

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada pembelajaran di sekolah, bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat dikategorikan penting dalam susunan kurikulum pendidikan dari dulu hingga sekarang. Pelajaran bahasa Indonesia dibagi lagi menjadi dua kategori, yaitu dari aspek kebahasaan dan sastra yang keduanya berkaitan erat. Pada aspek kebahasaan dipelajari tentang teori-teori penerapan bahasa Indonesia di dalam kehidupan sehari-hari, seperti penggunaan kalimat, tata tulis, cara menulis, dan sebagainya. Berbeda dengan sastra, bahasa Indonesia mengenal tentang beragam jenis sastra seperti prosa, puisi, dan lainnya.

Pengajar di tingkat SD pada umumnya kurang memberikan perhatian terhadap kreativitas siswa. Padahal, untuk pembelajaran sastra pengajar harus memberikan waktu lebih agar siswa mampu berkreaitivitas sehingga setiap materi yang berhubungan dengan kesastraan siswa memiliki hasil atau produk akhir yang dibuat. Permasalahan yang seringkali ditemukan adalah kurangnya minat siswa dalam bidang sastra. Tentu saja tidak mengherankan jika siswa kurang tertarik dengan pembelajaran sastra yang dipelajari jika guru masih menggunakan metode yang kurang interaktif, yaitu ceramah. Materi yang disampaikan cenderung membahas mengenai teori penulisan saja, bukan bagaimana menulis yang sesungguhnya. Bukan hanya itu saja, guru juga cenderung masih menjadi sumber belajar yang dominan di kelas, sehingga siswa hanya terfokus pada guru dan proses

belajar mengajar menjadi tidak interaktif. Hal tersebut tentu saja memengaruhi daya tarik dan efektivitas pembelajaran sastra.

Bukan hanya itu saja, siswa cenderung menjadi kurang mandiri. Mempelajari puisi, khususnya menulis merupakan bentuk usaha meningkatkan kreativitas dan produktivitas siswa sehingga siswa mampu menghasilkan karya-karya kreatif. Namun, sebelum siswa diminta untuk memproduksi karya kreatif, tentu saja guru harus mampu membangun minat dan ketertarikan siswa dalam mempelajari dan menulis karya sastra puisi. Untuk membantu siswa menuangkan ide-ide kreatif tersebut dibutuhkan sebuah media pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah *Lectora Inspire*. Aplikasi *Lectora Inspire* memiliki kelebihan yaitu sederhana dalam penggunaan dan pembuatannya sehingga memudahkan guru untuk menggunakannya.

Namun, keberadaan media dengan didukung teknologi tetap berpeluang menjadi tidak berarti apabila tidak didukung dengan kesesuaian penggunaan metode pembelajaran yang tepat. Untuk itu, penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* ini tidak lepas dari metode pembelajaran *self-directed learning*. Pada proses pembelajaran dengan metode ini, tanggung jawab dipegang oleh siswa. Hal tersebut dapat menjadikan siswa lebih aktif, termotivasi, dan lebih mandiri mencari pengetahuannya.

Mengacu pada permasalahan dan kebutuhan tersebut, capaian utama dari penelitian ini adalah dihasilkannya produk media pembelajaran interaktif untuk keterampilan menulis puisi berbasis *Lectora Inspire* dengan metode *self-directed learning* yang dikhususkan bagi siswa kelas V SD. Media pembelajaran yang

dikembangkan ini telah teruji kelayakan dan keefektifannya secara nyata. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, produk media ini dinilai sangat layak dengan mencapai rerata skor sempurna (5.0) dan kategori "Sangat Baik", sehingga media siap diimplementasikan di sekolah tanpa perlu revisi lanjutan. Capaian pada uji coba terhadap 28 siswa membuktikan bahwa media ini mendapatkan penilaian dengan rata-rata 4.0 (kategori Baik) pada aspek materi dan aspek pembelajaran. Capaian ini menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis *Lectora Inspire* terbukti berhasil memfasilitasi siswa baik untuk pembelajaran klasikal dengan bimbingan guru maupun pembelajaran secara mandiri.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi dan dibatasi menjadi beberapa permasalahan, antara lain sebagai berikut.

1. Penyampaian materi menulis teks puisi masih menggunakan metode ceramah dan cenderung mengajarkan teori tentang penulisan, bukan bagaimana menulis yang sesungguhnya.
2. Guru masih menjadi sumber belajar yang dominan di dalam kelas, sehingga siswa masih terfokus pada guru.
3. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia masih sedikit.
4. Perlunya pengembangan program media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis multimedia dengan aplikasi *lectora inspire* yang mampu meningkatkan minat menulis puisi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran puisi berbasis *Lectora Inspire* dengan metode *self-directed learning* dalam pembelajaran menulis puisi untuk siswa kelas V SDN Sembung, Kecamatan Kapas, Kabupaten Bojonegoro?
2. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran puisi berbasis *Lectora Inspire* dengan metode *self-directed learning* dalam pembelajaran menulis puisi untuk siswa kelas V SDN Sembung, Kecamatan Kapas, Kabupaten Bojonegoro berdasarkan penilaian ahli?
3. Bagaimana tingkat keefektifan media pembelajaran puisi berbasis *Lectora Inspire* dengan metode *self-directed learning* terhadap kemampuan menulis puisi siswa kelas V SDN Sembung, Kecamatan Kapas, Kabupaten Bojonegoro?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk media pembelajaran menulis teks puisi berbasis *lectora inspire* dengan metode *self directed learning* dalam pembelajaran menulis puisi untuk siswa kelas V SDN Sembung Kecamatan Kapas Kabupaten Bojonegoro. Pengembangan media pembelajaran tersebut sebagai sumber belajar dan media pembelajaran yang efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara bersama maupun mandiri dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran menulis teks puisi.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran menulis puisi ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat bagi Siswa

- a. Menarik minat dalam pembelajaran menulis puisi.
- b. Media pembelajaran puisi sebagai sumber belajar yang diharapkan dapat mempermudah mempelajari materi menulis puisi.
- c. Siswa mampu belajar secara mandiri, efektif, dan terarah.
- d. Siswa mampu lebih kreatif dengan menghasilkan produk teks puisi.

2. Manfaat bagi Guru

- a. Membantu guru untuk membangkitkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran puisi.
- b. Diharapkan mampu menginspirasi guru untuk membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif.

3. Manfaat bagi Peneliti

- a. Memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam membuat media pembelajaran yang lebih inovatif untuk pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya puisi.
- b. Menambah kreativitas untuk membuat desain dan produk media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan produktif.

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman, dilakukan pembatasan istilah dalam penelitian ini. Batasan istilah yang terdapat dalam penelitian ini adalah.

1. Media pembelajaran, yaitu suatu alat yang dipakai sebagai saluran untuk menyampaikan pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerimanya.
2. *Lectora inspire*, adalah sebuah aplikasi yang dikembangkan di dalam penelitian ini. Pengembangan yang dilakukan berupa media pembelajaran interaktif yang akan dikemas dalam bentuk CD. Aplikasi tersebut digunakan untuk pembelajaran siswa secara mandiri.
3. Metode *self directed learning*, adalah sebuah metode yang digunakan di dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini. Metode *self directed learning* mengarahkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan tahap-tahap menulis puisi.

Menulis puisi, adalah sebuah proses kreativitas siswa untuk menuangkan ide, perasaan, dan pikiran seseorang menjadi sebuah tulisan yang indah dan memiliki makna tertentu dalam bentuk puisi