

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran mengalami banyak perubahan di dalam prosesnya. Perubahan yang dimaksud merupakan transisi atau perpindahan metode, model, gaya, dan penggunaan instrumen pembelajaran konvensional menjadi digital. Walaupun penggunaan keseluruhan instrumen pembelajaran telah mengalami transformasi, hal ini tidak menghilangkan sepenuhnya instrumen pembelajaran konvensional tersebut. Artinya, diperlukan beberapa modernisasi pada instrumen pembelajaran yang dimaksud, misalnya pada media dan model pembelajaran. Pernyataan tersebut didasari oleh tuntutan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) melalui kurikulum merdeka, pada kurikulum tersebut para guru dituntut untuk mengintegrasikan teknologi di dalam proses pembelajaran.

Salah satu bentuk integrasi teknologi terhadap pembelajaran yakni penggunaan model belajar dan media pembelajaran yang sudah relevan. Contohnya ialah menggunakan model belajar *student based learning* dan penerapan media pembelajaran digital. Sebagaimana yang kita ketahui bahwasannya *student based learning* merupakan model belajar yang memusatkan proses pembelajaran kepada siswa dan guru menjadi observer/fasilitator, model ini dinilai cocok untuk diimplementasikan pada siswa untuk mendukung integrasi teknologi dalam pembelajaran.

Selain memusatkan pembelajaran kepada siswa melalui penggunaan model pembelajaran *student based learning*, guru juga dapat bersinergi bersama siswa dalam proses pembelajaran. Cara yang tepat dilakukan oleh guru yang relevan

dengan tuntutan kurikulum untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran yakni penggunaan media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital itu sendiri adalah perantara, yang memiliki arti bahwasannya media pembelajaran digital sebagai penghubung pembelajaran baik pada materi dan sebagainya serta telah mengalami penyesuaian digitalisasi.

Secara umum, media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran berupa alat bantu yang bertujuan untuk memudahkan guru menyampaikan segala informasi berupa materi pelajaran kepada siswa, layaknya seperti buku. Namun yang perlu ditekankan di sini, bahwa media pembelajaran tidak dapat menggantikan peran buku. Karena sejatinya, media pembelajaran hanya memuat sebagian materi (tidak menyeluruh seperti buku). Walaupun demikian, media pembelajaran sangatlah penting. Pentingnya media pembelajaran dapat dilihat dari implementasinya yang sangat memengaruhi kualitas hasil dari pembelajaran. Keuntungan penggunaan media pembelajaran tidak hanya untuk memudahkan guru dalam proses mengajar, tetapi juga meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, serta menciptakan situasi pembelajaran yang interaktif, inovatif, kreatif, dan aktif.

Adapun penggunaan media pembelajaran memiliki beragam manfaat yang menguntungkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran, dalam implementasinya penggunaan media pembelajaran juga memiliki hambatan yang dapat memengaruhi dan menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Secara umum, kekurangan yang paling terlihat dalam implementasi media pembelajaran terletak pada keterbatasan guru untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran. Keterbatasan tersebut tidak sepenuhnya berasal dari kemampuan

guru dalam menerapkan media pembelajaran, melainkan kompleksnya materi ajar, inovasi pembelajaran, dan karakteristik siswa yang berbeda sehingga guru merasa kesulitan untuk mengimplementasikan media pembelajaran interaktif, inovatif, kreatif, dan aktif, khususnya untuk pembelajaran bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia ialah kegiatan belajar-mengajar di lingkungan pendidikan khususnya sekolah dengan memfokuskan proses belajar terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia. Mata pelajaran bahasa Indonesia mempunyai indikator pada implementasinya yaitu penilaian keterampilan berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu bidang studi yang kompleks. Namun realitanya tidak begitu, pembelajaran bahasa Indonesia tidak sekompleks yang dibicarakan. Hal ini ditunjukkan dari bagaimana pandangan siswa yang menganggap remeh pembelajaran bahasa Indonesia serta keterbatasan guru dalam menguasai keterampilan berbahasa, apalagi ditambah dengan penerapan media pembelajaran di dalamnya.

Berdasarkan wawancara yang telah dilaksanakan oleh peneliti terhadap salah satu guru mata pelajaran bahasa Indonesia yakni ibu Zufika Harlina, S.Pd., pada tanggal 08 September 2023 di SMP Negeri 4 Tanjungpinang, dapat disimpulkan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah tersebut sudah menerapkan media pembelajaran yang belum mengintegrasikan teknologi secara keseluruhan. Hal ini disebabkan media pembelajaran dan metode yang digunakan berorientasi pada satu atau dua jenis metode dan media saja. Misalnya guru cenderung konsisten menggunakan metode ceramah, sementara untuk media pembelajaran yang

digunakan oleh guru cenderung konsisten menggunakan media papan tulis, proyektor yang berfungsi untuk memproyeksikan salindia (*power point*) dan video.

Berdasarkan wawancara yang juga dilakukan peneliti bersama salah satu siswa bernama Shanum Nisa Andita kelas VII- 9 SMP Negeri 4 Tanjungpinang pada tanggal 15 September 2023 pukul 09.00 WIB, mengemukakan bahwa siswa yang bersangkutan kesulitan memahami materi puisi rakyat dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa di SMP 4 Tanjungpinang.

Dengan ini peneliti berupaya memberi solusi agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Solusi tersebut ialah menggunakan media pembelajaran digital *belajar puisi rakyat (bersirat)* berbantuan *mobile wordwall apps*. Media pembelajaran tersebut adalah media pembelajaran digital, sebagaimana yang diketahui penggunaan media pembelajaran digital sangat jarang diterapkan di sekolah.

Wordwall merupakan salah satu *platform* yang dapat diakses secara gratis di internet. *Wordwall* berisi berbagai macam templat kuis dan permainan interaktif yang dijadikan seperti sebuah aplikasi digital yang dapat digunakan melalui komputer dan telepon pintar (*smartphone*) berbasis android dan ios. *Platform* ini memiliki aksesibilitas dan fleksibilitas yang tinggi sehingga memberikan kemudahan guru dan siswa untuk menggunakan *platform* tersebut.

Pada penelitian ini fokus objek materi pelajaran yang diterapkan dalam *belajar puisi rakyat (bersirat)* berbantuan *mobile wordwall apps* adalah materi puisi rakyat. Alasan peneliti menggunakan atau memilih materi tersebut dikarenakan

siswa masih belum sepenuhnya memahami materi puisi rakyat khususnya pada sub-bab pantun syair, dan gurindam. Informasi tersebut diperoleh dari pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa.

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “pengembangan media pembelajaran *belajar puisi rakyat (bersirat)* bebatuan *mobile wordwall apps* pada materi puisi rakyat siswa kelas VII SMP Negeri 4 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2023/2024”.

Adanya penelitian pengembangan media pembelajaran digital ini, dapat diharapkan mempermudah guru untuk mengajar serta dan menstimulasikan siswa agar semangat, aktif dan memiliki minat belajar yang tinggi. Selain itu, diharapkan media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menggapai tujuan pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *belajar puisi rakyat (bersirat)* bebatuan *mobile wordwall apps* pada materi puisi rakyat siswa kelas VII SMP Negeri 4 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2023/2024?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dituliskan, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *belajar puisi rakyat (bersirat)* berbantuan *mobile wordwall apps* pada materi puisi rakyat siswa kelas VII SMP Negeri 4 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2023/2024.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan untuk pengembangan media pembelajaran ini antara lain.

1. *Belajar puisi rakyat (bersirat)* yang dikembangkan, akan dibuat menjadi media pembelajaran digital. Dalam media ini mengandung konten-konten yang relevan dengan kebutuhan siswa dan guru dalam proses pembelajaran meliputi, materi, soal, tujuan pembelajaran, permainan, dan hal lain yang dianggap perlu.
2. Media pembelajaran ini tergolong sebagai media yang praktis dan inovatif serta tidak membutuhkan bahan-bahan khusus. Selain itu, pembuatan dan pengembangan media ini tidak memerlukan biaya besar.
3. Media pembelajaran ini membutuhkan telepon pintar (*smartphone*) dan akses internet.
4. Media pembelajaran ini berbentuk aplikasi berbantuan *wordwall*. Aplikasi ini didesain semenarik mungkin dan memiliki beberapa fitur-fitur pendukung.
5. Media pembelajaran ini dapat digunakan terus menerus dalam waktu yang tidak dapat ditentukan, tergantung dari guru yang ingin menggunakannya.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan subbab yang telah dijelaskan, penelitian ini diprediksi dapat menyumbangkan manfaat terhadap dunia pendidikan. Dalam penelitian ini, terdapat dua manfaat, manfaat tersebut berupa manfaat teoretis dan manfaat praktis. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diasumsikan dapat meluaskan wawasan dan pemahaman tentang pengembangan media pembelajaran *belajar puisi rakyat (bersirat)* bebatuan *mobile wordwall apps* pada materi puisi rakyat.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan saran kepada guru mengenai penggunaan media pembelajaran terkini yang relevan dalam proses belajar mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia di ruang kelas.

b. Bagi Siswa

Siswa diberikan sarana berupa media pembelajaran yang mampu membangkitkan minat belajar, semangat belajar dan motivasi. Siswa juga mendapatkan akses media pembelajaran yang bersifat interaktif, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih dinamis, menyenangkan, dan dapat meningkatkan semangat belajar.

c. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai asas, dasar, acuan dan referensi oleh peneliti lain dalam rangka untuk melakukan penelitian lanjutan.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Media pembelajaran yang diciptakan dapat menghasilkan perkiraan sementara atau asumsi. Adapun perkiraan sementara atau asumsi dan keterbatasan penelitian ini meliputi.

1. Media pembelajaran *belajar puisi rakyat (bersirat)* berbantuan *mobile wordwall apps* merupakan media solutif yang dapat digunakan guru kapanpun dan dimanapun.
2. Setiap orang dari berbagai golongan dapat mengoperasikan media ini disebabkan tidak perlu memiliki kemampuan khusus.
3. Penggunaan media pembelajaran *belajar puisi rakyat (bersirat)* berbantuan *mobile wordwall apps* dapat menumbuhkan minat belajar, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi puisi rakyat.

Adapun dalam penelitian ini memiliki keterbatasan, keterbatasan tersebut meliputi.

1. Media pembelajaran ini terbatas hanya bisa digunakan pada telepon pintar (*smartphone*) yang memiliki koneksi internet.
2. Beberapa jenis telepon pintar (*smartphone*) tidak mendukung aplikasi media pembelajaran *belajar puisi rakyat (bersirat)*.
3. Penggunaan media pembelajaran *belajar puisi rakyat (bersirat)* tidak dapat dikontrol secara penuh. Media sangat rentan terhadap penyalahgunaan oleh pengguna, misalnya pengguna (siswa) mengakses media tanpa mengikuti prosedur atau intruksi guru. Hal tersebut sulit untuk diketahui oleh guru.
4. Media *belajar puisi rakyat (bersirat)* dapat stabil digunakan apabila sedang penggunaan berada ditempat dengan jangkauan koneksi internet yang baik. Artinya media tersebut dapat digunakan secara sempurna di wilayah yang memiliki koneksi internet yang baik. Namun media ini, memerlukan penyesuaian lokasi untuk menggunakannya.

1.7 Definisi Istilah

Peneliti memaparkan definisi istilah yang ada pada penelitian ini dengan maksud untuk mencegah kesalahpahaman oleh pembaca. Definisi istilah tersebut sebagai berikut.

1. Media pembelajaran merupakan semua hal yang dimanfaatkan untuk menginformasikan segala sesuatu mengenai pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, materi/bahan ajar, latihan, soal, dan sebagainya dari guru kepada siswa untuk menstimulasikan rasa ingin tahu, semangat, dan motivasi belajar siswa terhadap materi yang sedang dipelajari.
2. *Belajar puisi rakyat (bersirat)* berbatuan *mobile wordwall apps* merupakan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran dan juga merupakan produk berupa media pembelajaran yang dikembangkan serta dibuat oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini. Media pembelajaran ini berupa aplikasi telepon pintar (*smartphone*) yang memuat konten-konten seperti materi, soal, tujuan pembelajaran, permainan, dan hal lain yang dianggap perlu, kemudian disajikan secara digital.
3. Puisi rakyat adalah salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII, yang memiliki definisi karya sastra yang diciptakan oleh kalangan Masyarakat/rakyat tertentu di suatu wilayah dan disebarakan secara lisan serta turun temurun. Puisi rakyat meliputi syair, pantun, dan gurindam.