

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan. Pendidikan memegang peranan penting dalam proses meningkatkan kualitas sumber daya manusia karena pendidikan merupakan suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri agar dapat mencipatkan sumber daya manusia yang berkualitas yang akan memberikan pengaruh terhadap kemajuan pembangunan bangsa.

Pendidik harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, Hamalik mengatakan bahwa media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, seluk-beluk proses pembelajaran, hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan, nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran, pemilihan dan penggunaan media pendidikan, berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, usaha inovasi dalam media pendidikan.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan harus mendorong manusia untuk terlibat dalam proses mengubah kehidupan ke arah yang lebih baik,

mengembangkan kepercayaan diri sendiri, mengembangkan rasa ingin tahu serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya sepanjang hayat.

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

Salah satu faktor dalam keberhasilan proses pembelajaran tersebut adalah guru. Guru yang berkualitas akan menghasilkan pembelajaran yang berkualitas. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi saat ini, guru memiliki tantangan untuk dapat menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam sistem pembelajaran sehingga pembelajaran dapat lebih menarik dan menyenangkan. Bahasa Indonesia merupakan salah satu dari hasil kebudayaan yang juga dijadikan sebagai mata pelajaran di berbagai tingkatan sekolah termasuklah di kalangan Sekolah Menengah Atas.

Bahasa Indonesia tidak terlepas dari kesusastraan, karena bahasa Indonesia merupakan wujud dari kesusastraan atau karya sastra itu sendiri. Mempelajari, Bahasa Indonesia mempunyai hubungan yang sangat erat dengan kesusastraan atau karya sastra. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah terutama pada Sekolah Menengah Atas (SMA) diharapkan dapat menjadi wadah dan wahana bagi peserta didik untuk mempelajari Bahasa Indonesia secara mendalam sekaligus mempelajari

tentang sastra, serta prospek perkembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di kehidupan sehari-hari.

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

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

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

Selama ini siswa sulit untuk menuangkan ide atau gagasan yang dimiliki dalam bentuk puisi karena tidak memahami unsur-unsur pembangun puisi adapun

penyebabnya antara lain berhubungan dengan guru, siswa maupun bahan ajar. Salah satunya disebabkan bahan ajar yang terlalu minim dan kurang efektif bagi siswa sehingga kemampuan dalam menulis teks puisi juga ikut menurun.

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

Terdapat sejumlah alasan mengapa guru perlu untuk mengembangkan bahan ajar. Berdasarkan lampiran Permendiknas nomor 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi, guru sebagai pendidik profesional diharapkan memiliki kemampuan mengembangkan bahan ajar sesuai dengan mekanisme yang ada dengan memerhatikan karakteristik dan lingkungan sosial peserta didik.

Sejalan dengan itu, Thamrin (2014:91) mengungkapkan “Ada tiga alasan yang menjadi pertimbangan pengembangan bahan ajar, yaitu: pertama, ketersediaan bahan ajar yang sesuai masalah tuntutan kurikulum. Kedua, ketersediaan bahan ajar sesuai dengan karakteristik peserta didik. Ketiga, ketersediaan bahan ajar sesuai dengan tuntutan pemecahan belajar.”

Benime merupakan sebuah aplikasi Whiteboard Animation Creator yang dikembangkan oleh Banzeveen tercantum dengan katagori seni dan desain. Program aplikasi ini bersifat online yang ada di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran. Kelebihan yang

dimiliki oleh *Benime* ini iyalah mudah digunakan karena hasil akhirnya berupa video serta kemudahan membuat animasi-animasi yang dapat menarik minat siswa. Ada beberapa pilihan animasi yang sudah ada di aplikasi *Benime* ini sehingga kita tidak perlu lagi membuat animasi secara manual dan lengkapkn animasi yang dapat menunjang pembuatan video animasi pembelajaran yang menarik dan lucu. Salah satu pengembangan media pembelajaran yang digunakan adalah *Benime*.

Wahyuningsih D, & Suyantiningsih, S (2020:109) menyatakan bahwa penggunaan *Benime* akan membawa lebih banyak manfaat bagi guru dan siswa. Salah satu kelebihan dari *Benime* dalam proses pembelajaran yang disajikan menjadi lebih menarik membantu memuaskan perhatian peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung sehingga pesan dapat tersampaikan dengan efektif.

Ada beberapa manfaat media pembelajaran menurut Nurrita Teni (2018:117) yaitu pertama, memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kedua, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yakni:

1. Pendidik belum menggunakan materi bahan ajar menulis puisi menggunakan media pembelajaran *Benime*
2. Belum menggunakan manfaat variasi media pembelajaran yang digunakan guru di dalam kelas, dalam pengembangan menulis puisi
3. Media pembelajaran dapat di kembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya menulis puisi berbasis *Benime*

C. Pembatasan Masalah

Arikunto (2006:55), menyatakan bahwa “Batasan masalah adalah rancangan penelitian untuk pedoman kerja bagi peneliti sendiri dan bagi orang lain yang akan membantu untuk mengerjakan penelitian.”Batasan masalah perlu dilakukan dalam suatu penelitian. Hal ini dimaksudkan untuk menciptakan hasil yang lebih baik dan terperinci, serta dapat dipertanggung jawabkan agar peneliti terhindar dari kesimpang siuran dalam proses pelaksanaan penelitian. Agar penelitian ini lebih fokus dan mencapai tujuan, jadi peneliti membatasi masalah penelitian ini pada :

1. Bahan ajar pada materi teks puisi yakni di bagian pengetahuan tepatnya pada KD 3.17 Menganalisis unsur pembangun puisi dan KD 4.17 Menulis Puisi dengan Memerhatikan Unsur Pembangunnya
2. Bahan ajar yang dikembangkan yaitu menulis puisi yang menggunakan bantuan Aplikasi *Benime*
3. Peneliti melakukan penelitian di sekolah SMK Kelas X Musda Perbaungan

E. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar menulis puisi berbantuan aplikasi *Benime* untuk meningkatkan pemahan pada siswa SMK kelas X Musda Perbaungan ?
2. Bagaimana validasi ahli materi dan ahli desain pada pengembangan bahan ajar menulis puisi berbantuan aplikasi *Benime* untuk meningkatkan pemahaman pada siswa SMK kelas X Musda Perbaungan ?
3. Bagaimana kelayakan dan keefektifan pada pengembangan bahan ajar menulis puisi berbantuan aplikasi *Benime* untuk meningkatkan pemahan pada siswa SMK kelas X Musda Perbaungan ?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari dilakukannya penelitian pembangunan ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar menulis puisi berbantuan aplikasi *Benime* untuk meningkatkan pemahan pada siswa SMK kelas X Musda Perbaungan.
2. Mendeskripsikan validitas peserta didik pengembangan bahan ajar menulis Puisi berbantuan aplikasi *Benime* untuk meningkatkan pemahan pada siswa SMK kelas X Musda Perbaungan.
3. Mendeskripsikan kelayakan dalam pengembangan bahan ajar menulis Puisi berbantuan aplikasi *Benime* untuk meningkatkan pemahan pada siswa SMK kelas X Musda Perbaungan.

E. Manfaat Penelitian

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

Manfaat teoritis merupakan manfaat jangka panjang dalam pengembangan teori pembelajaran :

1. Manfaat Teoritis

- a. Manfaat secara teoritis adalah manfaat pengembangan keilmuan atau untuk menambah khazanah ilmu pengetahuan.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya media pembelajaran yang telah tersedia dan dapat dijadikan sumber belajar yang efektif sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

2. Manfaat Praktis

Sedangkan manfaat praktis memberikan dampak secara langsung terhadap komponen-komponen pembelajaran.

- a. Bagi siswa, dapat menambah ilmu pengetahuan siswa tentang media pengembangan bahan ajar menulis puisi berbantuan aplikasi *Benime* untuk meningkatkan pemahaman pada siswa SMK kelas X Musda Perbaungan
- b. Bagi guru, media pembelajaran menulis puisi dapat dijadikan sebagai bahan ajar yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kreativitas pengajaran.
- c. Bagi sekolah, pengembangan bahan ajar menulis puisi berbantuan aplikasi *Benime* untuk meningkatkan minat belajar bagi siswa tersebut.
- d. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan/pengalaman sebagai bekal untuk menjadi seorang guru Bahasa Indonesia profesional yang mampu mengembangkan media pembelajaran terutama media belajar menulis puisi

- e. Manfaat bagi pembaca, penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan yang membutuhkan referensi dan yang ingin melakukan penelitian yang sejenis.

BAB II

KAJIAN TEROTIS DAN KERANGKA KONSEPTUAL

A. Kajian Teoritis

Landasan yang dipakai dalam penelitian ini terpacu dari beberapa teori yang berkaitan dengan masalah yang akan dikaji. Teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini berkaitan dengan permasalahan pengembangan bahan ajar menulis puisi, keterampilan menulis puisi.

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

1. Pengembangan Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

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

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

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

Pengertian ini menggambarkan bahwa suatu bahan ajar hendaknya dirancang dan ditulis dengan kaidah instruksional karena akan digunakan oleh guru untuk membentuk dan menunjang proses pembelajara. Berdasarkan pengertian bahan ajar diatas, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah sesuatu yang berisikan informasi dan pengetahuan untuk dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran.

b. Fungsi bahan ajar

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

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

1. Pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa.
2. Pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari atau dikuasai.
3. Alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.

Fungsi bahan ajar, bagi guru juga dikemukakan Depdiknas (2008:7):

1. Bahan ajar sebagai pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitas dalam pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada peserta didik.
2. Bahan ajar sebagai pedoman bagi peserta didik dalam pembelajaran, sekaligus merupakan substansi yang seharusnya dipelajari atau dikuasai.

3. Bahan ajar sebagai alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil pembelajaran.

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

c. Prinsip Penyusunan Bahan Ajar

Depdiknas (2008:10) mengungkapkan “pengembangan bahan ajar hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran berikut:

1. Mulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dari yang konkret untuk memahami yang abstrak.
2. Pengulangan memperkuat pemahaman.
3. Umpan balik positif memberikan penguatan terhadap pemahaman siswa
4. Motivasi yang tinggi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar
5. Mencapai tujuan dan
6. Mengetahui hasil yang dicapai

Panne, Paulina Purwanto (2004:54) mengemukakan “Penyusunan bahan ajar dapat dilakukan melalui beragam cara, dari yang termurah sampai yang termahal, dari yang paling sederhana sampai yang tercanggih.”

Secara umum ada tiga cara yang dapat ditempuh dalam menyusun bahan ajar, yaitu:

1) Menulis sendiri

Bahan ajar dapat ditulis sendiri oleh guru sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain ditulis sendiri, guru dapat berkolaborasi dengan guru lain untuk menulis bahan ajar secara kelompok, dengan guru-guru bidang studi sejenis, baik dalam satu sekolah atau tidak. Penulisan juga dapat dilakukan bersama pakar, yang memiliki keahlian dibidang ilmu tertentu. Disamping itu penguasaan bidang ilmu, untuk dapat menulis sendiri bahan ajar, diperlukan kemampuan menulis sesuai dengan prinsip-prinsip instruksional. Penulisan bahan ajar selalu berlandaskan pada kebutuhan siswa, meliputi kebutuhan pengetahuan, keterampilan, bimbingan, latihan, dan umpan balik. Untuk itu dalam menulis bahan ajar didasarkan pada, Analisis materi pada kurikulum, rencana atau program pengajaran, dan silabus yang telah disusun.

2) Pengemasan kembali informasi

Dalam pengemasan kembali informasi, penulis tidak menulis bahan ajar sendiri diawal (from scracich), tetapi penulis memanfaatkan buku-buku teks dan informasi yang sudah ada untuk dikemas kembali sehingga berbentuk bahan ajar yang memenuhi karakteristik bahan ajar yang baik, dan dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses instruksional. Bahan ajar atau informasi yang sudah ada di pasaran dikumpulkan berdasarkan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

Kemudian ditulis kembali dengan gaya bahasa yang sesuai untuk menjadi bahan ajar, juga diberi tambahan kompetensi atau keterampilan yang akan dicapai, bimbingan belajar, latihan, tes, serta umpan balik agar mereka dapat mengukur sendiri kompetensinya yang telah dicapai. Keuntungannya, cara ini lebih cepat diselesaikan dibandingkan menulis sendiri. Sebaliknya memperoleh ijin dari pengarang buku aslinya.

3) Penataan informasi

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

Andi Prastowo (2013:317) menjelaskan ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam penyusunan bahan ajar atau materi pembelajaran. Prinsip-prinsip dalam pemilihan materi pembelajaran meliputi prinsip relevansi, konsistensi, dan kecukupan.

Ketiga penerapan prinsip-prinsip tersebut dipaparkan sebagai berikut:

1. Prinsip relevansi, artinya keterkaitan. Materi pembelajaran hendaknya relevan atau ada hubungannya dengan pencapaian SK dan KD. Cara termudah ialah dengan mengajukan pertanyaan tentang kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa.
2. Prinsip konsistensi, artinya keajegan. Jika kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa empat macam, maka bahan ajar yang harus diajarkan juga harus empat macam.
3. Prinsip kecukupan, artinya materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu siswa menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak.

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

Karakteristik bahan aja juga dikemukakan oleh Tarigan (2014:267) yaitu :

1. mencerminkan satu sudut pandang yang modern atas mata pelajaran dan penyajiannya,
2. menyediakan satu sumber yang teratur dan bertahap,
3. menyajikan pokok masalah yang kaya dan serasi,
4. menyajikan aneka model, metode, dan sarana pengajaran,
5. menyajikan fiksasi awal bagian tugas dan latihan,
6. menyajikan sumber bahan evaluasi dan remedial.

Sehorling dan Batchelder dalam Muslich (2010: 54) bahwa ada empat karakteristik bahan ajar yang baik yaitu memuat bagian seperti :

1. direkomendasikan oleh guru-guru yang berpengalaman sebagai buku teks yang baik.
2. bahan ajarnya sesuai dengan tujuan pendidikan, kebutuhan siswa, dan kebutuhan masyarakat.
3. cukup banyak memuat teks bacaan, bahan *drill* dan latihan/tugas.
4. membuat ilustrasi yang membantu siswa belajar

Secara umum bahan ajar menurut Muslich (2010: 60) merupakan karya ilmiah, oleh sebab itu keduanya memiliki kesamaan, yaitu terlihat pada

1. dari segi isi bahan ajar berisi serangkaian pengetahuan atau informasi yang bisa dipertanggung jawabkan keilmiahannya.
2. dari segi sajian materi yang terdapat dalam bahan ajar diuraikan mengikuti pola penalaran tertentu.

3. dari segi format bahan ajar mengikuti konvensi buku ilmiah, baik pola penulisan, pola pengutipan, pola pembagian, maupun pola pembahasannya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bahan ajar yang dikembangkan harus sesuai dengan peraturan yang berlaku sebagai buku pendidikan yang memainkan peranan penting dalam pembelajaran. Bahan ajar dengan kemampuan siswa dan guru maka diharapkan program pembelajaran dapat dilaksanakan lebih teratur karena guru sebagai pelaksanaan pendidikan dan memperoleh pedoman pembelajaran materi yang jelas.

d. Tujuan penulisan bahan ajar

Kurniasih (2014: 85) mengemukakan pendapat bahwa panduan membuat buku bahan ajar pada prinsipnya dengan membuat buku-buku ilmiah populer lainnya karena buku pelajaran adalah bahan atau materi pelajaran yang dituangkan secara tertulis dalam bentuk buku dan digunakan sebagai bahan pelajaran dan menjadi sumber informasi bagi siswa. Penulisan buku bahan ajar adalah dalam rangka memenuhi kebutuhan siswa bertujuan untuk:

1. Menyediakan buku sesuai dengan kebutuhan siswa, serta tuntutan sebagai perkembangan teknologi atau kurikulum.
2. Mendorong penulis atau guru untuk berkreasi dan kreatif membagikan ilmunya kepada siswa dan masyarakat.
3. Mendorong penulis atau guru untuk membagikan ilmu dan pengetahuannya sesuai dengan kriteria tuntutan buku sesuai

kurikulum yang berlaku dan layak terbit mencakup substansi, bahasa dan potensi pasar.

4. Mendukung penulis atau guru menerbitkan buku sebagai pemenuhan angka kredit yang telah ditentukan pemerintah.

Prastowo (2011: 26) mengemukakan pendapat mengenai tujuan pembuatan bahan. Tujuan pembuatan bahan ajar menurut Prastowo adalah sebagai berikut:

1. Membantu siswa dalam mempelajari sesuatu.
2. Menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar, sehingga mencegah timbulnya rasa bosan pada siswa.
3. Memudahkan siswa dalam melaksanakan pembelajaran
4. Agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.

Abdul Majid (2015:15) bahan ajar disusun dengan memiliki beberapa tujuan. Adapun tujuan-tujuan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Membantu siswa dalam mempelajari sesuatu.
2. Menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar.
3. Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.
4. Agar kegiatan pembelajaran menjadi menarik.

Menurut pendapat diatas dapat di simpulkan bahwa tujuan bahan ajar adalah untuk membantu peserta didik dan guru harus bisa mengikuti belajar mengajar secara kondusif agar membantu mereka belajar secara baik nantinya.

2. Jenis bahan ajar yang digunakan

1. Modul

a. Pengertian modul

Daryanto (2013: 9), modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, di dalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik. Modul minimal memuat tujuan pembelajaran, materi/substansi belajar dan evaluasi. Modul berfungsi sebagai sarana belajar yang bersifat mandiri, sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan masing-masing.

Prastowo (2011: 106) Menyatakan modul sebagai sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar mereka dapat belajar sendiri (mandiri) dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari pendidik.

Surahman (2011: 105) Menyatakan bahwa modul merupakan satu program pembelajaran terkecil yang dapat dipelajari oleh peserta didik secara perorangan setelah peserta didik menyelesaikan satu satuan dalam modul.

Dari beberapa pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa modul adalah sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat pengetahuan

dan usia mereka, agar mereka dapat belajar secara mandiri atau dengan bimbingan yang minimal dari pendidik.

b. Karakteristik modul

Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan (2008:4) Menyatakan modul yang dikembangkan harus memiliki karakteristik yang diperlukan sebagai modul agar mampu menghasilkan modul yang mampu meningkatkan motivasi penggunaannya. Modul yang akan dikembangkan harus memperhatikan lima karakteristik sebuah modul yaitu *self instruction*, *self contained*, *stand alone*, *adaptif*, dan *userfriendly*.

1. *Self Instruction*, siswa dimungkinkan belajar secara mandiri dan tidak tergantung pada pihak lain. *Self Instruction* dapat terpenuhi jika modul tersebut: memuat tujuan pembelajaran yang jelas; materi pembelajaran dikemas dalam unit-unit kegiatan yang kecil/spesifik; ketersediaan contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran; terdapat soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya; kontekstual; bahasanya sederhana dan komunikatif; adanya rangkuman materi pembelajaran; adanya instrumen penilaian mandiri (*self assessment*); adanya umpan balik atas penilaian siswa; dan adanya informasi tentang rujukan.
2. *Self Contained*, seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan termuat dalam modul tersebut. Karakteristik ini memberikan

kesempatan kepada siswa untuk mempelajari materi pembelajaran secara tuntas.

3. *Stand Alone*, modul yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain. Siswa tidak perlu bahan ajar lain untuk mempelajari atau mengerjakan tugas pada modul tersebut.
4. Adaptif, modul tersebut dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, fleksibel/luwes digunakan diberbagai perangkat keras (*hardware*). Modul yang adaptif adalah jika modul tersebut dapat digunakan sampai kurun waktu tertentu.
5. *User Friendly*, modul memiliki instruksi dan paparan informasi bersifat sederhana, mudah dimengerti, serta menggunakan istilah yang umum digunakan. Penggunaan bahasa sederhana dan penggunaan istilah yang umum digunakan merupakan salah satu bentuk *user friendly*.

Nana sudjana & Ahmad Rivai (2013: 133), menyatakan bahwa modul mempunyai beberapa karakteristik yaitu :

1. Bentuk unit pengajaran kegiatan tekecil dan lengkap.
2. Berisi rangkaian kegiatan belajar yang dirancang secara sistematis.
3. Berisi tujuan belajar yang dirumuskan secara jelas dan khusus.
4. Memungkinkan peserta didik belajar mandiri.

5. Merupakan realisasi perbedaan individual serta perwujudan pengajaran individual.

Slameto, (2010:180) Menyatakan setiap kegiatan belajar mengajar diperlukan suatu media maupun bahan ajar yang menunjang peserta didik untuk lebih memahami suatu materi secara lebih mudah dan efektif. Bahan ajar secara umum merupakan segala bentuk barang yang digunakan untuk membantu pendidik atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang disusun secara rinci dan sistematis dengan tujuan merencanakan dan memaparkan penerapan pembelajaran, salah satunya yaitu modul

Sesuai karakteristik dalam penulisan modul yang dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik sebuah modul adalah jelas dan mudah dipahami, memuat uraian materi pembelajaran secara lengkap dan utuh, memiliki sumber yang jelas, memuat tujuan pembelajaran, bersahabat, dan adaptif sehingga dapat digunakan belajar secara mandiri.

c. Prosedur penulisan modul

Depdiknas (2008:12) Menyatakan bahwa prosedur penulisan modul merupakan proses pengembangan modul yang dilakukan secara sistematis. Penulisan modul dilakukan dengan prosedur sebagai berikut:

- a. Analisis kebutuhan modul Analisis kebutuhan modul merupakan kegiatan menganalisis kompetensi untuk

menentukan jumlah dan judul modul yang dibutuhkan dalam mencapai suatu kompetensi tertentu. Berikut ini langkah-langkah dalam menganalisis kebutuhan modul yaitu;

1. Menetapkan terlebih dahulu kompetensi yang terdapat di dalam garis-garis besar program pembelajaran yang akan dikembangkan menjadi modul.
 2. Mengidentifikasi dan menentukan ruang lingkup unit dan kompetensi yang akan dicapai.
 3. Mengidentifikasi dan menentukan pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang disyaratkan.
- d) Menentukan judul modul yang akan dikembangkan.

b. Penyusunan draf

Penyusunan draf merupakan proses pengorganisasian materi pembelajaran dari satu kompetensi atau sub kompetensi ke dalam satu kesatuan yang sistematis. Penyusunan draf ini dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menetapkan judul modul.
2. Menetapkan tujuan akhir yang akan dicapai siswa setelah selesai mempelajari modul.
3. Menetapkan kemampuan yang spesifik yang menunjang tujuan akhir.
4. Menetapkan outline (garis besar) modul.
5. Mengembangkan materi pada garis-garis besar.

6. Memeriksa ulang draf modul yang dihasilkan.
7. Menghasilkan draf modul I

Depdiknas (2008:11) dalam buku Panduan Pengembangan Bahan Ajar diungkapkan bahwa ada enam prinsip pembelajaran yang perlu diperhatikan untuk penyusunan bahan ajar, diantaranya yaitu :

Prinsip pertama dalam penyusunan bahan ajar adalah disusun mulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dari yang konkret untuk memahami yang abstrak. Siswa akan lebih mudah memahami suatu konsep tertentu apabila penjelasan dimulai dari yang mudah atau yang konkret, sesuatu yang nyata ada di lingkungan mereka. Pengulangan akan memperkuat pemahaman merupakan prinsip kedua. Dalam pembelajaran, pengulangan sangat dibutuhkan agar siswa lebih memahami suatu konsep. Artinya, walaupun maksudnya sama, suatu informasi yang diulang-ulang akan lebih berbekas pada ingatan siswa. Dalam penyusunan bahan ajar umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman siswa. sebaliknya, respon negatif akan mematahkan semangat siswa. Untuk itu, jangan lupa memberikan umpan balik positif terhadap hasil kerja siswa. Motivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar. Seseorang siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan berhasil dalam belajar. Oleh karena itu, salah satu tugas

guru dalam melaksanakan pembelajaran adalah memberikan dorongan (motivasi) agar siswa mau belajar. Pembelajaran merupakan suatu proses yang bertahap dan berkelanjutan. Untuk mencapai suatu kompetensi yang tinggi perlu dibuatkan tujuan. Untuk itu guru harus menyusun tujuan pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa. Dalam penyusunan bahan ajar, mengetahui hasil yang telah dicapai akan mendorong siswa untuk terus mencapai tujuan. Dalam pembelajaran, setiap anak akan mencapai tujuan tersebut, dengan kecepatannya sendiri-sendiri, namun mereka semua akan sampai pada tujuan meskipun dengan waktu yang berbeda-beda. Inilah sebagian dari prinsip belajar tuntas.

d. Tujuan Pembelajaran Menggunakan Modul

Mulyasa (2010: 43), tujuan utama dari modul adalah untuk meningkatkan efisien dan efektivitas pembelajaran, baik waktu, dana fasilitas, maupun tenaga guna mencapai tujuan secara optimal.

Sanjaya (2009 : 156), dalam sebuah modul minimal berisi tentang:

1. Tujuan yang harus dicapai, yang biasanya dirumuskan dalam bentuk perilaku yang spesifik sehingga keberhasilannya dapat diukur.
2. Petunjuk penggunaan yakni petunjuk bagaimana siswa belajar modul.
3. Kegiatan belajar, berisi tentang materi yang harus dipelajari oleh siswa.

4. Rangkuman materi, yakni garis-garis besar materi pelajaran.
5. Tugas dan latihan.
6. Sumber bacaan, yakni buku-buku bacaan yang harus dipelajari untuk mempelajari untuk memperdalam dan memperkaya wawasan.
7. Item-item tes, soal-soal yang harus dijawab untuk melihat keberhasilan siswa dalam penguasaan materi pelajaran.
8. Kriteria keberhasilan, yakni rambu-rambu keberhasilan siswa dalam mempelajari modul.
9. Kunci jawaban.

Sukiman (2012: 133), untuk memenuhi karakter *self instructional*, modul harus memenuhi beberapa kriteria sebagai berikut :

1. Merumuskan standar kompetensi dan kompetensi dasar dengan jelas.
2. Mengemas materi pembelajaran ke dalam unit-unit kecil/spesifik sehingga memudahkan peserta didik belajar secara tuntas.
3. Menyediakan contoh dan ilustrasi pendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran.
4. Menyajikan soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang memungkinkan peserta didik memberikan respons dan mengukur penguasaannya.
5. Kontekstual, yakni materi-materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan lingkungan peserta didik.
6. Menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif.

7. Menyajikan rangkuman materi pembelajaran.
8. Menyajikan instrumen penilaian (assessment), yang memungkinkan peserta didik melakukan self assessment.
9. Menyajikan umpan balik atas penilaian peserta didik, sehingga peserta didik mengetahui tingkat penguasaan materi.
10. Menyediakan informasi tentang rujukan yang mendukung materi didik.

Modul harus disusun secara efektif dan terperinci sebagai pegangan bahan belajar dalam proses pembelajaran. Penulisan modul yang baik yaitu modul yang bisa membuat siswa bergairah dalam belajar dengan menyajikan materi sesuai dengan minat dan kemampuannya. Inti dari dibuatnya modul agar supaya siswa lebih leluasa dalam belajar walaupun tidak dilingkungan sekolah dan dengan atau tanpa didampingi oleh guru.

e. Pengembangan Modul

Nasution (2003:22), Pengembangan modul harus mengikuti beberapa langkah yang sistematis seperti sebagai berikut:

1. Tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas, spesifik, dalam bentuk perilaku siswa yang dapat diamati dan diukur. Urutan tujuan-tujuan tersebut yang menentukan langkah-langkah yang diikuti dalam modul.
2. Tes diagnostik untuk mengukur latar belakang siswa, pengetahuan dan kemampuan yang mereka miliki sebagai prasyarat untuk mempelajari modul.

3. Adanya butir test dengan tujuan-tujuan modul.
 4. Menyusun alasan pentingnya modul bagi siswa.
 5. Kegiatan-kegiatan belajar direncanakan untuk membantu dan membimbing siswa agar mencapai kompetensi sebagaimana dirumuskan dalam tujuan.
 6. Menyusun post-test untuk mengukur hasil belajar siswa.
 7. Menyiapkan sumber-sumber belajar yang terbuka bagi siswa setiap waktu memerlukannya.
- f. Unsur-unsur Modul

Secara teknis modul disusun dalam empat unsur, yaitu:

- a. Judul Modul, Judul modul berisi nama modul dari mata kuliah tertentu.
- b. Petunjuk umum, Dalam petunjuk umum ini menjelaskan tentang langkah-langkah yang ditempuh dalam pembelajaran, yaitu kompetensi dasar, pokok bahasan, indikator pencapaian, referensi (diisi dengan sumber buku yang digunakan), strategi pembelajaran, menjelaskan pendekatan, metode dan langkah-langkah dalam proses pembelajaran, lembar kegiatan pembelajaran, petunjuk bagi peserta didik untuk memahami langkah- langkah materi, evaluasi.
- c. Materi Modul Berisi penjelasan terperinci tentang materi pada setiap pertemuan.
- d. Evaluasi semester Evaluasi ini terdiri dari evaluasi akhir semester dengan tujuan mengukur kompetensi peserta didik sesuai dengan yang diberikan.

g. struktur Penulisan Modul

Penstrukturan modul bertujuan untuk memudahkan peserta belajar mempelajari materi. Satu modul dibuat untuk mengajarkan suatu materi yang spesifik supaya peserta belajar mencapai kompetensi tertentu. Modul juga membantu pendidik untuk lebih aktif menghidupkan suasana dalam pembelajaran. Selanjutnya Struktur penulisan suatu modul sering dibagi menjadi tiga bagian, seperti terlihat pada bagan berikut:

a) Bagian Pembuka

1. Judul

Judul modul perlu menarik dan memberi gambaran tentang materi yang dibahas.

2. Daftar isi

Daftar isi menyajikan topik-topik yang dibahas. Topik-topik tersebut diurutkan berdasarkan urutan kemunculan dalam modul. Pembelajar dapat melihat secara keseluruhan, topik-topik apa saja yang tersedia dalam modul. Daftar isi juga mencantumkan nomor halaman untuk memudahkan pembelajar menemukan topik.

3. Peta Informasi

Modul perlu menyertakan peta Informasi. Pada daftar isi akan terlihat topik apa saja yang dipelajari, tetapi tidak terlihat kaitan antar topik tersebut. Pada peta informasi akan diperlihatkan kaitan antar topik-topik dalam modul.

4. Daftar Tujuan Kompetensi

Penulisan tujuan kompetensi membantu pembelajar untuk mengetahui pengetahuan, sikap, atau keterampilan apa yang dapat dikuasai setelah menyelesaikan pelajaran.

5. Tes Awal

Pembelajar perlu diberi tahu keterampilan atau pengetahuan awal apa saja yang diperlukan untuk dapat menguasai materi dalam modul. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan pretes. Pretes bertujuan untuk memeriksa apakah pembelajar telah menguasai materi prasyarat untuk mempelajari materi modul.

b. Bagian Inti

1. Pendahuluan/Tinjauan Umum Materi

Pendahuluan pada suatu modul berfungsi untuk;

2. memberikan gambaran umum mengenai isi materi modul.
3. meyakinkan pembelajar bahwa materi yang akan dipelajari dapat bermanfaat bagi mereka.
4. meluruskan harapan pembelajar mengenai materi yang akan dipelajari.
5. mengaitkan materi yang telah dipelajari dengan materi yang akan dipelajari.
6. memberikan petunjuk bagaimana mempelajari materi yang akan disajikan. Dalam pendahuluan dapat saja disajikan peta informasi mengenai materi yang akan dibahas dan daftar tujuan kompetensi yang Uraian materi merupakan

penjelasan secara terperinci tentang materi pembelajaran yang disampaikan dalam modul.

7. Rangkuman

Rangkuman merupakan bagian dalam modul yang menelaah hal-hal pokok dalam modul yang telah dibahas.

Rangkuman diletakkan pada bagian akhir modul.

c. Bagian Penutup:

a. Glossary atau daftar istilah

Glossary berisikan definisi-definisi konsep yang dibahas dalam modul. Definisi tersebut dibuat ringkas dengan tujuan untuk mengingat kembali konsep yang telah dipelajari.

b. Tes Akhir

Tes-akhir merupakan latihan yang dapat pembelajar kerjakan setelah mempelajari suatu bagian dalam modul. Aturan umum untuk tes-akhir ialah bahwa tes tersebut dapat dikerjakan oleh pembelajar dalam waktu sekitar 20% dari waktu mempelajari modul. Jadi, jika suatu modul dapat diselesaikan dalam tiga jam maka tes-akhir harus dapat dikerjakan oleh peserta belajar dalam waktu sekitar setengah jam.

c. Indeks

Indeks memuat istilah-istilah penting dalam modul serta halaman di mana istilah tersebut ditemukan. Indeks perlu diberikan dalam modul supaya pembelajar mudah menemukan topik yang ingin dipelajari. Indeks perlu mengandung kata kunci yang kemungkinan pembelajar akan mencarinya.

3. Hakikat Menulis Puisi

Depdiknas (2005:12) “Menulis adalah melahirkan pikiran atau perasaan dengan tulisan.” Menulis adalah hakikat berbahasa yang produktif, ekspresif dan tidak langsung atau tidak tatap muka. Keterampilan menulis merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia.

Menulis dapat dipandang sebagai suatu proses. Tarigan (2008:22) berpendapat “Menulis adalah proses menemukan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu.” Senada dengan hal itu,

Nurgiyantoro (2001:273) berpendapat “Menulis adalah aktivitas mengungkapkan gagasan melalui media bahasa. Selain itu, menulis dapat juga dipandang sebagai aktivitas berkomunikasi dengan menggunakan lambang-lambang grafik. Dengan pendapat di atas disimpulkan bahwa menulis adalah kegiatan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa tulis yang bertujuan untuk menyampaikan suatu gagasan, ide atau pikiran kepada pembaca agar pembaca dapat memahaminya.

4. Pengertian Menulis Puisi

Kosasih (2008: 206) membatasi puisi sebagai “Bentuk karya sastra yang menggunakan kata-kata yang indah dan kaya makna. Keindahan puisi disebabkan oleh diksi, majas, rima dan irama yang terkandung di

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

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

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

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

Dalam penelitian ini juga tidak terlepas dari kemampuan dan pengetahuan untuk mengembangkan bahan ajar pada materi teks puisi

berbantuan multimedia interaktif. Dengan kemampuan yang dilakukan peneliti agar dapat menganalisis puisi dengan mengembangkan pengetahuan yang dimiliki melalui proses berpikir. Allah SWT berfirman:

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

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

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

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

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

5. Unsur-unsur Menulis Puisi

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

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

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

Kosasih (2012: 105) ada empat unsur batin puisi, yakni: tema (*sense*), perasaan penyair (*feeling*), nada atau sikap penyair terhadap pembaca (*tone*), dan amanat (*intention*).

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

dalam puisi, jika semua unsur-unsur tersebut ada dalam puisi maka puisi tersebut merupakan puisi yang baik.

a. Unsur Fisik Puisi

Unsur fisik merupakan unsur yang mengacu pada bentuk puisi.

Unsur fisik dalam puisi, antara lain sebagai berikut :

1. Diksi

Kosasih (2008:33) “Diksi adalah kata-kata yang digunakan dalam puisi merupakan hasil pemilihan yang sangat cermat. Diksi dapat dijadikan sebagai salah satu tolak ukur seberapa jauh seorang penyair memunyai daya cipta yang asli. Diksi adalah unsur fisik puisi.

Diksi merupakan unsur yang sangat penting, karena pemilihan kata pada puisi akan sangat berpengaruh kepada keindahan puisi. Karena puisi merupakan karya sastra yang dibangun oleh kata-kata yang indah maka kemampuan penulis dalam memilih kata-kata yang akan digunakan sangat berpengaruh. Pemilihan kata sangat berpengaruh maka penulis harus mempunyai kemampuan untuk memilih kata, berikut hal yang harus dipunyai oleh penulis untuk memilih kata yang baik.

2. Majas (Bahasa Figuratif)

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

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

3. Pengimajian (Citraan)

Cemerlang (2018:39) mengatakan “Imaji yaitu kata atau susunan kata yang mengungkapkan pengalaman indrawi, misalnya penglihatan, pendengaran, dan perasaan.”

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

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

(kata atau rangkaian kata) yang dipergunakan oleh penyair untuk membangun komunikasi estetik atau untuk menyampaikan pengalaman inderanya.

4. Tipografi

Aminuddin (2010:146) “Tipografi adalah cara penulisan suatu puisi sehingga menampilkan bentuk-bentuk tertentu yang dapat diamati secara visual.”

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

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

5. Kata Konkret

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

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

6. Irama

Irama (ritme) adalah pergantian tinggi rendah, panjang pendek, dan keras lembut ucapan bunyi. Timbulnya irama disebabkan oleh perulangan bunyi secara berturut-turut dan bervariasi (misalnya karena adanya rima, perulangan kata, perulangan bait), tekanan- tekanan kata yang bergantian keras lemahnya (karena sifat-sifat konsonan dan vokal), atau panjang pendek kata.

b. Unsur Batin Puisi

1. Tema

Kosasih (2008:37) “Tema puisi merupakan gagasan utama penyair dalam puisinya. Pokok pikiran atau pokok persoalan itu begitu kuat mendesak dalam jiwa penyair atau penulis sehingga menjadi landasan utama pengucapannya.”

Cemerlang (2018:40) juga menyatakan “Tataran bahasa adalah hubungan tanda dengan makna, maka puisi harus memiliki makna ditiap kata, baris, bait, dan makna keseluruhannya.” Tema merupakan unsur batin puisi, dalam puisi penulis wajib untuk memiliki tema puisi yang ingin ditulisnya.

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

Tema berbeda dengan pandangan moral meskipun tema itu dapat berupa sesuatu yang memiliki nilai rohaniyah.

1. Nada

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

3. Amanat

Wardoyo (2013:53) mengatakan “Amanat adalah ajaran moral atau pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang melalui karyanya.” Amanat disampaikan secara langsung dengan cara memberikan ajaran moral atau pesan dalam tingkah laku atau peristiwa yang terjadi pada tokoh, dapat pula disampaikan secara tidak langsung dengan penyampaian seruan, saran, peringatan, nasehat, anjuran atau larangan.

4. Rasa

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

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

6. Pengertian Media Pembelajaran

(Arsyad, 2014 :3) Mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap dalam pengertian ini guru, buku teks, dan secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Syaiful bahari Djamarah dan Azwan Zain, (2017:121) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Dengan harapan pembelajaran membawa perubahan tingkah laku pada peserta didik dengan adanya pengetahuan baru.

Fatria (2017:136) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Jadi dari berbagai pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa media.

Menurut pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran, dengan harapan pembelajaran membawa tingkah laku pada peserta didik dengan adanya pengetahuan baru.

7. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media belajar Media belajar dibagi menjadi 3, yaitu :

1. Media visual,
 2. Media audio,
 3. Media audio visual
1. Media visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang di sajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pengelihatan. Jadi media visual ini tidak dapat di gunakan untuk umum lebih tepatnya media ini tidak dapat di gunakan oleh para tunanetra. Karena media ini hanya dapat di gunakan dengan indera pengelihatan saja.

2. Media audio dapat digunakan untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indra pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi).
3. Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar.

Ketiga media tersebut dapat disimpulkan tetapi fungsi ketiga media tersebut tetap sama yakni untuk mempermudah dan memfasilitasi kegiatan belajar mengajar agar dapat tercapainya tujuan belajar dan juga dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar.

8. Manfaat Media Pembelajaran

Proses belajar sesungguhnya adalah komunikasi yang dilakukan pengajar untuk menyampaikan pesan kepada muridnya. Pesan tersebut dapat berupa informasi yang mudah dipahami ataupun informasi yang abstrak sehingga sulit dipahami.

Disinilah peran media yang menjadi solusi dari penyampaian pesan abstrak tersebut. Media adalah alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dengan bantuan media, murid lebih mampu memahami materi yang abstrak atau materi yang tidak dapat ditangkap oleh panca indera.

Berikut 3 manfaat menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar:

1. Menarik Perhatian Anak

Penggunaan media belajar dapat menarik perhatian anak, dengan warna atau bentuk yang disajikan diharapkan mampu menjadi pengantar rasa keingintahuan murid terhadap materi yang disajikan.

2. Mengatasi Keterbatasan Informasi

Media dapat mengatasi keterbatasan. Maksud dari mengatasi keterbatasan adalah ketika suatu materi tidak dapat dibayangkan atau sulit untuk menemukan contoh nyatanya, maka media dapat dimanfaatkan sebagai perantara informasi.

3. Membuat Pembelajaran Interaktif

Penggunaan media mampu membuat pembelajaran lebih interaktif. Memanfaatkan media akan mendukung terjadinya komunikasi dua arah secara aktif antara pengajar dan murid.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sangat membantu, tanpa media, guru akhirnya cenderung berbicara satu arah seperti ceramah. Hal tersebut, tentu akan membuat murid merasa bosan, sehingga pembelajaran dirasa kurang maksimal.

9. Pengertian *Benime*

Benime merupakan aplikasi animasi *whiteboard animation* ini amat identik dengan animasi berbentuk coretan tangan atau ilustrasi yang dilengkapi dengan penjelasan berbentuk audio dan teks sehingga sangat tepat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran secara online. *Benime* sendiri memiliki tampilan pengguna yang sederhana sehingga sangat mudah digunakan oleh siapapun termasuk tenaga pengajar yang masih awam sekalipun. Aplikasi ini bahkan bisa digunakan secara mudah melalui perangkat *smartphone*.

Terdapat sejumlah fitur menarik dalam aplikasi *benime* yang dapat menunjang aktivitas pembuatan video animasi untuk kebutuhan pembelajaran yaitu :

- (1) *Whiteboard* yaitu dengan latar belakang tersebut akan semakin memperjelas tampilan animasi baik teks maupun gambar yang hendak disajikan,
- (2) efek tangan yaitu animasi yang seolah seperti sedang menulis teks yang hendak disampaikan dan diiringi dengan suara audio sebagai latarnya.
- (3) Efek *style* yang lengkap. Di dalam aplikasi *Benime* terdapat banyak tool yang bisa menunjang efek animasi *whiteboard* terlihat lebih menarik mulai dari efek tangan, tulisan hingga suara yang bisa digunakan pengguna sesuai kebutuhan.

10. Manfaat *Benime*

Adapun menurut Amrina dkk (2022:333) manfaat penggunaan media aplikasi *Benime* memiliki fungsi yang baik pada seorang pendidik sebagai penunjang proses belajar yaitu dapat mendinamiskan keadaan yang kaku dan monoton di dalam kelas pembelajaran. Dengan media aplikasi *benime* berbasis android para peserta didik dapat ditumbuhkan kreatifitas dan imajinasi berfikir mereka dengan menggunakan suatu cara dan media yang memiliki gambar atau animasi animasi yang terdapat dalam aplikasi *Benime*

Selain itu, menurut Aini dkk (2022:333) pemanfaatan aplikasi *Benime* dinilai cukup efektif karena menarik perhatian peserta didik, pemanfaatan aplikasi *Benime* juga dinilai cukup fleksibel karena dapat diakses melalui Handphone peserta didik masing-masing, menjadikan pembelajaran semakin berkesan karena pembelajaran menampilkan audio sekaligus visual.

Dengan demikian tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai dan diharapkan juga akan dapat meningkatkan pemahaman maupun prestasi peserta didik. Pemanfaatan aplikasi android ini juga menarik perhatian peserta didik untuk belajar serta dapat membantu peserta didik yang kesulitan memahami materi perkuliahan yang dinilai sulit dan membosankan selama ini terutama materi perkuliahan mata kuliah sejarah perekonomian dunia.

11. Tujuan *Benime*

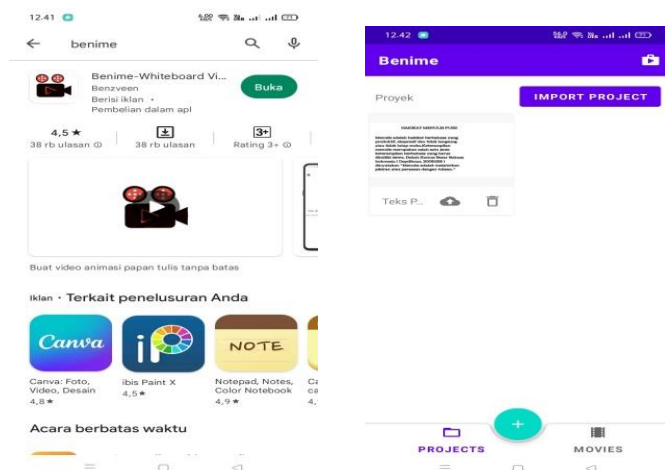
Penelitian ini memiliki tujuan untuk :

- (1) mengetahui proses pengembangan media pembelajaran video berbasis *benime* pada mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia.
- (2) untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video berbasis *benime* pada mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia.
- (3) untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap media pembelajaran video berbasis *benime* pada mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia.

12. Langkah-langkah menggunakan aplikasi *Benime*

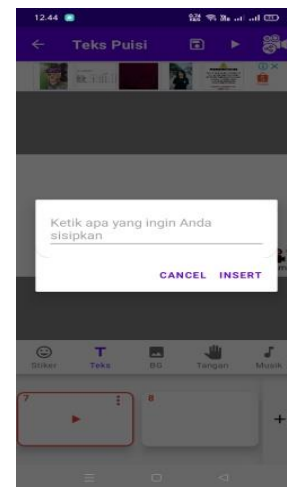
1. Unduh aplikasi *Benime* terlebih dahulu di aplikasi play store.

Jika sudah, buka aplikasi tersebut dan kamu akan dibawa ke halaman awal dari aplikasi. Untuk membuat proyek baru, pilih tanda + Download *Benime* Android.

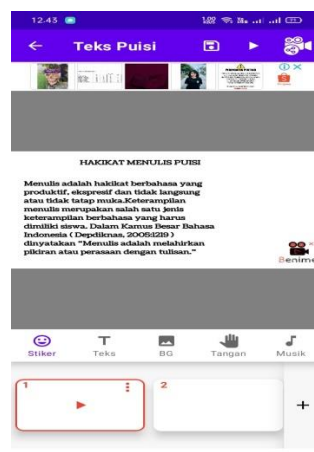


2. Berikan judul dan atur ukuran kanvas, apakah ingin menggunakan ukuran 1080p, 720p ataupun resolusi. Jika sudah pilih “buat film”. Selanjutnya akan muncul halaman

kosong dari proyek kamu. Pilih “teks” jika kamu ingin membuat teks didalamnya.



- Setelah membuat teks, kamu dapat mengatur tampilan dari teks tersebut. Mulai dari warna, ukuran dan jenis font. kamu juga bisa mengatur durasi dari penayangan teks tersebut dengan mengganti angka di kolom durasi. Selanjutnya apabila kamu ingin menambahkan gambar maupun icon, Pilih pada menu “Stiker”.





- Di sini kamu bisa menambahkan gambar dari file penyimpanan kamu, atau bisa juga menggunakan template gambar yang telah tersedia. Atur ukuran gambar yang dipakai sesuai keinginan.



- Langkah selanjutnya bila kamu ingin melihat hasil preview video, dan jika kamu mau menambahkan suara ataupun music ke dalam video tersebut. Pilih tanda play di pojok kanan atas. Maka hasilnya akan terlihat seperti pada gambar. Simbol save bertujuan untuk menyimpan file kamu. Kemudian untuk simbol share digunakan untuk merender video yang telah kamu edit dan akan dipublikasikan
- KESIMPULAN Demikian tutorial tentang cara.

B. Kerangka Konseptual

Interaksi yang berlangsung dalam proses pembelajaran dianggap berhasil ketika pembelajaran tersebut sudah mencapai tujuannya. Oleh karena itu perlu adanya metode pembelajaran yang

diterapkan dengan mengaplikasikan media pembelajaran agar siswa dan siswa termotivasi dan memberikan hasil pembelajaran yang baik. Media pembelajaran yang bervariasi dapat mendukung prose pembelajaran sehingga para siswa dan siswi lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Untuk itu perlu dikembangkan sebuah bahan ajar dalam bentuk baru agar mampu menarik perhatian peserta didik. Berdasarkan uraian di atas, diperlukan sebuah bahan ajar yang mampu mengatasi kendala-kendala dalam pembelajaran menulis puisi. Awal permasalahan:

- a. Siswa merasa bosan dengan susunan belajar yang terlalu monoton
- b. Siswa kesulitan untuk menentukan tema dan judul
- c. Siswa sulit merangkai kata
- d. Siswa juga belum terbiasa menggunakan hasil pikiran, imajinasi, dan perasaan ke dalam tulisan

Tindakan melakukan pengembangan bahan ajar menulis puisi berbantuan aplikasi *Benime* untuk meningkatkan pemahaman pada siswa SMK Kelas X musda Perbaungan

Akhir siswa mampu menulis puisi menghasilkan bahan ajar menulis puisi melalui media pembelajaran berbantuan aplikasi *Benime*.

Peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah bahan ajar yang diharapkan mampu menjadi solusi untuk kendal

tersebut. Peneliti yang dimaksud berjudul “**Pengembangan Bahan Ajar Menulis Puisi Berbantuan Aplikasi *Benime* Untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Siswa SMK Kelas X Musda Perbaungan**” Pengembangan bahan ajar menulis teks puisi tersebut memerlukan beberapa tahap, dari observasi ruangan kelas, wawancara terhadap guru dan siswa, serta penyebaran angket yang bertujuan untuk memperoleh gambaran kondisi siswa kelas X SMK di sekolah Musda Perbaungan.

C. Penelitian Relevan

Dalam penelitian ini ada beberapa penelitian relevan yang berkaitan antara lain :

1. Habibah (2022) yang berjudul “ Pengembangan materi teks ulasan berbasis Whiteboard Animation” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara mengembangkan Whiteboard Animation untuk mengetahui respon peserta didik mengajar setelah menggunakan Whiteboard Animation. Habiba menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Whiteboard Animation memperoleh hasil “Baik” dengan skor rata-rata 83,5%. Dengan hasil dari ahli materi 77% dengan kriteria “Sangat Baik” serta hasil dari ahli media sebesar 90%, dengan kriteria “Sangat Baik” sehingga materi ajar layak digunakan dalam proses pembelajaran. Persamaan dari penelitian ini tersebut dengan penelitian ini menerapkan pengembangan *Benime* serta pengembangannya

menggunakan model (R&D), adapun perbedaan dari penelitian tersebut adalah mengembangkan Whiteboard Animation sebagai pembelajaran materi teks ulasan. Sedangkan penelitian ini untuk pengembangan bahan ajar menulis puisi dalam meningkatkan keterampilan pembelajaran bahasa Indonesia pada menulis puisi.

2. Zain (2023) yang berjudul “ Pengembangan media interaktif pada materi menulis teks puisi”. Secara umum dapat disimpulkan terdapat hubungan antara materi teks puisi dalam media interaktif sangatlah penting dalam kemampuan berfikir kreatif dengan kemampuan menulis teks puisi yang ditunjukkan dalam temuan. Zain menyimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan pengembangan produk dinyatakan layak berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ahli materi I mendapat kriteria skor “Baik” dengan persentase (80%) dan ahli materi II mendapat kriteria “Cukup Baik” (64%) , hasil penilaian ahli media I memperoleh kriteria nilai “Sangat Baik” dengan persentase (86%) dan ahli media II memperoleh kriteria “Baik” dengan persentase (80%). penelitian ini, menunjukkan bahwa kemampuan menulis teks puisi tidak akan muncul dengan sendirinya, melainkan ditentukan oleh beberapa factor diantaranya adalah kemampuan berfikir kreatif dan interaktif.
3. Muhammad Naharuddin (2023:82) dalam jurnal Sejarah perekonomian dunia, Vol. 1, tahun (2023) yang berjudul “ pengembangan media pembelajaran berbasis *Benime* pada mata

kuliah sejarah perekonomian dunia”. Penelitian tersebut bertujuan meningkatkan media pembelajaran berbasis *Benime*, Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penelitian tersebut untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran berbasis *Benime* pada pelajaran bahasa Indonesia, sedangkan penelitian ini untuk pengembangan bahan ajar menulis puisi dalam meningkatkan keterampilan bahasa Indonesia pada menulis puisi berbantuan aplikasi *Benime*.