

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUISI MENGGUNAKAN
APLIKASI *PREZI* PADA SEMESTER GANJIL KELAS X TAHUN
AJARAN 2018/2019**

(Skripsi)

Oleh

LADY PRAMESTI HANDOKO



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUISI MENGGUNAKAN APLIKASI *PREZI* PADA SEMESTER GANJIL KELAS X TAHUN AJARAN 2018/2019

Oleh

LADY PRAMESTI HANDOKO

Masalah dalam penelitian ini ialah bagaimana pengembangan media pembelajaran puisi menggunakan aplikasi *prezi* pada semester ganjil kelas X tahun ajaran 2018/2019 dan kelayakannya sebagai media pembelajaran. Adapun tujuan penelitian ini ialah mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran puisi menggunakan aplikasi *prezi* pada semester ganjil kelas X tahun ajaran 2018/2019 dan mendeskripsikan kelayakannya sebagai media pembelajaran.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*) yang mengadopsi teori Borg and Gall. Penelitian ini dilakukan di SMK Praja Utama, Sribawono, Lampung Timur. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ialah wawancara, observasi, dan penyebaran angket.

Hasil penelitian dan pengembangan ini (1) penelitian ini melalui beberapa tahapan, adapun tahapan itu, yaitu observasi, perencanaan, pelaksanaan, validasi ahli, dan revisi produk. (2) Hasil penilaian ahli materi dalam aspek pembelajaran memperoleh skor 3,6 dengan kategori sangat baik dan aspek isi memperoleh skor 3,7 dengan kategori sangat baik. Penilaian ahli media dalam aspek tampilan memperoleh skor 3,75 dengan kategori sangat baik, aspek pemrograman memperoleh skor 3,3 dengan kategori sangat baik, dan aspek peran media dalam membantu pemahaman materi memperoleh skor 3,8 dengan kategori sangat baik. Penilaian praktisi dalam aspek penilaiannya memperoleh skor 3,85 dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran puisi menggunakan aplikasi *prezi* pada semester ganjil kelas X tahun ajaran 2018/2019 layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: *prezi*, pengembangan, media

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUISI MENGGUNAKAN
APLIKASI *PREZI* PADA SEMESTER GANJIL KELAS X TAHUN
AJARAN 2018/2019**

Oleh

Lady Pramesti Handoko

(Skripsi)

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

pada

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Puisi
Menggunakan Aplikasi *Prezi* pada
Semester Ganjil Kelas X Tahun Ajaran
2018/2019**

Nama Mahasiswa : **Lady Pramesti Handoko**

No. Pokok Mahasiswa : 1513041024

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Bahasa dan Seni

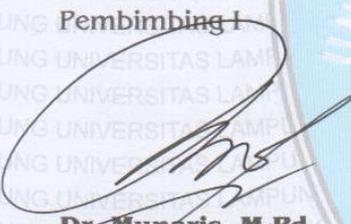
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyetujui

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Murnaris, M.Pd.
NIP 19700807 200501 1 001


Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.
NIP 19620203198811 1 001

2. Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

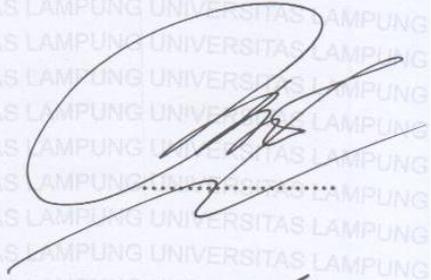

Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.
NIP 19640106 198803 1 001

Dosen Pembahas : **Drs. Kahfie Nazaruddin, M.Hum.**
NIP 19610104 198703 1 004

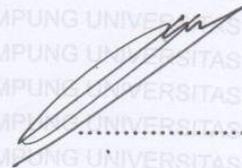
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Munaris, M.Pd.



Sekretaris : Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.

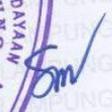


**Penguji
Bukan Pembimbing : Drs. Kahfie Nazaruddin, M.Hum.**



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.

NIP 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 18 Oktober 2019

SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademika Universitas Lampung, Saya bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Lady Pramesti Handoko
NPM : 1513041024
JudulSkripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Puisi
Menggunakan Aplikasi *Prezi* pada Semester Ganjil
Kelas X Tahun Ajaran 2018/2019
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan bimbingan akademik dan narasumber di organisasi tempat riset;
2. karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah di tulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. penulis meyerahkan hak milik atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung dan oleh karenanya Universitas Lampung boleh melakukan pengolahan atas karya tulis ini sesuai dengan nama hokum dan etika yang berlaku.
4. dan pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Univesitas Lampung.

Bandarlampung, November 2019

nyataan,

METERAI
TEMPEL
A81D0AHF127085608

6000
ENAM RIBU RUPIAH

Lady Pramesti Handoko

NPM 1513041024

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Bandarlampung pada tanggal 7 Juni 1998. Anak kelima dari lima bersaudara, buah cinta pasangan Bapak Trisman Handoko (alm) dan Ibu Maria Theresia Sri Haryati. Penulis memulai pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 2 Gedong Air, kecamatan Tanjung Karang Barat, Bandarlampung dan lulus pada tahun 2009. Pada tahun 2009 penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 7 Bandarlampung sampai dengan tahun 2012 dilanjutkan di SMA Perintis 2 Bandarlampung dan lulus pada tahun 2015. Tahun 2015 penulis melanjutkan pendidikan di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Sebagai bentuk pengabdian terhadap masyarakat dan pendidikan, penulis pernah melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Pugung Raharjo, Kecamatan Sekampung Udik, Kabupaten Lampung Timur dan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMPN 1 Sekampung Udik, Kecamatan Sekampung Udik, Lampung Timur.

PERSEMBAHAN

Segala syukur saya ucapkan atas kasih sayang Allah SWT yang tak terhingga, memeberikan kekuatan dalam mencari ilmu, kemudahan serta kelancaran sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Saya persembahkan skripsi ini untuk orang-orang yang mengasihiku.

1. Ibu Maria Theresia Sri Haryati yang telah merawat, mendidik dan membiayai saya dengan doa dan segala usahanya.
2. Bapak Trisman Handoko (alm.) yang sedang tersenyum di surge.
3. Kakak-kakak saya Theresia Lestari, Christine Lestari, Fransiska Lestari dan Andreas Haryadi yang selalu mendukung dan membiayai finansial akademik saya.
4. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia 2015 yang selalu membantu dari awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan.

MOTO

“Barang siapa yang keluar dalam menuntut ilmu maka ia adalah seperti berperang di jalan Allah hingga pulang.”

(H.R. Tirmidzi)

“Allah tidak akan membebani seseorang itu melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(Q.S. Al-Baqarah: 286)

Cintai seni dalam dirimu, bukan dirimu dalam seni.

-Stanislavski

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah Swt, atas segala limpahan rahmat dan karunia.

Shalawat serta salam kepada nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat dan orang-orang yang senantiasa mengikuti ajaran dan sunahnya. Atas izin Allah penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Puisi Menggunakan Aplikasi *Prezi* pada Semester Ganjil Kelas X Tahun Ajaran 2018/2019” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan Universitas Lampung.

Penulis telah banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dalam penyusunan skripsi ini. Oleh sebab itu, dengan segala kerendahan hati, sebagai rasa hormat, penulis menyampaikan terima kasih kepada

1. Dr. Munaris, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I, sekaligus Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan arahan, saran, motivasi dan nasihat yang amat berharga bagi penulis.
2. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II, terima kasih atas kesediaannya untuk memberikan bimbingan, saran, dan kritik dalam proses penyusunan skripsi.
3. Drs. Kahfie Nazarudin, M.Hum., selaku Dosen Pembahas yang telah memberi saran dan kritik yang sangat bermanfaat.

4. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd., selaku ketua jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.
5. Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku dekan FKIP Universitas Lampung.
6. Bapak dan Ibu Dosen serta staf Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah membekali penulis ilmu pengetahuan yang bermanfaat.
7. Ayahanda Alm. Trisman Handoko dan Ibunda Maria Theresia Sri Haryati serta kakak-kakakku Theresia Lestari, Christine Lestari, Fransiska Lestari, dan Andreas Haryadi yang senantiasa memberikan doa dan dukungan serta kasih sayang yang tak terhingga untuk penulis.
8. Bapak dan Ibu guru SD, SMP, dan SMA yang telah tulus ikhlas memberikan ilmu pengetahuan serta nasihat-nasihat yang sangat berguna bagi penulis. Tanpa bekal berbagai ilmu dari Bapak dan Ibu, penulis tidak sampai keperguruan tinggi ini.
9. UKMF KSS FKIP Unila yang telah menjadi tempatku bernaung dalam berkesenian selama berkuliah di Universitas Lampung.
10. Sahabat-sahabatku Arini Wastiti, Julian Nursatria, Ocha Holida, dan teman-teman kampus yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Telah setia menemani sejak awal masuk dalam dunia perkuliahan, selalu siap direpotkan, selalu mendengarkan setiap keluh kesah dan selalu memberikan motivasi.
11. Teman-teman seperjuangan FKIP Batrasia 2015 serta adik-adik dan kaka tingkat.
12. Teman-teman KKN dan PPL Desa Pugung Raharjo, Frentia, Kadek, Wimpi, Indri, Eti, Rency, Acha, Deby, dan Arief.

13. Sahabatku sedari kecil Gresela, Helen, Meri, Iis, Santi, Yulia, Bella dan Lili yang sudah menyaksikan perjuanganku selama ini.
14. Seorang laki-laki yang semoga kelak menjadi pendampingku yang telah rela berjuang bersama-sama.
15. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu, tetapi yakinlah selalu ada ruang di hatiku untuk mengingat jasa-jasa kalian.

Semoga Allah Swt., memberikan balasan yang lebih besar pada setiap kebaikan yang kita lakukan dengan pahala yang berlipat. Kritik dan saran selalu penulis harapkan sebagai bekal yang lebih baik dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini bermanfaat untuk kemajuan pendidikan khususnya Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Bandar Lampung, November 2019
Penulis,

Lady Pramesti Handoko

DAFTAR ISI

Halaman

SAMPUL HALAMAN	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
RIWAYAT HIDUP	iv
MOTO	v
PERSEMBAHAN	vi
SANWACANA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	7
II. KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Pengertian Media	8
2.2 Fungsi Media Pembelajaran	12
2.3 Jenis-jenis Media.....	15
2.4 Pengertian Pembelajaran	17
2.5 Pengertian Puisi.....	21
2.6 Pengembangan Media Pembelajaran	26
2.7 Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Puisi	27
2.8 Perumusan Tujuan.....	28
2.9 <i>Prezi</i>	32

III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian.....	35
3.2 Prosedur Pengembangan	36
3.3 Instrumen Penelitian.....	40
3.4 Lokasi dan Waktu Penelitian	45
3.5 Subjek dan Objek Penelitian	46
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	47
3.7 Teknik Analisis Data	47

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	50
4.1.1 Observasi dan Pengumpulan Informasi	50
4.1.2 Perencanaan.....	52
4.1.3 Pelaksanaan (Pengembangan Produk)	53
4.1.4 Validasi Desain	57
4.1.5 Revisi Produk.....	59
4.1.6 Produk Akhir.....	60
4.2 Pembahasan.....	60
4.2.1 Rangkuman Penelitian	60
4.2.2 Pembahasan Penilaian Ahli.....	61
4.2.3 Pembahasan Revisi Produk.....	68

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan.....	74
5.2 Saran	75

DAFTAR PUSTAKA	77
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	79
-----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

3.1 Angket Terhadap Aspek Tampilan.....	41
3.2 Angket Terhadap Aspek Pemrograman.....	42
3.3 Angket Peran Media dalam Membantu Pemahaman Materi.....	43
3.4 Angket Terhadap Aspek Pembelajaran.....	44
3.5 Angket Terhadap Aspek Isi.....	45
4.1 Pembahasan Angket Terhadap Aspek Pembelajaran.....	62
4.2 Pembahasan Angket Terhadap Aspek Isi.....	63
4.3 Pembahasan Angket Terhadap Aspek Tampilan.....	64
4.4 Pembahasan Angket Terhadap Aspek Pemrograman.....	65
4.5 Pembahasan Angket Peran MESIA dalam Membantu Pemahaman Materi	66

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada dasarnya manusia adalah makhluk yang bersifat selalu berkembang, baik dalam segi pemikiran maupun perilaku di kehidupan bersosial. Perkembangan perilaku manusia dalam kehidupan tidak terlepas dari proses dunia pendidikan yang ditempuh. Mulai dari taman kanak-kanak (TK), sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA), hingga bangku perguruan tinggi (PTN).

Pendidikan merupakan pimpinan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak, dalam pertumbuhannya (jasmani dan rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan bagi masyarakat (Purwanto dalam Daryanto, 2013:1). Dalam arti lain pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalankan kehidupan. Oleh karena itu pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Daryanto, 2013:1).

Pada konsep pendidikan internal yang berada di sekolah, tentu dikenal dengan proses belajar mengajar, dalam hal ini yang berperan merupakan peserta didik dan tenaga pengajar (Guru). Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh guru agar terjadi proses belajar pada diri individu yang belajar. Pembelajaran dapat dimaknai dan ditelaah secara mikro dan makro. Secara mikro pembelajaran adalah suatu proses yang diupayakan agar peserta didik dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki baik kognitif maupun sosioemosional secara efektif dan efisien untuk mencapai perubahan perilaku yang diharapkan. Sedangkan pembelajaran secara makro terkait dengan dua jalur, yaitu individu yang belajar dan penataan komponen eksternal agar terjadi proses belajar pada individu yang belajar (Karwono dan Mularsih, 2017:20).

Perkembangan perilaku dan potensi dari seorang peserta didik tentu tidak akan terlepas dari bagaimana proses pembelajaran dan cara penyerapan materi yang mampu diterima oleh setiap peserta didik. Penggunaan metode pembelajaran serta media yang dipergunakan dalam proses pembelajaran tentu akan mempengaruhi motivasi peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Salah satu faktor siswa sulit untuk memahami sebuah materi dalam sebuah pembelajaran di sekolah metode pembelajaran yang kurang efektif serta tidak mampu memberikan motivasi kepada peserta didik untuk antusias dan serius dalam menerima pembelajaran atau materi yang disampaikan oleh tenaga pengajar.

Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar dialami oleh guru yang tidak memahami kebutuhan dari siswa tersebut baik dalam karakteristik maupun dalam pengembangan ilmu.

Dalam buku yang berjudul Media Pembelajaran mengungkapkan pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru, siswa dapat berjalan dengan baik (Daryanto, 2013:2). Oleh karena dalam proses pembelajaran di sekolah sangat dibutuhkan alat atau media yang mampu menunjang dan membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan mampu membuat peserta didik lebih termotivasi dalam melakukan proses belajar di kelas.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi cukup penting sebagai salah satu komponen sitem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai prose komunikasi juga tidak bias berlangsung secar optimal (Daryanto, 2013: 7). Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu komunikasi untuk menyampaikan pesan dari materi yang akan di sampaikan oleh guru kepada peserta didik. Tentu seorang guru harus mampu mengetahui keinginan peserta didik, dan mampu mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kondisi saat pembelajaran berlangsung.

Saat ini kemajuan teknologi sangatlah berkembang pesat, hal tersebut menuntut seorang guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi yang ada, sehingga seorang guru mampu mengikuti keinginan serta mengimbangi daya pikir peserta didik yang juga ikut berkembang seiring perkembangan teknologi. Apabila seorang guru mampu mengembangkan media seperti yang diinginkan peserta didik dengan begitu peserta didik mampu termotivasi dan mudah dalam memahami materi pembelajaran yang

disampaikan. Pada dasarnya media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya pembelajaran pada diri mereka (Wetty, 2011:4).

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu materi ajar yang dipelajari peserta didik di sekolah. Salah satu materi yang diajarkan dalam proses pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah adalah sastra. Sastra merupakan karangan rekaan, hasil cipta seseorang sebagai ungkapan penghayatan ke dalam wujud bahasa (Rusyana, 1982:27). Salah satu karya sastra yang sering diajarkan di sekolah adalah puisi. Puisi adalah bentuk kesusastraan yang menggunakan pengulangan suara sebagai ciri khasnya (Waluyo, 1987:23).

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Pengembangan Media Pembelajaran Puisi Menggunakan Aplikasi *Prezi* pada Semester Ganjil Kelas X Tahun Ajaran 2018/2019”. Kajian yang penulis lakukan ini terdapat di dalam Kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk Sekolah Menengah Atas (SMA). Hal ini juga dipertegas dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa dan sastra Indonesia kelas X.

3.16. Mengidentifikasi Suasana, Tema, dan makna beberapa puisi yang terkandung dalam antologi puisi yang diperdengarkan atau dibaca.	4.16. Mendemonstrasikan (membacakan atau memusikalisasikan) satu puisi dari antologi puisi atau kumpulan puisi dengan memperhatikan vokal, ekspresi, dan intonasi (tekanan dinamik dan tekanan tempo).
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran pernah dilakukan oleh mahasiswa magister pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Lampung, yaitu Rita Anita dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen* ” penelitian ini menghasilkan sebuah produk *compact disk* (CD). Pada penelitian ini yang membedakan dengan penelitian sebelumnya adalah peneliti akan mengembangkan media pembelajaran puisi berbasis audio visual.

Pada penelitian ini pengembangan media pembelajaran akan melalui 5 tahap penelitian yaitu 1) observasi, 2) perencanaan, 3) pelaksanaan, 4) validasi ahli, dan 5) revisi produk. Penelitian ini akan menghasilkan produk sebuah media pembelajaran puisi menggunakan aplikasi *prezi*. Berdasarkan hal yang telah diuraikan di atas, peneliti merasa penting untuk membahas pengembangan media pembelajaran puisi sesuai dengan kompetensi dasar tersebut karena selanjutnya diharapkan dapat dijadikan alternatif bahan ajar puisi di SMA dan juga diharapkan dapat membangkitkan kemampuan dan kompetensi peserta didik dalam bidang kesastraan.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran puisi menggunakan aplikasi *prezi* pada semester ganjil kelas X tahun ajaran 2018/2019?
2. Bagaimanakah kelayakan pengembangan media pembelajaran puisi menggunakan aplikasi *prezi* pada semester ganjil kelas X tahun ajaran 2018/2019?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran puisi menggunakan aplikasi *prezi* pada semester ganjil kelas X tahun ajaran 2018/2019. Produk yang dikembangkan akan dipraktikkan pada kegiatan inti proses pembelajaran.
2. Mendeskripsikan kelayakan pengembangan media pembelajaran puisi menggunakan aplikasi *prezi* pada semester ganjil kelas X tahun ajaran 2018/2019.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut;

- a. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan guru/pengajar dalam pembuatan media pembelajaran khususnya puisi.
- b. Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu referensi yang sangat bermanfaat bagi peneliti, guru, dan siswa untuk berbagai keperluan, khususnya di bidang sastra dalam membuat pengembangan media pembelajara

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Penyusunan media pembelajaran berbasis multimedia berdasarkan kompetensi dasar 3.15 mengidentifikasi suasana, tema, dan makna beberapa puisi yang terkandung dalam antologi puisi yang diperdengarkan atau dibaca dan 4.16. mendemonstrasikan (membacakan atau memusikalisasikan) satu puisi dari antologi puisi atau kumpulan puisi dengan memperhatikan vokal, ekspresi, dan intonasi (tekanan dinamik dan tekanan tempo).
2. Kelayakan pengembangan media pembelajaran puisi menggunakan aplikasi *prezi* pada semester ganjil kelas X tahun ajaran 2018/2019.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Media

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Ibrahim dalam Daryanto 2013:4). (Criticos dalam Daryanto (2013:5) mengemukakan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Secara umum dapat dikatakan media mempunyai kegunaan, antara lain:

1. memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
2. mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra. menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
3. memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
4. memberi rangsangan yang sama, .mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi-yang sama.
5. proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga

dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

2.1.1 Posisi Media Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara Optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

2.1.2 Fungsi Media

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Tiga kelebihan kemampuan media (Gerlach & Ely dalam Daryanto, 2013:9) adalah sebagai berikut; pertama, kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.

Kedua, kemampuan manipulatif; artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya. Ketiga, kemampuan distributif artinya media mampu

menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau Radio.

Adapun hambatan-hambatan komunikasi dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut; Pertama, verbalisme, artinya siswa dapat menyebutkan kata tetapi tidak mengetahui artinya. Hal ini terjadi karena biasanya guru mengajar hanya dengan penjelasan lisan (ceramah), siswa cenderung hanya menirukan apa yang dikatakan guru., Kedua salah tafsir, artinya dengan istilah atau kata yang sama diartikan berbeda oleh siswa. Hal ini terjadi karena biasanya guru hanya menjelaskan secara lisan dengan tanpa menggunakan media pembelajaran yang lain, misalnya gambar, bagan, model, dan sebagainya. Ketiga, perhatian tidak berpusat, hal ini dapat terjadi karena beberapa hal antara lain, gangguan fisik, ada hal lain yang lebih menarik mempengaruhi perhatian siswa, siswa melamun, cara mengajar guru membosankan, cara menyajikan bahan pelajaran tanpa variasi, kurang adanya pengawasan dan bimbingan guru, tidak terjadinya pemahaman, artinya kurang memiliki kebermaknaan logis dan psikologis. Apa yang diamati atau dilihat, dialami secara terpisah. Tidak terjadi proses berpikir yang logis mulai dari kesadaran hingga timbulnya konsepMunadi (2013:6).

Kata media berasal dari Bahasa Latin, yakni media yang secara harfiahnya berarti 'tengah', 'pengantar' atau 'perantara'. Dalam bahasa Arab, media disebut 'wasail' bentuk jama' dari 'wasilah' yakni sinonim *alwasth* yang artinya juga 'tengah'. Kata 'tengah' itu sendiri berarti berada di antara dua sisi, maka disebut juga sebagai 'perantara' (wasilah) atau yang mengantarai kedua sisi

tersebut. Karena posisinya berada di tengah ia bisa juga disebut sebagai pengantar atau penghubung, yakni yang mengantarkan atau menghubungkan atau menyalurkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi lainnya (Onong dalam Munadi, 2013:8).

2.1.3 Media sebagai Bahasa Guru

Secara garis besar menurut Onong (dalam Munadi, 2013:8) proses komunikasi terbagi menjadi dua tahap, yakni secara primer dan secara sekunder: Pertama, proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pikiran dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang atau simbol sebagai media. Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah bahasa, isyarat, gambar, warna dan lain sebagainya yang secara langsung mampu "menerjemahkan" pikiran dan atau perasaan komunikator kepada komunikan.

Kedua, proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan sarana atau alat sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama. Surat, telepon, teleteks, surat kabar, majalah, radio, televisi, film, dan banyak lagi adalah media kedua yang sering digunakan dalam komunikasi. Hal di atas sejalan dengan pendapat AECT Sadiman (dalam Munadi 2013:9) yang menyatakan bahwa media adalah perangkat lunak (software) media pertama atau lambang/symbol berisi pesan atau informasi yang biasanya disajikan dengan menggunakan peralatan, dan media kedua sebagai perangkat kerasnya (hardware), yakni sebagai sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut.

2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Pada dasarnya fungsi media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Fungsi-fungsi yang lain merupakan hasil pertimbangan pada kajian ciri-ciri umum yang dimilikinya. Bahan yang dipakai menyampaikan pesan dan nampak atau efek yang ditimbulkan. Berikut merupakan fungsi menurut Munadi dalam buku yang berjudul “Media Pembelajaran”.

1. Fungsi Media Pembelajaran sebagai Sumber Belajar

Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat ”sumber belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung _dan lain-lain. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya di samping ada fungsi-fungsi lain .

2. Fungsi Semantik

Yakni kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistik).

3. Manipulatif

Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) umum yang dimilikinya sebagaimana disebut di atas. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengalasi keterbatasan inderawi. Pertama, kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi batas-batas ruang dan waktu, yaitu:

Kemampuan media menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya, seperti peristiwa bencana alam, ikan paus melahirkan

anak, dan lain-lain. Kedua, kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi batasan inderawi manusia, yaitu:

- a. Membantu siswa dalam memahami objek yang sulit diamati karena terlalu kecil, seperti molekul, sel, atom dan lain-lain yakni dengan memanfaatkan gambar, film dan lain-lain.
- b. Membantu siswa dalam memahami objek yang bergerak terlalu lambat atau terlalu cepat, seperti proses metamorphosis.

4. Fungsi Psikologis

a. Fungsi Atensi

Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (attention) siswa terhadap materi ajar. Setiap orang memiliki sel saraf penghambat, yakni sel khusus dalam sistem saraf yang berfungsi membuang sejumlah sensasi yang datang. Dengan adanya saraf penghambat ini para siswa dapat memfokuskan perhatiannya pada rangsangan yang dianggapnya menarik dan membuang rangsangan-rangsangan lainnya. Dengan demikian, media pembelajaran yang tepat guna adalah media pembelajaran yang mampu menarik memfokuskan perhatian siswa. Dalam psikologi komunikasi fenomena ini -ketika kita memperhatikan rangsangan tertentu sambil membuang rangsangan yang lainnya disebut perhatian selektif/*selective attention* (Rakhmat dalam Munadi, 2013:44).

b. Fungsi Afektif

Fungsi afektif, yakni menggugah perasaan, emosi ditingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu. Setiap orang memiliki gejala batin

jiwa yang berisikan kualitas karakter dan kesadaran. Ia berwujud pencurahan perasaan, sikap penghargaan, nilai-nilai, dan perangkat atau kecenderungan-kecenderungan batin (Qahar dalam Munadi, 2013:44). Media pembelajaran yang tepat guna dalam meningkatkan sambutan atau penerimaan siswa terhadap stimulus tertentu. Sambutan atau penerimaan tersebut berupa kemauan. Dengan adanya media pembelajaran, terlihat pada diri siswa kesediaan untuk menerima beban pelajaran, dan untuk itu perhatiannya akan tertuju kepada pelajaran yang diikutinya (Krahwokl dalam Munadi, 2013:44).

c. Fungsi Kognitif

Siswa yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi: baik objek itu berupa orang, benda, atau kejadian/peristiwa. Objek-objek itu direpresentasikan atau dihadirkan dalam diri seseorang melalui tanggapan, gagasan atau lambang yang dalam psikologi semuanya merupakan sesuatu yang bersifat mental (WS. Winkel dalam Munadi, 2013:45)

d. Fungsi Imajinatif

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa.

e. Fungsi Motivasi

Media pembelajaran mampu mendorong, mengaktifkan dan menggerakkan siswanya secara sadar untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

f. Fungsi Sosio Kultural

Media pembelajaran dapat mengatasi hambatan sosiokultural antarpeserta komunikasi pembelajaran.

2.3 Jenis-jenis Media

Berikut ini merupakan jenis-jenis media yang berdasarkan indera yang terlibat.

Menurut Rudi Brets, jenis-jenis media yang berdasarkan indera yang terlibat terbagi menjadi 4 unsur yakni, media audio, media visual, media audio visual, serta multimedia.

1. Media Audio

Media audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Dilihat dari sifat pesan yang diterimanya media audio ini menerima pesan verbal dan non verbal. Pesan verbal audio yakni bahasa lisan atau kata-kata, dan pesan nonverbal audio adalah seperti bunyi-bunyian dan vokalisasi, seperti gerutuan, gumam, musik, dan lain-lain.

2. Media Visual

Jenis-jenis media yang termasuk media ini adalah program radio dan program media rekam (*software*), yang disalurkan melalui hardware seperti radio dan alat-alat perekam seperti *phonograp record(disc recording)*, audio tape (*tape recorder*) yang menggunakan, pita magnetik (*cassette*), dan compact disk.

Program radio sangat sesuai untuk sasaran dalam jangkauan yang luas; dan dalam dunia pendidikan ia telah digunakan untuk pendidikan jarak jauh.

Sedangkan program media rekam sangat mungkin untuk sasaran dalam jangkauan terbatas, seperti dalam proses pembelajaran dikelas kecil maupun di kelas besar (ruang auditorium).

Media visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Termasuk dalam jenis media ini adalah media cetakverbal, media cetak-grafis, dan media visual non-cetak. Pertama, media visual-verbal, adalah media visual yang memuat pesan-pesan verbal (pesan linguistik berbentuk tulisan). Kedua, media visual-nonverbal-grafis adalah media visual yang memuat pesan nonverbal yakni berupa simbol-simbol visual atau unsur-unsur grafis, seperti gambar (sketsa, lukisan, dan photo), grafik, diagram bagan, dan peta. Ketiga media visual nonverbal-tiga dimensi adalah media visual yang memiliki tiga dimensi, berupa model seperti miniatur, mock up, specimen, dan diorama.

Jenis media visual yang pertama dan kedua bisa dibuat dalam bentuk media cetak seperti buku, majalah, koran, modul, komik poster dan atlas; bisa juga dibuat di atas papan visual seperti papan tulis dan papan pameran (display board); dan bisa dibuat dalam bentuk tayangan, yakni melalui *projectable aids* atau alat-alat yang mampu memproyeksikan pesan-pesan visual, seperti *Opaque projector*, *OHP (OVERhead projector)*, *diimmmy projector* (biasa disebut sebagai LCD atau infocus).

3. Media Audio visual

Media multimedia adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses.

4. Multimedia

Media multimedia yakni media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Termasuk dalam media ini adalah segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui komputer dan internet, bisa juga melalui pengalaman berbuat dan pengalaman terlibat. Termasuk dalam pengalaman berbuat adalah lingkungan nyata dan karyawisata; sedangkan termasuk dalam pengalaman terlibat adalah permainan dan simulasi, bermain peran dan forum teater.

2.4 Pengertian Pembelajaran

Karwono dan Mularsih dalam bukunya yang berjudul (2017: 21-22) “Belajar dan Pembelajaran serta pemanfaatan sumber belajar mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh faktor eksternal agar terjadi proses belajar pada diri individu yang belajar. Hal tersebut diperkuat dengan hakikat pembelajaran secara umum dilukiskan Gagne dan Briggs (dalam Karwono dan Mularsih, 2017: 20) adalah serangkaian kegiatan yang dirancang yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Pembelajaran mengandung makna setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu individu mempelajari sesuatu kecakapan tertentu. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran pemahaman karakteristik internal individu yang belajar menjadi penting. Proses pembelajaran merupakan aspek yang terintegrasi dari proses pendidikan.

Pembelajaran dapat dimaknai dan ditelaah secara mikro dan makro. Secara mikro pembelajaran adalah suatu proses yang diupayakan agar peserta didik dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki baik kognitif maupun sosio emosional

secara efektif dan efisien untuk mencapai perubahan perilaku yang diharapkan. Pembelajaran secara makro terkait dengan dua jalur, yaitu individu yang belajar dan penataan komponen eksternal agar terjadi proses belajar pada individu yang belajar. Hal ini mencakup tiga komponen yaitu analisis karakteristik individu yang belajar (*target group analysis*), yaitu menganalisis kondisi internal peserta didik yang menjadi target sasaran dalam pembelajaran. *Konten (content) analysis*, yaitu terkait dengan apa sasaran program pembelajaran, dalam kaitan ini berupa kurikulum yang berupa muatan material pembelajaran. Serta analisis konteks (*contexs analysis*), yaitu relevansi program yang diberikan dengan kompetensi yang diharapkan di akhir program pembelajaran untuk menjalani pekerjaan tertentu. Ketiga komponen tersebut saling terkait dan merupakan sebuah sistem untuk tercapainya perubahan perilaku yang diharapkan.

Hampir semua orang setuju bahwa tujuan pembelajaran yaitu upaya memengaruhi peserta didik agar terjadi proses belajar. Oleh karena itu, perlu diupayakan suatu cara atau metode membantu terjadinya proses belajar agar belajar menjadi efektif, efisien dan terarah pada tujuan yang ditetapkan. Peristiwa pembelajaran terjadi apabila subjek peserta didik secara aktif berinteraksi dengan sumber belajar yang diatur oleh guru. Dalam interaksi pembelajaran tersebut, setiap peserta didik diperlakukan sebagai manusia yang bermartabat, yang minat dan potensinya perlu diwujudkan secara optimal.

Ada 5 (lima) asumsi yang mendukung rekomendasi Gagne (dalam Karwomo dan Mularsih, 2017:21) untuk merancang pembelajaran; Pertama, pembelajaran harus direncanakan agar memperlancar belajar sesuai dengan kondisi perorangan.

Meskipun dalam belajar dilakukan dalam kelompok sesuai dengan maksud pembelajaran, tetapi belajar itu pada hakikatnya dilakukan secara individu oleh si belajar. Oleh sebab itu, kondisi individu perlu menjadikan pertimbangan dalam merancang pembelajaran. Kedua, penyusunan perancangan pembelajaran harus memperhitungkan jangka pendek dan jangka panjang. Guru atau perancang pembelajaran dalam menyusun program pembelajaran harian harus terkait erat dengan perencanaan jangka panjang. Ketiga, perancangan pembelajaran hendaknya disusun secara sistematis dan sistemik yang memungkinkan pertumbuhan dan perkembangan seseorang. Keempat, pembelajaran hendaknya diawali dengan analisis kebutuhan, dilanjutkan perumusan tujuan proses belajar yang sifatnya internal.

Dalam pembelajaran di kelas rancangan yang digunakan untuk keperluan pembelajaran agar memerhatikan hal-hal sebagai berikut: (1) ciri-ciri peserta didik, (2) perbedaan perorangan, (3) kesiapan, (4) motivasi si belajar (5) proses kognitif dalam pembelajaran (6) alih belajar, (7) belajar keterampilan, (8) konteks sosial untuk belajar, karena tujuan pembelajaran merupakan upaya memengaruhi peserta didik agar terjadi proses atau perbuatan belajar, maka pemahaman akan teori belajar menjadi penting.

Teori belajar menaruh perhatian pada hubungan di antara variabel-variabel yang menentukan hasil belajar dan menaruh perhatian pada bagaimana seseorang belajar. Sedangkan teori pembelajaran sebaliknya menaruh perhatian pada bagaimana seseorang memengaruhi orang lain agar terjadi perbuatan belajar. Dengan kata lain, teori pembelajaran berurusan dengan upaya mengontrol

variabel-variabel yang dispesifikasi dalam teori belajar agar dapat memudahkan belajar. Teori pembelajaran mengungkapkan hubungan antara kegiatan pembelajaran dengan proses-proses psikologis dalam diri si pembelajar, sedangkan teori belajar mengungkapkan hubungan antara kegiatan si pembelajar dengan proses-proses psikologis dalam diri si belajar.

Teori pembelajaran mengungkapkan hubungan antar fenomena-fenomena yang ada dalam diri si belajar. Upaya pembelajaran pada dasarnya berfungsi sebagai perangsang (stimulus) eksternal untuk membantu seorang belajar mengorganisasi dan menintegrasikan sejumlah pengalaman baru ke dalam skema secara bermakna, sehingga terbentuk struktur kognitif yang dapat digunakan sebagai pengait informasi pada kegiatan belajar. Hal ini berarti variabel internal yang berupa karakteristik peserta didik yang berupa *locus of control* dalam belajar merupakan unsur penting yang berkaitan dengan hasil belajar.

2.5 Pengertian Puisi

Kata puisi berasal dari bahasa Yunani "*poesiseis*" yang berarti penciptaan. Akan tetapi, pengertian ini semakin 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. (dalam Tarigan, 1984;4, *Ensiklopedi Indonesia N-Z*; tanpa tahun 1147). Hal tersebut dipertegas oleh pendapat Reeves (dalam Waluyo, 1987:22) yang mengatakan puisi adalah karya sastra. Semua karya sastra bersifat imajinatif.

Bahasa sastra bersifat konotatif karena banyak digunakan makna kias dan makna lambing (majas). Dibandingkan dengan bentuk karya sastra lain, puisi lebih bersifat konotatif. Bahasanya lebih memiliki banyak kemungkinan makna. Hal ini disebabkan terjadinya pengkonsentrasian atau pepadatan segenap kekuatan bahasa di dalam puisi. Struktur fisik dan struktur batin puisi juga padat. Keduanya bersenyawa secara padu bagiakan telur dalam adonan roti.

Waluyo dalam bukunya “Teori dan Apresiasi Puisi” mengungkapkan puisi merupakan bentuk kesusastraan yang menggunakan pengulangan suara sebagai ciri khasnya (1987:23). Hal tersebut senada dengan tanggapan Slametmuljana (dalam Waluyo, 1987:23) Ia menyatakan, bahwa puisi merupakan bentuk kesusastraan yang menggunakan pengulangan suara sebagai ciri khasnya.

Pengulangan kata itu menghasilkan rima, ritma, dan muasikalisasi. Batasan yang diberikan Slametmuljana tersebut berkaitan dengan struktur fisiknya saja. James Reeves juga memberikan batasan yang berhubungan dengan struktur fisik dengan menyatakan bahwa puisi adalah ekspresi bahasa yang kaya dan penuh daya pikat (190). Bahasa puisi menurut Coleridge adalah bahasa pilihan, yakni bahasa yang benar-benar diseleksi penentuannya secara ketat oleh penyair. Karena bahasanya hams bahasa pilihan. maka gagasan yang dicetuskan harus diseleksi dan dipilih yang terbagus pula (1960 : 5). Clive Sansom memberikan batasan puisi sebagai bentuk pengucapan bahasa yang ritmis, yang mengungkapkan pengalaman intelektual yang bersifat imajinatif dan emosional (1960 : 6).

Jika pengertian itu ditinjau dari segi bentuk batin puisi maka Herbert Spencer menyatakan bahwa puisi merupakan bentuk pengucapan gagasan yang bersifat emosional dengan mempertimbangkan efek keindahan (Waluyo, 1987 :23). Sedangkan Samuel Johnson menyatakan bahwa puisi adalah peluapan yang spontan dari perasaan yang penuh daya yang berpangkal pada emosi yang berpadu kembali dalam kedamaian (Tarigan dalam waluyo 1987: 23). Sementara itu, P.B. Shelley menyatakan bahwa puisi merupakan rekaman dari saat-saat yang paling baik dan paling menyenangkan.

Selanjutnya Thomas Carlyle menyatakan bahwa puisi merupakan ungkapan pikiran yang bersifat musikal Dan TS.Eliot menambahkan bahwa yang diungkapkan dalam puisi adalah kebenaran (dalam Waluyo, 1987: 23).Kedua, pengertian yang diuraikan di atas berkenaan dengan bentuk fisik puisi dan bentuk batin puisi.Bentuk fisik dan bentuk batin lazim disebut pula dengan bahasa dan isi atau tema dan struktur atau bentuk dan isi.Marjorie Boulton menyebut kedua unsur pembentuk puisi itu dengan bentuk fisik (physical form) dan bentuk mental (mental form) (Waluyo, 1987:23).Bentuk fisik dan bentuk mental itu bersatu padu menyatu raga.Namun demikian, keduanya dapat dianalisa karena bentuk fisik dan bentuk batin itu juga didukung oleh unsur-unsur yang secara fungsional membentuk puisi.

Dari batasan kedua tokoh tersebut, dapat dijelaskan bahwa unsur bahasa yang diperbagus dan diperindah itu dapat diterangkan melalui kata konkret dan majas (bahasa figuratif). Secara terperinci majas dan kata konkret itu dijelaskan oleh Effendi dalam Waluyo (1987:24) menjadi: pengimajian, pelambangan, dan

pengiasan. Uraian di atas bermaksud menjelaskan bahwa bahasa yang digunakan dalam puisi adalah bahasa konotatif yang "multiinterpretable". Makna yang dilukiskan dalam puisi dapat makna lugas, namun lebih banyak makna kias melalui lambang dan kiasan. Makna itu diperinci lagi menjadi tema dan amanat yang didasarkan atas perasaan dan nada (suasana batin) penyairnya. Tema berhubungan dengan arti karya sastra, sedangkan amanat berhubungan dengan makna karya sastra. Tema bersifat, lugas obyektif, dan khusus. Sedangkan amanat bersifat kias, subjektif, dan umum.

Dari uraian di atas, dapat dikatakan bahwa puisi adalah salah satu karya sastra yang menggunakan bahasa sebagai medianya dan memiliki batasan-batasan yang berpengaruh pada rima, ritma, dan musikalisasi. Puisi adalah salah satu bentuk kesusasteraan yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penyair secara imajinatif dan disusun dengan mengkonsentrasikan semua kekuatan bahasa yakni dengan mengkonsentrasikan struktur fisik dan struktur batinnya.

2.5.1 Struktur Puisi

Puisi terdiri atas dua unsur pokok, yakni struktur fisik dan struktur batin. Kedua bagian itu terdiri atas unsur-unsur yang saling mengikat keterjalinan dan semua unsur itu membentuk totalitas makna yang utuh. Dalam penafsiran puisi tidak dapat lepas dari faktor genetik puisi. Faktor genetik puisi dapat memperjelas makna yang dilatarbelakangi oleh kebudayaan khas penyair. Unsur genetik itu adalah penyair dan kenyataan sejarah.

Struktur fisik puisi adalah medium untuk mengungkapkan makna yang hendak disampaikan penyair. I.A. Richards menyebut makna atau struktur batin itu dengan istilah hakikat puisi (1976:180-181). Ada empat unsur hakikat puisi, yakni: tema (*sense*), perasaan penyair (*feeling*), nada atau sikap penyair terhadap pembaca (*tone*), dan amanat (*intention*). Keempat unsur itu menyatu dalam ujud penyampaian bahasa penyair.

1. Tema

Tema merupakan gagasan pokok atau *subject-matter* yang dikemukakan oleh penyair. Pokok pikiran atau pokok persoalan itu begitu kuat mendesak dalam jiwa penyair, sehingga menjadi landasan utama pengucapannya. Jika desakan yang kuat itu bernaung di bawah hubungan antara penyair dengan Tuhan, maka puisinya bertema ketuhanan.

2. Perasaan

Dalam menciptakan puisi, suasana perasaan penyair ikut diekspresikan dan harus dapat dihayati oleh pembaca. Untuk mengungkapkan tema yang sama, penyair yang satu dengan perasaan yang berbeda dari penyair lainnya sehingga hasil puisi yang diciptakan berbeda pula. Dalam menghadapi tema keadilan sosial atau kemanusiaan, penyair banyak menampilkan kehidupan pengemis atau orang gelandangan. Perasaan Chairil Anwar berbeda dengan perasaan Toto Sudarto Bachtiar berbeda pula dengan Rendra dan Arifin C Noer dalam menghadapi pengemis. Toto Sudarto Bachtiar menghadapi gadis kecil berkaleng kecil dengan perasaan iba hati karena rasa belas kasihnya. Penyair bahkan ingin "ikut gadis kecil berkaleng kecil" itu. Rendra

berperasaan benci dan bersikap memandang rendah para pengemis karena Rendra memandang bahwa pengemis tidak berusaha keras untuk menopang kehidupannya. Sikap Chairil Anwar sama dengan sikap Rendra. Mereka tidak memiliki rasa belas kasih kepada para pengemis.

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. Sering kali puisi bernada santai karena penyair bersikap santai kepada pembaca. Hal ini dapat kita jumpai dalam puisi-puisi mbeling.

4. Amanat

Amanat yang hendak disampaikan oleh penyair dapat ditelaah setelah kita memahami tema, nada, dan nada puisi itu. Tujuan utama merupakan hal yang mendorong penyair untuk menciptakan puisinya. Amanat tersirat di balik kata-kata yang disusun, dan juga berada di balik tema yang diungkapkan, amanat yang hendak disampaikan oleh penyair mungkin secara sadar berada dalam pikiran penyair, namun lebih banyak penyair tidak sadar akan amanat yang diberikan, (Waluyo, 1987:106).

2.6 Pengembangan Media Pembelajaran

Berikut akan dipaparkan secara sistematis mengenai beberapa hal yang berkaitan dengan pengembangan media.

2.6.1 Pengertian Pengembangan Media

Kalau kita lihat perkembangannya. pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching aids*). alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, yaitu gambar, model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Namun sayang, karena terlalu memusatkan perhatian pada alat bantu visual yang dipakainya orang kurang memperhatikan aspek disain, pengembangan pembelajaran (instruction) produksi dan evaluasinya. (Sadiman dkk, 1996:6). Dengan masuknya pengaruh teknologi audio pada sekitar pertengahan abad ke-20 alat visual untuk mengkonkritkan ajaran ini dilengkapi dengan digunakannya alat audio sehingga kita kenal adanya alat multimedia atau multimedia aids (AVA). Berbagai peralatan digunakan guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata.

Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu ini Edgar Dale mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkrit ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama kerucut pengalaman (*Cone of experience*) dari Edgar Dale dan pada saat itu dianut. Bila pertanyaan-

pertanyaan di atas disusun secara lebih sistematis maka urutan dalam mengembangkan program media itu dapat diutarakan sebagai berikut;

- a. menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa.
- b. merumuskan tujuan instruksional (*instructional objective*) dengan operasional dan khas.
- c. merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.
- d. mengembangkan alat pengukur keberhasilan
- e. menulis naskah media
- f. mengadakan tes dan revisi.

2.7 Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Dalam proses belajar mengajar yang dimaksud dengan kesenjangan adalah kesenjangan antara kemampuan, keterampilan, dan sikap Siswa yang kita inginkan dengan kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa yang mereka miliki sekarang. Bila yang kita inginkan, misalnya, siswa dapat menguasai 1000 kosakata Bahasa Inggris, sedangkan saat ini mereka hanya menguasai 200 kata, maka ada kesenjangan 800 kata. Dalam hal ini terdapat kebutuhan untuk mengajar 800 kata bahasa Inggris kepada siswa itu (Sadiman dkk, 1996, :97-98).

Sebagai perancang program media kita harus dapat mengetahui pengetahuan atau keterampilan awal siswa. Hal yang dimaksud dengan pengetahuan/keterampilan yang telah dimiliki siswa sebelum itu mengikuti kegiatan instruksional. Suatu program media akan dianggap terlalu mudah bagi siswa bila siswa tersebut telah

memiliki sebagian besar pengetahuan/keterampilan yang disajikan oleh program media itu. Sebaliknya program akan dipandang terlalu sulit bagi siswa bila siswa belum memiliki pengetahuan/ keterampilan prasyarat yang diperlukan siswa sebelum menggunakan program media itu. Pengetahuan prasyarat ialah pengetahuan/keterampilan yang harus telah dimiliki siswa sebelum menggunakan media itu. Misalnya, seorang siswa yang ingin belajar ucapan dan percakapan dalam bahasa Inggris melalui kaset audio hanya akan dapat mengikutinya dengan baik bila ia telah mempunyai cukup banyak perbendaharaan kosa kata dan telah terampil menggunakan struktur kalimat sederhana, (Sadiman, dkk, 1996:101)

2.8 Perumusan Tujuan

Tujuan merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan kita. Tujuan dapat memberi arah kepada tindakan yang kita lakukan. Tujuan ini juga dapat dijadikan acuan dalam kita mengukur apakah tindakan kita betul atau salah, atautkah tindakan kita berhasil atau gagal. Dalam proses belajar mengajar tujuan instruksional, juga merupakan faktor yang sangat penting. Tujuan ini dapat memberi arahan ke mana siswa akan pergi, bagaimana ia harus pergi ke sana, dan bagaimana tahu bahwa ia telah sampai ke tempat tujuan. Tujuan ini merupakan pernyataan yang menunjukkan perilaku yang harus dapat dilakukan siswa setelah ia mengikuti proses instruksional tertentu. Untuk dapat merumuskan tujuan instruksional dengan baik ada beberapa ketentuan yang perlu diingat:

- a. Tujuan instruksional harus berorientasi kepada siswa bukan berorientasi kepada guru. Hal yang perlu dinyatakan dalam tujuan itu haruslah perilaku yang dapat dilakukan atau yang diharapkan dapat dilakukan siswa setelah

proses instruksional selesai. Jadi tujuan ini harus berorientasi kepada hasil. Tujuan tidak menyatakan apa yang harus dilakukan guru dalam kegiatan belajar mengajar. karena bukan perilaku guru yang dipentingkan, melainkan perilaku siswa. Jadi bukan proses mencapai tujuan itu yang penting melainkan hasil akhirnya.

Contoh:

Siswa kelas III SMP dapat membuat kalimat pasif dalam *simple past tense*. (Tujuan ini baik karena berorientasi pada siswa). 2. Guru menerangkan cara membuat kalimat pasif. (Tidak baik karena berorientasi pada guru).

- b. Tujuan harus dinyatakan dengan kata kerja yang operasional, artinya kata kerja itu menunjukkan perbuatan yang dapat diamati atau yang hasilnya dapat diukur. Misalnya, siswa SD kelas V dapat mengalikan $8 \times 12,5$ tanpa bantuan alat tulis maupun alat lainnya. Dalam hal ini hasil perilaku mengalikan dapat diukur. Yaitu bila hasilnya 100, berarti siswa tersebut dapat mengalikan dengan betul. Kata kerja yang tidak operasional kurang baik dipakai dalam pemmasan tujuan karena dapat menimbulkan berbagai interpretasi.

Contoh:

Mahasiswa jurusan seni rupa tingkat I mengerti komposisi gambar yang baik.

- c. Pengembangan Materi Pembelajaran

Ibaratkan orang mau bepergian, setelah tempat yang akan dituju jelas langkah berikutnya yang perlu dipikirkan ialah berhubungan dengan bagaimana caranya supaya sampai ke tempat yang akan dituju itu. Dalam proses belajar

mengajar ini hal serupa itu harus dilakukan pula. Setelah tujuan instruksional jelas, setelah kita mengetahui kemampuan dan keterampilan apa yang diharapkan dapat dilakukan siswa, kita harus memikirkan bagaimana caranya supaya siswa memiliki kemampuan dan keterampilan tersebut. Bahan pelajaran apa yang harus dipelajari atau pengalaman belajar apa yang harus dilakukan siswa supaya tujuan instruksional itu tercapai.

Untuk dapat mengembangkan bahan instruksional yang mendukung tercapainya tujuan itu, tujuan yang telah dirumuskan tadi harus dianalisis lebih lanjut. Seperti halnya pada waktu kita memmuskan tujuan khusus kita bertanya kemampuan apa yang harus dimiliki siswa sebelum ia memiliki kemampuan yang dituntut oleh tujuan umum itu, demikian pulalah yang harus kita lakukan dalam mengembangkan bahan yang harus dipelajari siswa. Setiap tujuan instruksional khusus harus kita analisis. Kepada setiap tujuan itu pertanyaan yang sama harus kita ajukan.

d. Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Dalam setiap kegiatan instruksional kita perlu mengkaji apakah tujuan instruksional dapat dicapai atau tidak pada akhir kegiatan instruksional itu. Untuk keperluan tersebut kita harus mempunyai alat yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa. Alat pengukur keberhasilan siswa ini harus dirancang dengan seksama dan seyogyanya dikembangkan sebelum naskah program media ditulis atau sebelum kegiatan belajar mengajar

dilaksanakan. Alat ini dapat berupa tes, penugasan, ataupun daftar cek perilaku.

Alat pengukur keberhasilan ini harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan pokok-pokok materi pembelajaran yang akan disajikan kepada siswa. Yang diukur atau dievaluasi ialah kemampuan, keterampilan atau sikap siswa yang dinyatakan dalam tujuan yang diharapkan dapat dimiliki siswa sebagai hasil kegiatan instruksional itu.

Sebaiknya setiap kemampuan dan keterampilan yang mendukung tercapainya tujuan instruksional khusus dijadikan bahan tes, atau daftar cek perilaku (performance check list). Tujuan instruksional khusus harus sesuai dan menunjang tercapainya tujuan instruksional umum. Materi instruksional harus sesuai dan mendukung tercapainya tujuan instruksional khusus. Tes harus mengukur tujuan dan materi instruksional. Hal-hal yang tidak sesuai dengan tujuan dan tidak sesuai dengan materi instruksional jangan diujikan.

Tujuan instruksional harus cukup, artinya semua aspek yang ada dalam ruang lingkup tujuan instruksional umum harus mempunyai tujuan khusus. Materi instruksional harus cukup, artinya semua kemampuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mencapai semua tujuan instruksional khusus harus terjabarkan di dalam materi instruksional. Tes harus cukup, artinya semua kemampuan dan keterampilan yang terangkum dalam tujuan instruksional khusus dan dalam materi instruksional seyogyanya ada alat pengukurnya.

2.9 Prezi

Menurut Wikipedia (2018), Prezi adalah sebuah aplikasi untuk presentasi berbasis internet. Selain untuk presentasi, Prezi juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagi ide di atas kanvas virtual. Prezi menjadi unggul karena program ini menggunakan *en:Zooming User Interface (ZUI)*, yang memungkinkan pengguna Prezi untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi mereka.

Prezi digunakan sebagai alat untuk membuat presentasi dalam bentuk linier maupun non-linier, yaitu presentasi terstruktur sebagai contoh dari presentasi linier, atau presentasi berbentuk peta-pikiran (*mind-map*) sebagai contoh dari presentasi non-linier. Pada Prezi, teks, gambar, video, dan media presentasi lainnya ditempatkan di atas kanvas presentasi, dan dapat dikelompokkan dalam bingkai-bingkai yang telah disediakan. Pengguna kemudian menentukan ukuran relatif dan posisi antara semua objek presentasi dan dapat mengitari serta menyorot objek-objek tersebut. Untuk membuat presentasi linier, pengguna dapat membangun jalur navigasi presentasi yang telah ditentukan sebelumnya.

Prezi pada awalnya dikembangkan oleh arsitek Hungaria bernama Adam Somlai-Fischer sebagai alat visualisasi arsitektur. Misi yang dinyatakan oleh Prezi adalah untuk “membuat berbagi ide menjadi lebih menarik”, dan Prezi sengaja dibuat untuk menjadi alat untuk mengembangkan dan berbagi ide dalam bentuk visual yang bersifat naratif. Menu utama Prezi disebut dengan istilah menu gelembung

(*Bubble Menu*) yang tersusun dari lima konten utama. Berikut adalah konten utama menu gelembung:

Gunakan gelembung berikut:	Fungsi
<i>Write</i>	mengetik teks, menyisipkan pranala web, dan mengakses <i>Transformation Zebra</i> .
<i>Transformation Zebra</i>	Ikon untuk memanipulasi objek, yang memungkinkan pengguna untuk mengatur ukuran, merotasi, atau mengedit objek presentasi prezi.
<i>Insert</i>	Mengunggah berkas media dan memasukkan bentuk-bentuk seperti panah, garis bebas, atau tembolok.
<i>Frame</i>	Memberikan “container” di sekeliling konten presentasi untuk mengelompokkan konten. Kontainer yang disediakan berupa Kurung Kurawal, Lingkaran, Segi Empat, dan Tersembunyi.
<i>Path</i>	Mengatur tampilan navigasi satu per satu, menangkap tampilan yang spesifik di dalam sebuah <i>frame</i> , atau menghapus seluruh alur presentasi dan memulai ulang.
<i>Colors and Fonts</i>	Mengaplikasikan gaya-gaya presentasi tertentu. Masing-masing gaya memiliki pilihan huruf dan warna yang berbeda.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sugiyono (2011: 297) menyatakan bahwa untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan suatu produk yang bukan baru tetapi berupa media pembelajaran berbasis audiovisual dalam pembelajaran puisi kelas X di SMA. Meskipun demikian, peneliti harus melakukan sejumlah penelitian yang bersifat analisis kebutuhan untuk menguji keefektifan produk yang dibuat.

3.2 Prosedur Pengembangan

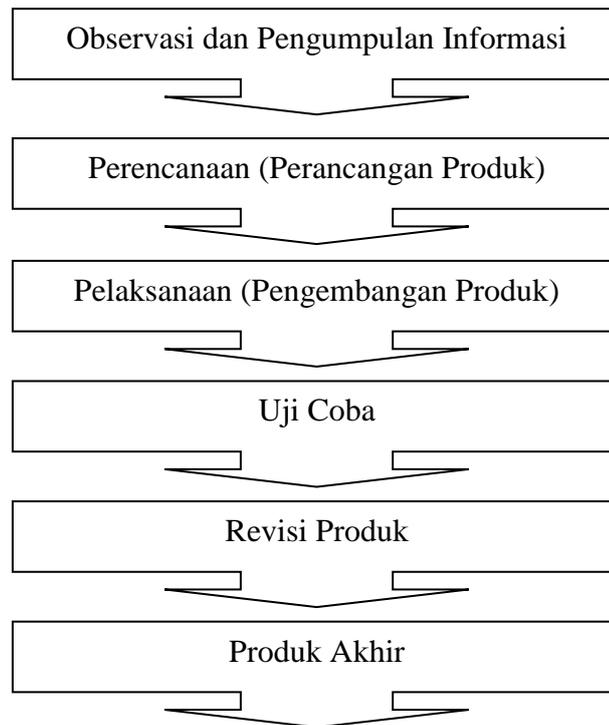
Prosedur dalam penelitian ini adalah mengikuti prosedur yang telah dijelaskan oleh Borg dan Gall (dalam Putra, 2012: 167) yang terdiri atas sepuluh langkah (tahap). Namun hal tersebut disadari oleh Borg dan Gall bahwa penelitian dan pengembangannya memerlukan biaya yang besar yang tentunya akan menyulitkan bagi para mahasiswa dalam pembiayaannya. Oleh sebab itu, Borg dan Gall menyarankan “yang terbaik adalah melakukan proyek dengan skala kecil yang hanya melibatkan sedikit rancangan pembelajaran yang asli. Juga, kecuali anda memiliki sumber keuangan yang memadai, anda perlu menghindari penggunaan media pembelajaran yang mahal seperti film. Cara lain untuk memperkecil proyek adalah membatasi pengembangan hanya pada beberapa langkah dari siklus penelitian dan pengembangan” (dalam Putra 2012: 119).

Borg dan Gall via Mubasiroh (2013: 32) dalam bukunya yang berjudul *Educational Research* menyatakan bahwa ada sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan sebagai berikut.

1. *Research and Information* (Penelitian dan Pengumpulan Informasi) Pengukuran kebutuhan, studi literature, penelitian skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.
2. *Planning* (Perencanaan)
Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.

3. *Develop Preliminary Form of Product* (Pengembangan Draf Produk)
Pengembangan instrumen evaluasi berupa tes uraian.
4. *Preliminary Field Testing* (Uji Coba Lapangan Awal)
Uji coba dilapangan pada subjek uji coba. Selama uji coba diadakan pengamatan, wawancara, dan pengedaran angket.
5. *Main Product Revision* (Merevisi Hasil Uji Coba)
Memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba.
6. *Main Field Testing* (Uji Coba Lapangan)
Melakukan uji coba yang lebih luas pada subjek uji coba.
7. *Operational Product Revision* (Penyempurnaan Produk Hasil Uji Coba Lapangan)
Menyempurnakan produk hasil uji coba lapangan.
8. *Operational Field Tasting* (Uji Pelaksanaan Lapangan)
Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, dan observasi serta analisis hasilnya.
9. *Final Product Revision* (Penyempurnaan Produk Akhir)
Penyempurnaan didasarkan masukan dari uji pelaksanaan lapangan.
10. *Dissemination an Implementation* (Diseminasi dan Implementasi)
Melaporkan hasil penelitian dalam pertemuan professional dan dalam jurnal.

Berdasarkan sepuluh tahap tersebut, pada penelitian pengembangan ini peneliti hanya menggunakan enam tahap prosedur pengembangan. Enam tahap tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut.



1. Observasi dan Pengumpulan Informasi

- a. Melakukan tinjauan terhadap kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) untuk menentukan indikator-indikator yang hendak dicapai dalam pembelajaran.
- b. Melakukan studi pustaka untuk mengumpulkan materi.
- c. Mengadakan studi pendahuluan untuk mendapatkan gambaran secara umum perihal media pembelajaran yang akan diteliti. Studi pendahuluan dilakukan untuk memperoleh informasi awal kebutuhan dan kelayakan dilakukannya pengembangan media pembelajaran. Studi pendahuluan digunakan sebagai landasan untuk mendesain dan mengembangkan media.

Penelitian ini, peneliti melakukan studi pendahuluan di SMK Praja Utama, Sribawono, Lampung Timur. Berdasarkan wawancara yang sudah peneliti lakukan terdapat beberapa media, tetapi untuk media *prezi* belum ada di sekolah tersebut. Guru selama ini hanya menggunakan media konvensional saja untuk menyampaikan materi pembelajaran. Peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran.

2. Perencanaan (Perancangan Produk)

a) Pembuatan Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Dalam pembuatan kisi-kisi instrumen penelitian, kriteria penilaian disesuaikan dengan kategori masing-masing penilai seperti dosen ahli materi, media dan guru Bahasa Indonesia.

b) Pembuatan Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang akan digunakan adalah lembar observasi, lembar validasi, dan pedoman wawancara.

3. Pelaksanaan (Pengembangan Produk)

Tahap ini merupakan proses mewujudkan desain yang telah dibuat menjadi kenyataan (realisasi produk).

4. Tahapan Uji

a) Uji Praktisi atau Guru Bahasa Indonesia

Uji praktisi atau guru bahasa Indonesia dilakukan untuk memperoleh masukan sebanyak mungkin dari praktisi atau guru Bahasa Indonesia.

Praktisi adalah orang yang sering diajak berdiskusi untuk memberikan penilaian, kritik, saran, dan masukan-masukan yang berguna untuk perbaikan atau revisi media pembelajaran yang akan dikembangkan sampai siap diujikan pada tahap selanjutnya.

b) Uji Pakar atau Dosen

Pelaksanaan uji pakar atau dosen ahli dimaksudkan untuk memperoleh masukan dari ahli atau pakar yang memiliki kompetensi pada bidang kajian yang relevan. Berhubungan dengan ini uji ahli yang dilakukan kepada tenaga ahli materi ajar. Hasil uji atau pakar juga berupa komentar meliputi kritik. Saran, koreksi, dan penilaian terhadap produk pengembangan. Hasil uji dari praktisis atau pakar digunakan untuk merevisi desain produk sampai diperoleh desain produk yang layak.

5. Revisi Produk

Revisi produk dapat dikatakan sebagai pemantapan. Pada tahap ini dilakukan pemantapan terkait produk yang sudah dikembangkan dan dilakukan pengecekan kembali bagaimana kelayakan untuk divalidasi.

6. Produk Akhir

Produk akhir dalam penelitian ini berupa media pembelajaran.

3.3 Instrumen Penelitian

Kegiatan penelitian ini, peneliti bertindak sebagai instrumen utama. Saat pelaksanaan tugas peneliti dibantu dengan instrumen berupa panduan observasi, panduan wawancara. Panduan observasi digunakan untuk melakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang dijalankan oleh guru bersama siswa. Panduan

wawancara dimanfaatkan untuk mendapatkan tanggapan secara lisan dari ahli materi, ahli media, dan praktisi atau guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Angket terhadap Aspek Tampilan

No.	Kriteria yang Dinilai	Tahap I				Catatan
		1	2	3	4	
	Ketepatan pemilihan warna <i>Background.</i>					
	Komposisi dan kombinasi warna <i>Template.</i>					
	Keserasian warna <i>background</i> dengan warna tulisan.					
	Ketepatan warna, jenis, dan ukuran huruf.					
	Ketepatan ukuran gambar dengan komposisi ukuran tulisan.					
	Sajian animasi.					
	Ketepatan tombol dan penempatannya.					
	Kejelasan audio dalam sajian contoh-contoh materi dan evaluasi.					
Rata-rata Nilai						
Rerata Persentase						
Kategori						

Sumber: Rina Setiani. 2015

Angket terhadap Aspek Pemrograman

No	Kriteria yang Dinilai	Tahap I				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan Program.					
2.	Kemudahan penggunaan.					
3.	Kemudahan navigasi.					
4.	Kemudahan penggunaan tombol.					
5.	Tingkat interaktifitas siswa dengan media.					
6.	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa.					
Rata-rata Nilai						
Rerata Persentase						
Kategori						

Sumber: Rina Setiani. 2015

**Angket Peran Media dalam
Membantu Pemahaman Materi**

No	Kriteria yang Dinilai	Tahap I				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Gambar animasi yang mendukung Apersepsi.					
2.	Kemudahan pemahaman materi dari <i>template/slide</i> .					
3.	Ketepatan bagan dalam satu <i>layer</i> bukan <i>hyperlink</i> .					
4.	Media tidak menimbulkan persepsi ganda.					
5.	Ketepatan pemilihan <i>video clip</i> .					
Rata-rata Nilai						
Rerata Persentase						
Kategori						

Sumber: Rina Setiani. 2015

Angket terhadap Aspek Pembelajaran

No	Kriteria yang Dinilai	Tahap I				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti.					
2.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar.					
3.	Kejelasan petunjuk belajar.					
4.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam memberikan uraian materi dan evaluasi.					
5.	Ketepatan bentuk uraian materi, contoh-contoh, dan evaluasi.					
6.	Kemudahan petunjuk belajar dan petunjuk mengerjakan soal evaluasi.					
7.	Pemberian umpan balik terhadap jawaban siswa.					
8.	Pembahasan yang diberikan dalam evaluasi.					
9.	Membantu meningkatkan keterampilan dan pengetahuan.					
10.	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten.					
Rata-rata Nilai						
Rerata Persentase						
Kategori						

Sumber: Rina Setiani. 2015

Angket terhadap Aspek Isi

No	Kriteria yang Dinilai	Tahap I				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Kebenaran uraian materi 4.					
2.	Kedalaman materi.					
3.	Kejelasan uraian materi.					
4.	Kemudahan dalam pemahaman materi.					
5.	Kemenarikan penyajian materi.					
6.	Pemaparan materi yang logis.					
7.	Kesesuaian contoh dengan materi.					
8.	Kesesuaian evaluasi dengan materi.					
9.	Kesesuaian materi dengan kompetensi belajar.					
10.	Kualitas bentuk evaluasi dan Penilaiannya.					
11.	Kecukupan materi dan evaluasi untuk pencapaian kompetensi.					
Rata-rata Nilai						
Rerata Persentase						
Kategori						

Sumber: Rina Setiani. 2015

3.4 Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di Universitas Lampung, Bandar Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan akan terlaksana pada tahun ajaran 2018/2019 pada bulan Maret-Mei 2019.

3.5 Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

a. Ahli Materi, dan Ahli Media

Ahli materi dan ahli media yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah dosen bahasa Indonesia. Ahli materi dan ahli media akan memberikan penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran puisi di SMA berbasis multimedia. Selain memberikan penilaian ahli materi dan ahli media juga memberikan masukan perbaikan terhadap pengembangan media pembelajaran puisi di SMA berbasis *prezi*.

b. Praktisi Pendidikan SMA

Praktisi yang dimaksud adalah guru sekolah SMK Praja Utama, Sribawono, Lampung Timur yang mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia. Praktisi akan diminta memberikan penilaian dan masukan terkait pengembangan media pembelajaran puisi di SMA menggunakan aplikasi *prezi*.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran puisi.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa lembar penilaian yang berbentuk angket yang ditujukan kepada ahli media, ahli materi, dan guru bahasa Indonesia. Untuk menentukan tingkat validitas media pembelajaran, dipakai skala pengukuran *rating scale*. Dengan skala pengukuran *rating scale*, data mentah yang diperoleh berupa angka yang kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif (Sugiyono, 2018: 97).

Rating scale juga lebih fleksibel, tidak terbatas pada pengukuran sikap saja tetapi untuk mengukur persepsi responden terhadap fenomena lain seperti status sosial, ekonomi, kelembagaan, pengetahuan, kemampuan, dan lain-lain (Sugiyono, 2018: 98). Jumlah alternatif respon yang ada biasa menggunakan skala 1 sampai dengan 5 titik. Untuk mengurangi kecenderungan respon menjawab pilihan bersifat netral maka

pada penelitian ini pilihan yang bersifat netral sengaja tidak diberikan sebagai alternatif jawaban responden. Pada instrumen penelitian ini, penilaian masing-masing pernyataan dibagi menjadi empat skala, yaitu Tidak Layak, Kurang Layak, Layak, dan Sangat Layak. Kemudian keempat skala tersebut dituangkan dalam bentuk pilihan berupa angka 1, 2, 3, dan 4.

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Hasil uji kelayakan dari ahli media, ahli materi, dan guru bahasa Indonesia dicari rata-rata empirisnya dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X = Skor Rata-rata

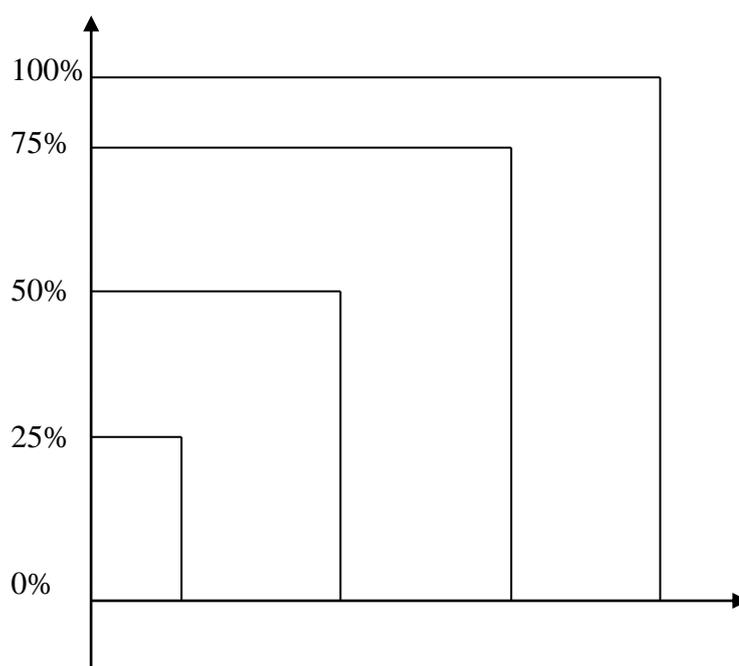
$\sum X$ = Jumlah Skor

n = Jumlah Responden

Kemudian menghitung rerata persentase dengan rumus sebagai berikut

$$\text{Rerata Presentase} = \frac{\text{skor Rata-rata} \times 100\%}{\text{Skor Tertinggi}}$$

2. Untuk mengetahui kualitas produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui angket dan setiap butir pertanyaan dibagi menjadi empat skala. Skor yang diperoleh kemudian diubah dalam bentuk persentase. Dasar penentuan skala dalam bentuk persentase mengadopsi cara Sukardi (2005); dan Sudaryono dkk (2013) sebagai berikut.



Tidak Layak Kurang Layak Layak Sangat Layak

Skema 3. Grafik Skala Likert.

Keterangan:

Angka 0% - 25% = Tidak Layak

Angka 26% - 50% = Kurang Layak

Angka 51% - 75% = Layak

Angka 76% - 100% = Sangat Layak

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran puisi menggunakan aplikasi *prezi* pada semester ganjil kelas x tahun ajaran 2018/2019 memberikan output berupa *CD* pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dalam 5 tahap yaitu, a. Tahap observasi; b. Tahap perencanaan; c. Tahap pelaksanaan; d. Tahap validasi ahli; e. Revisi produk.
2. Penilaian media pembelajaran puisi menggunakan aplikasi *prezi* pada semester ganjil kelas X tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan penilaian ahli materi pada aspek pembelajaran memperoleh rata-rata nilai 3,6 dengan kategori sangat baik. Penilaian pada aspek isi memperoleh rata-rata nilai 3,7 dengan kategori sangat baik. Sedangkan berdasarkan penilaian ahli materi pada aspek tampilan memperoleh rata-rata nilai 3,75 dengan kategori sangat baik. Pada aspek pemrograman memperoleh rata-rata nilai 3,3 dengan kategori sangat baik. Pada aspek peran media dalam pemahaman materi memperoleh rata-rata nilai 3,8 dengan kategori sangat baik. Penilaian terakhir yaitu dari praktisi atau guru mata pelajaran Bahasa Indonesia pada aspek penilaian guru memperoleh rata-rata nilai 3,85 dengan kategori sangat baik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan dapat disarankan hal-hal sebagai berikut.

1. Diharapkan program pengembangan ini bisa dijadikan cara oleh guru mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
2. Diharapkan pengembangan media pembelajaran dapat diimplementasikan disemua sekolah.
3. Diharapkan pengembangan media pembelajaran ini memudahkan pengajar dalam memberikan materi dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Budianta, Melani, dkk. 2008. *Membaca Sastra; Pengantar Memahami Sastra Untuk Perguruan Tinggi*, Yogyakarta: Indonesia Tera.
- Darmawan, Deni. 2012. *Teknologi Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto, 2013. *Media Pembelajaran; Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava media.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pustaka Bahasa Edisi Keempat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Karwono, Mularsi, 2017. *Belajar dan Pembelajaran Sastra Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2017. *Bahasa Indonesia Untuk Kelas X SMA/MA/SMK Kurikulum 2013 Edisi Revisi*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Munadhi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*, Jakarta: Referensi.
- Rusyana, Yus. 1982. *Metode Pengajaran Sastra*, Bandung: Gunung Larang.
- Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, dkk. 1996. *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan dan pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tarigan, Henry Guntur. 1984. *Prinsip-prinsip Dasar Sastra*, Bandung: Angkasa.

Universitas Lampung, 2018. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, Bandarlampung:
Universitas Lampung.

Waluyo, Herman J. 1987. *Teori dan Apresiasi Puisi*, Jakarta: Erlangga.