

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahan ajar merupakan salah satu bagian terpenting dalam menunjang pembelajaran. Bahan ajar ialah sekumpulan materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan, sehingga dapat mengarahkan siswa untuk mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Dalam hal ini mengartikan bahwa bahan ajar haruslah dirancang sedemikian rupa karena akan sangat menentukan keberhasilan proses belajar.

Kompetensi dalam mengembangkan bahan ajar haruslah dikuasai oleh guru. Namun, kenyataannya masih ada guru yang belum menguasainya, sehingga dalam melakukan proses pembelajaran masih banyak yang mengandalkan bahan ajar yang sudah tersedia berupa buku paket dan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Buku pelajaran yang digunakan dalam pembelajaran terlihat kurang menarik, karena berisi banyak tulisan berupa lembar soal, hanya ada beberapa gambar, dan jumlah halaman yang tebal, sehingga menimbulkan rasa bosan pada siswa dan terkesan monoton. Selan itu, materi yang disajikan dalam buku pelajaran terlalu sedikit, akibatnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi juga menjadi rendah dan minat baca pada siswa pun menjadi kurang.

Dalam proses belajar mengajar, kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep sangatlah dipengaruhi oleh kemampuan guru, salah satunya dalam menyampaikan bahan ajar. Guru yang profesional bukan hanya mempersiapkan materi pembelajaran saja, tetapi juga harus mampu menyusun dan mengembangkan bahan ajar, serta diminta untuk kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Akan tetapi, dalam proses pembelajaran masih banyak guru yang menggunakan metode bersifat konvensional atau menggunakan metode ceramah. Dalam pembelajaran konvensional tentunya banyak kekurangan yang diperoleh, antara lain aktivitas guru lebih dominan dan sebaliknya siswa menjadi kurang aktif, karena cenderung menjadi pendengar. Siswa akan merasa bosan karena tidak diberi kesempatan untuk menemukan sendiri konsep yang diajarkan. Disamping itu pembelajaran yang dilakukan juga menjadi kurang menarik karena kurang variatif, sehingga berakibat pada tujuan pembelajaran yang tidak tercapai dan ilmu pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik, karena peserta didik tidak mampu menguasai bahan yang telah diajarkan.

Untuk memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, maka guru harus mengatasi kendala-kendala tersebut. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu atau sarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan atau informasi mengenai materi pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Dengan adanya media

pembelajaran, maka dapat memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didiknya, dengan itu akan terciptanya suasana belajar yang efektif dan menyenangkan.

Namun, saat ini penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar masih sangat rendah. Hal itu disebabkan karena kurang pengetahuan mengenai berbagai media pembelajaran yang bervariasi, fasilitas atau alat bantu mengajar yang tidak memadai dan ada juga yang sudah merasa nyaman mengajar dengan menggunakan metode ceramah. Padahal dengan menggunakan media, dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa terlebih dengan menggunakan media tersebut melibatkan peserta didik secara langsung. Kenyataan tersebut mendorong penulis untuk memberikan inovasi dalam pembelajaran, terutama dalam pembelajaran menulis.

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang terdapat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. dalam hal menulis tentunya memiliki banyak sekali manfaat, diantaranya dapat menjadikan siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran, dapat merangsang keterampilan siswa dalam merangkai kata, dapat menuangkan informasi ke dalam bentuk tulisan, serta dapat mengembangkan daya kreativitas pada siswa. Karena pada hakikatnya menulis merupakan kegiatan mengungkapkan gagasan, pikiran, pengalaman, dan pengetahuan ke dalam bentuk catatan atau visual dengan menggunakan aksara, lambang, atau simbol yang dibuat secara sistematis sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh orang lain.

Tetapi hal ini sangat disayangkan, budaya menulis masyarakat Indonesia saat ini masih rendah sekali. Jumar Sudyana dalam blognya di www.sonoa.id memaparkan pendapat Duta Baca Indonesia Heri Hendrayana Harris atau biasa dipanggil Gol A Gong pada Webinar Duta Baca Indonesia secara daring pada Jum'at (24/9/2021) yang mengatakan “Pegiat literasi, penulis lokal dan duta baca sebenarnya motor penggerak literasi menulis, mengingat tidak banyak penulis best seller di Indonesia. jadi perlu adanya regenerasi”. Gol A Gong menyoroti minimnya action yang dilakukan para duta baca daerah yang sedikit sekali menghasilkan karya tulisnya, karena tidak banyak yang punya keahlian menulis. Selain itu, Kepala Pusat Analisis Perpustakaan dan Pengembangan Budaya Baca Perpunas Adin Bondar juga mengungkapkan penguatan ekosistem literasi tidak cukup dengan modal membaca, “Dengan menggandeng duta baca sebagai role model, kami berharap program penguatan budaya menulis yang dilakukan bersama duta baca dan pegiat literasi banyak menginspirasi masyarakat” imbuh Adin Bondar.

Dari pernyataan diatas terlihat bahwa kegiatan menulis memang dianggap sulit oleh masyarakat, terutama dalam hal menulis puisi. Bagaimana tidak, pasalnya banyak masyarakat termasuk para siswa yang tidak terbiasa dalam mengemukakan pikiran, imajinasi dan perasaan dalam menulis puisi. Selain itu tidak adanya motivasi serta minat siswa dalam menulis puisi. Padahal pembelajaran menulis puisi ini merupakan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa kelas X. Menulis puisi merupakan kegiatan yang berisi ungkapan perasaan, pikiran, gagasan, dan

pengalaman hidup yang dituangkan dalam bentuk kata-kata dan mempunyai makna.

Namun, keberadaan pembelajaran puisi di sekolah diakui masih sangat minim. Kemampuan puisi yang rendah dapat dilihat dari sekolah SMK Swasta Abdi Negara Binjai. Berdasarkan hasil pengamatan, banyak siswa yang kurang akan kemampuannya terhadap menulis puisi. Kurangnya kemampuan tersebut dikarenakan proses pembelajaran yang membosankan dan kurang variatif dalam memberi bahan ajar. Selama pembelajaran menulis puisi, guru hanya menjelaskan materi untuk sebatas memberi informasi pengetahuan kepada siswa dengan memanfaatkan buku ajar sebagai contohnya, lalu guru memberi tugas menulis puisi berdasarkan pengalaman pribadi siswa itu sendiri, selanjutnya siswa diminta membacakannya ke depan kelas.

Dalam hasil wawancara peneliti pada siswa kelas X SMK Swasta Abdi Negara Binjai, mengatakan bahwa para siswa sering merasa malas dan mengalami kesulitan dalam pembelajaran menulis puisi, yang disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu sulitnya mendapatkan ide atau inspirasi dalam menulis, sulit dalam mengembangkan ide karena minimnya kosa kata, sulit menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan, serta sulit dalam merangkai kata dan menggunakan majas yang sesuai dengan puisi. Semua permasalahan itu dikarenakan mereka yang tidak terbiasa dalam mengemukakan pikiran dan perasaan ke dalam bentuk tulisan.

Lalu, solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan teknik atau media yang menarik dan

tepat, yang berfungsi sebagai acuan atau daya dorong peserta didik dalam menulis. Dalam penelitian kali ini penulis memilih salah satu media pembelajaran yang dapat mengarahkan siswa agar mahir dalam menulis puisi adalah dengan menggunakan media pembelajaran buku tiga dimensi atau *pop up book*.

Buku tiga dimensi atau *pop up book* merupakan salah satu media pembelajaran berbentuk buku yang berisi bahan ajar dan dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu menyampaikan informasi mengenai materi yang akan diajarkan. Media tersebut dirancang sedemikian rupa untuk menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Buku tiga dimensi berbeda dengan buku biasa, buku ini akan memberikan kejutan-kejutan yang menarik dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka. Buku tiga dimensi merupakan media yang praktis baik dalam penggunaan maupun pembuatan. Jika media buku tiga dimensi tersebut diterapkan pada siswa, maka siswa akan mampu memahami, menikmati, dan memperluas wawasan, serta dapat meningkatkan intelektual, pengetahuan, dan kemampuan dalam menulis puisi. Maka dari itu, penulis memilih media ini sebagai media pembelajaran dalam menulis puisi.

Maka berdasarkan uraian dari latar belakang permasalahan tersebut, penulis merasa tertarik untuk meneliti permasalahan dalam suatu penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Puisi melalui Media Pembelajaran Buku Tiga Dimensi pada Siswa Kelas X SMK Swasta Abdi Negara Binjai”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Penguasaan dalam mengembangkan bahan ajar yang masih kurang;
2. Penggunaan bahan ajar buku paket yang tidak menarik dan membosankan
3. Sudah nyaman menggunakan metode konvensional;
4. Kurang mengetahui berbagai variasi media pembelajaran;
5. Fasilitas atau alat bantu mengajar yang tidak memadai
6. Kurangnya motivasi dan minat siswa dalam mempelajari materi menulis puisi;
7. Siswa mengalami kesulitan dalam mendapatkan ide, sulit menuangkan ide, imajinasi dan perasaan ke dalam bentuk tulisan, sulit dalam merangkai kata dan sulit menggunakan majas yang sesuai dengan puisi

C. Pembatasan Masalah

Banyak faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran di SMK Swasta Abdi Negara Binjai, sehingga tidak memungkinkan untuk melakukan penelitian secara menyeluruh. Oleh karena itu, untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan penelitian yang tidak terlalu meluas, maka penulis membatasi masalah yang diteliti, yaitu: Pengembangan Bahan Ajar Menulis Puisi melalui Media Pembelajaran

Buku Tiga Dimensi pada Siswa Kelas X SMK. Batasan masalah tersebut sesuai dengan K.D (Kompetensi Dasar):

- 3.17. Menganalisis unsur pembangun puisi.
- 4.17. Menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangunnya (tema, diksi, gaya bahasa, imaji, struktur, perwajahan).

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar menulis puisi melalui media pembelajaran Buku Tiga Dimensi pada siswa kelas X SMK Swasta Abdi Negara Binjai?
2. Bagaimana penilaian ahli materi dan ahli media terhadap bahan ajar menulis puisi melalui media pembelajaran Buku Tiga Dimensi pada siswa kelas X SMK Swasta Abdi Negara Binjai?
3. Bagaimana respon ahli pembelajaran dan peserta didik terhadap media pembelajaran Buku Tiga Dimensi pada materi menulis puisi di SMK Swasta Abdi Negara Binjai?
4. Bagaimanakan keefektifan bahan ajar menulis puisi melalui media pembelajaran Buku Tiga Dimensi terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Swasta Abdi Negara Binjai?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan pengembangan bahan ajar menulis puisi melalui media pembelajaran Buku Tiga Dimensi pada siswa kelas X SMK Swasta Abdi Negara Binjai.
2. Mendeskripsikan penilaian ahli materi dan ahli media terhadap bahan ajar menulis puisi melalui media pembelajaran Buku Tiga Dimensi pada siswa kelas X SMK Swasta Abdi Negara Binjai.
3. Mendeskripsikan respon ahli pembelajaran dan peserta didik terhadap Media Pembelajaran Buku Tiga Dimensi pada Materi Menulis Puisi di SMK Swasta Abdi Negara Binjai.
4. Mendeskripsikan keefektifan bahan ajar menulis puisi melalui media pembelajaran Buku Tiga Dimensi terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Swasta Abdi Negara Binjai

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terdiri dari dua, yaitu secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Manfaat secara teoritis adalah manfaat pengembangan keilmuan atau untuk menambah khazanah ilmu pengetahuan.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya media pembelajaran yang telah tersedia dan dapat dijadikan sumber

belajar yang efektif sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dapat menambah ilmu pengetahuan siswa tentang media pembelajaran Buku Tiga Dimensi yang telah diterapkan dalam pembelajaran menulis puisi.
- b. Bagi guru, media pembelajaran Buku Tiga Dimensi dapat dijadikan sebagai bahan ajar yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kreativitas pengajaran.
- c. Bagi sekolah, media pembelajaran Buku Tiga Dimensi dapat dijadikan sebagai literatur media pembelajaran di sekolah tersebut.
- d. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan/pengalaman sebagai bekal untuk menjadi seorang guru Bahasa Indonesia profesional yang mampu mengembangkan media pembelajaran terutama media belajar berbentuk Buku Tiga Dimensi.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Teoritis

1. Definisi Belajar

a. Hakikat Belajar

Belajar merupakan suatu proses perubahan yang dilakukan oleh setiap individu, baik dalam pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap yang didapat dari pengalaman yang telah dipelajari. Sejalan dengan hal tersebut, M. Sobry Sutikno (2004) dalam Andar Djamaluddin dan Wardana (2019 : 6-7) juga memberikan pendapat, bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam hal ini, perubahan adalah sesuatu yang dilakukan secara sadar (disengaja) dan bertujuan untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya.

Selanjutnya, W.S Winkel (2002) dalam Andar Djamaluddin dan Wardana (2019 : 8) memberikan pendapat, mengenai pengertian belajar menurutnya adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai – nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas.

Menurut Mahfud Shalahuddin (1990) dalam Andar Djamaluddin dan Wardana, (2019 : 8-9) mendefinisikan bahwa belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku melalui pendidikan atau lebih khusus melalui prosedur latihan. Perubahan itu sendiri berangsur – angsur dimulai dari sesuatu yang tidak dikenalnya, untuk kemudian dikuasai atau dimilikinya dan dipergunakannya sampai pada suatu saat dievaluasi oleh yang menjalani proses belajar itu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat penulis simpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan yang baru pada mental/psikis yang didapatkan dari berbagai lingkungan. Perubahan itu dapat berbentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

b. Tujuan Belajar

Menurut Sardiman (2016) dalam Andar Djamaluddin dan Wardana (2019 : 9-10) secara umum ada tiga tujuan belajar, yaitu:

- 1) Untuk memperoleh pengetahuan;

Hasil dari kegiatan belajar dapat ditandai dengan meningkatnya kemampuan berpikir seseorang. Jadi, selain memiliki pengetahuan baru, proses belajar juga akan membuat kemampuan berpikir seseorang menjadi lebih baik.

2) Menanamkan konsep dan keterampilan;

Keterampilan yang dimiliki oleh setiap individu adalah melalui proses belajar. Penanaman konsep membutuhkan keterampilan, baik itu keterampilan jasmani maupun rohani. Dalam hal ini, keterampilan jasmani adalah kemampuan individu dalam penampilan dan gerakan yang dapat diamati. Keterampilan ini berhubungan dengan hal teknis atau pengulangan. Sedangkan keterampilan rohani cenderung lebih berhubungan dengan penghayatan, cara berfikir, dan kreativitas dalam menyelesaikan masalah atau membuat suatu konsep.

3) Membentuk sikap

Dalam hal ini, pembentukan sikap mental peserta didik akan sangat berhubungan dengan penanaman nilai – nilai sehingga menumbuhkan kesadaran di dalam dirinya. Dalam proses menumbuhkan sikap mental, perilaku, dan pribadi anak didik, seorang guru harus melakukan pendekatan yang bijak dan hati – hati. Guru harus bisa menjadi contoh bagi anak didik dan memiliki kecakapan dalam memberikan motivasi dan mengarahkan berpikir.

c. Ciri – ciri Belajar

Proses belajar dapat dikenali dari beberapa karakteristiknya. Mengacu pada definisi belajar di atas, berikut ini adalah beberapa hal yang menggambarkan ciri – ciri belajar:

- 1) Terjadi perubahan tingkah laku (kognitif, afektif, psikomotor, dan campuran) baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung.
- 2) Perubahan tingkah laku hasil belajar pada umumnya akan menetap atau permanen.
- 3) Proses belajar umumnya membutuhkan waktu tidak sebentar dimana hasilnya adalah tingkah laku individu.
- 4) Proses belajar dapat terjadi dalam interaksi sosial di suatu lingkungan masyarakat dimana tingkah laku seseorang dapat berubah karena lingkungannya.

d. Jenis – jenis Belajar

Ada delapan jenis belajar yang dilakukan oleh manusia. Adapun beberapa jenis belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Belajar rasional, yaitu proses belajar yang menggunakan kemampuan berpikir sesuai dengan akal sehat (logis dan rasional) untuk memecahkan masalah.
- 2) Belajar abstrak, yaitu proses belajar menggunakan berbagai cara berpikir abstrak untuk memecahkan masalah yang tidak nyata.
- 3) Belajar keterampilan, yaitu proses belajar menggunakan kemampuan gerak motorik dengan otot dan urat syaraf untuk menguasai keterampilan jasmaniah tertentu.
- 4) Belajar sosial, yaitu proses belajar memahami berbagai masalah dan cara penyelesaian masalah tersebut. Misalnya masalah

keluarga, persahabatan, organisasi, dan lainnya yang berhubungan dengan masyarakat.

- 5) Belajar kebiasaan, yaitu proses pembentukan atau perbaikan kebiasaan ke arah yang lebih baik agar individu memiliki sikap dan kebiasaan yang lebih positif sesuai dengan kebutuhan (kontekstual).
- 6) Belajar pemecahan masalah, yaitu belajar berpikir sistematis, teratur, dan teliti atau menggunakan berbagai metode ilmiah dalam menyelesaikan suatu masalah.
- 7) Belajar apresiasi, yaitu belajar kemampuan dalam mempertimbangkan arti atau nilai suatu objek sehingga individu dapat menghargai berbagai objek tertentu.
- 8) Belajar pengetahuan, yaitu proses belajar berbagai pengetahuan baru secara terencana untuk menguasai materi pelajaran melalui kegiatan eksperimen dan investigasi.

2. Hakikat Pembelajaran

Menurut Ahdar Djamaluddin dan Wardana (2019 : 13) Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Anitah (2011) dalam Alifia Edria Adikasari (2017 : 25) berpendapat bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Lingkungan belajar merupakan suatu sistem yang terdiri dari unsur tujuan, bahan pelajaran, strategi alat, siswa dan guru. Semua unsur atau komponen tersebut saling berkaitan, saling mempengaruhi, dan semuanya berfungsi dengan berorientasi pada tujuan pembelajaran.

Eveline Siregar dan Hartini (2014) dalam Alifia Edria Adikasari (2017 : 25) menyatakan bahwa Pembelajaran adalah usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah, dan terencana dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali, dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas mengenai hakikat pembelajaran, maka dapat penulis simpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang dilakukan secara sengaja, terarah dan terencana, agar ilmu pengetahuan dan tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Dalam hal ini, guru dapat merancang suatu kegiatan pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran, sehingga dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik tersebut.

Allah berfirman dalam Surat Al – Mujadalah ayat 11, yaitu:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
يَفْسَحُ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا
مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: "Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui terhadap apa yang kamu kerjakan."

Berdasarkan ayat tersebut di atas, artinya Allah akan meninggikan derajat orang – orang yang berilmu. Seperti yang kita ketahui, bahwa siswa dapat memperoleh ilmu dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru. Maka, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa guru sebagai seorang pendidik harus mampu memberikan pembelajaran dengan baik kepada siswa, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan siswa dapat menerima dan memahami ilmu yang telah diajarkan dengan baik pula.

3. Hakikat Pengembangan

Menurut Abdul Majid (2005) dalam Santy Munawaroh (2021 : 8-9) Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konsptual dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses

kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.

Menurut Iskandar Wiryo Kusumo, yang telah dikutip oleh Afrilianasari (2014) dalam Sandi Aslim (2019 : 10) mengemukakan bahwa pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, dan mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, serta kemampuan kemampuan sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah terciptanya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal dan pribadi mandiri.

Selain itu, Warsitan (2003) dalam Sandi Aslim (2019 : 10-11) juga menjelaskan pendapat dari Gagne dan Brings mengenai Pengembangan yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar yang bersifat internal atau segala upaya untuk menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat tercapai,.

Dari beberapa uraian di atas, maka dapat penulis simpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu sistem pembelajaran yang

didesain dengan logis, sistematis dan menarik untuk membantu pendidik atau guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, sehingga proses pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, dengan adanya pengembangan maka dapat membantu peserta didik untuk menumbuhkan dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang ada di dalam diri peserta didik.

4. Bahan Ajar

a. Hakikat Bahan Ajar

Bahan ajar diartikan sebagai bentuk pemberi informasi yang sangat dibutuhkan oleh pendidik ataupun peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Menurut Panen (2011) dalam Endang Nuryasana dan Noviana Desiningrum (2020 : 2) mengungkapkan bahwa Bahan ajar merupakan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menurut Ruhimat (2011) dalam Endang Nuryasana dan Noviana Desiningrum (2020 : 2) Bahan ajar atau materi pembelajaran pada dasarnya adalah “isi” dari kurikulum, yakni berupa mata pelajaran atau bidang studi dengan topik/subtopik dan rinciannya.

Hutson, (2016) dalam Fitri Farhana, Ahmad Suryadi, dan Dirgantara Wicaksono (2021 : 7) mengemukakan bahwa Bahan ajar merupakan istilah umum yang digunakan untuk menggambarkan sumber belajar yang digunakan untuk guru menyampaikan

pembelajaran. Bahan ajar dapat mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan keberhasilan peserta didik. Idealnya bahan ajar akan disesuaikan dengan konten yang digunakan oleh guru, untuk peserta didik di kelas dalam berbagai bentuk dan jenis, tetapi semua memiliki tujuan pembelajaran yang sama.

Selanjutnya, menurut Majid (2011) sebagaimana dikutip oleh Niasari Rachmawati (2012 : 3), Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas mengenai pengertian bahan ajar, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan sebuah sumber belajar yang biasanya digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam menyampaikan pembelajaran, berisi materi pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kurikulum dan sudah tersusun secara sistematis dan terperinci.

b. Tujuan Bahan Ajar

Secara umum, pembuatan bahan ajar bertujuan sebagai berikut:

- 1) Memenuhi atau menyediakan materi pembelajaran yang dibutuhkan anak didik sesuai kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik, dan setting atau lingkungan sosial siswa.

- 2) Membantu memberikan alternatif bahan ajar untuk anak didik, disamping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
- 3) Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

c. Fungsi Bahan Ajar

Andi Prastowo (2012 : 24-26), mengemukakan beberapa fungsi bahan ajar, yaitu:

- 1) Fungsi bahan ajar menurut pihak yang memanfaatkan bahan ajar, yaitu:
 - a) Fungsi bahan ajar bagi tenaga pendidik
 - (1) Menghemat waktu belajar mengajar;
 - (2) Mengubah peran pendidik dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator;
 - (3) Meningkatkan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien;
 - (4) Sebagai pedoman bagi pendidik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang semestinya diajarkan pada peserta didik.
 - b) Fungsi bahan ajar bagi peserta didik
 - (1) Peserta didik dapat belajar tanpa tenaga pendidik atau peserta didik yang lain;
 - (2) Peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja ia kehendaki;

- (3) Peserta didik dapat belajar sesuai kecepatannya masing-masing;
 - (4) Peserta didik dapat belajar menurut urutan yang dipilihnya sendiri;
 - (5) Membantu potensi peserta didik untuk menjadi pelajar/mahasiswa yang mandiri;
 - (6) Sebagai pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari atau dikuasai.
- 2) Fungsi bahan ajar menurut strategi pembelajaran yang digunakan, yaitu:
- a) Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran klaksikal, antara lain sebagai satu-satunya sumber informasi serta pengawas dan pengendali proses pembelajaran dan sebagai bahan pendukung proses pembelajaran yang diselenggarakan.
 - b) Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran individual, antara lain sebagai media utama dalam proses pembelajaran, sebagai alat yang digunakan untuk menyusun dan mengawasi proses peserta didik dalam memperoleh informasi, serta sebagai penunjang media pembelajaran individual lainnya.
 - c) Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran kelompok, antara lain sebagai bahan yang terintegrasi dengan proses belajar kelompok dan sebagai bahan pendukung bahan ajar utama.

d. Manfaat Bahan Ajar

Andi Prastowo (2012 : 27-28) mengemukakan beberapa manfaat pembuatan bahan ajar sebagai berikut:

- 1) Manfaat bagi pendidik, antara lain:
 - a) Membantu pelaksanaan kegiatan pembelajaran;
 - b) Bahan ajar dapat diajukan sebagai karya yang dinilai untuk menambah angka kredit pendidik guna keperluan kenaikan pangkat;
 - c) Menambah penghasilan bagi pendidik jika hasil karyanya diterbitkan.
- 2) Manfaat bagi peserta didik, antara lain:
 - a) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik;
 - b) Peserta didik lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri dengan bimbingan pendidik;
 - c) Peserta didik mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.

e. Unsur Bahan Ajar

Beberapa unsur – unsur bahan ajar menurut Andi Prastowo (2012 : 28 – 30) yaitu:

- 1) Petunjuk belajar, komponen ini meliputi petunjuk bagi pendidik maupun peserta didik. Didalamnya dijelaskan tentang bagaimana pendidik sebaiknya mengajarkan materi kepada peserta didik

dan bagaimana pula peserta didik sebaiknya mempelajari materi yang ada di dalam bahan ajar tersebut.

- 2) Kompetensi yang akan dicapai, dalam bahan ajar seharusnya dicantumkan standar kompetensi, kompetensi dasar, maupun indikator pencapaian hasil belajar yang harus dikuasai oleh peserta didik.
- 3) Informasi pendukung, merupakan berbagai informasi tambahan yang dapat melengkapi suatu bahan ajar. Diharapkan peserta didik akan semakin mudah menguasai, pengetahuan yang akan mereka peroleh. Selain itu, pengetahuan yang diperoleh peserta didik akan semakin komprehensif.
- 4) Latihan-latihan, merupakan suatu bentuk tugas yang diberikan kepada peserta didik untuk melatih kemampuan mereka setelah mempelajari bahan ajar. Dengan demikian, kemampuan yang mereka pelajari akan semakin terasah dan terkuasai secara matang.
- 5) Petunjuk kerja atau lembar kerja, merupakan lembaran yang berisi sejumlah langkah prosedural cara pelaksanaan kegiatan tertentu yang dilakukan oleh peserta didik yang berkaitan dengan praktik ataupun yang lainnya.
- 6) Evaluasi, merupakan sejumlah pertanyaan yang ditunjukkan kepada peserta didik untuk mengukur seberapa jauh penguasaan kompetensi yang berhasil mereka kuasai setelah mengikuti proses pembelajaran.

f. **Jenis – jenis Bahan Ajar**

Bahan ajar menurut bentuknya dibedakan menjadi empat macam, yaitu:

- 1) Bahan ajar cetak, merupakan sejumlah bahan ajar yang berbentuk kertas untuk keperluan pembelajaran atau untuk menyampaikan sebuah informasi. Misalnya: buku, modul, *handout*, lembar kerja siswa, brosur, foto atau gambar, dan lain-lain.
- 2) Bahan ajar dengar atau program audio merupakan sistem pembelajaran yang menggunakan sinyal radio secara langsung, yang mana dapat dimainkan atau didengarkan oleh seseorang atau sekelompok orang. Misalnya: kaset, radio, *compact disk audio*.
- 3) Bahan ajar pandang dengar (audiovisual) merupakan kombinasi sinyal audio dengan gambar bergerak secara sekuensial. Misalnya: film, video *compact disk*.
- 4) Bahan ajar interaktif, yakni kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang kemudian dimanipulasi oleh penggunanya. Misalnya: *compact disk interactive*.

Bahan ajar berdasarkan sifatnya dapat dibagi menjadi empat macam, yaitu:

- 1) Bahan ajar yang berbasis cetak, misalnya: buku, pamflet, panduan belajar siswa, bahan tutorial, buku kerja siswa, peta, foto bahan dari majalah, koran, dan lain sebagainya.

- 2) Bahan ajar yang berbasis teknologi, misalnya: siaran radio, siaran televisi, video, multimedia, *slide*, *filmstrips*, *audio cassette*, video interaktif, dan lain sebagainya.
- 3) Bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek, misalnya: *kit sains*, lembar observasi, lembar wawancara, dan sebagainya.
- 4) Bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaktif manusia (terutama untuk keperluan pendidikan jarak jauh) misalnya: telepon, *hand phone*, *video conferencing*, dan lain sebagainya.

g. **Aspek – aspek yang Harus Dipertimbangkan dalam Membuat Bahan Ajar**

Bahan ajar merupakan suatu buku acuan yang dibuat oleh guru atau pendidik, di dalamnya berisi materi pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan pengetahuan, kepekaan, dan keterampilan/kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran berdasarkan standar nasional pendidikan. Secara umum, dikemukakan bahwa dalam membuat bahan ajar ada beberapa aspek yang harus dipertimbangkan, hal ini agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Adapun aspek-aspek yang harus dipertimbangkan dalam membuat bahan ajar, antara lain:

- 1) Aspek isi, merupakan bahan/materi pembelajaran yang disajikan di dalam bahan ajar. Isi buku berkaitan dengan kurikulum yang berlaku seperti standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator kompetensi. Untuk mencapai kompetensi itu di dalam

kurikulum telah disebutkan materi pokok bahan ajar. Kriteria materi harus spesifik, jelas, akurat, dan mutakhir dari segi penerbitan. Informasi yang disajikan tidak mengandung makna yang bias. Rujukan yang digunakan, dicantumkan sumbernya. perincian materi harus sesuai dengan kurikulum.

- 2) Aspek metode pembelajaran, merupakan pemilihan metode pembelajaran yang tepat dilihat dari segi pengembangan materi isi bahan ajar. Penyusunan buku teks pelajaran perlu mengetahui teori belajar yang sesuai: penyusunan bahan ajar menyajikan bahan atau contoh nyata/konkrit, memberikan kesempatan pada siswa dalam melakukan pengamatan, praktek serta diskusi terhadap apa yang ditemukan mereka, memberi kesempatan pada siswa untuk berperan secara aktif, dan lainnya.
- 3) Aspek bahasa, merupakan sarana (alat komunikasi) penyampaian dan penyajian bahan ajar yang berkaitan dengan tingkat kemudahan bahasa (kosakata, kalimat, paragraf, dan wacana) bagi kelompok atau tingkatan siswa.
- 4) Aspek ilustrasi, aspek ini berfungsi untuk memperjelas konsep/teori dan dapat dibuat dalam bentuk gambar, tabel, grafik, diagram, sketsa, denah, peta, atau potret. Dengan ilustrasi, uraian dapat dibuat menjadi lebih singkat, jelas, terfokus, dan menarik.
- 5) Aspek dalam unsur grafika, dalam penyusunan buku teks, keahlian dalam menguasai kegrafikaan ini sangat diperlukan, karena ketika hal tersebut dikuasai maka penampilan fisik pada buku teks

pelajaran akan dapat membangkitkan motivasi peserta didik dalam membaca, serta mempelajarinya. Yang termasuk ke dalam unsur grafika ini adalah: desain buku, kertas dan ukuran buku, tipografi, tata letak kulit dan isi buku.

h. Langkah – langkah Penyusunan Bahan Ajar

Sebelum menetapkan bahan ajar, sebaiknya ketahui garis besar langkah-langkah penyusunan bahan ajar, antara lain:

- 1) Mengidentifikasi faktor yang ada pada kompetensi dasar dan standar kompetensi.

Menentukan materi pembelajaran merupakan acuan/tahap awal dalam penyusunan bahan ajar, namun sebelumnya harus mengetahui terlebih dahulu aspek-aspek yang perlu dijadikan acuan dari setiap standar kompetensi dan kompetensi dasar. Kita harus mengelompokkan terlebih dahulu apakah standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik tergolong dalam ranah kognitif, psikomotorik, ataukah afektif. Adapun konsep dari ranah kognitif adalah konsep kompetensi yang mencakupi aspek pengetahuan, pemahaman, analisis, dan penilaian. Sedangkan konsep psikomotorik adalah ranah kompetensi yang mencakup kegiatan/aktivitas, gerak awal, semirutin, dan rutin. Selain itu, konsep afektif adalah ranah yang mencakupi konsep pemberi respon, apresiasi, penilaian, dan internalisasi dan hubungan interpersonal.

- 2) Mengidentifikasi dan menentukan jenis bahan ajar yang cocok untuk kompetensi yang harus diraih.

Langkah kedua dalam penyusunan bahan ajar, yaitu mengidentifikasi jenis bahan ajar. Adapun materi yang digunakan untuk ranah kognitif adalah materi pembelajaran yang menekankan aspek perilaku intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan dalam berpikir. Maka jenis materi yang harus digunakan adalah berupa fakta (menggambarkan peristiwa sejarah atau informasi yang masih bersifat nyata), konsep (materi seperti pengertian, definisi, hakekat, inti, dan lainnya), prinsip (konsep, dalil, rumus, dan lainnya) dan prosedur (meliputi: tahap/langkah-langkah dalam melakukan sesuatu). Adapun jenis materi ajar untuk ranah psikomotorik adalah materi yang menekankan pada pembentukan perilaku yang meliputi aspek keterampilan motorik yang dapat membentuk skill ataupun keahlian peserta didik. Selanjutnya jenis materi pada ranah afektif yaitu mencakupi perilaku yang menekankan pada aspek perilaku, perasaan, dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. Maka materi yang cocok digunakan pada ranah afektif meliputi rasa dan penghayatan, seperti pemberian respon, penerimaan, internalisasi, dan penilaian sikap.

- 3) Menentukan sumber bahan ajar.

Jika seorang pendidik telah merancang sebuah materi pembelajaran, maka tahapan berikutnya adalah menentukan

sumber ajar yang akan digunakan sebagai penunjang dalam melakukan proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Secara umum, pendidik dapat menentukan sumber bahan ajar dengan mengguakan berbagai referensi yang ada selama sesuai dengan konsep materi ajar yangtelah dijabarkan. Adapun sumber belajar yang umum digunakan oleh pendidik adalah buku pelajaran, majalah, jurnal, koran, internet, media audiovisual, dan sebagainya.

5. Media Pembelajaran

a. Hakikat Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk menyampaikan informasi atau pesan terkait pembelajaran. Menurut Widyastuti & Nurhidayati (2010) dalam Indra Yasinta Oktavia Manurung & Sahat Siagian (2016 : 2) Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Materi yang dikemas melalui program media akan lebih jelas, lengkap, dan menarik bagi siswa. Media pembelajaran juga mampu menyajikan materi yang dapat membangkitkan rasa keingintahuan siswa, merangsang siswa untuk bereaksi secara fisik dan emosional.

Pengertian selanjutnya, menurut Azhar Arsyad (1996) dalam Sukiman (2012 : 28) menyatakan bahwa Secara khusus, pengertian

media pembelajaran adalah proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat – alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Selain itu, media pembelajaran juga diartikan oleh Gerlach & Ely dalam Dewi Asmarani (2019 : 14) bahwa Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Adapun media pembelajaran menurut Ibrahim dan Syaodih dalam Dewi Asmarani (2019 : 15) diartikan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu seperangkat alat bantu yang digunakan oleh pendidik sebagai alat bantu untuk menyajikan materi, yang dikemas secara jelas, legkap, teratur, dan menarik sehingga dapat membangun kondisi belajar yang menyenangkan dan dapat merangsang pikiran, perhatian, dan rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajaran.

b. Ciri – ciri Media Pembelajaran

Dalam Azhar Arsyad (2005) sebagaimana dikutip oleh Sukiman (2012 : 35–37) bahwa Gerlach dan Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa – apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya, ciri – ciri tersebut adalah sebagai berikut:

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Banyak kejadian-kejadian penting atau objek-objek yang harus dipelajari oleh siswa. Kejadian-kejadian itu tentu saja sering kali sudah berlalu, misalnya saja peristiwa-peristiwa bersejarah yang terjadi di suatu negara. Siswa dapat mempelajari bagaimana peristiwa atau kejadian-kejadian itu melalui rekaman video dokumentasi, dan foto-foto. Objek-objek biotik ataupun abiotik yang unik dan harus dipelajari oleh siswa dapat dihadirkan dengan gampang diruang kelas dengan rekaman video atau foto. Peristiwa dan objek-objek pembelajaran dengan demikian dapat dihadirkan setiap waktu jika dikehendaki.

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek. Suatu peristiwa atau obyek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape,

disket komputer, dan film. Suatu obyek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau obyek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang berlangsung sehari-hari bahkan bertahun-tahun dapat disajikan dalam waktu beberapa menit saja. Banyak peristiwa atau objek yang sulit diamati secara langsung dengan mudah diamati melalui media pembelajaran berupa rekaman video dan foto. Bayangkan, siswa dapat mempelajari bagaimana proses pertumbuhan dan perkembangan embrio di dalam kandungan ibu hanya dalam waktu 10 sampai 15 menit. Proses ini aslinya berlangsung selama 9 bulan di dalam tubuh ibu. Dengan bantuan teknologi khusus dan proses perekaman yang kemudian dilakukan manipulasi, waktu dapat dipersingkat dengan mempercepat dengan hanya menampilkan kejadian-kejadian penting saja. Selain itu, bahkan proses dapat diputar balik dan diulang-ulang. Kejadian yang berlangsung cepat juga dapat diperlambat. Teknologi telah menjadikan media pembelajaran mempunyai peranan yang amat

penting untuk memberikan pemahaman akan suatu peristiwa atau objek bagi siswa.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu obyek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah sekolah didalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, dapat disebarkan ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja, sehingga media tersebut dapat digunakan untuk banyak kelompok di tempat yang berbeda dalam waktu yang sama.

Dengan penggunaan media pembelajaran, kejadian atau objek pada suatu tempat dapat disebarkan ke tempat lain dengan mudahnya. Rekaman film dan foto, pada era digital sekarang dengan sangat mudah didistribusikan tanpa terkendala ruang dan waktu. Kejadian di daerah-daerah yang sulit atau bahkan tidak mungkin dikunjungi oleh siswa dapat dihadirkan di ruang kelas mereka tanpa memerlukan banyak usaha keras. Penggunaan internet atau perangkat penyimpan data seperti flashdisk, CD, dan sebagainya memudahkan bahan-bahan pembelajaran tersebut didistribusikan. Konsistensi informasi yang terdapat didalamnya akan selalu terjaga sebagaimana aslinya.

c. Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran

1) Fungsi Media Pembelajaran

Menurut M. Ramli (2012 : 2 – 3), secara garis besar, fungsi media pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

a) Membantu guru dalam bidang tugasnya

Media pembelajaran bila digunakan secara tepat dapat membantu mengatasi kelemahan dan kekurangan guru dalam pembelajaran, baik penguasaan materi maupun metodologi pembelajarannya. Menurut analisis teknologi pembelajaran bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat:

- (1) Meningkatkan produktivitas pesan – pesan yang disajikan, karena dapat mempercepat pemahaman pembelajar, sehingga membantu penggunaan waktu secara efektif, dan meringankan beban guru yang bersangkutan.
- (2) Membantu mengembangkan kemampuan aktivitas kejiwaan pembelajar untuk memahami pesan menurut daya analisisnya.
- (3) Membantu untuk berkreasi merencanakan program pendidikannya.
- (4) Membantu menyampaikan pesan – pesan secara konsisten.

b) Membantu para pembelajar atau peserta didik

Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dapat membantu pelajar dalam hal sebagai berikut:

- (1) Meningkatkan daya pemahaman terhadap materi pembelajaran.
 - (2) Mempercepat daya cerna terhadap materi yang disajikan.
 - (3) Merangsang cara berfikir peserta didik.
 - (4) Membangkitkan daya kognitif, afektif, dan psikomotorik yang mendalam akan pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan.
 - (5) Membantu menguatkan daya ingatan peserta didik.
 - (6) Membantu memahami secara integral materi pembelajaran yang disajikan.
 - (7) Membantu memperjelas pengalaman langsung yang pernah dialami mereka dalam kehidupan.
 - (8) Membantu merangsang kegiatan kejiwaan pelajar untuk memahami materi pembelajaran.
- c) Memperbaiki pembelajaran

Penggunaan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu dalam memperbaiki pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

- (1) Jika dalam implementasi pembelajaran tidak memperoleh hasil yang diinginkan sesuai dengan standar minimal, maka kewajiban guru untuk mengulangi pembelajaran tersebut. Disini media dapat membantu dalam mempertinggi hasil yang akan dicapai, media yang digunakan lebih ditingkatkan kuantitas dan kualitasnya.

(2) Jika penggunaan media yang satu belum dapat memuaskan guru dalam pembelajaran, maka pada pembelajaran berikutnya guru dapat menggunakan media yang lain, agar dapat mencapai hasil yang maksimal.

2) Kegunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran akan memberikan banyak kegunaan bagi pendidik maupun peserta didik. Arief S. Sadiman, dkk (2005) dalam Sukiman (2012: 40 – 41) menyampaikan kegunaan – kegunaan media pembelajaran secara umum, sebagai berikut:

a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti:

(1) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.

(2) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.

(3) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide, disamping secara verbal.

(4) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.

- (5) Kejadian atau percobaan yang membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
- (6) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama dapat disajikan dengan teknik – teknik rekaman, seperti: *time lapse* untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.
- c) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini, media pembelajaran berguna untuk meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- d) Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.
- e) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa – peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya, misalnya melalui karyawisata, kunjungan – kunjungan ke museum atau kebun binatang.

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Gagne & Brings dalam Dewi Asmarani (2012:17) mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari: buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide*, foto, gambar, televisi, dan komputer. Berikut ini akan diuraikan klasifikasi media pembelajaran menurut Taksonomi yang dikemukakan oleh Leshin, dkk dalam Dewi Asmarani (2012:18), yaitu:

- 1) Media berbasis manusia, adalah media yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi.
- 2) Media berbasis cetakan. Media ini yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja/latihan, jurnal, majalah dan lembar lepas.
- 3) Media berbasis audio, adalah media dengan menggunakan alat dengar, seperti: radio dan *tape recorder*.
- 4) Media berbasis visual. Media ini memegang peranan penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata.
- 5) Media berbasis *audiovisual*, yaitu media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu kegiatan penting

yang diperlukan dalam media *audiovisual* adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian. Contohnya: video, film, *slide*, dan lainnya.

- 6) Media berbasis komputer. Komputer berperan sebagai manager dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction* (CMI). Adapula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan atau keduanya, yang dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction* (CMI).

e. Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif tentunya membutuhkan perencanaan yang baik. Begitu pula dalam memilih media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Media merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam menjalankan proses pembelajaran. Kehadiran dari media pembelajaran ini sangat membantu guru dalam menyampaikan materi atau isi pembelajaran yang diinginkan. Namun, dalam memilih media tidak bisa sembarangan, seorang pendidik harus mengetahui bagaimana kriteria dalam memilih media yang tepat digunakan untuk pembelajaran. Berikut ada sepuluh kriteria dalam menentukan media pembelajaran:

- 1) Sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran, sehingga memiliki kesinambungan dengan materi yang diajarkan.
- 2) Karakteristik media sesuai dengan proses pembelajaran. Guru dalam memilih media harus sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran, sehingga tidak menghambat proses pembelajaran. Ketidaksesuaian karakteristik materi dengan media akan memicu ketidakcocokan pada proses pembelajaran itu sendiri.
- 3) Mampu mendukung isi dan bahan pembelajaran. Media pembelajaran harus mampu mendukung isi serta bahan pembelajaran. Tanpa dukungan tersebut proses pembelajaran akan sama saja dengan tidak menggunakan media.
- 4) Media mudah diperoleh. Kemudahan dalam memperoleh media pembelajaran menjadi faktor penting untuk proses pembelajaran. Guru harus memilih media pembelajaran yang mudah dibuat dan tanpa biaya yang mahal, selain itu pilih media pembelajaran yang sederhana dan praktis dalam penggunaannya.
- 5) Kemudahan dalam pengaksesan. Kriteria ini berkaitan langsung dengan *skill* atau keahlian para penggunanya. Pembelajaran dengan media tidak akan berjalan jika para penggunanya tidak menguasai bagaimana cara mengakses media tersebut. Kesukaran dalam mengakses media akan membuat penggunaannya tidak akan bisa memanfaatkan media yang ada

dengan baik. Media yang harusnya membantu proses pembelajaran, malah akan membuat proses pembelajaran tidak berjalan optimal.

- 6) Penggunaan tidak memakan waktu yang lama. Media pembelajaran harus dapat bersifat efisien sebagai proses komunikasi efektif. Di dalam hal ini, persiapan media tidak dibutuhkan waktu yang lama. Persiapan dan penggunaan media yang lama justru akan menghambat proses belajar peserta didik dan menghabiskan waktu.
- 7) Kesesuaian media pembelajaran dengan cara berpikir peserta didik. Perlu ditegaskan bahwa media pembelajaran haruslah memiliki kesesuaian dengan cara berfikir peserta didik dalam berkomunikasi dan berorganisasi. Karena tanpa hal tersebut, peserta didik tidak akan bisa menerima apa yang tersaji dari media pembelajaran. Kesesuaian media dengan cara berpikir peserta didik dapat menarik minat mereka untuk belajar. Jangan sampai ketidaksesuaian penggunaan media pembelajaran justru akan menurunkan minat belajar peserta didik.
- 8) Sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan. Guru dalam menggunakan media pembelajaran harus sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan. Misalkan guru tidak dapat menggunakan media pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi, jika di tempat guru mengajar tidak ada ketersediaan alat seperti proyektor, laptop, telepon genggam dan aliran listrik.

- 9) Sesuai dengan kemampuan guru. Pilihlah sebuah media yang dianggap mampu dalam penggunaannya. Secanggih apapun media pembelajaran, jika penggunanya tidak mampu dalam menggunakan media atau alat secara optimal, maka pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik.
- 10) Efektifitas penggunaan media dalam pembelajaran. Media pembelajaran harus memenuhi kriteria berupa efektifitas penggunaan, dengan penyesuaian aspek waktu, dan *skill* agar penggunaannya efektif. Tentunya penggunaan media yang efektif dalam proses pembelajaran akan bisa memaksimalkan hasil pembelajaran.

6. Media Buku Tiga Dimensi

a. Hakikat Buku Tiga Dimensi (Pop Up Book)

Buku tiga dimensi adalah sebuah buku yang didalamnya berisi gambar yang bisa ditegakkan, serta bagian di tiap – tiap halaman di dalamnya yang unik, sehingga dapat membuat kesan yang menakjubkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Heli Yurnasari (2021 : 21) “Buku tiga dimensi atau pop up book merupakan buku yang bisa menampilkan gambar timbul. Buku tiga dimensi mempunyai kemampuan untuk memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam suatu materi sehingga membuat materi lebih mudah diingat dan dipelajari.”

Menurut Arsyad Azhar (2013) dalam Heli Yurnasari, 2021:21-22) Salah satu media hasil cetakan adalah buku tiga dimensi. Pengembangan buku tiga dimensi ini dengan maksud untuk memudahkan siswa mempelajari atau memanfaatkan konten yang dikembangkan dalam buku tersebut. Penggunaan buku tiga dimensi dalam pendidikan dan pengajaran di kelas sangat berguna dan bermanfaat terutama untuk mengembangkan pikiran dan pendapat siswa. Buku tiga dimensi juga berfungsi untuk menambah daya ingat pada pelajaran, mengembangkan daya fantasi peserta didik, dan menumbuhkan minat dan motivasi belajar.

Pengertian selanjutnya menurut Bluemel dan Taylor (2012) dalam Handaruni Dewanti, dkk (2018 : 2) Buku tiga dimensi adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak, dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda, atau putarannya.

Sedangkan menurut Dzuanda (2017) dalam Alifatul Hanifah (2017 : 28) Buku tiga dimensi adalah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi seta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa buku tiga dimensi adalah sebuah buku yang menampilkan gambar timbul dan memiliki bagian – bagian yang unik dan menarik, yang biasanya di dalam buku tiga dimensi ini akan

memuat tentang materi, yang berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari dan memahami materi, memudahkan peserta didik untuk mengingat kembali pelajarannya, mengembangkan pikiran kreatif dan meningkatkan imajinasi dalam diri peserta didik.

b. Manfaat Buku Tiga Dimensi

Menurut Daryanto (2010) dalam Heli Yurnasari (2021 : 22–23) Media buku tiga dimensi memiliki berbagai manfaat yang sangat berguna, yaitu:

- 1) Mengajarkan peserta didik untuk lebih menghargai buku dan memperlakukannya dengan lebih baik.
- 2) Mengembangkan kreatifitas peserta didik.
- 3) Merangsang imajinasi peserta didik.
- 4) Menambah pengetahuan untuk memberikan penggambaran bentuk suatu benda.
- 5) Dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan kecintaan peserta didik terhadap buku.
- 6) Dapat menumbuhkan dan meningkatkan motivasi baca pada peserta didik.

Selain itu, manfaat media buku tiga dimensi di dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi menulis puisi.

- 2) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- 3) Membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan memotivasi peserta didik dalam belajar menulis puisi.
- 4) Menjadikan peserta didik cinta terhadap buku.
- 5) Meningkatkan minat atau gemar membaca pada peserta didik.
- 6) Memberikan motivasi kepada guru untuk menggunakan atau membuat media yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran.

c. Jenis – jenis Teknik Buku Tiga Dimensi

Menurut Van Dyk (2011) dalam Nita Aryanti (2017 : 34–36) terdapat beberapa macam teknik buku tiga dimensi, diantaranya sebagai berikut:

- 1) *Box and cylinder*, adalah gerakan sebuah kotak seperti kubik atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman, dan terpampang ketika halaman dibuka.
- 2) *Carousel*, berupa teknik yang didukung dengan tali, pita atau kancing yang apabila dibuka dan dilipat kembali berbentuk benda yang kompleks.
- 3) *Dissolving images and slats*, yaitu berupa sebuah ilustrasi yang berubah menjadi pemandangan yang sangat berbeda saat tab ditarik. Peleburan efek atau transformasi didapat dengan gambar yang dicetak pada bagian horizontal, vertikal, atau sirkuler yang terselip satu sama lain.

- 4) *Flap or lift the flap*, adalah salah satu bentuk elemen paling sederhana. Saat sebuah bagian dari kertas bergambar terlampir di dasar halaman pada suatu titi, diangkat, sebuah gambar tersembunyi, pesan atau *movable* terungkap. *Hariquinales* atau buku *pantomime*, dimana setiap penutup yang diangkat merubah gambar atau menunjukkan *twist* baru pada plot, terbentuk dari mekanisme penutup.
- 5) *Floating layers or platform*, adalah elemen yang paling mudah dipahami saat terlihat dari samping. Bergantung beberapa deretan kertas bertingkat penyokong gambar dari halaman, membuat ilusi bahwa gambar tersebut mengapung diatas permukaan.
- 6) *Harlequinades and metamorphoses*, adalah elemen dengan rangkaian penutup (flap) yang saat diangkat menunjukkan gambar baru atau pesan. Juga buku kecil dengan gambar yang terbelah di tengahnya secara menyamping. Saat gambar terlipat naik dan turun, atau rangkaian penutup terangkat, sebuah gambar atau pesan dibawahnya akan terbuka.
- 7) *Laporello*, adalah elemen *pop up* yang terinspirasi dari sebuah buku musik akordion berbentuk satu lembar panjang lipatan kertas yang terpotong keluar dalam bentuk zigzag atau alat musik.

- 8) *Paper engineering* adalah karya seniman yang menggunakan berbagai teknik (misalnya memotong, melipat, dan menempel) untuk membuat ilustrasi kertas bergerak atau muncul ke atas.
- 9) *Pull-tabs*, yaitu sebuah penyekat kertas, pita, atau tali ditarik dan didorong untuk memperlihatkan gerakan gambar baru.
- 10) *Stage set or multiple layers* adalah sebuah buku yang akan menjadi tampilan rangkaian teater saat dibuka menjadi sudut 90°.
- 11) *Peepshow*, yaitu tampilan yang tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang disusun bertumpuk menjadi satu sehingga menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif.
- 12) *V-fold* adalah bentuk elemen *pop – up* yang terlampir untuk menghubungkan gambar pada dua halaman, yang akan terbuka dari tengah halaman saat buku terbuka, dan akan melipat dengan sendirinya jika buku ditutup.
- 13) *Volvelles or wheel*, yaitu sebuah disk kertas bergambar atau lingkaran yang terlampir pada halaman menggunakan tali atau kertas, dan berputar mengelilingi pusat poros. Saat pembaca memutar volvelle, disc akan menunjukkan gambar dan informasi. Disc bisa dilubangi untuk menunjukkan desain bawahnya.
- 14) *Waterfall*, adalah sebuah hiasan dari pull-tab yang mengaktifkan flap, sebagian flap dapat membuka satu sama lain secara runtut saat sebuah tab ditarik dalam arah yang berlawanan.

Terdapat beberapa teknik gambar muncul yang dapat dijadikan sebagai dasar pembuatan buku tiga dimensi. Buku tiga dimensi yang

digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik *Floating layers or platform, Paper Engineering*, dan *V-Vold*.

d. Kelebihan dan Kekurangan Buku Tiga Dimensi.

1) Kelebihan Buku Tiga Dimensi.

Menurut Djamarah, B.S & Zain A (2013) dalam Heli Yurnasari (2021:24) kelebihan media buku tiga dimensi, antara lain:

- a) Memberikan visualisasi yang lebih menarik mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, sehingga gambar dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser.
- b) Memberikan kejutan – kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka sehingga pembaca menanti kejutan apa lagi yang diberikan pada halaman selanjutnya.
- c) Memperkuat kesan yang ingin disampaikan.

2) Kekurangan Buku Tiga Dimensi

Menurut Sadima, S. (2012) dalam Heli Yurnasari (2021:24) kekurangan media buku tiga dimensi, antara lain:

- a) Waktu pengerjaan medianya cenderung lama, karena menuntut ketelitian yang lebih ekstra.
- b) Harganya relative mahal.

7. Menulis

a. Hakikat Menulis

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang terdapat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. sejalan dengan hal tersebut, Henry Guntur Tarigan (2008 : 22) juga menjelaskan “Menulis merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang paling penting. Menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang–lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang–lambang grafik tersebut.”

Menurut Novianti (2012 : 1) menulis berarti melakukan pekerjaan ‘tulis’, menggoreskan huruf, atau bilangan dengan alat–alat tulis (pena, pensil, dan sebagainya). Namun secara lebih luas menulis dapat pula diartikan mewujudkan ide/gagasan, pemikiran melalui kalimat–kalimat tertulis. Kedua pemahaman ini artinya bagaimana goresan–goresan itu, baik huruf maupun bilangan bisa menjadi media yang sangat efektif bagi seseorang untuk menyampaikan ide dan buah pikirannya kepada orang lain (pembaca).

Selain itu, M. Atar Semi (2007) dalam Vera Sardila (2015:5) menjelaskan dalam bukunya Pengertian menulis adalah suatu proses kreatif memindahkan gagasan ke dalam lambang-lambang tulisan.

Dari beberapa pengertian di atas, maka dapat penulis simpulkan, bahwa menulis merupakan suatu keterampilan yang dapat melahirkan pikiran dan perasaan berupa ide/gagasan dari seseorang yang disampaikan melalui goresan-goresan kreatif sehingga menghasilkan gambaran dari suatu bahasa yang dapat dipahami oleh semua orang.

b. Tujuan Menulis

Menulis diartikan sebagai proses menuangkan sebuah ide/gagasan dan perasaan melalui bahasa tulis. Dari pernyataan tersebut, pastinya menulis mempunyai macam-macam tujuan. Menurut Dalman (2015) dalam Oktavia Evi Candraningrum (2016:9) menyatakan Tujuan menulis diantaranya: memberitahu, meyakinkan, atau menghibur.

Secara umum, tujuan menulis yang dikemukakan oleh Imron Rosidi (2009) dalam Oktavia Evi Candraningrum (2016:10), diantaranya: memberitahu atau menjelaskan, meyakinkan atau mendesak, menceritakan sesuatu, mempengaruhi pembaca, dan menggambarkan sesuatu.

c. Fungsi Menulis

Henry Guntur Tarigan (2008) dalam Intan Kurnia Pradita (2014:12) mengungkapkan bahwa pada prinsipnya, fungsi utama dari tulisan adalah sebagai alat komunikasi yang tidak langsung. Sedangkan menurut Akhadiyah dkk, dalam Wicaksono (2007) sebagaimana dikutip oleh Intan Kurnia Pradita (2014:12), menyatakan beberapa keuntungan yang dapat diperoleh dari proses kegiatan menulis, yaitu:

- 1) Dapat mengenali kemampuan dan potensi diri;
- 2) Mengembangkan beberapa gagasan;
- 3) Memperluas wawasan;

- 4) Mengorganisasikan gagasan secara sistematis dan mengungkapkan secara tersurat;
- 5) Dapat meninjau dan menilai gagasan sendiri secara lebih objektif;
- 6) Lebih mudah memecahkan permasalahan;
- 7) Mendorong diri belajar;
- 8) Membiasakan diri berfikir serta berbahasa tertib.

d. Manfaat Menulis

Menulis merupakan suatu keterampilan bahasa yang mempunyai berbagai manfaat. Menurut Dalman (2015) dalam Oktavia Evi Candraningrum (2016 : 10) Menulis memiliki beberapa manfaat, diantaranya: meningkatkan kecerdasan, mengembangkan daya inisiatif dan kreativitas, menumbuhkan keberanian, dan mendorong kemauan serta mengumpulkan informasi.

Sedangkan manfaat menulis menurut Horitson dalam Darmadi (1996) sebagaimana telah dikutip oleh Rina Ayu Sih Hidayati (2015 : 15), yaitu:

- 1) Kegiatan menulis adalah sarana untuk menemukan sesuatu, dengan artian dapat mengangkat ide dan informasi yang ada di alam bawah sadar pemikiran kita;
- 2) Kegiatan menulis dapat memunculkan ide baru;
- 3) Kegiatan menulis dapat melatih kemampuan mengorganisasi dan menjernihkan berbagai konsep atau ide yang kita miliki;

- 4) Kegiatan menulis dapat melatih sikap objektif yang ada ada diri seseorang.
- 5) Kegiatan menulis dapat membantu diri kita untuk berlatih memecahkan beberapa masalah sekaligus;
- 6) Kegiatan menulis dalam sebuah bidang ilmu akan memungkinkan kita untuk menjadi aktif dan tidak hanya menjadi penerima informasi.

e. Faktor –faktor Menulis

Ada dua faktor dalam menulis, yaitu:

1) Faktor Pendukung Menulis

Untuk meningkatkan keterampilan menulis sebenarnya tidak sulit, tetapi hanya butuh pemahaman dan ketelatenan, diantaranya:

- a) Tingkat pengetahuan. Tingkat pengetahuan merupakan suatu hal yang berpengaruh pada tulisan, semakin banyak pengetahuan yang dimiliki, maka akan semakin banyak pula hal yang bisa ditulis. Cara untuk memperoleh pengetahuan yaitu dengan banyak membaca. Banyak membaca, maka kita dapat menuangkan ide – ide yang kita miliki ke dalam sebuah karya;
- b) Tingkat pengalaman. Ketika sudah memiliki pengetahuan, tidak ada gunanya jika kita tidak pernah memulai untuk menulis. Biasakan diri untuk menulis dan tidak takut untuk memulainya. Semakin banyak tulisan yang dihasilkan, maka

semakin berpengalaman diri kita dalam menulis, kita akan menjadi percaya diri untuk terus mempublikasi hasil karya kita dan mengetahui seberapa besar kemampuan kita.

- c) Intelegensi. Setiap manusia lahir dengan intelegensi yang berbeda. Intelegensi bisa mendukung kita dalam melakukan penulisan, karena seharusnya semakin tinggi intelegensi seseorang maka akan semakin sistematis dalam mengkomunikasikan sesuatu lewat tulisan. Sebaliknya, jika memiliki intelegensi yang rendah jangan takut, karena pada akhirnya ketika kita berani dalam menulis, walaupun tulisannya tidak terlalu bagus, maka mental kita akan berkembang, pengalaman bertambah, dan kita bisa menjadi penulis yang handal.
- d) Sikap malu. Jangan malu dalam mempublikasi karya. Di jaman yang sekarang sudah semakin maju, kita bisa mempublikasi tulisan di internet secara bebas. Tidak perlu takut atau malu jika tulisan kita ditolak, karena dengan begitu kita bisa memperoleh pengalaman menulis lewat media online (Putu Hadi Purnama Jati, 2011).

2) Faktor Penghambat Menulis

Faktor yang menghambat kemampuan menulis, diantaranya:

- a) Faktor internal (dari dalam), yaitu faktor yang berasal dari diri kita sendiri atau timbul secara spontan dari hati nurani

kita. Macam – macam faktor internal yang mempengaruhi keterampilan menulis, yaitu :

- (1) kurangnya minat menulis
- (2) kesulitan menuangkan ide
- (3) kesulitan dalam mencari kosa kata
- (4) sulitnya menemukan imajinasi
- (5) malas membaca, jika seseorang sudah tidak tertarik dengan membaca maka akan sulit untuk menulis

b) Faktor eksternal (dari luar), yaitu faktor yang berasal dari luar atau lingkungan sekitar. Kita sebagai makhluk sosial tidak akan pernah lepas dari yang namanya perkembangan zaman, akibat perkembangan zaman yang kian pesat maka proses interaksi dengan sesama baik secara langsung ataupun dengan alat komunikasi juga berubah, seperti : Handphone dan surat.

f. Langkah – langkah Menulis

Untuk menghasilkan tulisan – tulisan yang baik, tentunya memiliki beberapa proses yang harus dilakukan dalam menulis. Tompkins dan Hoskisson (1987) dalam Oktavia Evi Candraningrum (2016:11-12) menyatakan bahwa proses dalam menulis terdiri dari lima, yaitu: 1) Pramenulis, 2) Menyusun draf, 3) Menyunting, 4) Merevisi, dan 5) Mempublikasi. Tahapan-tahapan menulis berdasarkan proses dijabarkan seperti berikut ini:

- 1) Pramenulis, merupakan tahap persiapan. Tahap ini sangat penting dan menentukan tahap-tahap selanjutnya. Hal-hal yang dilakukan pada tahap ini adalah memilih topik, mempertimbangkan tujuan, bentuk, dan pembaca, dan mengidentifikasi dan menyusun ide-ide.
- 2) Menulis, tahap menulis dimulai dengan menjabarkan ide ke dalam bentuk kerangka karangan, ide – ide tersebut dituangkan ke dalam bentuk kalimat dan paragraf. Selanjutnya, paragraf – paragraf itu dirangkai menjadi karangan yang utuh.
- 3) Merevisi, pada tahap ini dilakukan memperbaiki ide – ide mereka dalam karangan. Merevisi bukanlah membuat karangan menjadi lebih halus, tetapi kegiatan ini lebih berfokus pada penambahan, pengurangan, penghilangan, dan penyusunan kembali isi karangan sesuai dengan kebutuhan atau keinginan pembaca.
- 4) Mengedit, pada tahap ini mengadakan perubahan-perubahan aspek mekanik karangan, yaitu memperbaiki karangan dengan memperhatikan aspek kebahasaan atau kesalahan mekanik yang lain. Tujuannya adalah untuk membuat karangan lebih mudah dibaca orang lain. Adapun aspek – aspek mekanik yang diperbaiki adalah penggunaan huruf besar, ejaan, struktur kalimat, tanda baca, istilah dan kosakata serta format karangan
- 5) Mempublikasi, merupakan tahap paling akhir dalam proses menulis. Dalam tahap ini yang dilakukan adalah mempublikasikan tulisannya melalui berbagai bentuk. Pertama, dalam bentuk cetakan, misalnya mengirimkan kepada penerbit, redaksi majalah,

dan sebagainya. Kedua, mempublikasi dalam bentuk noncetak, seperti: pementasan, peragaan, penceritaan, dan lain sebagainya.

8. Puisi

a. Hakikat Puisi

Puisi merupakan salah satu karya sastra yang diungkapkan dengan indah dan mengandung makna yang padat, serta diberi irama dan bunyi yang padu. Menurut E. Kosasih (2003 : 206) Puisi adalah bentuk karya sastra yang indah dan kaya makna. Keindahan sebuah puisi disebabkan oleh diksi, majas, rima, dan irama yang terkandung dalam karya sastra itu. Adapun kekayaan makna yang terkandung dalam puisi dikarenakan oleh pemadatan segala unsur bahasa. Bahasa yang digunakan dalam puisi berbeda dengan yang digunakan sehari-hari. Puisi menggunakan bahasa yang ringkas, namun maknanya sangat kaya. Kata-kata yang digunakan adalah kata-kata konotatif yang mengandung banyak penafsiran dan pengertian.

Menurut Saripuddin Lubis (2013 : 1) “Puisi merupakan karya sastra yang memiliki bahasa padat, berkualitas, dan indah sebagai hasil ekspresi pikiran penyairnya.”

Menurut Dunton dalam Pradopo (1990) sebagaimana telah dikutip oleh Sarapuddin Lubis (2013 : 2) menyatakan bahwa sebenarnya puisi itu merupakan pemikiran manusia secara konkret dan artistik dalam bahasa musikal serta berirama.

Sedangkan menurut Lescelles Abercrombie dalam Henry Guntur Tarigan (1985) yang telah dikutip oleh Rina Ayu Sih Hidayati (2015 : 19) bahwa Puisi adalah ekspresi dari pengalaman yang bersifat imajinatif, yang hanya bernilai serta berlaku dalam ucapan atau pernyataan yang bersifat kemasyarakatan yang diutarakan

dengan bahasa, yang memanfaatkan setiap rencana dengan matang dan tepat.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai puisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa puisi merupakan suatu karya sastra yang padat, indah dan kaya makna, dibuat berdasarkan ekspresi dari pengalaman yang imajinatif dan dibangun dari struktur fisik dan batin.

b. Ciri –ciri Puisi

Ciri – ciri puisi menurut E. Kosasih (2003 : 206), yaitu:

- 1) Dalam puisi terdapat pemadatan segala unsur kekuatan bahasa;
- 2) Dalam penyusunannya, unsur-unsur bahasa itu dirapikan diperbagus, dan diatur sebaik – baiknya dengan memperhatikan irama dan bunyi;
- 3) Puisi berisikan ungkapan pikiran dan perasaan penyair yang berdasarkan pengalaman dan bersifat imajinatif;
- 4) Bahasa yang dipergunakannya bersifat konotatif;
- 5) Puisi dibentuk oleh struktur fisik (tipografi, diksi, majas, rima, dan irama), serta struktur batin (tema, amanat, perasaan, nada, dan suasana puisi).

c. Manfaat Puisi

Puisi mempunyai berbagai manfaat. Manfaat dari menulis puisi yang dapat kita rasakan, seperti :

- 1) Menambah wawasan;
- 2) Melatih diri untuk meningkatkan kreativitas dan imajinasi;
- 3) Meningkatkan kepercayaan diri dalam berkarya;
- 4) Meningkatkan kemampuan dalam menguasai kosa kata;
- 5) Puisi dapat dijadikan sebagai media dalam menyampaikan protes sosial bagi lingkungan masyarakat tertentu oleh penyair;
- 6) Mempunyai kesempatan mendapatkan penghasilan;
- 7) Dikenal oleh banyak orang.

d. Unsur – unsur Puisi

Untuk membentuk puisi yang indah dan penuh dengan makna, puisi memiliki unsur-unsur yang menjadi elemen penting. Secara umum unsur puisi dibagi menjadi dua, yaitu:

1) Unsur intrinsik

Secara garis besar, menurut Herman J. Waluyo (1995) dalam E. Kosasih (2003: 206), unsur – unsur intrinsik puisi terbagi lagi ke dalam dua macam, yakni unsur fisik dan unsur batin.

a) Unsur Fisik. Unsur fisik meliputi hal – hal berikut:

- (1) Diksi (Pemilihan Kata). Dalam unsur ini, penyair sangat cermat dalam memilih kata – kata. kata – kata yang

ditulis sangat dipertimbangkan maknanya, komposisi bunyi dalam rima dan irama, serta kedudukan kata dalam keseluruhan puisi itu.

(2) Citraan/Pengimajian. Pengimajian merupakan efek yang ditimbulkan kata atau susunan kata yang dapat melibatkan pancaindra manusia. Dengan daya imajinasi yang diciptakan penyair, maka pada kata – kata puisi itu seolah olah tercipta sesuatu yang dapat didengar, dilihat, ataupun dirasakan pembacanya.

(3) Kata Konkret, merupakan gambaran untuk membangkitkan imaji (daya bayang) pembaca, maka kata – kata harus diperkonkret. Jika penyair mahir dalam mengkonkret kata – kata, maka pembaca seolah – olah melihat, mendengar, atau merasa apa yang dilukiskan oleh penyair. Jika imaji pembaca merupakan akibat dari pengimajian yang diciptakan oleh penyair, maka kata konkret merupakan sebab terjadinya pengimajian itu. Dengan kata yang diperkonkret, pembaca dapat membayangkan secara jelas peristiwa atau keadaan yang dilukiskan oleh penyair.

(4) Majas, yaitu bahasa yang digunakan oleh penyair untuk mengatakan sesuatu dengan cara pengiasan, yakni secara tidak langsung mengungkapkan makna. Majas digunakan penyair untuk menyampaikan perasaan,

pengalaman batin, harapan, suasana hati, ataupun semangat hidupnya. Ada berbagai macam majas, seperti: perbandingan, metafora, alegori, personifikasi, hiperbola, dan lain sebagainya.

(5) Rima dan Irama. Rima merupakan pengulangan bunyi di awal, tengah, maupun akhir dalam puisi. Sedangkan irama adalah pengulangan pada kata, frase, atau kalimat dalam bait – bait puisi.

(6) Tipografi, merupakan pembeda penting antara puisi dengan prosa dan drama. Larik – larik puisi tidak berbentuk paragraf, melainkan membentuk bait dan baris. Namun, ada juga puisi yang disusun dalam bentuk fragmen – fragmen bahkan dalam bentuk yang menyerupai apel, zig – zag, ataupun model lainnya.

b) Unsur Batin. Ada empat unsur batin dalam puisi, yaitu:

(1) Tema, adalah pokok persoalan yang diungkapkan oleh penyair. Tema tersirat dalam keseluruhan isi puisi. Jika desakan yang kuat itu hubungan penyair dengan Tuhan, maka puisinya bertemakan ketuhanan. Jika yang kuat adalah dorongan untuk memprotes ketidakadilan, maka tema puisinya adalah protes atau kritik sosial.

(2) Perasaan, merupakan karya sastra yang paling mewakili ekspresi penyair. Bentuk ekspresi itu dapat berupa

kerinduan, kegelisahan, atau pengangungan kepada kekasih, kepada alam, atau Sang Khalik.

(3) Nada dan suasana. Nada yaitu sikap penyair terhadap pembacanya. Penyair mempunyai sikap tertentu terhadap pembaca: apakah dia ingin bersikap menggurui, menasehati, mengejek, menyindir, atau bersikap lugas hanya menceritakan sesuatu kepada pembaca. Suasana adalah keadaan jiwa pembaca setelah membaca puisi itu atau akibat psikologis yang ditimbulkan puisi itu terhadap pembaca.

(4) Amanat, merupakan suatu pesan yang disampaikan penyair dalam puisinya. Penyair mengungkapkan solusi sebagai pemecah terhadap tema yang disajikannya. Pesan – pesan tersebut dihadirkan dalam ungkapan yang tersembunyi dan sangat halus, sehingga tidak menimbulkan kesan menggurui, vulgar, ataupun sok tahu.

2) Unsur ekstrinsik, adalah unsur – unsur yang membentuk puisi dari luar, menurut Nisone Ayu Constantya (2018 : 54) unsur ekstrinsik puisi antara lain:

a) Unsur biografi, adalah latar belakang pengarang. Latar belakang cukup berpengaruh dalam pembuatan puisi. Misalkan penulis puisi yang latar belakangnya berasal dari keluarga tidak mampu, maka jika ia membuat puisi seperti

pada latar belakangnya akan sangat menyentuh hati para pembacanya yang terbawa dari latar belakang penulis.

- b) Unsur sosial. Unsur sosial sangat erat kaitannya dengan kondisi masyarakat ketika puisi itu dibuat.
- c) Unsur nilai, dalam puisi ini meliputi unsur yang berkaitan dengan pendidikan, seni, ekonomi, politik, sosial, budaya, adat-istiadat, hukum, dan lain – lain. Nilai yang terkandung dalam puisi menjadi daya tarik tersendiri sehingga sangat memengaruhi baik atau tidaknya puisi.

e. Jenis – jenis Puisi

Sebagai hasil kebudayaan, puisi memang selalu berubah dan selalu berkembang sejalan dengan perubahan dan perkembangan masyarakat yang menghasilkan kebudayaan itu. Di dalam perkembangannya, menurut Saripuddin Lubis (2013:26-55) puisi memiliki tiga jenis, yaitu: puisi lama, puisi modern, dan puisi mutakhir.

1) Puisi lama.

Puisi lama dibedakan menjadi beberapa jenis, antara lain:

- a) Pantun. Pantun terdiri dari empat baris. Setiap baris pantun terdiri dari 8 – 10 suku kata yang bersajak akhir **a b a b**. Tiap bait pantun isinya terdapat pada dua baris yang terakhir, yaitu baris ketiga dan keempat. Dalam kedua baris itu disimpulkan

isi dan nasihat yang indah padat. Dua baris di atasnya, yaitu baris pertama dan kedua disebut sampiran.

- b) Talibun, merupakan pantun yang jumlah barisnya tiap bait lebih dari empat. Talibun disebut juga pantun ibarat. Jumlah baris selalu genap, setengah dari jumlah baris dalam tiap – tiap bait merupakan sampiran dan setengah yang lain merupakan isi. Talibun yang baitnya lebih dari enam baris, batas antara sampiran dengan isinya sangatlah kabur dan tidak jelas.
- c) Syair. Syair termasuk bentuk puisi lama yang masyarakat lama menganggap sebagai milik mereka sendiri. Tiap bait syair empat baris yang bersajak akhir a a a a. Syair biasa melukiskan hal – hal yang panjang seperti: cerita, nasihat, uraian ilmu atau aturan agama.

Kata syair berasal dari bahasa Arab Syi'run, yang artinya lagu atau nyanyian (sya'ara = menyanyi). Oleh karena itu membaca syair biasanya bukan untuk merasakan keindahan semata, tetapi untuk didengar ceritanya, nasihatnya dibaca sambil berlagu.

- d) Gurindam. Gurindam semula berarti perumpamaan. Seloka juga berarti perumpamaan. Gurindam biasanya terdiri dari dua baris yang bersajak akhir a a. isinya mengutarakan suatu nasihat atau kebenaran. Gurindam itu hampir menyerupai perumpamaan atau pepatah.

- e) Mantra, merupakan salah satu puisi lama yang ada di Indonesia. kata dan kalimat yang tetap merupakan aturan yang tak dapat ditawar-tawar. Kata – kata yang dipergunakan dalam mantra adalah kata – kata pilihan yang dianggap mempunyai tenaga gaib. Kekuatan dan kemanjuran mantra tergantung dari kata – katanya.
- f) Peribahasa, adalah suatu maksud yang diucapkan dengan kiasan yang pendek. Setiap maksud yang diucapkan dengan kiasan yang pendek dapat dimasukkan ke dalam jenis peribahasa itu.
- g) Pepatah, ialah kalimat yang berisi suatu kebenaran yang tegas, biasanya dalam bentuk kiasan. Ada yang mengatakan, bahwa tujuannya untuk mematahkan pendapat orang lain.

2) Puisi baru

Puisi baru dibedakan menjadi beberapa jenis, antara lain:

- a) Soneta, merupakan bentuk puisi yang berasal dari Italia. Masuk ke Indonesia pada tahun 1922. Soneta biasanya terdiri dari empat belas baris, yang dibagi menjadi empat bait, bait pertama dan kedua terdiri dari empat baris, bait ketiga dan keempat masing – masing terdiri dari tiga baris.
- b) Balada, berasal dari Italia yang artinya nyanyian rakyat. Tidak ada kepastian bentuknya. Secara umum ballada berisi cerita – cerita yang serius dan berakhir dengan tragis, seperti: kematian, putus cinta, dan sebagainya.

- c) Ode atau nyanyian untuk pahlawan, merupakan puisi atau nyanyian yang diciptakan untuk menghormati pahlawan atau menyatakan pujian yang tinggi kepada suatu benda, negara, bangsa dan masalah – masalah yang penting.
- d) Elegi atau nyanyian ratapan, ialah puisi yang cenderung kepada meratap menangisi orang yang telah mati. Elegi itu selalu dikenal oleh karena pokok persoalannya tentang kematian. Elegi juga mencurahkan perasaan sedih pengarang bagi yang dicintainya.
- e) Hymne atau nyanyian pujaan adalah puisi yang bersifat suci, yang mengagung – agungkan Tuhan atau sesuatu yang dipersamakan dengan Tuhan.
- f) Puisi bebas, adalah puisi bebas yang tidak terikat oleh aturan – aturan. Puisi bebas tidak terikat dari jumlah baris, jumlah bait, panjang pendek baris maupun sajak akhir. Hal yang menonjol pada puisi bebas ialah, penyair atau sastrawan pengarangnya lebih mementingkan isi dan maksudnya, bagaimana menuangkan kandungan hatinya dan buah pikirannya ke dalam wadah yang paling tepat.

f. Langkah – langkah Membuat Puisi

Puisi merupakan cerminan kehidupan dari seseorang, baik kehidupan pribadi penyairnya maupun kehidupan orang lain yang menjadi pandangannya. Menulis puisi juga bisa berdasarkan

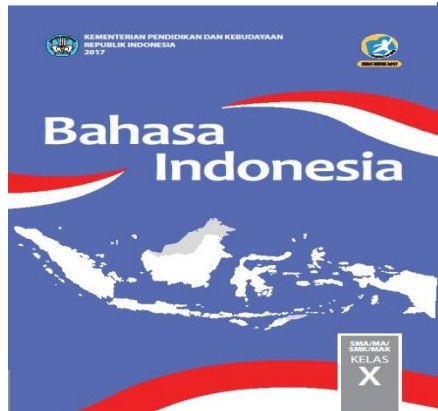
peristiwa nyata yang terjadi dalam kehidupan sehari – hari, ataupun bisa juga dari imajinasi si penyair. Namun, meskipun begitu masih ada juga orang yang merasa kesulitan dalam menulis puisi. Oleh karena itu, agar setiap orang dapat menulis puisi dengan baik, maka perhatikan langkah – langkah dalam menulis puisi berikut ini :

- 1) Menentukan tema puisi, kita bisa membuat tema sesuai dengan puisi yang ingin dibuat. Misalnya tema religius, romantisme, cinta tanah air, kemanusiaan, bencana alam, dan lainnya.
- 2) Menentukan judul puisi, judul puisi biasanya harus berhubungan dengan tema ataupun isi puisi. Dalam menentukan judul terkadang kita merasa kesulitan jika menentukannya diawal, namun kita juga bisa menentukan judul setelah puisi berhasil dibuat.
- 3) Merangkai pilihan kata yang sesuai dengan ide yang hendak dituangkan.
- 4) Memperhatikan aspek estetika (keindahan) seperti persamaan bunyi di akhir baris (rima), jumlah baris dan bait, serta gaya bahasanya.
- 5) Gunakan imajinasi untuk mengembangkan puisi.

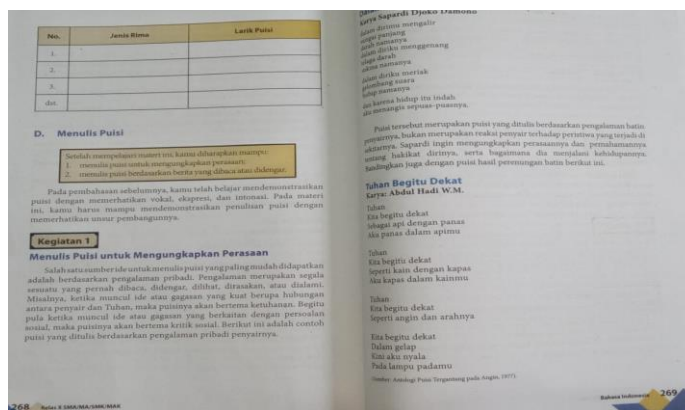
9. Pengembangan Sebelum dan Sesudah pada Bahan Ajar Menulis Puisi

Bahan ajar merupakan suatu sumber materi yang penting bagi guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Tanpa bahan ajar, guru akan mengalami kesulitan untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka guru harus selalu menyiapkan bahan ajar dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Siswa terkadang merasa kesulitan dan bosan apabila belajar dengan menggunakan bahan ajar yang kurang menarik. Dengan begitu, agar pembelajaran menjadi menarik, tidak membosankan, dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran serta dapat tercapainya tujuan pembelajaran, guru harus mampu mengembangkan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pengembangan bahan ajar adalah suatu proses pembuatan bahan ajar agar menjadi lebih baik, lengkap, dan logis. Sehingga membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, siswa lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri dengan bimbingan guru, selain itu siswa juga mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap materi yang diajarkan. Proses pengembangan bahan ajar, harus dibuat sesuai dengan silabus (kurikulum), karakteristik siswa, dan dapat memecahkan masalah di dalam pembelajaran itu sendiri. Di bawah ini terlihat gambar mengenai bahan ajar yang sebelumnya digunakan oleh siswa dan bahan ajar yang sudah peneliti kembangkan.

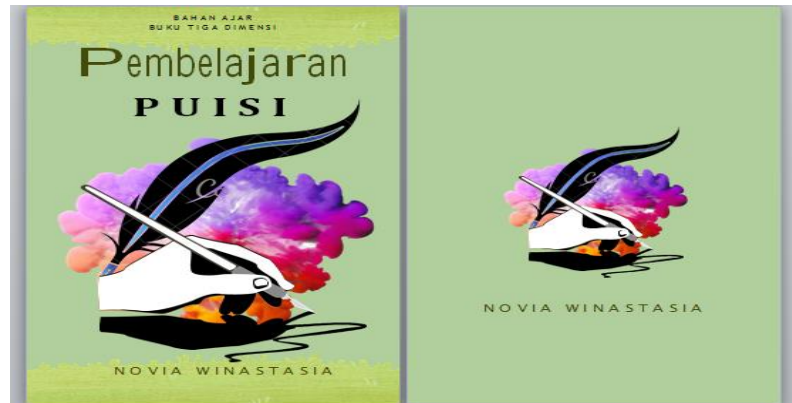


Gambar 1. Tampilan Sampul BahanAjar Sebelum Dikembangkan

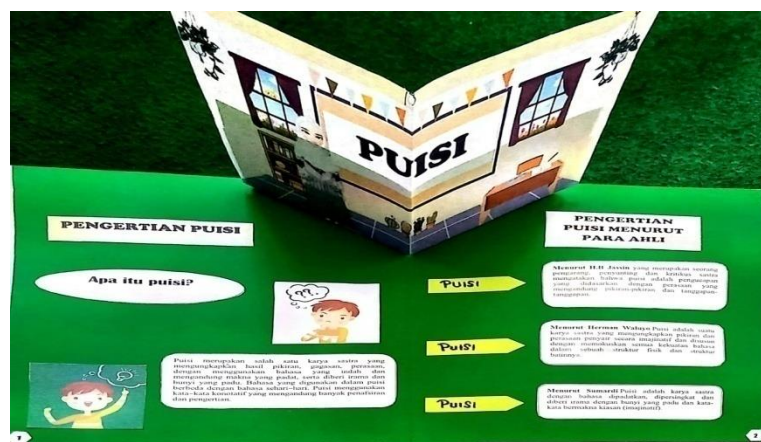


Gambar 2. Tampilan isi Bahan Ajar Yang Belum Dikembangkan

Pada Gambar 1 dan Gambar 2. Terlihat tampilan buku Bahasa Indonesia kelas X yang belum dikembangkan. Di dalam buku tersebut terdapat materi yang disajikan masih belum lengkap, bentuk kebahasaan di dalam buku yang sulit dipahami oleh siswa, tidak adanya gambar dan kegrafikaan buku teks yang belum mampu menarik siswa untuk membaca.



Gambar 3. Tampilan Sampul Bahan Ajar Setelah Dikembangkan



Gambar 4. Tampilan Isi Bahan Ajar yang Telah Dikembangkan

Pada Gambar 3 dan Gambar 4, terdapat tampilan bahan ajar yang telah dikembangkan, yaitu bahan ajar buku tiga dimensi. Di dalam bahan ajar tiga dimensi memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

- 1) Di halaman awal buku tiga dimensi terdapat kata pengantar, standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator pembelajaran
- 2) Selanjutnya, buku tiga dimensi ini memiliki materi yang disajikan secara lengkap mengenai pembelajaran puisi, seperti: pengertian puisi, ciri – ciri puisi, manfaat puisi, unsur ekstrinsik dan intrinsik

puisi, dan langkah – langkah membuat puisi, selain itu disetiap materi dilengkapi dengan visualisasi yang menarik dengan tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, karena gambar dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser.

- 3) Materi yang disajikan terdapat pada bagian-bagian yang unik karena di setiap halamannya yang dapat dibuka dan ditutup oleh siswa, sehingga dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar.
- 4) Pada buku tiga dimensi juga terdapat kuis dan soal TTS (Teka Teki Silang) yang dapat dikerjakan langsung oleh siswa.
- 5) Terdapat contoh puisi dari beberapa sastrawan populer seperti Sapardji Djoko Damono dan Chairil Anwar
- 6) Terdapat biografi dari salah satu tokoh yang terkenal di Sumatera Utara, khususnya di Kwala Bingai, Stabat, yaitu T. Amir Hamzah.
- 7) Terdapat soal untuk berlatih mandiri\

B. PENELITIAN YANG RELEVAN

Penelitian dan pengembangan ini mengambil referensi dari penelitian – penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh:

1. Alifatul Hanifah dengan judul skripsi *Pengembangan Media Pop Up Book Materi Bencana Banjir untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas 1*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan spesifikasi produk media *Pop Up Book* materi

bencana banjir, menjelaskan kemenarikan media *Pop Up Book* materi bencana banjir, dan menjelaskan perbedaan pemahaman konsep siswa antara pembelajaran dengan menggunakan media *Pop Up Book* dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran.

Untuk menghasilkan produk berupa media "*Pop Up Book*" peneliti mengadaptasi model pengembangan *Borg and Gall*, yang telah dimodifikasi. Peneliti menerapkan tujuh langkah pengembangan milik *Borg and Gall* yakni: pengumpulan data, perencanaan terhadap produk yang ingin dikembangkan, melakukan pengembangan produk, validasi produk kepada ahli desain, ahli materi, dan ahli pembelajaran, revisi produk pengembangan, pelaksanaan uji coba produk secara luas, dan yang terakhir penyempurnaan terhadap produk.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemenarikan produk mencapai presentase 88,01% dan untuk pemahaman konsep belajar siswa juga dinilai sangat efektif digunakan. Hal itu menguatkan bahwa pemahaman konsep belajar siswa yang menggunakan media *Pop Up Book* lebih baik daripada pemahaman konsep belajar siswa yang tidak menggunakan *Pop Up Book*.

2. Devi Elfiani dengan judul Skripsi *Efektivitas Penggunaan Media Pop Up Book terhadap Kemampuan Membaca Cerita Murid Kelas II SD*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca cerita pada siswa SD. Penelitian ini dilakukan sebanyak sepuluh kali pertemuan. Dengan hasil penelitian yang terlihat dari analisis statistik deskriptif penggunaan media *Pop Up Book* terhadap

kemampuan membaca murid pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Positif, hasil kemampuan membaca murid dengan media pembelajaran *Pop Up Book* menunjukkan hasil yang lebih baik dari sebelum menggunakan media *Pop Up Book*.

3. Eris Dwitrisno Putri dengan judul jurnal *Penggunaan Media "Pop Up" dalam Pembelajaran Menulis Hanzi pada Siswa Kelas X*. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan, keefektifan, dan respon siswa terhadap media "*Pop Up*" dalam penulisan *Hanzi*. Penulisan *Hanzi* merupakan salah satu aspek yang sulit dalam pembelajaran mandarin, sehingga diperlukan latihan secara terus menerus. Namun, dengan menggunakan media "*Pop Up*" hasil dari pembelajaran tersebut dinilai sangat baik. Terlihat dari hasil penilaian yang diperoleh saat menggunakan media ini sangat tinggi, yakni 91,17%. Selanjutnya untuk keefektifan dari penggunaan media dinilai sangat berpengaruh dalam pembelajaran menulis *Hanzi*, dengan respon siswa terhadap pembelajaran menulis bahasa Mandarin mendapatkan penilaian 91,74%. Jadi, dapat disimpulkan media "*Pop Up*" sangat layak digunakan dalam pembelajaran menulis *Hanzi*.
4. Handaruni Dewanti, Anselmus J E Toenloie, dan Yerry Soepriyanto dengan judul jurnal *Pengembangan Media Pop Up Book untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SD*. Penelitian ini digunakan untuk menghasilkan media *Pop Up Book* yang valid untuk Pembelajaran Tempat Tinggalku pada Kelas IV. Kajian produk berdasarkan hasil validasi media kepada validator diperoleh presnetase

95,71% dari ahli media, 94,93% dari ahli materi, 95,17% dari ahli pengguna (guru), dan 95% dari uji coba pengguna siswa. Hasil validasi keseluruhan 95,20% dengan kriteria “Sangat Valid”, maka media ini pun dinyatakan sangat layak dalam pembelajaran Tematik pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku.

5. Heli Yurnasari dengan judul skripsi *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Bentuk Buku Gambar Pop Up pada Materi Dongeng untuk Siswa Kelas 3 SD*. Penelitian ini menggunakan media Pembelajaran buku gambar *Pop Up* yang berisi dongeng Malin Kundang. Dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana keefektifan media pembelajaran tersebut. Berdasarkan kesimpulan, terlihat hasil presentase yang baik, maka penggunaan produk dinilai layak digunakan karena berada dalam kategori “Sangat Baik” dan tingkat keefektifan produk terhadap pemahaman siswa berada dalam kategori “Mampu.”
6. Rina Ayu Sih Hidayati dengan judul skripsi *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi menggunakan Media Gambar Siswa Kelas III SD*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran menulis puisi dan keterampilan menulis puisi dengan menggunakan media gambar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran menulis puisi mengalami peningkatan. Hal ini dapat ditingkatkan dengan cara: guru memberikan motivasi, memberikan penjelasan pada siswa tentang puisi, menunjukkan media gambar, menjelaskan gambar, memberikan bimbingan pada siswa, dan

memberikan evaluasi. Peningkatan tersebut terlihat dari siswa yang sangat antusias dan semangat dalam mengungkapkan gagasannya. Peningkatan tersebut juga tampak dari nilai rata – rata yang diperoleh siswa ssangat baik.

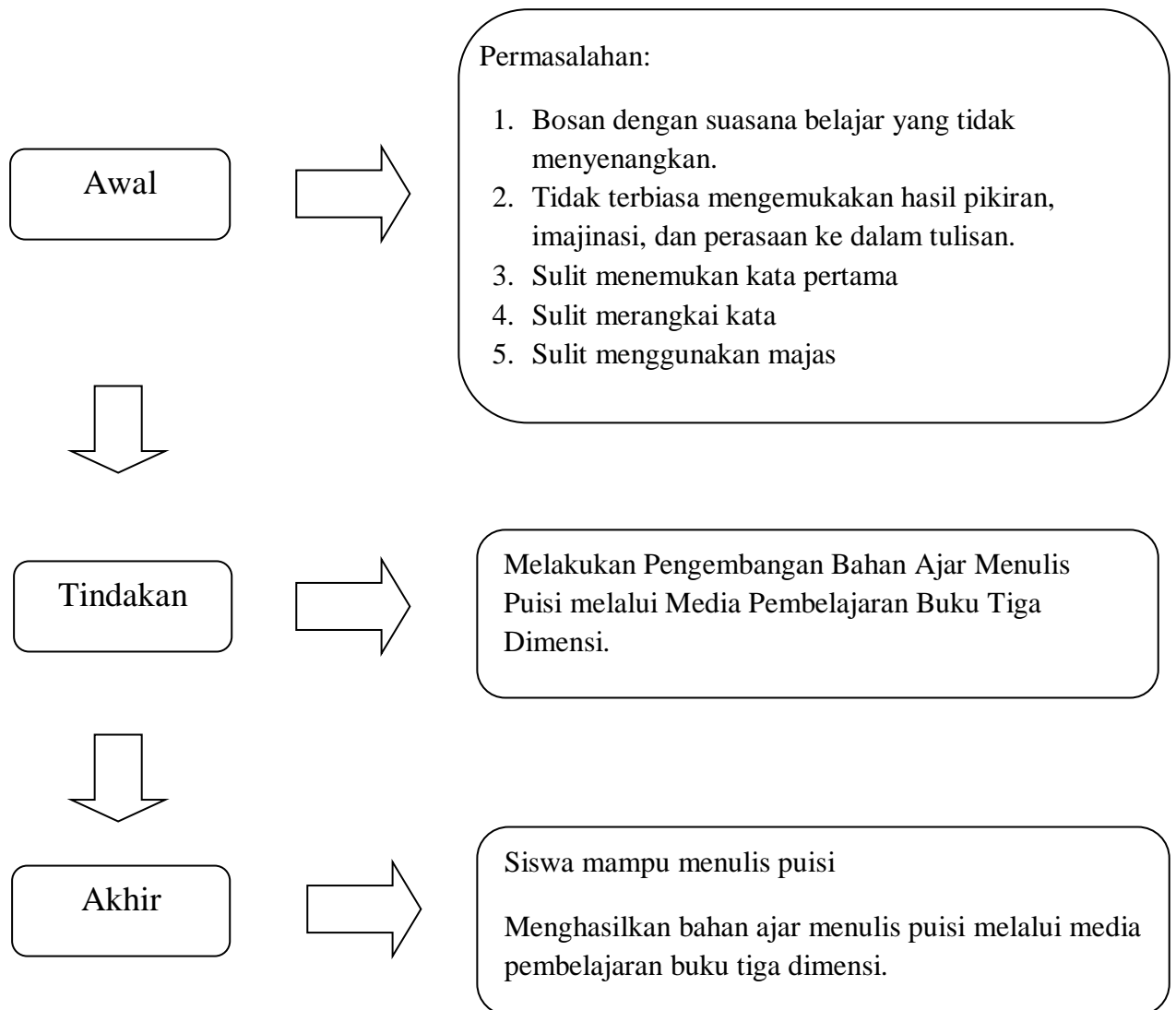
7. Santy Munawaroh dengan judul skripsi *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pintar pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadist Kelas III*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran kartu pintar pada mata pelajaran Al-Quran Hadits materi surah At Tin kelas III dan mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran kartu pintar. Berdasarkan hasil penelitian hasil validasi ahli materi, ahli pembelajaran, ahli bahasa, ahli desain dan uji coba pemakaian memperoleh kategori “Sangat Baik,” yang berarti media ini sangat layak digunakan.
8. Yoga Rifqi Azizan dengan judul jurnal *Pengembangan Media Pop Up Book dalam Pembelajaran Menulis Puisi berbasis Psychowriting pada Siswa Kelas VIII*, hasil penelitian menunjukkan bahwa media *pop up* yang digunakan peneliti mempunyai kualitas yang baik. Hal ini terlihat dari penilaian aspek, kevalidan, keefektifan dan juga kepraktisan media *pop up* book berdasarkan dari validator ahli yang menunjukkan angka 86,14%. Keefektifan aktivitas pengajar dan juga ketuntasan hasil belajar juga dinilai baik dengan mencapai presentase 84,4%. Selain itu, tingkat kepraktisan media *pop up* dikategorikan sebagai media yang memenuhi proses belajar dengan hasil presentase 98%.

C. Kerangka Konseptual

Menulis merupakan salah satu keterampilan untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, pengetahuan dan pengalaman dari seseorang yang disampaikan melalui goresan-goresan kreatif. Menulis adalah kegiatan yang sangat dipenting dan diperlukan dalam dunia pendidikan. Namun, sangat disayangkan kegiatan menulis ini banyak dipandang sulit oleh siswa, terutama dalam menulis puisi. Hal ini dikarenakan siswa yang tidak terbiasa dalam mengemukakan pikiran, perasaan dan imajinasinya, sulit merangkai kata, sulit menemukan kata utama, dan sulitnya mengembangkan ide, ditambah lagi proses pembelajaran yang membosankan karena guru yang terbiasa menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi. Padahal untuk mencapai prestasi siswa dalam kemampuan menulis puisi, maka seorang pendidik atau calon pendidik harus mampu menciptakan media pembelajaran di kelas, agar proses pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Salah satu cara yang dapat ditempuh untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menerapkan media pembelajaran buku tiga dimensi.

Penerapan media pembelajaran buku tiga dimensi dalam pembelajaran menulis puisi merupakan salah satu solusi pembelajaran, tujuannya agar siswa dapat selalu mengingat materi-materi pembelajaran yang telah diterapkan. Selain itu, agar peserta didik dapat mengembangkan kreativitas dan merangsang kemampuan peserta didik. Maka dari itu dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi, metode, atau media pembelajaran yang tepat, efektif, dan efisien dan mengenal atau mencapai pada tujuan yang

telah diharapkan, salah satunya melibatkan siswa secara aktif, menarik minat, dan perhatian siswa, mengembangkan motivasi siswa, sehingga tentunya meningkatkan hasil belajar. Berikut kerangka konseptual pada penelitian ini.



Gambar 5. Bagan Kerangka Konseptual