



Development of Learning Media "Dice" And "Poetry Box" on Poetry Writing Materials for Tenth Grade Students of Senior High School

Chafit Ulya

Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

chafit.u@gmail.com

Angelita Widyawati

Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

angelita120302@gmail.com

Noerzada Febriana

Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

noerzadafe@gmail.com

Rizal Dwi Prassetiyo

Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

rizaldwi208@gmail.com

Rizky Wulan Sari

Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

rizkyws83@gmail.com

Tika Tifani

Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

tikatifani24@gmail.com

Abstract

This study aims to develop a dice and box-based learning media with an internet-based learning model that uses various web pages on the internet, the web pages used include canva, google form and id.pillapp.com. This media is used as Indonesian language learning in the basic competence of poetry text at the high school level. The development of this learning media uses the Research and Development (R&D) method. in the Research and Development (R&D) method there are three main stages that must be carried out. The three main stages are initial information data collection, product development, and product validation trials. This research was conducted by conducting interviews with Indonesian language teachers at MAN 2 Madiun through the media zoom meeting to find out what media was used before and what obstacles were faced

by educators at the school. Students are faced with difficulties in being able to determine the theme and choose the right diction so that the poetry has a beautiful rhythm, so learning dice and poetry boxes can be used as a solution for teachers to be able to motivate students to explore ideas and maximum poetry results. Learning poetry dice and boxes can also improve the means used by teachers in conveying poetry text learning material effectively, efficiently, and interestingly.

Keywords: *dice and box; Research and Development (R&D); learning iMedia; game.*

Pengembangan Media Pembelajaran Dadu dan Kotak Puisi Materi Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA

Chafit Ulya

Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

chafit.u@gmail.com

Angelita Widyawati

Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

angelita120302@gmail.com

Noerzada Febriana

Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

noerzadafe@gmail.com

Rizal Dwi Prasetyo

Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

rizaldwi208@gmail.com

Rizky Wulan Sari

Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

rizkyws83@gmail.com

Tika Tifani

Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

tikatifani24@gmail.com

Abstrak

Penelitian dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan dadu dan kotak dengan model pembelajaran berbasis internet yang menggunakan berbagai laman web yang ada di internet, laman web yang digunakan antara lain canva, google form dan id.pillapp.com. Media ini

digunakan sebagai pembelajaran bahasa Indonesia dalam kompetensi dasar teks puisi pada tingkat SMA. Pengembangan media pembelajaran ini mengaplikasikan metode Research and Development (R&D). Dalam metode Research and Development (R&D) terdapat tiga tahapan pokok yang harus dilakukan. Tiga tahapan pokok itu adalah pengumpulan data informasi awal, pengembangan produk, dan uji coba validasi produk. Data penelitian ini didapatkan dengan melakukan wawancara kepada guru bahasa Indonesia MAN 2 Madiun melalui media zoom meeting untuk mengetahui media digunakan sebelumnya dan kendala seperti apa yang dihadapi oleh pendidik di sekolah tersebut. Peserta didik dihadapkan dengan kesulitan untuk dapat menentukan tema dan pemilihan diksi yang tepat agar puisinya berirama indah, maka pembelajaran dadu dan kotak puisi dapat dijadikan solusi bagi guru untuk dapat membangkitkan motivasi peserta didik untuk menggali ide dan hasil puisi yang maksimal. Pembelajaran dadu dan kotak puisi juga dapat meningkatkan sarana yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran teks puisi secara efektif, efisien, dan berdaya tarik (interesting).

Kata kunci: dadu dan kotak; Research and Development (R&D); media pembelajaran; permainan

A. Pendahuluan

Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 merupakan satu di antara empat tujuan nasional bangsa Indonesia. Sebagaimana yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945, salah satu tujuan nasional Indonesia ialah '*mencerdaskan kehidupan bangsa*'. Oleh sebab itu banyak upaya yang telah dilakukan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, salah satu di antaranya ialah dengan terus memperbaiki tenaga pendidik yang berkualitas dengan beragam aspek kompetensi guru dalam pengimplementasian teknologi pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Hal ini tentu dikarenakan perkembangan zaman yang juga turut mengubah kemajuan dalam pendidikan. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan berperan penting terhadap pencapaian kemampuan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik peserta didik. Dengan demikian suatu aktivitas pembelajaran memiliki nilai yang sangat penting bagi hasil pembelajaran peserta didik.

Namun, selama proses kegiatan pembelajaran di kelas masih umum ditemui sikap atau perilaku peserta didik yang mengganggu kegiatan pembelajaran berlangsung. Melihat masih adanya fakta tersebut guru harus melakukan berbagai tindakan preventif untuk mengontrol tingkah laku peserta didik yang menunjukkan tendensi mengganggu keberjalanan proses pembelajaran. Guru harus berupaya menciptakan kondisi belajar yang kondusif, aktif, kreatif, inovatif, dan yang paling penting adalah optimal sehingga kegiatan belajar mengajar dapat

diterima peserta didik dengan menyenangkan. Apabila menyenangkan maka proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Kunci dari penciptaan kondisi belajar yang efektif dan efisien serta menyenangkan bagi peserta didik adalah bagaimana cara guru tersebut menyampaikan materi pembelajaran.

Dalam Kurikulum 2013 memang telah disediakan materi pembelajaran untuk semua mata pelajaran termasuk bahasa dan sastra Indonesia baik dalam bentuk buku pegangan peserta didik maupun buku pegangan guru. Namun, hal ini tidak menutup kesempatan bagi setiap guru bahasa dan sastra Indonesia untuk mengembangkan materi pembelajaran yang dapat disusun dalam bentuk bahan ajar. Dengan ketersediaan bahan ajar maka guru dapat mengembangkan media-media yang digunakan dalam menyampaikan bahan ajar tersebut. Salah satu upaya dalam menciptakan kondisi belajar yang efektif dan efisien adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam pengimplementasian pembelajaran. Sayangnya kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran masih sangat minim. Berbagai argumen di atas memberikan motivasi bagi penulis untuk menganalisis bagaimana pentingnya pengembangan media pembelajaran. Penulis memilih media pembelajaran bahasa Indonesia khususnya KD puisi. Peserta didik selalu memiliki masalah yang sama mengenai menulis puisi. Mereka lebih sulit dalam mencari ide dan menghubungkan diksi-diksi agar menjadi indah karena dalam puisi lebih menekankan sastra pada tiap kalimatnya, maka pemilihan diksi-diksinya perlu diperhatikan. Peserta didik di jenjang SMA belum dapat dikatakan memiliki perbendaharaan kosa kata sebanyak orang dewasa. Oleh sebab itu media pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi teks puisi harus inovatif dan membangkitkan motivasi peserta didik untuk menggali ide dan mendapatkan hasil puisi yang memuaskan. Penerapan tiga kata ajaib atau *three amazing words* belum dirasa diterapkan oleh guru dalam mengajarkan materi menulis teks puisi. Metode ini efektif untuk menstimulasi ide dan pemilihan diksi peserta didik dalam menulis puisi. Guru menyediakan tiga kata untuk kemudian dimuat dalam puisi peserta didik. Melalui tiga kata tersebut peserta didik akan berusaha menyambungkannya menjadi sebuah puisi yang indah. Dipadukan dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, maka pembelajaran dengan materi teks puisi akan lebih baik. Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan meningkatkan sarana yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran teks puisi kepada peserta didik agar proses pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, efisien dan berdaya tarik (*interesting*).

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh oleh olin Yavi Lutfatin yang berjudul “**Pengembangan Media** Permainan Imajinasi Dalam Pembelajaran Menulis Puisi

Bagi Siswa Kelas VIII di MTsN 9 Kediri” (Lutfina, 2020) dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media berbasis permainan layak diterapkan dalam materi pembelajaran menulis puisi. Penelitian lain yang sesuai dengan konsep media Kotak Puisi yang dikembangkan adalah penelitian yang dilakukan oleh Tri Wulandari, Amir Fuady, dan Sumarwati yang berjudul “Peningkatan Motivasi dan Kemampuan Menulis Puisi Melalui Penerapan Metode Menulis Berantai pada Siswa Sekolah Menengah Atas”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa dengan menggunakan teknik kata berantai efektif. Kemampuan peserta didik dalam menulis puisi dengan skor menulis puisi minimal 65 (KKM) pada siklus I, II, dan III terus mengalami peningkatan hingga menunjukkan hasil akhir sebesar 87,88%.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). (Sugiyono., 2016) menyatakan bahwa metode Research and Development merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur pengembangan ini mereduksi langkah-langkah pengembangan dari (Borg & Gall, 1989) meliputi tiga pokok sebagai berikut, yakni pengumpulan data informasi awal, pengembangan produk, dan uji coba validasi produk. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan yang ada berdasarkan bidang pengujian dalam pengaturan di mana ia akan digunakan akhirnya dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian.

B. Pembahasan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah penelitian yang dilakukan kemudian diujicobakan kepada peserta didik untuk mengetahui persepsi peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, produk yang dikembangkan dikategorikan sangat baik dengan perolehan skor rata-rata 83%. Peserta didik menyatakan bahwa (1) berita, video, gambar, dan lagu yang ditampilkan dalam halaman inti menarik, dan (2) pembelajaran lebih menyenangkan dengan menggunakan media permainan imajinasi karena mempermudah dalam menemukan ide.

Pembelajaran menurut (Sutrisno, 2011) adalah sebuah proses komunikasi yang memiliki tujuan tertentu yang terdapat proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui saluran, sarana, atau media tertentu. Sedangkan menurut (Kristiantari, 2010) pembelajaran merupakan proses pengemasan informasi dan kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu memudahkan peserta didiknya agar dapat mencapai

tujuan belajar yang diharapkan. Melalui dua definisi pembelajaran tersebut dapat dirumuskan bahwa pembelajaran bahasa merupakan proses aktivitas atau kegiatan penyampaian informasi dengan sarana komunikasi yang membantu peserta didik agar dapat memahami dan meningkatkan kompetensi dalam berkomunikasi secara lisan maupun tertulis, serta menghargai karya cipta sastra.

(Waluyo, 1995) memberikan definisinya mengenai puisi, menurutnya puisi merupakan karya sastra dengan media bahasa yang diefektifkan, dipersingkat, dan diberi rima dengan bunyi yang padu dan pemilihan kata yang kias (imajinatif). Sejalan dengan hal itu, Herman J Waluyo dalam (Waluyo, 1995) juga memberikan definisi yang lebih mendalam tentang puisi. Menurutnya puisi adalah bentuk karya sastra yang mengekspresikan pikiran dan perasaan penyair secara imajinatif dan disusun dengan mengonsentrasikan struktur fisik dan batinnya. (Rohani, 1887) menyatakan bahwa media sebagai segala sesuatu yang dapat diidentifikasi dengan indera yang berfungsi sebagai perantara / sarana / alat untuk proses komunikasi. Sedangkan (Sardiman., 1996) mengemukakan definisi media, ia berpendapat bahwa media berguna sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Secara sederhananya media merupakan sesuatu yang dapat diindrai dan berfungsi sebagai sarana dalam proses komunikasi. (Asnawir, 2002) mengemukakan definisi media dalam pembelajaran bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audiens atau peserta didik sehingga dapat meningkatkan terjadinya proses belajar pada dirinya. Dapat disimpulkan, media dalam pembelajaran merupakan sarana yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik agar proses pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, efisien dan berdaya tarik.

Menurut Hamalik dalam (Azhar & Arsyad, 2010) bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Secara sederhananya penggunaan media dalam pembelajaran ditujukan agar tahap pengenalan atau penyampaian materi dapat berjalan secara efektif dan efisien bagi peserta didik. Sementara itu menurut (Hamid et al., 2020) manfaat media pembelajaran dapat mencakup ; 1) Membantu proses belajar siswa secara optimal, 2) Meningkatkan minat dan motivasi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran dan meningkatkan antusiasme peserta didik dalam belajar, dan 3) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.

Media sebagai alat penyampaian pesan harus disesuaikan dengan konteks yang penggunaannya. Media dianggap sebagai konteks yang berfungsi sebagai konteks sosial di lingkungan siswa saat belajar. Media berperan penting dalam penyaluran pesan pembelajaran sehingga perlu dirancang sedemikian rupa dengan baik agar tercapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik, kelebihan, dan kekurangan sehingga perlu adanya rancangan sistematis terhadap penggunaan media dan penyalurannya agar dirasa maksimal di setiap kegiatan belajar mengajar. Peran media pembelajaran adalah sebagai komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik lebih maksimal serta interaksi bersifat banyak arah. Media pembelajaran mengandung pesan yang dapat merangsang peserta didik untuk lebih aktif dalam belajar dan mencegah atau mengurangi rasa bosan siswa. Sehingga media pembelajaran dapat berperan sebagai ; 1) Siswa memiliki kemampuan untuk menangkap materi pembelajaran dengan baik, 2) Media dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa untuk belajar, 3) Media dapat menampilkan atau merekam suatu peristiwa dengan berbagai cara yang disesuaikan dengan keperluan tertentu. Pendidik ketika melakukan pembelajaran bersama peserta didik harus mempertimbangkan beberapa prinsip dalam menentukan media pembelajaran yang ingin dikembangkan secara tepat. (Asmuki, 2021) menyebutkan prinsip tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Prinsip daya guna serta efisiensi . Pada prinsip daya guna serta esensi merupakan keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Media yang dapat memenuhi kriteria daya guna serta efisiensi sebaiknya dapat memotivasi peserta didik dalam belajar serta meningkatkan modul yang diinformasikan.
- 2) Prinsip tingkatan kognitif peserta didik .Dalam memilih media pengajaran harus berdasarkan pada tingkat kognitif peserta didik. Penggunaan media yang nyata tetapi masif lebih baik digunakan dari pada sesuatu yang samar.
- 3) Prinsip Interaktivitas alat pendidikan Pada prinsip ini pendidik wajib berpedoman pada seberapa banyak peserta didik yang dapat berkomunikasi dengan temannya. Apabila interaktif peserta didik bagus dan meningkat maka semakin baik media pendidikan tersebut.
- 4) Ketersediaan alat pendidikan. Pada ketersediaan alat pendidikan pendidik harus memperhatikan dan mempertimbangkan alat pendidikan, sehingga apa yang telah direncanakan tepat dengan tujuan yang akan dicapai.
- 5) Kompetensi pendidik mengoperasikan media pembelajaran, Media pembelajaran harus dirancang sesuai dengan kompetensi pendidik. Media

pembelajaran ini merupakan komponen yang digunakan ketika proses belajar mengajar.

- 6) Pembagian waktu Menentukan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan pembagian waktu yang sudah ditetapkan.
- 7) Keamanan penggunaan alat pembelajaran

Pendidik harus cermat dalam menentukan alat pembelajaran. Karena jika tidak cermat dalam memilih alat pembelajaran akan menimbulkan kefatalan seperti justru peserta didik susah memahami dengan media pembelajaran yang diberikan oleh pendidik.

1. Pengembangan Media Dadu dan Kotak Puisi

a. Pengumpulan Data dan Informasi

Di masa yang masih pandemi ini MAN 2 Madiun sudah melaksanakan Pembelajaran Tatap Muka (PTM). Alasan dari dilaksanakan kembali PTM adalah kondisi pandemi di Kota Madiun yang sudah terkendali dan pemerintah juga sudah memberikan izin bagi sekolah untuk melaksanakan PTM. Problematika mengajar lebih banyak terjadi ketika masa pembelajaran dalam jaringan (daring) dilaksanakan dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka sebelum pandemi. Hal tersebut dikarenakan peserta didik dituntut untuk mandiri sedangkan guru tidak dapat mengontrol perkembangan kemampuan dalam pembelajaran peserta didik secara intens. Dalam pembelajaran daring problematika yang sering terjadi pada guru dan peserta didik adalah fasilitas pembelajaran (gawai, laptop, kuota internet) dan wawasan mengenai teknologi. Peserta didik juga cenderung menjadi generasi yang maunya serba instan dalam mengerjakan soal maupun penugasan. Akibatnya banyak kecurangan yang terjadi selama pembelajaran daring. Dikarenakan hal tersebut, muncul problema baru saat PTM dilaksanakan kembali. Peserta didik merasa kewalahan mengikuti pembelajaran. Hal ini ditandai dengan ketidakmampuan peserta didik apabila diberikan pertanyaan selama pembelajaran berlangsung dan ketidakdisiplinan dalam mengumpulkan penugasan yang pada akhirnya menciptakan ketidakkondusifan kelas.

Membahas mengenai kekondusifan kelas, narasumber mengatakan sebenarnya peserta didik cenderung lebih semangat dan kondusif saat mengikuti suatu pembelajaran di pagi hari, tetapi sayangnya tidak semua jam mata pelajaran bahasa Indonesia diberikan di jam pagi bagi semua kelas. Apalagi bagi peserta didik, jika mendengar pembelajaran bahasa Indonesia selalu erat kaitannya dengan rasa bosan. Akhirnya muncul problematika baru, yakni peserta didik akan melakukan kegiatan yang membuat mereka merasa tidak bosan, seperti mengobrol

dengan teman, mengerjakan mata pelajaran lain, atau bahkan yang lebih parah adalah tidur. Inilah yang memperparah tingkat kekonduksian pembelajaran di dalam kelas, oleh karena itu, sebagai guru bahasa Indonesia kita harus mampu mengatasi rasa bosan yang terjadi pada diri peserta didik saat pembelajaran sedang berlangsung. Narasumber mengatakan terdapat beberapa metode mengajar yang sudah beliau terapkan dalam pembelajarannya sebagai sarana mengatasi rasa bosan dalam diri peserta didik. Selama pembelajaran bahasa Indonesia, narasumber tidak hanya terus menerus melakukan metode ceramah seperti yang umumnya dilakukan oleh guru mata pelajaran sejarah.

Metode mengajar yang digunakan oleh narasumber dalam mengampu pembelajaran bahasa Indonesia adalah perpaduan dari metode ceramah, tanya jawab, diskusi kelompok, penugasan, dan praktik atau presentasi. Cara yang narasumber terapkan adalah memperbanyak literasi secara individu pada peserta didik untuk memahami materi, menguji pemahaman peserta didik melalui tanya jawab (tujuannya agar peserta didik serius dalam melakukan kegiatan literasi), membagi dalam beberapa kelompok diskusi, memperbanyak latihan soal atau penugasan, dan melakukan praktik atau presentasi hasil diskusi baik secara individu maupun kelompok. Apabila semua cara telah dilakukan tetapi peserta didik masih menunjukkan gejala bosan, maka narasumber akan mengajar peserta didik untuk bermain games, bernyanyi, atau observasi ke luar kelas. Tidak semua KD yang digunakan efektif dan efisien dengan menerapkan metode yang sama, sehingga penggunaan metode harus menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Misalnya tidak semua materi menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja. Jika ditinjau dari segi keefektifan, ada beberapa materi yang efektif menggunakan metode ceramah atau ada yang efektif dengan menggunakan metode observasi secara langsung ke lapangan. Penggunaan metode bergantung pada materi yang akan diajarkan.

Dari segi keefektifan, ada beberapa peserta didik yang aktif dan merespon dalam pembelajaran. Selain itu, ada pengaruh kecenderungan fokus siswa beberapa jam tertentu yang bisa terjadi di waktu pagi, siang, maupun menjelang sore. Pembagian kelas unggulan juga berpengaruh kepada keefektifan siswa, misalnya kelas model dan SKS dua tahun banyak siswa yang aktif karena termasuk kelas unggulan. Berbeda dengan kelas IPS yang tergolong memiliki sifat santai dan suka main, ketika diberi materi responnya kurang. Adapula kelas reguler IPA juga tergolong lebih banyak dibanding kelas IPS.

Pembelajaran di MAN 2 Madiun lebih banyak memusatkan kepada siswa, sehingga bukan guru sebagai pusatnya. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil, jika dirasa hidup dan ada respon atau timbal balik antara guru dan siswa. Sumber belajar siswa berupa buku acuan yang

digunakan adalah dengan memanfaatkan fasilitas buku pengayaan di sekolah. Sekolah telah menyediakan buku paket dan LKS yang digunakan sebagai acuan sehari-hari sehingga guru dapat mengarahkannya lebih mudah karena siswa sudah menyimak dan membaca. Selain itu, guru telah menginformasikan KD apa saja yang akan dibahas pada pembelajaran agar siswa dapat membaca terlebih dahulu, kemudian guru akan memandu proses diskusi pada kelas esok hari. Buku utama yang digunakan adalah terbitan Intan Pariwara dan buku pengayaan guru akan mengarahkan siswa untuk meminjam di perpustakaan dan memanfaatkan internet untuk mencari informasi.

Fasilitas yang disediakan sekolah per kelas antara lain adalah LCD, papan tulis, alat tulis, dan lain sebagainya. Fasilitas itu dimanfaatkan guru untuk dapat menunjang pembelajaran dengan media power point maupun penayangan video singkat sesuai dengan materi pembelajaran yang dibawakan. Selain itu, adanya perpustakaan sekolah juga dirasa sebagai fasilitas yang menunjang proses pembelajaran siswa, dengan hal tersebut guru dapat mengajak siswa untuk belajar di luar dan mencari informasi tambahan yang tidak dapat ditemukan dalam buku utama.

b. Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik

Analisis kebutuhan peserta didik merupakan langkah awal dalam pengembangan media. Analisis kebutuhan peserta didik menjadi acuan sekaligus pedoman bagi pengembangan media yang akan dilakukan. Hasil analisis diperoleh bahwa metode mengajar yang disukai peserta didik kelas X MAN 2 Madiun pada KD menulis puisi yaitu ketika mereka dibawa keluar kelas, karena ketika mereka bosan di dalam kelas dan guru mengarahkan untuk belajar di luar kelas mereka merasa senang. Pada pembelajaran diluar kelas guru mengajak siswa untuk mengamati lingkungan sekitar, untuk menemukan inspirasi yang nantinya dituangkan dalam sebuah karya berupa puisi. Ketika belajar di luar kelas mereka dapat belajar secara lebih mendalam melalui objek-objek yang dihadapi daripada jika belajar di dalam kelas yang memiliki banyak keterbatasan. Peserta didik akan beradaptasi dengan lingkungan, alam sekitar, serta dengan kehidupan masyarakat ketika belajar di luar kelas. Namun sayangnya pembelajaran di luar kelas tidak sepenuhnya selalu dapat dilakukan. Terdapat solusi atas hal tersebut, untuk tetap menciptakan rasa antusias, senang, dan termotivasi dalam diri peserta didik tanpa harus membawa mereka ke luar kelas, yakni dengan metode permainan. Selain observasi secara langsung, peserta didik juga menyukai kegiatan yang melibatkan mereka secara terus menerus seperti permainan.

Hasil analisis kebutuhan ini diperoleh dari wawancara yang dilakukan kepada beberapa peserta didik kelas X di MAN 2 Madiun melalui perantara guru mereka. Hasil yang didapatkan

keseluruhan peserta didik memberi pendapat bahwa mereka masih mengalami permasalahan mengenai menulis puisi, khususnya pada pemilihan diksi yang digunakan agar lebih terkesan memiliki unsur sastra. Puisi-puisi yang mereka hasilkan masih menggunakan kalimat dan diksi yang lugas, dalam artian belum menerapkan makna tersirat dan unsur sastra di dalamnya. Selain itu, peserta didik juga mengalami kendala dalam menentukan tema yang digunakan pada puisi yang akan mereka tulis. Problema lain adalah pada hasil penilaian. Penilaian mengenai materi puisi pemahaman peserta didik tentang pemahaman menulis dan membaca teks puisi dirasa kurang. Kaitannya dengan menulis masih banyak peserta didik yang tidak mahir dalam menulis puisi atau mencipta puisi. Kaitannya dengan membaca juga demikian tidak semua peserta didik bisa membaca puisi dengan baik dan penghayatan yang bagus.

Media ajar yang digunakan selama pembelajaran bahasa Indonesia secara umum terkhusus pada materi teks puisi di MAN 2 Madiun, narasumber menggunakan beberapa macam media untuk mendukung pembelajaran yang sedang berlangsung, antara lain ringkasan dari buku ajar berupa *power point*, objek di lingkungan sekitar sebagai bahan observasi (dapat berupa benda, situasi, berita, dll.), dompet puisi, dan permainan bola.

Dompet puisi merupakan sebuah media pembelajaran berupa permainan yang dibuat sendiri oleh narasumber. Narasumber membuat sebuah papan yang terbuat dari *styrofoam*. Kemudian, narasumber membuat dompet dari kertas lipat/kertas origami dan diisi dengan beberapa gambar. Dompet yang dibuat berjumlah 6, selanjutnya dompet diberi angka 1 sampai 6, lalu ditempel pada papan yang telah dibuat. Saat di dalam kelas, narasumber akan memanggil siswa ke depan satu persatu. Siswa diminta untuk melempar dadu yang telah disediakan. Lalu siswa mengambil dompet sesuai dengan angka yang didapat dari lemparan dadu. Sebagai tugas, siswa diminta untuk membuat teks puisi berdasarkan pada gambar di dalam dompet yang telah didapat.

Permainan bola, juga merupakan permainan yang dibuat oleh narasumber sendiri dengan cara menuliskan tema pada selembar kertas. Kemudian, kertas tersebut dibentuk seperti bola. Lalu, narasumber akan melemparkan bola kertas tersebut ke meja siswa yang telah berkelompok. Selanjutnya, siswa bersama kelompok diminta untuk membuat teks puisi dengan tema yang telah didapat. Kedua permainan ini, dompet puisi dan permainan bola diakui oleh narasumber dapat meningkatkan keaktifan dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Jadi berdasarkan analisis diperoleh hasil bahwa kombinasi media pembelajaran paling cocok adalah media permainan dan puisi berantai. Hal ini berguna untuk melatih kreatifitas siswa dalam membuat puisi. Dimana siswa langsung

menyusun kata saat itu juga ketika sampai pada gilirannya membacakan sambungan dari puisi yang harus dibacakan.

Didapati dari hasil penilaian peserta didik pada *pre test* maupun *post test* juga dirasa masih belum maksimal. Hal ini ditandai dengan ketidakmampuan peserta didik apabila diberikan pertanyaan selama pembelajaran berlangsung dan ketidakdisiplinan dalam mengumpulkan penugasan yang pada akhirnya menciptakan ketidakkondusifan kelas. Ditambah lagi dengan adanya fakta bahwa pengerjaan penilaian selalu tidak lepas dari adanya kecurangan yang dilakukan oleh peserta didik.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi teks puisi, narasumber tidak menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi daring seperti *canva*, *filmora*, *mentimeter*, *powtoon*, *google sites*, dll. Hal tersebut dikarenakan kurangnya kemampuan dan pemahaman narasumber terkait penggunaan aplikasi daring. Di sisi lain, pembelajaran materi teks puisi yang diampu oleh narasumber telah dilaksanakan secara tatap muka atau luring. Sehingga narasumber lebih memilih menggunakan media pembelajaran berupa permainan langsung atau observasi. Namun, meskipun kegiatan pembelajaran sudah dilakukan secara tatap muka, guru masih dapat menerapkan teknologi dalam media pembelajaran yang digunakan, misalnya dalam penyampaian materi atau pun soal-soal latihan. Dengan tetap menerapkan teknologi maka dapat meminimalisir munculnya rasa bosan dalam diri peserta didik saat guru menyampaikan materi.

Pada analisis kebutuhan guru didapatkan dari data wawancara pada guru mata pelajaran bahasa Indonesia di MAN 2 Madiun yang mengampu kelas X dan XII tersebut, dapat diperoleh kesimpulan bahwa kebutuhan guru pada aspek media pembelajaran pada KD teks puisi sudah cukup terpenuhi dan sudah cukup kreatif meskipun masih belum menerapkan teknologi. Jadi dalam pembelajaran menulis puisi, guru masih membutuhkan media pembelajaran yang mampu mengatasi masalah pembelajaran menulis puisi yang dialami oleh peserta didiknya namun juga masih menerapkan teknologi dalam penyampaian materi. Guru juga masih memerlukan pembaruan dalam mengemas kegiatan belajar mengajar, khususnya pada KD teks puisi baik dari segi media maupun aktivitas pembelajarannya.

c. Pengembangan Media

Dari pengumpulan data dan informasi, analisis kebutuhan peserta didik dan analisis kebutuhan guru, dapat diperoleh rumusan pengembangan media yang sesuai. Rancangan pengembangan media permainan dalam pembelajaran menulis puisi bagi siswa kelas X sudah sesuai kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diajarkan di kelas X MAN 2 Madiun.

Dengan tema “Dadu dan Kotak Puisi”, media ini memiliki delapan kegiatan pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Canva*. Penyampaian materi teks puisi disampaikan dengan memanfaatkan aplikasi *Canva*. Dengan menggunakan aplikasi *Canva*, materi pembelajaran dikemas lebih menarik secara visual dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi *Canva*.
- 2) Permainan Dadu Puisi. Telah disebutkan sebelumnya pada data analisis kebutuhan peserta didik kelas X MAN 2 Madiun masih mengalami kesulitan dalam membaca puisi. Selain itu, guru juga memberikan pernyataan bahwa hasil penilaian peserta didik mengenai materi teks puisi masih kurang. Guru biasanya memberikan penilaian yang kaitannya dengan soal, *pre test*, guru memberikan soal yang berjumlah kurang lebih 10-20 soal. Untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan peserta didik dalam memahami materi puisi karena dijenjang sekolah sebelumnya yaitu SMP peserta didik juga telah mendapatkan materi mengenai teks puisi. Soal dibuat oleh guru sendiri ataupun menggunakan LKS yang dimiliki oleh peserta didik. Melalui permainan dadu puisi ini, peserta didik akan mendapatkan latihan membaca puisi dan soal-soal latihan *pre test* untuk mengasah pemahaman mereka mengenai materi teks puisi. Berikut cara bermainnya:
- 3) Peserta didik melakukan acak dadu melalui aplikasi *online id.pillapp.com* Apabila dadu mereka berhenti pada angka ganjil maka peserta didik diharuskan membacakan teks puisi yang telah disediakan oleh guru. Apabila dadu mereka berhenti pada angka genap maka peserta didik diharuskan menjawab pertanyaan *pre test* yang akan dibacakan oleh guru.
- 4) *Post Test* dengan memanfaatkan aplikasi *google form*. *Post test* dilakukan untuk mengetahui hasil pembelajaran diakhir mengenai pemahaman peserta didik, setelah sebelumnya guru telah menjelaskan mengenai materi puisi. Soal yang diberikan guru MAN 2 Madiun untuk *post test* kurang lebih 30 soal. Soal dibuat oleh guru sendiri ataupun menggunakan LKS yang dimiliki oleh siswa. Dengan menerapkan teknologi dalam pembelajaran, maka soal-soal *post test* dapat dikemas melalui aplikasi *google form*. Selain untuk mempermudah guru dalam mempersiapkan soal dan pengumpulan hasil jawaban peserta didik, penggunaan *google form* juga dapat meminimalisir kecurangan selama pengerjaan. Pada aplikasi *google form*, guru dapat memberikan batas waktu pengerjaan. Apabila waktu pengerjaan sudah selesai maka akses *google form* akan tertutup secara otomatis.

d. Dadu Tema Puisi (memainkan acak dadu untuk mendapatkan tema puisi mereka)

Dadu tema puisi ini digunakan untuk mengatasi ketidakmampuan peserta didik dalam memilih tema puisi mereka. Peserta didik cenderung masih bingung dalam menentukan tema puisi yang akan mereka tulis. Oleh karena itu, melalui acak dadu pada aplikasi id.pillapp.com peserta didik akan mendapatkan tema dari puisi yang akan mereka tulis. Guru cukup menyediakan tema seperti berikut:

- 1) Dadu berjumlah 1: Ketuhanan
- 2) Dadu berjumlah 2: Kemanusiaan
- 3) Dadu berjumlah 3: Perjuangan
- 4) Dadu berjumlah 4: Kehidupan
- 5) Dadu berjumlah 5: Cinta
- 6) Dadu berjumlah 6: Keindahan Alam

e. Kotak Puisi (Kotak yang berisi lintingan diksi yang wajib ada dalam puisi yang mereka tulis)

Cahyono (2011) menyatakan bahwa menulis berantai termasuk salah satu metode *learning by doing* dengan tujuan agar peserta didik mengasosiasikan belajar sebagai sebuah kegiatan yang menyenangkan. Sedangkan Syatariah (2009) berpendapat bahwa menulis berantai sebagai salah satu pembelajaran yang inovatif dan mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengembangkan imajinasi mereka untuk menulis puisi dan menumbuhkan keberanian serta rasa percaya diri untuk memulai menuangkan gagasan dan daya imajinasinya.

Pada data hasil analisis kebutuhan guru, narasumber menyebutkan bahwa peserta didik MAN 2 Madiun kelas X lebih suka dengan kombinasi media pembelajaran permainan dan puisi berantai. Hal ini berguna untuk melatih kreatifitas siswa dalam membuat puisi. Dimana siswa langsung menyusun kata saat itu juga ketika sampai pada gilirannya membacakan sambungan dari puisi yang harus dibacakan. Melalui data tersebut kami mengembangkan media Kotak Puisi. Kotak Puisi ini berisi lintingan diksi-diksi yang indah dan mengandung sastra. Melalui undian yang peserta didik ambil didalam Kotak Puisi maka akan didapatkan tiga diksi yang harus mereka cantumkan dalam puisi yang mereka buat.

Tabel 1. Diksi-Diksi Dalam Kotak Puisi

Akara (bayang)	Ekspektasi	Nuansa	Tuhan
Aksa (jauh)	Embun	Nestapa (sedih, susah hati)	Derana (tabah)
Aksama (ampunan)	Gamang (takut, ngeri, khawatir)	Rimpuh (sudah tua sekali)	Maha Kuasa
Aksara (tulisan)	Gerilya	Rinai (gerimis, rintik-rintik)	Semangat
Ancala (gunung)	Gagap	Rapal (mengucap, membaca)	Tak kuasa
Anala (api)	Hidup	Sendu (sedih, pilu, dukacita)	Dirgantara (angkasa)
Atma (jiwa)	Hirap (hilang)	Pasang	Ufuk (kaki langit)
Amor (cinta)	Hanyut	Palawa (bersemi)	Usai
Binar	Harsa (kegembiraan, kebahagiaan)	Pendekar	Wiyata (pengajaran)
Baswara (berkilau, bercahaya)	Insan	Pahlawan	Was-was
Bianglala (pelangi)	Ina (matahari pagi atau fajar)	Perwira	Candala (rendah diri)
Bungkam	Indurasmī (sinar rembulan)	Rucita (gemerlap)	Swastamuta (matahari terbenam)
Buana (alam)	Jeremba (mengulurkan tangan)	Rodra (kejam)	Arunika (matahari terbit)
Bhama (nafsu)	Kalbu	Recaka (bernafas)	Petrikor (aroma hujan)
Cakrawala	Kama (dipuja)	Rudira (darah)	Anila (angin)
Citta (maksud hati, pikiran)	Kilau	Suar (nyala api atau cahaya)	Asmaraloka (cinta kasih)
Cinta	Kemerdekaan	Sadrah (berserah, pasrah, bertawakal)	Sarayu (hembusan angin)
Cambuk	Lakuna (ruang kosong/bagian yang hilang)	Semu	Benawat (sombong)
Daksa (badan,	Lintang (bintang)	Rasa	Janardana

tubuh)			(menggairahkan)
Dahayu (cantik)	Lenggana (segan, enggan, tidak sudi)	Sakit	Rajaswala (penuh nafsu)
Derita	Lara	Sesak	Laknat (kutuk, serapah)
Dama (cinta kasih)	Lembayung (waktu berakhirnya senja, merah jingga)	Surut	Bestari (luas dalam pengetahuan, berbudi pekerti)
Dewana (tergila-gila)	Mala (sengsara)	Temaram (hampir gelap, suram, tidak bercahaya terang)	Ketaksaan (ketakaburan, keraguan)
Damai	Mega (awan)	Tirta (air)	Nuraga (simpati)
Dekap (peluk)	Nirmala (bersih, indah tanpa cacat)	Tega	Bahadur (pahlawan)

f. Menulis Puisi

Setelah mendapatkan tema melalui Dadu Tema Puisi dan mendapatkan diksi dari Kotak Puisi, peserta didik diminta untuk menulis puisi berdasarkan tema dan diksi yang sudah mereka peroleh. Penulisan teks puisi, tentunya harus memperhatikan unsur-unsur pembangun puisi sesuai dengan materi yang telah diberikan oleh guru.

- 1) Praktik Membaca Puisi. Peserta didik kemudian diminta untuk membacakan hasil puisinya ke depan kelas sesuai dengan nomor urut absen masing-masing.
- 2) Penilaian Teman Sebaya Penilaian teman sebaya merupakan bentuk penilaian yang meminta peserta didik untuk saling menilai sikap dan perilaku keseharian temannya. Namun, dalam hal ini berbeda. Penilaian teman sebaya ini ditujukan agar guru mengetahui bagaimana pandangan peserta didik terhadap pembacaan puisi teman mereka dengan menilai hasil membaca puisi masing-masing peserta didik. Penilaian antarteman berfungsi sebagai alat konfirmasi terhadap penilaian yang dilakukan oleh pendidik. Melalui *google form* akan dibagikan *form* penilaian teman sebaya yang harus diisi oleh peserta didik. *Form* berisi nomor urut absen dan pilihan penilaian mencakup tiga kategori, yakni kurang, baik, dan baik sekali.

2. Validasi Desain

Pada tahap validasi desain dilakukan kegiatan menilai apakah rancangan produk media akan lebih efektif dari media yang telah diterapkan sebelumnya. Validasi ahli diperlukan untuk

memeriksa apakah hasil produk yang telah dibuat , sudah layak atau belum untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk tersebut. Dalam pengembangan media Dadu dan Kotak Puisi ini kami menghadirkan tenaga ahli yakni guru yang sudah berpengalaman mengajar selama 26 tahun yang akan berperan sebagai ahli media dan ahli materi sekaligus, yang dilakukan oleh Ibu Kasmini S.Pd., M.Pd.

Tabel 2. Validasi Pengembangan Media Dadu dan Kotak Puisi

Kriteria	Terpenuhi
Sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓
Karakteristik media sesuai dengan proses pembelajaran	✓
Mampu mendukung isi dan bahan pembelajaran	✓
Kualitas tampilan menarik	✓
Mudah dikonstruksi	✓
Mudah digunakan	✓
Melatih cara berpikir peserta didik	✓
Sesuai dengan kemampuan guru	x
Meningkatkan hasil belajar	✓

Media yang dikembangkan masih belum memenuhi satu kriteria media pembelajaran yang baik , yakni dirancang sesuai dengan kemampuan guru. Guru di MAN 2 Madiun belum terbiasa menggunakan teknologi dalam pembelajarannya, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia. Penggunaan media Dadu dan Tabung Puisi memerlukan kemampuan untuk menggunakan aplikasi Canva untuk menyusun materi dan menggunakan aplikasi id.pillapp.com untuk melakukan aktivitas acak dadu. Kedua aplikasi ini masih asing bagi guru, sehingga dalam penggunaannya juga masih perlu pendalaman lebih lanjut. Namun guru tidak keberatan untuk mempelajari, mengingat media pembelajaran perlu untuk diupgrade dengan memanfaatkan teknologi di dalamnya. Oleh sebab itu mungkin masih memerlukan waktu untuk media ini benar-benar dapat digunakan oleh guru sepenuhnya dengan maksimal, dalam artian untuk sementara masih didampingi oleh pengembang media agar guru tidak terlalu kesulitan dalam menerapkan media ini.

Berdasarkan kelayakan isi materi yang ada sudah sesuai dengan isi KD dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) yang harus dicapai peserta didik pada KD Teks Puisi. Pada penelitian ini instrument angket respon peserta didik terhadap kelayakan media Dadu dan Kotak Puisi dinilai oleh guru sebagai ahli materi.

Tabel 3. Kelayakan Isi Materi Media Dadu dan Kotak Puisi

Kriteria	Terpenuhi
Sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓
Sesuai dengan kebutuhan peserta didik	✓
Memberikan motivasi peserta didik untuk belajar lebih jauh	✓
Praktis	✓
Bermanfaat bagi peserta didik	✓
Mempertimbangkan aspek-aspek linguistik yang sesuai dengan kemampuan dan perkembangan peserta didik a. isi jelas namun singkat b. tidak menggunakan kalimat yang susah dipahami oleh peserta didik c. proporsi antara kegrafikan dan teks seimbang	✓

C. Kesimpulan

Media pembelajaran berperan penting dalam penyaluran dan penyampaian materi pembelajaran sehingga perlu dirancang dengan baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pada penelitian ini pengembangan media pembelajaran untuk materi menulis puisi dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi terkini, yakni penyampaian materi pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*. Selanjutnya, terdapat permainan Dadu Puisi, Dadu Tema Puisi dan Kotak Puisi. Acak dadu yang dilakukan pada setiap permainan memanfaatkan aplikasi id.pillapp.com. Media pembelajaran tersebut dapat digunakan oleh guru untuk dapat menyampaikan materi pembelajaran teks puisi agar dapat mencapai pembelajaran secara efektif, efisien, dan berdaya tarik (*interesting*) dengan membangkitkan motivasi peserta didik untuk menggali ide dan mendapatkan hasil puisi yang baik.

Daftar Pustaka

- Asmuki, A. & A. M. S. (2021). Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Bagi Guru Pendidikan Agama Islam. *Jurnal AL MURABBI*, 7(1), 1–19.
- Asnawir, U. B. (2002). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar, & Arsyad. (2010). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Borg, W. R. &, & Gall, M. D. G. (1989). *Educational Research: An Introduction*,. Fifth Edition. longman.
- Hamid, Abi, M., & Dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Kristiantari, R. (2010). *Pembelajaran Menulis di Sekolah Dasar: Menulis, Deskripsi dan Narasi*. media ilmu.
- Lutfina, I. Y. (2020). Pengembangan Media Permainan Imajinasi Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Bagi Siswa Kelas VIII di MTsN 9 Kediri. . . *Jurnal Unisma*, 8(1).
- Rohani, A. (1887). *Media Instruksional Edukatif*. PT Rineka Cipta.
- Sardiman., A. S. (1996). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. alfabeta.
- Supari, K. P., Audy A. K., & Alfrina M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Pertama. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(6), 700-708..
- Supriatini, S. (2017). Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas Viii Smp Negeri 13 Palembang. *Jurnal Bindo Sastra*, 1(1), 45.
- Susilo, S. V. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2), 108-115.
- Sutrisno, E. (2011). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. kencana.
- Ulfah, A. (2020). Pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di masa pandemi. *PROSIDING SEMINAR BAHASA DAN SASTRA INDONESIA (SENASBASA)*, 4(1), 410-423.
- Waluyo, herman josep. (1995). *Teori dan Apresiasi Puisi*. airlangga.

