

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan gagasan-gagasan yang mendasari penelitian ini, yang meliputi: (1) latar belakang, (2) tujuan penelitian, (3) spesifikasi produk yang diharapkan, (4) manfaat penelitian, (5) asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan, dan (6) definisi operasional. Adapun uraiannya sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran adalah kegiatan interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk menyampaikan materi atau informasi agar peserta didik dapat menerima dan memahami materi atau informasi yang disampaikan oleh pendidik. Pembelajaran yang berkualitas sangat bergantung dari motivasi belajar peserta didik dan keaktifan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, kreatifitas dan inovasi pendidik untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang kondusif, efektif, dan aktif agar mampu mencapai target belajar yang di inginkan. Untuk mencapai target itu dibutuhkan beberapa penunjang seperti fasilitas, metode yang sesuai, dan media pembelajaran yang tepat.

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sangat dibutuhkan. Selain untuk mempermudah pendidik menyampaikan materi dan mempercepat proses belajar. Media pembelajaran dapat mempermudah dan menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih hidup dan menarik, membantu peserta didik untuk belajar dan menimbulkan kemauan untuk mempelajari sesuatu serta mampu mening-

katkan motivasi peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis. Menurut Leshin, dkk (dalam Arsyad, 2010:81) media pembelajaran dibagi atas media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio visual, dan media berbasis komputer.

Media pembelajaran berdasarkan komputer yang juga dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction*(CAI) merupakan pemanfaatan yang meliputi penyajian informasi atau materi dan latihan akan tetapi komputer bukanlah penyampai utama materi karena komputer hanya sebagai alat bantu dan tahapan pembelajaran lebih difokuskan ke pendidik yang menyampaikan materi secara bertahap. Untuk mendukung atau membuat media pembelajaran berdasarkan komputer dibutuhkan beberapa software yang sudah dikembangkan oleh penyedia-penyedia software seperti *power point, powtoon, adobe premiere, macromedia flash* atau *adobe flash*, dll

Adobe flash merupakan salah satu alat untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan kreatif. Dengan *adobe flash* seorang pendidik mampu membuat sebuah media pembelajaran yang mampu mengubah suasana menjadi menyenangkan, kondusif, dan membantu peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan lebih cepat oleh pendidik. Menurut Dermawan (2012:131) *Adobe Flash Professional CS 5* dapat digunakan sebagai dasar pengembangan program CAI model simulasi. Jadi, *adobe flash* dapat dijadikan sebagai sebuah alat yang mampu membuat dan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang disesuaikan dengan daya kreatifitas dan inovasi guru tentang cara membuat sebuah media pembelajaran yang pas dan tepat dengan keadaan peserta didik dan lingkungan.

Alasan dipilihnya materi membaca puisi pada penelitian ini karena belum ada media pembelajaran berbasis *flash* dengan materi membaca puisi. Harapan dengan adanya media ini mampu membantu peserta didik untuk belajar dan memahami materi tentang membaca puisi. Selain itu, untuk membantu meningkatkan aspek kognitif, psikomotor, dan capaian dari pembelajaran tersebut.

Berdasarkan studi kasus di lapangan. Para pendidik masih banyak yang tidak mau menggunakan media pembelajaran berbasis komputer karena pendidik merasa penggunaan media pembelajaran berbasis komputer menyulitkan dan tidak memahami bagaimana cara menggunakan dan memakai media tersebut. Pendidik lebih menyukai pembelajaran yang konvensional menggunakan buku dan metode-metode lama yang membuat peserta didik jenuh dan pembelajaran yang dilakukan tidak kondusif. Contohnya dalam pembelajaran membaca puisi, pendidik hanya sebatas mengajar dan menerangkan materi yang ada di buku tanpa memberikan contoh video atau mendemonstrasikan cara membaca puisi yang baik dan benar kepada peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran kedalam proses pembelajaran sangat penting selain untuk membantu guru menyampaikan materi, media pembelajaran dapat pula membantu peserta didik lebih memahami dan membuat peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Terutama, penggunaan media pembelajaran berbasis *flash*. Karena, dengan *flash* seorang pendidik dapat membuat media pembelajaran sesuai dengan apa yang diinginkan dan mampu dikembangkan dengan beraneka animasi yang mampu membuat peserta didik tertarik.

Penelitian sejenis ini pernah dilakukan oleh Muhammad Pandu Syarifudin lulusan 2016 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi

Menggunakan *Macromedia Flash* Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Umbulsari. Persamaan dengan penelitian tersebut adalah pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan *software* dan materi tentang puisi. Sementara, perbedaannya adalah versi *software* yang berbeda, media pembelajaran yang diranjang dan lebih ditingkatkan pengembangannya karena memakai versi *software* yang terbaru, dan pengembangan yang telah dilakukan dari pembelajaran sebelumnya.

Berdasarkan studi kasus tersebut maka pembuatan dan pengembangan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membantu dan mempermudah pendidik untuk menyampaikan dan memberikan contoh langsung kepada peserta didik sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat sesuai dengan tujuan dan target yang ingin dicapai. Maka sangat penting melakukan penelitian tentang “*Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Puisi dengan Adobe Flash CS 6 untuk Siswa VIIA di SMP Negeri 1 Grujugan*”.

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran menggunakan *adobe flash CS 6* dalam pembelajaran membaca puisi.
- b. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran dengan menggunakan *adobe flash CS 6* di SMP Negeri 1 Grujugan.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut.

a. Sistematika

Media pembelajaran ini disusun secara berurutan meliputi (teori, contoh membaca puisi, dan kuis). Dalam media pembelajaran ini terdapat materi yang akan dibahas secara mendalam serta contoh-contoh membaca puisi yang menarik untuk peserta didik. Contoh membaca puisi disesuaikan dengan standar kompetensi yang terdapat dalam silabus.

Tampilan utama pada media ini berisi menu SK/KD, Materi, Video, dan Kuis.

(1) Menu SK/KD, berisi Standar kompetensi dan Kompetensi dasar pembelajaran. (2) Menu materi, berisi materi pembelajaran tentang membaca puisi. (4) Menu video, berisi contoh-contoh video dari materi pembelajaran, dan (5) Menu kuis, berisi latihan-latihan untuk mengasah kemampuan berfikir peserta didik.

b. Isi

Isi media pembelajaran membaca puisi dengan *Adobe Flash CS 6* ini sesuai dengan materi yang digunakan yaitu Membaca Puisi. Isi media pembelajaran ini meliputi teori-teori dan latihan-latihan untuk menunjang kreatifitas peserta didik dalam membaca puisi.

c. Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran menulis puisi dengan *Adobe Flash CS 6* menggunakan Bahasa Indonesia yang komunikatif dan mudah dipahami oleh peserta didik.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini akan memiliki manfaat bagi pihak-pihak berikut.

a. Bagi Mahasiswa

- 1) Menambah pengetahuan tentang cara merancang dan membuat media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS 6*.
- 2) Mengenalkan kepada peserta didik media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS 6*.
- 3) Menambah wawasan sebagai calon guru, sehingga dari penelitian ini, mendapat pengalaman tentang cara meningkatkan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran

b. Bagi peserta didik

- 1) Peserta didik akan lebih mudah menerima pelajaran dengan bantuan media pembelajaran yang menggunakan *Adobe Flash*.
- 2) Membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, terutama pada kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 3) Meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi pelajaran.
- 4) Membantu meningkatkan prestasi dan kreatifitas peserta didik.

c. Bagi guru

- 1) Mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran karena terbantu dengan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash*.
- 2) Membantu meningkatkan daya tarik dan kekreatifitas dalam proses belajar mengajar.
- 3) Meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran.

- 4) Sebagai alat bantu mengajar pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif
- d. Bagi dunia pendidikan
- 1) Memberikan kontribusi dalam pemanfaatan aplikasi Teknologi Informasi.
 - 2) Memberikan pengalaman baru dalam penyampaian materi pembelajaran.
 - 3) Menjadi dasar acuan dalam memberdayakan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash*.

1.5 Asumsi dan Batasan Penelitian Pengembangan

Media pembelajaran membaca puisi ini mencakup pengertian puisi, cara membaca puisi yang baik dan benar, tips dan trik ketika membaca puisi. Media pembelajaran ini menggunakan program yang berbasis *flash* untuk menarik minat peserta didik agar mau menggunakan media ini dan mempelajarinya. Media pembelajaran ini menggunakan *Adobe Flash CS 6* yang merupakan versi baru dari program *flash* sebelumnya. Program ini dapat membuat berbagai macam bentuk multimedia, seperti animasi, gambar, video, dan sebagainya.

Penelitian ini juga mempunyai beberapa batasan. Adapun batasan penelitian diuraikan sebagai berikut.

a. Batasan Pengembangan Produk

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berupa media pembelajaran membaca puisi dengan *Adobe Flash CS 6* untuk siswa kelas VIIA SMP Negeri 1 Grugugan.

b. Batasan sasaran uji coba dan pengembangan

Uji coba dalam penelitian ini terbatas pada ahli uji media, uji ahli pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, uji guru atau praktisi, dan uji siswa kelas VIIA SMP Negeri 1 Grujugan. Uji ahli media, dan uji ahli pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia dilakukan oleh dosen Universitas Muhammadiyah Jember. Uji guru atau praktisi dilakukan oleh guru yang berasal dari SMP Negeri 1 Grujugan. Begitu juga dengan uji siswa dilakukan pada siswa kelas VIIA SMP Negeri 1 Grujugan karena kelas ini merupakan kelas unggulan.

1.6 Definisi Operasional

Agar mempermudah memahami penelitian ini, ada beberapa konsep yang harus didefinisikan. Definisi tersebut diuraikan sebagai berikut.

- a. Pengembangan adalah suatu cara, proses untuk mengembangkan sesuatu yang mempunyai tujuan tertentu dan sasaran serta menghasilkan sesuatu yang dilakukan secara bertahap dan teratur.
- b. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam kegiatan pembelajaran membaca puisi. segala sesuatu yang merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran membaca puisi sehingga dapat mendorong peserta didik dalam proses pembelajaran membaca puisi.
- c. Membaca puisi perbuatan menyampaikan hasil-hasil sastra (puisi) dengan Bahasa lisan yang disampaikan secara ringkas, padat, dan indah dengan beberapa kriteria yang dapat ditentukan.

- d. *Adobe Flash CS 6* adalah perangkat lunak komputer yang dapat digunakan untuk membuat animasi, gambar, *vector*, dan mampu di aplikasikan untuk pembuatan media pembelajaran.