

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Aqib dalam Sumarni (2019), pembelajaran merupakan sebuah usaha yang dilakukan guru secara sistematis untuk menciptakan proses belajar mengajar yang berjalan secara efektif dan efisien, meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Dalam pembelajaran, sumber belajar tidak hanya terbatas pada buku. Kemajuan teknologi saat ini semakin memudahkan siswa untuk memperoleh informasi dan memahami materi pelajaran. Salah satu cara memanfaatkan teknologi tersebut adalah dengan mengembangkan bahan ajar. Daryanto (2014) mendefinisikan bahan ajar sebagai bagian dari perangkat pembelajaran yang disusun secara sistematis dan tertulis, sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri.

Pada era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Seiring berjalannya waktu, teknologi terus berkembang dengan pesat dan semakin canggih. Dunia Pendidikan juga tidak luput dari tuntutan ini, mendorong penggunaan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Pendidik maupun siswa perlu menguasai teknologi agar pembelajaran berlangsung lebih efektif dan menarik, sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Pendidik dapat memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk mengoptimalkan proses pembelajaran, salah satunya melalui penggunaan aplikasi berbasis digital.

Dalam perkembangannya, bahan ajar kini banyak yang dirancang dengan teknologi digital, sehingga pendidik diharapkan mampu menyusun bahan ajar dalam format digital yang sesuai dengan kebutuhan.

Pengembangan bahan ajar merupakan salah satu langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Tarigan (2009), bahan ajar adalah perangkat yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang dirancang secara terstruktur untuk membantu siswa mencapai kompetensi tertentu. Dalam konteks pembelajaran bahasa, bahan ajar harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan karakteristik materi agar dapat meningkatkan keterampilan berbahasa secara efektif. Bahan ajar yang baik harus relevan, menarik, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna, sehingga dapat mendorong partisipasi aktif siswa. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pengembangan bahan ajar, seperti penggunaan media digital, juga dinilai mampu memperkaya pengalaman belajar siswa (Richards, 2014). Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar berbasis teknologi menjadi langkah penting dalam menghadirkan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan zaman.

Pembelajaran puisi merupakan bagian penting dalam pendidikan Bahasa Indonesia yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam mengapresiasi karya sastra. Puisi sebagai salah satu bentuk ekspresi sastra, memiliki keunikan dalam penyampaian pesan melalui diksi, irama, dan makna simbolik. Dalam konteks pembelajaran, puisi tidak hanya berfungsi sebagai materi literasi, tetapi juga sebagai media untuk mengembangkan kreativitas, imajinasi, serta kepekaan siswa terhadap keindahan bahasa. Menurut Rahmat (2017),

pembelajaran puisi di sekolah sering kali menjadi aktivitas yang kurang menarik bagi siswa. Salah satu penyebab utamanya adalah pendekatan pengajaran yang cenderung monoton dan minim inovasi. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, membaca, atau menganalisis puisi secara tekstual tanpa memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk bereksplorasi. Hal ini menyebabkan siswa merasa jenuh dan kurang memahami esensi pembelajaran puisi sebagai bagian dari apresiasi karya sastra. Padahal, puisi memiliki potensi besar untuk membangun kepekaan estetika, kemampuan berbahasa, dan nilai-nilai moral jika disampaikan dengan cara yang menarik dan relevan.

Hal ini sejalan Hidayat, A. (2015) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Pembelajaran Puisi terhadap Minat Belajar Siswa di Sekolah Menengah Pertama" yang menunjukkan bahwa fokus pembelajaran puisi yang hanya pada aspek kognitif menyebabkan ketidakantusiasan siswa. Penelitian ini juga mengungkapkan rendahnya minat siswa terhadap puisi di Jakarta, dengan lebih dari 70% siswa merasa bosan dengan metode pembelajaran yang monoton. Wahyuni, S. (2018) dalam penelitiannya yang berjudul "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Puisi" menyimpulkan bahwa guru-guru di banyak sekolah masih sangat bergantung pada buku teks dan mengabaikan penggunaan teknologi dan media visual dalam pengajaran puisi. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal, pembelajaran di SMP Islam Al Azhar 15 Cilacap, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, masih menghadapi beberapa kendala. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang terletak pada jam terakhir

membutuhkan metode pembelajaran yang menarik siswa. Mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat membutuhkan pendekatan yang interaktif dan kreatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan berbahasa, serta apresiasi terhadap karya sastra. Guru masih menggunakan bahan ajar yang berbentuk cetak, seperti buku teks dan modul, yang meskipun masih relevan, dirasa kurang mampu mengakomodasi gaya belajar siswa yang sudah terbiasa menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menjadi perhatian karena siswa di era sekarang lebih tertarik dengan media yang interaktif dan dapat diakses melalui gawai mereka. Berdasarkan kondisi ini, diperlukan inovasi dalam bentuk pengembangan bahan ajar digital yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital.

Salah satu solusi yang diusulkan untuk mengatasi masalah ini adalah pengembangan bahan ajar digital *Senang Belajar Bahasa Indonesia* (SEBERBI) berbasis *microsite*. *Microsite* adalah situs web yang dirancang secara khusus untuk menyediakan informasi yang terfokus pada topik tertentu dan biasanya memiliki tampilan yang lebih sederhana dibandingkan situs web utama. Dalam konteks pendidikan, *microsite* dapat berfungsi sebagai platform pembelajaran yang menyajikan bahan ajar secara interaktif dan mudah diakses oleh siswa melalui perangkat digital mereka, baik itu komputer, tablet, maupun *smartphone*. Bahan ajar digital berbasis *microsite* memiliki keunggulan dibandingkan bahan ajar konvensional karena dapat menyajikan materi dalam berbagai format, seperti teks, gambar, video, dan kuis interaktif, yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.

Penggunaan *microsite* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga dapat mendukung berbagai aspek pembelajaran, seperti pemahaman teks dan apresiasi terhadap karya sastra. Materi yang disajikan dalam *microsite* dapat diatur sedemikian rupa sehingga siswa dapat mengaksesnya secara mandiri dan sesuai dengan kecepatan belajar mereka masing-masing. Selain itu, penggunaan bahan ajar digital berbasis *microsite* memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih terpersonalisasi, di mana guru dapat menyesuaikan konten dan aktivitas belajar dengan kebutuhan serta tingkat kemampuan siswa.

Penerapan bahan ajar digital *Senang Belajar Bahasa Indonesia* (SEBERBI) berbasis *microsite* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan teori pembelajaran konstruktivisme, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar apabila mereka dapat berinteraksi langsung dengan bahan ajar dan terlibat dalam proses eksplorasi pengetahuan. *Microsite* yang didesain dengan baik dapat menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Di samping itu, *microsite* juga menawarkan fleksibilitas dalam hal waktu dan tempat belajar, sehingga siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka.

Selain manfaat bagi siswa, penggunaan bahan ajar digital *Senang Belajar Bahasa Indonesia* (SEBERBI) berbasis *microsite* juga memberikan dampak positif bagi guru. Guru dapat lebih mudah mengelola dan memperbarui materi pembelajaran melalui *platform* digital ini, serta memantau perkembangan belajar siswa secara lebih efektif. Guru juga dapat memanfaatkan fitur-fitur interaktif yang

ada di dalam *microsite* untuk memberikan umpan balik langsung kepada siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

Pengembangan bahan ajar *Senang Belajar Bahasa Indonesia* (SEBERBI) berbasis *microsite* dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas VIII di SMP Islam Al Azhar 15 Cilacap. Pemilihan mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai subjek penelitian didasarkan pada pentingnya mata pelajaran ini dalam mengembangkan keterampilan berbahasa dan berpikir kritis siswa. Selain itu, pelajaran Bahasa Indonesia juga memiliki cakupan materi yang luas, termasuk pemahaman teks, berbicara, dan menyimak, yang semuanya dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik melalui media digital.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas VIII di SMP Islam Al Azhar 15 Cilacap. Pengembangan bahan ajar ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ini dipilih karena memungkinkan proses pengembangan yang sistematis dan berkelanjutan, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi efektivitas bahan ajar. Dengan adanya pengembangan bahan ajar digital berbasis *microsite* ini, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dalam mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia, serta mengalami peningkatan dalam kemampuan berbahasa dan berpikir kritis. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan bahan ajar

digital di sekolah-sekolah lain, serta menjadi referensi bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi teks puisi yang disampaikan oleh guru.
2. Pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi puisi, sering kali dianggap monoton karena pendekatan pengajaran yang lebih banyak berfokus pada metode ceramah dan analisis tekstual. Hal ini menyebabkan rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
3. Sekolah belum menggunakan bahan ajar digital dan lebih banyak menggunakan buku cetak yang tersedia.
4. Terdapat kebutuhan mendesak untuk mengembangkan bahan ajar digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa, memanfaatkan teknologi seperti microsite untuk menyajikan materi yang menarik, relevan, dan interaktif.

C. Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, penelitian ini dibatasi pada pengembangan bahan ajar digital Senang Belajar Bahasa Indonesia “SEBERBI” berbasis microsite yang diujicobakan pada siswa kelas VIII di dua sekolah sebagai sampel populasi yaitu di SMP Islam Al Azhar 15 Cilacap dan SMP

Negeri 3 Kesugihan Cilacap pada kegiatan pembelajaran teks puisi. Penelitian ini dilakukan pada kurun waktu yang sama yaitu Tahun Ajaran 2024/2025.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar *Senang Belajar Bahasa Indonesia* “SEBERBI” pada pembelajaran teks puisi kelas VIII?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar digital *Senang Belajar Bahasa Indonesia* “SEBERBI” pada pembelajaran teks puisi kelas VIII?
3. Bagaimana tingkat keefektifan bahan ajar digital *Senang Belajar Bahasa Indonesia* (SEBERBI) pada pembelajaran teks puisi kelas VIII?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar digital berbasis *microsite* pembelajaran teks puisi Kelas VIII. Adapun tujuan khusus dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. untuk mengembangkan bahan ajar digital *Senang Belajar Bahasa Indonesia* (SEBERBI) berbasis *microsite* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII yang interaktif dan menarik.
2. untuk mendeskripsikan kelayakan bahan ajar digital *Senang Belajar Bahasa Indonesia* (SEBERBI) berbasis *microsite* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII.

3. untuk mendeskripsikan tingkat keefektivan bahan ajar digital *Senang Belajar Bahasa Indonesia* (SEBERBI) berbasis *microsite* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian pengembangan ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat secara teoritis dan secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil pengembangan bahan ajar digital ini diharapkan dapat memperkaya literatur guru tentang bahan ajar berbasis teknologi, khususnya *microsite*, sebagai salah satu alternatif untuk mendukung pembelajaran yang interaktif, sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dengan adanya bahan ajar digital *Senang Belajar Bahasa Indonesia* “SEBERBI” berbasis *microsite* ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari materi Bahasa Indonesia melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.
- b. Bagi guru, bahan ajar digital *Senang Belajar Bahasa Indonesia* “SEBERBI” berbasis *microsite* diharapkan dapat membantu guru dalam menyajikan materi secara lebih menarik, mempermudah proses evaluasi, serta memungkinkan guru untuk memantau perkembangan guru dengan lebih efektif melalui fitur *realtime* pada *microsite*.

- c. Bagi peneliti lain, bahan ajar digital *Senang Belajar Bahasa Indonesia* “SEBERBI” berbasis *microsite* yang dihasilkan diharapkan dapat digunakan untuk meneliti *microsite* ke tahapan berikutnya dan dapat menjadi inspirasi untuk mengembangkan penelitian yang lain.

G. Spesifikasi Produk Pengembangan

Spesifikasi produk pengembangan bahan ajar berbasis *microsite* pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Platform
 - a. Bahan ajar digital akan dikembangkan menggunakan *microsite* berbasis web yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti laptop, tablet, dan smartphone.
 - b. Aksesibilitas multisistem (Windows, macOS, Android, iOS) dengan dukungan responsif agar tampilan sesuai di berbagai perangkat.
2. Konten Pembelajaran
 - a. Materi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII akan disajikan dalam bentuk teks puisi yang terstruktur sesuai kurikulum.
 - b. Konten visual berupa video, animasi, dan infografis akan disertakan untuk mendukung pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak.
 - c. Setiap submateri akan dilengkapi dengan latihan soal interaktif, termasuk kuis, pertanyaan pilihan ganda, dan isian singkat. Latihan ini akan langsung terhubung dengan sistem evaluasi otomatis.

3. Antarmuka (*User Interface*)

- a. Desain antarmuka sederhana, intuitif, dan ramah pengguna untuk memudahkan navigasi peserta didik dan guru.
- b. Menu utama yang memudahkan akses ke berbagai materi, latihan, dan evaluasi, serta petunjuk penggunaan bagi siswa dan guru.
- c. Tampilan antarmuka dengan tema yang menarik namun tidak berlebihan, menggunakan kombinasi warna yang nyaman bagi mata dan ikon yang familiar bagi pengguna.

4. Fitur Utama

- a. Materi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII yaitu teks puisi.
- b. Kuis interaktif yang dapat diakses siswa untuk menguji pemahaman mereka. Hasil kuis langsung muncul setelah penyelesaian, memberikan umpan balik *realtime*.
- c. Konten diskusi yang memuat wadah diskusi yang disampaikan oleh siswa.
- d. Materi tambahan, tautan ke materi referensi tambahan, termasuk video atau artikel pendukung, untuk memperluas wawasan siswa mengenai topik yang dipelajari.

H. Definisi Operasional

Definisi operasional yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengembangan Bahan Ajar Digital adalah proses merancang dan memproduksi materi pembelajaran dalam bentuk digital yang dirancang untuk digunakan

dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII. Bahan ajar ini disusun secara interaktif dan mudah diakses melalui platform berbasis web (microsite), yang mencakup teks, gambar, video, serta kuis atau latihan interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa.

2. Bahan Ajar Digital *Senang Belajar Bahasa Indonesia* “SEBERBI” bahan ajar digital *Senang Belajar Bahasa Indonesia* “SEBERBI” adalah inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang dirancang untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses bagi siswa. Melalui platform berbasis microsite, SEBERBI menawarkan akses ke berbagai materi dan aktivitas belajar Bahasa Indonesia yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa, sehingga meningkatkan motivasi belajar mereka.
3. *Microsite* adalah sebuah situs web sederhana yang menjadi media utama dalam penyampaian bahan ajar digital. *Microsite* ini didesain untuk memberikan akses mudah kepada siswa terhadap materi pelajaran Bahasa Indonesia, termasuk fitur interaktif, tampilan yang *user-friendly*, dan dapat diakses dari berbagai perangkat seperti laptop, tablet, atau smartphone.
4. Pembelajaran Teks Puisi Kelas VIII adalah pembelajaran teks puisi kelas VIII dalam Kurikulum Merdeka dirancang untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam memahami, menulis, dan mengapresiasi karya sastra berbentuk puisi. Kurikulum ini menekankan pendekatan yang berpusat pada siswa, memberikan mereka kebebasan untuk mengeksplorasi ide dan kreativitas melalui puisi. Pembelajaran ini mencakup analisis unsur-unsur puisi seperti diksi, rima, irama, dan makna simbolik.