BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media merupakan alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena memiliki kemampuan untuk, menyajikan peristiwa yang kompleks dan rumit menjadi lebih sistematik dan sederhana, meningkatkan daya tarik dan perhatian pembelajar, meningkatkan sistematikan pembelajaran. Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2009: 6) menyatakan bahwa "Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, dan materi yang ingin disampaikan ialah pesan pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran". Dengan adanya media pembelajaran maka kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru atau pendidik dalam menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan metode pengajaran yang akan dipakai dalam situasi yang berlainan, dan menciptakan iklim emosional yang sehat diantara peserta didik. Media pembelajaran juga dapat membantu guru membawa dunia luar ke dalam kelas, dengan demikian ide yang abstrak dan asing dalam pembelajaran menjadi konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Pada kenyataannya, seringkali kegiatan pembelajaran berlangsung tidak efektif dan efisien. Banyak waktu, tenaga dan biaya yang terbuang sia-sia sedangkan tujuan belajar tidak dapat tercapai bahkan terjadi kesalahpahaman dalam komunikasi antara pendidik dan peserta didik, hal tersebut masih sering dijumpai pada proses pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan

guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA Al-Hikmah Medan di peroleh data bahwa penggunaan media pembelajaran menulis puisi tersebut masih menggunakan media konvensional berupa gambar di SMA Al-Hikmah Medan, guru menggunakan gambar yang di tampilkan melalui LCD maupun gambar yang dicetak untuk membantu merangsang ide dan diksi peserta didik dalam pembelajaran menulis puisi baru, dan sebatas menggunakan media gambar cetak atau potret untuk menulis puisi baru.

Guru tersebut memiliki pendapat yang sama mengenai kualitas dan keefektifan media gambar dalam pembelajaran menulis puisi baru. Media gambar dinilai kurang efektif untuk pembelajaran menulis puisi baru bagi peserta didik kelas X SMA, mereka cenderung membawa peserta didik langsung ke luar kelas untuk membantu mencari ide dan inspirasi. Meskipun melihat langsung alam sekitar dianggap lebih efektif untuk mencari ide dalam menulis puisi baru, pada kenyataannya pengondisian peserta didik menjadi lebih sulit karena lingkup untuk memonitor dan mengontrol peserta didik menjadi luas. Kendala lain ialah hasil karya peserta didik dalam menulis puisi baru masih terpaku dengan diksi dan bait yang baku. Selain itu, rima yang digunakan kurang mampu mendukung maksud dan suasana puisi baru, tipografi belum tepat, tampilan puisi kurang menarik, serta ketidakpahaman peserta didik menyesuaikan isi puisi dengan tema yang mereka pilih menjadi indikator belum tercapainya kegiatan pembelajaran yang diharapkan. Kesulitan yang dihadapi peserta didik merupakan suatu kendala pembelajaran menulis puisi baru di sekolah. Kurangnya kompetensi menulis puisi baru peserta didik disebabkan karena peserta didik kurang tertarik dan bingung dalam dalam pembelajaran.

Peserta didik cenderung jenuh, bosan dan tidak terinspirasi, hal tersebut terjadi karena dalam pembelajaran masih menggunakan media konvensional berupa gambar atau potret. Media yang seharusnya dapat menambah semangat dan memotivasi belajar peserta didik menjadi suatu hal yang membosankan bagi peserta didik. Hal ini menjadi bukti bahwa media pembelajaran yang digunakan masih belum sesuai dan kurang mampu untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran menulis puisi baru. Menulis puisi baru merupakan, keterampilan berbahasa yang tidak datang secara otomatis melainkan melalui latihan dan praktik secara teratur serta adanya potensi yang mendukung. Media pembelajaran yang sesuai ialah media pembelajaran yang mampu membuat peserta didik memahami dan melihat dunia luar tanpa harus meninggalkan kelas, lebih baik lagi jika media tersebut mampu meningkatkan perhatian peserta didik dan mengandung pengetahuan dasar mengenai keterampilan menulis puisi baru dan disiplin ilmu pengetahuan mengenai pendidikan karakter.

Doni Koesoema A. (2007) menyatakan bahwa “Pendidikan karakter sebagai proses internalisasi budaya ke dalam diri individu dan masyarakat menjadi beradab”. Sudah terlihat banyak pihak menuntut peningkatan intensitas dan kualitas pelaksanaan pendidikan karakter pada lembaga pendidikan formal. Tuntutan tersebut berdasarkan pada fenomena sosial yang berkembang yakni, meningkatnya kenakalan remaja dalam masyarakat seperti, tauran dan kemerosotan sosial lainnya. Oleh karena itu, lembaga pendidikan formal sebagai wadah resmi pembinaan generasi muda yang diharapkan dapat meningkatkan peranannya dalam pembentukan kepribadian peserta didik melalui peningkatan intensitas dan kualitas pendidikan karakter.

Sarwono (2007: 27) menyatakan bahwa “Siswa ialah setiap orang yang resmi terdaftar untuk mengikuti pelajaran di dunia pendidikan”.Rendahnya keterampilan menulis puisi baru siswa yang di sebabkan minimnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai, serta tuntutan masyarakat untuk meningkatkan kualitas dan intensitas pendidikan karakter pada lembaga pendidikan formal, mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran menulis puisi baru berbentuk multimedia interaktif berbasis pendidikan karakter. Media pembelajaran menulis puisi baru dalam bentuk multimedia interaktif masih sangat jarang ditemukan, banyak guru yang memahami media pembelajaran menulis puisi baru yang ada hanya sebatas media gambar atau tayangan pemandangan alam maupun peristiwa dalam bentuk tayangan peristiwa yang bersifat satu arah dan ketersediaan media pembelajaran menulis puisi baru yang masih sedikit serta belum disertai dengan muatan pendidikan karakter.

Penelitian sebelumnya dengan judul “Children and Interactive Media: A Compendium of Current Research and Direction for the Future”. Menjelaskan mengenai manfaat dari media interaktif yaitu, dapat meningkatkan kognitif, emosi, dan kesehatan pada anak. Selain itu, pemanfaatan media interaktif juga dapat diimplementasikan ke dalam dunia pendidikan untuk memaksimalkan kualitas pembelajaran di sekolah, pada artikel ini menggunakan jenis penelitian eksperimen karena mengkaji mengenai dampak penggunaan media interaktif terutama bagi anak-anak Penelitian ini memiliki persamaan dengan peneliti dalam jenis media yang digunakan yaitu, media interaktif. Terdapat perbedaan pada penelitian tersebut yang dimana peneliti menggunakan jenis pengembangan untuk mengembangkan media interaktif dalam pembelajaran menulis puisi baru.

Penelitian sebelumnya dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi untuk Siswa SMP Kelas VIII Berbasis Multimedia Interaktif", penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran menulis puisi untuk siswa SMP kelas VIII yang memiliki kemenarikan dan kelayakan. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket yang diperoleh dari menulis puisi, media pembelajaran, guru Bahasa Indonesia dan siswa. Hasil penelitian dan pengembangan ini ialah, kemenarikan media pembelajaran menulis puisi yang dinilai layak dan dapat diimplementasikan, kelayakan media pembelajaran yang dinilai layak dan dapat diimplementasikan. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan peneliti yaitu, peneliti sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, bukan hanya itu saja dan penelitian tersebut juga membahas tentang menulis puisi yang diajarkan di kelas VIII.

Penelitian sebelumnya dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menulis Puisi dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual Berbasis Budaya Bangsa untuk Siswa SMP Kelas VIII", dapat disimpulkan media yang dikembangkan mampu meningkatkan kemampuan menulis poster siswa kelas VIII. Keunggulan dari media ini ialah lebih efektif dibandingkan dengan buku teks atau buku pedoman dalam pembelajaran menulis poster, media pembelajaran interaktif menulis poster dirancang khusus untuk Siswa kelas VIII SMP. Adanya pendekatan kontekstual yang dijadikan kerangka pembelajaran membuat siswa dapat terlibat dan berinteraksi langsung dalam pembelajaran.

Media pembelajaran yang ada mayoritas bersifat satu arah dan masih terbatas pada media visual berupa gambar maupun audio visual seperti, tayangan rekaman peristiwa. Nilai-nilai yang terdapat dalam gambar maupun tayangan tersebut

belum diuraikan secara langsung untuk diintegrasikan kedalam kehidupan sehari-hari. Materi pendukung yang ada selama ini juga masih sangat kurang sesuai misalnya, dalam kesesuaian dengan perkembangan ilmu dan teknologi, kemenarikan materi, evaluasi dan latihan yang masih belum mampu menginspirasi peserta didik untuk mendorong dan mencari informasi yang lebih jauh. Desain isi media pembelajaran menulis puisi baru yang beredar masih terkesan memiliki banyak kekurangan. Tampilan pada media yang ada terlihat seadanya sehingga kurang menimbulkan ketertarikan pada letak, penggunaan huruf, tipografi, keterbacaan dan ilustrasi masih sederhana sehingga desain yang ditampilkan tidak menarik dan terkesan monoton.

Media yang dikembangkan oleh peneliti diharapkan mampu memotivasi peserta didik untuk mencintai kegiatan menulis puisi baru dan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran menulis puisi baru. Untuk menghadapi berbagai tantangan tersebut, peneliti berusaha **"Mengembangkan Media Pembelajaran Menulis Puisi Baru Berbentuk Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Karakter Siswa Kelas X SMA Al-Hikmah Medan".**

Media pembelajaran ini akan lebih efektif apabila diterapkan dalam pembelajaran mengungkapkan keindahan alam dan pengalaman melalui kegiatan menulis puisi baru. Keunggulan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti ialah, media tersebut cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran menulis puisi baru karena bersifat interaktif dan tidak monoton. Keunggulan lainnya ialah, selain diperuntukkan untuk pembelajaran tingkat SMA yang telah disesuaikan dan dapat juga digunakan oleh pengguna umumnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah bisa disebut dengan suatu proses terpenting dalam penelitian yang harus diterapkan. Jika penelitian tidak memiliki suatu identifikasi masalah maka penelitian tersebut tidak dapat berjalan dengan semestinya. Arikunto (2013: 80) menyatakan bahwa "Identifikasi masalah merupakan penelitian yang dapat berasal dari berbagai sumber yaitu, dari pengalaman sehari-hari seperti membaca atau menelaah buku". Apa dan bagaimana masalah yang diteliti harus relevan, jelas dan tepat serta berpengaruh tinggi terhadap pokok permasalahan penelitian itu sendiri.

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

1. Media pembelajaran yang digunakan masih bersifat umum.
2. Media pembelajaran yang ada mayoritas masih bersifat satu arah dan masih terbatas pada media visual seperti, gambar dan media audio visual seperti, tayangan rekaman suatu peristiwa.
3. Media pembelajaran yang ada saat ini masih belum menguraikan secara langsung nilai-nilai yang terdapat dalam gambar maupun tayangan tersebut untuk diintegrasikan langsung kedalam kehidupan sehari-hari.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk mempermudah dalam mengadakan penelitian, maka perlu dibatasi agar masalah yang diteliti dapat dipahami secara terperinci dan masalah yang diteliti dapat lebih terarah. Arikunto (2006: 55) menyatakan bahwa "Batasa masalah ialah rancangan penelitian untuk pedoman kerja bagi peneliti sendiri dan bagi orang lain yang akan membantu atau meneruskan penelitiannya".

Agar penelitian ini dapat mencapai sasaran yang diinginkan, maka penulis membantu cakupan masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Pengembangan yang digunakan ialah Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Kreatifitas, Mandiri dan Bekerja Keras.
2. Media yang digunakan dalam pembelajaran menulis puisi baru ialah, media audio visual.
3. Penelitian di fokuskan pada kompetensi dasar 4.17 menulis puisi baru dengan memperhatikan unsur pembangunnya (tema, diksi, gaya bahasa, imaji, struktur dan perwajahan).
4. Objek penelitian ini ialah Siswa kelas X SMA Al-Hikmah Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Dalam penelitian rumusan masalah bisa dikatakan upaya untuk menyatakan secara tersurat dan pertanyaan-pertanyaan apa saja yang ingin dicari jawabannya, perumusan masalah bisa dijadikan penuntun bagi langkah-langkah yang akan dilakukan penulis dalam penelitian tersebut. Arikunto (2013: 89) menyatakan bahwa “Perumusan masalah dapat dilakukan dengan cara merumuskan judul selengkapnya, namun demikian tampaknya masalah sudah dituangkan dalam bentuk judul, pembaca dapat menafsirkan dengan arti yang berbeda dari maksud peneliti”.

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dalam penelitian ini peneliti memberikan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah proses pengembangan peserta didik dalam menulis puisi baru dengan menggunakan Media audio visual kelas X SMA Al-Hikmah Medan ?

2. Bagaimanakah validasi ahli terhadap media pembelajaran menulis puisi baru dalam bentuk Vcd Interaktif Berbasis Pendidikan Karakter Kelas X SMA Al-Hikmah Medan ?
3. Bagaimanakah kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Kreatif, Mandiri dan Bekerja Keras yang sesuai dengan permasalahan peserta didik kelas X SMA Al-Hikmah Medan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang jelas dalam penelitian merupakan kunci keberhasilan kegiatan penelitian. Tujuan merupakan hasil pencapaian yang ingin dicapai atau suatu harapan dari suatu penelitian, tujuan peneliti itu tentunya berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dinyatakan oleh penulis. Arikunto (2013: 97) menyatakan bahwa "Tujuan penelitian merupakan rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai".

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian tersebut ialah :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran menulis puisi baru dalam bentuk audio visual berbasis pendidikan karakter siswa kelas X SMA Al-Hikmah Medan.
2. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran menulis puisi baru dalam bentuk audio visual pada siswa kelas X SMA Al-Hikmah Medan.
3. Mendeskripsikan validasi ahli desain dan materi terhadap media pembelajaran menulis puisi baru dalam bentuk audio visual pada siswa kelas X SMA Al-Hikmah Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Segala sesuatu yang diperbuat oleh manusia tentu diharapkan memiliki memiliki manfaat bagi dirinya atau lingkungan. Apabila suatu penelitian mampu memberikan kemudahan bagi peneliti dan orang lain yang membutuhkan, maka penelitian tersebut dapat dikatakan berhasil. Arikunto (2006: 60) menyatakan bahwa "Apabila peneliti selesai mengadakan dan memperoleh hasil yang diharapkan dan dapat menyumbangkan hasil tersebut kepada negara atau khususnya kepada bidang yang sedang diteliti".

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa peneliti merupakan persyaratan yang mengarahkan kepada ilmiah agar dapat menjadi penelitian yang baik. Sehingga hasil penelitian yang diharapkan akan sesuai dengan apa yang diinginkan oleh peneliti dan menjadi luar biasa serta termotivasi untuk tetap memberikan karya ilmiah yang relevan dan mengandung arti. Adapun manfaat penelitian ialah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

   Soekidjo (2010:6) menyatakan bahwa "Manfaat penelitian merupakan aspek teoritis yakni manfaat penelitian pengembangan ilmu". Manfaat penelitian tersebut harus dapat menambah khasanah dalam ilmu bahasa, khususnya terkait dengan ke khususan bidang bahasa yang diteliti terhadap kemampuan menulis puisi baru dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis pendidikan karakter.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Guru, dapat memberikan pengalaman dan berkreasi dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif di SMA yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan pendidik serta sesuai dengan kompetensi

dasar dan tujuan pembelajaran. Guru yang memiliki keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran inovatif dan menyenangkan akan mampu pula untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif.

b. Bagi Siswa, Mereka akan memperoleh pengetahuan baru dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga pembelajaran lebih bermakna, selain itu melalui media pembelajaran interaktif ini dapat menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter siswa.

c. Bagi Sekolah, dalam upaya memperbaiki proses belajar-mengajar dan mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran akan menjadi bermakna dan tercapainya tujuan pembelajaran menulis puisi baru pada siswa kelas X SMA Al-Hikmah Medan.

d. Bagi Peneliti, hasil penelitian ini dijadikan sebagai pelengkap terutama dalam hal bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis pendidikan karakter untuk pembelajaran puisi baru.

BAB II

KAJIAN TEORITIS DAN KERANGKA KONSEPTUAL

2.1 Kajian Teoritis

Kajian teoritis merupakan hasil teori yang digunakan dalam memecahkan masalah penelitian, baik yang diperoleh melalui kajian literatur maupun penelitian sebelumnya. Sugiyono (2017: 81) menyatakan bahwa "Kajian teoritis ialah alur logika atau penalaran yang merupakan seperangkat konsep, definisi, dan proporsisi yang disusun secara sistematis". Djojosuroto Kinayati dan M.L.A Sumaryati (2018: 76) menyatakan bahwa "Kajian teori ialah serangkaian asumsi, konsep, konstruk dan proporsisi untuk menerangkan suatu fenomena sosial secara sistematis dengan cara merumuskan hubungan antar konep". Neuman (2018: 79-80) menyatakan bahwa "Kajian teori ialah seperangkat konstruk (konsep), definsi dan proporsisi yang berfungsi untuk melihat fenomena secara sistematis melalui spesifikasi hubungan antar variabel, sehingga dapat berguna untuk menjelaskan dan meramalkan fenomena".

Berdasarkan pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa, suatu teori ialah suatu konseptualitas antara asumsi, konstruk dan proporsisi untuk menerangkan suatu fenomena yang diperoleh melalui proses sistematis dan harus diuji kebenarannya, bila tidak maka itu bukan teori.

2.2 Hakikat Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran merupakan, suatu media yang dapat diartikan sebagai perantara atau pesan yang diperuntukkan kepada penerima. Daryono (2010: 6) menyatakan bahwa "Media pembelajaran merupakan segala sesuatu (baik manusia, benda ataupun lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat

merangsang perhatian, minat, fikiran, dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan". Haryono (2014: 48) menyatakan bahwa "Media pembelajaran merupakan, sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang fikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar dan menambah informasi baru pada siswa". Yusuf Hadi Miarso (2007: 457) menyatakan bahwa "Media pembelajaran merupakan, sarana untuk memberikan perangsang bagi siswa agar proses belajar terjadi".

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran ialah segala sesuatu yang digunakan oleh guru dan dapat membantu mengantarkan pesan selama proses pembelajaran berlangsung untuk menambah informasi baru pada diri siswa dan dapat merangsang perhatian, fikiran serta perasaan sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran.

2.3 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar', media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan pada proses pembelajaran. Dengan adanya media yang digunakan maka dapat mempermudah dalam menyampaikan bahan ajar kepada peserta didik, sehingga dapat mempertinggi efektifitas dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Munadi (2013: 7) menyatakan bahwa "Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat disampaikan dan disalurkan dari sumber terncana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien". Secara umum, media

pembelajaran ialah sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan atau maksud dan informasi dari pembicara kepada lawan bicaranya.

Romiszowski dan Farida (2001: 2) menyatakan bahwa “Media pembelajaran merupakan media yang efektif untuk melaksanakan proses pembelajaran yang direncanakan dengan baik”. Kemp dan Dayton Dalam (Arsyad,2002: 20-21) menyatakan bahwa “Media pengajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media tersebut digunakan untuk perorangan, atau kelompok yang besar jumlahnya yaitu, memotivasi minat dan tindakan siswa agar lebih memperhatikan pelajaran, menyajikan informasi yang lebih ringkas dan mudah dipahami, memberi instruksi kepada siswa agar siswa lebih aktif dan pembelajaran berjalan secara efektif”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran ialah suatu media yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, pesan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapar mendorong terjadinya proses belajar yang kondusif, bertujuan dan terkendali.

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Al-Quran.

Sedangkan di dalam praktik penggunaan media pembelajaran diterangkan di dalam Al-Quran yang menyinggung mengenai praktik penggunaan media pembelajaran sebagai berikut :

بِٱلۡبَيِّنَٰتِ وَٱلزُّبُرِۗ وَأَنزَلۡنَآ إِلَيۡكَ ٱلذِّكۡرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيۡهِمۡ وَلَعَلَّهُمۡ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya “Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan kami turunkan kepadamu Al-Quran agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan“. (Q.S. An-Nahl Ayat 44).

Dari ayat tersebut dapat disimpulkan bahwa, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan peserta didik, karena faktor tersebutlah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa peserta didik atau tingkat daya pikir peserta didik, guru akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses.

Adapun Firman Allah Swt, dalam surah An-Nahl ayat 125, yaitu :

ٱدۡعُ إِلَىٰ سَبِيلِ رَبِّكَ بِٱلۡحِكۡمَةِ وَٱلۡمَوۡعِظَةِ ٱلۡحَسَنَةِۖ وَجَٰدِلۡهُم بِٱلَّتِي هِيَ أَحۡسَنُۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعۡلَمُ بِمَن ضَلَّ عَن سَبِيلِهِۦ وَهُوَ أَعۡلَمُ بِٱلۡمُهۡتَدِينَ

Artinya “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk“. (Qs. An-Nahl : 125).

Dalam ayat ini sudah dijelaskan bahwa, penggunaan media dalam pembelajaran harus mempertimbangkan aspek pesan yang disampaikan ialah bersifat positif, dan bahasa yang santun sebagai sarana penyampaian pesan, dan jika dibantah pun seorang pendidik harus menjelaskannya dengan bahasa yang logis, agar peserta didik dapat menerima dengan baik. Dengan demikian media dalam penyampaian pesan tersebut ialah bahasa lisan sebagai pengantar pesan.

Dalam penjelasan di atas tentang penerapan media pembelajaran, pendidik juga harus memperhatikan perkembangan jiwa atau psikologis peserta didik karena faktor tersebut merupakan sasaran dari media pembelajaran.

2.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Kemp dan Dayton (2013:3) menyatakan bahwa "Media pembelajaran dibagi ke dalam delapan bagian yaitu, Media cetak, Media yang ditampilkan, Over head proyektor (OHP), Rekaman suara, Slide suara dan film strip, Presentasi multi gambar, Video dan film, Pembelajaran berbasis komputer". Asyhar (2011:19) menyatakan bahwa "Jenis media pembelajaran terbagi kedalam empat bagian yakni, Bahan cetak, Media audio, Media audio visual, Multimedia". Djamarah (2002:140) menyatakan bahwa "Media pembelajaran berhubungan dengan 3 hal berikut antara lain, Media auditif, Media visual dan, Media audio visual".Berdasarkan jenis media pembelajaran sebagaimana yang telah dikutip di atas, maka media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam beberapa bagian seperti : Media audio, Media visual dan Media audio visual.

1) Media audio merupakan, media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat di dengar) dan dapat merangsang fikiran, perasaan, perhatian dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program video ialah bentuk dari media audio. Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007:76) menyatakan bahwa "Media audio merupakan alat peraga yang bersifat dapat di dengar". Daryanto (2010:37) menyatakan bahwa "Media audio merupakan *audible* yang artinya, suaranya dapat diperdengar secara wajar oleh telinga manusia". Arief S.Sadiman,dkk (2009:49) menyatakan bahwa "Media audio merupakan media untuk menyampaikan pesan yang akan

disampaikan ke dalam bentuk lambang-lambang auditif, baik verbal (kedalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non-verbal".

Penggunaan media audio dalam pembelajaran pada umumnya untuk melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan. Dari yang sifatnya auditif, media ini juga mengandung kelemahan yang harus diatasi dengan cara memanfaatkan media lainnya. Adapun pertimbangan apabila akan menggunakan media tersebut sebagai berikut :

a. Media tersebut hanya akan mampu melayani secara baik bagi mereka yang telah memiliki kemampuan berfikir secara abstrak.
b. Media ini memerlukan pemusatan perhatian yang lebih tinggi dibandingkan media lainnya sehingga dibutuhkan teknik tertentu dalam belajar menggunakan media tersebut.
c. Bersifat auditif, jika ingin memperoleh hasil belajar yang baik diperlukan juga pengalaman secara visual dan kontrol belajar yang bisa dilakukan melalui penguasaan perbendaharaan kata-kata, bahasa dan susunan kalimat.

2) Media visual merupakan, media yang dapat dilihat dengan indera penglihatan. Jenis media inilah yang paling banyak digunakan oleh guru untuk membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran. Arsyad (2009:4) menyatakan bahwa "Media visual digunakan untuk mempermudah peneliti dalam menyampaikan suatu konsep". Djamarah dan Zain (2009:124) menyatakan bahwa "Media visual merupakan media yang mengandalkan indera penglihatan". Arsyad (2009:108) menyatakan bahwa "Media visual merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dilihat dan dapat membantu

pemahaman pesan atau informasi yang dikandungnya, media visual merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dilihat dan dapat membantu pemahaman pesan atau informasi yang dikandungnya". Media visual tersebut atau media yang diproyeksikan (*Projected visual*), media yang dapat diproyeksikan bisa berupa gambar diam (*Still picture*) atau bergerak (*Motion picture*).

3) Media audio visual

Media tersebut merupakan, kombinasi audio dan visual apabila menggunakan media tersebut maka akan semakin lengkap dan optimal penyajian bahan ajar kepada para siswa selain dari itu, media tersebut dalam batasan tertentu dan dapat pula menggantikan peran dan tugas guru. Sudjana (2003:41) menyatakan bahwa "Media audio visual merupakan, media yang berkembang dipendidikan dengan masuknya teknologi yang canggih berdasarkan kemajuan zaman dan peradaban manusia beserta, produknya yang menghasilkan alat-alat mekanis, optis maupun elektronis". Arsyad (2009:50) menyatakan bahwa "Media audio visual merupakan media yang menggabungkan penggunaan suara dan memerlukan pekerjaan tambahan dalam memproduksinya". Hermawan (2007:55) menyatakan bahwa "Media audio visual merupakan, media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) meliputi media yang dapat didengar dan dilihat".

Dalam hal ini guru tidak harus berperan sebagai penyaji materi karena penyajian materi bisa digantikan oleh media, maka peran guru dapat menjadi fasilitator belajar dengan memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar. Contoh dari media audio visual ialah, program video atau televisi pendidikan dan program slide suara.

- Program video merupakan, pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media video pembelajaran dapat digunakan ke dalam jenis media audio visual atau media yang dapat dilihat dan didengar. Cheepy dan Riyana Dalam (Anissatul,2009) menyatakan bahwa "Media video pembelajaran merupakan media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan pembelajaran baik berisi konsep, prinsip, prosedur dan teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pelajaran". Mayer (2012:87) menyatakan bahwa "Media pembelajaran berbasis gambar gerak (video atau animasi) dapat mendorong pemahaman peserta didik bila digunakan dengan cara yang konsisten terhadap teori pembelajaran". Sherin (2017:50) menyatakan bahwa "Media video pembelajaran bertujuan agar membantu dalam mengkomunikasikan suatu pesan yang disampaikan dapat lebih memberikan pemahaman kepada penerima pesan". Namun walaupun video merupakan gambar bergerak yang dapat menampilkan situasi, keadaan ataupun bentuk sebenarnya, video juga hanya dapat menampilkan gambar secara dua dimensi saja.
- Televisi pendidikan merupakan, satu diantara yang mempunyai potensi tinggi dalam menyampaikan pesan pendidikan atau pembelajaran maupun kemampuannya dalam menarik minat dan perhatian peserta didik. Situmorang (2006:65) menyatakan bahwa "Media televisi merupakan, media elektronik yang memanfaatkan kekuatan gambar dan suara dalam mempengaruhi penontonnya". Miarso (2004:66) menyatakan bahwa "Televisi pendidikan ialah, semua program televisi yang sengaja dibuat untuk tujuan pendidikan". Siahaan,dkk (2006:65) menyatakan bahwa "Televisi

pembelajaran ialah, program televisi yang didesain, dikembangkan dan dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran". Televisi sebagai media pembelajaran sering disebut pula dengan televisi instruksional atau *instuctional television* (*ITV*). Dikarenakan *ITV* berorientasi pada kurikulum sekolah yang berlaku, oleh karena itu, televisi pembelajaran sering disebut juga dengan siaran televisi pendidikan sekolah misalnya,siaran pelajaran Bahasa Indonesia, Sejarah, Matematika dan Bahasa Inggris.

- Program slide suara merupakan, suatu inovasi dalam pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membatu siswa dalam memahami konsep yang abstrak dan menjadi lebih konkrit. Hamdani (2011:249) menyatakan bahwa "Program slide suara merupakan, media yang didalamnya dapat menggantikan peran dan tugas guru, dikarenak penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru dapat beralih menjadi fasilitator yang memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar". Djamarah (2006:124) menyatakan bahwa "Program slide suara ialah, media yang mampu merangsang indera penglihatan dan indera pendengaran secara bersama-sama, karena media ini mempunyai unsur suara dan unsur gambar". Ishak Abdullah (2013:82) menyatakan bahwa "Program slide suara ialah, suatu representasi (penyajian), realitas, terutama melalui pengindraan, penglihatan dan pendengaran yang bertujuan untuk mempertunjukkan pengalaman secara nyata kepada siswa". Dari pemaparan di atas dapat kita simpulkan bahwa, media pembelajaran program slide suara ialah, sebuah alat bantu dalam pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan berupa gambar

dan suara.Sehingga memotivasi siswa dan mempermudah proses penerima pesan dari guru ke siswa.

2.5 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar-mengajar terdapat dua unsur yang penting ialah, metode mengajar dan media pembelajaran karena dua aspek tersebut saling berkaitan.

Sadiman (2009:17-18) Media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu misalnya, sebagai berikut:
   - Objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realita, gambar, film bingkai dan model.
   - Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai dan gambar.
   - Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dibantu dengan timelapse atau high speed photography.
   - Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
   - Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.
   - Konsep yang terlalu luas dapat divisualisasikan dalam bentuk film bingkai, gambar dan lain-lain.
3. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dapat mengatasi sikap pasif siswa. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
   - Menimbulkan kegiatan belajar.
   - Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.
   - Memungkinkan peserta didik belajar sendiri menurut kemampuan dan niatnya.
4. Dengan sifat unik pada setiap peserta didik ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidik ditentukan sama untuk setiap peserta didik, maka masalaha tersebut dapat diatasi menggunakan media pembelajaran yaitu, sebagai berikut:
   - ✓ Memberikan perangsang yang sama.
   - ✓ Mempersamakan pengalaman.
   - ✓ Menimbulkan persepsi yang sama.

Nana Sudjana (2002:2) menyatakan bahwa “Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengalaman yang diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya”. Azhar Arsyad (2013:28)

menyatakan bahwa “Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu, pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa”.

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik antara lain sebagai berikut:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
3. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga dalam mengajar untuk setiap mata pelajaran.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru tetapi juga aktifitas lain seperti, mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.

Dari pandangan beberapa ahli di atas mengenai manfaat dan fungsi media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran memiliki manfaat antara lain, sebagai berikut:

a. Meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
b. Memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa.
c. Meningkatkan pengetahuan siswa.
d. Meningkatkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Sedangkan fungsi dari media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai berikut:

1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
3) Mengatasi sikap pasif siswa.
4) Menyamakan rangsangan.
5) Mempersamakan pengalaman.
6) Menimbulkan persepsi yang sama.

2.6 Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah salah satu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi untuk menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (user). Dina Indriana (2011:96-97) menyatakan bahwa "multimedia merupakan suatu sistem penyampaian pesan yang menggunakan bahan pelajaran dengan berbagai jenis yang membentuk suatu kesatuan atau paket".

Dina Indriana (2011:97-98) multimedia interaktif memiliki kelebihan dari suatu proses belajar-mengajar, berikut adalah kelebihan dari multimedia interaktif yaitu :

1) Informasi atau materi pelajaran melalui teks dapat diingat dengan baik apabila disertai dengan gambar. Hal ini sebagaimana dijelaskan dalam teori *dual coding theory*. Berdasarkan teori tersebut, sistem kognitif manusia terdiri atas dua subsistem yaitu, sistem verbal dan sistem gambar (visual). Dengan demikian, adanya gambar dalam teks dapat meningkatkan memori karena adanya *dual coding* dalam memori.
2) Berdasarkan teori *quantum learning*, anak didik memiliki modalitas belajar yang dibedakan menjadi tiga tipe yaitu, visual, auditif dan kinestik. Keberagaman modalitas belajar tersebut dapat diatasi dengan menggunakan perangkat media dan sistem multimedia. Hal ini dikarenakan, masing-masing anak didik yang berbeda tipe belajarnya tersebut dapat diwakili oleh multimedia.

Ariesto Hadi Sutopo (2012:112) menyatakan bahwa "Multimedia dibagi menjadi dua yaitu linier dan non-linier, multimedia linier menampilkan presentasi

secara berurutan dan penggunanya tidak dapat mengontrol sistem tersebut. Multimedia non-linier yaitu penggunanya dapat mengontrol sistem tersebut". Indriana (2011:116) menyatakan bahwa "Media pembelajaran interaktif akan cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, media dikatakan sebagai multimedia apabila mempunyai beberapa unsur secara lengkap seperti, suara, animasi, video, teks dan grafis".

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa, suatu media dikatakan sebagai multimedia apabila terdiri atas teks, gambar, animasi, video dan suara dalam suatu kesatuan. Multimedia dikatakan interaktif atau bersifat interaktif apabila adanya interaksi antara peserta didik dengan multimedia tersebut, dengan kata lain multimedia ini dapat memberikan respon dari peserta didik.

2.7 Hakikat Puisi

Puisi pada dasarnya merupakan, upaya penyampaian pesan dari penulis kepada pembaca sehingga dapat diibaratkan bahwa puisi merupakan jembatan penghubung yaitu, menghubungkan penulis dengan penikmat puisi. Aminuddin (2011:134) menyatakan bahwa "Puisi bermula dari bahasa Yunani (*poeima*) yang memiliki arti "membuat" atau (*poeisi*) "pembuatan" karena melalui puisilah seorang penyair bisa menciptakan sebuah dunia miliknya sendiri, yang disampaikan serta curahan hati, baik berbentuk fisik maupun batiniah". Herman J. Waluyo (2002:1) menyatakan bahwa "Puisi ialah, karya sastra dengan bahasa yang dipadatkan, dipersingkat dan diberi rima dengan bunyi yang padu dan pemilihan kata-kata kias (imajinatif)". Pradopo (2007:7) menyatakan bahwa "Puisi dapat mengekspresikan ungkapan perasaan, fikiran serta dapat menimbulkan rangsangan imajinasi keindraan pembaca dalam susunan yang

berirama". Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa, puisi merupakan salah satu wujud karya sastra yang disusun sedemikian rupa oleh penyair untuk mengutarakan pendapat, ide, juga memperlihatkan perasaan serta emosi dengan memanfaatkan kata-kata yang estetik.

2.8 Pengertian Puisi

Puisi merupakan suatu imajinasi, ide, nada, rima, kesan dan susunan kata yang bercampur. Puisi juga dapat dikatakan sebagai salah satu jenis karya sastra yang diistilahkan sajak atau syair. Kamus Besar Bahasa Indonesia (2013:424) menyatakan bahwa "Puisi merupakan karya sastra yang berbentuk sajak". Suminto (2008:24) menyatakan bahwa "Puisi ialah sosok pribadi penyair atau ekspresi personal dan puisi juga dapat dikatakan sebagai luapan persepsinya". Pradopo (2017:7) menyatakan bahwa "Puisi ialah rekaman dan interpretasi pengalaman manusia yang penting, dan diubah dalam wujud yang paling berkesan". Hudson dalam (Aminuddin, 2009:134) menyatakan bahwa "Puisi ialah, salah satu cabang yang menggunakan kata-kata sebagai media penyampaian untuk membuahkan imajinasi seperti halnya, lukisan yang menggunakan garis dan warna dalam menggambarkan gagasan pelukisnya". Ratih Mihardja (2012:18) menyatakan bahwa "Puisi ialah, seni tertulis dimana bahasa digunakan untuk kualitas estetiknya ataupun semantiknya".

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa, puisi ialah karya seni sastra sebagai wujud ekspresi individual pengarangnya yang diwujudkan dalam bentuk kata-kata yang dipadatkan, melalui media bahasa yang estetis, imajinatif dan mengandung makna tertentu.

2.9 Unsur-Unsur Puisi

Sebuah puisi yang baik ialah, puisi yang dibangun dari unsur-unsur yang akan membuat puisi menjadi kokoh. Para ahli memiliki pendapat yang berbeda mengenai puisi karena masing-masing dari mereka dilatari oleh teori yang mereka anut. Waluyo (2002:27) menyatakan bahwa "Puisi terdiri atas dua unsur pokok yaitu, struktur fisik dan struktur batin". Suharianto (2005:38) menyatakan bahwa "Puisi juga berfungsi sebagai media untuk mengungkapkan fikiran dan perasaan pengarangnya menggunakan kata kias atau perlambangan". Wiyatmi (2005:57) menyatakan bahwa "Struktur fisik meliputi bunyi, diksi, bahasa kias, citraan, sarana retorika, bentuk visual dan makna".

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa, pada dasarnya puisi terbagi menjadi dua yaitu, struktur fisik dan struktur batin. Menurut para ahli di atas struktur fisik terbagi atas diksi, bahasa kias, citraan (pengimajian), kata konkret, rima, ritma, sarana retorika dan tipografi. Sedangkan struktur batin puisi meliputi tema, nada, perasaan dan amanat.

1. Struktur Fisik

Struktur fisik merupakan, pembentuk suatu tema yang dapat dilihat langsung seperti diksi, Bahasa kias, Citraan, Bunyi, Sarana Retorika dan Tipografi. Struktur fisik tersebut akan dijabarkan dibawah ini:

a. Diksi (pilihan kata) mempunyai peranan penting dan utama dalam mencapai keefektifan dalam penulisan suatu karya sastra. Untuk mencapai diksi yang baik seorang penulis harus memahami secara lebih baik masalah kata dan maknanya, harus paham dalam memperluas dan mengaktifkan kosakata, harus mampu memilih kata yang tepat, kata yang sesuai dengan situasi yang dihadapi. Abrams Dalam (Wiyatmi, 2006:63) menyatakan bahwa "Diksi merupakan, pilihan kata

atau frase dalam karya sastra". Setiap penyair akan memilih kata yang tepat sesuai dengan maksud yang diungkapkan dan efek puisi yang ingin dicapai. Sayuti (2002:143) menyatakan bahwa "Diksi merupakan salah satu unsur yang ikut membangun keberadaan puisi, berarti pemilihan kata yang dilakukan oleh penyair untuk mengekspresikan gagasan dan perasaan yang bergejolak dalam dirinya". Hidayanti (2018:96) menyatakan bahwa "Diksi ialah, ketepatan kata yang mempersoalkan kesanggupan sebuah kata untuk menimbulkan gagasan yang tepat pada imajinasi pembaca atau pendengar seperti, apa yang difikirkan atau dirasakan oleh penulis dan pembaca". Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa, pilihan kata yang tepat dan sesuai untuk mengekspresikan maksud dan gagasan penyair.

b. Bahasa Kias (Majas) mencakupi semua jenis ungkapan yang bermakna lain dan makna harfiahnya, kehadiran bahasa kias dalam sebuah puisi menjadikan sajak dalam puisi menarik perhatian, menimbulkan kesegaran hidup dan menimbulkan kejelasan gambar angan. Pradopo (2002:62) menyatakan bahwa "Bahasa kias tersebut mengiaskan atau mempersamaan suatu hal dengan hal lainnya supaya gambar menjadi lebih jelas, lebih menarik dan hidup". Abrams Dalam (Wiyatmi, 2006:64) menyatakan bahwa "Bahasa kias atau *Figurative Language* merupakan penyimpangan dan pemakaian bahasa yang biasa dan makna katanya atau rangkaian katanya digunakan dengan tujuan untuk mencapai suatu tujuan tertentu". Pradopo Dalam (Wiyatmi, 2006:64) menyatakan bahwa "Bahasa kias merupakan salah satu kepuitisan yang berfungsi, agar sesuatu yang digambarkan dalam puisi tersebut menjadi jelas, hidup, intensif dan menarik". Bahasa kias juga

memiliki beberapa jenis yaitu, Personifikasi, Metafora, Perumpamaan atau Simile, Metonimia, Sinekdot dan Alegori.

c. Citraan (Pengimajian) dapat diartikan sebagai kata atau rangkaian kata yang mampu mengunggah pengalaman keindraan pembaca. Dalam menikmati dan memahami sebuah puisi sangat diperlukan kesadaran terhadap kehadiran salah satu unsur puisi yang menyentuh atau mengunggah indra pembacaatau penikmat puisi. Kesadaran keindahan tersebut muncul dalam rongga imajinasi yang disebabkan oleh kata atau serangkaian kata yang membetuk puisi. Jabrohim,dkk (2003:36) menyatakan bahwa "Citraan atau imaji (image) merupakan gambaran suatu angan, fikiran, kesan mental atau bayangan visual dalam bahasa yang menggambarkannya". Sayuti (2002:170) menyatakan bahwa "Citraan dalam puisi dapat dipahami dalam dua cara yaitu, dipahami secara reseptif dari sisi pembaca dan hal ini citraan merupakan pengalaman indra yang terbentuk dalam rongga imajinasi pembaca dan ditimbulkan oleh sebuah kata atau rangkaian kata". Pradopo (2002:79-80) menyatakan bahwa "Citraan atau gambaran yang diperlukan dalam puisi untuk memberikan gambaran yang jelas, untuk menimbulkan suasana yang khusus, untuk membuat (lebih) hidup gambaran dalam fikiran dan pengindraan serta juga untuk menarik perhatian". Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, pengimajian atau pencitraan terdiri dari tiga jenis yaitu, citraan yang timbul oleh penglihatan dan disebut (*visual imagery*), citraan yang timbul oleh pendengaran (*auditory imagery*) dan citraan yang seolah-olah dapat dirasa dan disentuh.

d. Kata Konkret ialah tujuan penyair mengkonkretkan data didalam puisinya agar pembaca dapat membayangkan dengan lebih hidup apa yang ingin

disampaikannya. Pengkonkretan kata ini sangat penting dalam sebuah puisi agar pembaca seolah-olah dapat melihat, mendengar atau merasakan apa yang ingin dinyatakan oleh penyair. Damayanti (2013:19) menyatakan bahwa "Kata konkret merupakan, kata yang dapat ditangkap dengan indra yang memungkinkan munculnya suatu imaji dan kata ini berhubungan dengan kata kiasan atau lambang". Hikmat,dkk (2017:34) menyatakan bahwa "Kata konkret merupakan, kata yang mampu digambarkan secara konkret oleh fikiran pembaca tersebut". Kosasih (2006:236) menyatakan bahwa "Kata konkret merupakan, kata yang dapat membayangkan pembaca secara jelas mengenai peristiwa atau keadaan yang dilukiskan oleh penyair". Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa, kata konkret ialah kata yang dapat dicerna oleh indra yang mampu menggambarkan secara jelas fikiran pembaca pada saat membaca puisi.

e. Rima dan Ritma ialah pengulangan bunyi dalam puisi atau istilah lain persajakan. Sedangkan rima ialah pemotongan baris menjadi fase yang berulang-ulang sehingga dapat memperindah sebuah puisi. Surastina (2018:94) menyatakan bahwa "Rima merupakan, persajakan atau pola bunyi yang terdapat dalam puisi yakni, bunyi pada larik puisi eksternal dan bunyi di dalam sebuah larik puisi (internal)". Damayanti (2013:19) menyatakan bahwa "Rima merupakan, bunyi pada puisi baik diawal, tengah dan baris puisi tersebut". Kosasih (2006:236) menyatakan bahwa "Rima merupakan pengulangan bunyi dalam puisi, dengan adanya rima efek bunyi yang dikehendaki penyair semakin indah dan makna yang ditimbulkannya juga lebih kuat". Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa Rima ialah, pola bunyi atau persamaan bunyi pada puisi yang

menimbulkan efek bunyi oleh penyair agar semakin indah dan mengungkapkan makna yang jelas.

f. Sarana Retorika merupakan sarana kepuitisan yang tipu muslihat fikiran pengarang dengan mempergunakan konstruksi bahasa yang sedemikian rupa sehingga pembaca atau pendengar dituntut untuk berfikir. Sayuti (2008:275) menyatakan bahwa "Sarana retorika juga penting dalam kaitannya dengan hakikat penafsiran puitik, yang menjadi dalam pemahaman, pemaknaan dan penilaian puisi, dinyatakan demikian karena terdapat sejumlah hal yang melatarbelakanginya". Pertama sarana boleh saja dipertimbangkan dan sering terjadi secara eksklusif sebagai suatu yang formal, dan berada pada wilayah komposisi (elemen formal) dan bukannya pada isi (elemen sematik). Kedua sarana retorika berfungsi sebagai latar belakang yang bersifat khusus dan bisa berupa praktis atau dapat pula berupa tradisi puitik. Ketiga sarana retorika merupakan, elemen yang menjembatani kesenjangan antara puisi dan pembaca sehingga puisi tersebut menjadi objek estetis yang orisinal dan bernilai. Sayuti (2009:57) menyatakan bahwa "Sarana retorika ialah muslihat fikiran berupa bahasa yang tersusun untuk pembaca fikiran". Sarana retorika berbeda dengan bahasa kiasan atau *figurative* dan citraan, bahasa figurative dan citraan bertujuan untuk memperjelas gambaran atau mengkonkretkan perspektif yang baru melalui perbandingan. Burhan Nurgiantoro (2006:341) menyatakan bahwa "Sarana retorika merupakan sarana yang efektif untuk memperindah sebuah teks puisi dan kesastraan pada umumnya". Sarana retorika sengaja digunakan untuk memperindah pengungkapan kebahasaan dan memperluas (juga mengkonkretkan dan memfasilitasi) jangkauan pemaknaan. Berdasarkan pendapat di atas maka

dapat disimpulkan bahwa sarana retorika merupakan rangkaian kata-kata atau kalimat yang akan merangsang suatu fikiran.

g. Tipografi merupakan unsur pembeda yang penting antara puisi dengan bentuk karya lain seperti, prosa dan drama kumpulan baris kalimat pada puisi yang disebut larik puisi tidak membentuk paragraf melainkan bait. Pradopo (2009:177) menyatakan bahwa "Tipografi merupakan bentuk penulisan puisi seperti, pengaturan barisnya, bentuk bait tiap bait, serta penulisan hurufnya tidak selalu menggunakan huruf kapital pada awal baris". Damayanti (2013:18) menyatakan bahwa "Tipografi merupakan bentuk puisi seperti, halaman yang tidak dipenuhi kata-kata, tepi kanan-kiri, pengaturan barisnya, hingga baris yang tidak sesuai dimulai dengan huruf kapital dan diakhiri dengan tanda titik". Jabrohim,dkk Dalam (Wicaksono, 2014:21) menyatakan bahwa "Tipografi merupakan bentuk visual yang dipergunakan untuk mendapatkan bentuk yang menarik dan mudah dipandang". Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa tipografi ialah, susunan baris dalam bentuk visual yang mengatur susunan tepi kanan dan kiri baris puisi agar puisi menjadi indah.

2. Struktur Batin

Struktur batin puisi merupakan, suatu struktur yang tidak dapat dilihat, namun secara tidak langsung kehadirannya dapat dirasakan seperti, tema, nada, perasaan dan amanat.

a. Tema merupakan gagasan pokok dari penyair itu sendiri dan pembaca sedikit banyak harus mengetahui latar belakang penyair agar tidak salah menafsirkan tema puisi tersebut. Siswanto (2013:112) menyatakan bahwa "Tema ialah gagasan pokok yang ingin disampaikan oleh pengarang didalam puisinya". Hikmal,dkk (2017:59) menyatakan bahwa "Tema merupakan gagasan pokok penulis tentang

suatu objek yang ditulis misalnya, puisi tentang perjuangan". Kosasih (2006:239) menyatakan bahwa "Tema merupakan pokok persoalan yang akan diungkapkan oleh penyair misalnya, gadis peminta-minta di dalam puisi tersebut mencakup tentang tema kemanusiaan". Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, tema merupakan fikiran utama atau gagasan seseorang penulis yang akan dituangkan atau disampaikan kedalam karyanya.

b. Nada atau suasana merupakan suatu pengungkapan sikap penyair terhadap pembaca dan nada juga dapat dikaitkan dengan suasana didalamnya. Hikmal,dkk (2017:59) menyatakan bahwa "Nada merupakan ekspresi afektif penyair terhadap pembacanya seperti apa di dalam puisi yang ditulisnya". Siswanto (2013:112) menyatakan bahwa "Nada merupakan sikap penyair terhadap pembacanya". Kosasih (2006:239) menyatakan bahwa "Nada ialah sikap penyair terhadap pembaca, dalam menulis puisi penyair mempunyai sikap tertentu terhadap pembaca". Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa nada merupakan sikap atau ekspresi penyair terhadap pembaca dalam mengungkapkan puisinya.

c. Perasaan ini berhubungan dengan suasana hati yang dirasakan oleh penyair saat menulis puisi, pengungkapan tema dan rasa juga berkaitan erat dengan latar belakang sosial dan psikologis pengarang. Kosasih (2006:239) menyatakan bahwa "Perasaan merupakan bentuk ekspresi penyair, ekspresi tersebut dapat berupa kerinduan, kegelisahan atau kekaguman kepada kekasih, alam atau sang-khalik". Surastina (2018:97) menyatakan bahwa "Rasa merupakan, sikap penyair terhadap pokok permasalahan yang terdapat dalam puisi dan berkaitan erat dengan latar belakang sosial dan psikologi penyair". Siswanto (2013:112) menyatakan bahwa

“Perasaan atau rasa merupakan sikap penyair terhadap permasalahan yang terdapat didalam puisi, pengungkapan tema dan rasa yang berkaitan erat dengan latar belakang sosial dan psikologi pengarang”. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perasaan merupakan sikap atau ekspresi penyair yang mengungkapkan kerinduan atau kegelisahan yang disesuaikan dengan hal yang ada didalam puisi.

d. Amanat merupakan hal yang mendorong penyair untuk menciptakan puisinya. Kosasih (2006:239) menyatakan bahwa “Amanat merupakan pesan yang disampaikan penyair didalam puisinya, pesan tersebut dihadirkan secara tersembunyi dan disampaikan melalui ungkapan yang halus sehingga tidak menimbulkan kesan vulgar”. Siswanto (2013:112) menyatakan bahwa “Amanat merupakan tujuan penyair yang mendorong dalam menciptakan puisi misalnya, dorongan untuk berbakti kepada Tuhan maupun manusia”. Hikmal,dkk (2017:59) menyatakan bahwa “Amanat merupakan, pesan atau maksud yang hendak disampaikan seorang penyair kepada pembacanya, beberapa pesan yang ditangkap dengan mudah oleh pembacanya terlebih jika diksi yang digunakan mudah dipahami”. Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa amanat merupakan pesan atau makna yang akan disampaikan seorang penyair kepada pembacanya.

3.0 Hakikat Menulis Puisi

Menulis puisi merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan dalam berkomunikasi secara tidak langsung, tidak bertatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan produktif dan ekspresif, dikatakan produktif sebab dengan menulis seseorang dapat menghasilkan suatu karya tulis, dan dikatakan ekspresif karena seseorang menulis untuk menuangkan gagasan, ide,

dan perasaannya dengan bahasa tulis. Disk dalam (Waluyo,2005:45) menyatakan bahwa “Terdapat empat tingkatan dalam apresiasi yaitu, menggemari, tingkat menikmati, tingkat mereaksi, tingkat produktif”. Sayuti (2002:25) menyatakan bahwa “Menulis puisi lebih mengutamakan hal-hal yang intuitif, imajinatif dan sintesis”. Oleh karena itu, dalam proses penciptaannya konsentrasi dan intensifikasi berbagai hal yang terkait dengan ekspresi pribadi menjadi perhatian utama. Alfiah dan Santosa (2009:22) menyatakan bahwa “Dalam menulis puisi kata-kata harus tepat agar kekuatan dalam pengucapan”. Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa menulis puisi merupakan, suatu aktifitas mengungkapkan suatu dengan pencitraan atau simbol yang melibatkan suatu perenungan yang mendalam, melibatkan emosi dan imajinasi dengan memperhatikan pemilihan kata.

3.1 Pengertian Menulis Puisi

Menulis puisi merupakan suatu keterampilan berbahasa dalam menuangkan ide, gagasan dan fikirannya dalam bentuk bahasa tulis dengan memperhatikan ketertarikan pada unsur-unsur puisi. Tarigan (2008:3) menyatakan bahwa “Menulis puisi merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain”. Rusyana Dalam (Cahyani, 2006:97) menyatakan bahwa “Menulis puisi merupakan suatu cara untuk mengutarakan sesuatu dengan cara tertulis dan menggunakan bahasa terpilih dan tersusun”. Nurudin (2007:4) menyatakan bahwa “Menulis puisi merupakan kegiatan untuk menghasilkan tulisan, tulisan merupakan suatu yang dihasilkan akibat kegiatan proses kreatif penulisannya”. Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa menulis puisi merupakan, proses kreatif yang pengembangannya dari pengalaman lahir dan

batin yang dilanjutkan dengan pengekspresian imajinasi ke dalam rangkaian kata-kata yang disebut dengan istilah puisi.

3.2 Langkah-langkah Menulis Puisi

Langkah awal yang perlu dilakukan ketika akan menulis puisi ialah, menemukan tema, tema merupakan pokok persoalan yang akan dikemukakan dalam bentuk puisi. Orang yang terbiasa menulis puisi (penyair) dalam menentukan tema yang akan ditulis didalam puisinya biasa muncul dengan tiba-tiba ketika melihat atau mengamati lingkungan sekitar.

Wiyanto (2006:56-57) menyatakan bahwa pemilihan kata dalam puisi sangat penting karena baik buruknya puisi ditentukan oleh pemilihan kata yang tepat, begitu pentingnya untuk memanfaatkan kata yang harus memperhatikan rangkaian kata yang satu dengan yang lain dapat menimbulkan:

- Rangkaian bunyi yang merdu.
- Makna yang dapat menimbulkan rasa, estetis dan
- Kepadatan bayangan yang dapat menimbulkan kesan mendalam.

Pemahaman dan kemampuan memilih kata dan mendayagunakan majas merupakan bekal dalam menulis puisi.

Endraswara (2003:220) menyatakan bahwa “Ada beberapa tahap dalam menulis puisi antara lain tahap penginderaan, tahap perenungan, tahap pengendapan dan tahap merangkai kata”. Tahap tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Tahap penginderaan merupakan tahap awal dalam penciptaan puisi. Sutanto (2013:17) menyatakan bahwa “Tahap penginderaan merupakan, ilmu pengetahuan, teknologi dan seni perolehan informasi objek melalui hasil rekamannya”. Lilesand dan Kiefer Dalam (Purwadhi, 2015) menyatakan bahwa “Tahap penginderaan merupakan, ilmu dan seni untuk mendapat informasi dari suatu obyek, daerah atau fenomena geofisik melalui analisis data, dimana untuk memperoleh data tersebut tidak perlu

melakukan kontak langsung terhadap sumber obyek, daerah atau fenomena". Lindgren (2010) menyatakan bahwa "Tahap penginderaan merupakan, variasi teknik yang dikembangkan untuk perolehan dan analisis informasi tentang suatu objek". Penyair sebelum menciptakan sebuah puisi terlebih dahulu melakukan penginderaan terhadap alam sekitar, hal ini dilakukan untuk menemukan suatu keanehan dan dijadikan penyair sebagai sumber inspirasi atau ide dalam menulis puisi.

- Tahap perenungan atau pengendapan akan semakin mendalam jika disertai dengan daya intuisi yang tajam. Endraswara (2003:220-223) menyatakan bahwa "Perenungan ialah, suatu intuisi yang diperoleh melalui penghayatan tentang hal-hal individual yang menghasilkan suatu gambaran (images)". Wisco dan Lyubomirsky (2008:10) menyatakan bahwa "Perenungan ialah, cara individu dalam merespon sesuatu yang melibatkan pemikiran berulang dan pasif mengenai suatu gejala dan akibat yang disebabkan oleh gejala tersebut". Calhoun dan Tedeschi (2006:19) menyatakan bahwa "Perenungan ialah, keterlibatan proses kognitif atau proses dalam memahami akibat". Intuisi daya dapat menimbulkan daya imajinasi yang pada akhirnya mampu memunculkan sesuatu yang tidak mungkin menjadi mungkin, sesuatu yang tidak mungkin tersebut dituangkan ke dalam bentuk puisi.
- Tahap merangkai kata merupakan kata secara sederhana mencipta puisi hanya merangkai kata. Endraswara (2003:220-223) menyatakan bahwa "Merangkai kata merupakan, satuan ujaran yang mempunyai pengenalan intuitif universal oleh penutur asli". Muib Ba'dulu dan Herman (2010:4)

menyatakan bahwa “Merangkai kata merupakan, satuan makna atau gagasan yang tidak membantu karena kesamaran konsep”. Chaer (2008:63) menyatakan bahwa “Merangkai kata merupakan, suatu bentuk yang dapat diklasifikasikan ke dalam kata yang menjadi dasar bagi pembentukan sebuah turunan atau kata-kata berimbuhan”. Adapun unsur yang harus diperhatikan yaitu, masalah estetika sedangkan estetika merupakan kecermatan dan kelihaian mencari, memilih dan menyusun kata agar menjadi lebih indah sehingga memiliki nilai yang tinggi.

Komaidi (2007:207) Ada beberapa langkah dalam menulis puisi diantaranya ialah, sebagai berikut:

1.Sebelum menulis puisi, pahami dulu apa itu puisi dan mencoba sebanyak mungkin membaca puisi yang ada dibuku atau media massa.

2.Mencari inspirasi dengan mengobservasi ke alam sekitar karena hal itu akan memperluas pengalaman estetik kita untuk dituangkan ke dalam puisi.

3. Membawa catatan kemana kita pergi, hal ini untuk menuliskan setiap ide berharga yang terlintas difikiran kita agar tidak terlewatkan.

4. Tulis apa yang ada didalam fikiran kita,perasaan ke dalam bentuk kata-kata dalam puisi dengan bebas.

5. Baca dan perbaiki puisi yang sudah dibuat,setelah selesai menulis puisi. Coba simpan sebentar selama beberapa hari, setelah itu dibaca kembali puisi yang telah dibuat dan kita merasakan sesuatu yang berbeda serta muncul perspektif baru dalam fikiran.

6. Setelah menulis puisi, maka coba kita uji puisi tersebut untuk dikirimkan ke media massa ataupun meminta saran dan kritik dari orang lain sehingga puisi tersebut semakin menarik dan mempunyai nilai estetika tinggi.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa menulis puisi merupakan, kegiatan mengungkapkan gagasan dalam bentuk tulisan yang disebut dengan puisi. Sebelum menulis puisi terlebih dahulu kita harus menentukan tema yaitu, pokok persoalan yang akan kita temukan. Langkah selanjutnya yaitu, memilih kata yang tepat tidak hanya tepat maknanya namun juga tepat bunyinya. Setelah memilih kata kemudian disusun sedemikian rupa agar menimbulkan kesan estetis. Selain itu, kita juga harus mendayagunakan majas agar puisi yang kita

buat semakin indah. Langkah terakhir dalam kegiatan menulis puisi ialah, mengevaluasi hasil tulisan agar puisi yang telah dibuat menjadi lebih menarik dan memiliki nilai estetika yang tinggi.

3.3 Hakikat Pendidikan Karakter

Pendidikan ialah pembelajaran pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan yang dilakukan secara terus-menerus dari satu generasi ke generasi berikutnya dalam suatu kegiatan pengajaran, pendidikan sangat penting untuk menambah ilmu pengetahuan. Thomas Lickona Dalam (Gunawan Heri, 2017:23) menyatakan bahwa "Pendidikan karakter atau *Character education* ialah, pendidikan untuk membentuk kepribadian seseorang melalui pendidikan budi pekerti yang hasilnya terlihat dalam tindakan nyata seseorang yaitu tingkah laku yang baik, jujur, bertanggung jawab, menghormati hak orang lain dan bekerja keras". Ratna Megawangi Dalam (Kesuma,dkk. 2013:5) menyatakan bahwa "Pendidikan karakter merupakan, sebuah usaha untuk mendidik siswa agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikannya ke dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya". Fadillah dan Khorida (2013:16) menyatakan bahwa "Pendidikan karakter merupakan, pendidikan yang berarti sebuah bentuk kegiatan bimbingan dan pengembangan dari potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik agar dapat terarah dengan baik dan mampu menjadi kepribadian yang baik dalam kehidupannya".

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan, suatu usaha dalam membentuk dan mendidik kepribadian seseorang agar menjadi lebih baik dari sebelumnya yang dapat dipraktikkan dalam

kegiatan sehari-hari dan berdampak positif terhadap dirinya sendiri dan lingkungannya.

3.4 Pengertian Pendidikan Karakter

Istilah karakter diambil dari bahasa Yunani "*Charassian*" yang berarti "*to mark*" atau menandai dan memfokuskan bagaimana mengaplikasikan nilai-nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku, sehingga orang yang tidak jujur, kejam, rakus dan perilaku jelek lainnya dikatakan buruk. Pendidikan karakter merupakan upaya yang disengaja untuk membantu orang memahami, perduli dan bertindak berdasarkan nilai-nilai estetika tersebut. Samani dan Hariyanto (2013:45) menyatakan bahwa "Pendidikan karakter ialah, pendidikan yang mendukung perkembangan sosial, emosional dan etis siswa". Azzet (2014:37) menyatakan bahwa "Pendidikan karakter merupakan, suatu sistem dalam penanaman nilai-nilai karakter yang baik kepada seluruh warga sekolah sehingga memiliki pengetahuan dan tindakan yang sesuai dengan nilai kebaikan". Winton (2010:15) menyatakan bahwa "Pendidikan karakter merupakan, hal positif apa saja yang dilakukan guru dan berpengaruh kepada karakter peserta didik yang diajarnya, upaya sadar dan sungguh-sungguh dari seorang guru untuk mengajarkan nilai-nilai kepada peserta didiknya".

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter ialah,upaya sungguh-sungguh untuk membantu siswa memahami, perduli dan bertindak dengan landasan nilai etis sehingga mampu menumbuhkan dan memperbaiki karakter peserta didik menjadi lebih baik.

3.5 Jenis-jenis Nilai Pendidikan Karakter

Sulistyowati (2008:28) menyatakan bahwa "Dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa, nilai-nilai yang dikembangkan dan diidentifikasi dari empat

sumber yaitu, Agama, Pancasila, Budaya dan Tujuan Pendidikan Nasional". Sumber yang pertama ialah, Agama, kehidupan individu, masyarakat dan bangsa selalu didasari pada ajaran agama dan kepercayaannya. Ajaran dalam agama selalu benar yaitu, mentaati segala perintahnya dan menjauhi larangannya. Sumber kedua yaitu Pancasila, Negara Kesatuan Republik Indonesia ditegaskan atas prinsip-prinsip kehidupan kebangsaan dan kenegaraan yang disebut Pancasila. Pancasila terdapat pada UUD 1945 dan dijabarkan lebih lanjut pada pasal-pasal yang terkandung didalamnya. Artinya nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila menjadi nilai-nilai yang mengatur kehidupan politik, hukum,ekonomi, kemasyarakatan, budaya dan seni.

Dari sisi budaya dapat diketahui, bahwa tidak ada manusia yang hidup bermasyarakat dengan tidak didasari oleh nilai-nilai budaya yang diakui masyarakat itu sendiri. Posisi budaya yang demikian penting dalam kehidupan masyarakat, mengharuskan budaya menjadi sumber nilai dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa. Sumber yang keempat ialah, tujuan pendidikan nasional yang memuat berbagai nilai kemanusiaan yang dimiliki warga negara indonesia. Oleh karena itu,tujuan pendidikan nasional ialah sumber yang paling operasional dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa. Berdasarkan ke empat sumber nilai tersebut, teridentifikasi tujuh belas nilai yang dikembangkan melalui pendidikan budaya dan karakter bangsa.

Dalam ikatan tersebut telah diidentifikasi sejumlah nilai pembentuk karakter yang merupakan hasil kajian empirik pusat kurikulum. Nilai-nilai yang bersumber dari agama, pancasila,budaya dan tujuan pendidikan nasional tersebut ialah :

1. Religius
2. Jujur
3. Toleransi
4. Disiplin
5. Kerja keras
6. Kreatif
7. Mandiri
8. Demokratis
9. Rasa ingin tahu
10. Semangat Kebangsaan
11. Cinta tanah air
12. Menghargai prestasi
13. Cinta damai
14. Gemar membaca
15. Perduli lingkungan
16. Perduli sosial
17. Tanggung jawab.

Adapun Samani dan Hariyanto (2012:52) menyatakan bahwa "Dalam implementasinya disatuan Pendidikan pusat kurikulum menyarankan agar dimulai dari essensial, sederhana dan mudah dilaksanakan sesuai kondisi masing-masing sekolah, misalnya bersih, rapi dan nyaman". Abdul Majid (2015:23) menyatakan bahwa "Didalam nilai-nilai pendidikan karakter terdapat pembakuan mengenai sesuatu yang dinilai baik dan buruk, serta pengaturan perilaku".

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa, setiap manusia memiliki karakter yang berbeda dan menjadi ciri khas dalam berperilaku. Nilai karakter merupakan suatu sifat atau sesuatu hal yang dianggap penting dan berguna dalam kehidupan manusia, nilai karakter juga dapat dijadikan sebagai petunjuk atau pedoman dalam berperilaku.

3.6 Implementasi Pendidikan Karakter dalam Media Pembelajaran Bahasa Indonesia

Media merupakan, komponen pembelajaran yang cukup berpengaruh terhadap hasil belajar. Banyak guru yang menggunakan media konvensional sehingga hasil dari kegiatan pembelajaran kurang memuaskan. Media yang baik ialah media yang mampu mengoptimalkan pembelajaran dan juga dapat digunakan sebagai sarana peningkatan atau pengintegrasian nilai-nilai positif seperti dalam pendidikan karakter. Kemendiknas (2010:48) menyatakan bahwa "Sebuah kegiatan belajar baik secara eksplisit atau implisit terbentuk atas enam komponen diantara lain ialah, tujuan, input, aktifitas, pengaturan (*setiing*), peran guru dan peran siswa".

Secara umum kegiatan belajar yang potensial dapat mengembangkan karakter peserta didik dan memenuhi prinsip atau kriteria sebagai berikut:

1. Tujuan dalam hal ini, tujuan kegaiatan belajar yang menanamkan nilai ialah tujuan kegiatan tersebut tidak hanya berorientasi pada pengetahuan, tetapi juga sikap. Ida Nuraida (2010:7) menyatakan bahwa "Tujuan ialah bagian dari fungsi planning/sebuah rencana yang menjadi langkah awal dalam pembelajaran". Spillane, Sj (2012:10) menyatakan bahwa "Tujuan merupakan bagian dari keserasian dan konsentrasi yang memiliki sebuah gambaran akan ujung dari langkah pembelajaran yang dilakukan". Ken Mcell Roy (2015:6) menyatakan

bahwa “Tujuan merupakan langkah awal dalam proses pencapaian langkah pada pembelajaran”. Oleh karena itu, dalam media pembelajaran interaktif tersebut juga berisi pencapaian sikap atau nilai pendidikan karakter misalnya, kejujuran, rasa percaya diri dan saling menghargai.

2. Input merupakan bahan atau rujukan titik tolak dilaksanakannya aktifitas belajar oleh peserta didik. Suharsimi Arikunto (2010:10) menyatakan bahwa “Input ialah calon siswa yang akan memasuki dunia pendidikan”. Madyo Eko Susilo (2013:9) menyatakan bahwa “Input merupakan calon siswa yang memasuki suatu tingkat (intuisi) calon siswa tersebut dinilai dahulu kemampuannya”. Jogianto dan Hutahean (2014:6) menyatakan bahwa “Input ialah kemampuan elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu”. Input tersebut dapat berupa teks lisan maupun tertulis, grafik, diagram, gambar dan film. Input yang terdapat dalam bahan ini ialah bahan rujukan yang berupa materi ajar yang dapat digunakan sebagai bekal siswa dalam menulis puisi.

3. Aktifitas merupakan suatu proses yang dilakukan oleh siswa (bersama/tanpa guru) dengan input belajar untuk mencapai tujuan belajar. Sriyono (2012:4) menyatakan bahwa “Aktifitas merupakan segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani dan rohani”. Anton M. Mulyono (2009:5) menyatakan bahwa “Aktifitas merupakan kegiatan yang dilakukan dan terjadi baik secara fisik maupun non-fisik”. KBBI (2000:11) menyatakan bahwa “Aktifitas merupakan kegiatan yang dilaksanakan dalam pembelajaran”. Aktifitas belajar yang dapat membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai aktifitas siswa antara lain, mendorong terjadinya *antonomous learning* dan berpusat pada siswa secara otomatis akan membantu siswa memperoleh banyak nilai.

4. Pengaturan (*setting*) yang berkaitan dengan kegiatan dilaksanakan, berapa lama dan secara individu, berpasangan atau dalam kelompok. Wiyanto (2002:28) menyatakan bahwa "Pengaturan (*setting*) merupakan tempat kejadian/penggambaran waktu terjadinya pembelajaran". Abrams Dalam (Fananie, 2007:19) menyatakan bahwa "Pengaturan (*setting*) merupakan tempat/hubungan waktu dan lingkungan sosial tempat terjadinya proses pembelajaran". Hayati (2006:10) menyatakan bahwa "Pengaturan (*setting*) merupakan gambaran, tempat dan waktu/segala situasi ditempat terjadinya peristiwa pembelajaran". Masing-masing *setting* berimplikasi terhadap nilai-nilai yang terdidik, *setting* waktu penyelesaian tugas yang pendek (sedikit) misalnya, akan menjadikan siswa terbiasa kerja dengan tepat waktu sementara itu kerja kelompok dapat menjadikan siswa memperoleh kemampuan bekerjasama dan saling menghargai.

5. Peran guru yang memfasilitasi diinternalisasinya nilai-nilai oleh siswa antara lain, guru sebagai fasilitator, motivator, partisipan dan umpan balik. Nawawi (2015:280) menyatakan bahwa "Guru merupakan peran penting yang berkewajiban memberikan pendidikan kepada peserta didik". Djamarah (2015:280) menyatakan bahwa "Guru merupakan peran penting yang berkewajiban memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik yang dapat menjadikan peserta didik dalam merencakan, menganalisis dan menyimpulkan masalah yang dihadapi". Djamarah dan Zein (2015:281) menyatakan bahwa "Guru merupakan seorang yang berpengalaman dengan keilmuan yang dimilikinya dan dapat menjadikan peserta didik yang cerdas". Guru juga berperan

sebagai pemberi umpan balik, apabila siswa telah menggunakan media tersebut guru juga dapat memberikan penguatan agar siswa semakin mendalami materi.

6. Peran siswa agar siswa terfasilitasi dalam mengenal, menjadi perduli dan menginternalisasi karakter, siswa harus diberi peran aktif dalam pembelajaran. Djamarah (2010:9) menyatakan bahwa "Peran siswa dalam pembelajaran akan menjadi dasar dari pembentukan generasi kreatif yang berkemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang tidak hanya bermanfaat bagi dirinya sendiri tetapi juga bagi orang lain". Wahyudin (2002:8) menyatakan bahwa "Peserta didik berperan sebagai organisme yang rumit dan mempunyai kemampuan luar biasa untuk tumbuh". Mudjiono (2006:11) menyatakan bahwa "Peserta didik berperan sebagai faktor psikologis yang paling penting dalam proses belajar peserta didik untuk menentukan kualitas belajar bagi peserta didik". Peran tersebut antara lain sebagai partisipasi diskusi, pelaku eksperimen, penyaji hasil diskusi dan eksperimen serta pelaksana proyek. Pada media tersebut siswa berperan sebagai, pembelajaran sehingga distribusi ilmu mengenai pembelajaran menulis puisi baru dan penetrasi pemahaman serta contoh aplikatif pendidikan karakter menjadi poin penting.

Di dalam puisi Balada Ibu Yang Mati Dibunuh Karya : W.S Rendra

Ibu musang di lindung pohon tua meliang

Bayinya dua ditinggal mati lakinya.

Bulan sabit terkait malam memberita datangnya

Waktu makan bayi-bayinya mungil sayang.

Matanya berkata pamitan, bertolaklah ia

Dirasukinya dusun-dusun, semak-semak, taruhan harian atas nyawa.

Burung kolik menyanyikan berita panas dendam warga desa

Menggetari ujung bulu-bulunya tapi dikibaskannya juga.

Membumbung juga nyanyi kolik sampai mati tiba-tiba

Oleh lengking pekik yang lebih menggigitkan pucuk-pucuk daun

Tertangkap musang betina dibunuh esok harinya.

Tidak pulang ia yang mesti rampas rezeki hariannya

Ibu yang baik,matinya baik, pada bangkainya gugur pula

Dedaun tua.

Tiada tahu akan merataplah kolik,meratap juga

Dan bayi-bayinya bertanya akan bunda pada angin Tenggara.

Lalu satu ketika di pohon tua meliang

Matilah anak-anak musang, mati dua-duanya.

Dan jalannya semua peristiwa

Tanpa dukungan satu dosa. Tanpa.

Pengimplementasian pendidikan karakter pada puisi tersebut saya menggunakan 3 pendidikan karakter yang diterapkan ke dalam puisi tersebut antara lain :

- Kreatifitas, dimana kreatifitas sangat diperlukan dalam menjalani hidup ini, jika kamu ingin meningkatkan kreatifitas maka tulislah puisi. Karena di dalam puisi tersebut kita harus mampu mengolah kata sehingga puisi tersebut menjadi lebih hidup.
- Mendapatkan penghasilan (mandiri), bila kita memiliki puisi yang bagus, lebih baik jika kita kirim puisi tersebut ke media massa seperti, koran dan majalah. Jika kita kirim dan dimuat ke dalam media massa maka kita akan memperoleh penghasilan sendiri dari hasilkarya yang kita ciptakan.
- Bekerja keras dengan kita membuat puisi yang indah maka kita dapat menerbitkan puisi tersebut ke dalam majalah sehingga puisi dan nama kita menjadi terkenal.

3.7 Prinsip-prinsip Pengembangan Media

Pemberian materi informasi, motivasi, konsep, pemahaman nilai-nilai tertentu dan evaluasi pembelajaran untuk peserta didik salah satunya dapat dikembangkan dalam bentuk multimedia interaktif yang juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Multimedia interaktif termasuk dalam kategori media audio visual, sehingga dalam pengembangannya harus memperhatikan prinsip dan desain tertentu. Daryanto (2010:51) menyatakan bahwa “Multimedia interaktif merupakan multimedia yang memiliki alat pengontrol untuk dapat digunakan oleh pengguna, jadi tergantung pengguna untuk memutuskan atau memilih proses berjalannya multimedia tersebut”. Sutopo (2012:112) menyatakan bahwa

“Multimedia interaktif merupakan multimedia yang dimana pengguna dapat memilih topik apa yang ingin dipelajari tidak harus menunggu seluruh presentasi ditayangkan”. Munir (2015:110) menyatakan bahwa “Multimedia interaktif merupakan multimedia yang dibuat dengan tampilan untuk memenuhi fungsi dalam menyampaikan informasi atau pesan serta mempunyai interaktifitas bagi penggunanya”.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah multimedia yang memiliki alat pengontrol untuk dapat digunakan oleh pengguna sehingga keleluasan dalam mengatur jalannya multimedia interaktif, dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan dan memiliki interaktifitas bagi penggunanya.

3.8 Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi Baru dalam Bentuk Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Karakter

Media pembelajaran interaktif yang dihasilkan dan dikemas dalam bentuk multimedia interaktif dengan memanfaatkan software G-Drive. Ada beberapa hal yang ditonjolkan pada media pembelajaran interaktif yang akan dihasilkan misalnya, memberikan pengalaman yang berbeda dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga lebih aplikatif dalam proses pembelajaran. Selain itu juga lebih menonjolkan aspek pendidikan karakter pada tiap unsur misalnya, dalam jenis puisi dan kata kiasan yang ditampilkan. Begitu pula dengan tampilan visual maupun audio pelengkap masing-masing berupa tampilan yang berhubungan dengan pendidikan karakter.

Isi media pembelajaran tersebut memuat semua materi pokok bahasa yang mengungkapkan keindahan alam dan pengalaman melalui kegiatan menulis kreatif puisi dapat mencapai standar kompetensi yang diinginkan. Isi media

pembelajaran tersebut, meliputi materi ajar, contoh, cara menulis puisi baru, latihan soal dan evaluasi, penyajian konsep, definisi, prinsip, prosedur, contoh dan latihan juga disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Uraian materi yang dihasilkan juga sesuai dengan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik sehingga tingkat kesulitan dan kerumitan dapat menyesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik. Media pembelajaran interaktif berbasis pendidikan karakter ini selain bersifat interaktif juga bersifat partisipatif sehingga memotivasi dan memberikan semangat bagi peserta didik.

Penyajian materi juga dapat menumbuhkan semangat peserta didik untuk berfikir kritis dan mencoba mengungkapkan keindahan alam dan pengalaman melalui kegiatan menulis puisi kreatif. Peserta didik dapat memetik nilai-nilai yang terkandung dari sajian kata kiasan yang ditampilkan. Media pembelajaran tersebut juga disertai daftar pustaka agar dapat mendukung kekuatan materi yang ada didalamnya, penggunaan bahasa pada media pembelajaran tersebut disesuaikan dengan tingkat perkembangan intelektual dan emosional peserta didik, bahasa yang digunakan juga dirancang agar lebih komunikatif dan tidak menimbulkan ambiguitas atau makna ganda. Sedangkan media pembelajaran ini didesain semenarik mungkin agar peserta didik tidak jenuh dan bosan. Tata letak pada isi maupun sampul juga sangat diperhatikan, jenis huruf dan ukuran yang digunakan juga disesuaikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga mampu menarik perhatian mereka dalam proses pembelajaran.

3.9 Kerangka Konseptual

Dalam praktik pembelajaran menulis puisi baru dilapangan keterbatasan media pembelajaran menjadi salah satu masalah dalam pembelajaran menulis puisi baru. Media pembelajaran yang tersedia belum mampu memenuhi

kebutuhan peserta didik dan guru, media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terbatas pada media pembelajaran audio visual yang kurang inovatif dan tidak mampu menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik merasa bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran menulis puisi baru.

Untuk itu perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk baru agar mampu menarik perhatian peserta didik. Berdasarkan uraian di atas, diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu mengatasi kendala-kendala dalam pembelajaran menulis puisi baru yang mengandung nilai-nilai karakter. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang diharapkan mampu menjadi solusi untuk kendala tersebut. Penelitian yang dimaksud berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi Baru dalam Bentuk Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Karakter Siswa Kelas X SMA Al-Hikmah Medan".** Pengembangan media pembelajaran menulis puisi tersebut memerlukan beberapa tahap yaitu, observasi lapangan yang bertujuan untuk memperoleh gambaran kondisi awal mengenai ketersediaan media pembelajaran menulis puisi baru untuk siswa kelas X SMA di sekolah Al-Hikmah Medan.

Berdasarkan pengamatan mengenai kondisi awal maka dapat dijadikan acuan untuk merangsang dan menciptakan prototipe awal media pembelajaran menulis puisi baru. Pengintegrasian nilai-nilai pendidikan karakter yang dikembangkan oleh peneliti ke dalam media pembelajaran diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran menulis puisi baru dalam bentuk multimedia interaktif berbasis pendidikan karakter untuk siswa kelas X SMA Al-Hikmah Medan, penggunaan media pembelajaran interaktif tersebut secara optimal akan mampu meningkatkan

kompetensi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang mengungkapkan keindahan alam dan pengalaman melalui kegiatan menulis puisi baru.

4.0 Penelitian Relevan

Beberapa jenis penelitian yang relevan dengan penelitian tersebut ialah :

1. Hasil penelitian Syamsiah (2017) dalam jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia 2, vol.2, tahun (2015) yang berjudul "Pengembangan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia". Pemberian materi Bahasa Indonesia pada sejauh ini hanyalah dengan sarana papan tulis dan spidol untuk memberikan contoh atau gambaran kepada siswa. Dengan penyampaian materi seperti di atas maka kualitas ilmu yang tersampaikan kepada siswa cenderung monoton dan kurang maksimal. Dengan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif melalui aplikasi yang berfokus pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan secara praktik langsung, maka diharapkan akan meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

2. Hasil penelitian Endang Sri Maruti (2015) dalam jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia 3, vol.5, tahun (2016) yang berjudul "Pengembangan Media pembelajaran Keterampilan Menyimak Dan Membaca Berbasis Multimedia Interaktif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". Secara umum dapat disimpulkan bahwa mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menyimak dan membaca. Selain itu untuk membantu guru meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa, terutama dalam keterampilan menyimak dan membaca.

3. Hasil penelitian Aris Sudianto (2019) dalam jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia , Vol.2, tahun (2012) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Android Untuk Kelas VII

Madrasah Tsanawiyah Nahdlatul Wathan Ketangga Sebagai Upaya Untuk Peningkatan Minat Belajar Siswa". Mengemukakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif merupakan bagian dari metode pembelajaran di sekolah yang sangat membantu siswa dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran, dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pembelajaran dengan multimedia dapat lebih efektif, menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif, sehingga bisa membantu meningkatkan motivasi belajar siswa.