

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perwujudan pembangunan manusia Indonesia seutuhnya, memerlukan suatu pelayanan pendidikan yang mampu menjangkau seluruh lapisan masyarakat Indonesia. oleh sebab itu, peningkatan akses terhadap pendidikan merupakan mandat yang memang harus dilakukan bangsa Indonesia sebagaimana tujuan negara Republik Indonesia yang tertuang pada Pembukaan UUD 1945 yakni melindungi segenap bangsa dan seluruh tumpah darah Indonesia, mencerdaskan kehidupan bangsa, memajukan kesejahteraan umum dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial. Undang – Undang Dasar Tahun 1945 menekankan pentingnya warga Negara Indonesia untuk tetap mendapatkan pendidikan sebagaimana Pasal 28C Ayat (1) bahwa setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapatkan pendidikan dan mendapatkan manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya demi meningkatkan kualitas hidupnya demi kesejahteraan umat manusia, serta Pasal 31 Ayat (1) bahwa setiap warga negara berhak mendapat pendidikan.

Keberlangsungan untuk terus mendapatkan pendidikan bagi warga negara Indonesia merupakan hal yang wajib terus dilakukan meskipun saat ini wabah pandemi Covid-19 telah menyebar lebih dari 100 negara di dunia. Irawan mengemukakan melalui informasi *online* ombudsman (2020) menyatakan bahwa hampir 300 juta siswa terganggu aktivitas sekolahnya di seluruh dunia dan

terancam berdampak pada hak-hak pendidikan mereka di masa depan. Di Indonesia sendiri, dunia pendidikan juga ikut merasakan dampaknya. Berdasarkan data Komite Penanganan Covid-19 dan Pemulihan Ekonomi Nasional (2021), terlihat peningkatan jumlah kasus terkonfirmasi Covid-19 setiap harinya sejak bulan Mei tahun 2020 meskipun sempat menurun sementara pada bulan Maret dan April tahun 2021. Jika kondisi terus seperti ini, maka sudah bisa dipastikan dampaknya terhadap sektor pendidikan juga akan semakin meningkat. Dampak Covid-19 ini cukup terasa sebab sejak bulan Maret 2020 pembelajaran yang semestinya dilakukan secara langsung dan bermakna berubah menjadi dilakukan secara daring dan jarak jauh.

Mendikbud RI pada Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *corona virus disease* (Covid-19) menginstruksikan pelaksanaan pembelajaran dari rumah melalui pembelajaran jarak jauh yang berdampak kepada tuntutan guru agar menggunakan teknologi sebagai basis pembelajaran serta cara mengimplementasikannya. Selain itu, pada masa revolusi industri 4.0 saat ini, tugas guru sebagai pendidik adalah menanamkan nilai-nilai dasar pengembangan karakter peserta didik dalam kehidupannya, termasuk dalam pemanfaatan kemajuan teknologi informasi secara bijak serta sebagai inspirator bagi anak didiknya. Guru hendaknya tidak sekadar menyalahkan dahsyatnya perkembangan teknologi informasi, melainkan mampu mengarahkan potensi positif kemajuan tersebut. Tekanan dari berbagai pihak semakin meningkat kepada guru untuk memasukkan Media Pembelajaran dengan teknologi dalam pembelajaran

kepada siswa. Akibatnya guru perlu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan baru dalam desain dan produksi sumber daya multimedia. Ada kebutuhan yang berkembang bagi guru untuk memahami proses desain media serta proses desain Pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada guru bidang studi Bahasa Indonesia di SMA, diperoleh data bahwa guru sudah berusaha semaksimal mungkin menyajikan materi menggunakan Media yang menarik berupa gambar dan diiringi dengan penjelasan guru. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa guru kurang memaksimalkan penggunaan Media Pembelajaran, guru hanya terpacu dari media yang disarankan oleh buku guru. Kondisi tersebut mengakibatkan siswa kesulitan dalam menjawab berbagai Permasalahan dan persoalan yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Sumber Belajar siswa berupa LKS dan buku paket yang didapat dari sekolah kurang Membantu proses belajar siswa karena jika tidak dibimbing terlebih dahulu oleh Pendidik maka siswa tidak akan dapat mengerti dengan baik materi yang dipelajari.

Trilling & Fadel, (dalam Hidayat, 2020:56), muatan pembelajaran diharapkan mampu memenuhi keterampilan abad 21 (*21st century skills*) yakni :

- 1) Pembelajaran dan keterampilan inovasi meliputi penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang beraneka ragam, pembelajaran dan inovasi, berpikir kritis dan penyelesaian masalah, komunikasi dan kolaborasi, dan kreatifitas dan inovasi.
- 2) Keterampilan literasi digital meliputi literasi informasi, literasi media, dan literasi ICT.
- 3) Karir dan kecakapan hidup meliputi fleksibilitas dan adaptabilitas, inisiatif, interaksi sosial dan budaya, produktifitas dan akuntabilitas, dan kepemimpinan dan tanggung jawab. Sehingga perlu adanya komponen pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar

seperti menggunakan alat atau media belajar agar memudahkan siswa dalam memahami materi.

Salah satu media yang dapat membantu kegiatan belajar-mengajar adalah Media Animasi. Penggunaan Animasi dalam Pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan Materi. Hadirnya Media Animasi dalam Pembelajaran dapat pula membantu siswa memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga siswa tidak hanya menghayal. Terdapat berbagai keuntungan penggunaan Animasi dalam pembelajaran seperti diantaranya Animasi yang didesain menarik akan membuat Pembelajaran tidak membosankan dan dapat memotivasi belajar siswa. Sari, dkk, (2017:477)”menyatakan bahwa Animasi dapat dikemas untuk menyampaikan berbagai jenis materi pelajaran sesuai dengan indikator Pembelajaran, serta penggunaan Animasi dapat menekan biaya Produksi dibandingkan dengan menggunakan objek yang sesungguhnya.

Peneliti melakukan Pengembangan video berbasis Animasi Pembelajaran karena karakteristik. berada pada tahap operasional formal yakni pada rentang usia 11 tahun – dewasa. Pada tahap ini dikenal juga dengan masa remaja. Remaja berpikir dengan cara lebih abstrak, logis, dan lebih idealistik. Selain memiliki kemampuan abstraksi, pemikir operasional formal juga memiliki kemampuan untuk melakukan idealisasi dan membayangkan kemungkinan-kemungkinan. Pada tahap ini individu sudah memikirkan pengalaman konkret dan memikirkannya secara lebih abstrak, idealis dan logis. (Marinda, 2020:126)

Penulis mengembangkan video animasi pembelajaran berbasis Canva yang merupakan program aplikasi bersifat *online* yang ada di internet dan dapat berfungsi sebagai Aplikasi Pembuat Video untuk presentasi maupun media

pembelajaran. Kelebihan yang dimiliki oleh Canva mudah digunakan karena menyediakan ribuan *template* yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan. Saat ini di Canva tersedia lebih dari 250.000-an *template* gratis, 100-an senis desain pos, slide presentasi, lembar kerja siswa dan lain-lain serta hasil akhirnya dapat berupa video dengan kemudahan membuat Animasi-animasi yang dapat menarik minat Siswa. Banyak pilihan Animasi yang sudah ada di program Canva sehingga Pengguna tidak perlu lagi membuat Animasi secara manual dan kelengkapan animasi yang dapat menunjang Pembuatan Video Animasi Pembelajaran yang Menarik dan inovatif

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Canva dapat pula meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil Penelitian yang dilakukan oleh Rahmatullah, dkk.(2020:325)” menyimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva menunjukkan peningkatan hasil belajar karena siswa lebih mudah menguasai materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva dengan kriteria sangat baik dan Media Canva yang dikembangkan dapat digunakan dalam Pembelajaran daring maupun luring. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Junaedi (2021:88” menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai Media daring dapat meningkatkan kemampuan kreativitas siswa melalui peningkatan prosentase skor motivasi belajar, hasil belajar dan kreatifitas pada tiap siklusnya.

Berdasarkan uraian di atas, Peneliti bermaksud untuk mendapatkan suatu Produk berupa Media pembelajaran berbasis Video Animasi Canva melalui

sebuah Penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan Media Video Animasi Canva Pada Materi Menulis Puisi untuk siswa kelas X SMA. peneliti melakukan penelitian ini karena guru kurang Memaksimalkan penggunaan media pembelajaran dan juga sumber belajar siswa yakni LKS dan buku paket kurang membantu proses belajar siswa karena jika tidak dibimbing terlebih dahulu oleh pendidik maka siswa tidak akan dapat mengerti dengan baik materi yang dipelajari. Selain itu Peneliti memilih media Animasi Canva karena mudah untuk dilakukan Pengembangan dan pada Canva sudah tersedia berbagai pilihan Animasi yang dapat menunjang Pembuatan Video Animasi pembelajaran yang menarik dan inovatif.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2021) adalah Penentuan atau menetapkan identitas (orang, benda, dan sebagainya). Sedangkan menurut Hidayat (2017:43)” identifikasi masalah adalah mengemukakan semua Faktor yang menyebabkan terjadinya suatu masalah utama. Menurut Tim Penyusun Buku Panduan Penulisan Skripsi (2020:39), identifikasi masalah merupakan pemaparan berbagai masalah yang teridentifikasi (yang dapat dikenali) dari permasalahan penelitian. dengan demikian identifikasi masalah merupakan Penentuan atau penetapan semua faktor yang menyebabkan terjadinya masalah yang relevan dari pemaparan berbagai masalah yang teridentifikasi. Maka identifikasi masalah pada penelitian ini yakni :

1. Perlu Adanya Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia berupa video Pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan Menulis Puisi.
2. Perlu Adanya Media Pembelajaran agar siswa mampu menjawab berbagai permasalahan dan persoalan yang ditemukan dalam proses Pembelajaran khususnya Menulis Puisi.
3. Masa Pandemi Covid- 19 seperti saat ini yang mengharuskan siswa untuk belajar secara mandiri dan perlu adanya Pengembangan Media Pembelajaran pada pembelajaran daring dan maupun secara mandiri.

C. Pembatasan Masalah

Tim Penyusun Buku Panduan Penulisan Skripsi (2020:40), Pembatasan masalah adalah pembatasan variabel yang akan diteliti. Sedangkan menurut Singh (2006:13) "Pembatasan masalah merupakan melokalisasi masalah terhadap subjek kelas, kelompok dan periode. Selain itu menurut Hidayat (2017:43)" Pembatasan masalah yaitu pemilihan beberapa faktor yang terjangkau oleh kemampuan ilmu Peneliti dan menarik untuk diteliti. dengan demikian pembatasan masalah merupakan pengelompokan masalah terhadap beberapa faktor yang terjangkau oleh Peneliti dari variabel yang akan diteliti. Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Produk yang dikembangkan Pada Penelitian ini dalam bentuk video Animasi Canva Pembelajaran Menulis Puisi Kelas X SMA.

2. Media yang dikembangkan Pada Penelitian ini menggunakan program Canva secara *online*.
3. Materi yang digunakan pada pengembangan ini sesuai dengan Kompetensi dasar KD 3.17 yaitu Menganalisis Unsur Pembangun Puisi. Sedangkan KD 4.17 yaitu Menulis Puisi dengan Memerhatikan unsur pembangunnya (tema, diksi, gaya bahasa, imaji, struktur, perwajahan).

D. Perumusan Masalah

Tim Penyusun Buku Panduan Penulisan Skripsi (2020:41), “ perumusan masalah adalah suatu pertanyaan tentang gambaran pengaruh, perbedaan atau hubungan antara variabel dalam suatu penelitian. Sedangkan menurut Hidayat (2017:44),”perumusan masalah adalah suatu bentuk kalimat tanya yang operasional, terukur, *observable*, padat, jelas dan tegas. Dengan demikian perumusan masalah yang ditetapkan pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Canva Menulis Puisi Kelas X SMA ?
2. Bagaimanakah validitas ahli materi dan ahli Media tentang Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Canva Menulis Puisi kelas X SMA ?
3. Bagaimanakah Kelayakan Produk Media Pembelajaran Video Animasi Canva Pada Materi Menulis Puisi kelas X SMA?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini termasuk Penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono (2016:28), Tujuan Penelitian pengembangan adalah untuk memvalidasi atau mengembangkan produk. Dengan demikian, tujuan pengembangan pada Penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan Proses Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Canva Menulis Puisi Kelas X SMA.
2. Mendeskripsikan validitas ahli Materi dan ahli Media tentang Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Canva Menulis Puisi kelas X SMA.
3. Mendeskripsikan Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Canva Pada Materi Menulis Puisi kelas X SMA.

F. Manfaat Penelitian

Sugiyono (2016:28) "Manfaat Penelitian untuk mengetahui suatu Produk yang telah ada sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien. Dengan demikian Pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini memiliki manfaat:

Bagi Peneliti:

a. Bagi Penelitian:

Menambah Pengetahuan wawasan, dalam menghasilkan produk pembelajaran yang baik, berkualitas dan bermutu.

b. Untuk siswa :

- a. Memberikan kemudahan dalam mempelajari Materi Menulis Puisi.
- b. Memberikan alternatif dalam mempelajari Materi Menulis Puisi.
- c. Meningkatkan motivasi belajar Siswa.

c. Bagi guru

- a. Memberikan pemahaman baru kepada Guru mengenai pemanfaatan program Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran menggunakan Video Animasi Canva.
- b. Memberikan kemudahan Pada Guru untuk mengimplementasikan Pembelajaran kepada Siswa.

BAB II

KAJIAN TEORITIS, KERANGKA KONSEPTUAL

A. Kajian Teoritis

Kajian teoritis adalah ilmu yang mengajarkan tentang teoriteori/pendapat yang didasarkan pada penelitian dan penemuan. Secara umum dalam penelitian selalu dilandasi oleh kajian teori agar penelitian tersebut mempunyai dasar yang kokoh, dan bukan sekedar perbuatan coba-coba (*trial and error*).

Sugiyono(2018:81),“Teori adalah alur logika atau penalaran, yang merupakan seperangkat konsep, defenisi, dan posisi yang disusun secara sitematis. Secara umum, teori mempunyai tiga fungsi, yaitu untuk menjelaskan, meramalkan, dan pengendalian suatu gejala” Oleh karena itu setiap Penelitian haruslah didukung oleh teori-teori dari pemikiran para ahli dan penggunaan teori dalam Penelitian harus memiliki dasar yang kuat untuk memperoleh suatu kebenaran. mengingat karena pentingnya suatu kajian teori maka dalam bab ini Peneliti akan memberikan uraian dari variabel yang akan diteliti

1. Penelitian Pengembangan

Menurut Hanafi (2017:130),” Penelitian Pengembangan diartikan sebagai Proses untuk memperluas atau memperdalam Pengetahuan yang telah ada Ataupun proses untuk menemukan Pengetahuan-pengetahuan baru. Sedangkan Menurut Sukmadinata Dalam (Dwiantoro dan Kusumandari, 2016:50), Penelitian Pengembangan adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup Ampuh untuk memperbaiki praktik. selain itu, Menurut Sugiyono (2016:28) Penelitian Pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk Memvalidasi dan mengembangkan produk. Sedangkan Menurut Borg & Gall (dalam Su’udiah, dkk., 2016:1745), “ Penelitian Pengembangan adalah Proses untuk mengembangkan dan memvalidasi Produk yang dikembangkan. oleh sebab

itu, selain Mengembangkan Produk, Penelitian ini juga bertujuan untuk menguji Produk yang dikembangkan dari segi Kevalidan, Kemenarikan, Kepraktisan, Dan Keefektifan.

Berdasarkan dapat disimpulkan bahwa Penelitian Pengembangan Merupakan suatu proses untuk memperluas atau memperdalam pengetahuan yang Cukup ampuh untuk Memvalidasi dan Mengembangkan Produk yang telah ada Atau untuk Menemukan Pengetahuan-pengetahuan Baru.

2. Pengertian Pembelajaran

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Selain itu, pengertian pembelajaran dinyatakan oleh Pane dan Dasopang (2017),” Adalah Suatu Proses, yaitu Proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan Mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran Juga dikatakan Sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar.

Pengertian Pembelajaran yang lain yaitu menurut Wahid (2018), Pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara guru dengan Siswa dalam rangka Mencapai tujuan Pembelajaran. sedangkan Menurut Dimiyati & Mudjiono Dalam (Al-Mahiroh dan Suyadi, 2020), Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan Belajar yang diselenggarakan oleh Guru sebagai upaya memberikan Pembelajaran Kepada Siswa mengenai cara mendapat dan memproses Pengetahuan, Keterampilan, Dan Sikap. Pengertian Pembelajaran yang lain yaitu Menurut

Mara Bangun Harahap (2013:43) yakni suatu Proses dikaitkannya informasi baru Pada konsep-konsep Relevan yang terdapat dalam struktur kognitif.

Proses Belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/Media tertentu ke Penerima pesan.-Pesan, sumber pesan saluran/Media Dan Penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum yang dituangkan oleh Guru kedalam simbol-simbol komunikasi baik simbol verbal kata-kata lisan ataupun Tertulis) maupun simbol non-verbal atau Visual.

Seorang Guru haruslah menguasai Media maupun alat peraga selain Metode maupun model, karena peran Media maupun alat peraga sangatlah penting. Media adalah alat perantara informasi yang tidak bisa ditinggalkan dalam proses belajar mengajar dan Media yang digunakan tidak boleh sembarangan melainkan harus sesuai dengan tujuan Pembelajaran. karena terkadang informasi yang disampaikan secara lisan tidak dipahami sepenuhnya oleh siswa, terlebih apabila Guru kurang Jelas dalam menjelaskan materi yang disampaikan kurang jelas. disinilah Peran Media yang berperan Sebagai alat bantu memperjelas pesan Pembelajaran.

Media Pembelajaran merupakan jembatan yang mendekatkan antara Konsep Abstrak dengan kenyataan dengan menggunakan benda kongkrit. anak Usia sekolah tingkat lanjutan pertama dalam menyerap materi Pembelajaran sangatlah memerlukan Media dalam proses Pembelajarannya.

Penggunaan Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga Sudah Dijelaskan Dalam Al-Qur'an surat Al-Alaq ayat 1-5 yang Berbunyi :

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ
 الْأَكْرَمُ ۝٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝٥

Artinya : Bacalah Dengan (Menyebut) Nama Tuhanmu Yang Menciptakan, Dia Telah Menciptakan Manusia Dari Segumpal Darah. Bacalah, Dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia, Yang mengajar (Manusia) Dengan Pena. Dia Mengajarkan Manusia Apa yang Tidak Diketahuinya. (QS.Al-Alaq 1-5)

Surat Al- Alaq 1-5Ayat di atas membuktikan bahwa Penggunaan media tidak hanya dilakukan pada zaman sekarang melainkan sejak zaman Nabi Muhammad SAW. hal ini dapat kita lihat pada kata “ *bilqalam*” dalam ayat 4, yang artinya dengan perantara qalam (pena) maksud dari kata tersebut adalah Allah SWT Memerintahkan Nabi Muhammad SAW untuk mengajarkan manusia Dengan Menggunakan Pena (Baca-Tulis) sebagai salah satu Media yang digunakan Dalam Pembelajaran.

Penggunaan Media Pembelajaran pada orientasi pengajarannya akan Sangat membantu keefektifan proses Pembelajaran dan menyampaikan pesan dan Isi Pelajaran pada saat itu. selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, Media Pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, Menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Dengan demikian dapat disimpulkan Pengertian Pembelajaran adalah Proses interaksi antara Pendidik dengan Peserta Didik dengan cara membimbing

mendapatkan Pengetahuan, Keterampilan, dan sikap demi mencapai suatu Tujuan.

Menurut Mara Bangun Harahap (2013:37) Beberapa teori Pembelajaran yakni :

a. Teori Belajar Thorndike

Thorndike, memandang belajar sebagai proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus adalah apa yang merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Sedangkan respon adalah reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang dapat pula berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan. Jadi perubahan tingkah laku akibat kegiatan belajar dapat berwujud konkrit, yaitu yang dapat diamati, atau tidak konkrit yaitu yang tidak dapat diamati. Ada tiga hukum belajar yang utama, menurut Thorndike yakni (1) hukum efek; (2) hukum latihan dan (3) hukum kesiapan. Ketiga hukum ini menjelaskan bagaimana hal-hal tertentu dapat memperkuat respon.

b. Teori Belajar Watson

Watson mendefinisikan belajar sebagai proses interaksi antara stimulus dan respon, namun stimulus dan respon yang dimaksud harus dapat diamati (*observable*) dan dapat diukur. Jadi walaupun dia mengakui adanya perubahan-perubahan mental dalam diri seseorang selama proses belajar, namun dia menganggap faktor tersebut sebagai hal yang tidak perlu diperhitungkan karena tidak dapat diamati.

c. Teori Belajar Clark Hull

Hull mengatakan kebutuhan biologis (*drive*) dan pemuasan kebutuhan biologis (*drive reduction*) adalah penting dan menempati posisi sentral dalam seluruh kegiatan manusia, sehingga stimulus (stimulus dorongan) dalam belajarpun hampir selalu dikaitkan dengan kebutuhan biologis, walaupun respon yang akan muncul mungkin dapat berwujud macam-macam. Penguatan tingkah laku juga masuk dalam teori ini, tetapi juga dikaitkan dengan kondisi biologis.

Peserta Didik harus dibimbing melakukan apa yang harus dipelajari.

dalam mengelola kelas Pendidik tidak boleh memberikan tugas yang mungkin diabaikan oleh Peserta didik.

3. Hakekat Media Pembelajaran

Gerlach & Ely (dalam Isti, dkk, 2020) menyatakan “A *medium, conceived as any person, material or event that establish condition which enable*

the learner to acquire knowledge, skill, and attitude.” Apabila diartikan, Media secara baris besar ialah manusia, materi, atau kejadian yang akan membangun suatu kondisi dimana siswa dapat memperoleh suatu pengetahuan, sikap, serta keterampilan. selain itu, Media berasal dari bahasa latin “*Medium*” yang Artinya “Antara”. Media berarti sesuatu yang dapat membantu penyampaian Pesan dan informasi dari sumber pesan (Komunikator = *Sender*) kepada Penerima pesan (Komunikasi = *Receiver*). Apabila suatu Media dapat memberikan Manfaat sebagai pembawa pesan atau informasi yang bersifat intruksional maka Media itu disebut sebagai Media Pembelajaran (Mara Bangun Harahap 2012).” Penggunaan berbagai jenis Media Pembelajaran dapat menarik perhatian siswa. perhatian memegang peranan penting dalam proses Pembelajaran. Semakin memperhatikan, hasil belajar akan lebih baik. Namun siswa seringkali Mengalami kesulitan untuk memperhatikan atau berkonsentrasi dalam waktu yang lama. agar perhatian siswa terkonsentrasi pada Materi pelajaran perlu digunakan Berbagai Media untuk mengendalikan perhatian siswa.

Dengan sifat yang unik pada setiap Siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan Materi Pendidikan ditentukan Sama untuk setiap Siswa, maka guru akan banyak Mengalami kesulitan. bila semua itu harus diatasi sendiri. apalagi lagi bila latar belakang lingkungan Guru dengan Siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi Dengan Media Pembelajaran. dengan menggunakan Media Pendidikan secara Tepat dan Bervariasi Dapat Diatasi Sikap Pasif Siswa. Dalam Hal ini Media Pembelajaran berguna untuk : (1) Menimbulkan kegairahan belajar, (2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara Siswa dengan lingkungan

Dan kenyataan, (3) Memungkinkan Siswa belajar sendiri-sendiri Menurut kemampuan dan minatnya.

Dengan Menggunakan Media ini, guru dan siswa dapat berkomunikasi lebih mantap dan hidup, dan interaksinya bersifat banyak arah. Contoh-contohnya Termasuk Video, Televisi, Komputer, Diagram, Bahan-bahan Tercetak, dan Guru. Itu semua dapat dipandang Media Jika *Medium* Itu membawa Pesan yang Berisi Tujuan Pembelajaran.

4. Jenis Media Pembelajaran

Masalah Penting yang sering dihadapi Kegiatan Pembelajaran Adalah Memilih atau menentukan jenis Media yang akan digunakan. Menurut Rustaman Dalam (Mara Bangun Harahap 2013:140), Media Pembelajaran Berdasarkan Jenisnya dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- a. Media asli hidup, seperti akuarium dengan ikan dan tumbuhannya, terrarium dengan hewan darat dan tumbuhannya, kebun binatang dengan semua hewan yang ada, kebun percobaan, insektarium (berupa kotak kaca yang berisi semut, anai-anai dan lain-lain).
- b. Media asli mati, misalnya herbarium, taksdermi, awetan dalam botol, bioplastik dan diorama (pameran hewan dan tumbuhan yang telah dikeringkan dan disusun seperti keadaan aslinya)
- c. Media asli benda tak hidup, contoh: berbagai contoh batuan mineral, kereta api, pesawat terbang, mobil, gedung dan papan tempel.
- d. Media asli tiruan atau model,: model irisan bagian dalam bumi, model penampang melintang batang dikotil, penampang daun, model torso tubuh

manusia yang dapat dilepas dan dipasang kembali, model globe, model atom, model DNA dan lain-lain.

- e. Media grafis, misalnya: bagan, diagram, grafik, poster, plakat, gambar, foto, lukisan.
- f. Media dengar, misalnya: program radio, program mp3, tape recorder, piringan hitam, cd, kaset.
- g. Media pandang dengar, misalnya: vcd, televisi, slide suara, program xingmpeg.
- h. Media proyeksi, terdiri dari proyeksi diam (*still projection*) misalnya: slide, transparansi; proyeksi gerak (*movie projection*) misalnya: film atau gambar gerak ukuran film 8 mm, 16 mm, dan 36 mm).
- i. Media cetak, misalnya: buku cetak, koran, majalah, komik.

Kemampuan untuk menentukan jenis media merupakan kemampuan menciptakan kondisi belajar yang merangsang agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Dari uraian di atas, Peneliti Mengembangkan Media Animasi dengan menggunakan Canva dimana pada Media Animasi menggunakan Canva merupakan gabungan dari audio dan visual.

5. Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi

Proses Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, Penyampaian pesan dari siswa pengenalan kepada penerima. dalam proses Pembelajaran ada pesan yang disampaikan. Pesan tersebut dapat berupa Informasi yang mudah diserap oleh penerima serta dapat berupa informasi yang Abstrak atau Sulit untuk dipahami diterima. dengan demikian Pengembangan Media Pembelajaran yang Baik harus memperhatikan Prinsip-prinsip Pengembangan Media yang Sesuai.

Musarofah (2019:23),”Video merupakan Media Penyalur Pesan Atau Informasi Melalui Objek-objek Seperti Teks, Gambar, Grafik dan Suara untuk tujuan tertentu. Video juga kaya akan informasi dan tugas, Apabila Di Manfaatkan dalam Penyampaian Pembelajaran. sedangkan Animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat digunakan untuk menjelaskan Materi belajar yang Sulit disampaikan secara konvensional, dengan diintegrasikan kemedi lain seperti Video, Presentasi atau sebagai Bahan Ajar. Animasi juga cocok untuk menjelaskan Materi-materi pelajaran yang secara langsung sulit dihadirkan di Kelas atau disampaikan dalam Bentuk Buku. Animasi secara luas berbicara tentang bentuk suatu benda yang Berubah-ubah menciptakan gerak dan Kehidupan.

Dengan Demikian, Media Video Animasi Merupakan Media Audio Visual karena menyajikan gambar dan suara dengan serentak. Tujuan pembelajaran menggunakan video yaitu: (1) tujuan kognitif yaitu untuk Mengajarkan Pengenalan kembali atau pembedaan stimulasi Gerak; (2) tujuan psikomotorik yaitu memperlihatkan Contoh keterampilan gerak; (3) Tujuan afektif yaitu Untuk mempengaruhi sikap dan emosi. berdasarkan penjelasan di atas, maka manfaat pembelajaran menggunakan Video dapat memberikan pengalaman pengetahuan kepada peserta didik, memudahkan dalam mengontekstualkan materi Pembelajaran, memudahkan pemberian materi yang berkesan dengan teknis, dan mengefektifkan waktu dalam Penyampaian Materi Pembelajaran.

Menurut Mara Bangun Harahap (2013:139),”Media dikembangkan Berdasarkan Prinsip **VISUALS** Sebagai Berikut:

V ISIBLE	: Mudah Dilihat
I NTERESTING	: Menarik
S IMPLE	: Sederhana
U SEFUL	: Isinya berguna/ bermanfaat
A CCURATE	: Benar (dpt dipertanggungjawabkan)
L EGITIMATE	: Masuk akal
S TRUCTURED	: Terstruktur/ Tersusun dengan baik

Media Pembelajaran, perlu memperhatikan beberapa aspek. Dalam Proses Penaatan itu harus Memperhatikan Prinsip-prinsip desain tertentu, antara lain prinsip kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan penekanan. unsur-unsur visual yang Perlu dipertimbangkan adalah bentuk, garis, ruang

Tekstur dan warna. Selain itu, prinsip Pengembangan Media Visual adalah Jumlah Kesederhanaan, Prinsip-prinsip Kesederhanaan mengacu pada jumlah elemen-elemen yang terdapat pada gambar visual. Semakin sedikit atau sederhana akan lebih mudah dijangkau oleh siswa. Prinsip selanjutnya adalah keterpaduan, prinsip keterpaduan mengacu pada hubungan antara aspek dalam gambar visual, apakah elemen-elemen dalam gambar saling terkait.

6. Media Animasi

Definisi Animasi Berasal dari kata '*to animate*' yang berarti Menggerakkan, menghidupkan. misalkan sebuah benda yang mati, lalu digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan Hidup. sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun Objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. sehingga Karakter Animasi secara dapat diartikan sebagai gambar yang memuat Objek yang seolah-olah Hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah Beraturan dan bergantian ditampilkan .objek dalam gambar bisa berupa tulisan, Bentuk benda, warna dan spesial efek.

Pengertian Animasi Menurut “Buchari dan Sentinowo Dalam (Apriansyah, dkk, 2019:12) Adalah suatu proses merekam dan memainkan kembali serangkaian Gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan yang mampu Menghidupkan suatu gambar. Definisi tersebut mengartikan bahwa benda-benda Mati dapat ‘dihidupkan’.Pengertian tersebut hanyalah merupakan istilah yang Memiripkan, dalam arti tidak harus diterjemahkan secara denotatif, melainkan

Simbol yang menyatakan unsur kedekatan. Artinya, animasi dipandang sebagai suatu hasil proses dimana obyek-obyek yang digambarkan atau divisualisasikan tampak hidup. Kehidupan tersebut dapat dinyatakan dari suatu proses pergerakan.

Meskipun demikian Animasi tidak secara eksplisit dinyatakan pada objek-Objek mati yang kemudian digerakkan. Benda-benda mati, gambaran-gambaran, deformasi bentuk yang digerakkan memang dapat dikatakan sebagai suatu bentuk Animasi, akan tetapi esensi dari Animasi tidak sebatas pada unsur menggerakkan itu sendiri, jika kehidupan memang diidentikkan dengan pergerakan, maka kehidupan itu sendiri juga mempunyai karakter kehidupan.

Dengan demikian animasi tidak semata-mata hanyalah menggerakkan, tetapi juga memberikan suatu karakter pada objek-objek yang akan diAnimasikan. Esensi inilah yang kemudian dikembangkan oleh beberapa animator-animator sehingga obyek Animasinya tidak bersifat perubahan gerak, tetapi lebih dari pada itu, mood, emosi, watak tak jarang dimasukkan sebagai suatu Pengembangan Karakterisasi.

Penjelasan Animasi didasarkan pada Basis dimensi yang diterapkan. Terdapat dua jenis Animasi yakni Animasi dua dimensi (*2D animation*) dan animasi tiga dimensi (*3D animation*). Animasi dua dimensi hanya menggunakan dua aksis (sudut pandang) yakni X mewakili lebar dan gerakan kiri-kanan, dan Y mewakili tinggi dan gerakan atas bawah. Tak ada ketebalan pada animasi dua dimensi. Animasi 3D sendiri adalah sebuah model yang mempunyai bentuk, volume, dan ruang sehingga dapat dilihat dari segala arah. Animasi tiga dimensi menggunakan tiga aksis (sudut pandang), yakni X, Y, dan Z. Aksis Z mewakili

ketebalan dan gerakan maju mundur. Dengan tiga aksis maka objek dan gerakan lebih realistis. Bentuk objek memiliki lebar, tinggi, dan ketebalan. Gerakan objek bisa ke samping, atas-bawah, dan maju-mundur.

Animasi tidak hanya untuk film kartun saja, dapat juga kita gunakan untuk Media - media Pendidikan, informasi, dan Media pengetahuan lainnya yang tidak dapat dijangkau dengan *live* atau *real time* melalui kamera foto atau video, contoh misalnya membuat film proses terjadinya /kejadian tsunami, atau proses terjadinya gerhana matahari, ini akan sulit ditempuh dengan pengambilan gambar langsung melalui dasar animasi yang harus di ketahui adalah unsur-unsur gaya tarik, gaya dorong maupun gravitasi bumi, dan kelenturan gerakan, ini sangat penting disaat kita membuat *inbeetwin* (rangkaiian gambar).

Animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional. Dengan diintergrasikan ke media lain seperti video, presentasi, atau sebagai bahan ajar tersendiri Animasi cocok untuk menjelaskan materi-materi pelajaran yang secara langsung sulit dihadirkan di kelas atau disampaikan dalam bentuk buku. Dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa animasi yang baik adalah media animasi yang dapat mendukung siswa dalam memahami sebuah materi dengan lebih baik.

7. Media Animasi Menggunakan Canva

Dikutip dari halaman web Canva.com (2021), Canva diluncurkan pada Tahun 2013 sebagai alat bantu desain dan publikasi *online* dengan misi Memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apa

pun dan mempublikasikannya dimanapun. Pelangi (2020:81)” mendefenisikan “Canva adalah program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva”. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya.



Gambar 2.1 Logo Canva

Menurut Tanjung dan Faiza (2019:80), “Penggunaan Media Pembelajaran Canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media Pembelajaran serta Mempermudah Guru dalam menjelaskan materi Pembelajaran”. Media Canva juga dapat Pemudahkan Peserta didik dalam Memahami Pelajaran dikarenakan Media ini dapat menampilkan teks, video, Animasi, Audio, Gambar, Grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang Diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik. Menurut Sholeh, dkk. (2020:432), “Canva Adalah Aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain Grafis.

Penggunaan Aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat Desain Poster, Presentasi, Dan konten Visual lainnya”.

Dalam Penggunaannya, Canva dapat digunakan melalui aplikasi yang bisa diunduh dari *Play Store* atau pun langsung mengunjungi situs *webnya*. Saat ini tersedia beberapa jenis penggunaan Canva antara lain:

- a. Gratis, ini peruntukan bagi pengguna dan tim kecil untuk membuat atau mengunduh desain pada setiap kesempatan.
- b. Pro, untuk individu atau tim kecil yang menginginkan alat yang canggih dan konten lebih banyak.
- c. *Enterprise*, ini bagi bisnis besar yang mencari alat integrasi untuk menjaga merek mereka agar tetap konsisten.
- d. Pendidikan, ini adalah alat kreatif yang mumpuni untuk kelas dan organisasi.
- e. Nirlaba, ini adalah Canva Pro gratis untuk semua lembaga nirlaba yang terdaftar.

Pelangi (2020:87), menguraikan kelebihan dan kekurangan Canva sebagai berikut :

A. Kelebihan Canva

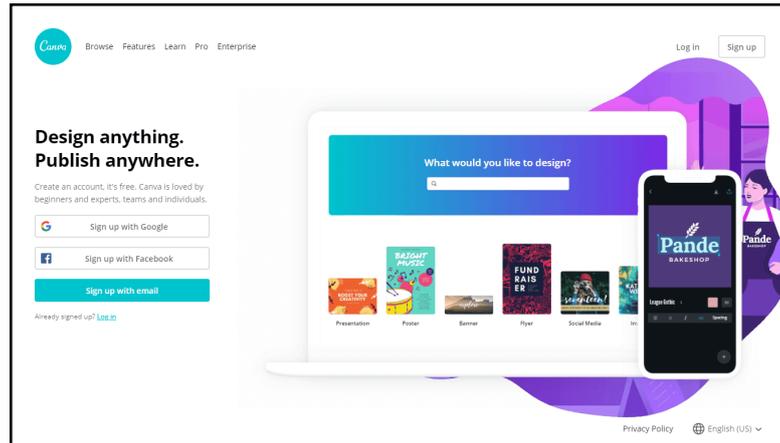
1. Memudahkan guru dalam membuat desain penyajian bahan ajar yang menarik dengan menggunakan berbagai *template* yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan. Saat ini di Canva tersedia lebih dari 250.000-an *template* gratis, 100-an senis desain pos, slide presentasi, lembar kerja siswa dan lain-lain serta mendapatkan 5 GB penyimpanan cloud untuk setiap akun gratis yang di daftarkan.

2. Canva dapat terhubung secara sempurna dengan semua alat bantu kelas yang ada, seperti *Google Classroom*, *Microsoft Teams* and *Remind*, *Schoology*, *Blackboard* atau mengunduh desain materi yang sudah dibuat ke perangkat.
3. Canva mudah diakses oleh semua kalangan, dapat di unduh baik melalui *Android*, *Iphone*, *Ipad* atau mengunjungi situs web secara langsung.
4. Penggunaannya aman karena Canva sepenuhnya sudah sesuai dengan COPPA dan FERPA, sehingga menjamin tingkat privasi dan keamanan tertinggi bagi guru dan siswa.

B. Kekurangan Canva

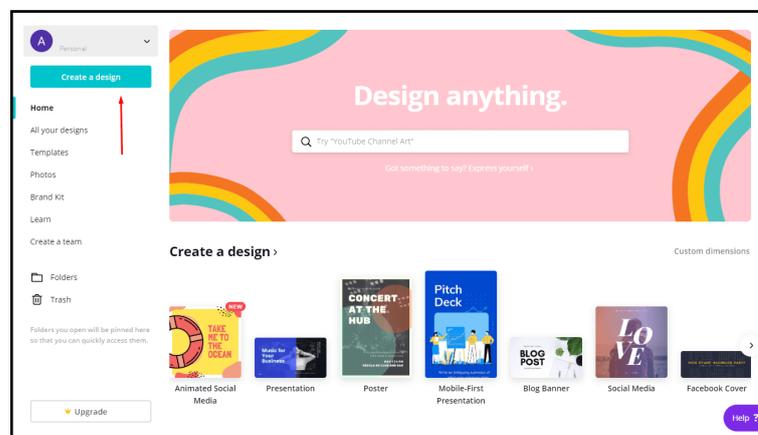
1. Penggunaan Canva memerlukan koneksi internet yang cukup dan stabil sehingga jika ada koneksi internet maka Canva tidak bisa digunakan untuk mendukung proses desain.
2. Untuk pengguna Canva gratis tidak semua template, animasi, font dan sebagainya dapat digunakan. Tetapi hal ini tidak menjadi masalah karena Canva sudah menyediakan banyak pilihan template yang gratis dan semua itu kembali lagi pada kreativitas penggunanya dalam mendesain.
3. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, baik itu *templatennya*, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi hal ini juga tidak menjadi masalah selama pengguna dapat berkreasi dan membuat suatu desain yang berbeda.

Untuk bisa menggunakan Canva, maka perlu membuat akunnya terlebih dahulu. Caranya sangatlah mudah.



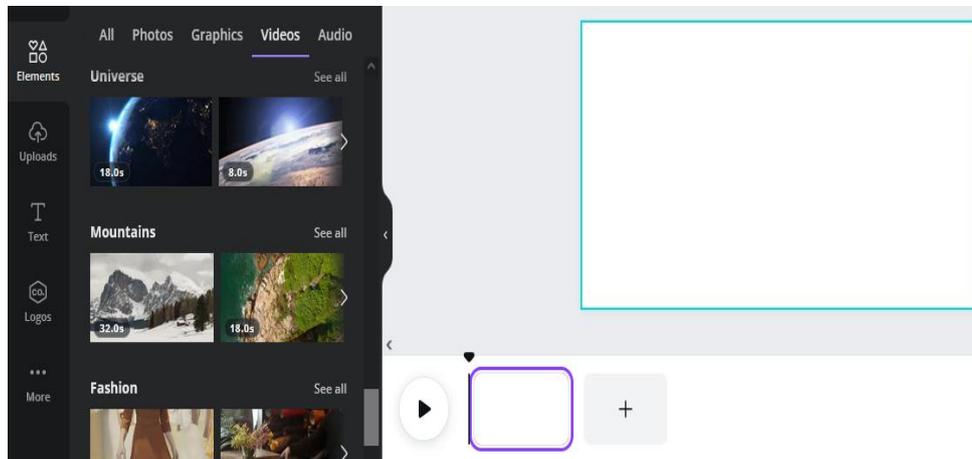
Gambar 2.2 Membuat Akun di Canva

Setelah mengakses situsnya, klik tombol “*sign up*” yang ada di sebelah kiri atau pojok kanan atas layar. Pendaftaran dapat dilakukan dengan akun *Google*, *Facebook*, atau alamat *email*. Setelah melakukannya, maka akun Canva sudah siap digunakan. Setelah akun Canva dibuat, maka akan tampil halaman utama aplikasi tersebut.



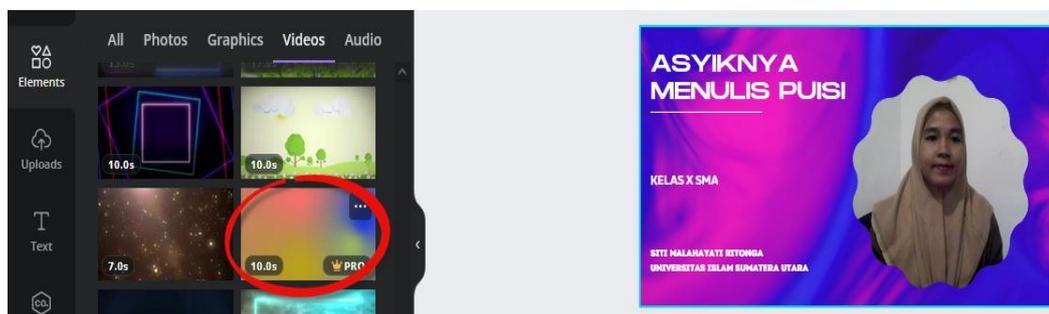
Gambar 2.3 Halaman Utama Canva

Untuk menciptakan desain pertama, klik tombol “*create a design*” yang ditunjuk oleh tanda panah merah pada Gambar 2.3 di atas, lalu pilih jenis konten visual yang ingin dibuat.



Gambar 2.4 Halaman Editor Canva

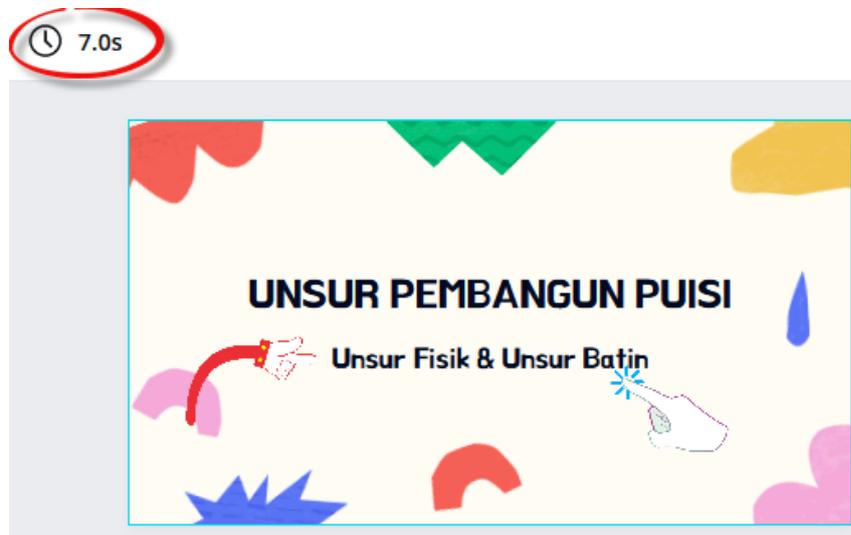
Setelah memilih jenis konten yang ingin dibuat, maka akan masuk ke halaman editor Canva. Langkah pertama yang dilakukan adalah memilih *background* animasi video. Di menu “*Elements*” dan “*Video*” menyediakan berbagai gradien video dengan gaya minimalis. Tidak masalah menu mana yang akan dipilih. Yang menjadi perbedaan dari keduanya hanyalah opsi yang diberikan Canva.



Gambar 2.5 Pemilihan *Background* Animasi Video

Untuk menambahkan teks pada desain, klik menu “*Text*” yang ditunjukkan pada tombol sebelah kiridi Gambar 2.5. Tidak masalah model apa yang akan

dipilih, karena nanti dapat diubah ukuran, warna, dan gaya tulisan dengan klik pada teks yang ingin dikustomisasi.



Gambar 2.6 Pengaturan Durasi Waktu Tampilan Slide

Untuk mengatur berapa lama durasi waktu tampilan pada setiap slide Maka dapat dilakukan dengan mengklik tombol disebelah kiri atas pada halaman editor. Setelah di klik maka dapat memasukkan angka berapa lama durasi waktu yang kita inginkan.



Gambar 2.7 Timeline Editor

Pengaturan durasi ini dapat dilihat secara jelas pada *timeline* di Gambar 2.7. *Timeline* dapat digunakan untuk mengatur dan menggabungkan animasi berbagai teks atau gambar. *Timeline* inilah yang penting untuk dilakukan pengaturan (*setting*) agar penyajian urutan kronologis peristiwa di sepanjang garis yang ditarik yang memungkinkan para siswa untuk memahami hubungan tiap tampilan *slide* demi *slide* dengan cepat.



Gambar 2.8 Beberapa Tampilan Video Menulis Puisi

8 Ringkasan Materi Pokok Menulis Puisi Kelas X SMA

Aminuddin (2011:160-161) Menganalisis Puisi dibutuhkan ketelitian dalam proses analisis dan memiliki pedoman unsur yang akan dianalisis pada Sebuah Puisi. bahwa Untuk menganalisis Puisi sebagai bentuk apresiasi, hal Pertama yang harus dilakukan adalah memilih puisi yang akan dianalisis”. Selama Menganalisis seorang penganalisis harus memahami bahwa objek yang akan Dianalisis adalah objek yang memiliki realita dan keunikan sendiri sehingga Penataan aspek kejiwaan penganalisis juga memerlukan pemilihan sendiri.

Menganalisis merupakan sebuah kegiatan yang berproses menuju sebuah Apresiasi. Kegiatan menganalisis dalam hal ini untuk menelaah dengan tujuan Memahami dan mengapresiasi khususnya dalam karya sastra Puisi. lebih Memfokuskan analisis pada unsur fisik Puisi berupa diksi, rima, dan tipografi Yang terkandung dalam Puisi. bahwa untuk menganalisis unsur pembangun, maka diperlukan kemampuan membaca yang baik. Membaca termasuk Keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif. Dalam membaca terdapat Proses komunikasi antara penulis dengan pembaca dengan cara melihat lambang-lambang bahasa tulis yang melibatkan pemahaman, pemikiran, pengertian, dan Perasaan sehingga dapat memahami unsur pembangun puisi tersebut.

B. Unsur- Unsur Pembangun Puisi

Menurut Waluyo (1995:25)“Sebuah Puisi adalah sebuah struktur yang Terdiri dari unsur-unsur Pembangun. Unsur-unsur tadi dinyatakan bersifat padu karena tidak dapat dipisahkan. menyatakan“bahwa ada dua unsur penting dalam puisi, yakni: unsur tematik atau unsur semantik dengan unsur sintaktik Puisi.

Unsur temantik atau unsur semantik merujuk kearah struktur batin, sedangkan unsur sintaktik menunjuk ke struktur fisik”.

Struktur Fisik Puisi terdiri atas baris-baris puisi yang bersama-sama Membangun bait-bait puisi.Selanjutnya bait-bait puisi itu membangun kesatuan makna didalam keseluruhan puisi sebagai sebuah wacana.Struktur fisik puisi Adalah medium pengungkap struktur batin puisi. Baris-baris puisi dibedakan dari Baris prosa karena setiap baris Puisi menunjukkan adanya makna, yakni kesenyapan yang menunjukkan bahwa setiap baris puisi mengungkapkan kesatuan makna yang belum tentu harus menjadi bagian kesatuan makna baris berikutnya. Sedangkan, Struktur batin Puisi terdiri atas : tema, nada, perasaan, dan amanat.

Unsur pembangun puisi ada dua yaitu struktur fisik dan struktur batin

➤ Unsur fisik

1. Diksi Kata yang digunakan dalam puisi merupakan hasil pemilihan yang cermat.Kata-katanya merupakan hasil pertimbangan, baik itu makna, susunan bunyinya, maupun hubungan kata itu dengan kata-kata lain dalam baris dan baitnya.
2. Pengimajinasian adalah kata atau susunan kata yang dapat menimbulkan khayalan atau imajinasi.
3. Kata kongkret untuk membangkitkan imajinasi pembaca, kata-kata harus diperjelas. Jika penyair mahir memperkongkret kata-kata, maka seolah-olah pembaca melihat, mendengar atau merasakan apa yang dilukiskan penyair.

4. Bahasa figuratif (majas) ialah bahasa yang dipergunakan penyair untuk mengatakan sesuatu dengan cara membandingkan dengan benda atau kata lain.
5. Rima adalah pengulangan bunyi dalam puisi. Dengan adanya rima suatu puisi menjadi indah. Makna yang ditimbulkannya pun lebih kuat.
6. Tipografi merupakan pembeda yang penting antara puisi dengan prosa dan drama. Larik-larik puisi tidak berbentuk paragraph melainkan berbentuk bait.

➤ Unsur Batin

1. Tema adalah pokok persoalan yang akan diungkapkan oleh penyair. persoalan-persoalan yang diungkapkannya merupakan penggambaran suasana batin. tema tersebut dapat pula berupa response penyair terhadap kenyataan sosial budaya sekitarnya.
2. Perasaan Puisi merupakan karya sastra yang paling mewakili ekspresi perasaan penyair. bentuk ekspresi itu dapat berupa kerinduan, kegelisahan, atau pengagungan kepada sang khalik, kekasih, atau kepada alam. Oleh karena itu bahasa dalam puisi akan terasa sangat ekspresif dan lebih padat.
3. Nada dan suasana merupakan sikap penyair terhadap pembaca, sedangkan suasana adalah keadaan jiwa pembaca setelah membaca puisi atau akibat psikologis yang ditimbulkannya puisi terhadap pembaca. nada dan suasana puisi saling berhubungan karena nada puisi menimbulkan suasana terhadap pembacanya.
4. Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan oleh penyair untuk pembaca

C. Perhatikan Contoh Puisi berikut

Karangan Bunga”

Karya Taufik Ismail

Tiga anak kecil
 Dalam langkah malu-malu
 Datang ke salemba
 Sore itu.

Ini dari kami bertiga
 Pita hitam pada karangan bunga
 Sebab kami ikut berduka
 Bagi kakak yang ditembak mati
 Siang tadi.”

Analisis Unsur Instrinsik Puisi “ Karangan Bunga”

• Unsur Fisik

1. **Diksi** : Puisi ini mempunyai kata-kata denotasi (lugas) dan mudah dipahami.
2. **Imaji / Citraan** : Puisi ini menggunakan citraan penglihatan. Dalam puisi ini Menggunakan citraan penglihatan. Hal ini terdapat dalam "Tiga anak kecil melangkah malu-malu datang ke Salemba sore itu." Citraan yang menggunakan *Penglihatan* karena tiga anak kecil melangkah hanya bisa dilihat.
3. **Kata Konkret** :” pita hitam, “ anak kecil”, “salemba”. “bungga”
4. **Gaya bahasa** :Majas yang digunakan dalam puisi ini adalah majas perbandingan/asosiasi.
5. **Rima** : menggunakan rima bebas (dapat dilihat pada akhir setiap barisnya)
6. **Tripografi** : terdiri dari 2 bait(bait 1 terdiri atas 4 larik, bait 2 terdiri atas 5 larik).

- Unsur Batin Puisi “ Karangan Bunga”

1. Tema : Kepahlawanan.

Bukti :

“Ini dari kami bertiga
Pita hitam pada karangan bunga
Sebab kami ikut berduka
Bagi kakak yang ditembak mati
Siang tadi.”

2. Perasaan : Menentukan perasaan pengarang bait 2, baris 1-4 dalam Puisi terasa sedih, berduka

3. Nada dan Suasana : Puisi berjudul Karangan Bunga menggunakan nada sedih, karena penyair mengarang puisi ini dalam keadaan bela sungkawa. Sedangkan suasana haru, karena pembaca akan tersentuh hatinya dengan diksi-diksi yang dibuat sedih oleh penyair.

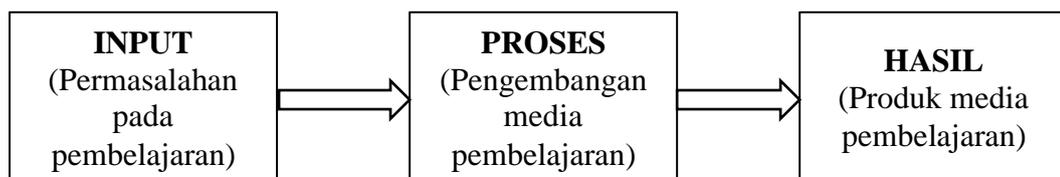
4. Amanat: Amanat yang terkandung dalam Puisi ini adalah hendaknya kita selalu mengingat atau mengenang jasa para pahlawan yang rela berkorban untuk negara.

B. Kerangka Konseptual

Setiap proses pembelajaran tentu terdapat hambatan-hambatan ataupun Permasalahan yang kerap timbul. Salah satunya terjadi dalam proses pembelajaran Pada Mata pelajaran Bahasa Indonesia, dimana Materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia umumnya bersifat abstrak, seperti materi menulis puisi. Meskipun Waktu SD dan SMP sudah mempelajarinya namun hanya sekilas saja, tidak secara Tuntas. Ditambah lagi permasalahan penggunaan sumber belajar yang kurang variatif, masih bersumber pada buku paket tentu menyulitkan pencapaian tujuan Pembelajaran yang sudah ditentukan.

Tiga aspek penting dalam tujuan pembelajaran yaitu aspek kognitif, aspek Afektif, dan aspek Psikomotor. tujuan pembelajaran pada aspek kognitif adalah Untuk melatih kemampuan intelektual siswa. Tujuan pada ranah ini membuat Siswa mampu menyelesaikan tugas-tugas bersifat intelektual. Pada aspek kognitif, Video dapat dimanfaatkan untuk membelajarkan hal-hal yang terkait dengan Pengetahuan dan intelektual siswa. Aspek afektif sangat terkait dengan sikap, Emosi, penghargaan dan penghayatan atau apresiasi terhadap nilai, norma, dan Sesuatu yang sedang dipelajari. Pada aspek afektif program video dapat Dimanfaatkan untuk melatih unsur emosi, empati, dan apresiasi terhadap suatu Aktivitas atau keadaan. Aspek psikomotor memiliki kaitan yang erat dengan Kemampuan dalam melakukan kegiatan-kegiatan yang bersifat fisik dalam Berbagai mata pelajaran. Program video sangat tepat untuk digunakan dalam memperlihatkan gerakan atau aktivitas.

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya dan observasi yang telah dilakukan Peneliti, terdapat masalah dalam Pembelajaran Menulis Puisi Di Kelas X, maka perlu diadakannya evaluasi dan Perbaikan. Dilihat dari permasalahan tersebut, maka perlu dikembangkannya Suatu Media Pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang telah dijelaskan Sebelumnya. Media yang dikembangkan adalah Video Animasi yang hasil produk Akhirnya Berupa CD Pembelajaran. Dengan dikembangkannya media tersebut, dapat diharapkan bisa mengatasi permasalahan dalam proses Pembelajaran. Media Pembelajaran pada Penelitian ini dapat digambarkan melalui bagan sebagai berikut.



Gambar 2.9 Bagan Pengembangan Media Pembelajaran

C. Penelitian Yang Relevan

Pada Penelitian ini terdapat beberapa Penelitian Relevan yang terkait antara lain:

1. Jurnal penelitian oleh Apriansyah M. R., Sambowo K. A., dan Maulana Arris (2019) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini melakukan pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media Pembelajaran Video

Berbasis Animasi menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat setuju digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran serta sebagai variasi, efektif dan juga mudah dipahami. Selain itu media Pembelajaran Video Animasi memudahkan mahasiswa memahami Materi dan efektif mengurangi kebosanan hal ini sesuai dari hasil uji Coba mahasiswa mengkategorikan media pembelajaran video berbasis animasi sangat setuju digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penelitian tersebut menggunakan model pengembangan yang dikembangkan Hannafin & Peck, sedangkan pada Penelitian ini peneliti menggunakan Model pengembangan Borg dan Gall. Selain itu, pada penelitian ini Peneliti tidak memberikan instrumen pada siswa namun hanya mencakup 2 validator ahli saja.

2. Jurnal Penelitian yang dilakukan oleh Sari Surtia L., Widyanto Anton, Kamal Samsul (2017) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam *Smartphone* Pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia Untuk Siswa Kelas XI di SMA Negeri 5 Banda Aceh”. Penelitian ini melakukan pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis videoanimasi dalam *smartphone* secara keseluruhan termasuk kategori layak. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa media videoanimasi dalam *smartphone* layak digunakan sebagai media pembelajaran. Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penelitian tersebut menggunakan

Model pengembangan 4D (*Four D Model*) yang dilaksanakan 3 tahap yaitu pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan Borg dan Gall. Selain itu, pada penelitian ini peneliti hanya memberikan lembar angket instrumen pada 2 validator ahli dan tidak memberikan instrumen pada siswa karena pandemi Covid-19.

3. Hasil Penelitian dalam bentuk skripsi yang dilakukan oleh Ideari Hesky E. (2016) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion untuk Pembelajaran Sejarah”. Hasil pada Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dan dapat dijadikan sebagai variasi sarana pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa serta dapat sebagai bahan pembanding untuk menghasilkan Media Pembelajaran yang lebih baik. Adapun perbedaan Penelitian tersebut dengan Penelitian ini adalah penelitian tersebut menggunakan model Pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahap yaitu *Analisis, Desain, Development, Implementasi dan Evaluasi*. Sedangkan pada penelitian ini Peneliti menggunakan model pengembangan Borg dan Gall. Selain itu, Pada Penelitian ini Peneliti hanya memberikan lembar angket instrumen pada 2 validator ahli yaitu ahli Materi dan ahli media Teknologi pembelajaran dan tidak memberikan instrumen pada siswa.