

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi memungkinkan pengembangan sistem pendukung keputusan yang lebih canggih, termasuk penggunaan algoritma dan kecerdasan buatan untuk meningkatkan akurasi dan efisiensi dalam pengambilan keputusan. Sistem pendukung keputusan untuk menentukan siswa terbaik sangat penting dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang adil dan produktif. Dengan memanfaatkan teknologi dan metodologi yang tepat, sekolah dapat melakukan penilaian yang lebih komprehensif dan akurat, serta memberikan umpan balik yang konstruktif bagi siswa.

Sistem pendukung keputusan (SPK) untuk menentukan siswa terbaik merupakan alat yang penting dalam lingkungan pendidikan. Dengan meningkatnya jumlah siswa dan kompleksitas kriteria penilaian, sekolah dan lembaga pendidikan membutuhkan sistem yang efisien untuk mengidentifikasi siswa berprestasi. Dengan mengetahui kriteria apa saja yang diukur dan bagaimana penilaian dilakukan, siswa dapat lebih memahami area yang perlu mereka tingkatkan. Ini dapat memotivasi siswa untuk berprestasi lebih baik dan mengembangkan potensi mereka.

Siswa berprestasi memiliki peranan sangat penting untuk kemajuan suatu bangsa. Melalui pemilihan siswa berprestasi diharapkan menghasilkan generasi penerus bangsa yang berkompeten sehingga mempunyai kemampuan untuk

melanjutkan dan meneruskan kepemimpinan suatu bangsa. Dalam dunia pendidikan, penilaian terhadap siswa tidak hanya didasarkan pada nilai akademis, tetapi juga faktor lain seperti keterampilan sosial, keaktifan dalam terampil dan kontribusi terhadap lingkungan sekolah. Sistem pendukung keputusan membantu dalam mengolah berbagai data ini untuk menghasilkan penilaian yang lebih objektif. Dengan banyaknya informasi yang harus dianalisis, sistem pendukung keputusan mempermudah pengumpulan dan pengolahan data. Metode seperti analisis multi-kriteria dan pembobotan memungkinkan pengambil keputusan untuk mempertimbangkan berbagai aspek dalam menentukan siswa terbaik.

Prestasi siswa merupakan salah satu bukti keberhasilan sebuah lembaga pendidikan. Dalam lembaga pendidikan berprestasi memiliki arti bahwa siswa adalah anak didik yang selalu mengikuti aturan-aturan yang ditetapkan oleh sekolah atau guru yang mendidiknya, dan selalu bertanggung jawab atas apa yang telah menjadi tugasnya sebagai siswa. Untuk menghasilkan siswa berprestasi peran seorang guru sangatlah penting. Salah satu cara untuk meningkatkan semangat belajar siswa agar mendapatkan sebuah prestasi adalah dengan cara memberikan apresiasi dan penghargaan kepada siswa yang berprestasi. Hal ini dilakukan agar para siswa memiliki semangat belajar yang tinggi dan tekun dalam menuntut ilmu.

Ada dua macam kemampuan yang harus dimiliki siswa dalam proses pembelajaran, yaitu kemampuan dan pengetahuan teknis (*hard skill*), dan kemampuan mengelola diri dan orang lain. Oleh karena itu siswa dituntut untuk mempunyai prestasi yang baik secara akademik atau non akademik untuk

menentukan siswa berprestasi tidak hanya dilihat dari nilai mata pelajaran yang dihasilkan saja, namun kemampuan diri dari seorang siswa juga merupakan penilaian untuk dapat menentukan seorang siswa layak atau tidak untuk menjadi siswa berprestasi.

Kemampuan untuk beradaptasi dengan penggunaan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang dengan cepat dan pesat harus diimbangi dengan pemanfaatannya. Salah satu bidang tersebut adalah sistem pendukung keputusan, yang semakin banyak digunakan dalam pengambilan keputusan. Sistem Pendukung Keputusan adalah sebuah sistem yang menggunakan model dan data untuk menyelesaikan masalah semi-terstruktur dan tidak terstruktur dengan melibatkan pengguna; ini dianggap sebagai pencapaian. Sistem Pendukung Keputusan adalah suatu sistem berbasis komputer yang memberikan berbagai alternatif keputusan untuk membantu manajemen menangani masalah yang terstruktur atau tidak terstruktur.

B. Identifikasi Masalah

Pada pembahasan ini penulis akan membahas masalah yang lebih ringkas, yang disebut identifikasi masalah. Kamus Besar Bahasa Indonesia (2014) menyatakan bahwa “mengidentifikasi adalah menentukan atau menetapkan identitas.” Dalam hal ini, kata “mengidentifikasi” digunakan untuk menguraikan masalah penelitian yang akan dibahas. “Masalah penelitian dapat berasal dari berbagai sumber, seperti pengalaman bekerja sehari-hari, hasil membaca atau menelaah buku, atau dari apa yang dirasakan orang lain tentang masalah mereka.”

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis mengidentifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Penilaian yang dilakukan secara manual bisa dipengaruhi oleh bias pribadi dari pengajar atau penilai, sehingga hasilnya tidak objektif.
2. Banyaknya siswa dan data yang harus dianalisis, pengolahan informasi secara manual menjadi sulit dan rentan terhadap kesalahan.
3. Perlunya penerapan pengambilan nilai dengan menggunakan sistem pendukung keputusan agar lebih efisien.
4. Perlunya penerapan pengambilan nilai dengan menggunakan pemrograman berbasis web

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan perlu dibatasi sebuah penelitian untuk menghindari banyaknya masalah yang akan timbul. Agar penelitian ini dapat mencapai sasaran yang diinginkan, maka penulis membatasi cakupan masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Mengandalkan data yang diperoleh dari dokumen dan laporan resmi sekolah, serta tidak melibatkan survei atau wawancara langsung dengan siswa dan orang tua.
2. Sistem digunakan untuk mendukung pengambilan keputusan siswa terbaik di MAS Islamic Centre Sumatra Utara.
3. Objek penelitian ini ialah para pengajar di MAS Islamic Centre Sumatra Utara.

D. Perumusan Masalah

Untuk melakukan penelitian dengan benar, merumuskan masalah penelitian sangat penting. Sebagaimana dinyatakan oleh Arikunto (2013:89), “Perumusan masalah dapat dilakukan dengan cara merumuskan judul selengkapnya.” Namun demikian, meskipun judul tampaknya menjelaskan masalah, pembaca dapat memahami maksud peneliti dengan cara yang berbeda.

Penulis dapat menarik garis besar bahwa perumusan masalah bertujuan agar maksud penulis dan pembaca sama, tidak berbeda paham. Berdasarkan pembatasan di atas, perumusan masalah di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan sistem pendukung keputusan menentukan siswa terbaik dalam pembelajaran musikalisasi puisi pada kelas XI Islamic Centre Sumatra Utara?
2. Bagaimanakah kevalidan sistem pendukung keputusan menentukan siswa terbaik yang digunakan oleh guru?
3. Bagaimanakah validasi ahli media dan ahli materi dengan sistem pendukung keputusan menentukan siswa terbaik dalam pembelajaran musikalisasi puisi?

E. Tujuan Penelitian

Dalam melaksanakan suatu kegiatan penelitian harus mempunyai tujuan penulisan yang akan menjadi jawaban peneliti.

Menurut Arikunto (2017:97) “Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai.”

Tujuan yang jelas dalam penelitian merupakan kunci keberhasilan kegiatan penelitian. Tujuan merupakan hasil pencapaian yang ingin dicapai atau suatu harapan dari suatu penelitian. Tujuan penelitian ini tentunya berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dinyatakan oleh penulis.

Tentu saja, penelitian dilakukan karena tujuan tertentu, seperti yang dinyatakan oleh Arikunto (2013:97), “Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai.”

“Secara umum tujuan penelitian adalah menjelaskan dunia sekitar kita melalui upaya yang sistematis” menurut Kamil (Vismaia 2011:3). Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan penelitian adalah menjelaskan hasil yang diperoleh dari penelitian.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan pengembangan sistem pendukung keputusan menentukan siswa terbaik dalam pembelajaran musikalisasi pada kelas XI Islamic Centre Sumatra Utara.
2. Mendeskripsikan kevalidan sistem pendukung keputusan menentukan siswa terbaik yang digunakan oleh guru.
3. Mendeskripsikan validasi ahli materi dan ahli media, dengan menggunakan sistem pendukung keputusan menentukan siswa terbaik dalam

pembelajaran musikalisasi puisi pada kelas XI Islamic Centre Sumatra Utara.

F. Manfaat Penelitian

Vismaia (2011) mengatakan “Penelitian pendidikan bahasa menuntut dua jenis manfaat teoritis dan manfaat praktis.” Berdasarkan uraian tersebut, peneliti akan memaparkan manfaat teoritis dan manfaat praktis dengan rinci.

Adapun manfaat yang diharapkan dan hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai program baru dan memperkaya pengetahuan, wawasan dan pengalaman dalam mengembangkan sistem pendukung keputusan menentukan siswa terbaik dalam pembelajaran musikalisasi puisi pada kelas XI MAS Islamic Centre Sumatra Utara.

2. Manfaat Praktis:

- a) Bagi Peserta Didik: Peserta didik dapat memahami materi menggunakan media pembelajaran yang lebih dapat berinteraksi dengan siswa dan juga meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran bahasa indonesia khususnya pada materi puisi yang disampaikan.
- b) Bagi Pendidik: Guru dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah melalui sistem pendukung keputusan ini karena

memudahkan guru dalam melakukan penentuan nilai terbaik untuk siswa dan membimbing siswa dalam menambah pengetahuan serta pemahaman untuk siswa.

c) Bagi Sekolah: Memberikan sumbangan kepada sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran khususnya bagi tempat penelitian dan sekolah lain pada umumnya, serta meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik yang lebih bermakna dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

3. Bagi Peneliti: Dapat memperkaya pengetahuan tentang bagaimana cara mengembangkan sistem pendukung keputusan menentukan siswa terbaik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teoretis

Kajian teori, juga disebut sebagai landasan teori, adalah sekumpulan perspektif, definisi, dan konsep tentang subjek yang disusun secara sistematis. Ini sangat penting untuk penelitian karena berfungsi sebagai landasan atau dasar bagi penelitian yang akan datang. Menurut Djojuroto, dkk. “Kajian teoretis ialah alur logika atau penalaran yang merupakan seprangkat konsep, definisi, dan proporsisi yang disusun secara sistematis” dan Menurut (Sugiyono, 2017:18) “Kajian teoretis ialah serangkaian asumsi, konsep, konstruk, dan proporsisi untuk menerangkan suatu fenomena sosial secara sistematis dengan cara merumuskan hubungan antar konsep.”

Pada dasarnya konsep teoritis ini sangat berkaitan dengan apa yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini. Dengan berpihak pada konsep teoritis ini, penelitian ini diharapkan dapat mengkaji suatu masalah dengan benar. Kajian teoritis dalam pendidikan merupakan proses mendalam yang melibatkan pengumpulan, analisis dan sintesis berbagai teori, konsep dan perspektif yang berkaitan dengan fenomena pendidikan. Hal ini adalah landasan intelektual yang kuat bagi setiap penelitian di bidang pendidikan, baik itu penelitian kuantitatif maupun kualitatif. Teori-teori pendidikan memberikan penjelasan tentang mengapa dan bagaimana fenomena pendidikan tertentu terjadi. Menjadi pendidik

merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan oleh setiap manusia terutama umat Muslim, sebagaimana hadis berikut ini:

QS. Al-Mujādilah: 11

بِمَا وَاللَّهُ^ظ دَرَجَاتٍ الْعِلْمِ أَوْتُوا وَالَّذِينَ مِنْكُمْ آمَنُوا الَّذِينَ اللَّهُ يَرْفَعُ
خَيْرٌ تَعْمَلُونَ

Yarfa 'illāhu alladzīna āmanū minkum walladzīna utū al-'ilma darajāt, wallāhu bimā ta 'malūna khabīr.

Artinya: Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.

Dalam ayat ini, Ayat ini menegaskan bahwa ilmu bukan sekadar aktivitas intelektual, melainkan sebuah proses transendental yang memiliki nilai spiritual dan sosial. Dalam konteks akademik, ayat ini memberi landasan filosofis bahwa pencarian, pengembangan, serta penerapan ilmu pengetahuan merupakan bagian dari usaha manusia untuk mencapai derajat yang lebih tinggi, baik secara moral maupun rasional.

Sejalan dengan itu, proses pendidikan menuntut hadirnya mekanisme penilaian yang objektif, adil, dan proporsional. Sistem pendukung keputusan yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan wujud upaya menghadirkan

instrumen penilaian yang tidak hanya mengukur capaian peserta didik, tetapi juga menghargai keragaman kemampuan mereka dalam berekspresi, khususnya dalam pembelajaran musikalitas puisi. Implementasi teknologi dalam proses evaluasi—sebagaimana spirit ayat ini menjadi bagian dari ikhtiar untuk mengedepankan kejujuran, ketelitian, dan penghargaan terhadap ilmu sebagai dasar kemajuan pendidikan. Dengan demikian, ayat ini tidak hanya menjadi inspirasi spiritual, tetapi juga memberikan legitimasi konseptual tentang pentingnya ilmu, integritas evaluasi, dan kesungguhan dalam mengembangkan metode penilaian yang transparan serta akuntabel.

Pendidik sebagai sosok sentral dalam proses pendidikan, telah menjadi objek kajian berbagai disiplin ilmu, seperti pendidikan, psikologi, sosiologi, dan filsafat. Kajian teoritis tentang pendidik bertujuan untuk memahami peran, fungsi dan tantangan yang dihadapi oleh pendidik dalam konteks pendidikan yang terus berkembang. Konsep pendidik sebagai fasilitator pembelajaran menekankan pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Pendidik tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga menjadi model peran bagi siswa. Sikap, perilaku, dan nilai-nilai yang ditunjukkan oleh pendidik akan memengaruhi perkembangan karakter siswa. Pendidik perlu terus mengembangkan kompetensinya melalui pelatihan dan pendidikan berkelanjutan untuk menghadapi tantangan pendidikan yang terus menerus berubah. Dengan terus mengembangkan kompetensi dan menerapkan praktik terbaik, pendidik dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Dengan demikian setiap guru seharusnya harus mampu mengajar di depan kelas, bahkan mengajar itu dapat dilakukan pula pada kelompok siswa atau sekelompok orang diluar kelas atau dimana saja. Mengajar adalah salah satu komponen dari kompetensi guru. Setiap guru harus menguasai dan terampil mengajar dengan menggunakan beberapa pendekatan mengajar.

1. Pengembangan

a. Model Pengembangan

Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu yang mana produk-produk ini dapat bermanfaat, misalkan pembuatan produk media pembelajaran yang dapat bermanfaat bagi peserta didik dan tenaga pendidik.

Kamus bahasa Indonesia mengalami pengembangan. Sebelum sistem produksi komersial dimulai, produksi dan jasa meningkat secara signifikan untuk proses atau sistim baru. Menurut Putra (2011:72) “Pengembangan merupakan penggunaan ilmu-ilmu pengetahuan teknis dalam rangka memproduksi bahan baru atau peralatan.”

Menurut Sugiyono (2016:28) pengembangan juga didefinisikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.

Menurut Nadler (2011:11) pengembangan adalah kegiatan-kegiatan belajar yang diadakan dalam jangka waktu tertentu guna memperbesar kemungkinan untuk meningkatkan kinerja.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut adanya inovasi secara terus menerus. Sikap inovasi dan kreatif diperlukan agar ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi solusi bagi permasalahan hidup manusia. Pada konteks inilah pentingnya metode penelitian pengembangan.

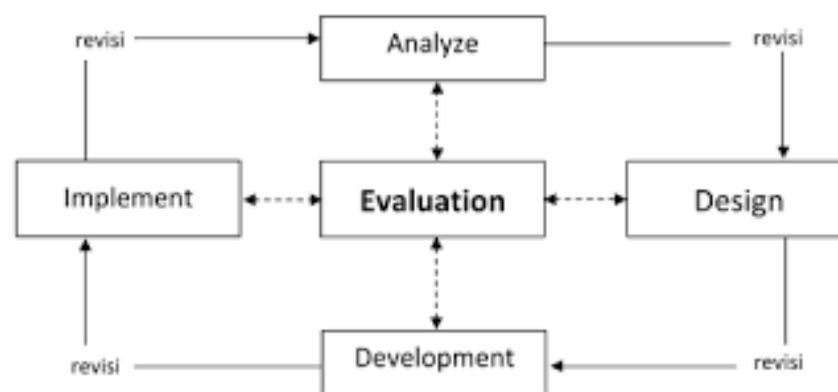
Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* dipilih karena metode ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji hasil produk tersebut. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan sistem pendukung keputusan menentukan siswa terbaik untuk memudahkan guru dalam pengambilan nilai pada siswa.

Model penelitian pengembangan yang akan dipakai penelitian dalam mengembangkan sistem pendukung keputusan menentukan siswa terbaik adalah model ADDIE, yang merupakan salah satu model pengembangan dari metode *Research and Development (R&D)*. Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis Design Development Implementation and Evaluation*. ADDIE muncul pada tahun 1990-an dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ini, dikarenakan ADDIE memiliki prosedur kerja yang mengacu pada tahapan *Research and Development (R&D)* namun lebih sistematis dan sederhana sehingga mampu menghasilkan produk yang lebih

efektif. Menurut Branch dalam (Sugiono, 2017:38) menyatakan bahwa tahapan ADDIE merupakan perpanjangan dari (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Berikut ini bagan model pengembangan yang digunakan dalam model ADDIE:

Gambar 2.1

Model Pengembangan ADDIE



b. Prosedur Pengembangan

1. Analisis

Analysis merupakan proses mengidentifikasi masalah pada tempat yang dijadikan sampel penelitian. Dalam penelitian ini langkah analisis merupakan tahap pengumpulan data terkait permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran yang kemudian diidentifikasi pemecah masalahnya melalui analisis kebutuhan yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan. Pada tahap analisis ini, peneliti menganalisis beberapa hal diantaranya:

- a) Melakukan identifikasi awal keadaan sekolah dan masalah yang muncul terkait pemahaman sistem pendukung keputusan menentukan siswa terbaik.
- b) Melakukan analisis pemahaman tenaga didik dengan pengembangan sistem pendukung keputusan menentukan siswa terbaik.
- c) Melakukan analisis tentang penggunaan sistem yang diberikan.
- d) Melakukan analisis konsep sistem yang akan dikembangkan.
- e) Melakukan analisis tujuan pengembangan.

Perkembangan zaman yang semakin maju dan era pendidikan revolusi industri 4.0 menuntut adanya sebuah sistem pendidikan yang harus disesuaikan dengan perkembangan zaman. Sistem pendidikan revolusi industri 4.0 bercirikan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran berjalan kontinu tanpa batas ruang dan waktu. Hal ini menjadi tuntutan sekaligus tantangan bagi setiap tenaga pendidik untuk dapat membuat proses pembelajaran menggunakan teknologi tanpa batas ruang dan waktu. Pembelajaran berbasis teknologi tentu akan menjadikan pembelajaran lebih praktis dan mempermudah guru dalam pengambilan nilai pada siswa.

2. Design

Design merupakan tahap pembuatan rancangan tampilan media yang akan dikembangkan dan alur navigasi media. Dalam penelitian ini desain merupakan tahap pembuatan sistem pendukung keputusan. Desain disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan masalah. Langkah pokok dari kegiatan sistem desain menentukan siswa terbaik adalah langkah pengembangan sistem pendukung keputusan menentukan siswa terbaik. Adapun hasil produk pengembangan ini berupa sebuah sistem dengan konsep menentukan siswa terbaik untuk membantu para pengajar dalam pengambilan nilai secara otomatis. Desain sistem pendukung keputusan berisi informasi seputar penilaian menentukan siswa terbaik yang dikemas sesuai dengan perkembangan zaman.

3. Pengembangan (*Development*)

Development adalah tahap pembuatan media sesuai dengan rancangan media pada tahap desain. Dalam penelitian ini, tahap pengembangan merupakan tahapan produksi media. Selain itu, pada tahap ini media direvisi oleh ahli media dan ahli materi agar mendapat perbaikan setelah itu divalidasi kelayakannya untuk digunakan di dalam pembelajaran. Media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan menggunakan angket yang telah disediakan oleh peneliti. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pengembangan sebagai berikut:

a) Pembuatan Produk

Tahap pengembangan ini merupakan tahap lanjutan dari analisis dan perencanaan desain yang telah dilakukan. Selain itu dilakukan pembuatan produk yaitu produk media sistem dengan konsep menentukan siswa terbaik. Sistem ini akan digunakan sebagai sistem pendukung keputusan menentukan siswa terbaik.

b) Validasi Ahli

Produk yang telah dikembangkan akan dinilai melalui uji kelayakan oleh para ahli (dosen dan guru) terkait media sistem pendukung keputusan yang dikembangkan untuk melihat presentase kelayakan antara isi pengambilan nilai dengan materi yang akan disampaikan.

c) Revisi

Tahap yang dilakukan setelah melewati proses validasi tentunya akan diperoleh penilaian dan tanggapan dari para ahli. Hasil penilaian yang akan digunakan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan agar produk yang dikembangkan menjadi lebih baik dan layak.

4. Implement

Implementation langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang sudah dibuat. Berdasarkan hasil validasi ahli, indikator-indikator yang belum memenuhi presentase, maka akan direvisi dan divalidasi kembali. Apabila produk media pembelajaran

sudah layak dan sedikit revisi maka produk dapat di uji coba dalam kelompok kecil. Setelah melalui tahap pengembangan yaitu validasi, maka produk ini akan diimplementasikan kepada guru di MAS Islamic Centre. Implementaasi atau tahap uji coba lapangan terbatas dilakukan untuk mengetahui praktis dan efektif atau tidak. Untuk mengetahuinya para guru dianjurkan untuk mengomentari media yang telah disediakan pada lembar kolom angket validasi respon guru.

5. Evaluation

Evaluation merupakan tahap yang dilakukan untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan. Setelah melalui tahap implementasi atau uji coba kepada guru di MAS Islamic Centre maka akan dilakukan tahap evaluasi kembali. Evaluasi ini dilakukan untuk mengukur dan menilai produk pembelajaran yang dihasilkan dari angket validasi oleh para ahli dan angket respon guru untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh media tersebut. Pada tahap ini dilakukan perbaikan desain untuk melengkapi kekurangannya dan meminta koreksi kembali hal-hal yang berkaitan dengan tampilan serta kelayakan produk yang disajikan. Hasil dari evaluasi ini dilakukan untuk dapat membantu pelaksanaan pengambilan nilai lebih mudah dan hemat waktu sehingga hasil yang didapat lebih akurat.

2. Sistem Pendukung Keputusan

a. Pengertian Sistem Pendukung Keputusan

Sistem Pendukung Keputusan merupakan suatu interaktif yang membantu pengambilan keputusan melalui penggunaan data dan model-model keputusan untuk memecahkan masalah-masalah yang sifatnya semi terstruktur dan tidak terstruktur.

Sistem adalah kumpulan objek seperti orang, sumber daya, konsep dan prosedur yang dimaksudkan untuk melakukan suatu fungsi yang dapat diidentifikasi atau untuk melayani suatu tujuan. Definisi yang jelas mengenai tujuan sistem merupakan pertimbangan kritis dalam mendesain sistem pendukung manajemen (MSS). Catatan mengenai level-level (yakni hierarki) sistem mencerminkan fakta bahwa semua sistem secara aktual adalah subsistem karena setiap sistem diisikan di dalam sistem yang lebih besar (Turban, 2018).

Secara terminologi, sistem menggunakan berbagai metode yang sangat luas, yang membuat sulit untuk menjelaskan setiap statment yang menjelaskan segala penggunaannya yang cukup singkat untuk memenuhi artinya. Ini terjadi karena pandangan individu menentukan penafsiran sistem. Misalnya, hukum menganggap sistem sebagai kumpulan aturan yang membatasinya, terlepas dari beban sistem dan wilayahnya, dengan tujuan untuk memberikan keadilan dan keserasian.

Menurut Aditya Dwi Jatmiko, dkk (2016:13), Sistem Pendukung Keputusan (SPK) dirancang untuk membantu para pengambil keputusan manajerial dalam situasi keputusan semi-terstruktur. Sistem Pendukung

Keputusan dimaksudkan untuk menjadi alat bantu bagi para pengambil keputusan untuk meningkatkan kemampuan mereka. Namun, Sistem Pendukung Keputusan tidak dapat menggantikan penilaian para pengambil keputusan.

b. Konsep Sistem Pendukung Keputusan

Muchael S. Scrott Morton pertama kali menggunakan istilah Management Decision System pada awal tahun 1970-an untuk menerangkan konsep Sistem Pendukung Keputusan. Selanjutnya, banyak perusahaan, lembaga penelitian, dan perguruan tinggi mulai membangun penelitian dan sistem yang membantu membuat keputusan. Program yang dia buat menunjukkan bahwa sistem ini adalah sistem yang berbasis/berbantuan komputer yang membantu pengambilan keputusan dengan menggunakan model dan data tertentu.

c. Unsur-unsur Sistem Pendukung Keputusan

Sistem Pendukung Keputusan adalah suatu sistem informasi yang dirancang untuk membantu pengambil keputusan dalam menyelesaikan masalah yang bersifat semi-terstruktur atau tidak terstruktur. Sistem Pendukung Keputusan memberikan dukungan dengan menyediakan informasi, model-model analisis, dan alat-alat bantu lainnya yang relevan dengan masalah yang dihadapi. Secara umum, sistem pendukung keputusan terdiri atas tiga unsur utama, antara lain:

1. Subsistem Data (*Data Subsystem*)

Komponen sistem yang mendukung keputusan untuk menyediakan data untuk sistem data yang dimaksud disimpan dalam suatu pangkalan data.

Pangkalan data ini disusun dalam suatu sistem yang dikenal sebagai sistem manajemen pangkalan data, atau *Data Base Management Sistem*. Sistem manajemen pangkalan data memungkinkan pengambilan dan ekstraksi data dengan cepat.

2. Subsistem Model (*Model Subsystem*)

Kemampuan untuk mengintegrasikan data dengan model keputusan adalah salah satu keunggulan Sistem Pendukung Keputusan. Dalam kasus di mana manajemen pangkalan data menangani organisasi data pangkalan data, ada fasilitas tertentu yang dikenal sebagai pangkalan model, atau model base, yang berfungsi sebagai pengelola berbagai model. Model adalah replika dari alam nyata, sehingga keputusan yang dibuat berdasarkan model menjadi tidak akurat dan tidak sesuai kebutuhan.

3. Subsistem Dialog (*User System Interface*)

Salah satu keunggulan lain dari Sistem Pendukung Keputusan adalah fasilitas yang memungkinkan pengguna berinteraksi secara interaktif dengan sistem terpasang. Subsistem atau fasilitas ini bertanggung jawab untuk mengimplementasikan dan mengartikulasikan sistem sehingga pengguna dan pemakai dapat berkomunikasi dengan sistem yang dirancang.

d. Karakteristik Sistem Pendukung Keputusan

Sistem Pendukung Keputusan dirancang untuk menghasilkan berbagai alternatif yang ditawarkan kepada para pengambil keputusan dalam

melaksanakan tugasnya. Karena, sebagian besar proses pengambilan keputusan yaitu perumusan masalah, pencarian alternatif telah dikerjakan oleh sistem maka diharapkan para pihak sekolah lebih cepat dan akurat dalam menangani masalah yang dihadapi.

Karakteristik Sistem Pendukung Keputusan yaitu:

1. Sistem Pendukung Keputusan dirancang untuk membantu pengambilan keputusan dalam memecahkan masalah yang sifatnya semi terstruktur ataupun tidak terstruktur.
2. Dalam proses pengolahannya, Sistem Pendukung Keputusan mengkombinasikan penggunaan model-model/teknik-teknik analisa dengan teknik pemasukan data konvensional serta fungsi-fungsi pencarian/interogasi informasi.
3. Sistem Pendukung Keputusan, dirancang sedemikian rupa sehingga dapat digunakan/dioperasikan dengan mudah oleh orang-orang yang tidak memiliki dasar kemampuan pengoperasian komputer yang tinggi. Oleh karena itu pendekatan yang digunakan biasanya model interaktif.
4. Sistem Pendukung Keputusan dirancang dengan menekankan pada aspek fleksibilitas serta kemampuan adaptasi yang tinggi sehingga mudah disesuaikan berbagai perubahan lingkungan yang terjadi dan kebutuhan pemakai.

e. Manfaat Sistem Pendukung Keputusan

Sistem pendukung keputusan dirancang untuk memberikan dukungan bagi pengambil keputusan dalam berbagai situasi, baik dalam skala kecil maupun skala besar. Adapun manfaat sistem pendukung keputusan meliputi:

1. Sistem Pendukung Keputusan memperluas kemampuan pengambil keputusan dalam memproses data/informasi bagi pemakainya.
2. Sistem Pendukung Keputusan membantu pengambilan keputusan dalam hal penghematan waktu yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah terutama berbagai masalah yang sangat kompleks dan tidak teratur.
3. Sistem Pendukung Keputusan dapat menghasilkan solusi dengan lebih cepat serta hasilnya dapat diandalkan.
4. Sistem Pendukung Keputusan dapat menyediakan bukti tambahan untuk memberikan pembenaran sehingga dapat memperkuat posisi pengambilan keputusan.
5. Banyak tugas rutin dalam pengambilan keputusan dapat diotomatisasi, sehingga menghemat waktu dan tenaga.
6. Dengan meningkatkan efisiensi, sistem pendukung keputusan dapat membantu mengurangi biaya operasional.

f. Keterbatasan Sistem Pendukung Keputusan

Meskipun sistem pendukung keputusan memiliki banyak manfaat, namun sistem ini juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Keterbatasan Sistem Pendukung Keputusan diantaranya adalah :

1. Ada beberapa kemampuan manajemen dan bakat manusia yang tidak dapat dimodelkan, sehingga model yang ada dalam sistem tidak semuanya mencerminkan persoalan sebenarnya.
2. Kemampuan suatu Sistem Pendukung Keputusan terbatas pada perbendaharaan pengetahuan yang dimilikinya (pengetahuan dasar serta model dasar).
3. Proses-proses yang dapat dilakukan oleh Sistem Pendukung Keputusan biasanya tergantung juga pada kemampuan perangkat lunak yang digunakannya.
4. Sistem Pendukung Keputusan memiliki kemampuan intuisi seperti yang dimiliki oleh manusia.
5. Sistem pendukung keputusan membutuhkan biaya dan waktu yang cukup besar, terutama untuk sistem yang kompleks.
6. Sistem pendukung keputusan perlu dipelihara secara berkala agar tetap relevan dan berfungsi dengan baik.

g. Metode *Simple Additive Weighting*

Metode *Simple Additive Weighting* (SAW) daripada metode pengambilan keputusan lainnya terletak pada keahliannya untuk membuat penilaian dengan lebih akurat berdasarkan nilai kriteria dan bobot preferensi yang sudah ditetapkan. Ini karena metode *Simple Additive Weighting* (SAW) melakukan proses perankingan setelah menentukan nilai bobot setiap atribut. Dengan demikian, metode *Simple Additive Weighting* (SAW) dapat memilih alternatif terbaik dari berbagai alternatif.

Metode *Simple Additive Weighting* (SAW) adalah salah satu metode yang digunakan untuk penyelesaian masalah *Multiple Attribute Decision Making* (MADM). Adapun MADM itu sendiri adalah metode pengambilan keputusan yang mengambil banyak kriteria sebagai dasar dalam pengambilan keputusan. Metode *Simple Additive Weighting* (SAW) juga sering disebut dengan penjumlahan terbobot yaitu dengan konsep dasar mencari penjumlahan terbobot dari setiap rating kinerja alternatif pada seluruh atribut.

Metode *Simple Additive Weighting* (SAW), sering juga dikenal dengan istilah metode penjumlahan terbobot. Konsep dasar Metode *Simple Additive Weighting* (SAW) adalah mencari penjumlahan terbobot dari rating kinerja pada setiap alternatif pada semua atribut. Menurut Asnawati, dkk. 2018 Kriteria penilaian dapat ditentukan sendiri sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

1. *Fuzzy Multiple Attribute Decision Making* (FMADM)

Fuzzy Multiple Attribute Decision Making (FMADM) adalah suatu metode yang digunakan untuk mencari alternative optimal dari sejumlah alternative dengan kriteria tertentu. Inti dari *Fuzzy Multiple Attribute Decision Making* (FMADM) adalah menentukan nilai bobot untuk setiap atribut, kemudian dilanjutkan dengan proses perankingan yang akan menyeleksi alternative yang sudah diberikan. Pada dasarnya, ada tiga pendekatan untuk mencari nilai bobot atribut, yaitu pendekatan subyektif, pendekatan obyektif dan pendekatan integrasi antara kelemahan. Pada pendekatan subyektif, nilai bobot ditentukan

berdasarkan subyektifitas dari para pengambil keputusan, sehingga beberapa faktor dalam proses perankingan alternative bisa ditentukan.

2. Fitur *Fuzzy Multiple Attribute Decision Making* (FMADM)

Adapun fitur umum dari metode *Fuzzy Multiple Attribute Decision Making* (FMADM) yaitu :

- a. Alternative
- b. Atribut
- c. Konflik antar kriteria
- d. Bobot keputusan
- e. Matriks keputusan

Konsep dasar metode *Simple Additive Weighting* (SAW) adalah penjumlahan terbobot dari rating kinerja pada setiap alternative pada semua atribut. Metode *Simple Additive Weighting* (SAW) membutuhkan proses normalisasi matriks keputusan (X) ke suatu skala yang dapat diperbandingkan dengan semua rating alternative yang ada.

Formula untuk melakukan normalisasi tersebut adalah sebagai berikut:

$$r_{ij} = \frac{X_{ij}}{\text{Max } X_{ij}} \quad \text{Jika } j = \text{benefit (atribut keuntungan)}$$

$$r_{ij} = \frac{\text{Max } X_{ij}}{X_{ij}} \quad \text{Jika } j = \text{cost (atribut biaya)}$$

Keterangan:

r_{ij} : rating kinerja ternormalisasi

Max x_{ij} : nilai terbesar tiap kolom dan baris

Min x_{ij} : nilai terkecil tiap kolom dan baris

x_{ij} : kolom dan baris matriks

Dengan r_{ij} ialah rating kinerja ternormalisasi dari alternatif A_i pada atribut

C_j ; $i=1, 2, \dots, m$ dan $j = 1, 2, \dots, n$.

Nilai preferensi untuk setiap alternatif (V_i) diberikan sebagai:

$$V_i = \sum_{j=1}^n w_j r_{ij}$$

Keterangan:

V_i : koefisien nilai alternatif

w_j : bobot (j)

r_{ij} : nilai rating kriteria ke-ij

n : banyaknya kriteria

Nilai V_i yang lebih besar menunjukkan bahwasanya alternatif A_i lebih terpilih.

3. Keunggulan metode simple additive weighting (SAW)

Keunggulan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) daripada metode pengambilan keputusan lainnya terdapat pada keahliannya agar dapat membuat penilaian dengan lebih akurat berdasarkan nilai kriteria serta bobot preferensi yang sudah ditetapkan, metode *Simple Additive Weighting* (SAW) bisa melakukan penyeleksian alternatif terbaik dari bermacam alternatif, dikarenakan terdapat proses perangkingan sesudah penentuan nilai bobot tiap atributnya [13].

h. Tools Perancangan Sistem

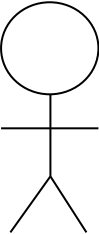
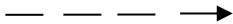
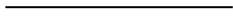
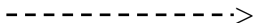
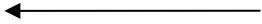
1. Unified Modeling language (UML)

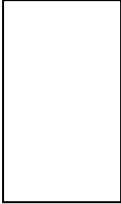

Unified Modeling Language (UML) yaitu teknik membuat sebuah gambaran model proses alur kerja dari suatu perangkat lunak seperti model perancangan perangkat lunak, perancangan database, dan desain arsitektur sistem pada pengembangan sistem [21]. Ada beberapa macam diagram *Unified Modeling Language* (UML) yang dipakai pada perancangan serta pengimplementasian SPK Penentuan Siswa Berprestasi ini, diantaranya sebagai berikut:

a) Use case diagram

Use case diagram yaitu himpunan diagram yang dipakai untuk menjelaskan keterkaitan dan interaksi yang terjadi dengan lengkap antara sistem dengan aktor pada aplikasi yang sedang dikembangkan.

Tabel 2.1
Komponen *Use Case Diagram*

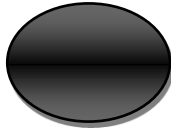
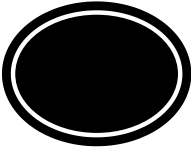
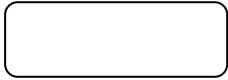
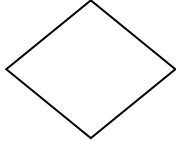

Nama	Keterangan	Simbol
<i>Actor</i>	<i>User</i> yang berinteraksi langsung saat menggunakan sistem.	
<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tak mandiri.	
<i>Assosiation</i>	Komunikasi antar aktor serta <i>use case</i> yang saling berhubungan.	
<i>Include</i>	Hubungan antara <i>use case</i> tambahan dengan <i>use case</i> selanjutnya yang saling berhubungan untuk menjalankan fungsinya.	
<i>Entend</i>	Hubungan antara <i>use case</i> yang memungkinkan <i>use case</i>	

	bisa memperluas fungsinya yang disediakan oleh <i>use case</i> lain.	
<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.	
<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).	

b) Activity diagram

Menurut Hafidh, (2015) *Activity Diagram* atau aktivitas diagram berfungsi memberi gambaran aktivitas dari sistem yang ada pada *software*. *Activity diagram* menggambarkan proses-proses yang terjadi pada aktivitas dimulai sampai aktivitas berhenti. *Activity Diagram* ini mirip dengan *flowchart* diagram.

Tabel 2.2
Komponen *Activity Diagram*


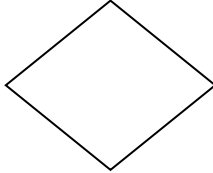
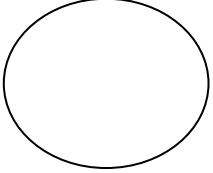

Nama	Keterangan	Simbol
<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.	
<i>Final State</i>	Titik akhir untuk mengakhiri aktivitas	
<i>Activity</i>	Menandakan sebuah aktivitas	
<i>Decision</i>	Pilihan untuk mengambil Keputusan	
<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran.	

c) *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan gambaran hubungan antar entitas [24]. Dalam proses merancang *Entity*

Relationship Diagram (ERD) diperlukan entitas, relasi, dan atribut.

Tabel 2.3
Komponen *Entity Relationship Diagram* (ERD) Diagram

Nama	Keterangan	Simbol
Entitas	Merupakan sebuah objek yang bisa diidentifikasi dalam lingkungan pemakai	
Relasi	Menunjukkan adanya hubungan antara sejumlah entitas yang berbeda.	
Atribut	Berfungsi mendeskripsikan karakter entitas	
Garis	Sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, serta relasi dan entitas dengan atribut	

i. Alat Bantu Perancangan Sistem

Menurut Syifaun Nafisah, (2003:3) Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari berbagai elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

Alat bantu perancangan sistem berbagi atas tiga bagian, yaitu:



1. Aliran Sistem Informasi (ASI)



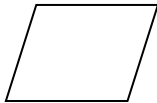
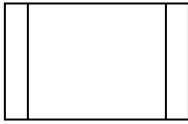
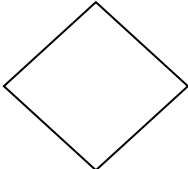
Aliran Sistem Informasi sangat berguna untuk mengetahui permasalahan yang ada pada suatu sistem. Dari sini dapat diketahui apakah sistem informasi tersebut masih layak dipakai atau tidak, masih manual atau komputerisasi. Jika sistem informasinya tidak layak lagi maka perlu adanya perubahan dalam pengelolaan datanya sehingga menghasilkan informasi yang cepat dan akurat serta keputusan yang lebih baik.

Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam sistem informasi seperti yang terlihat pada tabel berikut.

Tabel 2.4

Simbol-Simbol *flowchart*

Nama	Keterangan	Simbol
Terminator	Permulaan/Akhir program.	
Garis Alur (<i>Flow Line</i>)	Arah aliran program.	

Preparation	Proses inisialisasi atau pemberian harga awal.	
Proses	Proses perhitungan/proses pengolahan data.	
<i>Input/Output Data</i>	Proses <i>input/output</i> data, parameter dan informasi.	
<i>Predefined</i> Proses (Sub Program)	Permula sub program atau proses menjalankan sub program.	
<i>Decision</i>	Perbandingan pernyataan penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk data selanjutnya.	


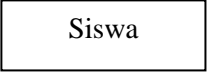
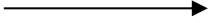
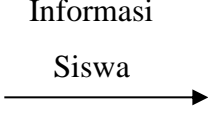
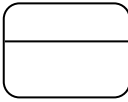
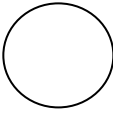
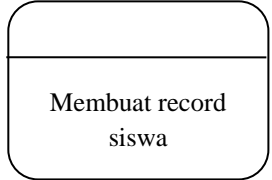
Sumber : Kendall K.E & Kendall J.E. 2010)

2. Context Diagram

Context Diagram adalah gambaran umum tentang suatu sistem yang terdapat didalam suatu organisasi yang memperlihatkan batasan (*boundary*) sistem, adanya interaksi antara eksternal entity dengan suatu sistem dan informasi secara umum mengalir diantara entity dan sistem. *Context Diagram* merupakan alat bantu yang digunakan dalam menganalisa sistem yang akan dikembangkan.

Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam sistem informasi seperti yang terlihat pada tabel berikut.

Tabel 2.5
Simbol-Simbol *Context Diagram*

Nama	Simbol	Contoh
Terminator		
Aliran Data atau Data Flow		
Proses	 	

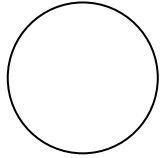


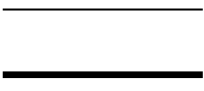
Sumber : Kendall K.E & Kendall J.E. 2010)

3. Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) merupakan gambaran sistem secara logika yang tidak tergantung pada perangkat keras, lunak, struktur data dan organisasi file. Keuntungan dari *Data Flow Diagram* (DFD) adalah untuk memudahkan pemakai yang kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti sistem yang akan dikerjakan dan dikembangkan.

Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam sistem informasi seperti yang terlihat pada tabel berikut.

Tabel 2.6
Simbol-Simbol Data Flow Diagram (DFD)

Nama	Keterangan	Simbol
Proses Transformasi	Proses yang mengubah data dari input menjadi <i>output</i> .	
Sumber dan Tujuan Data	<i>User</i> yang mengirim data dan menerima data dari sistem.	
Arus Data	Arus data yang masuk ke dalam dan keluar dari sebuah proses.	
Penyimpanan Data	Penyimpanan data	

j. Pengertian XAMPP

Menurut Agung, (2018) XAMPP merupakan server yang paling banyak digunakan untuk keperluan belajar PHP secara mandiri, terutama bagi programmer pemula. Selain gratis, fiturnya tergolong lengkap dan gampang digunakan oleh programmer PHP tingkat awal, yang perlu dilakukan hanyalah menjalankan module Apache yang ada di dalam XAMPP tersebut.

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri, yang terdiri atas program Apache HTTP

Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl.

XAMPP merupakan media atau web server localhost yang bisa digunakan secara offline. Melalui XAMPP, pengguna dapat mengelola database yang berada di localhost tanpa memerlukan akses internet sehingga jika koneksi internet terganggu dan tidak dapat mengakses web server, pengguna tidak lagi perlu khawatir

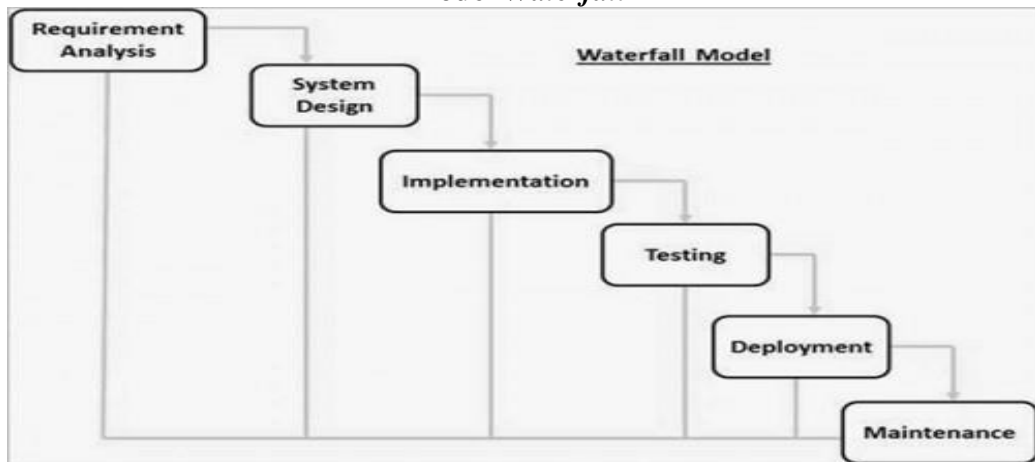
Gambar 2.2
Xampp



k. Model *Waterfall*

Menurut Rusmawan (2019:89), *waterfall model* sebagai salah satu teori dasar dan seakan wajib dipelajari dalam konteks siklus hidup perangkat lunak, merupakan sebuah siklus hidup yang terdiri dari mulai fase hidup perangkat lunak sebelum terjadi sehingga pasca produksi. *Waterfall model* memiliki definisi sendiri bahwa sebuah hidup perangkat lunak memiliki sebuah proses yang linear dan sekuensial.

Gambar 2.3
Model Waterfall



Penjelasan dari tahap-tahap model waterfall adalah sebagai berikut:

1. Perancangan sistem

Perancangan sistem sangat diperlunakan, karena piranti lunak biasanya merupakan bagian dari suatu sistem yang lebih besar. Pembuatan sebuah piranti lunak dapat dimulai dengan melihat dan mencari apa yang dibutuhkan oleh sistem. Dari kebutuhan sistem tersebut akan diterapkan kedalam piranti lunak yang dibuat.

2. Analisa kebutuhan piranti lunak

Merupakan proses pengumpulan kebutuhan piranti lunak. Untuk memahami dasar dari program yang akan dibuat, seorang analisis harus mengetahui ruang lingkup informasi, fungsi-fungsi yang dibutuhkan, kemampuan kinerja yang ingin dihasilkan dan perancangan antarmuka pemakai piranti lunak tersebut.

3. Perancangan

Perancangan piranti lunak merupakan proses bertahap yang memfokuskan pada empat bagian penting, yaitu: struktur data,

arsitektur piranti lunak, detail prosedur dan karakteristik antarmuka pemakai.

4. Pengkodean (*Coding*)

Pengkodean piranti lunak merupakan proses penulisan bahasa program agar piranti lunak tersebut dapat dijadikan oleh mesin.

5. Pengujian

Proses ini akan menguji kode program yang telah dibuat dengan memfokuskan pada bagian dalam piranti lunak. Tujuannya untuk memastikan bahwa semua pernyataan telah diuji dan memastikan juga bahwa input yang digunakan akan menghasilkan output yang sesuai. Pada tahap ini pengujian dibagi menjadi dua bagian, pengujian internal dan pengujian eksternal. Pengujian internal bertujuan menggambarkan bahwa semua statement sudah dilakukan pengujian, sedangkan pengujian eksternal bertujuan untuk menemukan kesalahan serta memastikan output yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan

6. Pemeliharaan

Proses ini dilakukan setelah piranti lunak telah digunakan oleh pemakai atau konsumen. Perubahan akan dilakukan jika terdapat kesalahan, oleh karena itu piranti lunak harus disesuaikan lagi untuk menampung perubahan kebutuhan yang diinginkan konsumen.

3. Musikalisasi Puisi

a. Pengertian Musikalisasi Puisi

Musikalisasi puisi adalah kegiatan membaca puisi dengan cara dilagukan, diberi irama, atau diiringi musik yang sesuai dengan isi puisi. Kegiatan ini melibatkan pembacaan dan penggubahan puisi dengan menggunakan elemen seni seperti irama, bunyi, atau musik, serta gerak atau tarian.

Musikalisasi puisi adalah sebuah bentuk seni pertunjukan yang memadukan keindahan kata-kata dalam puisi dengan iringan musik. Dalam proses ini, puisi tidak hanya dibaca, tetapi juga dinyanyikan atau dideklamasikan dengan iringan nada, ritme, dan melodi yang sesuai dengan suasana dan makna puisi.

Musik dan puisi adalah jenis seni yang berbeda dan tidak berhubungan satu sama lain. Puisi adalah jenis seni yang bahasanya terikat oleh irama dan rima, terdiri dari susunan kata-kata yang membentuk baris dan bait, dan biasanya memiliki kalimat yang indah dan bermakna. Sementara musik adalah jenis seni yang terdiri dari susunan bunyi dan suara yang mengandung unsur-unsur seperti nada, irama, tempo, melodi, dan harmoni.

Di Indonesia, banyak istilah diciptakan oleh perpaduan kedua seni ini. Ini termasuk apa yang dikatakan penyair, musisi, pengamat seni, atau bahkan orang biasa. Beberapa istilah yang digunakan dalam teori sastra untuk menggambarkan transformasi puisi ke dalam seni pertunjukan termasuk puisi bacaan (puisi yang dibacakan), puisi penggambaran (puisi yang digambarkan), dan puisi lantunan (puisi yang dilantunkan). Dalam percakapan bahasa Indonesia,

istilah “puisi lantunan” dapat diterjemahkan atau digunakan untuk menggambarkan proses pembuatan lagu, nyanyian, atau komposisi musik yang didasarkan pada puisi, yang biasanya disebut “musikalisasi puisi.”

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:767), “musikalisasi” berarti mengubah sesuatu menjadi musik. Situmarong (2003:1) setuju dengan gagasan bahwa “puisi” merupakan subjek dari perbuatan, yaitu memusikkan puisi atau membuat puisi menjadi musik. Maulana (dalam Supardi 2005:1) menyatakan bahwa “musikalisasi puisi” adalah cara membaca puisi dengan seluruh tafsirnya dengan iringan musik yang pas kemudian menyawa dengan puisi.

b. Unsur- unsur Musikalisasi Puisi

Musikalisasi puisi adalah sebuah seni yang menggabungkan keindahan kata-kata puisi dengan iringan musik. Untuk menciptakan sebuah musikalisasi puisi yang menyentuh, terdapat beberapa unsur penting yang perlu diperhatikan. Berikut adalah unsur-unsur utama dalam musikalisasi puisi:

1. Puisi sebagai Teks Dasar

- a) Pemilihan puisi yang dipilih harus memiliki kekuatan emosional dan imajinatif yang kuat.
- b) Pemahaman makna, penyair atau pemusik harus memahami makna mendalam dari setiap baris puisi.
- c) Struktur puisi, seperti bait, baris dan rima, akan mempengaruhi cara puisi itu diubah menjadi musik.

2. Musik sebagai Iringan

- a) Melodi yang dipilih harus sesuai dengan suasana dan tema puisi.

- b) Irama musik harus sinkron dengan irama kata-kata dalam puisi.
- c) Harmonisasi nada-nada dalam musik akan memberikan kedalaman dan kekayaan pada musikalisasi.
- d) Pilihan instrumen musik akan mempengaruhi suasana dan karakter musikalisasi.

3. Vokal

- a) Pelafan kata-kata harus jelas dan sesuai dengan makna puisi.
- b) Intonasi suara dapat mengekspresikan emosi yang terkandung dalam puisi.
- c) Variasi dinamika suara (keras-lembut, cepat-lambat) akan membuat musikalisasi lebih hidup.

4. Elemen Pendukung

- a) Sound Efek: Efek suara dapat digunakan untuk memperkuat suasana atau menciptakan imaji tertentu.
- b) Visual: Jika ada pertunjukan live, visualisasi dapat memperkaya pengalaman penonton.
- c) Koreografi: Gerakan tubuh dapat digunakan untuk menguatkan ekspresi puisi.

5. Unsur yang saling berkaitan

- a) Nada: Nada dalam musik harus sesuai dengan nada emosi yang ingin disampaikan dalam puisi.
- b) Irama: Irama dalam pembacaan puisi harus sinkron dengan irama musik yang mengiringi.

c) Harmoni: Harmoni adalah unsur musik yang saling menyatu agar musikalisasi yang dibawakan bisa enak untuk didengar.

d) Pelafalan: Puisi dibacakan menyesuaikan dengan nada dari musik yang mengiringinya.

Dalam musikalisasi puisi, semua unsur ini harus saling mendukung dan melengkapi untuk menciptakan sebuah karya seni yang utuh dan bermakna.

c. Bentuk-bentuk Musikalisasi Puisi

Musikalisasi puisi dapat disajikan dalam berbagai bentuk, tergantung pada kreativitas penciptanya dan tujuan yang ingin dicapai. Bentuk musikalisasi puisi dibagi menjadi empat, yakni:

1. Musikalisasi puisi iringan

Artinya puisi dibawakan dengan diiringi permainan alat musik, seperti gitar, piano, biola atau lainnya. Jenis musikalisasi ini tetap dibawakan dengan cara pembacaan puisi seperti biasanya, hanya perbedaannya terletak pada iringan musik.

2. Musikalisasi puisi total

Dalam bentuk ini, seluruh isi puisi diubah dan diterjemahkan ke dalam bentuk instrumen musik. Setiap kata, frasa, dan bait dalam puisi diwakili oleh nada, ritme atau harmoni tertentu. Bentuk ini cenderung lebih abstrak dan eksperimental.

3. Musikalisasi puisi lagu

Artinya seluruh isi puisi diubah ke dalam bentuk lagu. Sehingga lirik lagunya berasal dari puisi dan dinyanyikan bersama dengan iringan musik. Melodi, harmoni dan irama musik diciptakan untuk mendukung lirik puisi.

4. Musikalisasi puisi campuran

Artinya puisi dibawakan dengan membaca puisi dengan diiringi musik dan dinyanyikan. Misalnya, sebagaimana puisi dibaca secara lisan, sebagai lagi dinyanyikan, dan diiringi oleh berbagai instrumen musik. Jenis musikalisasi ini merupakan perpaduan antara musikalisasi puisi iringan dan musik.

Musikalisasi puisi adalah bentuk seni yang sangat fleksibel dan memungkinkan berbagai interpretasi. Dengan memilih bentuk yang tepat, puisi dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik dan bermakna.

d. Langkah-Langkah Musikalisasi Puisi

Ada beberapa langkah yang harus diperhatikan sebelum musikalisasi yaitu:

1. Pemilihan puisi

Puisi menjadi unsur utama yang paling penting dalam musikalisasi puisi. Tentukan puisi yang akan dibawakan dengan memperhitungkan tema, lirik serta iringan musik yang akan dipakai. Pemilihan puisi yang tepat akan membantu proses musikalisasi puisi.

2. Penentuan bentuk musikalisasi puisi

Setelah memilih puisi, langkah selanjutnya ialah menentukan bentuk musikalisasi puisi. Pastikan untuk tidak mengubah makna yang

terkandung dalam puisi. Sesuaikan pula tema puisi dengan bentuk musikalisasi puisinya.

3. Penafsiran isi puisi

Agar lebih menjiwai dalam membawakan musikalisasi puisi, tentunya isi atau makna yang terkandung harus ditafsirkan atau dipahami terlebih dahulu. Penafsiran ini mempermudah cara pembawaan dan penjiwaannya.

4. Penentuan irama atau iringan musik

Setelah menafsirkan isi puisi, tentukanlah irama atau iringan musiknya.

Hal ini juga termasuk penentuan alat musik dan tempo dalam membawakan puisinya.

e. Kemampuan Memusikalisasi Puisi

Kemampuan memusikalisasi puisi adalah sebuah keahlian khusus yang menggabungkan pemahaman mendalam terhadap sastra dan musik. Seseorang yang memiliki kemampuan ini dapat “menerjemahkan” emosi, irama dan makna yang terkandung dalam sebuah puisi menjadi sebuah karya musik yang indah dan bermakna.

Pengajaran sastra sangat penting untuk perkembangan anak didik, karna pengajaran sastra pada hakekatnya menanamkan rasa peka terhadap hasil sastra. Agar anak didik dapat rasa keharuan yang diperoleh karena apresiasi sastra. Dengan demikian pengajaran sastra itu tidak hanya mempunyai aspek-aspek latihan teori dan praktik, tetap mempunyai nilai pembentukan watak dan sikap, disamping adanya unsur-unsur kesenangan dan kenikmatan artistik. Salah satu

bentuk kegiatan apresiasi sastra yaitu memusikalisasi puisi, kegiatan memusikalisasi puisi merupakan kegiatan apresiasi puisi yang mempunyai tujuan untuk memahami puisi secara mendalam. Jadi kemampuan memusikalisasi puisi adalah kemampuan siswa untuk mengubah puisi biasa menjadi musikalisasi dengan tidak mengubah makna dalam puisi yang di musikalisasikan.

f. Manfaat Musikalisasi Puisi

Musikalisasi puisi yang dimaksudkan bukan sekedar membacakan puisi dengan iringan permainan musik seperti kebanyakan orang melakukan, tetapi sudah melibatkan penggunaan unsur-unsur musik antara lain: melodi, irama/ritme, harmoni, yang diwujudkan dalam bentuk lembaran musik (partitur).

Untuk lebih memudahkan penyampaian kepada siswa dan guru yang tidak terbiasa membaca notasi balok maupun angka, guru bisa memanfaatkan kaset rekaman yang mudah didapat.

Bagi penyair, menemukan dimensi baru dalam puisi melalui musik, penyair dapat mengeksplorasi makna puisi secara lebih mendalam dan menemukan nuansa yang mungkin terlewatkan saat hanya membaca puisi. Musik memiliki daya tarik universal. Dengan musikalisasi, puisi dapat dinikmati oleh orang-orang yang mungkin tidak terbiasa membaca puisi. Proses musikalisasi dapat membantu penyair untuk lebih menghargai keindahan bahasa dan struktur puisi.

Bagi penikmat seni, perpaduan antara kata-kata indah dan melodi yang menggugah dapat menciptakan pengalaman estetika yang mendalam dan tak terlupakan. Musik dapat membantu penikmat seni untuk lebih memahami makna

dan pesan yang terkandung dalam puisi. Musikalisasi dapat memperkaya pengalaman estetika seseorang dan membuat minat terhadap berbagai bentuk seni lainnya.

Secara umum, proses musikalisasi puisi mendorong kreativitas baik dan penyair, musisi, maupun seniman lainnya yang terlibat. Musikalisasi puisi melibatkan berbagai elemen seni, seperti musik, teater, dan visual. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi. Puisi seringkali mengandung pesan-pesan yang mendalam tentang kehidupan, cinta dan kematian. Musikalisasi puisi dapat memberikan pengalaman spiritual yang kaya.

Dalam ringkasnya, musikalisasi puisi adalah bentuk seni yang mampu menyentuh hati dan pikiran manusia. Dengan memadukan keindahan kata-kata dan melodi yang indah, musikalisasi puisi dapat menjadi sarana untuk menyampaikan pesan, menginspirasi, dan memperkaya kehidupan.

g. Contoh Musikalisasi Puisi

Ada banyak sekali contoh musikalisasi puisi yang bisa ditemukan, baik dari karya seniman profesional maupun hasil karya amatir.

Adapun beberapa contoh musikalisasi puisi adalah puisi yang berjudul “Aku Ingin” karya Sapardi Djoko Damono. “Aku Ingin” sebenarnya merupakan sebuah puisi, namun berubah menjadi lagu berkat dimusikalisasi oleh penciptanya. Berikut lirik dari puisi “Aku Ingin” karya Sapardi Djoko Damono.

Aku Ingin

Karya Sapardi Djoko Damono

Aku ingin mencintaimu dengan sederhana

Dengan kata yang tak sempat diucapkan kayu

Kepada api yang menjadikannya abu

Aku ingin mencintaimu dengan sederhana

Dengan isyarat yang tak sempat di sampaikan awan

Kepada hujan yang menjadikannya tiada

Makna dari puisi “Aku Ingin”, yakni tentang perasaan cinta yang sederhana. Jika ditelusuri lebih dalam, sang penyair ingin menyatakan perasaan cintanya yang sederhana juga tulus kepada sang pujaan hati. Penyair juga memberikan pesan yang jelas bahwa penampilan luar dan kekuatan fisik semata tidak membuat seseorang menjadi pemberani. Seseorang harus memiliki kekuatan pikiran dan kepercayaan diri untuk menjadi benar-benar hebat.

Secara garis besar, puisi ini menyampaikan hasrat untuk mencintai seseorang dengan tulus dan sederhana. Penyair tidak ingin mengungkapkan cintanya dengan kata-kata yang berlebihan atau romantis belaka, melainkan ingin menunjukkan cinta melalui tindakan nyata. Penyair lebih menekankan pada tindakan nyata daripada kata-kata manis, ia ingin membuktikan cintanya melalui perbuatan sehari-hari, puisi ini menggambarkan cinta yang tulus dan murni tanpa adanya kepentingan pribadi.

Lalu ada juga contoh puisi “Aku” karya Chairil Anwar. Selain dikenal sebagai karya puisi, “Aku” juga dikenal sebagai lagu setelah dimusikalisasi oleh penciptanya. Puisi “Aku” karya Chairil Anwar adalah salah satu puisi yang paling ikonik dalam sastra Indonesia. Berikut ini lirik dari puisi “Aku” karya Chairil Anwar.

Aku

Karya Chairil Anwar

Kalau samapi waktuku

‘ku mau tak seorang’kan merayu

Tidak juga kau

Tak perlu sedu sedan itu

Aku ini binatang jalang

Dari kumpulannya terbang

Biar peluru menembus kulitku

Aku tetap meradang menerjang

Luka dan bisa kubawa berlaku

Berlari

Hingga hilang pedih peri

Dan aku akan lebih tidak peduli

Aku mau hidup seribu tahun lagi.

Puisi “Aku” karya Chairil Anwar ini menceritakan tentang perjuangan seseorang yang mempunyai semangat yang tinggi yang tidak mengenal kata lelah, sakit, walaupun ia terluka. Dengan tekadnya yang kuat, ia terus berusaha untuk mencapai tujuannya tanpa memperdulikan banyaknya rintangan yang menghampiri. Adapun makna yang lebih dalam pada puisi ini adalah dapat dibaca sebagai bentuk pemberontakan terhadap nilai-nilai tradisional dan norma-norma sosial yang dianggap membatasi kebebasan individu. Puisi ini juga mengajak pembaca untuk merenungkan tentang identitas, eksistensi dan makna hidup.

4. Pembelajaran Musikalisasi Puisi Menurut Kurikulum Merdeka

Pembelajaran musikalisasi puisi dalam kurikulum merdeka menawarkan pendekatan yang lebih kreatif dan menarik bagi siswa. Kurikulum merdeka memberikan keleluasaan bagi guru untuk mendesain pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa. Dalam konteks musikalisasi puisi, hal ini berarti guru dapat mengeksplorasi berbagai metode dan teknik yang dapat memaksimalkan potensi siswa.

Tujuan pembelajaran musikalisasi puisi dalam kurikulum merdeka adalah siswa diajak untuk lebih memahami dan menghargai keindahan bahasa dan makna yang terkandung dalam puisi. Melalui musikalisasi siswa dapat mengekspresikan diri secara kreatif dengan menggabungkan unsur puisi dan musik. Proses musikalisasi puisi melibatkan kerja sama dalam kelompok, sehingga siswa belajar untuk berkolaborasi dan menghargai pendapat orang lain. Melalui penampilan

musikalisasi puisi di depan kelas atau audiens yang lebih luas, siswa dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan berbicara di depan umum.

Karakteristik pembelajaran musikalisasi puisi dalam kurikulum merdeka adalah siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran, mulai dari pemilihan puisi, menciptakan melodi hingga penampilan. Pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan dan minat masing-masing siswa. Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas. Pembelajaran dilakukan melalui proyek yang menantang siswa untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka pelajari. Selain buku teks, guru dapat menggunakan berbagai sumber belajar seperti video, musik, dan alat musik untuk memperkaya pembelajaran.

Selain itu, adapun tips untuk guru yaitu berikan kebebasan kepada siswa untuk bereksplorasi dan berkreasi. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan memberikan dukungan kepada siswa. Memanfaatkan berbagai sumber belajar untuk memperkaya pembelajaran serta lakukan evaluasi secara berkala untuk melihat perkembangan siswa.

Dengan pendekatan yang tepat, pembelajaran musikalisasi puisi dapat menjadi pengalaman yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya belajar tentang sastra, tetapi juga mengembangkan berbagai keterampilan yang berguna untuk kehidupan mereka.

Pada materi pembelajaran di semester ganjil tahun pembelajaran 2022/2023, penulis membahas tentang materi memahami musikalisasi puisi dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas XI IPS MAS

Islamic Centre Sumatra Utara. Diharapkan, pada materi pembelajaran ini peserta didik dapat memahami bagaimana bentuk musikalisasi yang akan mengiringi sebuah puisi, ekspresi yang menyatukan antara musik dan puisi yang seirama.

Sebelum membahas lebih jauh bagaimana musikalisasi puisi, penulis sebagai pengampu akan menjelaskan materi tentang musikalisasi puisi. Musikalisasi puisi, sering juga disebut sebagai puisi yang dinyanyikan dengan dibantu iringan musik, ada enam langkah untuk mempersiapkan musikalisasi puisi. Materi ini dipelajari dalam mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 11 Kurikulum Merdeka.

Musikalisasi puisi secara umum diartikan sebagai perubahan puisi menjadi lagu yang dinyanyikan dengan diiringi musik. Musikalisasi ini digunakan agar penyampaian suatu teks puisi bisa menjadi lebih beragam dan menarik, Jadi, Musikalisasi puisi menggabungkan antara puisi dengan musik. Tambahan komponen musik pada pembawaan puisi akan membantu para penikmat puisi karena musik dapat memperkuat imaji auditif. Selain itu, musik juga bisa memperkuat unsur nada dan suasana pada puisi, yang akhirnya bisa membantu penikmat puisi dalam memahami perasaan penyair.

Musikalisasi puisi terdiri atas lima unsur utama, yaitu nada, irama, pelafalan, harmoni dan ekspresi. Langkah-langkah untuk mempersiapkan musikalisasi puisi yaitu:

1. Memilih Puisi

Sebelum membuat musikalisasi puisi, langkah pertama yang bisa dilakukan ialah memilih puisi. Selain itu, peserta didik juga bisa mengubah suatu cerpen menjadi sebuah puisi yang nantinya akan dimusikalisasikan.

2. Memahami Puisi

Langkah selanjutnya adalah memahami puisi. Peserta didik bisa memulai dengan membaca puisi yang sudah dipilih secara berulang-ulang. Tujuannya agar bisa memahami dengan jelas tema dan makna yang terkandung di dalam puisi tersebut. Selain itu, perhatikan juga pengimajian dari pilihan kata dan resapi nada serta suasana yang ingin dibangun oleh penyair.

3. Menentukan alat musik

Menentukan alat musik yang akan digunakan untuk musikalisasi puisi. Peserta didik dapat memulai dengan memilih dua atau tiga orang untuk menentukan alat musik yang sesuai untuk mengiringi puisi. Alat musik yang digunakan bisa berupa alat musik tradisional, alat musik modern atau berupa campuran dari kedua jenis alat musik tersebut, tentukan juga alat musik yang akan digunakan, apakah berupa alat musik elektrik atau alat musik akustik. Untuk di awal ataupun sebagai pemula, penulis sebagai guru pengampu lebih mengarahkan peserta didik ke alat musik yang umum digunakan oleh peserta didik dan sering digunakan oleh peserta didik, baik di sekolah ataupun di rumah adalah gitar akustik.

4. Menentukan irama dan lagu

Langkah selanjutnya ialah menentukan irama dan lagu yang akan digunakan dalam musikalisasi puisi. Memilih nada yang akan mengiringi puisi dapat dipengaruhi oleh pemahaman tentang ekspresi yang tepat dari puisi yang sudah dipilih. Dengan memahami tema dan makna yang ingin disampaikan penyair, nada pada puisi bisa lebih mudah untuk ditemukan. Tema dan makna yang dimaksud oleh penyair bisa memberikan inspirasi bagi nada puisi, baik berupa nada gembira, sedih, melankolis, semangat maupun nada lainnya.

5. Mempersiapkan kostum dan efek suara

Sebelum memulai pementasan musikalisasi puisi, perlu dipersiapkan beberapa hal, seperti kostum dan efek suara. Tentukan kostum yang akan digunakan saat pementasan, baiknya memilih kostum yang sesuai dan sopan. Selain itu, perlu dilakukan persiapan efek suara dengan melakukan pemeriksaan mikrofon sesuai dengan kebutuhan

6. Mementaskan musikalisasi puisi

Pementasan musikalisasi puisi ini dipengaruhi oleh artikulasi dan vokal yang jelas, serta penghayatan terhadap puisi. Ekspresi yang tepat juga bisa menjadi penunjang dalam penyajian dan penyampaian makna puisi kepada penonton. Selain mempersiapkan musikalisasi puisi, ada faktor utama yang harus diperhatikan oleh peserta didik dalam membaca puisi yang diiringi oleh musikalisasi adalah sebagai berikut :

a) Ekspresi

Ekspresi atau mimik adalah pengungkapan wajah dalam menunjukkan maksud, perasaan, dan gagasan sesuai makna puisi. Misalnya, puisi yang bermakna sedih tentu harus diekspresikan dengan wajah yang sedih juga.

b) Gerak tubuh

Gerak tubuh atau gestur adalah cara tubuh bersikap dan bergerak sesuai dengan penghayatan terhadap puisi yang dibacakan.

c) Vokal

Vokal adalah bagaimana cara terdengar jelas dengan memperhatikan volume suatu sesuai kebutuhan dalam pembacaan puisi.

d) Lafal

Lafal adalah kejelasan dan ketepatan dalam pengucapan bunyi bahasa yang membentuk baris atau kata dalam suatu puisi.

e) Tekanan

Tekanan adalah pemberian nada dalam bentuk keras dan pelan pada setiap kata dalam puisi. Misalnya, kata yang maknanya akan ditegaskan bisa diucapkan dengan nada yang lebih keras dibanding kata lainnya.

f) Jeda dan Tempo

Jeda adalah proses berhenti sejenak pada suatu kata atau baris dalam pembacaan puisi dengan tujuan menghayati makna puisi dan tidak

terlihat terburu-buru. Adapun tempo adalah proses pembentukan alunan irama pembacaan puisi.

g) Intonasi

Intonasi adalah ketepatan penyajian tinggi rendah nada pada setiap baris puisi sehingga membentuk semacam pola nada atau lagu.

5. Langkah-langkah Pembelajaran di Kelas

Langkah awal dalam pembelajaran yang efektif adalah menciptakan suasana yang menarik dan memotivasi siswa. Pendahuluan yang baik akan mengundang rasa ingin tahu siswa dan membuat mereka siap untuk belajar. Guru dapat memulai dengan mengajukan pertanyaan yang menantang, menceritakan kisah yang relevan atau melakukan demonstrasi singkat yang menarik perhatian. Tujuannya adalah untuk menghubungkan materi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa dan menciptakan ikatan emosional yang kuat dengan materi pelajaran.

Setelah pendahuluan, guru perlu menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang jelas dan mudah dipahami. Penggunaan bahasa yang sederhana, contoh-contoh yang relevan serta media pembelajaran yang menarik seperti gambar, video atau simulasi dapat membantu siswa aktif dalam proses pembelajaran, misalnya dengan meminta mereka untuk memberikan contoh, menjawab pertanyaan atau berdiskusi dalam kelompok.

Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran di dalam kelas adalah sebagai berikut:

Tabel 2.7
Langkah-langkah pembelajaran di kelas

No.	Tahap	Langkah-langkah
1	Penyusunan Rencana Pembelajaran Berbasis Kompetensi	Langkah pertama dalam implementasi Kurikulum Merdeka adalah penyusunan rencana pembelajaran yang berbasis kompetensi. Guru perlu memahami secara mendalam kompetensi yang harus peserta didik capai dan merancang pembelajaran yang dapat membantu peserta didik mencapai kompetensi tersebut. Rencana pembelajaran harus mencakup berbagai metode pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa.
2	Peningkatan Keterlibatan Siswa dalam Proses Pembelajaran	Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung partisipasi aktif peserta didik. Metode pembelajaran yang kolaboratif dan interaktif harus ada untuk memastikan bahwa setiap peserta didik terlibat secara maksimal dalam pembelajaran.

3	Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran	Teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Guru perlu memanfaatkan berbagai aplikasi dan platform digital untuk mendukung proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, interaktif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.
4	Evaluasi Berkelanjutan	Evaluasi merupakan bagian integral dari proses pembelajaran. Guru perlu melakukan evaluasi secara berkelanjutan untuk memantau kemajuan siswa dan mengidentifikasi area yang perlu perbaikan. Evaluasi dapat dilakukan dalam bentuk, mulai dari ujian tertulis hingga proyek berbasis keterampilan.

Suasana kelas yang kondusif sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang positif, aman dan menyenangkan. Hal ini dapat dilakukan dengan cara membangun hubungan yang baik dengan siswa, memberikan penghargaan atas prestasi siswa dan menciptakan suasana yang inklusif.

B. Kerangka Konseptual

Puisi adalah ragam sastra yang merupakan penghayatan kehidupan manusia secara totalitas dan dipantulkan oleh penciptanya dengan segala peribadinya, pikirannya, perasaannya, kemauannya dan lain-lain melalui bahasa, serta terikat oleh ritma dan rima. Sebagaimana disebutkan di atas bahwa unsur fisik salah satunya adalah diksi. Dalam menulis juga diksi sangatlah penting selain aturan atau hal-hal yang dibutuhkan dalam menulis. Sebagaimana dikatakan di atas bahwa diksi adalah pemilihan kata yang digunakan oleh sang penyair dalam puisinya. Karena puisi bersifat memiliki bahasa yang padat maka pemilihan kata yang sesuai dan mengandung makna harus dilakukan. Pemilihan kata dilakukan dengan pertimbangan irama, nada dan estetika (Keindahan bahasa).

Guru dapat menentukan bentuk evaluasi yang akan dilakukan pada proses evaluasi pembelajaran. Bentuk evaluasi pembelajaran tidak selalu bentuk ujian, dapat dilakukan dalam bentuk mengadakan kegiatan berupa membacakan puisi dengan cara dilagukan, diberi irama, atau diiringi musik yang sesuai dengan isi puisi. Namun, ujian adalah bentuk evaluasi pembelajaran yang sering digunakan dalam dunia pendidikan, mulai dari ujian tertulis, ujian lisan, atau ujian berbasis komputer.

Berkaitan dengan tenaga pendidik, pemerintah menuntut guru untuk mampu mengintegrasikan pembelajaran dengan penggunaan teknologi. Guru harus menguasai teknologi dan menerapkannya dalam proses belajar mengajar. Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan tidak berhenti pada proses belajar

mengajar saja, akan tetapi dalam hal evaluasi pembelajaran juga harus memanfaatkan teknologi apabila situasi dan kondisi di lapangan memadai. Karena evaluasi pembelajaran itu sendiri merupakan rangkaian dari proses pembelajaran, dan seorang guru wajib melakukan evaluasi dalam pembelajaran yang dilakukan.

Dibawah ini merupakan penjelasan dari kerangka penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini :

1. Tahap Perencanaan Penelitian

a) Observasi

Untuk tahap observasi dilakukan dengan meninjau dan secara langsung mengamati ke lokasi yaitu MAS Islamic Centre Sumatra Utara, yaitu objek dari penelitian ini guna mendapatkan informasi yang sesuai yang dilakukan dengan cara mewawancarai salah satu pihak sekolah tersebut.

b) Perumusan Masalah

Pada penelitian ini perumusan masalah yang akan dilakukan ialah bagaimana membangun Sistem Pendukung Keputusan Siswa Terbaik di MAS Islamic Centre Sumatra Utara menggunakan Metode *Simple Additive Weighting* (SAW).

c) Penentuan Tujuan Masalah

Penentuan tujuan penelitian pada penelitian yaitu agar dapat mempermudah menentukan siswa terbaik di MAS Islamic Centre Sumatra Utara dengan membangun sistem pendukung keputusan

penentuan siswa terbaik dengan menggunakan Metode *Simple Additive Weighting* (SAW).

2. Tahap Pengembangan Sistem

Untuk tahap pengembangannya peneliti menggunakan metode *waterfall*.

Berikut ini adalah tahapan-tahapan yang akan dilakukan, yaitu :

a) Analisis Kebutuhan

Gambaran tentang rencana yang akan dibuat dari perancangan struktur data dan permodelannya dilakukan pada tahap ini dengan memanfaatkan *Unified Modeling Language* (UML) yang berupa *activity diagram*, *use case diagram*, dan *Entity Relationship Diagram* (ERD), yaitu agar aplikasi yang akan dibuat bisa berfungsi sesuai dengan kebutuhannya.

b) Design

Pada tahap ini dilakukan pengubahan kebutuhan yang awalnya berupa konsep sistem dari *software* yang hendak dibuat menjadi *design* dalam bentuk tahap paling awal.

c) Implementasi

Pada tahap implementasi dilakukan untuk menyelesaikan masalah dengan cara mengubah kebutuhannya yang berbentuk konsep spesifikasi sistem dari *software* yang hendak dibuat menjadi *coding*, selanjutnya tampilan aplikasi didesai dengan lengkap menggunakan bahasa pemrograman yang tersedia.

d) Pengujian

Pada Tahap ini pengujian dilakukan untuk sistem yang telah dibangun, yaitu sistem yang sudah dibuat apakah bisa dijalankan sesuai dengan perancangan dan analisa yang telah diatur dengan baik.

3. Tahap Penyajian Data Penelitian

Untuk tahap ini dilakukan untuk mengolah dan menyajikan hasil penelitian berupa data yang sudah dilaksanakan dengan menggunakan metode *usability testing* berdasarkan Nielsel Model.

4. Tahap Kesimpulan Penelitian

Untuk tahap kesimpulan ialah tahap terakhir dari penelitian yang dilakukan dengan cara mengambil kesimpulan dari hasil penelitian terhadap sistemnya.

C. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan judul yang diteliti oleh peneliti antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Pradana pada tahun 2019 dalam pengujian Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Siswa Berprestasi Berbasis Website dengan Metode *Simple Additive Weighting* di SMP Negeri 22 Surakarta menunjukkan tingkat kevalidan perhitungan sistem ini dengan excel 100%.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Gunawan pada tahun 2019 yang menentukan pemilihan guru terbaik di SMA Negeri Kutacane. Dengan menggunakan 5 kriteria yaitu kedisiplinan, prakarsa, prestasi, tanggung jawab dan menjaga nama baik sebagai pendidik. Hasil penelitian tersebut

menyimpulkan bahwa metode SAW dapat memberikan keputusan terbaik dalam pemilihan guru terbaik dan menyelesaikan permasalahan pemilihan dengan banyak kriteria dan alternatif.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Leni Natalia Zulita pada tahun 2018 dengan judul Sistem Pendukung Keputusan menggunakan Metode SAW Untuk Penilaian Dosen Berprestasi (Studi Kasus di Universitas Dehasen Bengkulu). Dalam penelitian ini proses penentuan prestasi dosen menggunakan beberapa kriteria yaitu: Kualifikasi Pendidikan, Pembelajaran, Penelitian, Jurnal, dan Pengabdian Pada Masyarakat. Hasil dari sistem yang dibuat adalah untuk menentukan Dosen yang memiliki nilai tertinggi dan teratas, dan akan dijadikan sebagai Dosen yang berprestasi.