

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar dan mengajar merupakan proses perubahan tetap pada kemampuan seseorang yang timbul akibat pengalaman serta interaksi siswa dengan lingkungannya. Beragam aktivitas belajar dapat dikelompokkan menurut taksonomi atau klasifikasi khusus. Salah satu jenis belajar paling mendasar adalah menghafal atau mengingat fakta, yang dikenal sebagai pembelajaran permukaan atau surface learning. Dalam proses belajar, menciptakan lingkungan yang menarik sangat krusial agar siswa tidak merasa jenuh atau bosan. Jika pengajaran monoton dan berulang-ulang, siswa cenderung kehilangan motivasi dan ketertarikan. Oleh karena itu, diperlukan strategi kreatif seperti pemanfaatan media interaktif dan metode diskusi yang melibatkan siswa secara aktif (Haizatul Faizah, 2024). Membuat siswa lebih antusias dan terlibat, sehingga pemahaman materi semakin mendalam. Tak hanya itu, pembelajaran yang menyenangkan dan beragam juga memicu kreativitas, memperdalam pengertian, serta mendorong siswa untuk proaktif mencari ilmu. Dengan begitu, belajar berubah dari rutinitas biasa menjadi pengalaman berharga dan menyenangkan.

Proses belajar yang aktif, inovatif, kreatif, serta menyenangkan sangat bergantung pada metode pengajaran yang digunakan. Penerapan beragam metode pembelajaran dapat mengurangi kebosanan siswa. Akibatnya, hasil belajar menjadi lebih bermakna bila siswa mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam

kehidupan sehari-hari. Inilah alasan utama mengapa pendekatan atau model pembelajaran yang sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar. (Sofan, 2010). Pembelajaran merupakan suatu proses atau cara untuk membantu seseorang atau makhluk hidup agar dapat belajar. Pada dasarnya, pembelajaran adalah aktivitas yang dilakukan oleh pendidik untuk membantu peserta didik dalam proses belajar. Ini berarti bahwa belajar melibatkan penempatan peserta didik dalam kondisi tertentu yang mendorong terjadinya perubahan perilaku sesuai dengan yang diharapkan. Tujuan pembelajaran adalah sasaran yang ingin dicapai oleh guru dalam proses belajar mengajar, sekaligus menjadi panduan utama dalam pelaksanaan kegiatan di kelas. Dalam merancang proses pembelajaran, guru tentu memiliki harapan agar tujuan tersebut bisa tercapai dengan optimal.

Pembelajaran akan lebih berhasil jika materi yang diajarkan berkaitan langsung dengan objek nyata di sekitar siswa. Oleh karena itu, visualisasi terhadap lingkungan sekitar menjadi penting agar siswa lebih mudah memahami materi, tertarik untuk belajar, dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Suatu kegiatan dikatakan efektif jika dapat diselesaikan tepat waktu dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Efektivitas biasanya dilihat dari seberapa besar hasil yang dicapai dibandingkan dengan rencana awal (Warsita, 2018). Dalam pembelajaran efektivitas sering diukur dari keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan belajar. Pembelajaran yang efektif berarti pembelajaran tersebut menggunakan cara atau strategi yang tepat sehingga hasilnya benar-benar bermanfaat bagi siswa. Pembelajaran seperti ini memungkinkan siswa untuk menguasai pengetahuan, keterampilan, dan sikap tertentu dengan cara yang menyenangkan. Tujuan utama dari pembelajaran yang efektif adalah agar siswa dapat dengan mudah memahami

materi, merasa senang saat belajar, serta memperoleh hasil belajar yang bermakna baik itu berupa fakta, keterampilan, nilai, konsep, maupun cara hidup yang harmonis dengan lingkungan sosialnya.

Pengajaran yang cenderung monoton dan repetitif sering kali menjadi hambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran karena minimnya interaksi yang menarik di dalam kelas. Pengajaran yang didominasi oleh ceramah satu arah tanpa melibatkan partisipasi aktif membuat siswa merasa jenuh, kehilangan minat, dan menurun motivasi belajarnya. Kondisi di mana siswa hanya mendengarkan, memperhatikan, dan menyalin penjelasan guru di papan tulis secara pasif dapat berdampak negatif pada kualitas pemahaman mereka terhadap materi. Mengingat partisipasi aktif sangat berpengaruh terhadap tingkat penguasaan materi, guru sebagai ujung tombak pendidikan memegang tanggung jawab besar dalam menciptakan suasana belajar yang efektif. Sebagai pengajar dan pendidik, guru dituntut untuk mampu menghadirkan inovasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara dinamis dan mencapai hasil yang diharapkan (Susanti, 2024).

Dalam kegiatan pembelajaran, terjadi proses komunikasi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai penyampai informasi, sementara siswa sebagai penerima. Komunikasi ini akan berjalan dengan baik jika guru mampu menyampaikan materi secara jelas, dan siswa bisa menangkap serta memahami informasi tersebut dengan baik. Agar proses komunikasi ini semakin efektif, diperlukan alat bantu atau media yang mendukung penyampaian informasi. (Milawati, 2021) Media pembelajaran berfungsi sebagai alat perantara dari guru kepada siswa untuk mendukung tercapainya pembelajaran yang efektif. Secara lebih khusus, media dalam konteks

pembelajaran bisa berupa alat grafis, foto, atau perangkat elektronik yang digunakan untuk menangkap, mengolah, dan menyajikan kembali informasi, baik dalam bentuk visual maupun verbal. Media ini membantu guru menyampaikan materi pelajaran secara lebih menarik dan mudah dipahami, serta memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar. Sedangkan Menurut (Wandah Wibawanto, 2017) media pembelajaran merupakan alat bantu komunikasi yang berfungsi untuk memperlancar interaksi antara guru dan siswa, sehingga hasil yang dicapai bisa lebih maksimal. Dalam konteks komunikasi, media berperan sebagai perantara yang mengantarkan pesan dari pengirim ke penerima. Secara umum, media pembelajaran adalah sarana yang berisi pesan atau informasi pembelajaran, yang dirancang untuk membantu proses belajar siswa. Dengan adanya media ini, proses pembelajaran bisa menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat membantu proses komunikasi antara peserta didik dan guru dalam pembelajaran. Tidak seluruh materi pelajaran dapat diterima peserta didik dengan baik lebih parahnya peserta didik salah menerima materi karena kurangnya komunikasi. Dengan adanya media pembelajaran guru dapat lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran. Menurut (Wulandari A. , 2023) Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk memudahkan penyampaian materi pembelajaran di sekolah. Penggunaan media ini dapat meningkatkan semangat, minat, dan motivasi belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki pengaruh psikologis yang dapat memengaruhi siswa secara positif. Dengan menggunakan berbagai alat seperti slide, foto, grafik, film, dan pembelajaran komputer, guru dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap

pelajaran dengan menyajikan informasi secara visual dan verbal. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk memberikan pengalaman belajar yang konkret, mendorong motivasi, serta meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terhadap materi pembelajaran.

Media berfungsi sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, dan daya ingat peserta didik. Ketika media yang digunakan tepat, penyampaian materi menjadi lebih menarik dan interaktif, memudahkan peserta didik dalam menyerap konsep. Selain itu, media pembelajaran yang beragam (seperti media digital, buku, atau alat peraga) mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar (visual, auditori, dan kinestetik), sehingga setiap individu berpotensi mencapai hasil belajar yang optimal (Arsyad, 2019). Pemanfaatan media juga terbukti dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Kesimpulannya, pemilihan media yang selaras dengan tujuan dan karakteristik peserta didik akan memberikan dampak positif yang signifikan pada peningkatan mereka.

Media google sites adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran berbasis web dan dapat menampung dan menampilkan berbagai informasi, seperti teks, gambar, link, dan video, dalam satu lokasi. Google sites dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa untuk menarik kesimpulan atau memprediksi sesuatu berdasarkan informasi yang telah dipelajari. Setelah bermain game edukatif dan mengikuti post test, siswa mulai terbiasa berpikir secara kritis.

Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia merupakan fondasi penting untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa dan bersastra. Bahasa

berfungsi sebagai sarana komunikasi, sementara sastra berfokus pada penghargaan terhadap manusia dan nilai-nilai kemanusiaan. Fungsi utama sastra meliputi memperluas wawasan, meningkatkan kepekaan rasa dan kepedulian sosial, menumbuhkan apresiasi budaya, serta menjadi saluran kreatif bagi gagasan dan imajinasi. Oleh karena itu, tujuan pengajaran ini di sekolah adalah menumbuhkan keterampilan, rasa cinta, dan penghargaan siswa terhadap bahasa dan sastra sebagai bagian integral dari budaya warisan leluhur.

Kehadiran sebuah karya seni selalu melibatkan peran kreatif senimannya. Kreativitas didefinisikan sebagai upaya menghasilkan ide-ide baru yang bernilai, orisinal, tepat, dan adaptif (inovasi) sebagai solusi terhadap masalah. Puisi, sebagai bagian dari karya sastra, adalah ungkapan batin penyair yang dituangkan dalam tulisan dengan gaya khas, mengandung kata kias imajinatif, nilai, dan keindahan yang membuatnya kaya akan etika dan estetika. Proses kreatif mencakup berbagai aktivitas penciptaan, seperti pemanfaatan imajinasi, merangkai, mengarang, dan mengkonstruksi ide.

Salah satu metode yang menggabungkan ekspresi kreatif, bahasa, dan sastra adalah Musikalisasi Puisi. Kegiatan ini merupakan pengembangan bentuk sastra yang manifestasinya dikeluarkan melalui ekspresi lisan, di mana puisi digubah menjadi bentuk musikal atau lagu. Meskipun masih diperdebatkan, musikalisasi puisi berbeda dari penciptaan lagu. Karakteristik utamanya adalah puisi harus dipertahankan keutuhannya dan tidak boleh diubah; aransemen musik hanya berfungsi mengikuti dan mempertegas karakter serta makna puisi tersebut, bukan mendominasi. Kunci keberhasilannya terletak pada kepekaan rasa agar musik pengiring dapat menyampaikan suasana dan pesan puisi dengan jelas kepada

pendengar. Dalam konteks pendidikan, melakukan aktivitas penciptaan seperti musikalisasi puisi mendorong terbentuknya pengalaman belajar baru. Pembelajaran musikalisasi puisi yang biasa dilakukan secara berkelompok secara tidak langsung menumbuhkan rasa tanggung jawab, jalinan kerja sama, dan percaya diri siswa. Metode ini menonjol sebagai cara yang sangat efektif untuk mempromosikan keterampilan ekspresif dan kreatif. Pembelajaran yang inovatif ini dengan penekanan pada apresiasi sastra dianggap sebagai pembelajaran yang komplit karena dapat memberikan pengalaman berekspresi sastra secara langsung, meningkatkan daya kreativitas, mengefektifkan kerja otak kanan, serta menjadi bentuk penguatan dalam mengapresiasi karya sastra, khususnya puisi (Lamindo, 2025).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMAN 1 Kediri, ditemukan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas XI pada materi musikalisasi puisi menghadapi tantangan serius terkait rendahnya motivasi siswa. Di dalam kelas, peserta didik cenderung kurang fokus, sering bergurau dengan teman sebangku, hingga asyik bermain gawai dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Kondisi ini terjadi karena metode pengajaran yang bersifat monoton serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif, sehingga siswa merasa jenuh dan tidak menemukan suasana baru yang menyenangkan.

Informasi dari Ibu Fima selaku guru pengampu beserta beberapa siswa mengonfirmasi bahwa selama ini sumber belajar hanya terpaku pada buku teks wajib tanpa adanya media penunjang yang variatif. Muncul sebuah stigma di kalangan siswa bahwa materi musikalisasi puisi adalah sesuatu yang asing, kuno, dan tidak keren, sehingga mereka sulit merasa relevan dengan materi tersebut.

Meskipun SMAN 1 Kediri telah dilengkapi fasilitas teknologi yang memadai, potensi tersebut jarang dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Padahal, siswa menunjukkan antusiasme yang jauh lebih tinggi ketika guru sesekali menayangkan video referensi dari YouTube. Ketidaksinkronan antara ketersediaan teknologi dengan cara mengajar guru inilah yang menyebabkan penurunan motivasi belajar. Oleh karena itu, diperlukan adanya pembaruan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih segar untuk mengubah persepsi siswa dan menciptakan kelas yang lebih aktif serta kompetitif.

Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi ini menjadi sangat spesifik dilakukan di SMAN 1 Kediri dibandingkan dengan sekolah lain seperti SMAN 2 atau SMAN 3 karena adanya kesenjangan yang antara fasilitas dan implementasi. SMAN 1 Kediri telah memiliki infrastruktur teknologi yang sangat menunjang, namun pemanfaatannya oleh guru Bahasa Indonesia masih sangat minim dibandingkan sekolah-sekolah mitra lainnya yang mungkin sudah lebih adaptif dalam mengintegrasikan perangkat digital. Selain itu, karakteristik siswa di SMAN 1 Kediri menunjukkan ketergantungan yang tinggi pada gawai, di mana alih-alih dilarang, potensi gawai tersebut seharusnya dialihkan menjadi media kreatif. Antusiasme siswa yang saat melihat tayangan video YouTube menjadi bukti bahwa mereka memiliki tipe kecerdasan visual-audiovisual yang kuat, namun tidak terfasilitasi oleh metode konvensional yang selama ini diterapkan. Dengan menerapkan media ini di SMAN 1 Kediri, peneliti ingin membuktikan bahwa dengan fasilitas yang ada, materi musikalisasi puisi dapat dikemas menjadi lebih modern dan relevan tanpa harus dianggap tertinggal zaman.

Berdasarkan permasalahan yang ada, diusulkan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites. Media ini dirancang khusus untuk mengatasi kejenuhan peserta didik Kelas XI yang umumnya mudah bosan dan berada dalam fase perkembangan di mana mereka mulai berpikir logis, menunjukkan peningkatan keterampilan, serta memiliki minat dan motivasi yang beragam. Penggunaan buku paket dan LKS saja dinilai tidak cukup untuk merangsang dan mengembangkan pola pikir mereka. Oleh karena itu, media interaktif berbasis web ini dibutuhkan sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites adalah situs web edukatif yang dibuat dan dikelola menggunakan fitur Google Sites, memungkinkan adanya elemen interaktif tanpa memerlukan keterampilan pemrograman yang rumit. Platform ini dipilih karena sangat mudah digunakan (siapa saja bisa membuatnya) dan menarik untuk diterapkan pada siswa Kelas XI agar mereka terdorong untuk berpikir kritis dan logis, sekaligus meningkatkan minat serta motivasi belajar mereka. (Agus, 2018)

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan platform Google Sites ini berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa, khususnya pada topik penyajian musikalisasi puisi dengan kolaborasi multimodal. Media ini bersifat interaktif dan dirancang untuk dapat diakses secara mandiri oleh peserta didik. Peran guru di sini adalah sebagai fasilitator untuk mendampingi proses belajar. Tujuannya adalah mendorong siswa untuk tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga untuk berpikir kritis, kreatif, dan aktif selama pembelajaran berlangsung. Di dalamnya, tersedia beragam materi pembelajaran yang dikemas secara menarik dan mudah dipahami, termasuk video pembelajaran yang informatif

dan interaktif. Semua materi ini disusun untuk memperkaya pengalaman dan memudahkan pemahaman peserta didik terhadap topik tersebut. Selain itu, terdapat juga kuis interaktif yang disajikan melalui platform permainan edukatif digital yang menarik. Secara khusus, media ini juga berfungsi untuk mengenalkan dan melatih peserta didik dalam menyajikan musikalisasi puisi dengan berbagai bentuk kolaborasi multimodal yang beragam. Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis web Google Sites ini, diharapkan terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar mereka.

*Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengembangkan media google sites untuk melengkapi media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran peserta didik dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA GOOGLE SITES DENGAN KOLABORASI MULTIMODAL UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MUSIKALISASI PUISI DI KELAS XI SMAN 1 KEDIRI”***

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif dengan kolaborasi multimodal berbasis Google Sites untuk meningkatkan kreativitas musikalisasi puisi siswa kelas XI SMAN 1 Kediri?
2. Bagaimana kelayakan media interaktif terhadap kemudahan penggunaan untuk musikalisasi puisi di kelas XI SMAN 1 Kediri?
3. Bagaimana efektivitas media interaktif dalam meningkatkan musikalisasi puisi kelas XI dengan kolaborasi multimodal?

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

1. Mengembangkan dan mendeskripsikan prosedur pembuatan media pembelajaran interaktif dengan kolaborasi multimodal berbasis Google Sites yang dapat memicu kreativitas siswa
2. Mendeskripsikan tingkat kelayakan media interaktif yang dikembangkan terhadap kemudahan penggunaan untuk pembelajaran musikalisasi puisi pada siswa kelas XI SMAN 1 Kediri.
3. Mengukur efektivitas media interaktif dalam meningkatkan kemampuan musikalisasi puisi kelas XI dengan kolaborasi multimodal.

D. Spesifik Produk Yang Diharapkan

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media interaktif pada pembelajaran menyajikan musikalisasi puisi di kelas XI SMAN 1 Kediri yang mempunyai spesifik produk sebagai berikut.

Wujud spesifik produk berupa media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk materi puisi dalam musikalisasi puisi bagi siswa kelas XI SMAN 1 Kediri. Media interaktif ini dikembangkan berbasis google sites untuk peserta didik kelas XI SMAN 1 Kediri, bertujuan memfasilitasi pembelajaran musikalisasi puisi dengan komitmen penuh pada penggunaan bahasa indonesia baku (KBBI) yang konsisten, solutif, dan memotivasi.

1. Desain antarmuka & visual
2. Warna latar belakang: menggunakan kombinasi coklat tua dan coklat muda dengan ilustrasi bergaya kartun/flat bertema adat jawa (indonesia), menampilkan kesan cerah, estetik, dan kultural.

3. Huruf : Times New Roman untuk kesan formal.
4. Media memiliki antarmuka yang user-friendly dengan lima menu utama: a) tujuan pembelajaran menjelaskan tujuan pembelajaran (tp) spesifik, terutama terkait keterampilan musikalisasi puisi. b) materi berisi digitalisasi materi dari buku teks kelas XI, terbagi menjadi sub-menu: pengertian puisi, unsur pembangun puisi, konsep musikalisasi puisi, dan teknik dasar. c) video menyajikan galeri contoh musikalisasi puisi dan video pembelajaran dasar dari channel youtube Tadris Bahasa Indonesia Uin Syekh Wasil, serta video mengenai alat musik serta bagaimana musikalisasi berkolaborasi dengan multimodal. d) evaluasi alat ukur pemahaman, meliputi pre-test pilihan ganda tentang dasar puisi dan game tentang materi puisi dasar.
5. Multimodalitas dalam musikalisasi puisi
6. Media ini menekankan bahwa musikalisasi puisi adalah proses transformasi multimodal dari teks (moda verbal tertulis) menjadi pertunjukan (moda audio-visual dan gestural) untuk memperkuat makna, emosi, dan imaji puisi. a) audio musik genre/gaya musik balada/folk, rock/eksperimental, etnik/ambient. b) pilihan melodi & harmoni diksi & dinamika emosi. c) pilihan alat musik.
7. Visual/gestural tata letak panggung & gerakan (spasial, visual, gestural), pencahayaan (warna & arah), gerak & ekspresi.

E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan

1. Pentingnya pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi google sites yaitu dapat menjadi salah satu referensi untuk guru dalam pembelajaran yang muda.
2. Aplikasi Google sites ini dapat menjadi daya tarik sendiri untuk siswa semakin semangat dan muda memahami dalam menyajikan musikalisasi puisi.

3. Penelitian ini penting untuk menguji dan membuktikan efektivitas media interaktif berbasis Google Sites dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.
4. Pengembangan media ini mendukung pembelajaran mandiri karena siswa dapat mengakses materi, contoh, dan latihan kapan saja dan di mana saja, dengan guru sebagai fasilitator.
5. Media ini berfungsi sebagai platform yang memfasilitasi dan mendokumentasikan proses kolaborasi multimodal siswa, sehingga proses pengajaran dan penilaian penyajian musikalisasi puisi menjadi lebih terstruktur dan terukur.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian maka dapat diasumsikan permasalahan sebagai berikut yaitu pentingnya pengembangan media interaktif menyajikan materi puisi dalam musikalisasi puisi menggunakan media interaktif google sites. Berdasarkan latar belakang masalah penelitian. Peneliti membatasi masalah pada penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi google sites pada materi puisi dalam menyajikan musikalisasi puisi kelas XI SMAN 1 Kediri.
2. Kepraktisan aplikasi google sites untuk media interaktif pada materi puisi dalam menyajikan musikalisasi puisi kelas XI SMAN 1 Kediri.

G. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian ini yang diteliti oleh (Umar, 2025) "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Google Sites pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII". Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE, menghasilkan media dengan fitur seperti Beranda, Petunjuk, Materi, Evaluasi, dan Absensi. Hasil

validasi menunjukkan kategori “Sangat Layak” (81,06% dari ahli media dan 100% dari ahli materi), sementara uji coba pada 51 siswa memperoleh respons positif sebesar 90,56%. Media ini dinilai menarik, mudah digunakan, dan efektif mendukung pembelajaran, sehingga direkomendasikan untuk diterapkan dan dikembangkan pada materi lainnya. Sedangkan dengan penelitian yang diteliti mengenai “Pengembangan Media Interaktif dengan Kolaborasi Multimodal untuk Meningkatkan Kreativitas Musikalisasi Puisi di SMAN 1 Kediri”, keduanya sama-sama menekankan inovasi media digital. Namun, penelitian ini fokus pada peningkatan efektivitas pembelajaran berbasis web untuk siswa SMP, sedangkan penelitian di SMAN 1 Kediri menekankan kreativitas seni melalui kolaborasi multimodal dalam musikalisasi puisi. Dengan demikian, keduanya berkontribusi pada pengembangan pembelajaran, tetapi dengan tujuan dan konteks yang berbeda.

2. Penelitian ini diteliti oleh (Megawaty, 2025) dengan judul "pengembangan serta pengujian efektivitas media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SD Negeri 42/IV Kota Jambi" dengan menggunakan model Waterfall. Proses pengembangannya mencakup tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pembuatan, pengujian, hingga pemeliharaan, yang dilakukan secara runtut dan sistematis. Media dikembangkan menggunakan Macromedia Flash 8 dan dilengkapi materi, animasi, kuis interaktif, serta tampilan visual yang menarik untuk memudahkan pemahaman siswa. Uji coba terhadap 20 siswa menunjukkan bahwa 95% di antaranya merasa “Sangat Puas”, sehingga media ini dinilai efektif sekaligus menyenangkan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Jika dibandingkan dengan penelitian “Pengembangan Media Interaktif dengan Kolaborasi Multimodal untuk Meningkatkan Kreativitas

Musikalisasi Puisi di Kelas XI SMAN 1 Kediri”, kedua penelitian sama-sama mengembangkan media interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, objek dan fokusnya berbeda: penelitian ini menekankan peningkatan pemahaman siswa sekolah dasar melalui media visual dan interaktif, sementara penelitian di SMAN 1 Kediri berfokus pada pengembangan kreativitas musikalisasi puisi melalui kolaborasi multimodal yang melibatkan berbagai bentuk media. Dengan demikian, kedua penelitian memberikan kontribusi sesuai kebutuhan masing-masing jenjang dan tujuan pembelajaran.

3. Penelitian ini diteliti oleh (Linda, 2023) dengan judul "meningkatkan kemampuan siswa SMP dalam memahami materi puisi melalui penggunaan media pembelajaran musikalisasi puisi". Media ini dikembangkan untuk meningkatkan motivasi, minat belajar, serta mengurangi kebosanan siswa selama pembelajaran berlangsung. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan instrumen berupa angket validasi ahli materi dan angket respons peserta didik. Hasil uji coba di kelas menunjukkan bahwa media memperoleh skor kepraktisan sebesar 85% dengan kategori “Sangat Praktis”, serta dinilai “Sangat Layak” berdasarkan respons siswa dengan skor 95%, yang menunjukkan efektivitas tinggi dalam mendukung pembelajaran puisi di tingkat SMP. Jika dibandingkan dengan penelitian “Pengembangan Media Interaktif dengan Kolaborasi Multimodal untuk Meningkatkan Kreativitas Musikalisasi Puisi di Kelas SMAN 1 Kediri”, kedua penelitian memiliki fokus pada pengembangan media musikalisasi puisi. Namun, perbedaannya terletak pada tujuan dan kedalaman penerapan. Penelitian ini menitikberatkan pada peningkatan motivasi, minat belajar, dan pemahaman dasar siswa SMP, sedangkan penelitian di SMAN 1 Kediri berfokus pada penguatan

keaktivitas, khususnya dalam menciptakan musikalisasi puisi melalui kolaborasi multimodal. Dengan demikian, meskipun keduanya sama-sama berbasis musikalisasi puisi, penelitian ini lebih bersifat memperkenalkan dan memudahkan pemahaman, sementara penelitian di tingkat SMA menekankan pengembangan kreativitas artistik yang lebih kompleks.

4. Penelitian ini diteliti oleh (Wibowo, 2023) dengan judul "MUSIKALISASI PUISI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SASTRA DI SMA" Penelitian ini membahas masalah penggunaan musikalisasi puisi sebagai media pembelajaran sastra di SMA. Dengan pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini menjelaskan keterkaitan musikalisasi puisi dengan pembelajaran sastra serta kebutuhan siswa terhadap media yang sederhana, menarik, mudah dipahami, dan sesuai perkembangan teknologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa musikalisasi puisi layak digunakan untuk meningkatkan apresiasi siswa terhadap puisi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dibandingkan dengan penelitian "Pengembangan Media Interaktif dengan Kolaborasi Multimodal untuk Meningkatkan Kreativitas Musikalisasi Puisi di Kelas SMAN 1 Kediri", penelitian ini lebih menekankan kebutuhan dan relevansi media dalam pembelajaran sastra. Sementara itu, penelitian di Kediri berfokus pada pengembangan kreativitas melalui media interaktif multimodal. Dengan demikian, keduanya sama-sama membahas musikalisasi puisi, tetapi dengan tujuan yang berbeda: satu pada kebutuhan dan apresiasi, lainnya pada kreativitas siswa.
5. Penelitian ini diteliti oleh (Rolinsa, 2023) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui pengembangan media

pembelajaran interaktif. Model ADDIE digunakan untuk merancang media yang mampu menyajikan alur cerita secara jelas sehingga mempermudah siswa memahami materi. Penelitian memadukan analisis data kualitatif dan kuantitatif melalui wawancara, angket, dan tes. Subjek penelitian adalah 46 siswa SDIT Az-Zahra Kota Gorontalo. Instrumen penelitian meliputi validasi ahli materi, ahli media, angket respons siswa dan guru, serta tes hasil belajar. Validasi ahli menunjukkan media berada pada kategori “sangat layak” dengan skor rata-rata 4,30 dari ahli media dan 4,40 dari ahli materi. Respons siswa juga sangat positif dengan nilai 91,53%, dan guru memberikan respons sebesar 94,49%. Efektivitas media terlihat dari peningkatan skor pretest 54,57 menjadi 82,83 pada posttest. Dibandingkan dengan penelitian “Pengembangan Media Interaktif dengan Kolaborasi Multimodal untuk Meningkatkan Kreativitas Musikalisasi Puisi di Kelas SMAN 1 Kediri”, penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa melalui media interaktif berbasis cerita di tingkat sekolah dasar. Sementara itu, penelitian di Kediri menitik beratkan pada pengembangan kreativitas musikalisasi puisi melalui penggunaan media multimodal pada siswa SMA. Dengan kata lain, penelitian ini menekankan aspek kognitif siswa, sedangkan penelitian di Kediri menekankan aspek kreativitas dan estetika dalam pembelajaran sastra.

6. Penelitian ini diteliti oleh (Musfiroh, 2021) dengan judul "PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA SISWA KELAS VI SD/MI DI MASA PANDEMI COVID-19" bertujuan menilai kepraktisan dan keefektifan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif pada siswa kelas VI SD/MI selama pandemi. Metode yang digunakan

adalah deskriptif kuantitatif dengan angket, wawancara, dan tes. Hasil menunjukkan media ini praktis (tanggapan guru 88%, siswa “baik”) dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Dibandingkan dengan penelitian “Pengembangan Media Interaktif dengan Kolaborasi Multimodal untuk Meningkatkan Kreativitas Musikalisasi Puisi di SMA 1 Kediri”, penelitian ini fokus pada pemahaman materi di SD, sedangkan penelitian Kediri menekankan kreativitas seni siswa SMA melalui media interaktif multimodal.

7. Penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Google Sites untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa” yang diteliti oleh (AndiPrayudi, 2022) di SMK mengembangkan media berbasis Google Sites untuk materi Teknologi Jaringan berbasis WAN. Dengan metode deskriptif kuantitatif dan kualitatif, hasil penelitian menunjukkan kelayakan media sebesar 90%, respon siswa 93%, serta peningkatan nilai dari 50% (pre-test) menjadi 97% (post-test). Media dinyatakan valid, efektif, dan praktis dalam meningkatkan prestasi belajar. Sementara itu, penelitian penulis berfokus pada pengembangan media interaktif Musikalisasi Puisi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA, dengan penekanan pada kreativitas, audio-visual, dan unsur seni. Meski berbeda materi dan pendekatan, keduanya sama-sama memanfaatkan Google Sites untuk meningkatkan minat, efektivitas, dan kemudahan belajar. Penelitian terdahulu menjadi acuan penting dalam pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif.

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam memahami istilah- istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti akan menjelaskan dan menguraikan mengenai beberapa istilah yang ada dalam penelitian ini.

1. Media interaktif

Media interaktif adalah jenis media pembelajaran yang memungkinkan siswa berinteraksi aktif, memberikan umpan balik, dan belajar secara partisipatif melalui teknologi digital seperti video, simulasi, dan games.

2. Google sites

Google sites adalah platform web gratis dari Google untuk membuat dan mempublikasikan situs web tanpa perlu keahlian pemrograman. Platform ini memungkinkan pengguna membuat situs untuk berbagai tujuan, seperti situs tim, blog, portofolio, atau bahkan materi pembelajaran, dengan integrasi mudah ke aplikasi google lainnya seperti google docs dan drive.

3. Musikalisasi puisi

Musikalisasi puisi adalah cara mengekspresikan atau membawakan sebuah puisi dengan iringan musik atau lagu tanpa menghilangkan teks puisi itu sendiri. Musikalisasi puisi merupakan bentuk seni gabungan antara puisi dan musik yang bertujuan memudahkan pendengar memahami makna puisi serta memberikan nuansa yang mendukung isi puisi melalui musik. Menurut ahli sastra, musikalisasi puisi adalah upaya menampilkan puisi dengan memasukkan unsur-unsur musik secara dominan, dan dapat melibatkan berbagai bentuk ekspresi seni mulai dari musik hingga seni tari. Ada pula yang menyatakan bahwa musikalisasi puisi adalah

puisi yang dinyanyikan agar pendengar yang kurang memahami puisi bisa menjadi paham.

4. Kolaborasi multimodal

Pendekatan multimodal dalam pendidikan memberikan manfaat yang melampaui metode tradisional yang cenderung kaku. Multimodal membantu guru mengajarkan materi secara lebih fleksibel dan bervariasi dengan menggunakan berbagai indera pendengaran, penglihatan, dan gerakan baik secara langsung maupun melalui teknologi. Maka multimodal proses pembelajaran yang menggabungkan berbagai mode secara optimal untuk menyampaikan makna dengan cara yang lebih interaktif dan efektif. Kolaborasi multimodal adalah proses bekerja sama yang melibatkan berbagai moda komunikasi atau sumber daya secara bersamaan untuk mencapai tujuan tertentu. Moda-moda ini tidak terbatas pada teks, tetapi juga mencakup visual (gambar, video, animasi), audio (suara, musik), gestur (gerakan tubuh, ekspresi wajah), dan elemen-elemen lain yang digunakan untuk menyampaikan makna.