

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sesuai dengan Pasal (1) *Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* yakni pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pendidikan, individu dapat mengasah pola pikir dan potensi yang dimiliki sehingga terjadi peningkatan kualitas dalam diri individu. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan harus mendorong manusia untuk terlibat dalam proses mengubah kehidupan ke arah yang lebih baik, mengembangkan kepercayaan diri sendiri, mengembangkan rasa ingin tahu serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya sepanjang hayat. Sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan yang dapat menjadi jembatan untuk mencapai semua hal tersebut.

Dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui salah satu lembaga pendidikan yaitu sekolah, khususnya Sekolah Menengah Atas (SMA) sebagai tingkat terakhir pendidikan menengah yang harus di tempuh siswa sebelum memasuki jenjang pendidikan tinggi yang juga bertanggung jawab dalam mengembangkan sikap,potensi dan memberikan pengetahuan juga keterampilan bagi peserta didik melalui proses pembelajaran. Salah satu faktor dalam

keberhasilan proses pembelajaran tersebut adalah guru. Guru yang berkualitas akan menghasilkan pembelajaran yang berkualitas. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi saat ini, guru memiliki tantangan untuk dapat menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam sistem pembelajaran sehingga pembelajaran dapat lebih menarik dan menyenangkan.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu dari hasil kebudayaan yang juga dijadikan sebagai mata pelajaran di berbagai tingkatan sekolah termasuklah di kalangan Sekolah Menengah Atas. Bahasa Indonesia tidak terlepas dari kesusastraan, karena bahasa Indonesia merupakan wujud dari kesusastraan atau karya sastra itu sendiri. Oleh karena itu, Bahasa Indonesia mempunyai hubungan yang sangat erat dengan kesusastraan atau karya sastra. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah terutama pada Sekolah Menengah Atas (SMA) diharapkan dapat menjadi wadah dan wahana bagi peserta didik untuk mempelajari Bahasa Indonesia secara mendalam sekaligus mempelajari tentang sastra, serta prospek perkembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di kehidupan sehari-hari.

Aminuddin (2002: 57) menyatakan bahwa “Karya sastra lahir dari pengekspresian pengalaman yang ada dalam jiwa pengarang secara mendalam melalui proses imajinasi.” Salah satu karya sastra yang ada yaitu puisi. Melalui puisi seorang penyair atau pencipta puisi dapat menyampaikan pesan, ide dan amanat kepada orang lain. Puisi selalu diartikan sebagai karangan yang terkait pada baris, kata, suku kata, rima dan irama. Kebanyakan puisi yang ada mengikuti kaidah tersebut.

Puisi merupakan salah satu genre sastra yang makin lama makin berkembang dari waktu ke waktu, baik dari segi bentuk maupun jumlah peminatnya. Sebagai sebuah karya sastra, puisi tentunya memiliki hakikat dan fungsi yang disebut *dulce et utile*. *Dulce* artinya menyenangkan, sedangkan *utile* artinya bermanfaat. Jika menyoroti hakikat *dulce*, penyair berusaha sebisa mungkin menggunakan berbagai cara untuk membuat puisinya memiliki kesan yang menyenangkan.

Sesuai dengan Pasal (2) *Undang-Undang No.24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia salah satu Kompetensi Dasar (KD) yang harus dicapai oleh siswa SMA PAB 8 Saentis kelas X sesuai dengan kurikulum 2013 edisi revisi ialah (KD 3.17) menganalisis unsur pembangun puisi, dan (KD 4.17) menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangunnya.

Selama ini siswa sulit untuk menuangkan ide atau gagasan yang dimiliki dalam bentuk puisi karena tidak memahami unsur-unsur pembangun puisi adapun penyebabnya antara lain berhubungan dengan guru, siswa maupun bahan ajar. Salah satunya disebabkan bahan ajar yang terlalu minim dan kurang efektif bagi siswa sehingga kemampuan dalam menulis teks puisi juga ikut menurun.

Abdul Majid (2009:174) mengemukakan “Bahan ajar dikelompokkan menjadi empat yaitu bahan cetak (printed): *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, *brosur*, *leaflet*, *wallchart*, *foto/gambar*, *model/maket*.” Bahan ajar dengan audio: kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*. Bahan ajar pandang dengar (audio visual): *video compact disk*, *film*. Bahan ajar interaktif (interactive teaching material): *compact disk interaktif*.

Terdapat sejumlah alasan mengapa guru perlu untuk mengembangkan bahan ajar. Berdasarkan lampiran Permendiknas nomor 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi, guru sebagai pendidik profesional diharapkan memiliki kemampuan mengembangkan bahan ajar sesuai dengan mekanisme yang ada dengan memerhatikan karakteristik dan lingkungan sosial peserta didik. Sejalan dengan itu, Thamrin (2014:91) mengungkapkan “Ada tiga alasan yang menjadi pertimbangan pengembangan bahan ajar, yaitu: pertama, ketersediaan bahan ajar yang sesuai masalah tuntutan kurikulum. Kedua, ketersediaan bahan ajar sesuai dengan karakteristik peserta didik. Ketiga, ketersediaan bahan ajar sesuai dengan tuntutan pemecahan belajar.”

Penggunaan teknologi yang semakin maju pada waktu sekarang seharusnya mampu mempermudah pendidik dan peserta didik dalam belajar, namun pada kondisi nyata, pendidik kurang berinovasi dalam pemanfaatan kemajuan teknologi informasi yang ada salah satu nya dalam pembuatan dan pengembangan bahan ajar. Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 2 Februari 2022 dengan guru Bahasa Indonesia kelas X MIA 3 di SMA PAB 8 Saentis Percut Sei Tuan menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang terjadi di kelas guru masih bersifat monoton dimana guru hanya memberikan penjelasan dan memberikan tugas untuk dikerjakan hanya berpedoman pada buku guru dan buku siswa, siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, hal ini membuat siswa merasa jenuh dan hasil belajar belum tuntas. Dalam proses pembelajaran guru kurang memanfaatkan fasilitas berupa LCD Proyektor yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Melihat permasalahan tersebut peneliti perlu memikirkan cara menyajikan materi pembelajaran yang dapat membuat siswa terlibat aktif dan merasa senang dalam belajar. Maka dari itu, seperti penjelasan di atas peneliti akan mengembangkan bahan ajar Bahasa Indonesia ini khususnya pada materi menulis teks puisi dengan menggunakan bahan ajar multimedia interaktif proses pembelajaran menjadi menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Bahan ajar multimedia interaktif sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, majunya ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang saat ini membuat guru harus memanfaatkan perkembangan teknologi. Multimedia Interaktif merupakan suatu program pembelajaran yang berisi penggabungan antara teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat computer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran agar pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan tersebut jadi peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Bahan Ajar Materi Teks Puisi Berbantuan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pembelajaran Siswa Kelas X SMA PAB 8 Saentis.”**

B. Identifikasi Masalah

Mengidentifikasi masalah juga merupakan langkah penting dalam melakukan sebuah penelitian dan pengembangan, karna masalah diartikan sebagai penyimpangan antara yang seharusnya dengan apa yang benar-benar terjadi,

antara teori dengan praktek, antara aturan dengan pelaksanaan. Stonner dalam Sugiyono (2016:52) mengemukakan bahwa “Masalah-masalah dapat diketahui atau dicari apabila terdapat penyimpangan antara pengalaman dengan kenyataan, antara apa yang direncanakan dengan kenyataan, adanya pengaduan dan kompetisi.” Sugiyono (2016:77) berpendapat “Dengan mengidentifikasi masalah, dapat diketahui pula akar-akar permasalahan yang penting.”

Berdasarkan latar belakang diatas, jadi peneliti mengidentifikasi masalah yang ada yaitu:

1. Belum tersedianya bahan ajar berbantuan multimedia interaktif yang mendukung proses pembelajaran.
2. Belum tuntas hasil belajar beberapa siswa pada materi teks puisi.
3. Belum maksimal pengembangan bahan ajar yang berbantuan multimedia interaktif.
4. Minimnya pemanfaatan fasilitas sekolah dalam proses pembelajaran berupa LCD Proyektor.
5. Kondisi pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah .

C. Batasan Masalah

Batasan masalah perlu dilakukan dalam suatu penelitian. Hal ini dimaksudkan untuk menciptakan hasil yang lebih baik dan terperinci, serta dapat dipertanggung jawabkan agar peneliti terhindar dari kesimpang siuran dalam proses pelaksanaan penelitian.

Arikunto (2006:55), menyatakan bahwa “Batasan masalah adalah rancangan penelitian untuk pedoman kerja bagi peneliti sendiri dan bagi orang lain yang akan membantu untuk mengerjakan penelitian.”

Tahir (2011:19) mengungkapkan “Pembatasan masalah berkaitan dengan pemilihan masalah dari berbagai masalah yang telah diidentifikasi.” Dengan demikian masalah akan dibatasi menjadi lebih khusus ,lebih sederhana dan gejalanya akan lebih muda kita amati karna dengan pembatasan masalah maka seorang peneliti akan lebih fokus dan terarah sehingga tau kemana akan melangkah selanjutnya dan apa tindakan selanjutnya .

Berbagai masalah yang sudah diuraikan pada bagian identifikasi masalah merupakan masalah yang cukup luas dan kompleks. Agar penelitian ini lebih fokus dan mencapai tujuan,jadi peneliti membatasi masalah penelitian ini pada :

1. Bahan ajar pada materi teks puisi yakni di bagian pengetahuan tepatnya pada KD 3.17 Unsur Pembangun Puisi dan KD 4.17 Menulis Puisi dengan Memerhatikan Unsur Pembangun nya (tema, diksi, gaya bahasa, imaji, struktur, perwajahan)
2. Bahan ajar yang dikembangkan yaitu multimedia interaktif yang menggunakan bantuan *software adobe flash*.
3. Peneliti melakukan penelitian di sekolah SMA PAB 8 Saentis tepatnya di kelas X MIA 3 tahun ajaran 2021/2022.

D. Rumusan Masalah

Sugiyono (2016:56) berpendapat “Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawaban nya melalui pengumpulan data. Bentuk-bentuk rumusan masalah penelitian ini dikembangkan berdasarkan penelitian menurut tingkat eksplanasi (deskriptif, komparatif dan asosiatif).”

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang diuraikan diatas, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

- 1) Bagaimanakah proses pengembangan bahan ajar materi teks puisi berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan pembelajaran siswa kelas X SMA PAB 8 Saentis?
- 2) Bagaimanakah validasi ahli materi dan ahli desain pengembangan bahan ajar materi teks puisi berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan pembelajaran siswa kelas X SMA PAB 8 Saentis?
- 3) Bagaimanakah kelayakan dan keefektifan pengembangan bahan ajar materi teks puisi berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan pembelajaran siswa kelas X SMA PAB 8 Saentis?

E. Tujuan Penelitian

Sugiyono (2016:5) mengungkapkan “Setiap penelitian harus mempunyai tujuan dan kegunaan tertentu. Secara umum tujuan penelitian ada tiga macam yaitu yang bersifat penemuan, pembuktian dan pengembangan. Dan dalam hal ini ialah tujuan penelitian pengembangan adalah memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada.”

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar materi teks puisi berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan pembelajaran siswa kelas X SMA PAB 8 Saentis.
2. Mendeskripsikan validasi ahli materi dan desain pengembangan bahan ajar materi teks puisi berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan pembelajaran siswa kelas X SMA PAB 8 Saentis.

3. Mendeskripsikan kelayakan juga keefektifan pengembangan bahan ajar materi teks puisi berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan pembelajaran siswa kelas X SMA PAB 8 Saentis.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah dasar untuk mencapai sasaran penelitian. Mainuddin dkk (1988 : 18) “Manfaat penelitian sering di identifikasikan dengan tujuan penelitian. Oleh karena itu perlu dijelaskan bahwa manfaat yang dimaksud adalah aplikasi hasil penelitian tersebut baik bagi lembaga-lembaga tertentu atau masyarakat.” Jadi, manfaat penelitian merupakan perwujudan dan aplikasi dari hasil penelitian, baik bagi penulis maupun kepada orang lain, terutama kepada pendidikan yang akan merealisasikan tujuan pendidikan nasional pada umumnya dan tujuan proses belajar khususnya.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dari segi teoritis dan praktis, yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan dunia pendidikan serta menambahkan pengetahuan baru mengenai materi teks puisi khususnya dalam memahami unsur-unsur pembangun puisi serta sebagai referensi bahan ajar dalam proses belajar terhadap kemampuan menulis puisi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat menumbuh kembangkan kemampuan penalaran dan memberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri serta mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran tenaga pengajar.

b. Bagi Guru

Dapat menjadi gambaran sekaligus sumbangsih ilmu tentang bagaimana mengembangkan bahan ajar untuk meningkatkan kemampuan penalaran siswa dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Tenaga pengajar dapat mengembangkan bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi dan sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar serta memperoleh bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dapat digunakan oleh guru sebagai pedoman untuk menjelaskan materi yang lebih menarik dari sebelumnya.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai masukan bagi kepala sekolah dalam penyediaan bahan ajar yang memanfaatkan teknologi lebih ditingkatkan dan menilai perlengkapan guru saat melaksanakan proses belajar mengajar didalam kelas.

d. Bagi Peneliti

Sebagai sumber informasi dalam mendesain penelitian yang lebih lanjut terkait dengan pengembangan bahan ajar pada materi teks puisi kelas X Semester II yang valid dan sesuai karakteristik siswa dan sebagai

pengalaman peneliti yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan bahan ajar Bahasa Indonesia yang valid ke depannya.

BAB II

KAJIAN TEORITIS DAN KERANGKA KONSEPTUAL

A. Kajian Teoritis

Kajian teoritis dalam suatu penelitian berarti suatu rancangan teori-teori mengenai hakikat yang memberikan penjelasan tentang konsep-konsep yang akan diteliti. Arikunto (2006) menyatakan, “Kerangka teoritis merupakan wadah untuk menerangkan variabel atau pokok masalah yang terkandung dalam penelitian.”

Adapun penelitian yang membahas suatu permasalahan haruslah didukung teori-teori dari pemikiran ahli dan penggunaan teori dalam suatu penelitian mempunyai dasar yang kuat untuk memperoleh suatu kebenaran. Mengingat pentingnya suatu teori maka dalam uraian ini peneliti akan memberikan uraian dari pokok masalah yang akan diteliti.

Dalam penelitian ini juga tidak terlepas dari kemampuan dan pengetahuan untuk mengembangkan bahan ajar pada materi teks puisi berbantuan multimedia interaktif. Dengan kemampuan yang dilakukan peneliti agar dapat menganalisis puisi dengan mengembangkan pengetahuan yang dimiliki melalui proses berpikir.

Allah SWT berfirman :

وَتِلْكَ الْأَمْثَلُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِ ط وَمَا يَعْقِلُهَا إِلَّا الْعُلَمُونَ

Artinya : Dan perumpamaan-perumpamaan ini Kami buat untuk manusia; dan tiada yang memahaminya kecuali orang-orang yang berilmu” (Qs. Al – Ankabut : 43).

Dari surah di atas dapat di tafsirkan bahwa demikianlah Allah mengumpamakan sesuatu perumpamaan bagi manusia. Hanya orang berakal yang dapat memikirkan perumpamaan tersebut.

“Dan perumpamaan-perumpamaan ini Kami buat untuk manusia.” maksudnya, untuk mereka, agar mereka mengambil manfaat dan untuk mengajar mereka, karena perumpamaan itu termasuk salah satu metode yang dapat menjelaskan ilmu, karena ia dapat memudahkan hal-hal yang logis dengan hal-hal yang empiris (nyata) sehingga makna yang dimaksud menjadi jelas karenanya. Dan perumpamaan itu menjadi masalah bagi kebanyakan orang, “dan” tetapi “tiada yang memahaminya,” untuk menghayati dan memikirkan serta menerapkannya sesuai gambaran yang dikemukakan oleh perumpamaan itu, dan memahaminya di dalam hati “kecuali orang yang berilmu,” maksudnya, kecuali orang yang benar-benar memiliki ilmu yang sebenarnya, yaitu mereka yang memiliki ilmu sampai ke dalam hati mereka. Ini adalah pujian untuk perumpamaan-perumpamaan yang dilontarkan dan suatu anjuran untuk dihayati dan dipahami dan pujian pula bagi orang yang memahaminya, dan bahwa itu merupakan tanda bahwa dia termasuk ahli ilmu. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa orang yang tidak memahaminya, (padahal perumpamaan itu sangat penting), adalah tidak termasuk ahli ilmu. Sebab hal tersebut adalah bahwa permisalan-permisalan yang dicontohkan oleh Allah di dalam al-Quran hanyalah perkara-perkara yang besar, tuntutan-tuntutan yang tinggi, dan permisalan-permisalan yang agung.

Ahli ilmu adalah orang-orang yang mengetahui arti pentingnya hal itu daripada perkara lainnya, karena perhatian Allah terhadapnya, anjuranNya kepada para hamba untuk memahami dan memikirkannya, sehingga mereka mengerahkan kemampuan mereka untuk mengetahuinya. Adapun orang yang tidak memahaminya, maka itu merupakan bukti bahwa dia bukan ilmu. Sebab apabila ia tidak mengetahui masalah-masalah yang penting, maka ia tidak mengetahui masalah-masalah lain tentu lebih utama dan lebih pasti. Maka dari itu Allah sering memberikan perumpamaan-perumpamaan dalam masalah-masalah prinsip agama (ushuludin) dan yang serupa dengannya.

Orang yang selalu menggunakan hati dan pikirannya dan ahli-ahli ilmu pengetahuan pasti dapat memahami perumpamaan tersebut dan akan semakin banyak mengetahui rahasia-rahasia Allah yang terkandung dalam ayat-ayatnya. Diriwayatkan dari Jabir bahwa Rasulullah pernah berkata: "Orang yang berilmu itu ialah orang yang menjaga hal-hal yang dari Allah, dan beramal dalam rangka taat kepada-Nya serta menjauhi segala kemarahan-Nya." (Riwayat Al-Haitsami).

1. Konsep Pengembangan Bahan Ajar

a. Pengertian Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan penyederhanaan istilah dari penelitian pengembangan atau research and development. Menurut Sugiyono (2016:407) bahwa "Penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang telah dihasilkan." Hal ini

sesuai dengan yang diungkapkan oleh Trianto (2011:243) bahwa “Penelitian pengembangan adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk tertentu.” Dalam pengembangan yang dilakukan, produk yang dihasilkan diuji untuk mengetahui keefektifan penggunaannya. Setyosari (2010:194) menyatakan bahwa “Dikatakan sebagai penelitian pengembangan karena penelitian ini sering dianggap sebagai pengembangan berbasis penelitian atau disebut juga *research based development*” jadi bisa disingkat menjadi penelitian pengembangan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang mengembangkan suatu produk yang dirancang melalui tahapan dan evaluasi tertentu untuk menguji tingkat kevalidan dan keefektifan dalam penggunaannya.

b. Tujuan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan memiliki tujuan dalam penerapannya. Semiawan (2008:183) berpendapat bahwa “Tujuan penelitian pengembangan ialah menghasilkan suatu produk yang layak dan sesuai kebutuhan.” Sesuai dengan yang diungkapkan oleh Emzir (2008:263) bahwa “Tujuan penelitian ialah bukan hanya merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di berbagai sekolah.” Putra (2012:67) berpendapat bahwa “Tujuan penelitian pengembangan adalah mengarahkan untuk mencari

kebaruan dan keunggulan dalam melihat efektivitas, efisien, dan produktivitas suatu produk yang dihasilkan.”

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat dijelaskan bahwa tujuan dari penelitian pengembangan untuk menghasilkan suatu produk dengan memperhatikan saran-saran sehingga menghasilkan produk yang efektif sesuai dengan kebutuhan.

c. Bahan Ajar

1) Pengertian Bahan Ajar

Abdul Majid (2013:173) berpendapat bahwa “Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan atau materi yang disusun secara sistematis yang digunakan buat membantu guru atau instruktur pada melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan peserta didik buat belajar. Bahan ajar diklaim pula *teaching-material*.”

Pendidikan Menengah Kejuruan dalam Hamdani (2011:120) menyatakan bahwa “Bahan ajar merupakan seperangkat materi atau substansi pembelajaran (*teaching material*) yang disusun secara teratur, menampilkan sosok yang tidak berubah dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran.” Bahan ajar memungkinkan peserta didik untuk mempelajari suatu kompetensi atau KD secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu.

Widodo & Jasmani dalam Yuberti (2014:185) bahwa “Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat menjelaskan pembelajaran yang diberisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompletifitasnya.”

Pengertian ini menggambarkan bahwa suatu bahan ajar hendaknya dirancang dan ditulis dengan kaidah instruksional karena akan digunakan oleh guru untuk membentuk dan menunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan pengertian bahan ajar diatas, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah sesuatu yang berisikan informasi dan pengetahuan untuk dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran.

2) Fungsi bahan ajar

Prastowo (2011:25-26) mengatakan bahwa secara garis besar “Fungsi bahan ajar bagi guru adalah untuk meningkatkan semua aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sekaligus sebagai substansi yang seharusnya diajarkan kepada siswa. Sedangkan bagi siswa adalah sebagai pedoman dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari.”

Hamdani (2011:121) mengemukakan penggunaan bahan ajar berfungsi sebagai berikut:

- a) Pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa.

- b) Pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaigus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari atau dikuasai.
- c) Alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berfungsi sebagai alat evaluasi pencapaian hasil pembelajaran. Bahan ajar yang baik sekurang-kurangnya mencakup petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, isi pelajaran, kompetensi yang akan dicapai, isi pelajaran, informasi pendukung, latihan- latihan, petunjuk kerja, evaluasi, dan respon terhadap hasil evaluasi.

3) Karakteristik Bahan Ajar

Widodo & Jasmani dalam Yuberti (2014:187) mengatakan bahwa “Bahan ajar memiliki beberapa karakteristik yaitu, *self instruction, self contained, stand alone, adaptive, dan user friendly.*”

Pertama, *self instructional* yaitu bahan ajar yang dapat membuat siswa mampu membelajarkan diri sendiri dengan bahan ajar yang dikembangkan. Untuk memnuhi karakter *self instructional*, maka didalam bahan ajar harus terdapat tujuan yang di rumuskan dengan jelas, baik tujuan akhir maupun tujuan antara. Selain itu, dengan bahan ajar akan memudahkan siswa belajar secara tuntas dengan memberikan materi pembelajaran yang dikemas ke dalam unit-unit atau kegiatan yang lebih.

Kedua, *self contained* yaitu seluruh materi pelajaran dari satu unit kompetensi atau subkompetensi yang dipelajari terdapat didalam satu bahan ajar secara utuh.

Ketiga, *stand alone* (berdiri sendiri) yaitu bahan ajar yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

Keempat, *adaptive* yaitu bahan ajar hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi lain.

Kelima, *user friendly* yaitu setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakaian dalam merespons dan mengakses sesuai dengan keinginan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik yang dimiliki bahan ajar yaitu dapat membuat siswa belajar secara mandiri serta di dalam bahan ajar terdapat kompetensi dan kompetensi yang sesuai dengan perkembangan teknologisekarang.

4) Jenis-Jenis Bahan Ajar

Abdul Majid (2013:174) berpendapat bahan ajar paling tidak dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu :

- a) Bahan ajar cetak (printed) antara lain handout, buku modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wallchart, foto/gambar, model/maket.

- 1) *Handout* : handout adalah pernyataan yang telah ditetapkan oleh pembicara.
 - 2) *Buku* : buku adalah sejumlah lembaran kertas baik cetakan maupun kosong yang dijilid dan diberi kulit.
 - 3) *Modul* : sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru, sehingga modul berisi paling tidak tentang segala komponen dasar bahan ajar yang telah disebutkan sebelumnya.
 - 4) *Lembar Kegiatan Siswa* : lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik.
 - 5) *Brosur* : bahan informasi tertulis mengenai suatu masalah yang disusun secara sistematis atau cetakan yang hanya terdiri atas beberapa halaman yang dilipat tanpa dijilid atau selebaran cetakan yang berisi keterangan singkat tetapi lengkap tentang perusahaan atau organisasi.
 - 6) *Leaflet* : bahan cetak tertulis berupa lembaran yang dilipat tapi tidak dimatikan/jahit.
 - 7) *Wallchart* : bahan cetak, biasanya berupa bagan siklus/proses atau grafik yang bermakna menunjukkan posisi tertentu
 - 8) *Foto/gambar* : bahwa foto/gambar memiliki makna yang lebih baik dibandingkan dengan tulisan
 - 9) *Model/maket* : didesain secara baik akan memberikan makna yang hampir sama dengan benda aslinya.
- b) Bahan ajar dengar (Audio) antara lain kaset/piringan hitam/compact disk dan radio.
- 1) Kaset/piringan hitam/compact disk : sebuah kaset yang direncanakan sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah program yang dapat dipergunakan sebagai bahan ajar. Media kaset dapat menyimpan suara yang dapat secara berulang-ulang diperdengarkan kepada peserta didik yang menggunakannya sebagai bahan ajar.
 - 2) Radio : media dengar yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar, dengan radio peserta didik bisa belajar sesuatu.
- c) Bahan ajar pandang dengar (audiovisual) antara lain video/film dan orang/narasumber.
- 1) Video/film : alat bantu yang didesain sebagai bahan ajar biasanya disebut sebagai alat bantu pandang dengar .
- d) Bahan ajar interaktif
- Multimedia interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunaannya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Saat ini sudah mulai banyak orang memanfaatkan bahan ajar ini, karena disamping menarik juga memudahkan bagi penggunaannya dalam mempelajari suatu bidang tertentu biasanya bahan ajar multimedia dirancang secara lengkap mulai dari petunjuk penggunaannya hingga penilaian.

Bahan ajar interaktif dalam menyiapkannya diperlukan pengetahuan dan keterampilan pendukung yang memadai terutama dalam mengoperasikan peralatan seperti computer, karena video, dan kamera foto. Bahan ajar interaktif biasanya disajikan dalam bentuk compact disk (CD).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembuatan bahan ajar harus didasarkan pada kebutuhan pembelajaran. Kebutuhan pembelajaran yang dimaksud adalah sesuai dengan kompetensi, sarana dan prasarana yang ada dalam lingkungan pembelajaran.

5) Tujuan Bahan Ajar

Dalam mengembangkan bahan ajar tentu harus menentukan tujuannya terlebih dahulu, tujuan dalam hal ini penting untuk membuat proses pengembangan terarahkan.

Hamdani (2011:122) mengemukakan ada beberapa tujuan bahan ajar yaitu :

- a) Membantu siswa dalam mempelajari sesuatu. Segala informasi yang terdapat dari sumber belajar, kemudian disusun dalam bentuk bahan ajar. Hal ini membuka wacana dan wahana baru bagi siswa karena materi ajar yang disampaikan adalah sesuatu yang baru dan menarik.
- b) Menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar. Pilihan bahan ajar yang dimaksud tidak hanya terpaku oleh satu sumber, melainkan dari berbagai sumber belajar yang dapat dijadikan suatu acuan dalam penyusunan bahan ajar.
- c) Memudahkan guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran akan lebih mudah karena bahan ajar disusun sendiri dan disampaikan dengan cara yang bervariasi.
- d) Agar kegiatan pembelajaran lebih menarik. Dengan berbagai jenis bahan ajar yang bervariasi diharapkan kegiatan pembelajaran tidak monoton, hanya terpaku oleh satu sumber, atau di dalam kelas.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan bahan ajar yaitu dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar pembelajaran menjadi lebih menarik.

6) Ruang Lingkup Bahan Ajar

Hamdani (2011:122) mengatakan “Sebelum menentukan materi pembelajaran terlebih dahulu perlu diidentifikasi aspek-aspek standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dipelajari atau dikuasai siswa.” Aspek tersebut terlalu ditentukan karena setiap aspek standar kompetensi dan kompetensi dasar memerlukan jenis materi yang berbeda-beda dalam kegiatan pembelajaran. Ruang lingkup bahan ajar mencakup :

- a) Judul, mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indicator, tempat.
- b) Petunjuk belajar (petunjuk siswa atau guru), berisi tentang penjelasan cara penggunaan suatu bahan ajar yang akan dipelajari dalam sebuah kegiatan pembelajaran.
- c) Kompetensi yang akan dicapai. Materi pembelajaran hendaknya relevan atau ada hubungannya dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar. Misalnya jika kompetensi yang diharapkan dikuasai siswa berupa fakta, materi pembelajaran yang diajarkan harus berupa fakta atau bahan hapalan.

d) Informasi Pendukung. Informasi ini ditujukan agar siswa dapat lebih tertarik atau memperjelas suatu sub bahasan dari bahan ajar tersebut. Contoh foto atau ilustrasi, kotak kecil (*insert*) yang berfungsi untuk memperjelas materi yang perlu dipahami siswa lebih mendalam.

e) Latihan-latihan, yang terdapat pada akhir subbab, akhir bab, akhir semester I, akhir semester II.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar memiliki beberapa ruang lingkup yaitu judul, mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indicator, petunjuk belajar dan soal-soal latihan pada setiap materi.

7) Sistematika Penyusunan Bahan Ajar

Sistematika penyusunan bahan ajar didasarkan pada beberapa prinsip. Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam penyusunan bahan ajar atau materi pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut ialah prinsip relevansi, konsistensi dan kecukupan.

a) Prinsip relevansi artinya keterkaitan. Materi pembelajaran hendaknya relevan atau ada kaitan dengan pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar. Misalnya, jika kompetensi yang diharapkan dikuasai siswa berupa menghafal fakta, maka materi pembelajaran yang diajarkan harus berupa fakta atau bahan hafalan.

b) Prinsip konsistensi artinya keajegan. Jika kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa empat macam, maka bahan ajar yang

harus diajarkan juga harus meliputi empat macam. Misalnya kompetensi dasar yang harus dikuasaisiswa adalah pengoperasian bilangan yang meliputi penambahan,pengurangan,perkalian dan pembagian. Maka materi yang diajarkan juga harus meliputi teknik penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

- c) Prinsip kecukupan materi yang hendaknya cukup memadai dalam membantu siswa menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit akan kurang membantu mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sebaliknya, jika terlalu banyak akan membuang-buang waktu dan tenaga yang tidak perlu untuk mempelajarinya.

Panen dan Purwanto (2004:54) mengemukakan “Penyusunan bahan ajar dapat dilakukan melalui beragam cara, dari yang termurah sampai yang termahal, dari yang paling sederhana sampai yang tercanggih.” Secara umum ada tiga cara yang dapat ditempuh dalam menyusun bahan ajar, yaitu:

1) Menulis sendiri (*starting from scratch*)

Bahan ajar dapat ditulis sendiri oleh guru sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain ditulis sendiri, guru dapat berkolaborasi dengan guru lain untuk menulis bahan ajar secara kelompok, dengan guru-guru bidang studi sejenis, baik dalam satu sekolah atau tidak. Penulisan juga dapat dilakukan bersama pakar, yang memiliki keahlian

dibidang ilmu tertentu. Disamping itu penguasaan bidang ilmu, untuk dapat menulis sendiri bahan ajar, diperlukan kemampuan menulis sesuai dengan prinsip-prinsip instruksional. Penulisan bahan ajar selalu berlandaskan pada kebutuhan siswa, meliputi kebutuhan pengetahuan, keterampilan, bimbingan, latihan, dan umpan balik. Untuk itu dalam menulis bahan ajar didasarkan pada, Analisis materi pada kurikulum, rencana atau program pengajaran, dan silabus yang telah disusun.

2) Pengemasan kembali informasi (*information repackaging*)

Dalam pengemasan kembali informasi, penulis tidak menulis bahan ajar sendiri diawal (*from scracich*), tetapi penulis memanfaatkan buku-buku teks dan informasi yang sudah ada untuk dikemas kembali sehingga berbentuk bahan ajar yang memenuhi karakteristik bahan ajar yang baik, dan dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses instruksional. Bahan ajar atau informasi yang sudah ada dipasaran dikumpulkan berdasarkan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Kemudian ditulis kembali dengan gaya bahasa yang sesuai untuk menjadi bahan ajar, juga diberi tambahan kompetensi atau keterampilan yang akan dicapai, bimbingan belajar, latihan, tes, serta umpan balik agar mereka dapat mengukur sendiri kompetensinya yang telah dicapai. Keuntungannya, cara ini lebih cepat diselesaikan dibandingkan menulis sendiri. Sebaliknya memperoleh ijin dari pengarangbuku aslinya.

3) Penataan informasi (*complication atau wrap around text*)

Selain menulis sendiri bahan ajar juga dapat dilakukan melalui kompilasi seluruh materi yang diambil dari buku teks, jurnal, majalah, artikel, Koran, dll. Proses ini disebut pengembangan bahan ajar melalui penataan informasi (kompilasi). Proses penataan informasi hampir mirip dengan proses pengemasan kembali informasi. Namun, dalam proses penataan informasi tidak ada perubahan yang dilakukan terhadap buku teks, materi audio visual dan informasi lain tersebut, latihan-latihan dan tugas yang perlu dilakukan, umpanbalik untuk peserta didik dan dari peserta didik.

Di samping itu materi dilengkapi dengan pedoman belajar untuk siswa, yang berisi: petunjuk penggunaan materi, latihan- latihan, dan tugas yang perlu dilakukan siswa, umpan balik. Materi tamahan berupa pedoman belajar untuk siswa perlu disusun oleh guru berdasarkan tujuan/standar kompetensi, indicator kompetensi dan silabus. Penataan berurutan berdasarkan kompetensi dasar dan indikator atau tujuan pembelajaran. Setelah tersusun rapi, guru memberi halaman penyekat, berisi: nomor pertemuan, tujuan pembelajaran, kompetensi, pokok bahasan dan deskripsi singkat, bahan acuan yang dikompilasi, tugas, dan lain-lain yang perlu diketahui siswa.

8) Kriteria Penelaah Kelayakan Materi Ajar

Kriteria yang dimaksud adalah butir-butir yang dapat digunakan sebagai alat untuk menelaah kelayakan buku/materi ajar. Butir-butir tersebut antara lain: isi, penyajian, bahasa dan keterbacaan, kegrafikan, dan wawasan kebangsaan. Berikut empat aspek yang harus

diperhatikan dalam memilih buku pelajaran, yaitu kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan grafika.

a. Kelayakan isi

Kelayakan isi yaitu kelayakan substansi atau konten materi yang tersajikan atau terpaparkan dalam buku pelajaran. Kelayakan isi mencakup subaspek kesesuaian uraian materi dengan KD, kelengkapan materi, kedalaman materi, keakuratan materi, dan kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu pengetahuan, fitur, dan rujukan.

b. Kelayakan penyajian

Kelayakan penyajian yaitu kelayakan sistematika dan urutan penyajian materi pembelajaran. Kriteria kelayakan penyajian mencakup kelayakan teknik penyajian, kelayakan penyajian materi, dan kelayakan kelengkapan penyajian

c. Kelayakan kebahasaan

Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia berdasarkan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) yang baik dan benar. Baik artinya sesuai dengan sopan santun berbahasa, sedangkan benar artinya sesuai dengan kaidah kebahasaan. Bahasa buku pelajaran yang sesuai adalah sebagai berikut.

- 1) Menggambarkan penulisan yang kaya
- 2) Gaya penulisan yang tepat
- 3) Struktur bahasa yang beragam dan tidak monoton
- 4) Kesesuaian bahasa dengan berkelompok umur pembaca
sasaran
- 5) Istilah/terminologi tepat

6) Bahasa efektif

7) Penyajian informasi yang sama dengan cara berbeda.

Bahan ajar dikatakan memiliki kelayakan bila sajian bahasa dalam teks tersebut memiliki kesesuaian dengan tingkat perkembangan sasaran pembaca tulisan, komunikasi, (ketetapan bahasa, keruntutan dan kesatuan gagasan.

d. Kelayakan grafika

Bahan ajar dikatakan memiliki kelayakan grafika apabila bahan ajar tersebut memiliki kelayakan bahan, format, desain kulit, desain isi, cetak, dan penyelesaian dan jilid.

2. Hakikat Menulis Puisi

Menulis adalah hakikat berbahasa yang produktif, ekspresif dan tidak langsung atau tidak tatap muka. Keterampilan menulis merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Depdiknas, 2005:1219) dinyatakan “Menulis adalah melahirkan pikiran atau perasaan dengan tulisan.”

Menulis dapat dipandang sebagai suatu proses. Tarigan (2008: 22) berpendapat “Menulis adalah proses menemukan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu.” Senada dengan hal itu, Barus (2010:1) menyatakan “Menulis adalah rangkaian kegiatan mengungkapkan dan menyampaikan gagasan atau pikiran dengan bahasa tulis kepada pembaca sehingga pembaca dapat memahaminya.”

Menulis pada hakikatnya adalah suatu proses berpikir yang teratur, sehingga apa yang ditulis mudah dipahami pembaca. Menulis juga merupakan suatu aktivitas komunikasi yang menggunakan bahasa sebagai medianya. Wujudnya berupa tulisan yang terdiri atas rangkaian huruf yang bermakna dengan semua kelengkapannya, seperti ejaan dan tanda baca. Menulis juga suatu proses penyampaian gagasan, pesan, sikap dan penapat kepada pembaca dengan simbol-simbol atau lambang bahasa yang dapat dilihat dan disepakati bersama oleh penulis dan pembaca.

Selain itu, menulis dapat juga dipandang sebagai aktivitas berkomunikasi dengan menggunakan lambang-lambang grafik. Nurgiyantoro (2001: 273) berpendapat “Menulis adalah aktivitas mengungkapkan gagasan melalui media bahasa.”

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa menulis adalah kegiatan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa tulis yang bertujuan untuk menyampaikan suatu gagasan, ide atau pikiran kepada pembaca agar pembaca dapat memahaminya.

a. Pengertian Puisi

Puisi adalah karangan kesusastraan yang berbentuk sajak (syair, pantun, dsb). Kata puisi berasal dari bahasa Yunani *poiesis* yang berarti penciptaan. Akan tetapi arti semula ini dipersempit ruang lingkupnya menjadi “hasil seni sastra”, yang kata-katanya disusun menurut syarat-syarat yang tertentu dengan menggunakan irama, sajak, dan kadang-kadang kata-kata kiasan.

Kosasih (2008: 206) membatasi puisi sebagai “Bentuk karya

sastra yang menggunakan kata-kata yang indah dan kaya makna. Keindahan puisi disebabkan oleh diksi, majas, rima dan irama yang terkandung di dalam karya tersebut.”

Seorang yang menulis puisi disebut penyair. Dikatakan demikian, karena puisi memiliki kesamaan makna dengan syair. Sekalipun setiap syair belum tentu bersifat puitis. Mursini (2011:100) berpendapat “Puisi merupakan ekspresi pengalaman batin (jiwa) penyair mengenai kehidupan manusia, alam, dan Tuhan melalui media bahasa yang estetik yang secara padu dan utuh dipadatkan kata-katanya dalam bentuk teks yang dinamakan puisi.”

Waluyo (2005:1) mengatakan bahwa puisi adalah karya sastra yang dipadatkan, dipersingkat, dan diberi irama dengan bunyi yang padu dan pemilihan kata-kata kias (imajinatif). Kata-kata betul-betul dipilih agar memiliki kekuatan pengucapan. Walaupun singkat atau padat, namun berkekuatan. Kata-kata yang digunakan berima dan memiliki makna konotatif atau bergaya figuratif.

Adapun Aminuddin (2002:136) menjelaskan bahwa “Puisi ialah sebuah susunan yang terbentuk dari unsur-unsur pembangun yang memiliki keselarasan sehingga tidak dapat dipisahkan antara unsur yang satu dengan unsur yang lain karena saling berkaitan satu sama lain. Struktur pembentuk puisi ini ada dua yaitu struktur fisik dan struktur batin.”

Dari beberapa pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa puisi adalah karya sastra estetik imajinatif yang berasal dari pikiran dan pengalaman batin terhadap kehidupan manusia, alam, dan Tuhan.

b. Unsur-unsur Puisi

Unsur puisi merupakan segala elemen bahan yang digunakan penyair dalam membangun atau menciptakan puisinya. Segala bahan baik unsur intrinsik dan ekstrinsik.

Salam dalam I Ketut Dibia (2018: 106) menyatakan bahwa “Unsur-unsur puisi terbagi atas unsur lahiriah (struktur fisik puisi) dan unsur batiniah (struktur batin).” Unsur lahiriah yaitu: rima atau irama, imaji, diksi, kata konkret, gaya bahasa, dan tipografi. Sedangkan unsur batiniah yaitu: tema, rasa, nada, dan amanat.

Selain itu Siswanto (2013: 102) “Struktur fisik puisi digunakan untuk membangun puisi yang bersifat fisik atau tampak dalam bentuk susunan kata-katanya.” Struktur fisik puisi merupakan metode puisi yang terdiri atas perwajahan puisi, diksi, pengimajian, kata konkret, dan majas atau bahasa figuratif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa unsur dalam puisi ada dua yaitu unsur batin puisi dan unsur fisik puisi. Unsur batin dan fisik puisi terbagi lagi. Unsur batin puisi terdiri dari tema, nada, amanat dan rasa. Unsur fisik puisi terdiri dari tipografi, diksi, imaji, kata konkret, gaya bahasa, dan irama. Unsur-unsur puisi ini harus ada di dalam puisi, jika semua unsur-unsur tersebut ada dalam puisi maka puisi tersebut merupakan puisi yang baik.

a) Unsur Fisik Puisi

Unsur fisik merupakan unsur yang mengacu pada bentuk puisi.

Unsur fisik dalam puisi, antara lain sebagai berikut :

1) Diksi

Diksi merupakan pemilihan kata dalam puisi, Tarigan (1986:29) mengemukakan bahwa “Diksi (*diction*) berarti pilihan kata.” Ahli lain, Wardoyo (2013:23-24) menyatakan “Diksi merupakan dasar untuk membangun setiap puisi.” Kosasih (2008:33) “Diksi adalah kata-kata yang digunakan dalam puisi merupakan hasil pemilihan yang sangat cermat.”

Diksi dapat dijadikan sebagai salah satu tolak ukur seberapa jauh seorang penyair mempunyai daya cipta yang asli. Diksi adalah unsur fisik puisi. Diksi merupakan unsur yang sangat penting, karena pemilihan kata pada puisi akan sangat berpengaruh kepada keindahan puisi. Karena puisi merupakan karya sastra yang dibangun oleh kata-kata yang indah maka kemampuan penulis dalam memilih kata-kata yang akan digunakan sangat berpengaruh. Pemilihan kata sangat berpengaruh maka penulis harus mempunyai kemampuan untuk memilih kata, berikut hal yang harus dipunyai oleh penulis untuk memilih kata yang baik.

Waluyo (1987:73-77) menyatakan bahwa “Cara memilih diksi yang baik sebagai berikut: 1. Perbendaharaan kata. Perbendaharaan kata di samping sangat penting untuk kekuatan ekspresi, juga menunjukkan ciri khas penulis. 2. Urutan kata. Dalam puisi, urutan kata bersifat beku artinya urutan itu tidak bisa dipindah-pindahkan meskipun makna tidak berubah oleh perpindahan tempat itu. 3. Daya sugesti kata-kata”.

Penyair mempertimbangkan daya sugesti kata-kata itu. Penulis yang ingin menulis dengan diksi yang baik harus mempertimbangkan pembendaharaan kata, urutan kata, dan daya sugesti kata-kata, agar ekspresi dalam puisi tersampaikan dan puisi menjadi lebih ekspresif dan tetap menunjukkan keindahan.

2) Majas (Bahasa Figuratif)

Majas atau gaya bahasa dapat menimbulkan efek dan konotasi tertentu. Waluyo (1987:83) mengemukakan “Bahasa figuratif (majas) menyebabkan puisi menjadi pragmatis artinya memancarkan banyak makna atau kaya akan makna.” Bahasa figuratif atau majas yaitu bahasa yang digunakan penulis untuk mengungkapkan sesuatu dengan cara yang tidak langsung atau bahasanya bermakna kias.

Pradopo dalam Wardoyo, (2013:25) mengatakan “Bahasa kiasan yaitu sajak menjadi menarik perhatian, menimbulkan kesegaran, dan terutama menimbulkan kejelasan gambaran angan.”

Kosasih (2008:35) “Majas (*figurative language*) adalah bahasa yang digunakan oleh penyair untuk mengatakan sesuatu dengan cara membandingkan dengan benda atau kata lain.” Penggunaan majas dalam puisi yaitu untuk memperindah puisi tersebut. Majas atau bahasa figuratif merupakan unsur fisik puisi. Puisi yang indah dibentuk dari kata-kata yang menggunakan majas atau bahasa figuratif dan dengan menggunakan majas maka puisi akan terasa lebih ekspresif.

3) Pengimajian (Citraan)

Pengimajian ada hubungan erat antara diksi, pengimajian dan kata konkret. Waluyo (1987:78) mengatakan “Pengimajian adalah kata atau susunan kata-kata yang dapat mengungkapkan pengalaman sensoris, seperti penglihatan, pendengaran, dan perasaan.” Sejalan dengan Waluyo, ahli lain yaitu Cemerlang (2018:39) mengatakan

“Imaji yaitu kata atau susunan kata yang mengungkapkan pengalaman indrawi, misalnya penglihatan, pendengaran, dan perasaan.”

Kosasih (2008:33) “Pengimajian dapat didefinisikan sebagai kata atau susunan kata yang dapat menimbulkan khayalan atau imajinasi.” Pengimajian sangat erat dengan diksi, karena imaji lekat dengan rasa yang akan ditimbulkan setelah membaca puisi. Imaji dihadirkan oleh penulis untuk diberikan kepada pembaca lewat kata yang membuat pembaca bisa merasakan apa yang penulis rasakan lewat puisi yang ditulis.

Sayuti (2002:170) menyatakan bahwa “Istilah citraan dalam puisi dapat sering dipahami dalam dua cara yang pertama dipahami secara reseptif, dari sisi pembaca.” Dalam hal ini citraan merupakan pengalaman indera yang terbentuk dalam rongga imajinasi pembaca, yang ditimbulkan oleh sebuah kata atau oleh rangkaian kata. Yang kedua dipahami secara ekspresif, dari sisi penyair, yakni ketika citraan merupakan bentuk bahasa (kata atau rangkaian kata) yang dipergunakan oleh penyair untuk membangun komunikasi estetik atau untuk menyampaikan pengalaman inderanya.

4) Tipografi

Tipografi adalah bentuk puisi, hal ini sependapat dengan pendapat dengan Shella Anggreni dalam skripsinya “Analisis Deskriptif Tentang Struktur Fisik Puisi Karya Siswa di Kelas VB SDN 2 Kota Bengkulu Tahun Pembelajaran 2012/2013” menyatakan bahwa Menurut Aminuddin (2010:146) “Tipografi adalah cara penulisan suatu puisi sehingga menampilkan bentuk-bentuk tertentu

yang dapat diamati secara visual.”

Cemerlang (2018:38) mengatakan “Tipografi adalah bentuk puisi seperti halaman yang tidak dipenuhi kata-kata, tepi kanan-kiri pengatutan barisnya, hingga baris puisi yang tidak selalu dimulai dengan huruf kapital dan diakhiri dengan tanda titik.” Tipografi adalah bentuk dari puisi,

Kosasih (2008:36) “Tipografi merupakan pembeda yang sangat penting antara puisi dengan prosa dan drama. Larik-larik puisi tidak berbentuk paragraph, melainkan berbentuk bait.” Waluyo (1987:97) mengatakan “Tipografi merupakan pembeda yang penting antara puisi dengan prosa dan drama.” Tipografi dipakai juga sebagai identitas atau ciri khas dari suatu penulis, karena tipografi merupakan bentuk tulisan dalam puisi.

1) Kata Konkret

Kosasih (2008:34) menyatakan “Kata Konkret untuk membangkitkan imajinasi pembaca, kata-kata harus diperkonkret atau diperjelas.”

I Ketut Dibia (2018: 110) “Kata konkret untuk membangkitkan imaji (daya bayang), maka kata-kata harus diperkonkret. Maksudnya ialah bahwa kata-kata itu dapat menyaran pada arti yang menyeluruh.”

2) Irama

Irama (ritme) adalah pergantian tinggi rendah, panjang pendek, dan keras lembut ucapan bunyi. Timbulnya irama disebabkan oleh

perulangan bunyi secara berturut-turut dan bervariasi (misalnya karena adanya rima, perulangan kata, perulangan bait), tekanan-tekanan kata yang bergantian keras lemahnya (karena sifat-sifat konsonan dan vokal), atau panjang pendek kata.

Pradopo (1993:40) menyatakan “Irama adalah turun naik, panjang pendek, tekanan keras, tekanan lembut, nada tinggi, dan nada rendah yang diucapkan secara teratur. Irama dikelompokkan menjadi dua, yaitu: metrum dan ritme. Metrum adalah irama yang sifatnya tetap.

b) Unsur Batin Puisi

1) Tema

Tema adalah gagasan pokok yang dikemukakan oleh penyair. Waluyo (1987:106) “Tema merupakan gagasan pokok atau *subject matter* yang dikemukakan oleh penyair.” Kosasih (2008:37) “Tema puisi merupakan gagasan utama penyair dalam puisinya. Pokok pikiran atau pokok persoalan itu begitu kuat mendesak dalam jiwa penyair atau penulis sehingga menjadi landasan utama pengucapannya.” Cemerlang (2018:40) juga menyatakan “Tataran bahasa adalah hubungan tanda dengan makna, maka puisi harus memiliki makna ditiap kata, baris, bait, dan makna keseluruhannya.” Tema merupakan unsur batin puisi, dalam puisi penulis wajib untuk memiliki tema puisi yang ingin ditulisnya.

Aminudin (2010:45) menyatakan bahwa “Tema merupakan ide dasar dari suatu puisi yang menjadi inti dari keseluruhan makna

dalam suatu puisi.” Tema berbeda dengan pandangan moral meskipun tema itu dapat berupa sesuatu yang memiliki nilai rohaniah.

2) Nada

Pemilihan nada sangat berhubungan dengan tema. Tarigan (2008:17) mengemukakan “Nada adalah sikap sang penyair terhadap para penikmat karyanya.” Nada yang dikemukakan oleh seorang penyair dalam sesuatu sajak, akan ada sangkut-pautnya atau hubungannya yang erat dengan tema dan rasa yang terkandung pada sajak tersebut, karena penentuan nada harus sesuai dengan tema yang diambil oleh penulis puisi tersebut.

3) Amanat

Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan oleh penulis melalui tulisan kepada pembaca. Wardoyo (2013:53) mengatakan “Amanat adalah ajaran moral atau pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang melalui karyanya.” Amanat disampaikan secara langsung dengan cara memberikan ajaran moral atau pesan dalam tingkah laku atau peristiwa yang terjadi pada tokoh, dapat pula disampaikan secara tidak langsung dengan penyampaian seruan, saran, peringatan, nasehat, anjuran atau larangan. Waluyo (1987:130) juga mengemukakan “Amanat merupakan hal yang mendorong penyair untuk menciptakan penyairnya.” Amanat dalam puisi merupakan unsur batin puisi. Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan oleh penulis kepada pembaca, biasanya pesan berupa

moral atau perasaan yang ingin disampaikan. Penulis biasanya menuliskan amanat tidak secara langsung namun berbentuk kiasan-kiasan.

4) **Rasa**

Rasa atau feeling pada puisi merupakan sikap penyair terhadap pokok permasalahan yang terdapat dalam puisinya. Pengungkapan tema dan rasa erat kaitannya dengan latar belakang sosial, pengalaman, dan psikologi penyair.

Nilai rasa (feeling) Aspek makna yang berhubungan dengan nilai rasa berkaitan dengan sikap pembicara terhadap hal yang dibicarakan. Dengan kata lain nilai rasa yang berkaitan dengan makna adalah kata-kata yang berhubungan dengan perasaan, baik yang berhubungan dengan dorongan maupun penilaian. Jadi, setiap kata mempunyai makna yang berhubungan dengan nilai rasa dan setiap kata mempunyai makna yang berhubungan dengan perasaan. Dalam kehidupan sehari-hari selamanya kita berhubungan dengan rasa dan perasaan. Katakanlah kita dingin, jengkel, terharu, gembira, dan untuk menggambarkan hal-hal yang berhubungan dengan aspek perasaan tersebut, kita gunakan kata-kata yang sesuai.

Adapun unsur-unsur yang membentuk karya sastra puisi berdasarkan pendapat Suroto (1989:99) adalah sebagai berikut :

a) Tema

Tema adalah gagasan pokok atau ide pokok yang menjiwai keseluruhan isi puisi yang dikemukakan penyair melalui puisi.

Tema puisi bermacam-macam, ada yang bertema ketuhanan, kemanusiaan, kebangsaan, keadilan sosial, dan lain-lain.

b) Amanat

Amanat adalah maksud, himbauan atau pesan yang hendak disampaikan penyair kepada pembacanya. Tujuan atau amanat merupakan hal yang mendorong penyair untuk menciptakan puisinya. Amanat sebuah puisi bersifat interpretative, artinya setiap orang mempunyai penafsiran makna yang berbeda dengan yang lain.

c) Pengimajian

Penyair juga menciptakan pengimajian (pencitraan) dalam puisinya. Pengimajian adalah kata atau susunan kata-kata yang dapat memperjelas atau memperkonkret apa yang dinyatakan oleh penyair. Melalui pengimajian kata-kata yang digambarkan seolah-olah dapat (*imaji visual*), didengar (*imaji auditif*), atau dirasa (*imaji taktil*).

d) Diksi

Diksi adalah ketepatan pemilihan dan penggunaan kata, dalam puisi, diksi memegang peranan penting sebab makna dan keindahan puisi dibangun oleh seni kata yang merupakan ekspresi pengalaman batin atau jiwa ke dalam kata-kata yang indah. Penggunaan kata-kata yang tepat oleh penyair akan menunjukkan kemampuan intelektualnya dalam melukiskan sesuatu.

e) Gaya bahasa

Boleh dikatakan hampir tidak ada puisi yang hadir tanpa sebuah gaya bahasa. Dengan gaya bahasa gagasan yang terungkap akan terasa lebih konkret dan penuh. Tarigan dalam Suroto (1989:114) mengatakan, “Gaya Bahasa adalah cara mengungkapkan pikiran melalui bahasa secara khas yang memperlihatkan jiwa dan kepribadian penulisnya.” Gaya bahasa digunakan penyair untuk mengatakan sesuatu dengan cara yang tidak biasa, yakni secara langsung mengungkapkan makna.

f) Kata konkret

Kosasih (2008:34) mengatakan “Kata konkret adalah cara atau sikap penyair untuk membandingkan imajinasi pembaca.” Waluyo (2005:9) mengatakan “Kata konkret adalah cara atau sikap penyair untuk menggambarkan sesuatu secara lebih konkret.”

c. Kemampuan Menulis Puisi

Kemampuan berasal dari kata “mampu” yang artinya kuasa (bisa) melakukan sesuatu. Kemampuan ialah kesanggupan, kecakapan, dan kekuatan. Menurut Zian dalam Yusdi (2010:10) mengartikan bahwa “Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita dengan berusaha dengan diri sendiri.”

Dalam membuat sebuah puisi tentunya kita harus mengerti hal-hal apa saja yang harus diperhatikan. Hendaknya dalam menulis puisi kita memperhatikan tema, diksi yang digunakan, penggunaan rima, serta pengimajian untuk membangun keindahan sebuah puisi.

Sementara itu, Kosasih (2008:50) menyatakan ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menulis puisi yaitu sebagai berikut:

- a) Puisi diciptakan dalam suasana perasaan yang intens yang menuntut pengucapan jiwa yang spontan dan padat.
- b) Menulis puisi hendaknya berdasarkan masalah atau berbagai hal yang menyentuh kesadaran penulis itu sendiri. Tema yang akan kita tulis sekitarnya berangkat dari inspirasi diri sendiri yang khas, sekecil dan sesederhana apapun inspirasi itu.
- c) Dalam menulis puisi kita perlu memikirkan cara penyampaiannya. Cara penyampaian ide atau perasaan dalam berpuisi disebut gaya bahasa atau majas. Gaya bahasa membuat kalimat-kalimat dalam puisi menjadi hidup, bergerak, dan merangsang pembaca untuk memberi reaksi tertentu atas apa yang dikemukakan penulis.

3. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Munir dalam Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona (2018:24) berpendapat bahwa “Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa latin, yang berarti banyak atau macam-macam, sedangkan kata media berasal dari bahasa latin, yaitu medium berarti perantara atau yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan atau membawa sesuatu.” Kata medium dalam *American heritage Electronic Dictionary* menurut Munir dalam Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona (2018:24) diartikan sebagai alat mendistribusikan dan mempresentasikan informasi.

Berdasarkan itu, multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vector atau bitmap), grafik, suara, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan

atau mengantarkan pesan kepada publik.

Warsita dalam Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona (2018:24) juga mengartikan “Multimedia sebagai gabungan dari banyak media atau setidaknya terdiri lebih dari satu media.” Multimedia dapat diartikan sebagai computer yang dilengkapi dengan pemain cakram padat (*CD-player*), kartu suara (*sound card*), pengeras suara (*speaker*) dengan kemampuan memproses gambar gerak, audio, dan grafis dalam resolusi yang tinggi.

Selain kedua pendapat sebelumnya, Ahmadi dkk dalam Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona (2018:24) menyatakan bahwa “Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi.” Multimedia media terbagi menjadi dua kategori, yaitu : multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan berurutan, contohnya TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih siapa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif dan aplikasi permainan (*game*).

Gayeski dalam Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona (2018:25) mendefinisikan “Multimedia sebagai kumpulan media berbasis komputer

dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio dan sebagainya.” Sedangkan Oblinger dalam Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona (2018:25) mendefinisikan “Multimedia merupakan penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti *teks, grafik, animasi, audio, dan video* dengan ciri-ciri interaktivitas computer untuk menghasilkan satu presentasi menarik.”

Dalam kaitannya dengan pembelajaran, Rusman dalam Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona (2018:25) mengatakan “Pembelajaran berbasis multimedia adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (*video dan animasi*) dengan menggabungkan jaringan (*link*) dan kelengkapan (*tool*) yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.”

Berkenaan dengan pengertian multimedia interaktif, Warsita dalam Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona (2018:25) menyatakan bahwa “Multimedia interaktif terkait dengan komunikasi dua arah. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai user atau penggunaan produk) dan komputer (*software/aplikasi/produk dalam format file tertentu*).” Dengan demikian, produk/CD/aplikasi ini diharapkan memiliki dua arah atau timbal balik antara aplikasi dengan pengguna. Interaktivitas dalam multimedia diberikan batasan sebagai berikut : pengguna dilibatkan untuk berinteraksi dengan program aplikasi dan aplikasi informasi yang diinginkan saja tanpa harus mempelajari secara mendalam semua informasi yang disajikan dalam media.

Dari beberapa pengertian yang telah dipaparkan oleh para ahli mengenai multimedia interaktif dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi dan menciptakan komunikasi/interaksi dua arah antara pengguna (manusia/sebagai user/pengguna produk) dan komputer (software/aplikasi/produk dalam format file tertentu).

b. Fungsi Multimedia

Multimedia pembelajaran disampaikan oleh Ahmadi dalam Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona (2018:26) memiliki fungsi sebagai berikut :

- 1) Mampu memperkuat respon pengguna secepat nya dan sesering mungkin.
- 2) Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- 3) Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendali.
- 4) Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

Dari pendapat ahli disimpulkan bahwa fungsi multimedia yaitu : untuk memperkuat respon pengguna, mengontrol laju kecepatan belajar siswa, siswa dapat mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendali, memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dan bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan, maupun respon lain yang sejenis.

c. **Komponen Multimedia**

Munir dalam Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona (2018:26) ada lima komponen multimedia, yaitu :

Pertama, teks. Teks adalah suatu komponen huruf yang membentuk suatu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya.

Kedua, grafik. Grafik merupakan komponen penting dalam multimedia. Grafik berarti juga gambar (image, picture, atau drawing).

Ketiga, gambar (images atau visual diam). Gambar merupakan penyampaian informasi dalam bentuk visual. Gambar menurut Agnew dan Kellerman dalam Munir (2012) adalah gambar dalam bentuk garis (line drawing), bulatan, kotak, bayangan, warna dan sebagainya yang dikembangkan dengan perangkat lunak agar multimedia dapat disajikan dengan menarik dan efektif.

Keempat, video (visual gerak). Video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Agnew dan Kellermen dalam Munir (2012) mendefinisikan video sebagai alat media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi/fantasi.

Kelima, animasi. Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks untuk memperjelas materi, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa komponen

multimedia terdiri atas lima komponen, yaitu : teks untuk memperjelas materi, grafik untuk menampilkan image, picture, atau drawing, audio untuk mengkreasikan media dengan bunyi-bunyian atau suara, video untuk menunjukkan simulasi benda nyata, animasi untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran.

d. Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar Berbantuan Multimedia

Seperti halnya bahan ajar audio, bahan ajar audiovisual, ataupun bahan cetak, bahan ajar berbantuan multimedia menurut Belawati dkk dalam Andi Prastowo (2015:332) juga memiliki kelebihan dan kekurangan, sebagaimana perinci dalam tabel berikut :

Tabel 1. Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar Berbantuan Multimedia

Kelebihan	Kekurangan
Dapat menayangkan informasi dalam bentuk teks dan grafik .	Memerlukan komputer dan pengetahuan program.
Interaktif dengan peserta didik.	Membutuhkan hardware khusus untuk proses pengembangan dan penggunaannya.
Dapat mengelola laporan dan respon peserta didik.	Resolusi untuk image grafik sangat terbatas pada system microprocessor.
Dapat diadaptasi sesuai kebutuhan peserta didik.	Hanya efektif jika digunakan untuk penggunaan seseorang atau beberapa orang dalam kurun waktu tertentu.

Dapat mengontrol hardware media lain.	Tidak kompatibel antar jenis yang ada
Dapat dihubungkan dengan video untuk mengawasi kegiatan belajar peserta didik.	-

Kelebihan multimedia menurut Munir dalam Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona (2018:27) antara lain:

1) Lebih Komunikatif

Informasi yang menggunakan gambar dan animasi lebih mudah dipahami oleh pengguna dibandingkan informasi yang dibuat dengan cara lain. Informasi yang diperoleh kadang-kadang sulit dimengerti sehingga harus membaca berulang-ulang.

2) Mudah dilakukan perubahan

Perkembangan organisasi, lingkungan, ilmu pengetahuan teknologi, dan lain-lain berpengaruh terhadap informasi. Dalam multimedia semua informasi disimpan dalam komputer, informasi bisa diubah, ditambah, dikembangkan, atau digunakan sesuai kebutuhan.

3) Interaktif

Pengguna dapat interaktif sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik dan komunikatif jika dibandingkan dengan informasi yang disajikan oleh media cetak.

4) Lebih leluasa mengembangkan kreativitas

Kelebihan multimedia dapat menuangkan kreativitasnya supaya informasi dapat lebih komunikatif, estetis dan ekonomis sesuai kebutuhan.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan mengenai kelebihan multimedia antara lain : multimedia fleksibel digunakan, melayani kecepatan belajar individu, bersifat kaya isi, interaktif, lebih komunikatif, mudah dilakukan perubahan, lebih leluasa mengembangkan kreativitas.

Dengan melihat kelebihan dan kekurangan tersebut, kiranya kita dapat memperkirakan penggunaan bahan ajar berbasis computer ini di lembaga pendidikan tempat kita bernaung..

e. Karakteristik Program Pembelajaran Multimedia

Diambil dari pendapat Ahmadi dalam Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona (2018:29), karakteristik multimedia pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Sementara itu, Suyanto dalam Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona

(2018:29) mengemukakan ciri-ciri bahan pembelajaran berbantuan multimedia adalah sebagai berikut :

a) Sistematis

Bahan pembelajaran berbantuan multimedia disusun secara sistematis dan terstruktur.

b) Jelas dan Menarik.

Penerapan konsep yang jelas dan tampilan yang menarik merupakan hal pokok dalam pembelajaran berbantuan multimedia. Penggunaan bahasa yang lugas, tidak interpretatif, penggunaan ilustrasi yang jelas dan detail juga termasuk syarat mutlak dalam pengembangan pembelajaran berbantuan multimedia.

c) Mudah Digunakan.

Sebagai besar produk pembelajaran berbantuan multimedia sangat mudah digunakan, meskipun bagi orang awam sekalipun. Dengan petunjuk penggunaan yang jelas dan memiliki pola logika yang konkrit menjadikan produk lebih mudah dipahami.

d) Mudah Diperbaiki.

Produk pembelajaran berbantuan multimedia juga mudah diperbaiki. Penambahan, pengurangan dan revisi terhadap isi produk sangat mudah dilakukan, berbeda halnya dengan bahan cetak.

e) Mudah Disebarluaskan.

Bahan ajar berbantuan multimedia mudah disebarluaskan, salah

satunya adalah penyebaran menggunakan media internet.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik multimedia pembelajaran secara keseluruhan sebagai berikut. Pertama, memiliki lebih dari satu media yang konvergen, yaitu menggabungkan dua unsur atau lebih, contoh unsur audio dan visual. Kedua, bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna. Ketiga, bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Keempat, sistematis dalam pengertian berstruktur/berurutan. Kelima, jelas dan menarik dalam arti penggunaan ilustrasi yang jelas. Keenam, mudah digunakan. Ketujuh, mudah disebarluaskan.

f. Pembuatan Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash

Adobe Flash merupakan *software* yang dirilis oleh perusahaan Amerika Serikat, yaitu *Adobe System Incorporated*. Fatoni (2015:47) mengatakan “*Adobe Flash* adalah *software* yang dirancang untuk membuat animasi berbasis vektor dengan hasil yang mempunyai ukuran yang kecil.” Sedangkan menurut Wibowo (2015:2) mengatakan bahwa, “*Flash* atau *Adobe Flash* merupakan program pengolah animasi.” Kinerja *Flash* dapat dikombinasikan dengan program- program lain. *Flash* dapat diaplikasikan untuk pembuatan animasi kartun, media interaktif, *game*, presentasi dan sebagainya.

Adobe Flash CS6 merupakan penyempurnaan dari versi sebelumnya (CS5). *Flash* menyediakan *Action Script* untuk menghasilkan aplikasi-

aplikasi dari yang sederhana hingga yang rumit. Dengan *Action Script* dapat mempermudah dalam pembuatan suatu aplikasi atau sebuah animasi yang memakan banyak frame dan mengontrolnya. *Adobe Flash CS6* digunakan untuk membuat gambar vector maupun animasi gambar. *Adobe Falsh CS6* menggunakan bahasa pemrograman yang disebut dengan *Action Script*. *Adobe Flash CS6* dapat digunakan untuk membuat konten interaktif, multimedia interaktif, iklan digital serta pendukung web.

Adobe Flash CS6 merupakan salah satu aplikasi animasi yang sangat populer dengan kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang hebat dalam pembuatan animasi, sehingga aplikasi ini banyak digunakan oleh animator flash, karena keberadaannya sangat membantu pengguna dalam menyelesaikan pekerjaan, terutama bidang animasi dan presentasi.

Adobe Flash merupakan program animasi yang mendukung pemrograman dengan ActionScript-nya. Program ini dapat membantu dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif karena mendukung animasi, gambar, teks, dan pemrograman.

Selain itu, Fathur dalam (Suryani 2018:93) menjelaskan “Adobe Flash digunakan dalam proses pembuatan animasi atau gambar berbasis vektor skala ukuran kecil dan dapat membuat aplikasi atau animasi yang bersifat *offline*.” Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu bahasa Action Script 2.0 (*desktop*) dan Action Script 3.0 (*mobile*).

Dapat disimpulkan bahwa Adobe Flash CS6 memiliki bagian-bagian

yang dapat membantu melakukan kreasi membuat bentuk, gerak, dan respons dari suatu media yang dikembangkan. Dengan *Adobe Flash* kita dapat terbantu dalam mengembangkan permainan, media pengajaran atau bahan ajar interaktif, kuis, dll.

Adapun tampilan dan fitur yang terdapat di *Adobe Flash CS6* yaitu:



Gambar 1. Cover Adobe Flash CS6



Gambar 2. Tampilan Start Page Adobe Flash CS6



Gambar 3. Tampilan Lembar Kerja Adobe Flash CS6

Fitur terbaru *Adobe Flash CS6* sebagai berikut:

- 1) Memberikan dukungan untuk HTML 5.
- 2) Ekspor *symbol* dan urutan animasi yang terampil menghasilkan *spritesheet* untuk meningkatkan pengalaman *gaming*, aturan kerja dan *performance*.
- 3) Adanya dukungan untuk *Android* dan *iOS* dengan *Adobe Flash Player* terbaru.
- 4) Pemuatan foto berukuran besar menjadi lebih cepat. Hal ini terwujud dengan adanya *Adobe Mercury Graphics Engine* yang mampu meminimalisir waktu render.

Komponen-komponen dalam *Adobe Flash CS6*:

- 1) *Create from template*: berfungsi untuk membuka lembar kerja dengan template yang tersedia pada program *Adobe Flash CS6*.
- 2) *Open a recent item*: berfungsi untuk membuka kembali file yang pernah disimpan atau dibuka sebelumnya.
- 3) *Create New*: berfungsi untuk membuka lembar kerja baru dengan beberapa pilihan *script* yang tersedia.
- 4) *Learn*: berfungsi untuk membuka jendela *help* yang berguna untuk mempelajari suatu perintah.
- 5) *Toolbox*: merupakan sebuah panel yang menampung tombol-tombol yang berfungsi untuk membuat suatu desain animasi mulai dari tombol seleksi, *pen*, pensil, *text*, *3D rotation* dan lain-lain.

- 6) *Timeline*: berfungsi untuk menentukan durasi animasi, jumlah *layer*, *frame*, menempatkan *script* dan beberapa keperluan animasi lainnya. Semua animasi yang dibuat akan diatur dan ditempatkan pada layer dalam timeline.
- 7) *Stage*: merupakan lembar kerja yang digunakan untuk membuat atau mendesain objek yang akan dianimasikan. Objek yang dibuat dapat berupa *vektor*, *movie clip*, *text*, *button* dan lain-lain.
- 8) *Panel Properties*: berfungsi untuk menampilkan parameter dari sebuah tombol yang terpilih sehingga dapat dimodifikasi dan dimaksimalkan fungsi dari tombol tersebut.
- 9) *Efek Filter*: merupakan bagian dari *panel properties* yang menampilkan berbagai efek filter untuk mempercantik tampilan objek. Filter hanya dapat diaplikasikan pada *text*, *movie clip* dan *button*.
- 10) *Motion Editor*: berfungsi untuk melakukan kontrol animasi yang telah dibuat, seperti mengatur motion, transformasi, pewarnaan, filter dan parameter animasi lainnya.
- 11) *Motion Presets*: berfungsi menyimpan format animasi yang telah jadi dan siap digunakan saat diperlukan. Terdapat berbagai pilihan animasi dalam *panel motion presets*, seperti *3D*, *smoke*, *fly-out-top* dan lain-lain.

Suryani (2018:98) mengemukakan kelebihan yang dimiliki *adobe flash* antara lain :

- a) Merupakan teknologi animasi web yang paling populer saat

ini sehingga banyak didukung oleh berbagai pihak.

- b) Flash mampu digunakan sebagai alat pembentuk game dua dimensi.
- c) Animasi dapat dikontrol.
- d) Digunakan untuk membangun aplikasi berbasis web yang dilengkapi navigasi-navigasi sederhana.
- e) Selain itu, aplikasi ini juga dapat ditampilkan di berbagai media seperti Web, CD-ROM, VCD, DVD, Televisi, Handphone dan PDA.
- f) Adanya Actionscript. Dengan adanya actionscript kamu dapat membuat animasi maupun game dengan menggunakan kode sehingga dapat memperkecil ukuran file.

4. Kerangka konseptual

Bahan ajar atau materi pembelajaran secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka standar kompetensi yang telah ditentukan. Bahan ajar tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Sebagai media sekaligus sumber pembelajaran, bahan ajar mampu mentransformasikan ilmu pengetahuan dan nilai-nilai kehidupan yang berkaitan dengan dengan kompetensi dasar yang diajarkan.

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, materi teks puisi pada buku teks masih kurang mendukung siswa dalam menemukan ide sehingga membuat siswa sulit memahami materi. Hal tersebut membuat pembelajaran kurang efektif. Apalagi dalam hal menulis puisi antusiasme siswa berkurang sehingga kebermanfaatan pembelajaran menulis puisi dirasa belum optimal padahal siswa dituntut untuk mampu menulis puisi berdasarkan unsur pembangun nya sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dicapai.

Teks puisi ialah termasuk salah satu materi yang dituntut dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Materi teks puisi tepatnya dalam memahami unsur pembangun puisi agar bisa menuliskan sebuah puisi dengan memperhatikan unsur pembangun nya merupakan materi yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian siswa, khususnya di kalangan Sekolah Menengah Atas . Karena sebagian siswa yang

menyatakan bahwa pelajaran teks puisi ini sulit maka diperlukan bahan ajar yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Untuk menciptakan dan meningkatkan suatu proses pembelajaran yang menarik maka guru harus kreatif dalam mengembangkan bahan ajar.

Dalam proses pembelajaran, bahan ajar berperan sebagai perantara proses penyampaian pengetahuan dan keterampilan dari guru kepada siswa. Bahan ajar tidak saja memuat materi tentang pengetahuan tetapi juga berisi tentang keterampilan dan sikap yang perlu dipelajari siswa untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan pemerintah. Sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang maka diperlukan bahan ajar yang berbantuan multimedia interaktif.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga sangat berpengaruh terhadap aktivitas belajar dan pembelajaran. Pembelajaran menulis puisi dengan menggunakan bahan ajar berbantuan multimedia interaktif dapat memanfaatkan salah satu software untuk digunakan yaitu, *Adobe Flash CS 6*.

Adobe Flash merupakan *software* yang dirilis oleh perusahaan Amerika Serikat, yaitu *Adobe System Incorporated*. *Adobe Flash* menurut Pranowo adalah salah satu *software* yang mampu mengerjakan hal-hal yang berkaitan dengan multimedia. Kinerja *Flash* dapat dikombinasikan dengan program- program lain. *Flash* dapat

diaplikasikan untuk pembuatan animasi kartun, media interaktif, *game*, presentasi dan sebagainya.

Dengan melihat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini, maka multimedia interaktif sangat mendukung sebagai alternatif bahan ajar yang efektif. Multimedia interaktif adalah penggabungan dua atau lebih unsur seperti audio, teks, gambar, animasi dan video.

Berdasarkan hal tersebut, dalam hal ini peneliti merasa perlu adanya pengembangan bahan ajar yang berbeda tidak lagi buku melainkan bahan ajar berupa multimedia interaktif berbantuan *software adobe flash CS 6* yang bisa lebih meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam memahami teks puisi terutama untuk mencapai KD 3.17 dan KD 4.17.

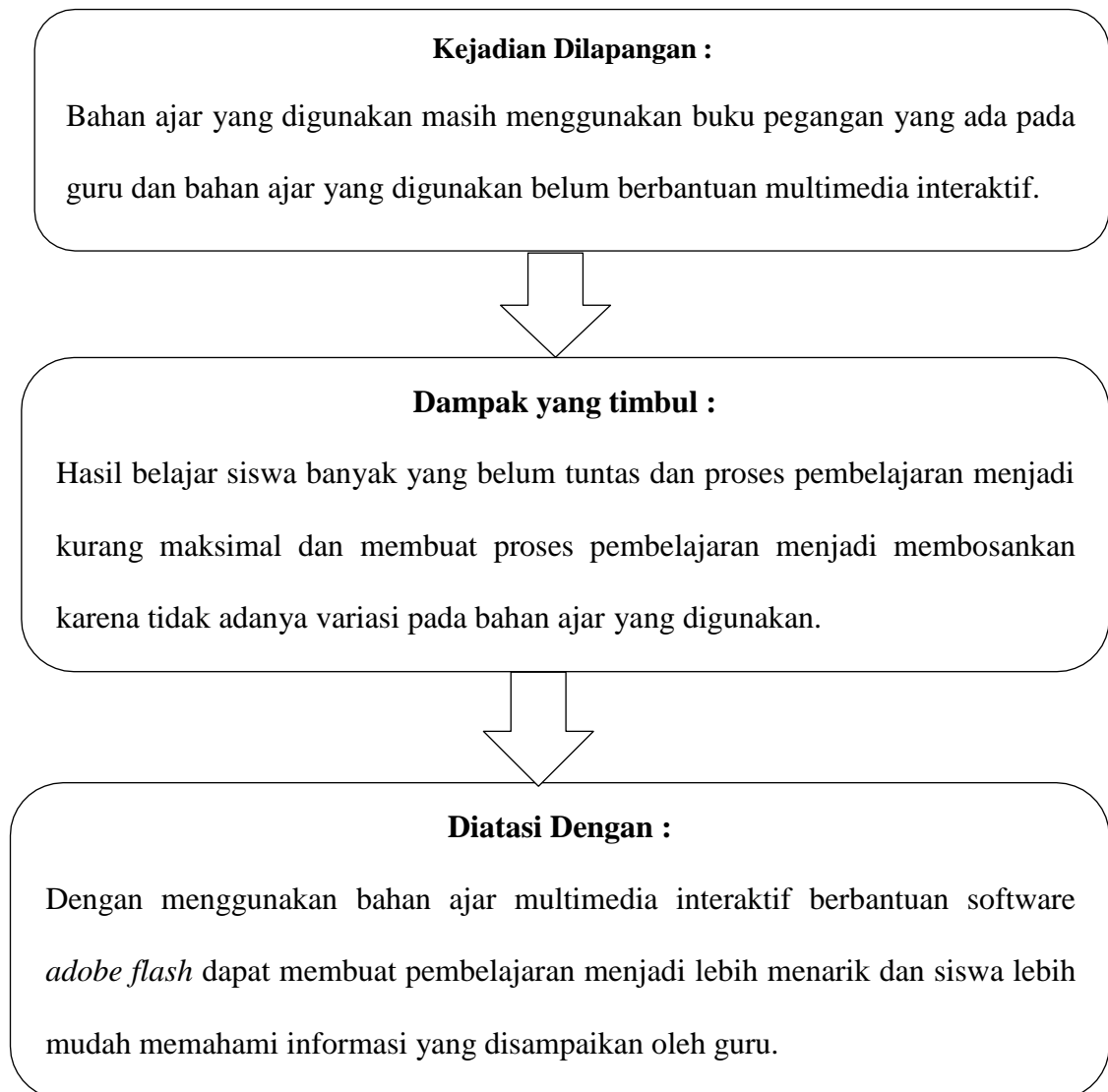
Bahan ajar berbantuan multimedia interaktif yang dikembangkan untuk materi teks puisi kelas X dibuat berdasarkan langkah-langkah yang sistematis.

Bahan ajar nantinya tidak hanya bersifat interaktif dan isinya tidak hanya materi, namun juga berisi contoh-contoh puisi, kolom aktivitas yang dapat mendorong siswa giat menulis puisi, tes formatif dan kunci jawaban. Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif, sehingga mudah dipahami oleh siswa.

Dalam mencapai KD keterampilan yakni KD 4.17 Menulis puisi berdasarkan unsur pembangunnya, tentu siswa terlebih dahulu akan diberikan pengajaran terlebih dahulu mengenai materi KD pengetahuan

yakni KD 3.17 yaitu unsur-unsur pembangun puisi. Demikian, agar siswa dapat mencapai keseluruhan tujuan pembelajaran pada KD yang terkait.

Guru diharapkan mampu dalam mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa lebih mudah memahami informasi yang disampaikan oleh guru.



Gambar 4. Bagan Kerangka Konseptual

B. Penelitian yang relevan

Untuk mendukung keberhasilan penelitian ini, peneliti melakukan pendekatan teoritis melalui beberapa literatur yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan. Beberapa uraian penelitian terdahulu yang relevan dan bisa menjadi acuan dalam penelitian ini yaitu :

- a. Hasil penelitian Tati Nurhidayati (2021) dengan judul “ Pengembangan media untuk pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas x sma negeri 1 woha bima NTB ” menyatakan dari hasil uji coba Analisis Kebutuhan Guru memperoleh skor 83,33%, guru sangat setuju jika pengembangan media untuk pembelajaran menulis puisi pada siswa Kelas X, skor media pembelajaran 93,33% mendukung pembelajaran Make the teaching. dan proses pembelajaran pembelajaran menulis puisi lebih menyenangkan dan kreatif bagi siswa kelas X. Oleh karena itu, baik guru maupun siswa membutuhkan pengembangan media pembelajaran dalam buku puisi, karena hal ini memungkinkan untuk menumbuhkan dan mendorong minat siswa dalam proses belajar mengajar. Sedangkan pemerolehan nilai dari ahli materi sebesar 92,13%, untuk ahli media mendapatkan nilai 86,52%, sehingga produk yang dihasilkan pengembang berupa media pembelajaran menulis puisi valid dan untuk nilai. Siswa X layak dengan sedikit revisi. Selain itu, jawaban guru memberikan skor 86,66% dan jawaban siswa skor 80,00%, dengan pendapat siswa bahwa materi menulis puisi menggunakan media pembelajaran mudah dipahami dan dipahami. cocok untuk

digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sudah absah.

- b. Hasil penelitian Dhea Vica Nuraini (2021) dengan judul “Pengembangan multimedia interaktif berbasis articulate storyline untuk pembelajaran menulis puisi siswa kelas x sman 3 ponorogo” menyatakan Hasil analisis pengembangan media pembelajaran terdiri dari hasil analisis kevalidan media pembelajaran berdasarkan penilaian dari validator ahli berkategori “sangat layak” dengan persentase 90%. Hasil analisis kepraktisan media pembelajaran berdasarkan respons siswa berkategori “sangat praktis” dengan persentase 90,3%. Hasil analisis keefektifan media pembelajaran ditentukan oleh tiga aspek yaitu, lembar aktivitas siswa dengan persentase 92,5%, lembar aktivitas guru dengan persentase sebesar 92,5%, dan rata-rata hasil belajar siswa secara keseluruhan dengan nilai 82,36, sehingga dapat diketahui bahwa keefektifan media pembelajaran berkategori “sangat efektif” dengan persentase 89,12%. Jadi, dapat disimpulkan dari tiga kriteria tersebut, kualitas multimedia interaktif *Articulate Storyline* ini berkategori “sangat berkualitas” dengan persentase 89,80%.
- c. Hasil penelitian Jamilah , N., Mulawarman, W. G., & Hudyono, Y. (2020) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif “POST” Pembelajaran Apresiasi Puisi untuk Siswa Kelas X SMA” menyatakan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan beberapa kesimpulan. Pertama, proses pengembangan bahan ajar interaktif dengan menggunakan media audiovisual “POST” perencanaan produk mengambil beberapa langkah (1) penelitian dan pengumpulan

data, dan (2) perencanaan produk, (3) pengembangan produk, (4) uji coba awal, (5) revisi hasil uji coba, (6) uji coba lapangan, (7) perbaikan produk hasil uji lapangan, (8) uji coba implementasi, (9) perbaikan produk akhir, (10) diseminasi dan implementasi untuk menghasilkan CD pembelajaran sebagai bahan ajar. Kedua, penerapan bahan ajar interaktif dengan menggunakan aplikasi media audiovisual “POST” dalam pembelajaran apresiasi puisi yang menghasilkan CD diperoleh melalui beberapa proses: (1) pelaksanaan pembelajaran, (2) observasi, (3) angket. Ketiga, kepraktisan produk bahan ajar interaktif dengan menggunakan media audiovisual “POST” diperoleh dari skor hasil analisis pelaksanaan RPP yang menunjukkan 93% dan respon siswa dilihat dari observasi dan angket. Keempat, keefektifan produk bahan ajar interaktif dengan menggunakan media audiovisual POST diperoleh dari skor uji coba individu tingkat lanjut dan aktivitas siswa.