

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hastuti, D., Syukur, M. (2021). *Penerapan Pembelajaran Abad 21 berbasis HOTS dengan menggunakan pendekatan TPACK di SMA Negeri 11 Enrekang. Pinisi journal of sociology education review*, 1(3), 144 menyatakan bahwa Pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran yang menyiapkan sumber daya manusia sesuai dengan tuntutan abad sekarang. Dalam segala usaha dan berkualitas, yang dihasilkan oleh lembaga-lembaga yang dikelola secara professional sehingga membuahkan hasil yang maksimal. Adapun indikator perbedaan abad 21 dengan abad sebelumnya, yakni dalam proses pembelajaran pada pembelajaran abad 20 guru yang lebih aktif dalam proses pembelajaran seperti menjelaskan pelajaran dan siswa hanya mendengar tanpa ada umpan balik antara tenaga pendidik dengan siswa sehingga lebih monoton. Sedangkan pembelajaran abad 21 siswa dituntut untuk lebih aktif tidak hanya aktif dalam berkomunikasi namun juga mampu berpikir kritis, mampu berkolaborasi atau bekerja sama, kreatif, inovatif serta mampu mengevaluasi serta berkreasi dan guru hanya menjadi fasilitator.

Penerapan pembelajaran abad 21 seorang guru diharapkan memiliki kemampuan serta harus paham tentang TPACK (*Technological, Pedagogical Content Knowledge*), untuk lebih memudahkan mengasah kemampuan 4C serta menguasai dan paham tentang teknologi yang menjadi tuntutan di abad 21 ini. 4C yaitu *critical thinking, communication, collaboration, creativity* yang sesuai dengan tuntutan zaman sekarang. Serta tenaga pendidik diharapkan juga

memahami tentang HOTS dalam pembelajaran abad 21 agar memudahkan mengasah kemampuan mengevaluasi dan berkreasi siswa. Seperti yang kita ketahui bahwa untuk menghasilkan sesuatu yang berkualitas dibutuhkan adanya kerja sama, berpikir kritis, komunikasi yang baik, kreatif, inovatif, mampu mengevaluasi kembali apa yang telah dikerjakan atau didapatkan serta mampu dikreasikan agar lebih menarik dan menyenangkan.

Semakin berkembangnya zaman, juga semakin menuntut sistem pendidikan agar mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Itulah sebabnya sistem pembelajaran selalu mengalami transformasi berdasarkan perkembangan zaman. Sama halnya pembelajaran abad 21 yang didesain sesuai dengan kebutuhan di abad 21 ini. Tidak hanya menuntut siswa untuk memiliki kompetensi namun juga dituntut untuk memiliki keterampilan serta kemampuan seperti kemampuan berkomunikasi, kemampuan berpikir kritis, kemampuan kerja sama, dan kemampuan kreatif dan inovatif. Juga mampu menghasilkan sumber daya manusia yang tanggap terhadap perkembangan, tuntutan, serta tantangan zaman. Namun memiliki kemampuan menjalankan teknologi masih dianggap kurang dalam abad 21. Dimana persaingan kerja yang semakin besar sehingga menuntut sistem pendidikan agar tidak hanya menghasilkan sumber daya manusia yang mampu menjalankan teknologi, namun juga harus bersamaan dengan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, mampu bekerja sama serta memiliki kemampuan berpikir kreatif dan inovatif. Agar tujuan dari pendidikan ini dapat tercapai. Untuk mencapai tujuan pembelajaran abad 21 ini tidak lepas dari campur tangan seorang tenaga pendidik, sehingga dibutuhkan seorang tenaga pendidik yang mampu menerapkan sistem pembelajaran abad ini dengan baik, agar tujuan

dari pembelajaran abad 21 ini bisa tercapai. Melihat sistem pembelajaran abad sebelumnya yang sangat berbeda dengan pembelajaran abad 21. Tidak sedikit ditemui guru-guru yang berkualitas namun agak masih kaku dalam menerapkan pembelajaran abad ini, sehingga kadang kala proses pembelajaran abad 21 ini disamakan dengan pembelajaran sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa guru adalah seseorang yang sangat berpengaruh dalam tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Apabila upaya yang dilakukan guru tidak sesuai dengan sistem pembelajaran yang diterapkan maka hasilnya pun akan berbeda dengan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran tersebut. Guru merupakan garda terdepan untuk membangun peradaban bangsa yang lebih baik, oleh karena itu kita membutuhkan guru yang berkualitas untuk mewujudkan cita-cita bangsa.

Media pembelajaran berbasis multimedia menghadirkan suasana baru dalam proses pembelajaran. Pengembangan multimedia dalam pembelajaran berbasis komputer dapat membantu guru dalam mengajar dan membantu siswa dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran dengan basic teknologi memberikan dampak yang positif bagi kemampuan dan kemauan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat diujikan yaitu menggunakan *Macromedia Flash* yang merupakan salah satu *software* komputer yang digunakan untuk mendesain animasi. Dengan proses pembelajaran yang menggunakan *Macromedia Flash* siswa tidak hanya membayangkan, tetapi siswa dapat melihat langsung konsep yang dijelaskan oleh guru.

Macromedia flash merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat persentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunaanya. Proyek yang

dibangun dengan *Flash* bisa terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, video atau efek khusus lainnya. Dengan beberapa aplikasi yang ada pada *macromedia flash* sangat memungkinkan untuk dimanfaatkan sebagai sarana media pembelajaran pada materi menulis puisi berdasarkan unsur pembangun puisi.

Dari penjelasan di atas, maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *Macromedia Flash* pada materi Puisi. Untuk itu dilakukan penelitian dengan judul :

“Pengembangan Media Pembelajaran Animasi berbasis *Macromedia Flash* pada materi Puisi untuk Siswa Kelas X SMA”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah suatu tahap permulaan dari penguasaan masalah. Sugiyono (2013:385) menyatakan “Dalam hal ini perlu dituliskan berbagai masalah yang ada pada objek yang diteliti”. Sesuai dengan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian yang berkaitan dengan hasil belajar peserta didik sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan umumnya kurang bervariasi selama pandemi covid -19.
2. Kemampuan menulis puisi masih rendah terlihat dari hasil belajar yang dicapai.
3. Siswa mendapatkan kesulitan dalam menentukan dan menemukan ide.

C. Batasan Masalah

Sugiyono (2013:387) “Karena keterbatasan waktu, dana, tenaga, teori, dan agar penelitian lebih mendalam maka penelitian ini dibatasi pada beberapa variabel saja”. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan

beberapa pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang akan digunakan yaitu menggunakan software *Macromedia Flash* menjadi media pembelajaran animasi pada materi puisi.
2. Media pembelajaran hanya membahas materi tentang puisi pada KD 3.17 yaitu menganalisis unsur-unsur pembangun puisi dan KD 4.17 yaitu menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangun puisi.

D. Rumusan Masalah

Sugiyono (2013:386) menyatakan “Agar masalah dapat terjawab secara akurat, maka masalah yang akan diteliti itu perlu dirumuskan secara spesifik”. Berdasarkan pembatasan masalah yang diuraikan di atas maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *Macromedia Flash* pada materi puisi untuk siswa kelas X SMA?
2. Bagaimanakah respon ahli materi dan ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *Macromedia Flash* pada materi puisi untuk siswa kelas X SMA ?
3. Bagaimanakah uji kelayakan media pembelajaran animasi berbasis *Macromedia Flash* pada materi puisi untuk siswa kelas X SMA?

E. Tujuan Penelitian

Sugiyono (2013:286) menyatakan “Tujuan penelitian merupakan apa yang ingin dicapai oleh peneliti dalam melakukan penelitiannya”. Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran animasi

berbasis *Macromedia Flash* pada materi puisi untuk siswa kelas X SMA.

2. Mendeskripsikan respon ahli materi dan ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *Macromedia Flash* pada materi puisi untuk siswa kelas X SMA.
3. Mendeskripsikan uji kelayakan media pembelajaran animasi berbasis *Macromedia Flash* pada materi puisi untuk siswa kelas X SMA.

F. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan diatas, diharapkan hasil penelitian ini memiliki manfaat. Bukan hanya bagi peneliti tetapi bagi orang lain. Menurut sugiyono (2013:388), menyatakan “Manfaat penelitian menjelaskan kegunaan untuk menggunakan ilmu atau kegunaan teoritis dan membantu memecahkan masalah yang ada pada objek yang diteliti”. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu :

1. Manfaat teori

Sebagai tambahan ilmu pengetahuan, bagi peneliti dan pembaca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya tentang pembelajaran puisi menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *Macromedia flash* untuk siswa kelas X SMA.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru, penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan pertimbangan dan informasi bagi guru pada mata pelajaran bahasa Indonesia dalam memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai dan efektif serta efisien dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat memotivasi guru untuk berfikir kritis dan kreatif serta dapat

meningkatkan kemampuan berbahasa siswa.

- b. Bagi siswa, untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis dan menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangun puisi. Selain itu, siswa juga dapat berfikir kritis, kreatif, dan aktif dalam pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai satu model media pembelajaran baru untuk menghasilkan sistem pembelajaran sekolah yang efektif, melakukan perbaikan kondisi panduan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia dan pertimbangan lain dalam teknik keputusan pembelajaran yang akan diterapkan bagi perbaikan masa yang akan datang serta memperbaiki dan memperluas sarana atau fasilitas yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran.
- d. Bagi Peneliti, menambah pengalaman dan pengetahuan dalam menyusun media pembelajaran yang lebih inovatif untuk pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi puisi, memotivasi bagi peneliti untuk memunculkan inovasi baru dalam membuat media pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi yang berbeda, menambah pengetahuan mengaplikasikan teori untuk melakukan penelitian lanjutan yang relevan.

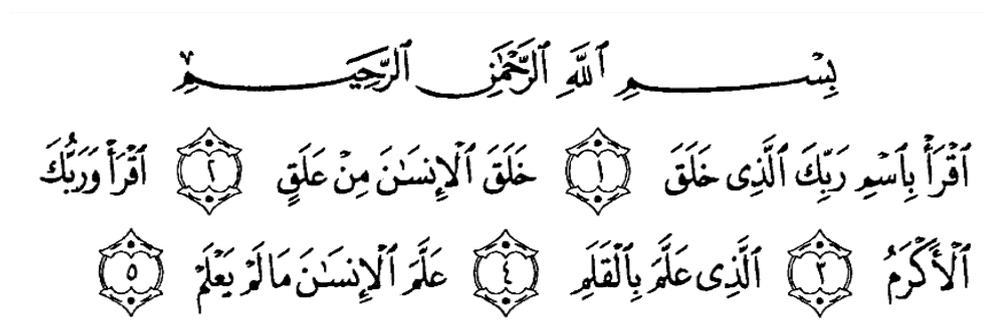
BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. 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”. Neuman (2018:79) menyatakan bahwa “Kajian teori ialah seperangkat konsep, definsi dan proporsisi yang berfungsi untuk melihat fenomena secara sistematis melalui spesifikasi hubungan antar variabel, sehingga dapat berguna untuk menjelaskan dan meramalkan fenomena”. Pada penelitian ini membahas tentang pengembangan media animasi berbasis *Macromedia Flash* pada materi puisi. Untuk mempermudah pembahasan mengenai masalah ini, berikut akan diuraikan dalam kajian teoritis.

Berdasarkan Al-Qur'an, Allah SWT mencintai hamba-Nya yang senang mengejar pendidikan untuk memperoleh ilmu sebagaimana firmanNya yang terdapat pada QS Al-Alaq ayat 1-5 :



“Artinya: 1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan 2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah 3. Bacalah, dan Tuhanmulah

Yang Maha Pemurah 4. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam 5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”.

Ayat tersebut menjelaskan bahwa pentingnya ilmu pengetahuan bagi manusia untuk mengetahui bagaimana proses penciptaan manusia itu sendiri, disamping itu surah ini juga memerintahkan manusia agar banyak membaca serta belajar tentang pengetahuan agar mempunyai wawasan yang semakin luas dan dapat menjadi manusia yang bijaksana serta tidak mudah menyalahkan orang lain saat berbeda pendapat. Dalam surah ini juga menjelaskan tentang bagaimana Allah dengan kemurahan hati –Nya mengajarkan manusia mengenai ilmu pengetahuan melalui berbagai macam cara, karenanya jangan sampai ilmu pengetahuan membuat manusia menjadi sombong dan melupakan Allah yang mengajarnya. Sudah sepantasnya ilmu pengetahuan dapat membuat manusia menjadi semakin dekat dengan Sang Pencipta.

1. Hakikat Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti dalam upaya mengembangkan produk yang telah ada maupun untuk menciptakan produk baru yang teruji.

Borg and Gall dalam Sugiyono (2015:9) menyatakan bahwa “Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran”. Produk yang dihasilkan bisa berbentuk software ataupun hardware seperti buku teks, modul, lembar kerja peserta didik, atau lembar kerja siswa, program pembelajaran ataupun alat bantu belajar. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.

Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validasi produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaharui produk yang telah ada sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien atau menciptakan produk baru yang sebelumnya belum ada.

Sugiyono (2015:407) “Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka sangat diperlukan penelitian yang dapat menguji keefektifan tersebut”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas maka penulis menyimpulkan, bahwa penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan.

2. Media Pembelajaran

2.1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (*wasaa ‘ilu*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sehingga Gerlach & Ely dalam Arsyad (2013:3) menyatakan bahwa “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap”. AECT (*Association for Education and Communication Technology, 1977*), mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi.

Gagne' dan Briggs dalam Arsyad (2013:4) secara implisit menyatakan bahwa “Media pembelajaran meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer”. Jadi, media adalah komponen sumber belajar yang megandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Secara bahasa, media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar, sedangkan secara terminologis, media pembelajaran dapat diartikan sebagai seluruh perantara (dalam hal ini bahan atau alat) yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Rudi Susilana dan Cipi 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.

Jadi, berdasarkan beberapa pengertian dari para ahli, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah perantara atau alat fisik berupa perangkat keras maupun perangkat lunak yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, dapat mengatasi keterbatasan dalam pengajaran, mengatasi sikap pasif anak didik, merangsang siswa untuk belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.2. Manfaat Media Pembelajaran

Ada berbagai aspek yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah

pembelajaran berlangsung, serta konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Pada kondisi di zaman sekarang ini, media berbasis teknologi yang disajikan oleh *multimedia* akan sangat relevan untuk dijadikan sebagai alat bantu belajar siswa. Hal ini dikarenakan salah satu fungsi media dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai alat bantu untuk meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan belajar.

Berbagai manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli. *Kemp & Dayton* dalam Arsyad (2013:25) menyatakan bahwa “Meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran, penerimaannya serta pengintegrasinya kedalam program-program pengajaran berjalan amat lambat”. Mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut :

1. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
2. Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik gambar yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.

5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi katadan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2013:28), juga mengemukakan pendapat yang hampir sama dengan *Kemp & Dayton*, menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar ;
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran ;
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran ;
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Jadi dapat disimpulkan bahwa manfaat dari penggunaan media pembelajaran dapat memberikan arahan dan menjelaskan informasi berkaitan dengan proses pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar.

2.3. Jenis - jenis Media Pembelajaran

Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi

audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi *microprosesor* yang melahirkan pemakaian computer dan kegiatan interaktif.

Seels & Richey dalam Arsyad (2013:31) menyatakan bahwa penggolongan jenis-jenis media berdasarkan perkembangan teknologi sebagai berikut :

1. Media Hasil Teknologi Cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, atau representasi fotografik dan reproduksi. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak. Dua komponen pokok teknologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, pembaca, memproses informasi, dan teori belajar.

2. Media Hasil Teknologi Audio Visual

Teknologi audio-visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar. Jadi, pengajaran melalui media audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

3. Media Hasil Teknologi yang Berbasis Komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan dari dua teknologi lainnya adalah karena informasi/materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Pada dasarnya teknologi berbasis komputer menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi kepada siswa. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis computer dalam pembelajaran umumnya dikenal sebagai *computer-assisted instruction* (pembelajaran dengan bantuan komputer).

Aplikasi tersebut apabila dilihat dari cara penyajian dan tujuan yang ingin dicapai meliputi *tutorial* (penyajian materi pelajaran secara bertahap), *drills and practice* (latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), permainan dan simulasi (latihan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang baru dipelajari), dan basis data (sumber yang dapat membantu siswa menambah informasi dan pengetahuannya sesuai dengan keinginan masing-masing).

4. Media Hasil Gabungan

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan hebat seperti jumlah *random access memory* yang besar, *hard disc* yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan peripheral (alat-

alat tambahan seperti videodisc player, perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan, dan sistem audio).

3. *Macromedia Flash*

Bidang multimedia saat ini sedang diminati oleh banyak orang. Istilah multimedia pada umumnya adalah gabungan dari berbagai media meliputi audio (suara) dan visual (tampilan). Salah satu contoh yang sering kita jumpai adalah televisi. Namun bukan hanya televisi, saat ini penggunaan multimedia sudah merambah ke dunia internet, telepon seluler, bahkan pelayanan umum seperti ATM.

3.1. Pengertian *Macromedia flash*

Andi (2010:1) menyatakan bahwa “*Macromedia Flash* adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk menghasilkan animasi yang profesional. Diantara program-program yang paling fleksibel dalam pembuatan animasi, seperti animasi interaktif, game, company profile, presentasi, movie dan tampilan animasi lainnya.”

Yudhiantoro (2006:2) menyatakan bahwa “*Flash* adalah program animasi berbasis vector yang bias menghasilkan file kecil (ringan) sehingga mudah diakses tanpa menginstal perangkat lunak *flash player*, tetapi cukup menggunakan *flash player* yang dipasang pada browser berbasis *windows*”.

Macromedia Flash adalah sebuah software berbasis animasi vektor yang dapat digunakan untuk menghasilkan animasi web, presentasi, game, film, maupun CD interaktif, CD pembelajaran.

Sejak keberadaan *Macromedia Flash* pertama kali dan digunakan oleh beberapa situs web untuk membuat animasi intro dan permainan, sehingga

membuat banyak orang tertarik untuk menggunakannya. *Macromedia flash* juga mengenalkan bagaimana membuat *movie clip*, animasi *frame*, animasi *tween motion*, serta perintah *action script*-nya. Dengan menggunakan *Macromedia flash* ini diharapkan mampu membuat media pembelajaran yang inovatif dan materi yang disampaikan dapat di respon positif oleh siswa.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *Macromedia Flash* merupakan salah satu program yang memadukan antara audio dan visual yang mampu menghasilkan grafis animasi baik objek maupun teks dalam bentuk yang lebih menarik, *Macromedia Flash* juga memiliki fasilitas pembuatan dan pengolahan animasi seperti membuat animasi transformasi 3D, membuat animasi dekorasi dan membuat animasi *Bone*. Karena memiliki berbagai kegunaan sehingga *software Macromedia Flash* ini dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran dan sebagainya.

3.2. Kelebihan dan kekurangan *Macromedia flash*

Andi (2021:2) menyatakan bahwa “*Macromedia Flash* mempunyai kelebihan dan kekurangan” sebagai berikut :

1. Kelebihan *Macromedia Flash*

Adapun kelebihan dari aplikasi *Macromedia Flash* ini yaitu :

- a. Hasil akhir file flash memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah di publish).
- b. *Flash* mampu mengimpor hampir semua file gambar dan file-file audio sehingga presentasi dengan *flash* dapat lebih hidup.
- c. Animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol.
- d. *Flash* mampu membuat file executable (*.exe) sehingga dapat dijalankan pada PC manapun tanpa harus menginstall terlebih dahulu program flash.
- e. *Font* presentasi tidak akan berubah meskipun PC yang digunakan tidak memiliki font tersebut.
- f. Gambar *flash* merupakan gambar vector sehingga tidak akan pernah pecah meskipun di zoom beratus kali.

- g. *Flash* mampu dijalankan pada sistem operasi Windows maupun Macintosh.
 - h. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk, seperti *.avi, *.gif, *.mov, ataupun file dengan format yang lain.
2. Kekurangan Macromedia Flash
- a. Untuk mempelajari programnya lumayan sulit bila dibandingkan dengan menggunakan media lain.
 - b. Komputer yang ingin dimainkan aplikasi flash harus memiliki *flash player*.
 - c. Waktu belajar sangat lama apalagi bagi pemula.
 - d. Butuh banyak referensi tutorial
 - e. Bahasa pemrogramannya sedikit rumit.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *macromedia flash* mempunyai beberapa kelebihan diantaranya, Gambar *flash* tidak dapat pecah meskipun di zoom beberapa kali karena gambar *flash* bersifat gambar vektor. Dengan demikian siswa dapat memperjelas pesan yang didapatkan siswa akan semakin konkret agar tidak terlalu verbalistis dan siswa akan lebih interaksi langsung dengan sumber belajar. Dan penggunaan *macromedia* juga mempunyai beberapa kekurangan yang diantaranya adalah menunya tidak *user friendly* (tidak bersahabat) yaitu yang menunya sulit digunakan bagi pemula yang baru mengenal aplikasi *macromedia flash* untuk dapat menggunakannya maka harus banyak referensi tutorial bagaimana cara menggunakan *macromedia flash* serta harus mempunyai aplikasi dari *macromedia flash* itu sendiri.

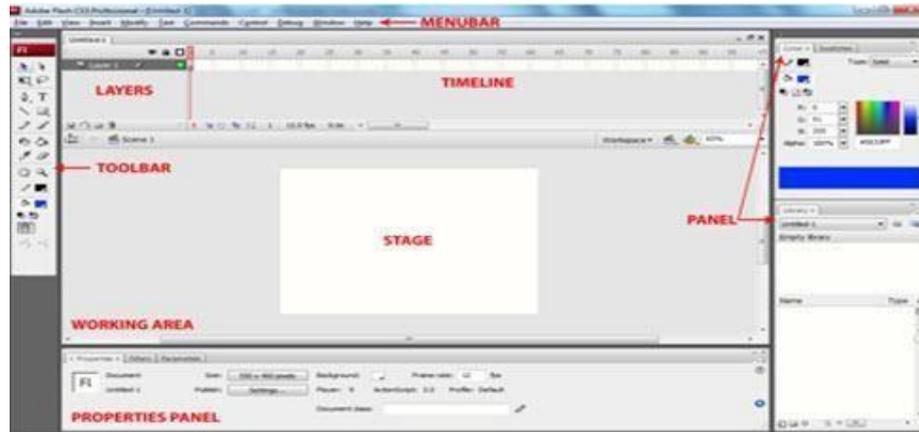


Gambar 1.

Tampilan awal macromedia flash.

Tampilan awal ketika membuka aplikasi *macromedia flash profesional 8* akan

menampilkan banyak pilihan area kerja *macromedia flash*. Langkah - langkah dalam membuka aplikasi *macromedia flash 8* : (1) Klik start, (2) klik all program, (3) klik *macromedia*, (4) klik *macromedia flash 8*.



Gambar 2.
Tampilan Menu *macromedia flash*

Tabel 1.

Perbedaan tampilan media pembelajaran animasi .

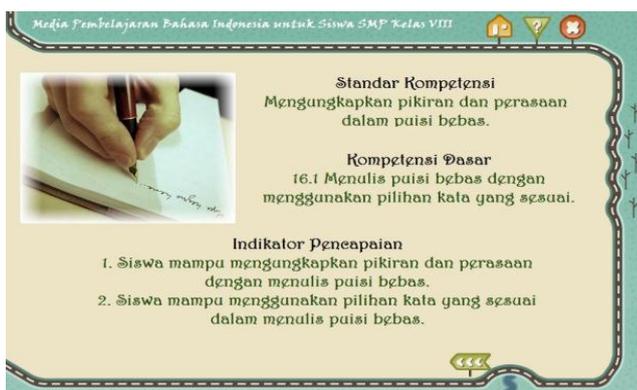
Penelitian terdahulu pengembangan Media Pembelajaran animasi	Tampilan baru pengembangan Media Pembelajaran animasi
 <p>Pada tampilan awal media tersebut menampilkan logo Universitas, julukan media yang didesain, dan tombol masuk untuk melanjutkan kehalaman selanjutnya.</p>	 <p>Pada tampilan awal media tersebut menampilkan nama Universitas dan Fakultas yang diampu oleh peneliti beserta Simbol dari Universitas tersebut dan tidak lupa pula menambahkan tombol loading untuk memulai jalannya media.</p>



Pada tampilan menu terdapat 5 menu yaitu : Kompetensi, Materi, Evaluasi, Pustaka, Profil.



Pada tampilan menu terdapat 9 menu yaitu : Kompetensi, Tujuan, Materi, Video Analisis, Kuis, Evaluasi, Referensi, Profil dan Petunjuk. Adapun tanda close berguna untuk kemabali ke halaman awal.



Pada tampilan diatas terdapat penjelasan dari Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator Pencapaian.

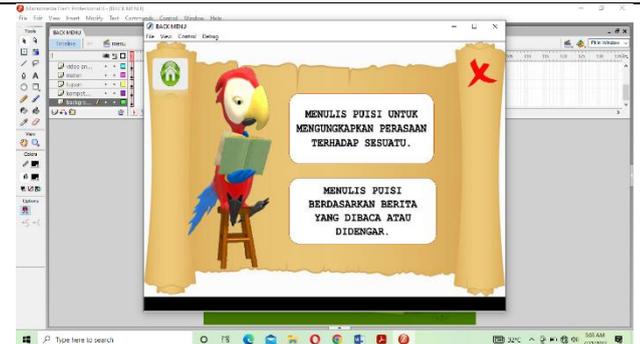




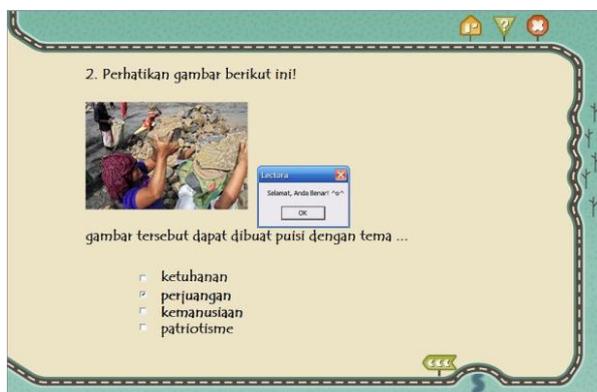
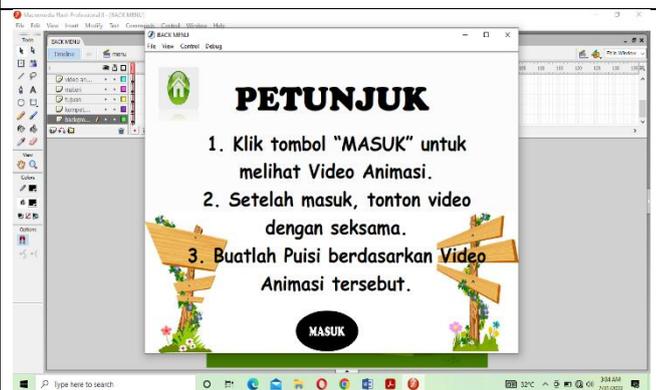
Pada tampilan diatas, peneliti membedakan halaman pada masing-masing kompetensi agar dapat terlihat dengan jelas dan baik.



Pada tampilan diatas, terdapat 2 materi yang akan dibahas. Berikut adalah judul besar materi puisi yang akan dibahas.



Pada tampilan terdapat bagian-bagian dari materi sesuai KD yang telah ditetapkan.



Pada tampilan diatas, gambar urutan pertama

Pada tampilan diatas, terdapat evaluasi yang terdiri dari menulis puisi dan mengerjakan soal pilihan berganda yang telah disiapkan.

berisi tentang siswa yang dapat menulis puisi dengan melihat animasi yang sudah ditampilkan, gambar urutan kedua menunjukkan agar siswa dapat menganalisis animasi yang telah disediakan sesuai dengan unsur pembangun puisi, gambar urutan ketiga menunjukkan soal pilihan berganda sebagai evaluasi dari materi yang dibahas.



Pada tampilan diatas dipaparkan daftar pustaka dan riwayat profil penyusun dari media terdahulu.

Pada tampilan diatas dipaparkan daftar pustaka dan riwayat profil penyusun dari media yang mengembangkan.

4. Puisi

4.1. Pengertian puisi

Secara etimologis, dalam bahasa Yunani kata puisi berasal dari kata *poesis* yang berarti penciptaan. Puisi merupakan ungkapan perasaan penulis yang diterjemahkan dalam susunan kata-kata dalam bentuk bait-bait berirama dan memiliki makna yang dalam.

Waluyo dalam Sigit Mangun Wardoyo (2013:19) menyatakan bahwa “Puisi adalah bentuk karya sastra yang mengungkapkan pikiran dan mengkonsentrasikan semua kekuatan bahasa dengan pengkonsentrasian struktur fisik dan struktur batinnya”.

Pradopo dalam Sigit Mangun Wardoyo (2013:19) menyatakan bahwa “Puisi itu mengekspresikan pemikiran yang membangkitkan perasaan, yang merangsang imajinasi panca indra dalam suasana yang berirama”.

Sayuti dalam Sigit Mangun Wardoyo (2013:19) menyatakan bahwa puisi sebagai bentuk pengucapan bahasa yang memperhitungkan adanya aspek bunyi – bunyi di dalamnya, yang mengungkapkan pengalaman imajinatif, emosional dan intelektual penyair yang ditimba dari kehidupan individual dan sosialnya, diungkapkan dengan teknik pilihan tertentu sehingga mampu membangkitkan pengalaman tertentu pula dalam diri pembaca atau pendengar-pendengarnya.

Dari pengertian puisi diatas penulis menyimpulkan bahwa puisi ditulis oleh seseorang sebagai bentuk ekspresi yang menggunakan bahasa tak langsung dan merupakan suatu hasil pengalaman, imajinasi maupun sesuatu yang berkesan dalam dirinya.

4.2. Jenis – jenis puisi

Berdasarkan cara penyair mengungkapkan isi atau gagasan yang hendak disampaikan, Aminuddin (2008:21) ada beberapa jenis puisi diantaranya sebagai

berikut :

1. Puisi Naratif

Puisi Naratif adalah puisi yang didalamnya mengandung suatu cerita, dengan pelaku, perwatakan, setting, maupun rangkaian peristiwa tertentu yang menjalin suatu cerita. Jenis puisi naratif ini biasa disebut balada, yang dibedakan antara *folk ballad*, dengan *literally ballad*, sebagai suatu ragam puisi yang berkisah tentang kehidupan manusia dengan segala macam sifat pengasihnya, kecemburuan, ketakutan, kepedihan, dan keriangannya. Jenis puisi lain yang termasuk dalam puisi naratif adalah *poetic tale* sebagai puisi yang berisi dongeng-dongeng rakyat.

2. Puisi Epik

Puisi Epik adalah suatu puisi yang di dalamnya mengandung cerita kepahlawanan, baik pahlawan yang berhubungan dengan legenda, kepercayaan maupun sejarah. Puisi epik dibedakan antara *folk epic* (nilai akhir puisi itu untuk dinyanyikan) dan *literally epic* (nilai akhir puisi untuk dibaca, dipahami, dan diresapi maknanya).

3. Puisi Lirik

Puisi lirik yakni puisi yang berisi luapan batin individual penyairnya dengan segala macam pengalaman, sikap, maupun suasana batin yang melingkup. Jenis puisi lirik umumnya paling banyak terdapat dalam khazanah sastra modern di Indonesia seperti tampak dalam puisi-puisi Chairil Anwar, Sapardi Djoko Damono, Goenawan Mohammad, dan lain – lain.

4. Puisi Dramatik

Puisi dramatik yakni salah satu jenis puisi yang secara objektif menggambarkan perilaku seseorang. Baik lewat perlakuan, dialog, maupun

monolog sehingga mengandung suatu gambaran kisah tertentu. Dalam puisi dramatik ini penyair dapat mengisahkan tentang dirinya atau orang lain yang diwakili lewat monolog.

5. Puisi Satirik

Puisi Satirik yaitu puisi yang mengandung sindiran atau kritik tentang kepincangan atau ketidakberesan kehidupan suatu kelompok maupun suatu masyarakat.

6. Puisi Romance

Puisi romance adalah puisi yang berisi luapan cinta seseorang terhadap sang kekasih.

7. Puisi Didaktik

Puisi didaktik adalah puisi yang mengandung nilai-nilai kependidikan yang umumnya tertampil eksplisit.

4.3. Unsur Pembangun puisi

Unsur-unsur puisi tidaklah berdiri sendiri, tetapi mereka merupakan satu kesatuan, unsur yang satu dengan unsur yang lainnya menunjukkan hubungan keterjalinan satu dengan yang lainnya. Menurut Waluyo dalam Sigit Mangun Wardoyo (2013:23) menyatakan bahwa “Puisi tidak semata mata diatur oleh struktur bunyi, suku kata, dan baris, namun juga diatur oleh aturan makna tersendiri”. Puisi sebagai suatu bentuk karya sastra terdiri atas dua struktur pokok yaitu struktur fisik dan struktur batin. Struktur fisik puisi terdiri atas diksi, bahasa figurative (majas), kata konkret, citraan (pengimajian), versifikasi dan wujud visual puisi (tata wajah puisi). Sedangkan struktur batin puisi meliputi tema, nada, suasana, amanat.

4.3.1. Struktur Fisik

Struktur fisik pembangun puisi meliputi unsur – unsur seperti : diksi, bahasa figuratif (bahasa kiasan), kata kongkrit, citraan (pengimajian), versifikasi dan wujud visual puisi (tata wajah puisi).

a. Diksi (Pemilihan kata)

Nurgiyantoro (2010:290) menyatakan bahwa “Diksi merupakan unsur leksikal dalam gaya bahasa”. Diksi mengacu pada pengertian penggunaan kata-kata tertentu yang sengaja dipilih oleh pengarang.

Pradopo (2010:54), menyatakan bahwa “Penyair memilih kata yang setepat-tepatnya untuk mencurahkan perasaan dan isi pikirannya seperti yang dialami batinnya”.

Tarigan dalam Biner Ambarita (2010:3) menyatakan bahwa diksi adalah “Pilihan kata-kata dalam persajakan khususnya dan dalam karangan-karangan yang lain pada umumnya”.

Dari beberapa uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa diksi adalah pilihan kata yang dipergunakan pengarang untuk menyampaikan gagasan dan makna dalam karya sastra. Dalam karya sastra penggunaan diksi atau pilihan kata sangat beragam. Hal ini mungkin disengaja oleh pengarangnya untuk keindahan sastra itu sendiri.

b. Bahasa Figuratif (Bahasa Kiasan)

Nurgiyantoro (2010:297) menyatakan bahwa “Permajasan merupakan teknik pengungkapan bahasa, peng gaya bahasa, yang maknanya tidak menunjuk pada makna yang harfiah kata-kata yang mendukung, melainkan pada makna yang ditambah dan makna yang tersirat”.

Pradopo dalam Sigit Mangun Wardoyo (2013:25) menyatakan bahwa “Bahasa figuratif adalah bahasa yang digunakan untuk mendapatkan kepuhisan. Dengan bahasa kiasan, sajak menjadi menarik perhatian, menimbulkan kesegaran, dan terutama menimbulkan kejelasan gambaran angan”.

Bahasa kiasan yang digunakan oleh penyair memiliki peranan penting sebagai upaya penyair dalam menggandakan makna dalam sajaknya. Bahasa kiasan dalam sebuah sajak adalah bahasa yang digunakan untuk menyatakan sesuatu yang lain. Artinya bahwa dengan bahasa kiasan yang dipakai, penyair berusaha menyampaikan sesuatu secara tidak langsung. Jenis – jenis bahasa figuratif :

1. Personifikasi

Personifikasi adalah bahasa kiasan yang menggap benda mati memiliki sifat-sifat seperti manusia. Bahasa kiasan dalam majas personifikasi mempersamakan benda dengan perilaku manusia. Dengan kata lain bahwa benda mati seolah-olah dapat berbuat, berpikir dan melakukan segala sesuatu seperti manusia pada umumnya. Adapun contoh puisinya, yaitu :

PASTORAL

*Kabut yang mengepungmu
Telah runtuh menjadi kata-kata
Rumah kayu hanya menyisakan dinginya
Dan sunyi mengendap di sana
Maut bukanlah kabut yang mengendap-endap
Tapi salju
Yang berloncatan bagai waktu
Dan menyumbat pernapasanmu*

Sumber : Teknik Menulis Puisi (Sigit MangunWardoyo,M.Pd)

Pada kalimat /**Kabut yang mengepungmu dan salju yang berloncatan/**

dapat terlihat bahwa benda-benda mati memiliki sifat seperti manusia. Kalimat tersebut sebenarnya mengartikan bahwa kita sedang berada di tengah-tengah kabut. Kalimat (salju yang berloncatan) memperlihatkan sifat-sifat salju yang seolah-olah dapat hidup dan meloncat-loncat. Gambaran itu didapat oleh penyair manakala melihat salju yang turun seperti sedang meloncat.

2. Metafora

Metafora adalah kiasan langsung, artinya benda yang dikiaskan tersebut tidak disebutkan. Metafora merupakan bahasa kiasan yang digunakan dengan cara melihat sesuatu dengan perantaraan benda yang lain. Perbandingan yang dimunculkan dalam majas metafora bersifat implisit. Dengan kata lain kata-kata untuk mengungkapkan pengandaian dihilangkan, tetapi tidak mengurangi kadar keindahan dari ungkapan tersebut. Adapun contoh dari majas metafora pada puisi Abdul Wachid B.S.

Matamu yang Oase

Kenapa matamu yang oase, cinta itu menatapnya?

Oase itu akan keruh oleh peluh dan

burung-burung tidak akan mau lagi berteduh dan

kafilah akan berlalu tanpa dahaga dan

cinta akan terbakar oleh jazirah dan

kenapa matamu yang oase, cinta itu menatapnya?

.....

Sumber : Teknik Menulis Puisi (Sigit MangunWardoyo,M.Pd)

Dalam puisi tersebut, metafora terlihat pada ungkapan (matamu yang oase) sebenarnya dalam ungkapan tersebut ada kata-kata seperti (matamu yang **seperti** oase) bahwa kau-lirik memiliki mata yang sifatnya sama dengan oase. Oase adalah daerah yang memiliki air yang ada ditengah gurun, yang mampu

memberikan kesejukan dari gurun yang sangat panas.

3. Simile

Simile merupakan bahasa kiasan yang juga berusaha membandingkan antara dua hal atau wujud yang hakikatnya berlainan. Dalam simile perbandingan yang digunakan oleh penyair lebih bersifat eksplisit. Hal ini dapat ditandai dengan pemakaian unsur konstruksional semacam kata *seperti*, *serupa*, *bagai*, *laksana*, *bak*, dan *ibarat*. Hal ini dapat dilihat pada sajak “Riwayat” karya Wiji Thukul berikut ini.

Riwayat

*Seperti tanah lempung
 Pinggir kampung
 Masa lalu kuaduk-aduk
 Kubikin bentuk-bentuk
 Patung peringatan
 Berkali-kali
 Kuhancurkan
 Kubentuk lagi
 Kuhancurkan
 Kubentuk lagi
 Patungku tak jadi-jadi
 Aku ingin sempurna
 Patungku tak jadi-jadi
 Lihat!
 Diriku makin belepotan
 Dalam penciptaan
 Kalangan*

Sumber : Teknik Menulis Puisi (Sigit MangunWardoyo,M.Pd)

Dalam sajak berjudul “Riwayat”, yang ditulis oleh Wiji Thukul, dia menulis

puisi dengan menggunakan kata (seperti). Dia mengibaratkan bahwa masa lalunya seperti diaduk-aduk seperti tanah lempung. Penggambaran dengan menggunakan kata (seperti) harus memiliki hubungan yang tepat agar makna dapat utuh dan mudah dipahami maknanya.

4. Hiperbola

Hiperbola adalah bahasa kiasan yang berlebih-lebihan yang digunakan untuk mengungkapkan sesuatu. Biasanya bahasa kiasan hiperbola digunakan oleh penyair untuk menunjukkan suatu kejadian yang diungkapkan secara berlebih-lebihan. Adapun contoh dari majas hiperbola yaitu pada sajak W.S. Rendra dalam puisi berjudul “Sajak Orang Lapar”.

Sajak Orang Lapar

Kelaparan adalah burung gagak

Yang licik dan hitam

Jutaan burung-burung gagak

Bagai awan yang hitam

O Allah !

Burung gagak menakutkan

Dan kelaparan adalah burung gagak

Selalu menakutkan

Kelaparan adalah pemberontak

Adalah penggerak gaib

Dari pisau-pisau pembunuhan

Yang diayunkan oleh tangan-tangan orang miskin

Kelaparan adalah batu-batu karang

Dibawah wajah laut yang tidur

Adalah mata air penipuan

Adalah pengkhianatan kehormatan

.....

Sumber : Teknik Menulis Puisi (Sigit MangunWardoyo,M.Pd)

Dalam ungkapan (kelaparan adalah burung gagak/ yang licik dan hitam/ jutaan burung gagak/ bagai awan yang hitam) ada hal yang sangat dilebih-lebihkan sekali, yakni pada penggambaran lapar seperti burung gagak yang licik dan hitam, serta burung gagak tersebut menyerupai awan hitam. Semua orang mengetahui bahwa burung gagak adalah burung pemakan bangkai yang warnanya hitam. Cara penggambaran penyair tentang lapar seperti burung gagak tersebut sangat dilebih-lebihkan.

c. Kata Konkret

Kata konkret adalah kata-kata yang mampu memberikan pengimajian kepada pembaca. Kata konkret dapat dilakukan oleh seorang penyair dengan berusaha memberikan efek imaji (penggambaran) baik secara penglihatan, pendengaran, perasaan dan lain sebagainya kepada pembaca dengan tujuan agar pembaca dapat membayangkan secara jelas peristiwa atau keadaan yang dilukiskan oleh penyair. Adapun contoh puisi yang menggunakan kata konkret dapat dilihat pada puisi Acep Zamzam Noor berjudul "*Pasar Kumbangsari, Denpasar*".

Pasar Kumbangsari, Denpasar

*Mungkin bukan sinar rembulan
Yang menyalakan permukaan sungai
Tapi sepanjang jalan ke arah pasar
Bakul-bakul ikan, daging dan sayuran*

Sumber : Teknik Menulis Puisi (Sigit MangunWardoyo, M.Pd)

d. Citraan

1. Pengertian Citraan

Wachid dalam Sigit Mangun Wardoyo (2013:25) menyatakan bahwa “Citraan dinyatakan sebagai pengalaman indera dan merupakan bentuk bahasa yang dipergunakan untuk menyampaikan pengalaman indera tersebut”.

Sayuti dalam Sigit Mangun Wardoyo (2013:25) menyatakan bahwa “Citraan dapat dilihat dari dua sudut pandang. Pertama citraan dilihat dari sisi pembaca adalah pengalaman indera yang terbentuk dalam rongga imajinasi pembaca, yang ditimbulkan oleh sebuah kata atau rangkaian kata. Kedua citraan dilihat dari sisi penyair adalah bentuk bahasa (kata atau rangkaian kata) yang dipergunakan untuk menyampaikan pengalaman inderanya.

2. Jenis-jenis Citraan

a. Citraan Penglihatan

Citraan penglihatan menggunakan bahasa-bahasa yang mampu memberikan rangsangan indera penglihatan berupa sumber dan kualitas cahaya. Adapun contoh dari indera penglihatan yaitu :

KEBUNKU

Aneka ragam tanaman tumbuh

Kurawat penuh sungguh

Pagi-pagi burung bernyanyi

Ingatkan aku untuk menyirami

Sumber : Teknik Menulis Puisi (Sigit MangunWardoyo,M.Pd)

b. Citraan Pendengaran

Citraan pendengaran menggunakan bahasa-bahasa yang mampu memberikan rangsangan indera pendengaran berupa sumber dan kualitas bunyi suara. Pembaca

seolah-olah dapat menangkap makna yang ada di dalam puisi melalui kata-kata yang menggambarkan adanya suara. Adakalanya, penyair dengan sengaja menampilkan suara secara tertulis agar pembaca lebih memahami pesan yang hendak dimunculkan oleh pembaca. Hal itu dapat dilihat pada contoh berikut :

SUARA ITU

Tak-tik-tak, suara jam berdetak

Iringi aku yang tengah berlomba

Menggapai mimpi cita-cita

Suara itu terus berbunyi

Seakan mengajak aku terus memutar otak menggapai mimpi

Agar menjadi generasi yang kuat dan mandiri.

Sumber : Teknik Menulis Puisi (Sigit MangunWardoyo,M.Pd)

Puisi “Suara Itu” menyajikan citraan pendengaran dengan jelas. Larik /tak-tik-tak, suara jam berdetak/ menunjukkan kepada pembaca gambaran suasana yang lekat dengan indera pendengaran. Dari larik-larik tersebut tampak jelas pembaca akan menemukan suatu keadaan yang melibatkan indera pendengarannya.

c. Citraan Penciuman

Citraan penciuman menggunakan bahasa-bahasa yang mampu memberikan rangsangan indera penciuman berupa sumber dan kualitas bau. Adapun contoh puisi karya Amir Hamzah “Malam” yaitu :

Malam

.....

Lepas rangkum pandan wangi

Terserak harum pemuja rama

Hinggap mendekap kupu berahi

Berbuai-buai terlayang lena

.....

Sumber : Teknik Menulis Puisi (Sigit MangunWardoyo,M.Pd)

Dalam sajak tersebut, kita menemukan /”Lepas rangkum pandangan wangi/terserak harum pemuja rama”. Dalam ungkapan tersebut dijelaskan bahwa orang yang memuja Rama (salah satu tokoh pewayangan) memiliki keharuman seperti harumnya pandangan wangi. Hal ini berarti bahwa orang tersebut adalah orang yang suci dan bersih, sebagai ahli ritual dengan aroma wangi yang selalu menyertainya.

d. Citraan Peraba

Citraan peraba menggunakan bahasa-bahasa yang mampu memberikan rangsangan indera peraba atau sentuhan berupa sumber kualitas permukaan bahan. Adapun contoh puisi karya Acep Zamzam Noor berikut ini :

Lagu Bulan April

Karya : Acep Zamzam Noor

Semuanya, seperti cahaya langit musim semi yang megah

Kolam anggur tak habis-habisnya direguk bumi dahaga-

Rambutmu lebih halus dari lukisan atau puisi mana pun

Seperti anugerah bagi hamparan negeri yang penuh ciuman ini

Sumber : Teknik Menulis Puisi (Sigit MangunWardoyo,M.Pd)

Dalam sajak tersebut, citraan perabaan muncul dalam ungkapan “Rambutmu lebih *halus* dari lukisan atau puisi mana pun” sebagai penegas bahwa rambut yang halus seolah-olah dapat membayangkan bahwa rambut dari kata kau-lirik itu sangat lurus sehingga digambarkan dengan kata halus dan sangat lembut.

e. Citraan Suasana (pikiran)

Citraan suasana (pikiran) menggunakan bahasa-bahasa yang mampu memberikan asosiasi dan analogi pikiran. Kita dapat melihat hal itu dari puisi-

puisi yang terkenal. Adapun contoh puisi dari Chairil Anwar berjudul “ Derai Derai Cemara” berikut ini :

DERAI DERAI CEMARA

.....

*Aku sekarang orangnya bias tahan
Sudah berapa waktu bukan kanak lagi
Tapi dulu memang ada suatu bahan
Yang bukan dasar perhitungan kini
Hidup hanya menunda kekalahan
Tambah terasing dari cinta sekolah rendah
Dan tahu, ada yang tetap tidak terucapkan
Sebelum pada akhirnya kita menyerah.*

Sumber : Teknik Menulis Puisi (Sigit MangunWardoyo,M.Pd)

Dalam sajak tersebut, penyair hendak menampilkan hubungan antara pengalaman hidupnya dengan sebuah filosofi, yakni pada ungkapan “hidup hanya menunda kekalahan” sebagai proyeksi dari keadaan diri yang seolah-olah terus mengalami duka dari waktu ke waktu sehingga hidup hanya menunda kekalahan.

e. Versifikasi (Rima dan Ritma)

Versifikasi berkaitan dengan bunyi-bunyi yang diciptakan dari dalam puisi. Bunyi dalam puisi menghasilkan rima (persajakan) dan ritma. Bunyi-bunyi itulah yang kemudian disebut versifikasi. Rima adalah pengulangan bunyi dalam puisi untuk membentuk musikalitas atau orkestrasi.

Adapun ritma merupakan tinggi rendah, panjang pendek, keras lemahnya bunyi. Artinya bahwa ritma terkait erat dengan pembacaan puisi. Adapun contoh puisi yang berjudul “Sepisaupi” karya Sutardji Calzoum Bachri sebagai berikut :

SEPISAUPI

Sepisau luka sepisau duri
Sepikul dosa sepikau sepi
Sepisau duka serisau diri
Sepisau sepi sepisau nyanyi
Sepisaupa sepisaupi
Sepisapanya sepikau sepi
Sepisaupa sepisaupoi
Sepikul diri keranjang duri
Sepisaupa sepisaupi
Sepisaupa sepisaupi
Sepisaupa sepisaupi
Sampai pisau-Nya ke dalam nyanyi.

Sumber : Teknik Menulis Puisi (Sigit MangunWardoyo,M.Pd)

Dalam sajak berikut, dipenuhi dengan bunyi-bunyian yang sangat indah bila dibaca. Ada kesamaan bunyi yang apabila dibaca dengan mendengung, maka akan seperti mantra yang sedang dilantunkan. Puisi tersebut hanya bisa dimaknai dengan tepat manakali dibaca sebagai mantra yang mendengung dan dengan nada yang selaras.

f. Wujud visual (Tata wajah) Puisi

Tata wajah puisi atau wujud visual puisi adalah bentuk tampilan puisi yang ditulis oleh penyair. Wujud visual merupakan salah satu hal yang menjadi tanda kemampuan penyair dalam mengukuhkan pengalaman-pengalaman kemanusiaan dalam puisi yang ditulisnya. Wujud visual puisi merupakan salah satu teknik ekspresi seorang penyair dalam menuangkan gagasan idenya. Wujud visual puisi atau wujud visual memiliki beberapa fungsi antara lain sebagai pembeda karya sastra puisi dengan karya sastra lainnya, sebagai saran untuk menyampaikan

makna oleh penyair kepada pembacanya, memberikan petunjuk pembaca dalam memahami dan menghayati berbagai hal yang ingin dikomunikasikan oleh penyair dan memberikan petunjuk bagaimana membaca atau mendeklamasikan puisi secara tepat.

4.3.2. Struktur Batin

Struktur batin atau sering disebut sebagai hakikat puisi adalah unsur puisi yang mengacu kepada struktur dalam puisi yang bersangkutan. Struktur batin puisi meliputi beberapa hal sebagai berikut :

a. Tema

Tema atau idea atau gagasan adalah pokok persoalan yang dikemukakan suatu puisi. Tema ini menduduki tempat utama di dalam puisi. Hanya ada satu tema utama didalam satu puisi, walaupun puisi tersebut panjang atau sangat panjang. Biasanya tema utama ini didukung oleh tema-tema pendamping lainnya. Media yang dipakai untuk mengkomunikasikan tema puisi adalah bahasa.

b. Nada

Nada adalah bunyi yang memiliki getaran teratur tiap diksi. Nada adalah bunyi yang beraturan yang memiliki frekuensi tunggal tertentu. Nada dan suasana puisi saling berhubungan. Nada puisi menimbulkan suasana tertentu terhadap pembacanya. Nada duka yang diciptakan penyair dapat menimbulkan suasana iba dihati pembaca. Nada kritik yang diberikan penyair dapat menimbulkan suasana penuh pemberontakan bagi pembaca.

c. Suasana

Suasana adalah kondisi psikologi yang dirasakan oleh pembaca yang tercipta akibat adanya interaksi antara pembaca dengan puisi yang dibaca. Artinya setiap

puisi memiliki potensi untuk menciptakan suasana tersendiri dalam diri pembacanya ketika membaca dan menghayati puisi tersebut.

d. Amanat

Amanat adalah ajaran moral atau pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang melalui karyanya. Sebagaimana tema, amanat dapat disampaikan secara implisit yaitu dengan cara memberikan ajaran moral atau pesan dalam tingkah laku atau peristiwa yang terjadi pada tokoh menjelang cerita berakhir, dan dapat pula disampaikan secara eksplisit, yaitu dengan penyampaian seruan, saran, peringatan, nasehat, anjuran atau larangan yang berhubungan dengan gagasan utama cerita.

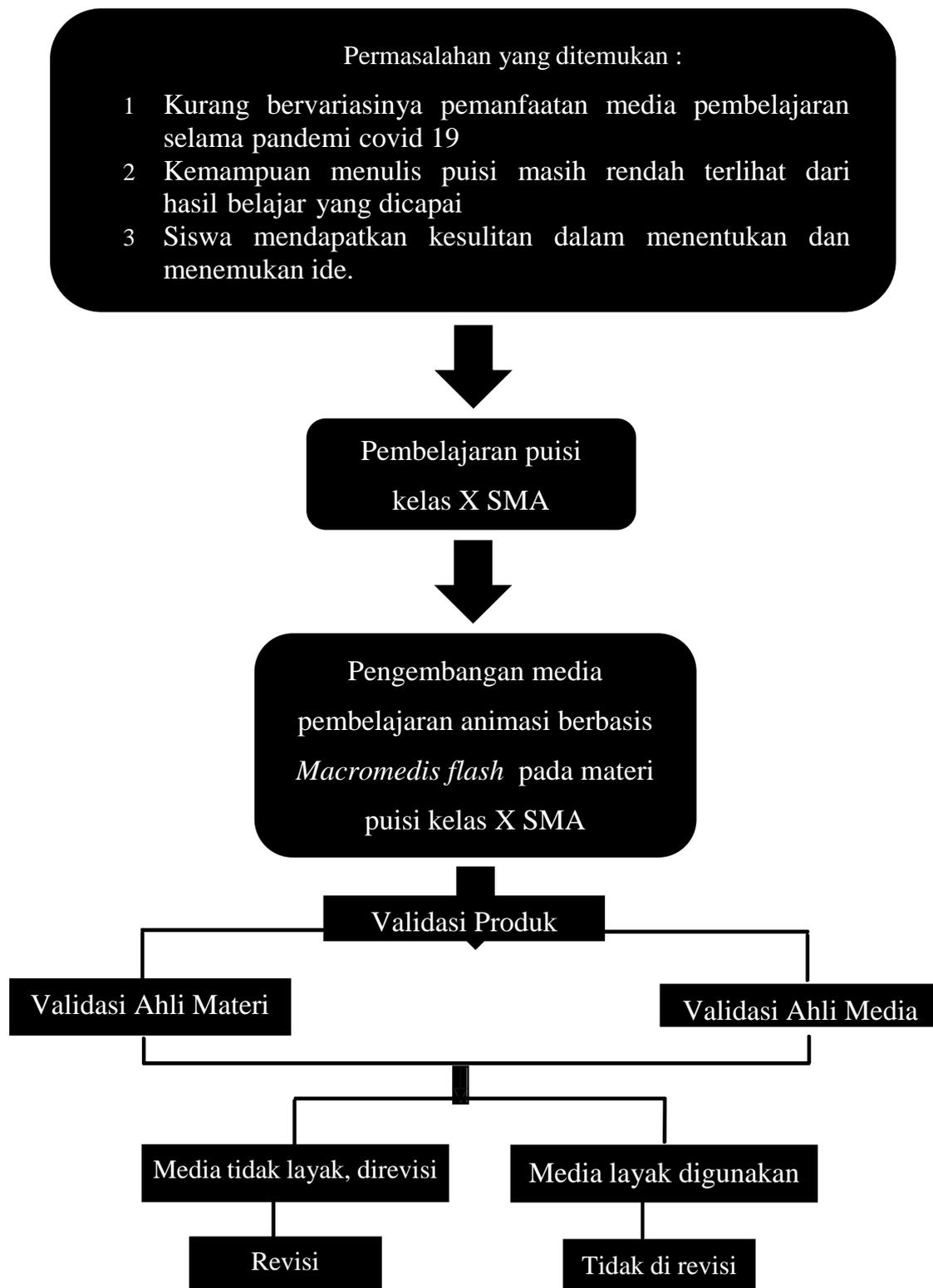
B. Kerangka Berpikir

Sugiyono (2013:91) “Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai masalah penting”.

Menulis dan menganalisis merupakan keterampilan yang harus dilatih. Melatih keterampilan menulis dan menganalisis, khususnya pada puisi tentu saja harus menarik minat siswa terlebih dahulu. Media adalah salah satu alternatif untuk menumbuhkan minat dan keinginan siswa untuk menulis. Di era teknologi dan informasi sekarang ini, media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* menjadi salah satu pilihan yang menarik untuk dikembangkan. Dari banyaknya aplikasi yang sudah berkembang, *Macromedia flash* adalah salah satu aplikasi yang dapat memuat animasi yang menarik dan merupakan salah satu pilihan yang menarik serta cocok untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran menulis puisi memperhatikan unsur pembangunnya. Namun, pengembangan media

pembelajaran akan menjadi kurang efektif apabila tidak disertai dengan metode pembelajaran didalamnya. Metode *Research and Development* yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penulis mengembangkan media pembelajaran animasi pada puisi berbasis *Macromedia flash* dengan metode *Research and Development*. Media pembelajaran ini, selain karena dapat digunakan dikelas dengan bimbingan guru, juga dapat digunakan oleh siswa secara mandiri. Penelitian pengembangan ini melalui beberapa tahapan yang tentunya menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangunnya. Tahapan yang dilalui yaitu, analisis kebutuhan, tahap pengembangan produk, validasi ahli, revisi produk. Sesuai alur penelitian validasi ahli akan dinilai oleh ahli materi dan ahli media yang menjadi penguji kevalidan dan kelayakan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Hadirnya media pembelajaran berbasis multimedia dengan aplikasi *Macromedia flash* ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber belajar yang lebih mudah dan efektif oleh siswa dan guru.



Gambar 3.
Kerangka Berpikir

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa diperlukan perubahan proses pembelajaran untuk lebih meningkatkan minat siswa karena biasanya di kelas guru masih menjadi titik pusat dalam suatu pembelajaran. Pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan. Maka, guru melakukan perubahan dengan menggunakan metode *Research and Development* dengan berbantuan aplikasi *Macromedia Flash* dalam pembelajaran menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangunnya agar siswa termotivasi untuk melaksanakan pembelajaran dikelas.

C. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang telah dilakukan berkaitan dengan bagaimana mendesain, mengembangkan, dan mengevaluasi suatu produk media pembelajaran. Adapun relevansinya dengan penelitian ini akan dijelaskan dalam uraian berikut ;

1. Mesia Jelita Purba. 2018 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Berbasis *Lectora Inspire* Kelas XI SMA Swasta Katholik Santa Maria Medan. Dalam hasil penelitiannya diperoleh antara lain : berdasarkan validasi dapat disimpulkan bahwa penilaian akhir dari ahli materi I dan II, rata-rata dari kualitas materi adalah 4,7 dengan tingkat kelayakan 93%. Dengan demikian aspek kualitas materi dari media pembelajaran dinyatakan layak. Berdasarkan penilaian akhir dari ahli materi I dan II rata-rata aspek isi pembelajaran dari media dinyatakan layak. Berdasarkan penelitian akhir ahli media terhadap aspek tampilan adalah 4,3 dengan tingkat kelayakan 87%. Dengan demikian aspek tampilan dari media dinyatakan layak.

Berdasarkan penilaian akhir aspek pemrograman dari media dinyatakan layak. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran menulis teks eksplanasi berbasis *lectora inspire* kelas XI SMA Swasta Katholik Santa Maria Medan layak untuk digunakan.

2. Josua Nababan. 2018 yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk VCD (Video Compact Disk) untuk menulis pantun siswa kelas VII SMP Tanjung Morawa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran dalam bentuk VCD (Video Compact Disk) untuk menulis pantun siswa kelas VII SMP Tanjung Morawa Bersubsidi Tahun Pembelajaran 2018/2019 tergolong dalam kategori “Sangat Baik”. Dapat dilihat dari hasil rata-rata penilaian tim ahli materi yang memperoleh skor 90,9% yang dapat dikategorikan sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari kelayakan isi materi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa. Hasil penelitian dari tim ahli desain media pembelajaran memperoleh skor 80,57% yang dikategorikan sangat baik. Dan hasil penilaian dari materi selaku guru bidang studi memperoleh skor 86,76% yang dikategorikan sangat baik. Dan diperkuat dari hasil uji coba produk pada uji coba kelompok kecil yang mencapai skor 86,11% yang dikategorikan sangat baik dan uji coba kelompok besar yang memperoleh skor 89,12% yang dikategorikan sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk VCD (Video Compact Disk) untuk menulis pantun siswa kelas VII SMP Tanjung Morawa Bersubsidi yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternative dalam pembelajaran.

3. Tiara Dewita. 2015 yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran menulis puisi berbasis *LECTORA INSPIRE* dengan metode *SELF DIRECTED LEARNING* untuk siswa kelas VIII SMP NEGERI 3 Jetis Bantul”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan baik dan layak untuk digunakan berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Hasil validasi materi dari aspek kualitas materi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 82% dengan rerata 4.1, sedangkan dari isi pembelajaran adalah 78% dengan nilai rerata 3.9. Hasil validasi media menunjukkan tingkat kelayakan aspek tampilan media pembelajaran sebesar 72% dengan rerata 3.6, sedangkan untuk aspek pemrograman media sebesar 80% dengan rerata 4.0. Produk media ini secara ilmiah terbukti dapat diterima dan diaplikasikan dalam pembelajaran, khususnya menulis puisi.