

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran diperlukan sebuah media pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi saat ini. Pemanfaatan teknologi tersebut berupa pengintegrasian media belajar dengan teknologi telepon pintar (*smartphone*) sehingga mampu membentuk lingkungan belajar yang aktif dan komunikatif. Smaldino, Lowther, & Russel (2014) menyatakan bahwa teknologi dalam pembelajaran mampu memberikan kesempatan peserta didik untuk aktif dan mengakses pembelajaran melalui teknologi yang digunakan. Media pembelajaran mampu menghubungkan antara peserta didik dan guru melalui penggunaan teknologi dalam media pembelajaran. Dengan adanya penggunaan teknologi dan media pembelajaran, peserta didik tidak lagi dibatasi dengan konsep-konsep yang hanya disampaikan oleh guru di ruang kelas. Peserta didik dapat belajar dan mengaksesnya di berbagai tempat terkait materi pembelajaran melalui teknologi yang digunakan.

Berdasarkan hasil pengamatan di tiga sekolah yang berbeda melalui teknik wawancara pada guru kelas X. Ketiga sekolah tersebut di antaranya adalah SMA Negeri 1 Ciwaringin, SMA Negeri 1 Sumber, dan Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Cirebon. Ketiga sekolah berlokasi di wilayah Kabupaten Cirebon. Pemilihan ketiga sekolah didasarkan pada ketersediaan fasilitas di sekolah dalam menunjang pembelajaran. Hasil observasi di SMA Negeri 1 Ciwaringin menunjukkan belum optimalnya fasilitas koneksi internet sehingga menjadi keterbatasan dalam mencari sumber belajar melalui internet. Hal tersebut menjadi keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran. Selain itu, hasil belajar peserta didik kelas X

pada materi menulis puisi masih dalam kategori baik. Selanjutnya, hasil observasi di SMA Negeri 1 Sumber menunjukkan hasil belajar yang baik pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi menulis puisi. Fasilitas di sekolah tersebut sudah terfasilitasi dengan baik, seperti adanya koneksi internet di wilayah sekolah sehingga siswa dapat memanfaatkan dengan baik guna mencari sumber belajar.

Hasil observasi berikutnya di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Cirebon menunjukkan tersedianya fasilitas koneksi internet di wilayah sekolah. Namun, terdapat beberapa kendala yang dialami peserta didik pada keterampilan menulis puisi. Beberapa kendala yang dialami peserta didik kelas X di antaranya adalah: 1) ketidakmampuan peserta didik dalam menghasilkan ide atau gagasan untuk membuat sebuah puisi; 2) kegiatan pembelajaran menulis puisi kurang menarik minat peserta didik; 3) media pembelajaran yang digunakan kurang menarik peserta didik; dan 4) guru menjadi sumber dominan di kelas sehingga peserta didik lebih terfokus pada apa yang guru sampaikan (*teacher center*). Mendukung hasil pengamatan tersebut, Rahayu (2015) menyatakan bahwa pada saat pembelajaran menulis puisi, peserta didik merasa dihadapkan pada sebuah pekerjaan yang berat. Peserta didik merasa kesulitan dalam menuangkan gagasan atau ide ke dalam larik-larik puisi, kurang memiliki perbendaharaan kata yang memadai, kurang dapat memilih kata-kata dengan tepat serta kurang memahami bagaimana merangkai kata-kata ke dalam sebuah puisi. Berdasarkan kendala-kendala tersebut peneliti memilih Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Cirebon sebagai tempat untuk melakukan penelitian dan pengembangan sesuai dengan prosedur penelitian yang akan digunakan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan terhadap dokumen pembelajaran di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Cirebon di antaranya: 1) silabus

yang digunakan adalah silabus kurikulum 2013 revisi; 2) buku sumber yang digunakan adalah buku yang diterbitkan oleh Kemdikbud dengan kurikulum 2013 edisi revisi; dan 3) materi yang dipelajari di kelas X tersebut terdiri dari delapan jenis teks. Adapun teks puisi merupakan teks kedelapan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, baik yang menggunakan kurikulum 2013 maupun kurikulum 2013 revisi. Pembelajaran pada materi puisi saat ini di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Cirebon masih terbilang belum maksimal. Hal tersebut disebabkan beberapa kendala yang disebutkan di atas.

Pembelajaran puisi di Indonesia sesungguhnya bukan hanya bermanfaat untuk menunjang kemampuan berbahasa, akan tetapi bertujuan untuk menambah dan memperkaya wawasan serta kepribadian peserta didik (Taum, 2013). Selain itu, pembelajaran puisi bertujuan mengembangkan kepekaan pikiran serta pengalamannya. Salah satu tujuan pengajaran kesusastraan ialah menanamkan apresiasi seni pada anak didik (Ismawati, Santosa, & Ghofir, 2016). Apresiasi karya sastra memiliki arti menelaah karya sastra dengan sungguh-sungguh sehingga tumbuh pengertian, penghargaan, kepekaan pikiran, kritis, dan kepekaan perasaan yang baik terhadap puisi sebagai salah satu karya sastra.

Sejalan dengan diterapkannya kurikulum 2013, pembelajaran menulis puisi juga harus disesuaikan dengan HOTS (*higher order thinking skill*) yang artinya harus mencapai pada tahap mencipta. Melalui HOTS, peserta didik diharapkan mampu memahami materi secara komprehensif sesuai dengan harapan Kemendikbud bahwa peserta didik yang dibelajarkan dalam situasi HOTS, maka pemilihan KKO (Kata Kerja Operasional) bukan hanya pada level C-1 hingga C-3 saja, akan tetapi diupayakan hingga pada level C-4 sampai C-6. Oleh karena itu, guru harus mampu

mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu memperjelas penyampaian materi menulis puisi.

Menulis puisi merupakan satu dari sekian kompetensi berbahasa dan bersastra yang diajarkan kepada siswa SMA kelas X. Kompetensi dasar menulis puisi yang tercantum dalam silabus adalah peserta didik mampu menulis puisi dengan memerhatikan unsur-unsur pembangunnya. Pembelajaran menulis puisi merupakan upaya untuk meningkatkan imajinasi peserta didik, meningkatkan kreativitas, dan meningkatkan produktivitas peserta didik (Ismuwardani, dkk., 2019). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa menulis puisi menjadi bentuk usaha untuk mengaktifkan imajinasi peserta didik sehingga mampu menuliskan karya-karya yang kreatif. Hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran puisi adalah guru harus membangun ketertarikan peserta didik terhadap menulis puisi. Upaya untuk membangun ketertarikan tersebut dapat melalui pemanfaatan media dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Selain kendala yang dijelaskan di atas, pembelajaran di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Cirebon masih menggunakan media pembelajaran konvensional, seperti *powerpoint*, *compact disc* (CD), dan video. Kelemahan media konvensional adalah bergantung terhadap alat proyeksi sehingga jika proyektor tidak berfungsi maka pembelajaran tidak dapat berjalan secara efektif. Selain penggunaan ketiga media tersebut, guru juga memanfaatkan televisi sebagai media pembelajaran di ruang kelas. Kelemahan televisi adalah hanya menyediakan fasilitas komunikasi satu arah sehingga peserta didik hanya menyimak apa yang disajikan televisi.

Pemanfaatan media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap pembelajaran, terutama dalam kompetensi menulis puisi. Muvango dkk. (2019) mengatakan bahwa

“*instructional media helped learners to conceptualize abstract concepts*”. Berdasarkan pernyataan tersebut, media pembelajaran membantu peserta didik dalam pengonsepan secara mandiri kegiatan menulis puisi. Media adalah cara transmisi pesan dan perspektif pembelajaran yang membawa konten kepada peserta didik untuk mencapai pembelajaran yang efektif (Adi dkk., 2018). Transmisi pesan yang dimaksud adalah media menularkan pemahaman terkait materi menulis puisi kepada peserta didik melalui konten-konten baik visual maupun audio yang terdapat dalam media pembelajaran sehingga peserta didik mampu memahami setiap konsep materi puisi yang disampaikan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran (Muhson, 2010).

Saat ini, media pembelajaran non konvensional telah diterapkan di kelas dan menjadi gaya mutakhir serta alternatif seiring dengan perkembangan teknologi. Khvilon (2002) menyatakan bahwa telah banyak negara menganggap dan memahami teknologi informasi dan komunikasi sebagai bagian dari inti pendidikan, di samping keterampilan membaca, menulis, dan berhitung. UNESCO sebagai salah satu organisasi pendidikan, keilmuan, dan kebudayaan telah mamastikan bahwa semua negara baik yang sudah maju maupun yang sedang berkembang memiliki akses teknologi yang diperlukan untuk mempersiapkan pelajar untuk memainkan peran penuh dalam masyarakat modern serta untuk berkontribusi pada pengembangan pengetahuan. Strategi yang digunakan dalam pembelajaran adalah dengan mengintegrasikan penggunaan *Information and communication technology (ICT)* dalam pembelajaran. Pembelajaran diharapkan mampu memberikan solusi dalam pembelajaran dan mendukung guru yang aktif serta kreatif yang mampu merangsang dan mengelola pembelajaran siswa, mengintegrasikan berbagai gaya belajar yang

disukai dan penggunaan teknologi dalam mencapai tujuan dalam pembelajaran (UNESCO, 2002)

Penggunaan teknologi menjadi satu alternatif untuk mengembangkan media pembelajaran non konvensional yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran non konvensional yang saat ini sudah digunakan adalah pemanfaatan teknologi dan informasi melalui media pembelajaran berbasis web dan jejaring sosial media daring yang mampu meningkatkan kepekaan peserta didik selama proses pembelajaran. Cruz (2017) menyatakan bahwa peserta didik memiliki pengalaman yang lebih baik, keterlibatan yang lebih baik, dan menghargai pengalaman belajar yang diberikan oleh jejaring daring. Keunggulan penggunaan media pembelajaran non konvensional yang berbasis web dan jejaring daring, yaitu peserta didik mampu membangun interaksi dengan peserta didik dan peserta didik dengan guru mampu meningkatkan pengalaman mereka sendiri dan kemampuan belajarnya. Interaksi yang dibangun diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik selama pembelajaran.

Setiap media pembelajaran memiliki kelemahan dalam penggunaannya. Kelemahan pada media non konvensional dengan berbasis web adalah akses untuk mengikuti setiap aktivitas pembelajaran seringkali menjadi masalah bagi pembelajar. Aksesibilitas terhadap media seringkali terganggu akibat adanya beberapa perangkat yang tidak berfungsi sehingga terganggunya proses pembelajaran. Bukan hanya itu saja, keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada motivasi dan kemandirian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Fatchurrochman (2011) bahwa dalam proses pembelajaran peran motivasi berperan penting dalam menunjang keberhasilan belajar. Seseorang yang memiliki motivasi

yang kuat cenderung akan melakukan berbagai upaya untuk dapat menguasai bidang yang dipelajarinya. Peran motivasi menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran agar dapat menyelaraskan dengan media pembelajaran yang digunakan.

Media pembelajaran non konvensional yang terbilang masih belum maksimal dan memiliki kelemahan dalam pembelajaran. Berdasarkan kelemahan tersebut perlunya media alternatif yang lebih memadai dan menanggulangi keterbatasan. Upaya dan langkah yang tepat adalah mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi berbasis telepon.

Penggunaan media telepon seluler sebagai alat pembelajaran menjadi tren yang banyak digunakan di beberapa disiplin ilmu. Pegintegrasian pembelajaran dengan penggunaan teknologi memengaruhi keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Ahmar & Rahman (2017) menyatakan bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi cara pandang peserta didik dalam menggunakan teknologi sebagai tujuan utama. Penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi pada telepon seluler memberikan kemudahan kepada guru untuk memberikan instruksi pembelajaran. Menurut Chung dkk. (2018), menyatakan bahwa aplikasi pada telepon seluler memungkinkan komunikasi yang cepat antara guru dan peserta didik. Telepon seluler memiliki berbagai sistem operasi dan salah satu yang banyak digunakan saat ini adalah sistem operasi android (Setiabudi, Tjahyana, & Winsen, 2013). Dengan banyaknya penggunaan android menjadi sebuah keuntungan untuk mengembangkan aplikasi android sebagai media pembelajaran. Android adalah sistem operasi yang berbasis terbuka atau bebas untuk dimodifikasi yang dikembangkan oleh Google (Jie, dkk., 2012). Sistem operasi android dengan berbagai macam pengembangan aplikasinya mampu menciptakan media pembelajaran yang representatif (Kirci &

Kahraman, 2015). Dengan penggunaan teknologi berbasis android, pembelajaran tidak hanya menampilkan teks saja, tetapi mampu menampilkan unsur-unsur audiovisual bahkan animasi guna memudahkan peserta didik dalam memahami materi menulis puisi.

Selanjutnya, Sung, Chang, & Liu (2016) menyatakan bahwa perangkat seluler seperti laptop, bantuan digital pribadi, dan telepon seluler telah menjadi peralatan pembelajaran dengan potensi besar yang dapat digunakan untuk pembelajaran di dalam dan luar kelas. Berdasarkan hasil penelitiannya, Sung menemukan bahwa peserta didik lebih termotivasi, lebih aktif terlibat dalam pembelajaran dan lebih banyak kegiatan yang berpusat pada peserta didik. Melalui keterlibatan secara aktif dan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik diharapkan dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi menulis puisi. Beberapa kendala yang telah diuraikan di atas terkait kesulitan dalam menulis puisi menjadi urgensi dilakukannya penelitian dan pengembangan media pembelajaran. Dalam rencana penelitian dan pengembangan ini, penggunaan teknologi dan media pembelajaran akan digunakan sebagai media pembelajaran menulis puisi guna meningkatkan motivasi dan keterlibatan secara aktif peserta didik dalam menulis puisi.

Terdapat beberapa *framework* yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi berbasis android, di antaranya adalah *Android Studio*, *Eclipse*, *Phonegap*, *Mit Inventor* dan *Appcelerator*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *Android Studio* sebagai *framework* untuk membuat media pembelajaran menulis puisi berbasis android. *Android studio* merupakan alat pengembang terintegrasi resmi yang disediakan Google untuk mengembangkan aplikasi (Verma, Kansal, & Malvi, 2018). Tidak hanya *Android*

Studio, peneliti juga menggunakan *software* Adobe Photoshop sebagai sarana untuk merancang *user interface* sebagai bagian terpenting dalam sebuah aplikasi android.

Kemudahan dalam pengembangan aplikasi android menjadi salah satu keunggulan yang dimiliki sistem operasi android sehingga dapat dikembangkan guna menyediakan media pembelajaran menulis puisi berbasis android. Pengembangan media pembelajaran tersebut berupaya untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik guna memahami konsep-konsep materi menulis puisi. Bukan hanya itu, media pembelajaran berbasis android mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik karena mudah digunakan di manapun dan peserta didik bisa lebih sering mengakses materi menulis puisi.

Penelitian terhadap pengembangan android sebagai media pembelajaran telah banyak dilakukan, berikut ini beberapa temuan dari penelitian terkait media pembelajaran berbasis android. Penelitian yang dilakukan Yektyastuti & Ikhsan (2016) menyatakan bahwa terdapat peningkatan performa akademik peserta didik pada materi kelarutan dengan menggunakan media pembelajaran android. Melalui penggunaan media pembelajaran berbasis android pada materi kelarutan membantu peserta didik dalam memahami proses terjadinya kelarutan. Selain itu, media pembelajaran berbasis android membuat pembelajaran pada materi kelarutan lebih menarik sehingga memotivasi peserta didik untuk belajar. Penelitian tersebut didukung oleh Muyaroah & Fajartia (2017) yang menunjukkan adanya efektifitas terhadap hasil belajar mata pelajaran biologi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android. Penelitian yang dilakukan Muyaroah dan Fajartia memfokuskan pada materi biologi untuk memvisualisasikan sebuah proses, struktur, dan taksonomi.

Penelitian serupa dilakukan oleh Buchori, & Aini (2018) yang menyatakan bahwa rerata hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis android lebih baik dibandingkan rerata hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Dalam penelitiannya, Buchori menerapkan media aplikasi android untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada pokok bahasan geometri pada siswa Sekolah Menengah Pertama. Pada kelas eksperimen, materi geometri disampaikan dengan konten visual melalui media pembelajaran berbasis android yang lebih menarik dan pola pengonsepan yang lebih jelas sehingga peserta didik mampu memahami materi dengan baik. Penelitian Buchori didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Said dkk. (2018). Keduanya memiliki persamaan pada karakteristik materi yang membutuhkan visualisasi. Said dkk. (2018) menyatakan bahwa pengembangan aplikasi android dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Dalam penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran setelah melakukan uji fungsionalitas, seperti kemenarikan media dalam menggambarkan materi yang abstrak, kemudahan navigasi, kinerja aplikasi, dan kemudahan operasi.

Berdasarkan keempat hasil penelitian yang dikemukakan di atas, hal ini menunjukkan adanya peningkatan kualitas belajar peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan fokus materi menulis puisi. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi untuk kendala-kendala yang di alami siswa kelas X di Madrasah

Aliyah Negeri 2 Kabupaten Cirebon. Pembuatan aplikasi android tersebut dirancang dengan menggunakan Android Studio berbantuan dengan Adobe Photoshop.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu. Pengembangan tersebut merupakan suatu proses merancang pembelajaran secara logis dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan memerhatikan potensi dan kompetensi peserta didik (Majid, 2005). Namun, dalam penelitian dan pengembangan ini tidak dilakukan secara utuh sehingga hanya sampai pada uji kelayakan purwarupa (prototipe). Pengembangan media pembelajaran berbasis android dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara efektif baik melalui materi, metode maupun media pembelajarannya. Penelitian dan pengembangan merupakan langkah untuk mengembangkan atau menyempurnakan suatu produk dari potensi dan masalah yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran. Penulis akan melakukan penelitian dan pengembangan dengan mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berbasis android untuk materi menulis puisi pada siswa SMA kelas X dengan lokasi penelitian di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Cirebon.

B. Pembatasan Masalah

Merujuk pada permasalahan pada proses pembelajaran menulis puisi di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Cirebon, maka dibutuhkan sebuah penelitian dan pengembangan guna mengatasi permasalahan tersebut. Dengan demikian, pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah merancang dan menghasilkan produk prototipe aplikasi android untuk media pembelajaran menulis puisi siswa kelas X Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Cirebon.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran menulis puisi berbasis android untuk siswa kelas X Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Cirebon?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran menulis puisi berbasis android untuk siswa kelas X Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Cirebon?
3. Bagaimana persepsi guru terhadap pengembangan media pembelajaran menulis puisi berbasis android untuk siswa kelas X?
4. Bagaimana persepsi siswa terhadap media pembelajaran menulis puisi berbasis android?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. merancang dan menghasilkan produk prototipe media pembelajaran menulis puisi berbasis android untuk kelas X Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Cirebon.
2. mengukur kelayakan produk media pembelajaran menulis puisi berbasis android untuk siswa kelas X Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Cirebon.
3. mengetahui persepsi guru terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis android.

4. mengetahui persepsi siswa terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis android.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi pelaku pendidikan. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan terkait pengembangan model media pembelajaran berbasis android untuk mata pelajaran bahasa Indonesia yang efektif dan menambah referensi kepada peneliti untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Secara praktis, memberikan wawasan baru kepada guru dan peserta didik tentang media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi.

F. Kebaruan Penelitian (*State of The Art*)

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis android telah banyak dilakukan di beberapa disiplin ilmu sehingga perlunya menganalisis penelitian terdahulu guna memperkuat penelitian yang akan dilakukan. Selain itu, penelitian terdahulu dapat dijadikan sebagai referensi guna menentukan pembeda dengan penelitian yang akan dilakukan. Beberapa penelitian tersebut di antaranya, Fatimah (2015), Yektyastuti & Ikhsan (2016), Muryaroh & Fajartia (2017), Bagus et al., (2018), dan Said et al. (2018).

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis android yang dilakukan oleh Fatimah (2015) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android sangat diperlukan dalam menunjang proses pembelajaran bahasa Inggris pokok bahasan *writing a simple invitation*. Penerapan tersebut dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Penelitian tersebut diperkuat oleh hasil penelitian Yektyastuti & Ikhsan (2016) yang menunjukkan bahwa hasil uji coba lapangan media pembelajaran

berbasis android yang dilakukan terhadap satu kelas eksperimen menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android memberikan pengaruh terhadap peningkatan performa akademik peserta didik SMA pada materi kelarutan berupa motivasi belajar dan hasil belajar kognitif. Berdasarkan hasil kedua penelitian tersebut, media pembelajaran berbasis android dapat memberikan gambaran

Selain itu, penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis android juga dilakukan oleh Muyaroah & Fajartia (2017) yang menyatakan bahwa terdapat keefektifan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android. Hal tersebut terjadi dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android dapat memotivasi siswa untuk mempelajari materi yang diberikan dengan cepat, dapat saling berkerja sama dalam menyelesaikan tugasnya secara mandiri. Melalui media pembelajaran berbasis android membuat peserta didik lebih senang dalam belajar karena dikemas dengan berbagai konten yang menarik, serta siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja. Penelitian serupa diperkuat oleh Bagus dkk. (2018) yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan *Augmented Reality* pada materi bangun ruang sisi datar. Berdasarkan uji coba hasil lapangan, rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan media berbasis android menggunakan *Augmented Reality* lebih baik dibandingkan rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis android membuat peserta didik lebih senang dalam belajar karena dikemas dengan visualisasi konten dari konsep-konsep yang abstrak, serta siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Said dkk. (2018). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan aplikasi berbasis android dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, penyampaian materi dan informasi pembelajaran kepada

peserta didik dari guru lebih interaktif, melibatkan lebih banyak kontak, kolaborasi, dan komunikasi dengan anggota lainnya lebih mudah, serta aksesibilitas di mana saja dan kapan saja. Hasil penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran mendapatkan respon yang sangat baik yang artinya aplikasi media pembelajaran cocok untuk digunakan.

Menurut pengamatan peneliti, penelitian terkait pemanfaatan aplikasi android untuk menunjang pembelajaran menulis puisi masih langka. Hal ini membuat penelitian menjadi sangat urgen dilakukan terutama untuk pembelajaran menulis puisi pada mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Kebaruan penelitian ini terletak pada desain pengembangan dan jenis perangkat yang digunakan berbasis android dalam mata pelajaran bahasa Indonesia untuk materi keterampilan menulis puisi. Pada penelitian ini, aplikasi android akan dirancang sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia pada materi menulis puisi sehingga peserta didik mampu meningkatkan minatnya secara mandiri.

