecahan masalah. Dapat disimpulkan bahwa kajian konstrapro tidak hanya membantu siswa untuk

memahami makna puisi secara lebih mendalam, tetapi juga membantu melatih kemampuan berpikir kritis, argumentatif, dan reflektif sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Berdasarkan hasil identifikasi di lapangan, diketahui bahwa siswa kelas VIII di SMP Al-Hikam membutuhkan media pembelajaran yang dirancang untuk mendukung pemahaman materi teks puisi secara lebih optimal. Kebutuhan tersebut mencakup, 1) media pembelajaran interaktif sebagai sarana untuk membantu siswa memahami materi teks puisi, dan 2) penyajian materi yang ramah siswa, mudah diakses, serta didukung oleh media yang memuat berbagai fitur seperti teks, visual, dan navigasi interaktif sehingga pembelajaran tidak berlangsung monoton. Kebutuhan-kebutuhan tersebut menjadi landasan utama dalam perancangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga selaras dengan karakteristik dan cara belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini mengambil judul *“Pengembangan Media Pembelajaran ‘Rima Edu’ Berbasis Website untuk Keterampilan Membaca Puisi Kelas VIII: Kajian Konstrapro”* sebagai upaya memenuhi kebutuhan siswa untuk pembelajaran puisi.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran “Rima Edu” berbasis *website* untuk keterampilan membaca puisi kelas VIII: kajian konstrapro?
- b. Bagaimana respons siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif “Rima Edu” berbasis *website* untuk keterampilan membaca puisi kelas VIII: kajian konstrapro?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dirumuskan untuk:

- a. Menghasilkan media pembelajaran “Rima Edu” berbasis *website* untuk keterampilan membaca puisi kelas VIII: kajian konstrapro.
- b. Mengetahui respons siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif “Rima Edu” berbasis *website* untuk keterampilan membaca puisi kelas VIII: kajian konstrapro.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Media yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *website*.
- b. Dikembangkan dengan berbantuan *platform* Canva, Quizizz, Liveworksheet, dan YouTube.
- c. Pada halaman pertama terdapat beranda *website* yang memuat deskripsi singkat mengenai media, tombol mulai, serta memuat logo instansi pendidikan.
- d. Tombol “Mulai” mengarah ke pertanyaan pemantik, kemudian ke menu utama.
- e. Pada tombol menu utama terdapat tujuh menu yang terdiri atas, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, latihan, kuis, glosarium, dan informasi media.
- f. Pada menu petunjuk penggunaan berisi panduan untuk menggunakan media.
- g. Pada menu gerbang tujuan, terdapat deskripsi mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam proses pembelajaran membaca puisi.
- h. Pada menu materi terdapat pilihan submenu yang terdiri atas pengertian puisi, unsur fisik, unsur batin, dan menu cara & contoh analisis puisi.

- i. Pada menu cara & contoh terdapat langsung mengarah ke YouTube yang berisi video contoh analisis puisi.
- j. Pada menu latihan langsung mengarah ke Liveworksheet untuk mengerjakan Lembar Kerja Murid (LKM).
- k. Pada menu kuis disajikan sepuluh soal pilihan ganda dari Quizizz.
- l. Pada menu glosarium terdapat beberapa kata yang sulit beserta penjelasannya.
- m. Pada menu informasi media diarahkan terhadap tampilan yang berisi profil pengembang dan daftar referensi. Profil pengembang menyajikan informasi mengenai identitas pembuat media yang disertai foto pribadi, sementara daftar referensi berisi sumber acuan yang dimanfaatkan dalam pengembangan media.
- n. Setiap halaman media turut dilengkapi tombol pendukung, yakni tombol beranda, kembali, selanjutnya, serta petunjuk penggunaan.
- o. Warna yang digunakan dalam media pembelajaran ini merupakan perpaduan beberapa warna yang dipilih secara harmonis untuk mendukung kenyamanan visual dan efektivitas belajar. Kombinasi warna tersebut bertujuan menciptakan suasana belajar yang nyaman, menarik, dan kondusif.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

- a. Cakupan materi pada media pembelajaran dibatasi pada materi puisi kelas VIII.
- b. Pengembangan media pembelajaran dibatasi untuk keterampilan membaca.
- c. Penelitian ini berfokus pada proses pengembangan media dan respons siswa.
- d. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*)

1.6 Manfaat Penelitian Pengembangan

Manfaat penelitian pengembangan ini terdiri atas manfaat teoretis dan praktis:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian dalam pengembangan media pembelajaran berbasis website dengan mengintegrasikan teori konstruktivisme Piaget dan model *Problem Based Learning* (PBL). Integrasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana penerapan teori dan model pembelajaran secara terpadu untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi di kelas. Penelitian ini juga menjadi bentuk adaptasi akademis dalam menggabungkan dua unsur pembelajaran, yaitu teori konstruktivisme Piaget dan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam satu media pembelajaran terintegrasi.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi beberapa pihak, yaitu:

a. Bagi guru

Penelitian ini dapat menjadi inovasi yang memperluas wawasan guru mengenai media pembelajaran berbasis teknologi sekaligus mempermudah penyampaian materi, sehingga mampu membangun suasana pembelajaran yang lebih aktif dan kreatif dengan media menarik.

b. Bagi siswa

Penelitian ini dapat menjadi sarana untuk membantu siswa pada keterampilan membaca pemahaman materi teks puisi, sekaligus menciptakan pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website*, serta sebagai landasan untuk melakukan penelitian lanjutan dalam menguji efektivitas penggunaannya dalam proses pembelajaran.

1.7 Definisi Istilah

Penjelasan mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

a. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu yang digunakan guru selama pembelajaran untuk memfasilitasi interaksi siswa dengan media, sehingga mendukung proses belajar yang lebih aktif dan efektif.

b. Rima Edu

“Rima Edu” merupakan media pembelajaran berbasis *website* yang berangkat dari konsep ‘Rima’ sebagai unsur akhir bunyi puisi yang merepresentasikan keindahan. Sedangkan ‘Edu’ berasal dari kata ‘edukasi’ yang berorientasi pada pembelajaran. Sehingga “Rima Edu” merupakan media pembelajaran yang dirancang secara estetis untuk mendukung keterampilan membaca pemahaman pada materi teks puisi.

c. Berbasis *Website*

Berbasis *website* adalah istilah yang merujuk pada perangkat, aplikasi, atau layanan yang dirancang untuk diakses melalui browser pada sistem internet, seperti komputer, laptop, maupun perangkat *mobile* lainnya.

d. Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca adalah kemampuan peserta didik dalam memahami isi teks bacaan yang diukur melalui kemampuan menemukan informasi penting, memahami makna bacaan, dan menjawab pertanyaan berdasarkan teks.

e. Kajian Konstrapro

Kajian konstrapro adalah kajian yang mengintegrasikan teori belajar konstruktivisme dan model *Problem Based Learning* (PBL) sebagai teori utama.