

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era perkembangan teknologi yang semakin canggih saat ini, dibutuhkan kemampuan seseorang untuk memberikan informasi dan idenya yang bermanfaat bagi semua orang. Oleh karena itu, seseorang harus mampu menguasai keterampilan menulis dan kosa kata yang baik agar dapat mengembangkan sebuah informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat. Dengan adanya informasi tersebut, Sehingga dalam peerangkat pendidikan mampu memanfaatkan teknologi yang ada seperti mencari informasi atau ilmu yang sedang dibutuhkan. Dalam perangkat pendidikan, terdapat proses pembelajaran suatu materi yang dilakukan oleh pendidik dengan peserta didik untuk mencapai sebuah tujuan. Sehingga dengan adanya teknologi mampu mempermudah pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan tersebut. Dengan adanya tujuan tersebut mengharuskan pendidik mampu mengembangkan sebuah teknologi yang ada menjadi media yang dibutuhkan oleh peserta didik.

Apalagi saat ini dunia mengalami wabah virus yang bernama COVID-19, virus tersebut sangatlah berbahaya dan merugikan seluruh dunia. Oleh sebab itu, pendidik diharuskan melakukan pembelajaran menggunakan aplikasi yang mendukung proses pembelajaran dan mudah digunakan untuk peserta didik misalnya menggunakan WA, *Google Clasroom*, *ZOOM*, *Google Meet*, dan aplikasi lainnya yang mudah di *download* dengan hanya menggunakan *smartphone*. Sebelum adanya pandemi tersebut banyak peserta didik juga kesulitan dalam pembelajaran secara langsung di kelas apalagi pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Yang dianggap membosankan bagi peserta didik dengan

adanya bacaan yang panjang membuat peserta didik bosan dan tidak tertarik akan pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan tidak terariknya peserta didik akan pembelajaran Bahasa Indonesia yang berdampak buruk pada kekreatifan peserta didik dalam menulis, dikarenakan pemikiran yang ada pada peserta didik. Menulis merupakan suatu kegiatan terpenting untuk peserta didik. Keterampilan menulis merupakan keterampilan terpenting dalam kehidupan, tidak hanya dalam kehidupan pendidikan, juga terdapat pada kehidupan bermasyarakat untuk sehari-hari. Oleh karena itu, keterampilan tersebut harus mampu dimiliki peserta didik (Arsanti 2011:1).

Dalam keterampilan menulis banyak pembelajaran Bahasa Indonesia yang mengharuskan peserta didik untuk membuat suatu karya contohnya pada menulis puisi. Menulis puisi merupakan suatu apresiasi bentuk karya sastra dan sangat banyak peserta didik yang belum mampu untuk membuat karya sastra tersebut dengan baik. Karena adanya proses berfikir dalam peserta didik yang (asal-asalan buat yang penting jadi) padahal penulisan puisi tersebut menunjang kreatifitas peserta didik untuk membuat sebuah karya. Menulis puisi merupakan suatu hal yang paling penting bagi salah satu ketrampilan dalam apresiasi sastra yang harus dikuasai oleh peserta didik (Sari 2018:1). Pembelajaran menulis puisi juga merupakan suatu kegiatan yang mengantar peserta didik untuk menjadikan kesatuan dari sebuah ide, imajinasi dan rasa yang dimiliki perasaan pada tiap anak. Dari kedua pendapat tersebut keterampilan menulis puisi sangatlah dibutuhkan oleh peserta didik karena mengembangkan suatu ide kreatifnya dalam bentuk karya sastra (Lutfatin 2020:1).

Dengan adanya permasalahan tersebut peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yang ditujukan oleh peserta didik. Agar peserta didik mampu memberikan

kreatifitasnya dalam bentuk karya tulis. Media pembelajaran merupakan sebuah sarana yang memiliki peran terpenting dalam suatu kegiatan pembelajaran karena bisa mempermudah peserta didik untuk meningkatkan pemahaman, memudahkan penjelasan sebuah data, dan memadatkan informasi yang diterima (Astuti 2011 : 32). Pengembangan media pembelajaran merupakan produk yang mampu untuk diterapkan dalam proses sebuah pembelajaran yang disebut (*adaptable*) di lapangan. Produk tersebut tidak selalu memiliki bentuk berupa benda atau bisa dikatakan sebuah perangkat keras (*hardware*) seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran yang lain. Tetapi bisa juga menggunakan perangkat lunak (*software*) seperti pada program komputer yang digunakan untuk pengolahan data (Sari 2018 : 91). Peneliti harus mampu memberikan media yang cocok dan memenuhi kebutuhan untuk peserta didik. Peserta didik saat melihat media yang ditampilkan tersebut akan menyadari bahwa Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang asik, enjoy dan tidak terbebani walau banyak bacaan.

Penelitian ini akan menjadikan audio visual sebagai media pembelajaran agar peserta didik mampu tertarik dengan pembelajaran yang terjadi. Media audio visual merupakan media yang diminati oleh peserta didik karena terdapatnya gambar ataupun tokoh yang dilihat oleh peserta didik dan musik yang terdengar sehingga mereka dapat mengikuti proses pembelajaran dengan semangat. Terdapat beberapa kelebihan yang dimiliki oleh media berbasis audio visual yaitu menyajikan sebuah objek pembelajaran secara kongkret atau pesan yang dapat diambil dalam pembelajaran secara realistik, sehingga sangat baik jika digunakan untuk menambah pengalaman pembelajaran bagi peserta didik. Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media audio visual memiliki daya tarik tersendiri pada anak dan dapat menjadikan pedoman atau motifasi

belajar pada psikomotorik anak, dapat mengurangi kejenuhan yang ada saat berlangsungnya pembelajaran (Sunaki 2018). Apalagi jika dapat dikombinasikan dengan teknik pembelajaran secara ceramah dan diskusi sebuah persoalan yang akan ditanyakan, untuk menambah daya tahan ingatan tentang objek pembelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik.

Peneliti mengembangkan ide yang ada dengan penggunaan media yang sengaja disusun berbentuk video animasi KATSA (kata bahasa). Media tersebut akan disusun oleh peneliti, yang didalamnya berisi tentang video animasi kartu kata untuk memperluas kosa kata yang dimiliki peserta didik kelas VIII SMP. Menjadikan kata yang ada dalam media tersebut sebagai alat bantu untuk peserta didik, agar mampu mengembangkan kata yang ada menjadi susunan kalimat sehingga terciptalah sebuah karya yang terdapat dalam pembelajaran menulis puisi. Peserta didik tidak lagi merasa terbebani, sehingga mereka mampu berpikir kreatif dan leluasa untuk menuangkan pemikirannya dalam pembelajaran menulis. Namun, jika media yang digunakan sudah baik dan cocok untuk peserta didik dalam pembelajaran yang berlangsung, saat ini terdapat kendala yang dialami pendidik di seluruh Indonesia dikarenakan tidak bisa mengajar peserta didik secara langsung.

Permasalahan belajar mengajar tersebut mengharuskan peneliti untuk mengembangkan sebuah media dengan alat bantu agar dapat berinteraksi dengan peserta didik. Peneliti akan menggunakan sebuah aplikasi yang mampu di download pada *smartphone* untuk proses berlangsungnya pembelajaran hanya untuk berinteraksi kepada peserta didik saja. Pembelajaran yang dilakukan pada jarak jauh dan hanya menggunakan *smartphone* atau gawai dapat berlangsung secara luwes dan orang mampu belajar dimana saja, kapan saja, dan dalam situasi apa saja (Kuntarto 2017 : 101). Teknologi sekarang ini

memiliki banyaknya aplikasi yang dapat membantu pendidik serta peserta didik saat pembelajaran peneliti memilih salah satu dari aplikasi yang ada yaitu *Google Meet*. Dengan menggunakan aplikasi *Google Meet* terdapat banyak keunggulan berupa, *Google Meet* mendukung 250 peserta yang mampu bergabung dalam video, durasi yang disediakan oleh *google meet* memiliki sesi hingga 60 menit sekali video yang berlangsung, dan memiliki fersi gratis yang disediakan oleh aplikasi tersebut jadi kita tidak perlu memikirkan biaya yang akan dikeluarkan untuk memulai pembelajaran melalui aplikasi tersebut. Adanya aplikasi tersebut pendidik mampu berinteraksi dengan peserta didik dan memudahkan pemantauan proses pembelajaran, sehingga peserta didik tidak pusing karena biasanya pendidik hanya memberi tugas saja tanpa menggunakan media ataupun menjelaskan materi. Peserta didik SMP masih perlu perhatian dari pendidik dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran menulis puisi yang dilakukan pada situasi saat ini.

Pendidik harus mampu menggiring peserta didik untuk menerima media pembelajaran yang ada dalam bentuk video, sehingga peserta didik dapat mengapresiasi pemikiran kreatifnya dalam bentuk karya. Dengan adanya dukungan dari media dan pembelajaran yang memadai tersebut peserta didik akan berasumsi bahwa pendidikan Bahasa Indonesia tersebut tidaklah buruk tetapi malah memberikan motivasi bagi peserta didik agar bisa berpikir kritis. Dengan demikian, peserta didik mampu meningkatkan ketrampilan menulis puisi dengan adanya media sebagai alat bantu mereka dalam menulis puisi. Apalagi untuk peserta didik kelas VIII SMP, mereka sangat butuh bantuan dari media untuk menyalurkan ide dan mereka membutuhkan banyak perhatian dari pendidik dalam proses pembelajaran. Jika tidak adanya perhatian dari

pendidik mereka akan malas dalam pembelajaran apalagi pembelajaran menulis. Kebanyakan peserta didik malas menulis atau merangkum materi pembelajaran yang disediakan dari buku paket sehingga pendidik harus benar benar perhatian akan media yang digunakan dalam pembelajaran. Hal itu menjadikan pemahaman peserta didik ikut serta dalam pembelajaran khususnya pembelajaran menulis yang menghasilkan karya untuk peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk Menyusun penelitian ini untuk mengembangkan media yang nantinya bisa digunakan dalam proses pembelajaran menulis puisi dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi KATSA (Kata Bahasa) sebagai Inovasi dalam Pembelajaran Daring Keterampilan Menulis Puisi untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP dengan Menggunakan Aplikasi *Google Meet*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian di latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah pembelajaran yang ada dalam menulis puisi SMP kelas VIII. Masalah yang ada dalam suatu pembelajaran menulis puisi saat ini dipengaruhi oleh beberapa faktor sebagai berikut :

1. Kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia dikarenakan pembelajaran bahasa Indonesia sangatlah membosankan, sehingga menurunnya kreatifitas peserta didik dalam menuangkan ide untuk menulis puisi. karya yang dihasilkan oleh peserta didik dalam penulisan puisi masih sangat rendah tingkat bahasanya atau bisa dikatakan (apa adanya).

2. Adanya faktor pendidik dalam pembelajaran menulis puisi. Kurangnya kreativitas pendidik dalam memberikan media pada peserta didik. Menjadikan peserta didik sangat minim ide dalam pemilihan kata yang tepat untuk Menyusun puisi.
3. Adanya media yang kurang menarik untuk peserta didik. Media yang digunakan pendidik harus semenarik mungkin sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami tujuan dari pendidik sebenarnya.

Permasalahan yang dialami dalam pembelajaran menulis puisi tersebut dapat diatasi dengan adanya media yang disediakan oleh pendidik berupa video animasi kartu kata bahasa yang bergerak dan digunakan untuk membantu mengembangkan ide dari peserta didik sehingga mempermudah penugasan yang diberikan pendidik.

1.3 Batasan Masalah

Dari latar belakang dan identifikasi masalah yang ada, terdapat Batasan masalah yang dilakukan oleh penelitian ini berupa solusi untuk penggunaan media yang dirancang sebagai alat bantu peserta didik dalam menulis puisi. Hal itu, dapat mempermudah pendidik dalam membantu peserta didik menuangkan ide kreatifnya dalam penulisan puisi. Dengan adanya alat bantu video animasi kata bahasa dapat memperluas bahasa peserta didik dalam menulis dan mengembangkan kata-kata yang telah tersaji pada video tersebut menjadi kalimat yang tersusun untuk penulisan puisi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan tersebut maka permasalahan yang harus diselesaikan dirumuskan sebagai berikut ini.

1. Bagaimana kebutuhan pendidik dan peserta didik dalam pengembangan media pembelajaran menulis puisi menggunakan audio visual KATSA kata bahasa?
2. Bagaimana karakteristik pengembangan media pembelajaran menulis puisi menggunakan audio visual KATSA kata bahasa?
3. Bagaimana keefektifan portotipe dalam pengembangan media pembelajaran menulis puisi menggunakan audio visual KATSA kata bahasa?

1.5 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini berupa:

1. Mendeskripsikan kebutuhan pendidik dan peserta didik dalam media pembelajaran menulis puisi menggunakan audio visual KATSA kata bahasa.
2. Mendeskripsikan karakteristik portotipe media pembelajaran menulis puisi menggunakan audio visual KATSA kata bahasa.
3. Mendeskripsikan hasil keefektifan portotipe media tersebut dalam media pembelajaran menulis puisi menggunakan audio visual KATSA kata bahasa.

1.6 Manfaat

Penelitian yang dilakukan memiliki konsep untuk mengembangkan sebuah media yang bertujuan untuk mempermudah pendidik dengan peserta didik dalam pembelajaran menulis puisi. Penelitian ini juga memiliki manfaat bagi pembacanya baik secara teoritis ataupun praktis berikut ini.

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian yang ditulis ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan media pembelajaran khususnya pada penulisan puisi dengan menggunakan media video berupa animasi kata bahasa untuk SMP kelas VIII di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Sebagai masukan dalam memilih alternatif, serta strategi penugasan yang dilakukan, sehingga membantu peserta didik untuk menuangkan ide kreatifnya. Penelitian ini juga diharapkan bisa menjadi sebuah motivasi bagi pendidik agar mampu memahami situasi atau keadaan peserta didik dalam mengembangkan sebuah ide. dengan adanya penelitian ini pendidik dapat mengembangkan ketrampilan pembelajaran daring dengan menerapkan media menulis puisi menggunakan video animasi kata

b. Bagi Peserta Didik

Dengan strategi penugasan yang dilakukan oleh pendidik, peserta didik mampu memberikan ide kreatifnya dengan didukung oleh media yang ada sehingga mampu menulis puisi lebih kreatif dan lebih mengenal kosa kata dalam bahasa Indonesia.

c. Bagi Penulis

Penulis mampu menjadikan penelitian tersebut sebagai wawasan pembelajaran yang ada dengan menggunakan media animasi video kata untuk menulis puisi.