

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran bahasa Indonesia diberikan pada setiap jenjang pendidikan, dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 adalah untuk memperkuat kecakapan berbahasa Indonesia pada siswa, baik lisan maupun tulisan, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap keanekaragaman budaya Indonesia. Sejalan dengan itu, menurut Zainal dan Nurhayatin (2019:50) “tujuan pembelajaran bahasa Indonesia yaitu menumbuhkan kemampuan mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar.”

Pada Kurikulum 2013, materi pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks (*text-based curriculum*). Dalam jurnalnya, Agustina (2017:87) memaparkan bahwa yang menjadi dasar mengapa teks dijadikan basis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum 2013 adalah:

*Pertama* melalui teks kemampuan berpikir siswa dapat dikembangkan. *Kedua* materi pembelajaran berupa teks lebih relevan dengan karakteristik Kurikulum 2013 yang menetapkan capaian kompetensi siswa yang mencakupi ketiga ranah pendidikan: pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Fokus dan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia memiliki perbedaan pada tiap jenjangnya. Pada jenjang Sekolah Dasar, pembelajaran bahasa Indonesia difokuskan pada penguasaan keterampilan membaca dan menulis, serta pemahaman kosakata dasar. Sementara pada jenjang SMP dan SMP, pembelajaran bahasa Indonesia ditujukan untuk meningkatkan keterampilan

berbahasa Indonesia dalam berbagai situasi, serta mengembangkan kemampuan siswa dalam mengekspresikan ide dan gagasan mereka secara efektif.

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 menekankan pada empat aspek kompetensi, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dilihat dari urutannya, keterampilan menulis merupakan kompetensi yang paling rumit di antara tiga aspek lainnya. Menurut Tarigan (2013:9) “menulis berarti menuangkan buah pikiran ke dalam bentuk tulisan atau menceritakan sesuatu kepada orang lain melalui tulisan.” Dengan kata lain, melalui kegiatan menulis kita bisa berkomunikasi secara tidak langsung dengan orang lain. Tidak semua siswa dapat menuangkan ide atau pikiran ke dalam tulisan, dan itulah sebab mengapa keterampilan menulis begitu sukar dilakukan.

Selain itu, pembelajaran bahasa Indonesia juga dilengkapi dengan kompetensi tambahan seperti pengetahuan tentang kebahasaan dan kesusastraan. Kompetensi tersebut terejawantahkan pada materi-materi yang telah disusun ahli dalam Kurikulum 2013. Seperti halnya yang terdapat pada buku teks Bahasa Indonesia yang ditulis oleh Kosasih (2018) siswa tingkat SMP kelas VIII mempelajari delapan teks dalam dua semester yaitu teks berita, iklan, eksposisi, puisi, eksplanasi, ulasan, persuasif, dan drama. Dari kedelapan materi tersebut, enam materi bersifat kebahasaan dan hanya dua materi bersifat sastra.

Pembelajaran sastra merupakan salah satu pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengapresiasi karya sastra. Di antaranya berkaitan dengan latihan mempertajam perasaan, penalaran, daya khayal, serta kepekaan sosial. Pembelajaran menulis sastra dapat diwujudkan,

salah satunya dengan menulis puisi. Menulis puisi merupakan bagian dari ekspresi sastra dalam standar kompetensi kajian bahasa Indonesia (Depdiknas, 2003).

Materi pembelajaran menulis puisi tercantum dalam silabus mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII SMP, dengan Kompetensi Dasar (KD) 4.8 Menyajikan gagasan, perasaan, pendapat, dalam bentuk teks puisi secara tulis/lisan dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun puisi. Kegiatan belajar menulis puisi dilakukan dengan tujuan meningkatkan kemampuan siswa dalam menyampaikan ide, gagasan, perasaan, dan pikiran, serta menuangkan realitas kehidupan yang ada dalam masyarakat dalam bentuk karya sastra yang disebut puisi. Hal ini sejalan dengan penjabaran Nurgiyantoro (2005:321) mengatakan bahwa:

Puisi terbentuk oleh dua aspek yang saling berkaitan, yaitu sesuatu yang ingin diekspresikan dan sarana pengekspresian, yakni unsur isi dan bentuk. Unsur isi mencakup aspek gagasan, ide, emosi, atau lazim disebut tema, makna, sedang unsur bentuk, misalnya berupa berbagai aspek kebahasaan dan tipografinya.

Kompetensi menulis puisi sesungguhnya bukan hanya bermanfaat untuk menunjang kemampuan berbahasa, akan tetapi bertujuan untuk menambah dan memperkaya wawasan serta kepribadian siswa (Taum, dalam Faisal, A. H., Zuriyati, Leiliyanti, E. 2019:2)

Untuk mencapai keterampilan menulis puisi tidak didapatkan secara cepat, melainkan perlu adanya suatu pendekatan proses. Permasalahannya adalah siswa terkesan malas untuk melakukan kegiatan menulis, sehingga proses yang seharusnya terjalin menjadi sukar untuk dicapai. Sejalan dengan

penelitian yang telah dilakukan oleh Sufia (2013:1) menjelaskan bahwa siswa dalam menulis puisi merupakan pekerjaan yang sulit. Mereka merasa jika puisi yang mereka tulis tidak menarik dan tidak indah. Mereka sulit untuk mengembangkan ide, merasa sulit dalam penggunaan diksi, majas, atau citraan serta memanfaatkan bunyi. Sejalan dengan itu, data dari Faisal, A. H., Zuriyati, Leiliyanti, E. (2019:2) mengungkapkan bahwa materi puisi pada kompetensi menulis puisi dianggap sulit untuk dikuasai. Ditinjau dari hasil prapenelitiannya, 74% siswa menyatakan bahwa menulis puisi dengan memperhatikan unsur-unsur puisi masih sulit dilakukan. Selain itu, guru atau penyelenggara pendidikan lebih memfokuskan siswa pada aspek pembacaan puisi, bukan pada aspek penulisan puisi. Hal ini dikarenakan kualitas proses pembelajaran kurang begitu diperhatikan oleh guru atau penyelenggara pendidikan lainnya sehingga hasilnya pun kurang sesuai dengan harapan.

Materi-materi bersifat sastra yang diajarkan di sekolah menengah disajikan dengan cara yang kurang bisa mengajak dan memotivasi siswa untuk lebih kreatif dan inovatif. Seharusnya sastra bisa menjadi pemupuk munculnya kreativitas baru. Seperti pada penjelasan Haruminarti (2022) objek kajian sastra adalah daya imajinasi dan nilai rasa seseorang. Daya imajinasi akan memunculkan pemikiran-pemikiran baru yang sangat menunjang kreativitas seseorang, sedangkan nilai rasa akan menumbuhkan kepekaan seseorang terhadap fenomena-fenomena kehidupan yang terjadi.

Berdasarkan realitas tersebut, penelitian ini dilaksanakan untuk menciptakan produk yang bisa memecahkan masalah dalam pembelajaran

menulis puisi. Kekurangefektifan pembelajaran puisi perlu diatasi. Alternatif keberhasilan pembelajaran menulis puisi dapat diatasi dengan berbagai cara, salah satunya dengan menggunakan bahan ajar yang dapat memaksimalkan kegiatan belajar-mengajar, menunjang tujuan kompetensi dasar, sekaligus menambah motivasi siswa. Menurut Depdiknas (2007) bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. Pratama, Haruna, dan Siddik (2020:151) Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah pemilihan bahan ajar. Pemilihan bahan ajar merupakan hal penting karena dapat membantu guru melaksanakan tugas dengan baik sehingga siswa mampu memperoleh ilmu pengetahuan dengan berkualitas. Bahan ajar yang dipilih untuk dikembangkan adalah *e-modul* (modul elektronik), keputusan ini didasari oleh pemilihan media yang akan dipakai dalam pengembangan bahan ajar.

Media yang akan digunakan adalah media Kvisoft Flipbook. Dalam Wibowo (2018:30) Kvisoft Flipbook Maker adalah aplikasi untuk membuat *e-book*, *e-modul*, *e-paper* dan *e-magazine*. Tidak hanya berupa teks, dengan Kvisoft Flipbook Maker dapat dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, tautan dan video pada lembar kerja. Kelebihan Flipbook yakni melengkapi buku/modul elektronik yang mampu mengakomodasi kegiatan pembelajaran yang interaktif, dapat ditambahkan fungsi editing video, gambar, audio, hyperlink, hotspot (Candra Eka Setiawan dkk., 2020; Farida & Ratnawuri, 2021; Rofifah, 2020; Slamet & Lasan, 2021; Kurniasari 2023:404). Dapat

disimpulkan perangkat multimedia ini dapat memuat dokumen berformat pdf, gambar, video, lagu, dan animasi sehingga bahan ajar akan lebih efektif dan dapat menarik perhatian siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dianggap tepat untuk pembelajaran pada Kurikulum 2013 adalah model *discovery learning*. Davey (2017), menjelaskan bahwa pembelajaran *discovery* adalah proses pengajaran berbasis penyelidikan, dalam pembelajaran penemuan percaya bahwa yang terbaik bagi siswa untuk menemukan fakta-fakta dan hubungan untuk diri mereka sendiri. Model *discovery learning* merupakan suatu model yang menekankan pada keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar yang selama ini pasif berubah menjadi aktif dan kreatif. Penerapan model *discovery learning* ini sangat penting dilakukan karena dapat membantu siswa lebih aktif dalam menemukan jawaban dari permasalahan yang diberikan, siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan konsep, prinsip, atau jawaban dari sesuatu yang dijadikan masalah. Dengan demikian, model *discovery learning* berorientasi pada keterlibatan siswa dalam proses belajar dan guru hanya sebagai fasilitator dan motivator.

Lebih lanjut Hamdani (2017:81) mengatakan bahwa “model atau media yang digunakan guru memungkinkan siswa banyak belajar proses, bukan hanya belajar produk. Belajar produk pada umumnya hanya menekankan pada segi kognitif, sedangkan belajar proses dapat memungkinkan tercapainya tujuan belajar dari segi kognitif, afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan).” Hal tersebut searah dengan tujuan adanya pembelajaran menulis puisi, yaitu untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa.

Dengan adanya *e-modul* berbantuan media flipbook ini, diharapkan dapat memaksimalkan proses belajar-mengajar dan meminimalkan hambatan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia khususnya kemampuan menulis teks puisi. Selain itu, diharapkan dapat menemukan solusi yang membantu guru dan siswa agar pembelajaran dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, rumusan masalah yang dirancang untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar *e-modul* menggunakan model *discovery learning* berbantuan media Kvisoft Flipbook Maker untuk meningkatkan kemampuan menulis teks puisi dan motivasi siswa SMP kelas VIII?
2. Bagaimana respons guru dan siswa terhadap bahan ajar *e-modul* menggunakan model *discovery learning* berbantuan media Kvisoft Flipbook Maker untuk meningkatkan kemampuan menulis teks puisi dan motivasi siswa SMP kelas VIII?
3. Bagaimana kendala-kendala yang ditemui pada saat pengembangan bahan ajar *e-modul* menggunakan model *discovery learning* berbantuan media Kvisoft Flipbook Maker untuk meningkatkan kemampuan menulis teks puisi dan motivasi siswa SMP kelas VIII?
4. Apakah penggunaan bahan ajar *e-modul* menggunakan model *discovery learning* berbantuan media Kvisoft Flipbook Maker dapat meningkatkan kemampuan menulis teks puisi dan motivasi siswa SMP kelas VIII?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengembangan bahan ajar *e-modul* menggunakan model *discovery learning* berbantuan media Kvisoft Flipbook Maker pada pembelajaran menulis teks puisi dan motivasi siswa SMP kelas VIII.
2. Mengetahui respons guru dan siswa terhadap bahan ajar *e-modul* menggunakan model *discovery learning* berbantuan media Kvisoft Flipbook Maker untuk meningkatkan kemampuan menulis teks puisi dan motivasi siswa SMP kelas VIII.
3. Mengetahui kendala-kendala yang ditemukan pada saat pengembangan bahan ajar *e-modul* menggunakan model *discovery learning* berbantuan media Kvisoft Flipbook Maker pada pembelajaran menulis teks puisi dan motivasi siswa SMP kelas VIII.
4. Mengetahui kemampuan menulis teks puisi dan motivasi belajar siswa SMP Kelas VIII sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar *e-modul* menggunakan model *discovery learning* berbantuan media Kvisoft Flipbook Maker.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah berikut:

#### **1. Secara Teoritis**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan pengetahuan bagi peneliti, khususnya bahan ajar yang menggunakan model *discovery learning*

berbantuan media flipbook pada pembelajaran menulis teks puisi, serta proses implementasinya dapat diterapkan pada proses pembelajaran bahasa Indonesia.

## **2. Secara Praktis**

Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **a. Bagi guru**

- 1) Dapat digunakan guru sebagai sarana untuk mengevaluasi dan meningkatkan proses pembelajaran yang sudah berlangsung,
- 2) membantu memecahkan masalah pembelajaran,
- 3) meningkatkan wawasan dalam memilih atau membuat bahan ajar dan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, serta
- 4) sebagai bahan rujukan atau bahan diskusi dalam kelompok kerja guru agar mampu memecahkan masalah dalam pembelajaran.

### **b. Bagi siswa**

- 1) Dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia,
- 2) memotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia,
- 3) menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta
- 4) melatih untuk meningkatkan keterampilan dalam menulis teks puisi dalam bahasa Indonesia.

### **c. Bagi sekolah**

- 1) Digunakan untuk memotivasi guru lain dalam hal meningkatkan proses pembelajaran,

- 2) dapat membina kerjasama antarguru untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara berkelanjutan, serta
- 3) menjadi contoh bahan ajar yang dapat memberikan pengaruh bagi siswa.

**d. Bagi pembelajaran bahasa**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman praktis dan memberikan wawasan mengenai bidang ilmu yang berkaitan. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai keterampilan menulis puisi.

**E. Definisi Operasional**

Definisi operasional variabel penelitian menurut Sugiyono (2015:38) adalah suatu atribut, ciri, atau nilai dari objek atau aktivitas yang memiliki variasi tertentu dan telah ditetapkan oleh peneliti untuk diformulasi yang kemudian ditarik kesimpulan. Definisi variabel-variabel penelitian hendaknya dirumuskan untuk menghindari kesalahan dalam mengumpulkan data. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

**1. Teks Puisi**

Keterampilan menulis puisi dalam penelitian ini adalah kemampuan atau kesanggupan siswa kelas VIII dalam mengekspresikan pemikiran, ide, maupun gagasannya ke dalam suatu karya sastra berbentuk puisi dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun puisi di antaranya diksi, tipografi, pengimajian, kata-kata konkret gaya bahasa atau majas, tema, rasa, nada, amanat sehingga dapat menciptakan puisi sarat makna.

## **2. Motivasi Belajar**

Motivasi belajar adalah dorongan yang mampu memberikan banyak pengaruh terhadap belajar dengan meningkatkan energi siswa, menetapkan tujuan yang akan dicapai, meningkatkan keinginan menyusun strategi belajar yang efektif, dan mencari bantuan ketika menghadapi kesulitan. Adanya hasrat dan keinginan berhasil. Indikator motivasi belajar pada penelitian ini adalah 1) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 2) adanya harapan dan cita-cita masa depan, 3) adanya penghargaan dalam belajar, 4) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, 5) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Komponen-komponen utama dalam motivasi, yaitu 1) Kebutuhan terjadi bila individu merasa ada ketidakseimbangan antara yang ada yang ia miliki dengan apa yang ia harapkan. 2) Dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi harapan dengan kekuatan mental yang berorientasi pada pencapaian tujuan. Dorongan yang berorientasi pada tujuan tersebut merupakan inti motivasi. 3) Tujuan merupakan pemberi arah pada perilaku. Secara psikologis tujuan merupakan titik akhir *sementara* pencapaian kebutuhan. Jika tujuan tersebut tercapai maka kebutuhan terpenuhi.

## **3. Pengembangan Media Pembelajaran *E-Modul* dengan Model *Discovery Learning* berbantuan Media *Flipbook***

Pengembangan adalah cara menerjemahkan detail konsep spesifikasi desain ke dalam suatu wujud yang utuh dan mendukung pencapaian tujuan belajar. Proses penerjemahan detail konsep desain tersebut meliputi identifikasi masalah,

perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi atau metode pembelajaran, dan evaluasi keefektifan dan kemenarikan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan R&D, Borg and Gall dengan langkah: 1) studi pendahuluan dan pengumpulan data, 2) perencanaan desain produk, 3) pengembangan produk awal, 4) revisi produk, 5) uji coba terbatas, 6) uji coba lebih luas, 7) revisi penyempurnaan produk, 8) uji produk, 9) disemiasi Produk

**Media pembelajaran:** Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengatur. Media merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyalurkan informasi dari pengirim kepada penerima sehingga dapat menstimulasi pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat perantara guru dan siswa untuk memudahkan komunikasi agar lebih efektif dan efisien. Materi pelajaran yang diterima akan lebih cepat dikonstruksi oleh siswa secara utuh, selain itu minat siswa untuk belajar lebih lanjut juga dapat meningkat. Menurut Sumiharsono & Hasanah (2017) media pembelajaran adalah alat yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud atau tujuan pengajaran. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang penting bagi guru untuk menyampaikan materi kepada siswa sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah.

**Pengembangan media pembelajaran:** adalah suatu metode untuk meningkatkan kualitas sebuah konsep sehingga terbentuk produk kebaruan yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi secara efektif dalam proses pembelajaran.

Kvisoft Flipbook Maker merupakan perangkat lunak komputer yang dapat digunakan untuk mengonversi *file* pdf menjadi sebuah buku dengan halaman efek balik publikasi digital yang dirancang dengan hasil yang memukau. *Software* ini bisa dioperasikan secara daring sehingga penggunaan flipbook cocok digunakan sebagai media pembelajaran. Perangkat flipbook ini digunakan sebagai wadah atau media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Pengembangan media pembelajaran flipbook dengan menggunakan model *discovery learning*; adalah suatu proses peningkatan mutu dalam hal ini sebuah media pembelajaran flipbook, dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* yang terdiri atas *sintaks stimulation, problem statement, data collection, data processing, verification, dan generalization*, sehingga terbentuk suatu produk baru yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran dapat dikatakan baik apabila memiliki indikator. Menurut Melani (2018) mengatakan bahwa terdapat lima indikator untuk membuat media pembelajaran yang baik yaitu:

**a. Relevansi**

Relevansi atau kesesuaian memiliki arti bahwa media pembelajaran tersebut memiliki kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.

**b. Kemampuan Guru**

Kemampuan guru memiliki arti dengan adanya media pembelajaran tersebut guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada siswa.

**c. Kemudahan Penggunaan**

Kemudahan penggunaan memiliki arti bahwa media pembelajaran tersebut mudah pengoperasiannya.

**d. Ketersediaan**

Ketersediaan memiliki arti sarana prasarana yang dimiliki sekolah tersebut. Setiap sekolah memiliki sarana dan prasarana yang berbeda.

**e. Kebermanfaatan**

Kemanfaatan memiliki arti media pembelajaran harus memiliki nilai guna, mengandung manfaat dalam memahami bagi siswa.

Sedangkan menurut BSNP (2016) dinyatakan kriteria media pembelajaran yang baik dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu:

**a. Aspek kelayakan isi atau materi**

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam aspek kelayakan isi atau materi, di antaranya yaitu:

- 1) kesesuaian materi dengan kd
- 2) keakuratan materi
- 3) kemutakhiran materi
- 4) mendorong keingintahuan

**b. Aspek kelayakan kegrafikan**

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam aspek kelayakan kegrafikan, di antaranya yaitu:

- 1) ukuran media pembelajaran.
- 2) desain media pembelajaran.
- 3) isi media pembelajaran.