

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi komputer dengan berbagai program serta aplikasi banyak dikembangkan di dunia membuka suatu peluang bagi para pendidik untuk memanfaatkannya menjadi salah satu solusi dalam melaksanakan pembelajaran yang tentunya menarik, efektif, efisien dan terbaru. Astriana (2018:1) menyatakan bahwa teknologi merupakan suatu peluang untuk menjadikan teknologi komputer sebagai bentuk pemanfaatan yang baik untuk dilakukan pendidik. Teknologi yang telah dikembangkan dapat pula dijadikan suatu bentuk adaptasi pembelajaran baik untuk pendidik maupun anak didik di zaman yang sudah sangat berkembang atau modern seperti sekarang ini dan dapat diaplikasikan menjadi media-media pembelajaran. Salah satu teknologi berbasis aplikasi yang dapat digunakan adalah *Macromedia Flash*.

*Macromedia Flash* merupakan salah satu media yang sudah banyak digunakan di dunia pendidikan dengan beragam mata pelajaran. Dalam beberapa penelitian yang telah dilakukan, pembelajaran dengan menerapkan *Macromedia Flash* terbukti berhasil menumbuhkan motivasi siswa sehingga siswa tidak mudah bosan dengan pembelajaran yang dilakukannya. As-shodiqi (2017:11) menyatakan bahwa *Macromedia Flash* merupakan sebuah program berbasis multimedia serta animasi yang secara interaktif dapat digunakan secara optimal dengan kemampuan menggambar dan bahasa pemrograman pada *flash* atau

*action script* yang dikemas dengan baik sehingga dapat menarik perhatian siswa sehingga dalam pembelajaran motivasi siswa dapat meningkat tinggi.

Penggunaan *Macromedia Flash* dapat meminimalisir terjadinya kegagalan dalam proses komunikasi. Oleh karena itu, *Macromedia Flash* memiliki sisi positif dalam proses pembelajaran yakni dapat mempermudah dan mengefektifkan pembelajaran. Untuk itu, siswa pun akan mudah terhindar dari rasa bosan selama proses belajar mengajar. *Macromedia Flash* dapat digunakan diberbagai mata pelajaran sebagai materi penunjang sebuah proses pembelajaran di kelas. Salah satu mata pelajaran yang dapat menggunakan *Macromedia Flash* adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Salah satu materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang ada di kelas X, yaitu Puisi. Puisi merupakan suatu bentuk ekspresif (yang mencipta). Pengertian lainnya menyebutkan bahwa puisi merupakan suatu bentuk pernyataan seseorang yang bersifat imajinatif, yang artinya perasaan yang diungkapkan (Rachmadani, 2017: 3). Coleridge (dalam Pradopo, 2009:6) menyatakan bahwa puisi merupakan kata-kata terindah dalam susunan terindah. Puisi merupakan bentuk kesusastraan yang menggunakan pengulangan kata sebagai ciri khasnya, pengulangan kata itu menghasilkan rima, ritme, dan musikalitas (Waluyo, 1995:23). Puisi tersusun oleh bait, baris, jumlah kata, dan pola persajakan. Puisi selalu mengalami perkembangan dari waktu ke waktu akibat terjadinya perubahan selera dan konsep keindahan dari para penyair. Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa puisi merupakan suatu wujud pengekspresian yang memiliki ciri khas tersendiri yang kemudian disusun melalui kata-kata terindah.

Puisi merupakan salah satu materi yang akan dipelajari oleh peserta didik baik dari tingkat dasar maupun menengah atas dan sederajatnya. Puisi tidak pernah terlepas dari mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa, yaitu dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga materi puisi sudah tidak terasa asing lagi untuk dipelajari. Begitu pula, dengan siswa kelas X G di Madrasah Aliyah Negeri Buleleng.

Materi puisi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terlihat mudah untuk dipelajari. Namun, pada kenyataannya, puisi menjadi salah satu materi yang sulit dipelajari siswa ketika pendidik sudah mengimplementasikan dalam pembelajaran di dalam kelas. Begitu pula, dalam pembelajaran puisi di kelas X G di Madrasah. Pembelajaran bahasa Indonesia dalam penelitian ini berpatokan atas tujuan agar peserta didik mampu memahami diksi dalam teks puisi serta mengidentifikasi teks puisi sehingga pemahaman maknanya siswa dapat memahami cara menulis puisi. berlatih menulis puisi dengan media Macromedia flash menuntun siswa terbiasa dan terampil dalam menulis puisi berdasarkan pengetahuan, pengalaman, pengamatan, dan gagasan orisinal untuk dipublikasikan di media cetak maupun digital. Berdasarkan wawancara, dari sekian banyak aspek dalam puisi, materi yang belum banyak dikuasai siswa adalah menulis puisi. *Macromedia Flash* dirancang guna memaksimalkan pembelajaran dan menjadikan penyegaran media dalam pelajaran puisi terutama bagian menulis puisi. Pembelajaran puisi terkesan sederhana dan mudah dipelajari, tetapi tidak semua siswa dapat mengimplementasikannya. Hal ini didukung dari hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, pendidik menyatakan bahwa pembelajaran puisi merupakan yang paling sulit dibandingkan dengan materi lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia, siswa masih memiliki nilai rendah dari pembelajaran bahasa Indonesia dan khususnya puisi. Beberapa faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa menjadi rendah, yaitu fasilitas-fasilitas di dalam kelas, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran, serta metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Pada dasarnya, ketika mempelajari puisi dengan menggunakan media selalu memiliki kelebihan tersendiri. Begitu pula, dengan *Macromedia Flash* dalam pembelajaran puisi. Salah satu yang paling umum adalah *Macromedia Flash* dapat dijadikan media penyegaran dalam pembelajaran puisi. Dalam menerapkan pembelajaran puisi, guru perlu menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media yang berbeda guna meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran. Media merupakan hal penting yang harus ditetapkan pendidik kepada peserta didiknya dan memiliki efek penting yang tentunya akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang akan didapatkan siswa. Sesuai dengan pendapat Rahmi, Budiman, dkk. (2019: 180), bahwasanya media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Hasil observasi masih menunjukkan guru cenderung menggunakan cara dan media yang sama dalam pembelajaran. Hasilnya, beberapa siswa terlihat kurang bersemangat. Tetapi di beberapa kesempatan guru menerapkan media lainnya salah satunya.

Guru harus bisa menggunakan media pembelajaran yang cocok diterapkan di dalam kelas agar hasil pembelajaran berjalan dengan maksimal. *Macromedia Flash* diharapkan dapat memberikan penyegaran dalam konteks media pembelajaran di dalam kelas sehingga pembelajaran dapat lebih bervariasi. Penggunaan media yang tepat diharapkan dapat memaksimalkan proses

pembelajaran. Guru akan lebih mudah menerapkan materi dan mencocokkan dengan media yang tepat sehingga menghasilkan pembelajaran yang efektif serta efisien dan menjadikan siswa lebih mudah dalam memahami pembelajaran puisi serta pembelajaran lainnya. Dengan begitu, siswa dan guru akan memperoleh keuntungan tersendiri.

Adapun penelitian sejenis yang berkaitan dengan program Macromedia Flash dan dalam pembelajaran puisi, sebelumnya, sudah pernah dilakukan oleh As-Shodiqi (2017) dari Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Musikalisasi Puisi untuk Siswa Kelas IX Berbasis Macromedia Flash Player”; Astriana (2018) dari Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Medan dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Puisi Rakyat Berbasis Macromedia Flash pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 18 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018”; dan penelitian yang dilakukan oleh Nurwahda (2020) dari Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul penelitian “Keefektifan Penggunaan Macromedia Flash pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri 1 Polut”. Meskipun demikian, penelitian-penelitian terdahulu itu memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Perbedaan itu terletak pada subjek, objek, lokasi, dan metode penelitian. Oleh karena itu, penelitian dengan judul “Penggunaan Aplikasi Macromedia Flash dalam Pembelajaran Puisi pada Siswa kelas X G Madrasah Aliyah Negeri Buleleng.

## **1.2 Identifikasi Masalah**



Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat di identifikasikan beberapa permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran bahasa Indonesia serta materi puisi yang didasarkan pada hasil observasi di dalam kelas yaitu sebagai berikut.

1. Guru memerlukan media berbasis teknologi dalam melakukan proses belajar mengajar.
2. Ditemukan kendala yang dihadapi saat penerapan *Macromedia Flash*.
3. Guru menggunakan media yang konvensional dan monoton karena media yang digunakan tidak diperbaharui.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pengkajian penelitian ini difokuskan pada pembelajaran puisi menggunakan program *Macromedia Flash*, kendala yang dialami, serta respons siswa terhadap pembelajaran puisi menggunakan program *Macromedia Flash*.

### 1.4 Rumusan Masalah Penelitian

1. Bagaimanakah penggunaan Aplikasi *Macromedia Flash* dalam Pembelajaran Puisi pada Siswa kelas X G Madrasah Aliyah Negeri Buleleng?
2. Kendala-kendala apa saja yang dihadapi dalam penggunaan aplikasi *Macromedia Flash* dalam pembelajaran puisi pada siswa kelas XG Madrasah Aliyah Negeri Buleleng?

3. Bagaimana respons siswa kelas XG Madrasah Aliyah Negeri Buleleng dalam menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* dalam pembelajaran puisi?

### 1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan program *Macromedia Flash* dalam pembelajaran puisi pada siswa kelas XG di Madrasah Aliyah Negeri Buleleng.
2. Untuk mendeskripsikan kendala-kendala yang dihadapi saat menggunakan program *Macromedia Flash* dalam pembelajaran puisi kelas XG di Madrasah Aliyah Negeri Buleleng.
3. Untuk mendeskripsikan respons siswa dalam menggunakan program *Macromedia Flash* dalam pembelajaran puisi pada siswa kelas XG di Madrasah Aliyah Negeri Buleleng.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini terdiri atas manfaat teoretis dan praktis. Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian *Macromedia Flash* dalam pembelajaran puisi ini diharapkan dapat menjadi rujukan dan menambah khasanah teoretis terkait pembelajaran program *Macromedia Flash*.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang didapatkan dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut.

a. Bagi guru,

hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan refleksi dalam pembelajaran berbasis program *Macromedia Flash* serta dapat dijadikan bahan masukan agar penerapan media pembelajaran *Macromedia Flash* berjalan lebih sempurna.

b. Bagi pihak sekolah,

hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan refleksi untuk pihak sekolah dalam mengetahui gambaran penerapan media pembelajaran *Macromedia Flash*.

c. Bagi peneliti lain,

hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber tambahan ataupun referensi dalam melakukan penelitian sejenis.

