

## **PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK KETERAMPILAN MENULIS PUISI**

**Siti Aminah, Syahwani Umar, Andi Usman**

Program Magister Teknologi Pendidikan FKIP Untan, Pontianak

**Email: [sitiaminahsingkawang@gmail.com](mailto:sitiaminahsingkawang@gmail.com)**

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media audiovisual dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk keterampilan menulis puisi, maka metode yang digunakan adalah metode research and development dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Kedua, Storyboard merupakan rancangan yang menggambarkan isi media audiovisual pembelajaran. Di dalam storyboard dijelaskan mengenai beberapa hal, yaitu :1) tampilan, 2) gambar, 3) keterangan tampilan. Storyboard dalam penelitian ini akan dijadikan acuan dalam pembuatan CD pembelajaran. Ketiga, media audiovisual memudahkan dan mempercepat cara belajar peserta didik dalam berlatih menulis puisi. Hal ini karena pembelajaran menulis puisi menjadi pembelajaran yang tidak membosankan, menarik minat dan memotivasi siswa, dapat mengatasi perbedaan gaya belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran menulis puisi merupakan pembelajaran yang bermakna. Peneliti menyarankan agar media audio visual dikembangkan lagi untuk kompetensi dasar yang berbeda pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

**Kata kunci: Pengembangan, Media Audiovisual, Menulis Puisi**

**Abstract :** This study aims to develop audiovisual media in learning Indonesian for poetry writing skills, the method used is the method of research and development by using descriptive qualitative approach. Second, Storyboard is a plan that describes the content of audiovisual media learning. In the storyboard explained on several things, namely: 1) view, 2) images, 3) a description of the display. Storyboard in this study will be used as reference in making instructional CD. Thirdly, audiovisual media easier and faster way students learn in practice writing poetry. This is because learning to write poetry into learning that is not boring, attract and motivate students, to overcome differences in student learning styles. Based on these results, the researchers concluded that the use of audiovisual media in learning to write poetry is meaningful learning. Researchers suggested that the audio-visual media is developed further for different basic competencies in subjects Indonesian.

**Keywords: Development, audiovisual media, writing poetry**

**P**embelajaran adalah proses interaksi antarpeserta didik, antara peserta didik dengan tenaga pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan suatu proses pengembangan potensi dan karakter setiap peserta didik sebagai hasil yang sinergi antar pendidikan yang berlangsung di

sekolah, keluarga dan masyarakat agar peserta didik berkualitas. Proses tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka dalam sikap spiritual dan sosial, pengetahuan, dan keterampilan untuk dapat hidup dalam masyarakat, bangsa serta ikut berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia. Pendapat tersebut sejalan dengan Undang-undang No 20 tahun 2003 pasal 1 butir 1. Menyebutkan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk mewujudkan suasana belajar secara aktif, peran pendidik sangat penting dalam memanfaatkan berbagai strategi, metode, dan teknik guna memungkinkan tercapainya kompetensi/hasil belajar bidang studi tertentu.

Pendidik yang profesional akan mampu dan terampil mengelola pembelajaran, menguasai beragam metode dan strategi pembelajaran, mampu memilih metode dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan konsep yang diajarkan. Contoh pelajaran bahasa Indonesia kelas XI terdapat materi pokok menulis puisi. Jadi guru bahasa Indonesia harus mampu memilih metode dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi tersebut. Dalam silabus pelajaran Bahasa Indonesia untuk SMK, pembelajaran menulis puisi bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengapresiasi karya sastra. Kegiatan mengapresiasi karya sastra berkaitan erat dengan latihan mempertajam perasaan, penalaran, dan daya khayal, serta kepekaan terhadap masyarakat, budaya serta lingkungan hidup.

Dalam penelitian ini penulis memilih pembelajaran menulis puisi sebagai focus penelitian karena keterampilan menulis puisi merupakan aktivitas belajar yang bersifat produktif kreatif. Artinya, pembelajaran dilakukan agar peserta didik mampu memproduksi karya dalam bentuk puisi dan memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu dalam ujian nasional materi puisi pasti diujikan empat sampai tujuh soal atau sekitar 14 % dari jumlah soal sehingga sangat penting disampaikan kepada peserta didik. Studi pendahuluan yang dilakukan terhadap peserta didik kelas XI di SMK Negeri 2 Singkawang, ketika diberikan tugas menulis puisi, hasilnya menggambarkan bahwa kemampuan peserta didik masih rendah. Hanya 50 % peserta didik saja yang dapat menyelesaikan tugas sesuai dengan harapan. Rendahnya keterampilan menulis terlihat dari hasil karangan peserta didik yang dapat digambarkan seperti di bawah ini.

**Tabel 1**  
**Gambaran Kemampuan Menulis Siswa**

Nomor	Aspek	Deskripsi
1.	Pemilihan tema	Peserta didik lama termenung, katanya mencari ide yang akan ditulis.
2.	Pengorganisasian ide	Ide yang disampaikan sering kali tidak sesuai tema
3.	Pemilihan kata	Kadang-kadang kata yang dipilih tidak

Yang menjadi permasalahan di lapangan, pembelajaran menulis puisi seringkali menjadi hal yang menakutkan bagi peserta didik. Dan bukan rahasia lagi bila masih banyak peserta didik kurang suka pada puisi, bahkan sudah apriori ketika mendengar kata 'puisi'. Peserta didik menganggap bahwa puisi merupakan sesuatu yang sulit dipelajari. Hal ini berdampak pula pada kegiatan menulis puisi yang dianggap sebagai kegiatan yang sulit, dan membosankan. Pada saat pembelajaran menulis puisi peserta didik merasa dihadapkan pada sebuah pekerjaan berat yang sering menimbulkan rasa was-was, bimbang, ragu karena merasa tidak berbakat. Peserta didik seringkali membutuhkan waktu lama ketika ditugaskan untuk menulis sebuah puisi. Ini terjadi karena kemampuan peserta didik dalam menggali imajinasi masih sangat terbatas. Meskipun sebenarnya ide itu bisa didapatkan dari mana saja, misalnya dari pengalaman diri sendiri; dari cerita orang lain; peristiwa alam; ataupun dari khayalan.

Kesulitan-kesulitan tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran yang monoton dan membosankan. Hasil pengamatan di SMKN 2 Singkawang, pembelajaran menulis puisi disampaikan secara konvensional yaitu mengembangkan tema yang telah ditentukan oleh pendidik maupun dipilih oleh peserta didik sendiri. Pendidik memberikan tugas membuat puisi kepada peserta didik dengan tema yang sama. Kemudian tema di tulis pada papan tulis. Selanjutnya secara individu peserta didik disuruh mengingat kembali peristiwa-peristiwa yang pernah terjadi atau menghayalkan peristiwa yang akan terjadi. Kemudian peristiwa-peristiwa tersebut ditulis menggunakan pilihan kata yang tepat dalam bentuk puisi. Selain itu pendidik mengajak peserta didik mengamati langsung objek yang akan dideskripsikan pada sebuah puisi. Ini tentu akan memerlukan waktu dalam pelaksanaannya.

Kenyataan lain dari hasil pra penelitian di beberapa kelas yang saya ajar maupun dari kelas lain yang diajar oleh pendidik yang lain dapat dikemukakan bahwa peserta didik yang etnis Tionghoa sangat sulit menulis puisi dalam bahasa Indonesia ini karena latar belakang bahasa yang mereka pakai sehari-hari adalah bahasa Kek, sehingga tampak siswa sulit memilih diksi yang sesuai dengan tema. Pada saat mengajar pun menunjukkan guru menjadi pusat pembelajaran, metode yang digunakan kurang variatif, dan belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran terutama dalam pembelajaran menulis puisi.

Tidak dapat dipungkiri indikasi di atas dapat menyebabkan pelaksanaan pembelajaran kurang efektif sehingga banyak peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Kondisi ini terungkap dari hasil evaluasi belajar peserta didik dalam pembelajaran menulis puisi. Sedangkan KKM untuk kompetensi dasar menulis puisi adalah 70. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis peserta didik kelas XI SMK Negeri 2 Singkawang masih rendah. Bila kondisi demikian dibiarkan, maka pembelajaran menulis puisi tidak akan mencapai tujuan. Untuk mengatasi kondisi tersebut diperlukan cara-cara kreatif dan variatif untuk dapat menggugah gairah peserta didik dalam kegiatan menulis puisi. Salah satu cara yang dapat dilakukan pendidik agar peserta didik mudah menulis puisi adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Media merupakan salah satu sumber belajar yang bermanfaat untuk mengatasi perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, dan keterbatasan daya indra. Ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sadiman (2012:14) menyatakan bahwa perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, jarak waktu dan lain-lain dapat dibantu diatasi dengan pemanfaatan media pendidikan. Selain itu Sudjana (2013 :2) mengatakan bahwa manfaat lain penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Media yang dipandang dapat mengatasi kelemahan siswa menulis puisi adalah media audiovisual yang memuat berbagai peristiwa misalnya, pemandangan di pantai, laut, hutan, bencana tsunami, dan sebagainya. Melalui media audiovisual yang disajikan peserta didik dirangsang untuk menggali imajinasinya dan kemudian menuangkannya dalam bentuk puisi. Penggunaan media audia visual ini memudahkan peserta didik mengamati objek yang terdapat dalam tayangan tersebut untuk dijadikan bahan penulisan puisi. Selain itu, peristiwa-peristiwa yang disajikan dalam bentuk gambar bergerak tersebut berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik akan mudah menentukan tema yang akan dijadikan dasar penulisan puisi. Di samping itu, gambar-gambar tersebut sangat menarik apalagi jika peristiwa yang terdapat dalam tayangan tersebut merupakan peristiwa yang sedang hangat dibicarakan sehingga peserta didik akan mudah mengubah fakta yang terdapat dalam tayangan audiovisual menjadi sebuah puisi.

Melalui media audiovisual, peserta didik dapat mengamati peristiwa apa yang terjadi, di mana terjadinya, kapan, siapa saja yang terlibat, dan sebagainya. Selain itu, peserta didik juga dapat merenungkan mengapa peristiwa itu terjadi, bagaimana seandainya mereka terlibat dalam peristiwa itu, atau bahkan memberikan pernyataan yang berupa solusi, imbauan, dan harapan atas peristiwa itu. Penggunaan media audiovisual diharapkan dapat memotivasi dan dapat membantu peserta didik untuk mengorganisasikan ide sehingga dapat menuangkannya ke dalam bahasa yang komunikatif. Bobbi De Porter & Mike Hernacki (2002:72) menyatakan bahwa musik sebenarnya berhubungan dan mempengaruhi kondisi fisiologis Anda. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa ilustrasi musik yang terdapat dalam media audiovisual bersifat auditif atau media yang lebih menggunakan pendengaran seseorang. Musik pada umumnya dapat melenturkan otot-otot yang kaku dan tegang sehingga menjadi lebih rileks. Ini ada hubungannya dengan lingkungan belajar siswa yang memerlukan musik dalam lingkungan belajarnya, karena kondisi fisiologis selama melakukan pelajaran, tekanan darah dan denyut jantung cenderung meningkat dan otot-otot menjadi tegang, lalu dengan iringan musik, siswa mampu mengalirkan energi kreatif yang membuat pendengarnya terkejut sekaligus gembira. Di sinilah peran ilustrasi musik sebagai media .Untuk itulah diharapkan guru dapat merancang pembelajaran yang megakomodir kebutuhan peserta didik agar dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, mandiri, dan belajar sepanjang jaja. Berdasarkan paparan di atas, maka penulis berupaya mengembangkan media audiovisual

dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk keterampilan menulis puisi di kelas XI SMKN 2 Singkawang.

## **METODE**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media yang relevan pembelajaran menulis puisi di sekolah menengah kejuruan, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan (Research and Development). R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010:297). Penelitian pengembangan adalah penelitian yang berorientasi untuk mengembangkan produk yang dapat digunakan. Sejalan dengan itu, Seels (1994:38) menyatakan bahwa pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Berdasarkan potensi dan masalah di atas, maka langkah selanjutnya adalah mengumpulkan berbagai macam informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan.. Pengembangan data untuk media audiovisual meliputi bahan-bahan yang akan digunakan untuk menyusun storyboard, struktur navigasi untuk menampilkan media, sampai bahan materi ajar yang akan dikembangkan. Desain produk adalah rancangan yang dibuat sebagai acuan untuk menghasilkan produk. Dalam hal ini akan dihasilkan media audiovisual berupa storyboard untuk pembelajaran menulis. Validasi desain adalah proses untuk menilai apakah rancangan produk sudah sesuai dengan karakteristik yang diharap.

Validasi dalam penelitian hal ini akan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Setelah desain produk divalidasi, maka akan diketahui kekurangannya. Untuk meminimalkan kekurangannya maka peneliti akan melakukan perbaikan desain. Setelah desain diperbaiki, maka selanjutnya peneliti akan membuat prototype. Protipe inilah yang akan diuji coba. Uji coba pada tahap awal ini akan dilakukan pada kelompok terbatas. Pengujian ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai efektivitas penggunaan produk. Uji coba produk yang dilakukan pada kelompok tertentu akan menghasilkan data/informasi yang menunjukkan perlu tidaknya produk direvisi. Apabila produk perlu diperbaiki maka dilakukan perbaikan untuk menghasilkan produk yang lebih baik. Setelah pengujian produk, maka tahap selanjutnya adalah menguji produk pada lingkup yang lebih luas, yaitu pada kondisi nyata di kelas. Dalam penelitian ini, uji coba pemakaian akan dilakukan terhadap peserta didik kelas XI SMKN 2 Singkawang. Apabila dalam uji coba pemakaian pada kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelemahan, maka akan dilakukan perbaikan produk. Produksi dilakukan apabila produk telah divalidasi, diuji coba, dan direvisi.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan pedoman wawancara. Pedoman observasi digunakan sebagai panduan dalam melakukan observasi/pengamatan terhadap sikap peserta didik selama uji coba produk berlangsung. Pedoman wawancara digunakan sebagai panduan dalam melakukan wawancara terhadap peserta didik untuk mengetahui minat dan kendala selama uji coba produk dilaksanakan. Pedoman Penilaian

Penulisan Puisi Pedoman ini digunakan sebagai panduan dalam memeriksa hasil karangan untuk mengetahui pemerolehan belajar peserta didik.

Pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian karena itu seorang peneliti harus terampil dalam mengumpulkan data agar mendapatkan data yang valid. Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan triangulasi beberapa teknik pengumpulan data, sebagai berikut: Observasi merupakan proses yang kompleks karena melibatkan aspek fisik dan psikologis melalui proses pengamatan dan ingatan (Sutrisno Hadi dalam Sugiono, 2010:145). Observasi langsung merupakan cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut. Observasi ini digunakan untuk penelitian yang telah direncanakan secara sistematis tentang bagaimana aktivitas dan dinamika pembelajaran menulis puisi menggunakan media audiovisual pada peserta didik kelas XI SMK Negeri 2 Singkawang.

Wawancara adalah proses untuk memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil tatap muka antara penanya dengan penjawab menggunakan alat yang dinamakan *interviewguide*. Biasanya wawancara digunakan untuk mengetahui hal-hal dari responden secara mendalam dari jumlah respondennya sedikit (Sugiyono, 2010:137). Dokumentasi digunakan sebagai alat pengumpul data berupa catatan berkenaan dengan masalah yang sedang diteliti. Dokumentasi juga dilakukan dengan menggunakan foto yang menggambarkan proses uji coba produk dan uji pemakaian. Hasil studi dokumentasi merupakan data yang melengkapi data yang dihasilkan metode observasi dan wawancara tentang efektivitas produk media audiovisual.

Pengujian *confirmability* disebut juga uji coba objektivitas penelitian. Penelitian dikatakan objektif bila hasil penelitian telah disepakati banyak orang (Sugiyono, 2010:277). Maka dalam proses penelitian ini dihadirkan dua orang guru bahasa Indonesia, dan satu orang guru TIK untuk mendampingi peneliti dalam memastikan objektivitas penelitian. Pengujian *confirmability* dilakukan pada saat uji coba produk uji coba pemakaian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Desain pembelajaran dalam penelitian ini mengadopsi model Dick and Carey. Langkah desain pembelajaran diawali dengan analisis karakteristik peserta didik, diperoleh data mengenai kelompok usia, jenis kelamin, dan tipe/ gaya belajar. Dalam penjarangan tipe belajar diperoleh kesimpulan bahwa terdapat variasi gaya belajar peserta didik yang dikelompokkan ke dalam gaya belajar auditori, gaya belajar visual, dan gaya belajar kinestetik. Setelah analisis karakteristik peserta didik, selanjutnya adalah menentukan isi komponen-komponen yang terdapat dalam desain pembelajaran. Komponen-komponen desain pembelajaran terdiri dari: pertama, tujuan dan subtujuan pembelajaran yang berisi gambaran mengenai tujuan akhir proses pembelajaran. Kedua, tugas

belajar yang menggambarkan langkah-langkah pembelajaran / preskripsi yang harus dilakukan peserta didik. Ketiga, pemerolehan belajar yaitu segala sesuatu yang dihasilkan dari peristiwa belajar yang mencakup informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap. Selain komponen yang disebutkan di atas, terdapat komponen-komponen lain yaitu isi belajar, materi, strategi, metoda, teknik, media, evaluasi, dan dampak pengiring yang dapat digambarkan dalam matrik komponen-komponen pembelajaran sebagai berikut.

Profil merupakan tampilan yang menggambarkan isi media audiovisual pembelajaran. Di dalam profil dijelaskan mengenai beberapa hal, yaitu : a.) Tampilan, dijelaskan mengenai hal-hal yang akan ditampilkan di dalam slide, misalnya :Menampilkan gambar Chairil Anwar dan WS. Rendra. B.) Gambar didalam Kolom ini ditampilkan gambar atau tulisan yang ada di dalam slide. C.) Keterangan Tampilan di dalam keterangan tampilan, dijelaskan berbagai hal yang mendukung tampilan misalnya; 1.) Tampilan gambar disertai musik dan tombol untuk melanjutkan dan tombol untuk keluar. 2.) Durasi CD pembelajaran. Profil dalam penelitian ini akan menjadi acuan dalam pembuatan CD pembelajaran. Berikut adalah profil yang merupakan rancangan/desain produk media audiovisual. Setelah profil dibuat langkah berikutnya adalah memvalidasi produk yang akan diuji cobakan. Validasi tersebut dilakukan oleh beberapa ahli, antara lain: a.) Ahli materi yang menjadi validator dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah Susan Neni Triani, M. Pd. , dosen di STKIP PGRI Singkawang. Data diperoleh dengan cara memberikan angket penilaian yang berisi aspek materi, aspek pembelajaran dilengkapi dengan komentar dan saran guna memperbaiki media pembelajaran tersebut. Proses validasi materi dilakukan oleh ahli materi dilakukan di ruang dosen kampus STKIP PGRI Singkawang b.) Bentuk angket yang digunakan dalam validasi ini adalah dengan memberikan centang pada kolom skala penilaian. Untuk jawaban menggunakan skala penilaian 1 sampai dengan 5.

Keterangan skala penilaian sebagai berikut:

5 = 81 - 100	sangat baik
4 = 61 - 80	baik
3 = 41 - 60	cukup
2 = 21 - 40	kurang
1 = 0 -20	sangat kurang

Validasi ahli media menyangkut media audiovisual dan video yang dapat digambarkan sebagai berikut: Ahli media yang menjadi validator dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah Dr. H. Syahwani Umar, M. Pd. Dosen Pasca Sarjana Teknologi Pembelajaran Universitas Tanjung Pura Pontianak. Data diperoleh dengan cara memberikan angket penilaian yang berisi

aspek tampilan, aspek pemograman dilengkapi dengan komentar dan saran guna memperbaiki media pembelajaran tersebut. Proses validasi media oleh ahli media dilakukan di SMK Pancabakti tmedia audiovisual beliau mengajar.

Uji coba produk dilakukan terhadap sembilan orang peserta didik kelas XI dengan komposisi media tiga orang peserta didik yang memiliki kemampuan menulis rendah (nilai di bawah KKM), tiga orang peserta didik yang memiliki kemampuan menulis sedang (nilai mencukupi batas KKM), dan tiga orang peserta didik yang memiliki kemampuan menulis tinggi ( nilai di atas KKM). Uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan data tentang daya tarik media yang dikembangkan dan mengetahui kelemahan dan kekurangan produk. Hasil uji coba produk akan dijadikan landasan guna langkah selanjutnya yaitu revisi produk. Revisi produk diharapkan akan dapat memperbaiki dan meminimalisir kekurangan dan kelemahan produk. Untuk melihat hasil uji coba produk, maka dilakukan observasi selama produk dipakai, wawancara setelah pemakaian produk, dan penilaian hasil karanga peserta didik.

Observasi dilakukan dengan cara mengamati perilaku peserta didik untuk mengungkapkan daya tarik produk dan minat peserta didik terhadap pembelajaran menulis puisi. Untuk menjaga kredibilitas hasil penelitian, observasi dilakukan oleh peneliti dan tiga orang observer.

## **Pembahasan**

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan media audiovisual dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk keterampilan menulis puisi. Bahan kajian adalah media audiovisual yang digunakan untuk melaksanakan proses pembelajaran..

**Tabel 2**  
**Profil Media Audiovisual Menulis Puisi**

Menu	Keterampilan Menulis
Sub Menu	Menulis Puisi

**SLIDE 1**  
**Tampilan**  
Menampilkan  
judul/tema





**Keterangan Tampilan :**

Judul ditampilkan dengan tulisan menarik dan suara yang mengantarkan pada tampilan berikutnya.

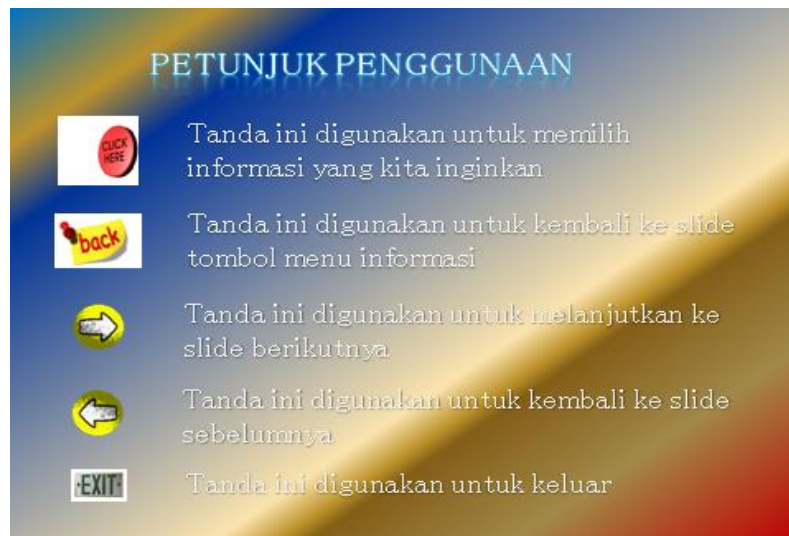
Menu Keterampilan Menulis

Sub Menu Menulis Puisi

**SLIDE 2**

**Tampilan**

Menampilkan Petunjuk Penggunaan CD



---

**Keterangan Tampilan :**

Judul ditampilkan dengan tulisan menarik dan suara yang mengantarkan pada tampilan berikutnya.

Menu Keterampilan Menulis

Sub Menu Menulis Puisi

**SLIDE 3**

**Tampilan**

Menampilkan judul dan nama pendidik



**Keterangan Tampilan :**

Judul ditampilkan dengan tulisan menarik dan suara yang mengantarkan pada tampilan berikutnya.

Objek uji coba produk adalah siswa kelas XI SMK N 2 Singkawang. Waktu pelaksanaan penelitian pada bulan Februari sampai bulan April 2016. Untuk mendapatkan produk yang relevan, penelitian ini melalui tahap-tahap, yaitu 1) mengembangkan desain pembelajaran, 2) mengembangkan desain produk, 3) validasi ahli materi dan ahli media, 4) revisi, 5) validasi ahli materi dan ahli media tahap 2, 6) uji coba produk

**Tabel 3**  
**Data Hasil Penilaian Tahap I oleh Ahli Materi**

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian konsep materi dengan Kurikulum					V	
2	Kejelasan rumusan Kompetensi dasar					V	
3	Kejelasan Indikator					V	
4	Konsistensi antara kompetensi dasar, topik, materi, indikator dan evaluasi					V	
5	Kesesuaian materi yang disajikan dengan kompetensi dasar					V	
6	Keluasan materi yang disajikan					V	
7	Variasi latar penyajian materi					V	
8	Kecukupan contoh-contoh yang diberikan					V	
9	Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi					V	
10	Kesesuaian animasi untuk memperjelas isi					V	
11	Ketepatan pemilihan gambar dengan tema puisi					V	
12	Kejelasan pesan					V	
13	Ketepatan pemilihan suara musik dengan gambar yang ditayangkan					V	
14	Kemudahan memahami materi					V	

15	Ketepatan penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik	V
16	Keterkaitan materi dengan latihan	V
17	Kesesuaian evaluasi akhir dengan materi	V
18	Keseimbangan materi dengan soal tes / latihan	V
19	Pemberiaan kesmedia audiovisualan kepada peserta didik untuk berlatih sendiri	V
20	Cara penyajian dapat menimbulkan minat peserta didik	V
<b>Jumlah Nilai yang diperoleh</b>		<b>90</b>

Berdasarkan hasil validasi yang diberikan ahli materi seperti pada tabel 3 menunjukkan jumlah nilai yang diperoleh adalah 90, maka berdasarkan skala penilaian nilai tersebut dinyatakan baik. Namun masih ada beberapa aspek yang mendapat penilaian cukup Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran menulis puisi mempunyai dampak yang positif terhadap minat dan motivasi siswa untuk belajar secara mandiri. Belajar mandiri penting dalam proses menulis puisi karena keterampilan tersebut perlu diasah terus menerus. Penggunaan media audiovisual dapat mengatasi keterbatasan pendidik untuk dapat mengantarkan peserta didik ke objek yang sesungguhnya, terutama objek yang berada di luar lingkungan sekolah.

**Tabel 4**  
**Data Hasil Penilaian Tahap II oleh Ahli Materi**

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian konsep materi dengan Kurikulum					V	
2	Kejelasan rumusan Kompetensi dasar					V	
3	Kejelasan Indikator					V	
4	Konsistensi antara kompetensi dasar, topik, materi, indikator dan evaluasi					V	
5	Kesesuaian materi yang disajikan dengan kompetensi dasar					V	
6	Keluasan materi yang disajikan					V	

7	Variasi latar penyajian materi	V
8	Kecukupan contoh-contoh yang diberikan	V
9	Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi	V
10	Kesesuaian animasi untuk memperjelas isi	V
11	Ketepatan pemilihan gambar dengan tema puisi	V
12	Kejelasan pesan	V
13	Ketepatan pemilihan suara musik dengan gambar yang ditayangkan	V
14	Kemudahan memahami materi	V
15	Ketepatan penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik	V
16	Keterkaitan materi dengan latihan	V
17	Kesesuaian evaluasi akhir dengan materi	V
18	Keseimbangan materi dengan soal tes / latihan	V
19	Pemberiaan kesmedia audiovisualan kepada peserta didik untuk berlatih sendiri	V
20	Cara penyajian dapat menimbulkan minat peserta didik	V
<b>Jumlah Nilai yang diperoleh</b>		<b>98</b>

Berdasarkan hasil validasi yang diberikan ahli materi seperti pada tabel 4 menunjukkan jumlah skor yang diperoleh adalah 98, maka nilai tersebut dinyatakan sangat baik. Walaupun ahli materi menyatakan secara keseluruhan media audiovisual pembelajaran menulis puisi sangat baik, menarik dan layak digunakan, masih terdapat beberapa hal teknis yang perlu disempurnakan pada pengembangannya agar media ini menjadi sempurna. Pemilihan objek yang sesuai dengan tema akan membuat pembelajaran menulis puisi menjadi lebih menarik dan membantu peserta didik menuangkan ekspresinya ke dalam bentuk puisi. Penggunaan media audiovisual dapat memudahkan dan mempercepat irama belajar peserta didik dalam berlatih menulis. CD pembelajaran yang relevan untuk pembelajaran menulis puisi yang memenuhi kriteria: (1) media audiovisual yang menggabungkan tulisan, suara, gambar, sehingga dapat mengatasi perbedaan cara belajar peserta didik, (2) merupakan media interaktif yang memungkinkan peserta didik dapat merespon dan dapat belajar mandiri, (3) menampilkan gambar, warna, suara yang menarik. Data yang diperoleh dari hasil observasi, hasil wawancara dan penilaian portopolio menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual dalam keterampilan menulis puisi menarik minat

peserta didik. Peserta didik merasa termotivasi untuk berlatih menulis karena media ini dapat mempermudah dalam hal menulis ide/gagasan yang dikemukakan dan peserta didik sudah mendapat gambaran tentang apa yang akan diulas. Data yang diperoleh juga menunjukkan bahwa diperlukan perbaikan media audiovisual pembelajaran dalam hal tulisan. Ada bagian tulisan dalam media audiovisual disarankan diubah warnanya karena warna backgroundnya biru dan tulisannya berwarna kurang lebih sama. Untuk pembahasan yang berikutnya, produk sudah dinyatakan sangat baik.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Hasil penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan sebagai berikut. 1.) Desain pembelajaran yang relevan untuk keterampilan menulis puisi dengan menggunakan media audiovisual mempunyai karakteristik. 2.) Profil media merupakan rancangan yang menggambarkan isi media audiovisual pembelajaran. Di dalam profil dijelaskan mengenai beberapa hal, yaitu :1) tampilan, 2) gambar, 3) keterangan tampilan. Profil dalam penelitian ini akan dijadikan acuan dalam pembuatan CD pembelajaran. 3.) Keterampilan menulis puisi peserta didik semakin meningkat dan mempercepat cara belajar peserta didik dalam berlatih menulis puisi. Hal ini karena pembelajaran menulis puisi menjadi pembelajaran yang tidak membosankan, menarik minat dan memotivasi siswa, dapat mengatasi perbedaan gaya belajar siswa.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut. 1.) Secara umum produk ini digunakan sebagai media pembelajaran untuk berlatih menulis puisi di kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan. Pada sekolah yang sarana computer sudah memadai, CD pembelajaran dapat diperbanyak dan digunakan secara mandiri oleh siswa. Bagi sekolah yang belum mempunyai sarana komputer yang memadai, CD pembelajaran masih dapat digunakan dengan cara pembelajaran menggunakan *LCD Projector dn speaker*. 2.) Sebagai media pembelajaran maka dapat dimungkinkan untuk dikembangkan dalam pelajaran bahasa Indonesia untuk kompetensi yang berbeda. Misalnya untuk keterampilan berbicara dan membaca. Ini akan memperkaya pengalaman dan kompetensi peserta didik dalam keterampilan berbahasa secara menyeluruh.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- DePorter, Bobbi & Mike Hernacki. 2002. *Quantum Learning membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2012. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada .

Seels, Barbara B dan Richey, Rita C.1994. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : Seri Pustaka Teknologi Pendidikan.

Sudjana, nana dan Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B* Bandung : Alfabeta

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Surabaya: Karina.