

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) tidak terlepas dari empat komponen dalam berbahasa, yaitu menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*).¹ Dalam setiap pembelajaran, keempat kemampuan tersebut memiliki hubungan yang sangat erat satu dengan yang lainnya.

Pembelajaran menulis memberikan berbagai manfaat di antaranya adalah mengembangkan kreativitas, menanamkan kepercayaan diri dan keberanian serta membantu siswa menuangkan ide, pikiran, pengalaman, perasaan dan cara memandang kehidupan. Tarigan dalam kurniawati, menulis berarti mengekspresikan secara tertulis gagasan, ide, pendapat, atau pemikiran dan perasaan.²

Dalam pembelajaran sastra terbagi dua macam, yaitu pembelajaran ekspresi tulis sastra dan pembelajaran ekspresi lisan sastra. Pembelajaran ekspresi lisan sastra di antaranya pembelajaran membaca puisi, sedangkan pembelajaran ekspresi tulis sastra di antaranya yaitu pembelajaran menulis puisi.

Pembelajaran menulis puisi merupakan upaya untuk meningkatkan imajinasi peserta didik, meningkatkan kreativitas dan produktivitas peserta

¹ Gereda, *Keterampilan Berbahasa Indonesia*, (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020), h. 19.

² Kurniawati, *Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Jakarta Barat: Graf Literature, 2019), h. 148.

didik. Di samping itu, kegiatan belajar menulis puisi dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menuangkan realitas kehidupan yang ada dalam masyarakat melalui bahasa yang indah dan menarik. Kompetensi menulis puisi sesungguhnya bukan hanya bermanfaat untuk menunjang kemampuan berbahasa, akan tetapi bertujuan untuk menambah dan memperkaya wawasan serta kepribadian peserta didik.

Keterampilan menulis puisi di sekolah saat ini masih dianggap sulit di kalangan peserta didik. Hal tersebut disebabkan karena untuk bisa menulis puisi, peserta didik terlebih dahulu harus mampu mengidentifikasi dan menganalisis unsur-unsur pembangun puisi yang sulit dipahami. Beberapa diantaranya adalah menganalisis tema, diksi, imajinasi, kata konkret, dan rima yang membutuhkan pemahaman yang tinggi. Keterampilan menulis termasuk ke dalam kategori penulisan sastra karena ciri menulis puisi tidak terlepas dari beberapa unsur-unsur pembangun puisi.

Menurut Tjahjono dalam Rokhmasyah, puisi diartikan sebagai pembangun, pembentuk atau pembuat, karena memang pada dasarnya dengan menciptakan sebuah puisi maka seorang penyair telah membangun, membuat, atau membentuk sebuah dunia baru secara lahir maupun batin. Seperti diketahui selain penekanan unsur perasaan, puisi juga merupakan penghayatan kehidupan manusia dan lingkungan

sekitarnya di mana puisi itu diciptakan tidak terlepas dari proses berfikir penyair.³

Puisi sangat penting dipelajari oleh peserta didik. Adapun beberapa manfaat mempelajari puisi, yakni 1) puisi dapat memberikan wadah yang positif untuk peserta didik dalam berekspresi, menulis, dan berimajinasi; 2) pembelajaran menulis puisi sejatinya menumbuhkan minat peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada bidang sastra; 3) peserta didik berkreasi dengan aturan-aturan penulisan puisi yang mereka sadari atau tidak melibatkan pola pikir mereka terhadap pembelajaran yang lebih bermakna; 4) puisi, di samping sebagai wahana edukasi yang mendidik, puisi juga berkontribusi mengasah peserta didik mengenali potensi diri, mendorong peserta didik aktif belajar dan membiasakan berpikir positif serta memberikan kesempatan peserta didik menuangkan realitas hidupnya yang dikreasikan dengan daya imajinasinya sendiri.

Pembelajaran di Sekolah Dasar tentunya sangat penting memberikan pengenalan terhadap peserta didik akan puisi sebagaimana struktur, ciri-ciri, dan langkah-langkah dalam penulisan puisi yang baik. Perlu diingat pula, puisi dalam proses kreatifnya bersifat menyatakan sesuatu secara tidak langsung. Hal inilah yang menjadikan puisi memiliki nilai seni tinggi dibanding dengan karya sastra lainnya. Aktifitas kejiwaan dalam proses kreatif puisi sangat ditentukan oleh beberapa hal, seperti memadatkan kata

³ Rokhmansyah, *Studi dan Pengkajian Sastra*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), h. 13.

(kondensasi), sugestif dan asosiatif, ekspresi kreatif (menciptakan kata-kata), pencerahan jiwa yang bersifat liris (emosional) dan ekspresif dan sering kali isi dan kalimat-kalimatnya bermakna konotasi. Beberapa hal tersebut menggambarkan bahwa puisi harus melalui proses pembelajaran yang terstruktur agar materi tersampaikan dengan tepat kepada peserta didik.

Materi puisi pada kompetensi menulis puisi dianggap sulit untuk dikuasai. Ditinjau dari hasil prapenelitian yang dilakukan melalui wawancara peserta didik menyatakan bahwa menulis puisi dengan memperhatikan unsur-unsur puisi masih sulit dilakukan. Selanjutnya peserta didik menyatakan bahwa guru menjadi sumber referensi dominan dan media pembelajaran yang digunakan pun masih kurang. Selain peserta didik, peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas V SDN Bendungan Hilir 01 Pagi Jakarta, mengungkap bahwa peserta didik masih kurang tertarik dengan pembelajaran sastra, salah satunya dalam menulis puisi, dikarenakan guru masih menggunakan metode yang konvensional dan kurang interaktif dan jarang melatih peserta didik untuk menulis puisi. Selanjutnya, guru menyampaikan keluhan atau kendala dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) sehingga banyak peserta didik yang tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Beliau mengakui bahwa dalam mengajar, sering menggunakan bahan ajar dan media pembelajaran yang biasa

seperti *powerpoint*, media papan tulis, buku teks, LKPD, dan belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif.

Berdasarkan kondisi tersebut, perlu adanya solusi untuk membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran yang dilakukan, maka perlu dikembangkan media yang memungkinkan peserta didik lebih mudah memahami materi menulis puisi secara aktif dan kreatif. Menurut Atmawarni, pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah merupakan salah satu solusi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan inovatif. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan media interaktif sebagai penyalur pesan (*message*), akan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik dalam belajar, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar yang dilakukan lebih interaktif dan komunikatif.⁴ Dengan demikian, dapat diharapkan hasil dan pengalaman belajar menjadi lebih berarti bagi peserta didik.

Dalam upaya untuk membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran, pendidik harus mampu memanfaatkan potensi teknologi yang sangat pesat saat ini agar mampu menciptakan sumber belajar yang menarik, mandiri, efektif, dan efisien. Hal tersebut sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 22 tahun 2016, untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran yang interaktif,

⁴ Atmawarni, "Penggunaan Multi media Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Inovatif di Sekolah Dasar", Jurnal Ilmu Sosial Vol. 4. 2011, h. 26.

menyenangkan, memotivasi diri peserta didik dan turut aktif berpartisipasi, guru diharapkan dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar agar potensi peserta didik dapat dikembangkan secara maksimal.

Dukungan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran, lebih dari itu, penggunaan teknologi dapat mendorong peserta didik agar lebih aktif dan kontributif dalam proses pembelajaran.

Dalam pengembangan media pelajaran ini, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*. Beberapa penelitian sebelumnya sudah dilakukan oleh Widiastuti dan Wangiad, yang berjudul “Pengembangan Multimedia *Lectora Inspire* pada Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Character Bulding Bagi Siswa Kelas IV SD”. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Shalikhah dkk, yang berjudul “ Media Pembelajaran Interaktif *Lectora Inspire* Sebagai Inovasi Pembelajaran”. Kemudian Musafa dkk, melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Berbasis Komputer dengan *Lectora Inspire* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Pengalaman Nilai-Nilai Pancasila di Kelas III Sekolah Dasar”. Kesimpulan beberapa penelitian yang dilakukan oleh peneliti tersebut menyatakan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* layak untuk digunakan dalam mendukung pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka peneliti mengembangkan salah satu media pembelajaran interaktif yang lebih

menarik bagi siswa dan mudah untuk digunakan oleh guru dalam merancang pembelajaran dengan interaktif yaitu dengan menggunakan aplikasi *lectora inspire*.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* tentunya memiliki keunggulan dari media pembelajaran lainnya. *Lectora Inspire* merupakan *software* yang dirancang membuat desain program media pembelajaran, dengan memiliki *software* dukungan yang lengkap antara lain adalah *flypaper*, *camtasia*, dan *snagit*. Keunggulan media pembelajaran ini mudah untuk digunakan. Aplikasi *Lectora Inspire* ini, mampu digunakan sebagai pembuatan *website*, *e-learning*, presentasi, serta media pembelajaran. Konten yang dikembangkan dengan *software Lectora Inspire* ini dapat dipublikasikan dalam bentuk input seperti *HTML*, *single file executable*, *CD-Rom*, *standart e-learning*. Fitur yang dimiliki *software Lectora Inspire* ini sangat mendukung dalam pengembangan media pembelajaran yang interaktif.

Lectora inspire memiliki beberapa menu yang mempermudah pengguna dalam menciptakan media pembelajaran interaktif, diantaranya: (1) memiliki menu untuk menambahkan tombol ke dalam media pembelajaran secara langsung, (2) tersedia menu untuk membuat serta mengelola soal evaluasi, (3) tersedia menu untuk mengolah gambar, video, serta animasi, (4) tersedia *template* yang sangat lengkap sebagai dasar desain pembuatan media pembelajaran, (5) cara penggunaan yang sangat mudah seperti *powerpoint* namun memiliki banyak keunggulan.

Dengan demikian, tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis puisi di kelas V Sekolah Dasar, dengan kreatif dan menarik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka yang dapat menjadi beberapa fokus permasalahan, antara lain sebagai berikut.

1. Penyampaian materi menulis puisi cenderung mengajarkan teori tentang penulisan saja, jarang untuk melakukan latihan menulis puisi.
2. Guru jarang membebaskan peserta didik untuk berekreasi sendiri, sehingga siswa masih berpatokan pada guru.
3. Pengembangan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia masih jarang.
4. Perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menulis puisi.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis puisi di kelas V Sekolah Dasar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis puisi di kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis puisi di kelas V Sekolah Dasar?
3. Apakah efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi menulis puisi?

E. Kegunaan Hasil Pengembangan

Adapun kegunaan hasil penelitian dan pengembangan ini dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu:

1. Kegunaan secara teoritis
 - a. Menambah wawasan khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Lectora Inspire*.

b. Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang sejenis.

2. Kegunaan secara praktis

a. Manfaat bagi peserta didik

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran yang lebih menarik, aktif, komunikatif dan efektif. Media pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik mempelajari materi secara khusus menulis puisi. Peserta didik diharapkan mampu belajar secara mandiri, terarah, efektif serta mampu lebih kreatif untuk menghasilkan karya menulis puisi.

b. Manfaat bagi guru

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru untuk membantu proses pembelajaran dalam membuat materi kegiatan pembelajaran yang lebih menarik, komunikatif dan efektif. Kemudian diharapkan mampu menginspirasi guru untuk membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif.

c. Manfaat bagi sekolah

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* ini dapat menginspirasi pihak sekolah dalam perbaikan proses pembelajaran di sekolah khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis puisi di kelas V Sekolah Dasar.

d. Manfaat bagi peneliti selanjutnya

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi atau acuan pada penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dalam pembelajaran bahasa Indonesia ataupun sejenisnya.

