

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **1. Pengertian Pengembangan**

Secara etimologis, kata pengembangan berasal dari istilah “pengembang” yang berarti suatu proses, cara, tindakan, atau kegiatan bersama yang dilakukan oleh masyarakat di suatu daerah untuk memenuhi kebutuhan mereka. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan diartikan sebagai proses untuk memajukan sesuatu, baik dengan cara menyempurnakannya maupun membuatnya menjadi lebih berguna. Dari segi terminologi, pengembangan adalah proses yang bertujuan meningkatkan kemampuan dan keterampilan sumber daya manusia (SDM) agar dapat menyesuaikan diri dengan perubahan yang terjadi di lingkungan, baik dari dalam maupun luar organisasi, melalui pendidikan dan pelatihan. Menurut Malayu Hasibuan, pengembangan adalah usaha yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan teknis, pengetahuan teoritis, pemahaman konseptual, serta aspek moral karyawan, yang disesuaikan dengan kebutuhan pekerjaan melalui pendidikan dan pelatihan.

Kata pengembangan dalam kamus besar bahasa indonesia berkaitan dengan proses pembuatan dan kegiatan mengembangkan. Pamuji dalam (Diana, 2017), pengembangan diartikan sebagai suatu bentuk pembangunan, yaitu proses mengubah sesuatu agar menjadi lebih baru dan memiliki nilai yang lebih tinggi. Dengan kata lain, pengembangan juga mencerminkan upaya pembaruan, yaitu serangkaian usaha untuk menjadikan sesuatu lebih sesuai dengan kebutuhan, lebih baik, atau lebih bermanfaat. Untuk mempermudah pemahaman, pengembangan

dapat diartikan sebagai suatu upaya untuk memajukan, meningkatkan, atau menyempurnakan hal yang sudah ada. Secara sederhana, ini adalah proses yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas sesuatu agar memiliki nilai yang lebih tinggi. Pengembangan dalam konteks pembelajaran merupakan suatu proses yang bertujuan untuk menciptakan dan memverifikasi produk-produk yang digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar. Secara umum, pengembangan dapat dipahami sebagai penerapan pengetahuan secara sistematis yang diarahkan untuk menghasilkan produk yang bermanfaat. Menurut seels melalui (Prasetyo, 2014:7), pengembangan merupakan proses menerjemahkan rancangan menjadi bentuk fisik yang memiliki fitur nyata. Dalam konteks pendidikan, pengembangan secara khusus merujuk pada proses pembuatan bahan ajar atau materi pembelajaran. Sementara itu, menurut tessmer dalam (Prasetyo, 2014:7), pengembangan tidak hanya berfokus pada analisis kebutuhan, tetapi juga mencakup analisis awal dan akhir yang lebih luas, seperti analisis kontekstual. Tujuannya adalah untuk menghasilkan produk yang didasarkan pada temuan dari uji coba di lapangan.

Menurut sugiyono melalui (Sugiyono, 2013), pengembangan diartikan sebagai proses memperluas dan memperdalam pengetahuan yang sudah dimiliki. Secara prinsip, pengembangan merupakan suatu bentuk usaha pendidikan, baik melalui jalur formal maupun nonformal, yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah, terstruktur, dan bertanggung jawab. Tujuannya adalah untuk memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, serta membentuk dasar kepribadian yang seimbang, menyeluruh, dan selaras. Selain itu, pengembangan juga mencakup pengetahuan dan keterampilan yang disesuaikan dengan bakat, minat, dan kemampuan individu sebagai bekal untuk secara mandiri memperluas, meningkatkan, dan

mengembangkan diri. Semua ini diarahkan pada pencapaian kualitas pribadi, martabat, dan potensi kemanusiaan yang optimal, serta pembentukan individu yang mandiri.

### **A. Media Pembelajaran**

Dalam bahasa latin, media secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Jika diterapkan dalam konteks belajar-mengajar, media dapat dipahami sebagai alat penyampai informasi yang digunakan guru kepada siswa agar proses pembelajaran dapat mencapai hasil yang diharapkan atau berjalan secara efektif (Hasan, 2021). Menurut Gerlach & Ely, yang dikutip oleh (Arsyad, 2019), media secara garis besar mencakup manusia, materi, dan peristiwa yang menciptakan kondisi sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat mencapai atau memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang dituju (Jalinus, 2016).

Menurut Heinich, yang pernyataannya dikutip oleh (Arsyad, 2019), media pembelajaran didefinisikan sebagai perantara atau saluran yang berfungsi mengirimkan pesan atau informasi dari sumber (guru) kepada penerima (siswa) dengan tujuan instruksional atau pengajaran. Oleh karena itu, media memegang peran yang sangat krusial sebagai alat untuk mentransfer ilmu, menjadikan proses belajar-mengajar menjadi lebih efektif dan mencapai hasil yang optimal.

Agar media yang digunakan benar-benar efektif dalam proses belajar, ada beberapa prinsip dasar yang harus diperhatikan:

- A. Berorientasi pada tujuan media harus selaras dan diarahkan untuk mencapai target atau sasaran belajar yang telah ditetapkan. Media bukan sekadar alat hiburan atau

bantuan ringan bagi guru, melainkan instrumen utama untuk memfasilitasi siswa mencapai tujuan pembelajaran.

- B. Kesesuaian materi media yang dipilih harus cocok dengan isi dan tingkat kerumitan dari materi pelajaran yang akan disampaikan.
- C. Memperhatikan kebutuhan siswa penggunaan media harus disesuaikan dengan latar belakang dan beragam kemampuan yang dimiliki setiap siswa. Guru wajib mempertimbangkan perbedaan individual ini.
- D. Efektif dan efisien perancangan dan penggunaan media harus mempertimbangkan aspek efektivitas (keberhasilan mencapai tujuan) dan efisiensi (penggunaan sumber daya, waktu, dan biaya yang minimal).

Kemampuan guru media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Hal ini penting untuk menghindari hambatan atau kesulitan yang dapat mengganggu jalannya proses pembelajaran. Media interaktif adalah metode pembelajaran modern yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (tik). Tujuannya adalah menyampaikan pesan antara guru dan siswa, memfasilitasi komunikasi dua arah antara manusia dan teknologi. Media ini menggunakan perangkat elektronik (baik software maupun hardware) sebagai perantara materi ajar. Ciri khas utamanya adalah kemampuan untuk memberikan respons atau umpan balik kepada pengguna berdasarkan input yang mereka berikan ke dalam sistem.

Media pembelajaran interaktif (MPI) secara spesifik adalah sebuah program pembelajaran berbasis multimedia. MPI mengintegrasikan dan menyinergikan berbagai elemen seperti teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, dan simulasi,

yang semuanya dijalankan dengan bantuan komputer atau perangkat sejenis untuk mencapai sasaran pembelajaran yang diinginkan. Materi dalam mpi harus memiliki cakupan yang sesuai dengan tujuan belajar. Penyajiannya harus jelas, dikombinasikan secara efektif melalui elemen-elemen multimedia, dan selalu disertai upaya untuk mengevaluasi sejauh mana hasil belajar siswa telah tercapai.

## **B. Google Sites**

Google Sites merupakan platform pembelajaran yang memiliki tingkat aksesibilitas tinggi karena dapat dioperasikan melalui perangkat seluler tanpa memerlukan instalasi aplikasi tambahan. Sebagai media instruksional, platform ini memungkinkan guru untuk mengilustrasikan konsep-konsep materi yang bersifat abstrak melalui integrasi video pembelajaran, sehingga memudahkan proses kognitif peserta didik. Lebih jauh lagi, kemampuan Google Sites dalam mengintegrasikan berbagai tautan materi dan evaluasi memungkinkannya berfungsi sebagai mendukung efisiensi akses informasi di era digital (Sitepu, 2022).

Menurut (Suryaman, 2021), penggunaan google sites dalam media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas tampilan materi, membuatnya lebih menarik dan meminimalkan risiko kehilangan atau penumpukan materi. Selain itu, guru akan lebih mudah dalam menyampaikan dan membagikan informasi serta materi pembelajaran karena semua elemen tersebut terintegrasi dalam satu situs web. Pemanfaatan Google Sites memungkinkan penyajian materi pembelajaran yang lebih variatif serta relevan dengan karakteristik peserta didik yang beragam. Sebagai media interaktif, platform berbasis web ini dikembangkan untuk menstimulasi motivasi dan pemahaman siswa, sekaligus mendorong keterlibatan

aktif baik dalam proses belajar mandiri maupun kolaborasi kelompok. Melalui inovasi ini, Google Sites berperan sebagai instrumen krusial dalam menciptakan pembelajaran yang adaptif dan inovatif (Sari, 2025).

### **C. Musikalisasi Puisi**

Salah satu bentuk karya sastra adalah puisi. Karya sastra yang berbentuk puisi merupakan karya sastra yang tersaji secara monolog, menggunakan kata-kata yang indah dan kaya akan makna (Kosasih, 2008:31). Puisi merupakan pernyataan perasaan yang imajinatif, yaitu perasaan yang direkakan. Perasaan dan pikiran penyair yang masih abstrak dikonkretkan. Puisi tak lepas dari seni rangkai kata yang penuh dengan makna. Penyair mengolah kata sedemikian rupa sehingga tercapai puisi. Puisi merupakan salah satu media bagi seseorang untuk mencurahkan segala macam perasaan yang ada di benaknya. Jadi, di dalam sebuah puisi, penyair mencurahkan segala perasaan dan pikirannya. Pikiran dan perasaan itu diramu dengan memanfaatkan kreatifitas penyair, kemudian diwujudkan melalui medium bahasa. Bahasa yang digunakan pun khas, berbeda dengan bahasa yang dipakai dalam drama dan fiksi, karena penyair ingin mengekspresikan pengalaman jiwanya secara padat dan intens. Apresiasi puisi sendiri dalam perkembangannya telah mengalami berbagai kemajuan, berbagai kalangan telah melakukan eksperimen terhadap apresiasi puisi ini supaya bisa lebih mudah untuk diterapkan dan dipahami cara kerjanya.

Puisi merupakan salah satu bentuk karya sastra yang disampaikan secara monolog dan disusun dengan kata-kata yang indah serta sarat makna . Puisi adalah ungkapan perasaan yang bersifat imajinatif, di mana emosi dan pikiran penyair

yang awalnya abstrak kemudian diwujudkan secara konkret. Puisi tidak terlepas dari seni merangkai kata yang mengandung makna mendalam. Penyair memainkan kata-kata dengan penuh kreativitas hingga tercipta sebuah puisi. Puisi juga menjadi media ekspresi bagi seseorang untuk menyampaikan berbagai perasaan dan pikiran yang ada dalam dirinya. Melalui kreativitasnya, penyair menyampaikan ide dan emosinya melalui bahasa yang khas berbeda dari bahasa dalam drama atau prosa karena puisi menuntut penyampaian yang padat dan penuh intensitas. Dalam perjalanannya, apresiasi terhadap puisi telah berkembang pesat. Banyak kalangan mencoba berbagai pendekatan agar puisi lebih mudah diapresiasi, dipahami, dan diaplikasikan dalam berbagai konteks. Menurut Kamus Webster's New International, apresiasi diartikan sebagai suatu aktivitas manusia dalam menghormati, menilai, atau memberikan penilaian terhadap karya seni.

Agar siswa mampu mengapresiasi puisi, mereka perlu memiliki pemahaman dan pengetahuan dasar mengenai puisi itu sendiri. Pengetahuan ini dapat diperoleh melalui kegiatan latihan mengapresiasi puisi secara langsung. Dengan mengikuti kegiatan apresiasi puisi, siswa tidak hanya belajar mengenali puisi, tetapi juga dapat menikmati, menyukai, memberikan tanggapan, bahkan menciptakan puisi mereka sendiri. Bagi sebagian siswa, pembelajaran apresiasi puisi sering dianggap sebagai kegiatan yang membosankan dan kuno, karena biasanya hanya dilakukan dengan membaca karya sastra tanpa melibatkan media yang menarik. Salah satu solusi untuk mengatasi hal ini adalah melalui musikalisasi puisi, yaitu media yang dapat membantu siswa dalam mengapresiasi puisi dengan cara yang lebih menyenangkan. Musikalisasi puisi menggabungkan unsur seni musik dan puisi, sehingga lebih mudah diterima dan dinikmati oleh siswa. Menurut Mulyadi dalam (Khaerunnisa,

2018), musikalisasi puisi adalah kegiatan membacakan puisi dengan cara dilagukan, diberi irama, atau diiringi musik yang sesuai dengan isi puisinya. Cara ini dapat membangun suasana dan membangkitkan imajinasi pendengar dalam memahami puisi. Musikalisasi puisi termasuk dalam media sastra elektronik, khususnya media audio, karena memadukan puisi dengan iringan alat musik. Media ini merupakan inovasi baru dalam dunia pembelajaran sastra, yang tidak hanya menjembatani antara sastra tulis dan sastra digital, tetapi juga menjadi sarana kreatif untuk menyampaikan puisi dalam bentuk musik.

#### **D. Kolaborasi Multimodal**

Konsep multimodalitas studi tentang bagaimana berbagai mode komunikasi (seperti bahasa, gambar, gerakan, musik, dan suara) berinteraksi untuk menciptakan makna semakin relevan dan banyak dibahas oleh para ahli di bidang bahasa, semiotika, pendidikan, dan teknologi. Hal ini penting karena makna kini dipandang tidak hanya bergantung pada bahasa, tetapi juga melibatkan berbagai sumber daya lain. Untuk memahami makna secara utuh, kita harus memperhatikan peran sumber daya multimodal ini. Menurut Kress dan van Leeuwen dikutip dalam Taufiq Akbar Al Fajri (Fajri, 2020) pendekatan ini berfokus pada cara manusia berkomunikasi atau memahami makna dengan menggabungkan berbagai "mode" (sarana penyampaian), seperti teks bahasa, gambar visual, audio, warna, hingga gestur. berbagai penelitian telah membuktikan manfaatnya: pembelajaran multimodal yang didukung teknologi tidak hanya terbukti meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan keterlibatan siswa, tetapi juga mendorong pembelajaran mandiri yang aktif, menciptakan iklim belajar yang lebih positif, memotivasi siswa,

membangun kepercayaan diri, dan bahkan mampu meminimalisasi berbagai kendala yang dialami siswa saat belajar atau berinteraksi dengan konten digital. Singkatnya, multimodalitas adalah kunci untuk hasil belajar yang lebih baik dan suasana kelas yang hidup.