

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sinarwati (2013: 230), mengungkapkan bahwa Proses pembelajaran merupakan keterpaduan antara proses mengajar dan belajar. Proses mengajar merupakan penyampaian informasi dari fasilitator pengetahuan kepada konseptornya. Adapun menurut Asmara (2015: 159) “Proses belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan motivasi dan dorongan dari dalam diri individu. Media pembelajaran merupakan faktor eksternal yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar”.

Berdasarkan faktor-faktor tersebut Waryanto (2007: 1), menjelaskan bahwa “Hal itu dapat tercapai karena media pembelajaran dapat mengatasi berbagai hambatan antara lain : hambatan komunikasi, keterbatasan ruang kelas, sikap siswa yang pasif, pengamatan siswa yang kurang seragam, sifat objek belajar yang khusus sehingga tidak memungkinkan dipelajari tanpa media dan lain sebagainya”.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu bahan ajar yang sering digunakan oleh pendidik. LKPD menjadi bagian penting sebagai sarana pendukung dalam belajar. Di dalamnya terdapat berbagai macam bentuk latihan soal yang seharusnya mampu di maksimalkan oleh peserta didik. Namun, dalam kenyataannya, LKPD menjadi panduan utama guru dalam mengajar, padahal LKPD merupakan sarana pelengkap atau pendukung saja. Lebih parahnya lagi ketika guru menjadikan LKPD sebagai instrumen penilaian.

LKPD tidak hanya sekedar menjadi bahan pendukung dalam pembelajaran di dalam kelas. Karakter akan lebih mudah dihayati oleh peserta didik apabila hal itu masih erat kaitannya dengan materi yang sedang mereka pelajari di satu sisi, guru akan lebih mudah mengajarkan nilai kebaikan apabila sifat teladan dan kebiasaan baik termuat dalam LKPD tersebut. Siswa dapat membaca dan mempelajari secara langsung meski masih dalam bentuk tulisan ataupun penyajian materi namun setidaknya, hal ini akan menjadi acuan penting bagi mereka dalam melakukan aktivitas keseharian.

Berdasarkan penerapan LKPD diperlukannya konsep penyampaian yang lebih menarik perhatian siswa agar tidak dianggap monoton. Maka dari itu media pembelajaran seharusnya dapat meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berfikir, menggugah daya tarik siswa, menumbuhkan pemikiran yang teratur dan konsisten terutama melalui gambar hidup dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam proses belajar. Salah satu jenis media pembelajaran berdasarkan unsur pokok yang terkandung di dalamnya adalah media audio visual.

Audio dalam kamus Bahasa Indonesia artinya bersifat dapat didengar, sedangkan visual artinya dapat dilihat dengan mata. Audiovisual bersifat dapat dilihat dan didengar. Joni Purwono,dkk (2014:130) mengatakan bahwa “Media Audiovisual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti *slide* yang dikombinasikan dengan kaset audio”. Sedangkan Wina Sanjaya (2010:171) mengatakan bahwa “Media Audio serta visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, *slide*, suara dan sebagainya”.

Pada aspek kebahasaannya menurut Suherman (2008: 69) bahwa “Bahasa Indonesia memiliki empat ruang lingkup yaitu, menyimak, berbicara, membaca dan menulis”. Menulis adalah sebuah proses kegiatan yang dimulai dari mendapatkan ide yang selanjutnya ide tersebut diorganisasikan dalam bentuk tulisan hingga dapat dikomunikasikan dengan orang lain. Menulis puisi merupakan salah satu keterampilan bidang apresiasi sastra yang harus dikuasai oleh siswa SMA agar siswa dapat menulis puisi dengan baik dan benar maka diperlukan hal-hal yang mendukung keberhasilan dalam menulis puisi. Hal tersebut misalnya kereaktifan guru dalam menggunakan media pembelajaran.

Pada pelaksanaan pembelajaran secara umum, sastra terdiri atas 3 (tiga) *genre* yakni, puisi, prosa dan drama. Puisi merupakan salah satu *genre* yang paling tua. Puisi ialah kegiatan yang menuangkan pengalaman, imajinasi, pencitraan terhadap lingkungan atau perasaan dengan menggunakan indra penglihatan, perasa dan pendengaran yang dimiliki.

Mempelajari puisi, khususnya menulis merupakan bentuk usaha meningkatkan kreativitas dan produktivitas siswa sehingga siswa mampu menghasilkan karya-karya kreatif. Namun, sebelum siswa diminta untuk menghasilkan karya-karya kreatif, tentu saja guru harus mampu membangun minat dan ketertarikan siswa dalam mempelajari dan menulis puisi. Untuk membantu siswa menuangkan ide-ide kreasi yang dibutuhkan sebuah media pembelajaran.

Pada umumnya, penggunaan media selalu dianggap dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Namun, realitanya banyak penggunaan media yang tidak membantu mencapai tujuan pembelajaran. Pada dasarnya media adalah variabel

yang berpengaruh pada variabel lain seperti metode. Menurut Pujirianto dalam Dewita (2015:3), keberadaan media dengan didukung teknologi tetap berpeluang menjadi tidak berarti apabila tidak didukung teknologi yang tepat.

penelitian pengembangan media pembelajaran LKPD tidak lepas dari metode. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran LKPD berbasis audio visual. Media audio visual dapat digunakan untuk memudahkan siswa memahami konsep penulisan puisi. Media ini mengandung komponen audiovisual yang dapat memberikan penjelasan materi terkait kepenulisan puisi secara verbal. Media ini juga mengandung unsur menampilkan gambar dan gerak guna memahami siswa terkait materi puisi.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan menarik judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LKPD BERBASIS AUDIO VISUAL PADA MATERI PUISI SISWA KELAS X SMA.”**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan suatu hal yang penting dalam penelitian yang akan dilakukan. Arikunto (2013: 80), menyatakan bahwa “Identifikasi masalah merupakan penelitian yang berasal dari berbagai sumber, yaitu: dari pengalaman sehari-hari seperti membaca buku.” Apa dan bagaimana masalah yang diteliti harus relevan, tepat dan jelas serta memiliki pengaruh yang tinggi terhadap pokok permasalahan penelitian itu sendiri. Sedangkan menurut Amien Silalahi (2003 : 21) mengatakan bahwa “Identifikasi Masalah berarti usaha mendaftar sebanyak-banyaknya pertanyaan-pertanyaan terhadap masalah yang terjadi sekiranya dapat dicari jawaban melalui penelitian.”

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan di kelas X SMA masih bersifat umum atau konvensional sehingga kurang efektif.
2. Kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi puisi pada kelas X SMA.
3. Belum dikembangkannya media pembelajaran yang komunikatif pada kelas X SMA.

C. Batasan Masalah

Arikunto (2006: 55), menyatakan bahwa “Batasan masalah ialah rancangan penelitian untuk pedoman kerja bagi peneliti sendiri dan bagi orang lain yang akan meneruskan atau mengembangkan penelitiannya.” Untuk mempermudah proses berjalannya penelitian, maka diperlukannya batasan masalah yang diteliti agar dapat dipahami secara terperinci dan masalah yang diteliti dapat dipahami secara detail dan terarah. Agar penelitian ini dapat mencapai sasaran yang diinginkan, maka penulis menentukan batasan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada Materi Puisi Siswa Kelas X SMA.
2. Materi yang digunakan dalam pengembangan ini sesuai dengan kompetensi Dasar pengetahuan (KD.3.17 dan KD 4.17) yaitu Menganalisis unsur pembangun puisi dan Menulis Puisi dengan Memperhatikan Unsur Pembangunnya (Tema, Diksi, Gaya Bhasa, Imaji,

Struktur, dan Perwajahan) yang berpedoman pada silabus kurikulum 2013 dan buku Bahasa Indonesia Kelas X SMA Edisi Revisi 2017.

3. Media yang digunakan pada pembelajaran menulis puisi adalah media yang berbasis audio visual pada Materi Puisi Siswa Kelas X SMA.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan serangkaian kata yang membentuk kalimat berupa pertanyaan mengenai permasalahan yang akan di selesaikan pada penelitian. Sugiyono (2017:88), “Rumsan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data.”

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah tersebut, maka adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah proses Pengembangan Media Pembelajaran LKPD Berbasis Audiovisual Pada Materi Puisi Siswa Kelas X SMA?
2. Bagaimanakah Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media Pengembangan Media Pembelajaran LKPD Berbasis Audiovisual Pada Materi Puisi Siswa Kelas X SMA?
3. Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran LKPD Berbasis Audio Visual Pada Materi Puisi Siswa Kelas X SMA?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan keinginan yang ingin dicapai peneliti dalam memecahkan suatu masalah melalui proses mencari, menemukan, menganalisis,

mengembangkan dan menguji suatu pokok permasalahan yang ada. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran LKPD berbasis Audiovisual pada materi puisi siswa kelas X SMA.
2. Mendeskripsikan hasil validasi ahli materi dan ahli desain pengembangan media pembelajaran LKPD berbasis Audiovisual pada materi puisi siswa kelas X SMA.
3. Mendeskripsikan kelayakan pengembangan media pembelajaran LKPD berbasis Audiovisual pada materi puisi siswa kelas X SMA.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini adalah:

1. Manfaat bagi siswa

- a) Menarik minat belajar khususnya dalam materi puisi
- b) Mempermudah metode belajar
- c) Siswa mampu belajar secara mandiri, efektif dan terarah.
- d) Membentuk sifat kreatif siswa dalam menghasilkan karya.

2. Manfaat bagi guru

- a) Membantu guru untuk membangkitkan minat belajar siswa khususnya dalam topik kegiatan puisi.
- b) Diharapkan mampu memotivasi guru untuk menghasilkan metode pembelajaran yang interaktif dan kreatif.

3. Manfaat bagi peneliti

- a) Memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam membuat media pembelajaran yang lebih inovatif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi puisi.
- b) Menambah kreativitas untuk membuat desain dan produk media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif dan produktif.

BAB II

KAJIAN TEORITIS ,

KERANGKA KONSEPTUAL

A. Kajian Teoretis

Kajian teoretis adalah serangkaian definisi, konsep, dan juga perspektif tentang sebuah hal yang tersusun secara rapi. Kajian teoretis merupakan salah satu hal penting dalam sebuah penelitian. Menurut Kerlinger, (1978) dalam (Sugiono, 2017:105-106), mengemukakan bahwa” *Theory is a set of interrelated construct (concepts), defenitions, and oroposition that present a systemetic view of phenomena by specifying relations among variables, with purpose of explaining and predicting the phenomena.*” yang artinya Teori merupakan seperangkat konsruk (konsep), definisi, dan proposisi yang berfungsi untuk meihat fenomena secara sistematis melalui spesifikasi hubungan antar variabel, sehingga dapat berguna untuk menjelaskan dan meramalkan penomena.

Suatu kajian teoretis yang berkualitas akan menentukan kualitas dari sebuah penelitian yang di laksanakan. Oleh karena itu dalam melakukan sebuah penelitian harus berdasarkan perkiraan dan pemikiran dari beberapa para ahli melalui berbagai sumber atau rujukan dari teori yang telah terdapat pada penelitan yang telah dilaksanakan sebelumnya.

a. Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Menurut Iskandar Wiryokusumo dalam (Rahma Yani, 2021:13), menyatakan bahwa "Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik secara formal ataupun non-formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan, suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai bakat, keinginan serta kemampuan sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu, dan kemampuan manusiawi yang optimal dan pribadi mandiri."

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu proses memperbaiki atau menyempurnakan sebuah produk yang telah ada dengan penuh tanggungjawab untuk meningkatkan kemampuan teknik dan teoretis sehingga dapat bermanfaat bagi masyarakat luas terutama dalam bidang pendidikan.

B. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa Latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar' sedangkan kata pembelajaran berasal dari kata "belajar". belajar merupakan kegiatan berproses yang memiliki unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis jenjang pendidikan. Menurut Umi Rosyidah, dkk (2008:96) dalam (M. Ramli, 2015 : 133) "Media pembelajaran memiliki tiga peranan penting yaitu berperan sebagai penarik perhatian (*intentional role*), peran komunikasi (*communication role*), dan peran

ingatan/penyimpanan (*retention role*).” Sedangkan Arsyad (2002:03), mendefinisikan bahwa “Media pembelajaran adalah sebuah instrument atau alat yang digunakan seorang tenaga pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran, pesan dan informasi terkait suatu hal.” Pada sistem pendidikan, pesan atau informasi yang merupakan sumber ilmu berasal dari sumber yaitu guru, sedangkan siswa adalah orang yang menerima pesan atau informasi.

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran sehingga guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang mampu menarik perhatian siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, serta variatif. Oleh karena itu dalam melaksanakan tugasnya, seorang guru harus dilandasi ajaran agama, serta memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan peserta didik sesuai dengan firman Allah SWT dalam Surah An-Nahl ayat 44 yaitu :

وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ مَا لِلنَّاسِ نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya :

“Kami turunkan kepadamu Al-Qur’an, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.”

b. Fungsi Media dalam Pembelajaran

Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2017: 105), mengemukakan bahwa Media Pembelajaran memiliki fungsi berdasarkan jumlah dari banyaknya *audience*, seperti :

- a) Digunakan untuk memotivasi minat dan bakat pemerintah dalam meningkatkan ketertarikan kepada pembelajaran.
- b) Digunakan untuk mengemas materi agar lebih menarik dengan konsep-konsep yang mudah dipahami dan tidak monoton.
- c) Sebagai bentuk pedoman atau komunikasi persuasif dalam memberi motivasi siswa untuk ikut berpartisipasi aktif dalam forum pembelajaran.

Adapun fungsi media pembelajaran menurut Levie dan Lentz (1982: 128) mengemukakan bahwasanya ada 4 fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yakni sebagai berikut:

1. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi terhadap isi pelajaran yang berhubungan dengan makna visual yang ditampilkan maupun menyertai teks materi pelajaran.

2. Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika sedang berjalanya proses belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3. Fungsi Kognitif

Fungsi Kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar

pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca guna mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali

Hal ini dikuatkan oleh Hamalik (1986) dalam Nurul Azizah Mukhtar, (2020:23) mengatakan bahwa “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.”

Berdasarkan definisi dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan minat dan bakat siswa, sekaligus memberikan fungsi efektif dalam pemahaman mengenai materi yang disampaikan.

c. Jenis Media Pembelajaran

Ditinjau dari kesiapan pengadaannya, media dikelompokan dalam dua jenis, yaitu media jadi karena sudah merupakan komoditi perdagangan dan terdapat dipasaran luas dalam keadaan siap pakai (*Media By Utilization*) dan media rancang karena perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud atau tujuan pembelajaran tertentu (*Media By Design*). Masing–masing jenis media ini memiliki kelebihan dan keterbatasan.

Kelebihan dari media jadi adalah hemat dalam waktu, tenaga dan biaya untuk pengadaannya. Sebaliknya, mempersiapkan media yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan tertentu akan memeras banyak waktu, tenaga maupun biaya karena untuk mendapatkan keandalan dan kesahihannya diperlukan serangkaian kegiatan validasi prototipnya. Kekurangan dari media jadi yakni kecilnya kemungkinan untuk mendapatkan media jadi yang dapat seterusnya sesuai dengan tujuan atau kebutuhan pembelajaran setempat.

Falahudin (2014: 117) mengatakan, “Mungkin faktor waktu, tenaga, dan biaya ini dikaitkan dengan laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern yang menyebabkan banyak negara berkembang memilih media jadi baik untuk diangkat secara utuh dengan modifikasi seperlunya maupun diadaptasikan dengan keadaan setempat.”

C. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

a. Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan kumpulan dari lembaran yang berisikan kegiatan peserta didik yang memungkinkan peserta didik melakukan aktivitas nyata dengan objek dan persoalan yang dipelajari. LKPD berfungsi sebagai panduan belajar peserta didik dan juga memudahkan peserta didik dan guru melakukan kegiatan belajar mengajar. LKPD juga dapat didefinisikan sebagai bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar yang dicapai. Tugas-tugas yang diberikan kepada peserta didik dapat berupa teori dan atau praktik.

LKPD bisa diartikan sebagai lembaran-lembaran dalam proses pembelajaran yang berisi tugas yang dikerjakan oleh peserta didik baik berupa soal maupun kegiatan yang akan dilakukan peserta didik. Prinsipnya lembar peserta didik adalah tidak dinilai sebagai dasar perhitungan rapor, tetapi hanya diberi penguat bagi yang berhasil menyelesaikan tugasnya serta diberi bimbingan bagi peserta didik yang mengalami kesulitan. Lembar kerja peserta didik (LKPD) adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembar kegiatan berisi petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas. Tugas-tugas yang diberikan kepada peserta didik dapat berupa teori dan praktik. Pada LKPD terdapat kegiatan- kegiatan yang harus dilakukan, kegiatan tersebut adalah sebagai berikut :

- a) Melakukan analisis kurikulum KI, KD, indikator, dan materi pembelajaran.
- b) Menyusun peta kebutuhan LKPD.
- c) Menentukan judul LKPD.
- d) Menulis LKPD.
- e) Menentukan alat penilaian

Menurut Daryanto (2014: 186) Pada LKPD terdapat struktur secara umum, adapun struktur tersebut adalah sebagai berikut :

- a) Judul, mata pelajaran, semester, dan tempat.
- b) Petunjuk belajar.
- c) Kompetensi yang akan dicapai.
- d) Indikator.
- e) Informasi pendukung.

- f) Tugas-tugas dan langkah-langkah kerja, dan Penilaian.

D. Audiovisual

a. Pengertian Audiovisual

Arsyad (2017:141), “Media audio dan audiovisual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau.” Disamping itu, tersedia pula materi audio yang dapat digunakan dan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Audio dapat menampilkan pesan yang memotivasi. Menurut Asyhar (2012:8) meyakini “Bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.”

Sukiman (2012:184) media “Pembelajaran berbasis audio visual adalah media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan.” sedangkan menurut Khuluqo (2017:149), “Media audio dan audiovisual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau.”

Winaputra (2005:8), “Dalam hal ini guru tidak harus selalu berperan sebagai penyaji materi tetapi karena penyajian materi bisa diganti oleh media maka peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh dari media audio visual di antaranya program video atau televisi pendidikan, video atau televise instruksional, dan program *slide* suara.

b. Jenis-jenis Media Audiovisual

a) Media Audio visual Murni

Audiovisual murni atau sering disebut dengan audiovisual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, unsur suara maupun unsur gambar tersebut berasal dari suatu sumber film bersuara, video dan televisi.

b) Media Audiovisual Tidak Murni (*Media Audiovisual Diam*)

Audiovisual tidak murni yaitu media media yang unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Audiovisual tidak murni ini sering disebut juga audiovisual diam plus suara yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti: film bingkai suara (*sound slide*).

c. Karakteristik Media Audiovisual

Sukiman (2012:186), “ Teknologi Audio visual cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yaitu dengan menggunakan mesinmesin 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. Karakteristik atau ciri-ciri utama teknologi media audio-visual adalah sebagai berikut:

1. Mereka biasanya bersifat linier
2. Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis

3. Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya
4. Mereka merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak
5. Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif

Umumnya mereka berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Audiovisual

Sukiman (2012:186), "Media audio visual mempunyai kelebihan dan kekurangan sendiri-sendiri." Ada dua jenis media audio visual disini yaitu audio visual gerak dan audio visual diam.

1. Kelebihan media audio visual gerak kelebihan dan kekurangan film sebagai media audio visual gerak.
 - a. Keuntungan atau manfaat film sebagai media pengajaran, yaitu:
 - 1) Film dapat menggambarkan suatu proses, misalnya proses pembuatan suatu keterampilan tangan dan sebagainya.
 - 2) Dapat menimbulkan kesan ruang dan waktu.
 - 3) Penggambarannya bersifat 3 dimensional.
 - 4) Suara yang dihasilkan dapat menimbulkan realita pada gambar dalam bentuk ekspresi murni.
 - 5) Dapat menyampaikan suara seorang ahli sekaligus melihat penampilannya.

- 6) Kalau film dan video tersebut berwarna akan dapat menambah realita objek yang diperagakan.
- 7) Dapat menggambarkan teori animasi.

b. Kekurangan-Kekurangan Film Sebagai Berikut:

- 1) Film bersuara tidak dapat diselingi dengan keterangan-keterangan yang diucapkan sewaktu film diputar, penghentian pemutaran akan mengganggu konsentrasi audien.
- 2) Audien tidak akan dapat mengikuti dengan baik kalau film diputar terlalu cepat.
- 3) Apa yang telah lewat sulit untuk diulang kecuali memutar kembali secara keseluruhan.
- 4) Biaya pembuatan dan peralatannya cukup tinggi dan mahal.

c. Kelebihan Video Sebagai Media Audio Visual Gerak.

- 1) Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan lainnya.
- 2) Dengan alat perekam pita video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli/spesialis.
- 3) Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga dalam waktu mengajar guru dapat memusatkan perhatian dan penyajiannya.
- 4) Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
- 5) Keras lemah suara dapat diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar.

- 6) Guru bisa mengatur dimana dia akan menghentikan gerakan gambar tersebut, artinya kontrol sepenuhnya ditangan guru.
- 7) Ruang tidak perlu digelapkan waktu menyajikannya.

d. Kekurangan video sebagai media audiovisual gerak

- 1) Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktekkan.
- 2) Sifat komunikasinya yang bersifat satu arah haruslah diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.
- 3) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.
- 4) Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

2. Kelebihan Media Audio Visual Diam Kelebihan Film Bingkai Sebagai

Media Pendidikan adalah:

- a. Materi pelajaran yang sama dapat disebarkan ke seluruh siswa secara serentak
- b. Perhatian anak-anak dapat dipusatkan pada satu butir tertentu
- c. Fungsi berfikir penonton dirangsang dan dikembangkan secara bebas
- d. Film bingkai berada di bawah kontrol guru
- e. Dapat dilakukan secara klasikal maupun individu
- f. Penyimpanannya mudah (praktis)
- g. Dapat mengatasi keterbatasan keterbatasan ruang, waktu dan indera
- h. Mudah direvisi/diperbaiki, baik visual maupun audionya

- i. Relatif sederhana dan murah dibandingkan dengan media TV atau film
- j. Program dibuat dalam waktu singkat

E. Puisi

1. Pengertian Puisi

Puisi adalah salah satu bentuk sastra, sedangkan menulis puisi merupakan salah satu bentuk menulis kreatif. Sebuah puisi terlahir dari pemikiran dan pernyataan seorang penyair. Namun, pernyataan penyair tidaklah semata-mata datang dengan sendirinya. Puisi lahir dari berbagai sudut, dapat dari pengalaman penyair, alam sekitar, lingkungan sosial, dan lainnya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), puisi adalah ragam sastra yang bahasanya terikat oleh irama, matra, rima, serta penyusunan larik dan bait atau merupakan gubahan dalam bahasa yang bentuknya dipilih dan ditata secara cermat sehingga mempertajam kesadaran orang akan pengalaman dan membangkitkan tanggapan khusus lewat penataan bunyi, irama, dan makna khusus.

Sayuti (2002:3-4), mengungkapkan bahwa “Puisi adalah se 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, yang diungkapkan dengan teknik pilihan tertentu, sehingga puisi itu mampu membangkitkan pengalaman tertentu pula dalam diri pembaca atau pendengar-pendengarnya.

Jabrohim dkk, (2003: 32-33) “Menulis puisi adalah suatu kegiatan intelektual, yakni kegiatan yang menuntut seseorang harus benar-benar cerdas, menguasai bahasa, luas wawasannya, dan peka perasaannya. Menulis puisi bermula dari proses kreatif, yakni mengimajikan atau mengembangkan fakta-fakta empirik yang kemudian diwujudkan dalam bentuk puisi. Kemudian, untuk menuangkannya menjadi sebetuk puisi, kita harus terlebih dahulu memahami unsur-unsur pembangun puisi.

Rahmanto, (1998:20) “Menulis puisi merupakan suatu proses yang dimulai dari munculnya ide dari benak siswa, menangkap dan merenungkan ide, mematangkan ide agar jelas dan utuh, membahas ide dan menatanya, dan menuliskan ide dalam bentuk puisi. Menulis puisi tidak hanya bersifat mekanistik saja, tetapi dapat juga dengan menghubungkan dan memanfaatkan skemata yang dimiliki siswa sehingga puisi yang dihasilkan menjadi lebih menarik.

Dalam hal ini siswa dianjurkan untuk mendata obyeknya secara rinci atau detail. Pada saat mendata obyek siswa diperkenankan memberi penilaian ataupun mengungkapkan perasaannya terhadap obyek yang diteliti, hal ini dimaksudkan untuk memperkaya ide. Pada tahap ini sebenarnya siswa sudah melangkah sampai menangkap dan merenungkan ide. Selanjutnya tahap mematangkan ide agar lebih jelas dan utuh. Siswa dianjurkan untuk melihat kembali data yang sudah didapat kemudian merenungkannya. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar ide yang didapat menjadi satu kesatuan yang utuh. Pada proses pematangan ide siswa diperkenankan membahasnya dengan orang lain dan juga diperkenankan menata data-data yang telah diperolehnya. Tahap terakhir adalah penulisan puisi. Pada tahap ini siswa diharapkan dapat membuat puisi berdasarkan

data hasil pengamatan yang sudah diperoleh. Puisi yang dihasilkan siswa ini sebelum dibacakan atau ditampilkan dimading sebaiknya disempurnakan dahulu melalui revisi yang dilakukan sendiri atau dengan teman.

2. Unsur-unsur Puisi

Kosasih (2014: 197), secara garis besar, Puisi memiliki unsur yang membangun. Unsur puisi dibagi menjadi dua yaitu, unsur batin dan unsur fisik. Unsur batin terdiri dari: tema, nada, rasa, dan amanat. Unsur fisik puisi terdiri atas: diksi, imajinasi, bahasa figuratif, kata konkret, ritme, dan rima. Unsur batin dan fisik puisi dapat menjadi acuan dalam proses cipta puisi, proses menulis puisi. unsur-unsur puisi terbagi ke dalam dua macam yaitu, struktur fisik dan struktur batin.

a) Unsur fisik puisi

Unsur fisik puisi meliputi diksi, pengimajinasian, kata konkret, majas, rima atau ritma, dan tata wajah (tipografi). Berikut dijelaskan pengertian dari masing-masing unsur fisik puisi.

1) Diksi (Pemilihan Kata)

Kata-kata yang digunakan dalam puisi merupakan hasil pemilihan yang sangat cermat. Kata-katanya merupakan hasil pertimbangan, baik itu makna, susunan bunyinya, maupun hubungna kata itu dengan kata-kata lain dalam baris dan baitnya. Kata-kata memiliki kedudukan yang sangat penting dalam puisi. Kata-kata dalam puisi bersifat konotatif dan ada pula kata-kata yang berlambang. Makna dari kata-kata itu mungkin lebih dari satu. Kata-kata yang dipilih hendaknya bersifat puitis yang mempunyai efek keindahan. Bunyinya harus indah dan memiliki keharmonisan dengan kata-kata lainnya.

Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam (Amanda Maharani, 2020 : 179-180), menuliskan pengertian diksi adalah pilihan kata yang tepat dan selaras dalam 180 penggunaannya untuk mengungkapkan gagasan sehingga diperoleh efek tertentu seperti yang diharapkan. Menurut Enre (1988) dalam (Irfariadi, 2013:12), “Diksi atau pilihan kata adalah penggunaan kata-kata secara tepat untuk mewakili pikiran dan perasaan yang ingin dinyatakan dalam pola suatu kalimat.” Pendapat lain dikemukakan oleh Widyamartaya (1990) dalam (Irfariadi, 2013 : 12), yang menjelaskan bahwa “Diksi atau pilihan kata adalah kemampuan seseorang membedakan secara tepat nuansa-nuansa makna sesuai dengan gagasan yang ingin disampaikan, dan kemampuan tersebut hendaknya disesuaikan dengan situasi dan nilai rasa yang dimiliki sekelompok masyarakat dan pendengar atau pembaca. Diksi atau pilihan kata selalu mengandung ketepatan makna dan kesesuaian situasi dan nilai rasa yang ada pada pembaca atau pendengar.”

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Diksi merupakan hasil pilihan kata yang diambil melalui berbagai pertimbangan baik berupa makna maupun susunan kata untuk mewakili gagasan atau perasaan yang ingin disampaikan.”

2) Pengimajinasian (Citraan)

Imaji (*image*) merupakan suatu gambaran fikiran dari penyair terhadap suatu objek. Pnggunaan citraan di dalam puisi dimaksudkan agar pembaca dapat memperoleh gambaran konkret tentang hal-hal yang ingin disampaikan oleh pengarang atau penyair. Dengan demikian unsur citraan dapat membantu kita dalam menafsirkan makna dan menghayati sebuah puisi secara menyeluruh. Waluyo (2003 : 10) dalam (Axel Gilby Rumbajan, 2019 : 6), “Imaji adalah kata

atau susunan kata-kata yang dapat memperjelas atau mengkonkret apa yang dinyatakan oleh penyair. Melalui imaji ini, apa yang digambarkan seolah-olah dapat dilihat, didengar, atau dirasa”. sedangkan Hasanudin (2012 : 89) dalam (Axel Gilby Rumbajan, 2019 : 6), menyatakan bahwa “Imaji atau Citraan merupakan salah satu cara memaafkan saran kebahasaan di dalam sajak. Di dalam sajak diperlukan kekonkretan gambaran, kejelasan, dan hidupnya gambaran. Dengan begitu, ide yang semulanya abstrak dapat ditangkap seolah-olah dilihat, didengar, dirasa, dicium, diraba, atau dipikirkan oleh pembacanya”.

Berdasarkan dari beberapa pendapat para ahli tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa imaji atau citraan merupakan suatu gambaran atau fikiran yang disampaikan oleh penyair terhadap suatu objek melalui suatu bahasa yang tepat sehingga pembaca seolah-olah dapat merasakan apa yang disampaikan oleh penyair.

3) Rima atau Ritma

Rima atau Ritma adalah pengulangan bunyi dalam puisi. Dengan adanya rima, suatu puisi menjadi indah. Makna yang ditimbulkannya pun lebih kuat. Selain rima, dikenal pula istilah ritma, yang diartikan sebagai pengulangan kata, frase, atau kalimat dalam bait-bait puisi. Menurut Badudu (1984 : 11), dalam (<http://repositori.unpas.ac.id>), Rima ialah perulangan bunyi yang sama sedangkan menurut Arifin (1991 : 105), rima merupakan perulangan bunyi yang berselang-selang, baik yang terdapat didalam puisi maupun pada akhir yang berdekatan. Untuk menimbulkan keindahan rasa, bunyi yang berirama itu hendaklah ditampilkan oleh tekanan, nada tinggi atau perpanjangan suara.

4) Tata Wajah (Tipografi)

Tipografi merupakan pembeda yang penting antara puisi dengan prosa dan drama. Larik-larik puisi tidak berbentuk paragraf, melainkan membentuk bait.

Kosasih (2012:1040 dalam Rahma Yani (2021 : 41), “Tipografi merupakan pembeda yang sangat penting antara puisi dengan prosa dan drama. Larik-larik puisi tidak berbentuk paragraf, melainkan berbentuk bait”. sedangkan pendapat Martono (2009) dalam Rahma yani (2021:42) mengatkan yang dimaksud dengan tipografi puisi adalah penyusunan baris dan bait puisi.

b) Unsur Batin Puisi

Unsur batin puisi meliputi tema (*sense*), perasaan penyair (*feeling*), nada atau sikap penyair terhadap pembaca (*tone*), dan amanat (*intention*).

1) Tema

Tema merupakan gagasan pokok yang diungkapkan penyair dalam puisinya. Tema berfungsi sebagai landasan utama penyair dalam puisinya. Tema itulah yang menjadi kerangka pengembangan sebuah puisi. Keraf (1996 : 107) dalam Bagus Ady Kurniawan (2014 :18), Tema ialah suatu amanat utama yang disampaikan oleh penulis melalui karangan.

2) Perasaan

Kosasih, 2012 : 108), dalam Mohamad Firdaus (2016 : 23), Puisi merupakan karya sastra yang paling memiliki ekspresi perasaan penyair. Bentuk ekspresi itu dapat berupa kerinduan, kegelisahan, atau pengagungan kepada kekasih, kepada alam, atau sang Khalik. Sedangkan menurut Jabrohim dkk, (2009 : 66), Perasaan merupakan suatu sikap ekspresi dalam sebuah puisi.

3) Nada dan Suasana

Dalam menulis puisi, penyair mempunyai sikap tertentu terhadap pembaca, apakah dia ingin bersikap menggurui, menasihati, mengejek, menyindir, atau bersikap lugas hanya menceritakan sesuatu kepada pembaca. Sikap penyair kepada pembaca ini disebut nada puisi. Adapun suasana adalah keadaan jiwa pembaca setelah membaca puisi itu. Suasana adalah akibat yang ditimbulkan puisi itu terhadap jiwa pembaca.

4) Amanat

Amanat merupakan pesan yang hendak disampaikan oleh penyair dapat ditelaah setelah kita memahami tema, rasa, dan nada puisi itu. Tujuan atau amanat merupakan hal yang mendorong penyair untuk menciptakan puisinya. Amanat tersirat di balik kata-kata yang disusun, dan juga berada di balik tema yang diungkapkan. Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa di dalam puisi mengandung banyak unsur-unsur yang membangun sebuah teks puisi yang apik. Unsur batin puisi dan unsur fisik puisi dapat menjadi acuan dalam proses cipta puisi ataupun proses menulis puisi.

3. Pembelajaran Menulis Puisi Berdasarkan Pengalaman Melalui Media Audiovisual

Pada penelitian ini media audiovisual digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi. Diharapkan dengan menggunakan media audiovisual dapat membantu siswa untuk memecahkan kesulitan yang dialami ketika menulis puisi. Pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual bertujuan untuk merangsang imajinasi siswa ketika menulis puisi.

Untuk memudahkan peserta didik memahami materi menulis puisi, maka calon peneliti mencoba menggunakan media audiovisual dengan tujuan agar siswa dapat terlibat aktif dalam kegiatan belajar karena media ini dapat merangsang imajinasi berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respons siswa dalam pembelajaran, serta membangkitkan semangat dan mengurangi rasa bosan dalam proses pembelajaran.

F. Kerangka Konseptual

Kegiatan proses belajar mengajar merupakan salah satu kegiatan yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan tuntutan capaian pembelajaran di satuan pendidikan melalui kurikulum pendidikan yang telah ditetapkan.

Keberhasilan proses belajar mengajar di kelas dipengaruhi oleh guru dalam mentransformasikan ilmu pengetahuan atau materi pelajaran kepada peserta didik. Makadari itu seorang guru dituntut untuk aktif dan kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan mampu menyampaikan materi pelajaran melalui media pembelajaran yang menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis Audiovisual. Melalui media pembelajaran Audivisual proses pembelajaran akan jauh lebih menyenangkan daripada menggunakan media pembelajaran konvensional. Hal ini terjadi karena sistem perkembangan zaman yang semakin

maju dan berkembang sehingga dalam satuan pendidikan juga diharapkan mampu untuk terlibat dalam perkembangan itu.

G. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan kajian pustaka yang dilakukan, berikut ini dikemukakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian Muhammad Gili Saka (2019), yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Literasi Sains dengan Menggunakan Software Camtasia Studio*” . penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan desain pembelajaran (*Instructional Design*) dengan menggunakan model *Borg and Gall*. Subjek penelitian yang terlibat terdiri dari ahli materi ahli media, pendidik dan peserta didik. Hasil penelitian dalam pengembangan ini adalah kelayakan video pembelajaran berdasarkan penilaian ahli dikriteriakan sangat layak, dengan persentase validasi ahli media 92% dan ahli materi 91%. dan peserta didik memberi respon positif terhadap kemenarikan video pembelajaran sebagai media pembelajaran dengan persentase respon pendidik 84%, uji kelompok kecil 88%, dan uji lapangan 88%.
2. Penelitian Endang Astuti (2011) yang berjudul “*Pengembangan Media Audio Visual (VCD) Sinematisasi Puisi Sebagai Media Pembelajaran Apresiasi Puisi Pada Siswa Kelas X* “. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)*. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskripsi kualitatif yaitu penerapan data dan

simpulan data. Hasil penelitian dalam pengembangan ini yaitu 1) simpulan tentang kebutuhan bahan ajar berupa media VCD Sinematisasi puisi yang dibutuhkan guru dan siswa adalah sebagai berikut : Tinjauan dari segi bentuk, siswa dan guru membutuhkan media sinematisasi puisi yang mempunyai bentuk dan desain yang menarik. 2) hasil penelitian yang diberikan oleh dosen ahli dan guru yaitu : a) pada dimensi perwajahan VCD sinematisasi puisi nilai rata-rata yang diperoleh dari guru sebesar 87,2 dan dari ahli sebesar 85, b) pada dimensi menu teks VCD nilai rata-rata yang diperoleh dari guru sebesar 85,78 dan dari ahli 83,75, dan c) pada dimensi isi VCD nilai rata-rata yang diperoleh dari guru sebesar 85,25 dan dari ahli 86,25.

3. Maya Oktavia “Pengembangan LKPD Menulis Puisi Berbasis Media Gambar untuk Siswa Kelas X SMK” 2019. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. hasil uji ahli materi pembelajaran diperoleh nilai 81% dan ahli media pembelajaran diperoleh nilai 88% dengan kategori layak. Uji coba produk pada skala kecil dilakukan sebagai bentuk evaluasi awal sebelum diujicobakan di skala besar dengan perolehan nilai sebesar 86.6% kategori layak diujicobakan. Uji skala besar dilakukan sebagai bentuk evaluasi rancangan produk LKPD dengan perolehan nilai sebesar 91.13% dengan kategori layak. Uji kelayakan LKPD oleh praktisi, guru Bahasa Indonesia pada kelas X di SMK Negeri 1 Bukit Kemuning, SMK YP 96 Bukit Kemuning, dan SMK Negeri 3 Kotabumi didapat nilai rata-rata 91.55% dengan kategori layak. Berdasarkan angket uji kelayakan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan

bahwa LKPD menulis puisi berbasis media gambar layak untuk digunakan sebagai bahan ajar untuk siswa kelas X SMK.

4. Sri Rahayu B “Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Media Audiovisual Pada Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 3 Barru Kabupaten Barru” 2018. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan hasil belajar menulis puisi berdasarkan pengalaman melalui media audiovisual pada siswa kelas XI SMAN 3 BArru mengalami peningkatan.
5. Muslimah “Strategi Pembelajaran Kreatif Menulis Puisi Pada Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas” 202. Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Masing-masing sekolah memiliki metode yang berbeda untuk dipakai dalam strategi pembelajaran kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menulis puisi yakni penggunaan media gambar, penerapan model pembelajaran berbasis masalah, dan penerapan model pembelajaran berbasis proyek. (2) Penggunaan model atau metode yang berbeda tersebut dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis puisi, baik dari segi proses maupun dari segi hasil karya puisi. Selain itu penggunaan strategi pembelajaran tersebut dapat membantu siswa mengembangkan perilaku aktif, komunikatif, kolaboratif, dan kritis.