

<http://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n1.p1-17>

MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS PUISI BERBASIS APLIKASI ANDROID UNTUK SISWA SMA

Learning Media Writing Poetry Based on Android Applications for High School Students

Abdul Haris Faisal¹, nFn Zuriyati², Eva Leiliyanti³

Pendidikan Bahasa, Pascasarjana, Universitas Negeri Jakarta¹²³

Jl. Rawamangun Muka, RT.11/RW.14, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220

Pos-el: abdulharisfaisal11@gmail.com¹, zuriyati@unj.ac.id², eleiliyanti@unj.ac.id³

INFORMASI ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 21 September 2019

Direvisi : 29 Oktober 2019

Disetujui : 3 November 2019

Keywords:

Learning media, based on android, writing poetry

Kata kunci:

Media pembelajaran, berbasis android, menulis puisi

ABSTRACT:

Poetry writing activities are still considered difficult by students. The learning media used have not been able to support learning activities on poetry material. Therefore, this study aims to produce Android-based learning media on poetry material for high school subjects. This research method adapts the ADDIE model to design a system in learning. The instruments in this study used media validation sheets and material validation sheets. The results of this study indicate that the learning media based on an Android applications is declared appropriate for use in learning. The feasibility is evidenced by the result of the assessment of media experts and material experts who state that the learning media is very accomodating and qualified. Based on these result, instructional media for writing poetry is recommended to be develop in other materials in bahasa Indonesia.

ABSTRAK:

Kegiatan menulis puisi masih dianggap sulit oleh siswa. Media pembelajaran yang digunakan selama ini belum mampu menunjang kegiatan pembelajaran pada materi puisi. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran

berbasis aplikasi android pada materi puisi untuk siswa kelas X SMA. Metode penelitian ini mengadaptasi model ADDIE untuk merancang sebuah sistem dalam pembelajaran. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi media dan lembar validasi materi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran menulis puisi berbasis aplikasi android dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan tersebut dibuktikan dari hasil penilaian pakar media dan pakar materi yang menyatakan bahwa media pembelajaran sangat akomodatif dan berkualitas. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran menulis puisi berbasis aplikasi direkomendasikan untuk dikembangkan pada materi lainnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis puisi di sekolah saat ini masih dianggap sulit di kalangan peserta didik (Abduh, 2018; E. Rahayu, Rohmadi, & Andayani, 2018). Hal tersebut disebabkan karena untuk bisa menulis puisi, peserta didik terlebih dahulu harus mampu mengidentifikasi dan menganalisis unsur pembangun puisi yang sulit dipahami. Beberapa di antaranya adalah menganalisis tema, suasana, imaji, majas, rima, dan penggunaan diksi/kosakata yang membutuhkan pemahaman yang tinggi. Keterampilan menulis puisi termasuk ke dalam kategori penulisan sastra karena ciri utama menulis puisi terdapat pada imajinasi yang digunakan untuk menghasilkan sebuah karya yang indah dengan memerhatikan unsur-unsur puisi.

Pembelajaran menulis puisi merupakan upaya untuk meningkatkan imajinasi peserta didik,

meningkatkan kreativitas dan produktivitas peserta didik (Ismawati, Santosa, & Ghofir, 2016; Satinem, 2018). Di samping itu, kegiatan belajar menulis puisi dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menuangkan realitas kehidupan yang ada dalam masyarakat melalui bahasa yang indah dan menarik. Kompetensi menulis puisi sesungguhnya bukan hanya bermanfaat untuk menunjang kemampuan berbahasa, akan tetapi bertujuan untuk menambah dan memperkaya wawasan serta kepribadian peserta didik (Taum, 2013).

Materi puisi pada kompetensi menulis puisi dianggap sulit untuk dikuasai. Ditinjau dari hasil prapenelitian 74% peserta didik menyatakan bahwa menulis puisi dengan memerhatikan unsur-unsur puisi masih sulit dilakukan. Hasil

wawancara dengan peserta didik menyatakan bahwa guru menjadi sumber referensi dominan dan media pembelajaran yang digunakan di kelas hanya berupa sajian contoh-contoh puisi melalui salindia (*slideshow*).

Berdasarkan telaah beberapa hasil penelitian pada materi puisi, menunjukkan bahwa materi puisi meliputi unsur-unsur kebahasaan, unsur di luar bahasa, dan langkah-langkah menulis puisi tidak dapat dipelajari secara langsung oleh siswa (Rahayu, 2015; Huda & Siswanto, 2018). Kedua hasil penelitian tersebut hanya menekankan bahwa pemahaman peserta didik pada tahap menulis puisi masih kurang. Padahal pembelajaran materi puisi seharusnya sangat penting juga untuk memahami bagaimana menentukan ide atau gagasan agar bisa diwujudkan dalam wujud larik-larik puisi dengan memerhatikan unsur kebahasaannya.

Kendala dan situasi yang kurang ideal dalam menulis puisi dialami siswa kelas X Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Cirebon. Beberapa kendala tersebut di antaranya adalah 1) kesulitan dalam menentukan ide atau gagasan untuk menulis puisi; 2) kurangnya penjelasan mengenai unsur-unsur kebahasaan dalam puisi; dan 3) media pembelajaran yang digunakan kurang menarik peserta didik; dan 4) guru menjadi sumber dominan dalam penyampaian materi. Mendukung hasil pengamatan tersebut, Rahayu (2015) menyatakan bahwa pada saat pembelajaran menulis puisi, peserta

didik merasa dihadapkan pada sebuah pekerjaan yang berat. Berdasarkan kondisi tersebut, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, maka perlu dikembangkan suatu media yang memungkinkan peserta didik lebih mudah memahami materi menulis puisi secara aktif dan kreatif. Oleh sebab itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android untuk materi menulis puisi bagi siswa kelas X Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Cirebon.

Dalam upaya untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran, pendidik harus mampu memanfaatkan potensi perkembangan teknologi yang sangat pesat agar mampu menciptakan sumber belajar yang menarik, mandiri, efektif, dan efisien. Hal tersebut sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 22 tahun 2016, untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, memotivasi diri peserta didik dan turut aktif berpartisipasi, guru diharapkan dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar agar potensi peserta didik dapat dikembangkan secara maksimal. Dukungan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran, lebih dari itu, penggunaan teknologi dapat mendorong peserta didik agar lebih aktif dan kontributif dalam proses pembelajaran.

Hasil tinjauan angket prapenelitian, menunjukkan bahwa frekuensi peserta didik membawa gawai (*smartphone*) di sekolah sebesar 84 %. Mereka menganggap bahwa dengan penggunaan gawai memberikan kemudahan dalam mempelajari materi. Selain itu, mereka sangat terbuka dan peka akan perkembangan teknologi dan informasi sehingga mampu dalam pemanfaatan teknologi tersebut untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahamannya. Hal tersebut menjadi peluang besar yang dapat dimanfaatkan oleh guru guna menciptakan perangkat pembelajaran yang efektif dan terarah.

Berdasarkan hasil prapenelitian, menunjukkan bahwa persentase peserta didik kelas X Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Cirebon sebesar 90% menggunakan gawai dengan sistem operasi android. Sistem operasi android merupakan *platform* yang terbuka untuk pengembangan perangkat lunak pihak ketiga karena proses pengembangannya sangat bebas (Jiaqi, Jianhua, & Long, 2012, Verma, Kansal, & Malvi, 2018). Hal tersebut menjadi dasar dalam pemilihan media sebagai topik untuk mengembangkan media pembelajaran menulis puisi berbasis aplikasi android.

Perangkat pembelajaran seperti media berbasis aplikasi android berperan sebagai perangkat bantu yang dapat memudahkan peserta didik lebih antusias dalam memahami materi pembelajaran (Kirci &

Kahraman, 2015; Sung, Chang, & Liu, 2016; Said, Kurniawan, & Anton, 2018). Mendukung pernyataan tersebut, Martono & Nurhayati (2014) menyatakan bahwa penggunaan aplikasi android menyediakan sumber data yang mudah diakses oleh peserta didik di manapun dan kapan pun, interaksi yang kaya melalui konten teks, gambar, video, dan audio, serta dukungan penuh menuju proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Penelitian sebelumnya terkait dengan media pembelajaran berbasis aplikasi android sebagai media pembelajaran telah banyak dilakukan. Pertama, Yektyastuti & Ikhsan (2016) melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi kelarutan untuk siswa kelas XI SMA. Model pengembangan produk yang digunakan dalam penelitian Yeksyatuti & Ikhsan mengadopsi pada model pengembangan ADDIE yang meliputi, *analysis, design, develop, implement, dan evaluation*. Produk aplikasi android yang dihasilkan adalah aplikasi android berisi materi kelarutan. Media pembelajaran berupa aplikasi android tersebut memiliki 6 menu utama, yakni menu petunjuk penggunaan, kompetensi, materi, evaluasi, peringkat, dan profil aplikasi. Kedua, penelitian berikutnya dilakukan oleh Bagus, Buchori, & Aini, (2018) tentang pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan *augmented reality* pada materi bangun ruang sisi datar. Penelitian ini memiliki tujuan untuk

menghasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi android untuk siswa kelas VIII SMP dan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dihasilkan, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian Bagus dkk. menggunakan pengembangan ADDIE melalui 5 tahap yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian Bagus dkk. menunjukkan bahwa hasil validasi pakar media dan materi terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi android menggunakan *augmented reality* layak digunakan sebagai acuan dalam kegiatan pembelajaran pada materi bangun ruang. Ketiga, penelitian relevan dilakukan oleh Budisantoso, Mulyoto, & Agung (2018) tentang pengembangan model aplikasi simulator kamera video berbasis android untuk mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Dalam penelitian Budisantoso dkk. memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah aplikasi simulator kamera video berbasis android. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa aplikasi simulator kamera video layak digunakan dengan skor aspek rekayasa perangkat lunak sebesar 94 dengan kategori sangat baik. Keempat, penelitian relevan dilakukan oleh Setyawan Ruffi'i, & Fatirul (2019). Hasil penelitian Setyawan dkk. menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi android layak

digunakan dalam pembelajaran siswa kelas VI SD. Hal tersebut ditinjau dari hasil uji validasi media, validasi materi, dan respon siswa menunjukkan sangat baik. Kelima, penelitian relevan lainnya yang memanfaatkan aplikasi android dilakukan juga oleh Mulyani (2018) mengenai pemanfaatan android dalam pembelajaran bangun ruang. Penelitian yang dilakukan Mulyani menunjukkan hasil yang positif, yakni dapat meningkatkan hasil belajar melalui pemanfaatan media aplikasi android. Hal tersebut dilihat dari siklus pertama dengan rerata sebesar 78,59 dan mengalami peningkatan pada siklus kedua dengan rerata sebesar 88,13.

Penelitian-penelitian relevan yang telah dijelaskan di atas lebih menekankan pada pemanfaatan media aplikasi android sebagai media belajar dalam ranah eksakta. Sedangkan dalam penelitian ini berfokus pada bagaimana mengembangkan aplikasi android yang dapat digunakan untuk belajar memahami materi puisi dan menerapkannya guna menghasilkan karya tulis puisi yang kreatif. Oleh sebab itu, hal tersebut menjadi inovasi untuk melakukan penelitian dan pengembangan ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang mengadaptasi model ADDIE (Branch, 2009) Adapun prosedur dalam

penelitian ini memfokuskan pada tahap pengembangan model melalui tahapan sebagai berikut: (1) Rancangan produk (*Design*); (2) Pengembangan Produk (*Develop*); (3) Validasi Ahli (pakar media dan materi); dan (4) Revisi Produk berdasarkan hasil validasi pakar media dan materi.

Tahap perancangan produk dilakukan dengan membuat *flowchart* dan *storyboard*. Hal tersebut memiliki tujuan untuk memvisualisasikan proses dan sistem dari aplikasi android. Dalam tahap ini dilakukan diskusi dan wawancara terkait penyusunan naskah materi dan penyusunan soal evaluasi dengan para pakar guna mendapatkan rancangan yang diharapkan. Pakar terdiri dari pakar teknologi perangkat aplikasi, pakar desain *user interface* aplikasi android, dan pakar materi pembelajaran untuk materi puisi.

Tahap pengembangan dilaksanakan untuk mewujudkan aplikasi android sesuai hasil perancangan yang telah dirancang. Adapun kegiatan dalam tahap ini adalah menyusun naskah materi puisi, pengumpulan konten-konten relevan, penyusunan latihan soal, dan mengembangkan purwarupa aplikasi android. Instrumen untuk mengukur tingkat kelayakan produk aplikasi android ini menggunakan lembar angket pada tahap validasi ahli. Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli, selanjutnya dianalisis kemudian dikonversi ke dalam bentuk kualitatif dengan menggunakan skala *Likert*.

Tabel 1. Konversi skor kualitas media

Interval Skor	Rentang	Kategori
$\bar{X} > X + 1,80 S_{bi}$	$X > 4,20$	Sangat Layak
$\bar{X} + 0,60 S_{bi} < X \leq \bar{X} + 0,60 S_{bi}$	$3,40 < X \leq 4,20$	Layak
$\bar{X} - 0,60 S_{bi} < X \leq \bar{X} + 0,60 S_{bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Layak
$\bar{X} - 1,80 S_{bi} < X \leq \bar{X} - 0,60 S_{bi}$	$1,80 < X \leq 2,60$	Kurang Layak
$X \leq \bar{X} - 1,80 S_{bi}$	$X \leq 1,80$	Sangat Kurang

(Sumber: diadaptasi dari Widoyoko, 2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

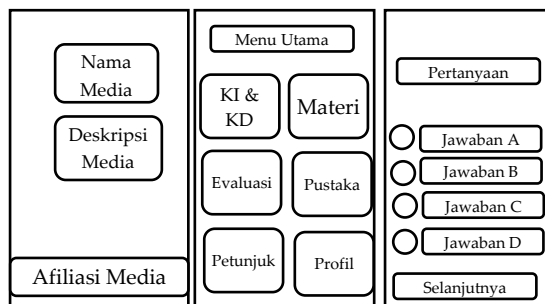
Tahap Perancangan Produk

Pada tahap perancangan ini yaitu membuat sebuah rancangan melalui *flowchart* dan *storyboard*, menyusun rancangan naskah materi pembelajaran, menyusun evaluasi (latihan soal), dan menyusun konten-konten, seperti gambar, video, dan audio yang akan disematkan di dalam media pembelajaran berbasis aplikasi android. *Flowchart* media pembelajaran berbasis aplikasi android berisi bagan-bagan yang memvisualisasikan urutan proses (perintah) secara mendetail aplikasi android (Indrajani, 2011). Adapun *storyboard* dibuat untuk menggambarkan rancangan secara visual sebagai gambaran pembuatan media pembelajaran berbasis android (Binanto, 2010). Dalam *storyboard* digambarkan secara visual tata letak tiap komponen seperti teks, gambar, video, dan komponen lain-nya. Media pembelajaran berbasis aplikasi android merupakan media berbasis sistem operasi yang dibuat melalui perangkat lunak *Android studio*. Berikut adalah *flowchart* dan *storyboard*

media pembelajaran menulis puisi berbasis aplikasi android secara garis besar.



Gambar 1. Flowchart Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Android



Gambar 2. Contoh Storyboard Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Android

Berdasarkan *flowchart* pada gambar 1. di atas, media pembelajaran menulis puisi berbasis android ini terdiri dari tampilan pembuka (*splash screen*) dan menu utama. pada tampilan pembuka terdapat nama media pembelajaran “BaSastra 4.0 Meda Pembelajaran Menulis Puisi”

dan tahun produksi serta afiliasi perancang. Materi teks puisi adalah 1 dari 8 teks yang diajarkan di kelas X SMA. Materi tersebut sudah sangat familiar karena di bangku SMP kelas VIII sudah mempelajari teks puisi dengan beberapa kompetensi yang harus dicapai. Namun, pada penelitian ini, media pembelajaran dikembangkan hanya fokus pada keterampilan menulis puisi.

Tampilan pembuka (*splash screen*) akan berubah secara otomatis ke menu utama. Pada menu utama terdapat enam menu, yakni menu KI dan KD, materi, evaluasi, pustaka, petunjuk, dan profil pengembang. Menu KI dan KD berisi kompetensi inti dan kompetensi dasar materi puisi yang merujuk pada kurikulum 2013 revisi untuk kelas X SMA/MA. Pada menu materi, terdapat sub menu pilihan kompetensi dasar yakni, KD 3.16 mengidentifikasi unsur puisi, 3.17 menganalisis unsur puisi, dan 4.17 menulis puisi dengan memerhatikan unsur puisi. Pada pilihan sub menu 4.17, peserta didik disuguhkan 3 fitur menarik sebagai wahana untuk menemukan ide dalam kegiatan menulis puisi. Selain itu, masih pada sub menu 4.7, terdapat kolom untuk menulis puisi dengan fitur penyimpanan (*save*).

Menu lain pada menu utama adalah evaluasi yang berisi latihan soal yang berkaitan dengan unsur-unsur puisi. Dalam evaluasi terdapat 20 latihan soal pilihan ganda yang akan dinilai secara otomatis oleh aplikasi android. Menu selanjutnya

pada menu utama yakni menu pustaka. Pada menu pustaka berisi 2 pilhan sub menu, yakni sub menu daftar sumber rujukan materi dan glosarium yang berkaitan dengan puisi. Menu berikutnya pada menu utama adalah petunjuk yang berisi petunjuk penggunaan aplikasi android. Menu lain pada menu utama adalah profil yang berisi informasi pengembangan dan aplikasi android.

Hal penting lain dalam perancangan media pembelajaran yang efektif dan efisien adalah menyusun naskah materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran. Untuk mengisi menu materi tersebut, dilakukan pemetaan materi apa saja yang akan dijelaskan pada materi menulis puisi dalam media pembelajaran. Hal tersebut dilakukan agar dapat memfokuskan materi yang berkaitan dengan materi puisi. Pada tahap perancangan, naskah latihan soal untuk menu evaluasi disusun berdasarkan tingkat kesulitan sesuai dengan kompetensi dasar yang dipelajari yakni, mengidentifikasi unsur puisi dan menganalisis unsur pembangun puisi. Sementara untuk fitur menentukan ide yang terdapat pada sub materi 4.17 dalam kompetensi menulis, disajikan gambar dan video yang menarik dari berbagai sumber rujukan. Naskah-naskah yang telah disusun digunakan sebagai panduan pada tahap berikutnya. Hal tersebut memiliki tujuan agar dalam proses pengembangan produk dapat

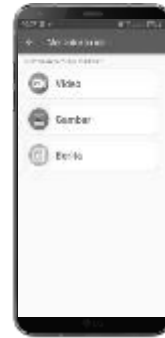
dirancang secara sistematis dan terstruktur.

Tahap Pengembangan Aplikasi

Pada tahap pengembangan adalah mewujudkan berdasarkan hasil pada tahap perancangan yang telah dibuat melalui *flowchart* dan *storyboard*. Media pembelajaran menulis puisi berbasis android dibuat menggunakan 2 perangkat yang digunakan secara sekuensial, yakni *Adobe Photoshop CC 2017* dan *Android Studio*. Perangkat *Adobe Photoshop CC 2017* digunakan untuk merancang setiap konten (gambar, *icon*, dan teks) yang akan dirancang melalui *Android Studio*. Melalui perangkat *Android Studio* dihasilkan produk aplikasi dengan format *apk. (android package)*. Pada dasarnya format *apk.* adalah sebuah arsip yang berisi sumber daya aplikasi, seperti gambar, teks, video, audio, tata letak XML, dan bundel (Talha, Alper, & Aydin, 2015). Format *apk.* digunakan oleh sistem operasi Android untuk pemasangan di telepon seluler (*smartphone*). Berikut tampilan hasil pengembangan produk media pembelajaran yang dihasilkan.



Gambar 3 Menu Utama Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Android



Gambar 7. Tampilan 3 fitur untuk menemukan ide menulis puisi



Gambar 4. Pilihan pada Menu Materi Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Android



Gambar 8. Tampilan kolom untuk menulis puisi dengan fitur penyimpanan (*save*)



Gambar 5. Latihan soal pada menu evaluasi



Gambar 6. Salah satu tampilan pada menu materi

Tahap Validasi

Media pembelajaran menulis puisi berbasis aplikasi android yang telah dirancang dan melalui tahap revisi berdasarkan saran dan komentar penelaah. Tahap selanjutnya yakni penilaian media melalui kegiatan validasi pakar media dan pakar materi. Tahap validasi ini dilakukan oleh dosen teknologi pendidikan sebagai pakar media dan dosen pendidikan bahasa dan sastra Indonesia sebagai pakar materi. Tujuan dari validasi ini adalah untuk menilai tingkat kelayakan media pembelajaran menulis puisi berbasis aplikasi android ditinjau dari aspek kaidah keilmuan dan teknologi aplikasi android.

Validasi Media

Dalam proses penilaian pakar media ini terdapat dua aspek, yakni aspek tampilan dan aspek pemograman (perangkat aplikasi android). Aspek tampilan meliputi indikator desain aplikasi, kemenarikan gambar dan video, ikon aplikasi, kesesuaian penggunaan jenis teks, kesesuaian warna latar dan teks, dan kreatifitas. Adapun untuk aspek pemograman meliputi indikator kemudahan pengoperasian, kompatibilitas media, penggunaan kembali (*reusable*), efisiensi *slide* aplikasi, dan inovasi media pembelajaran.

Instrumen validasi yang digunakan adalah lembar angket yang berisi pernyataan sesuai dengan indikator penilaian. Penilaian ini menggunakan skala penskoran 1-5. Skor 1 menunjukkan kriteria media sangat tidak layak, skor 2 menunjukkan kriteria tidak layak, skor 3 menunjukkan kriteria cukup layak, skor 4 masuk ke dalam kriteria layak, dan skor 5 menunjukkan bahwa media sangat layak. Selain itu, di dalam lembar angket tersedia kolom untuk komentar dan saran pakar untuk media pembelajaran yang dinilai. Kolom tersebut bertujuan untuk mendapat masukan guna meningkatkan kualitas media pembelajaran. Berikut adalah hasil validasi pakar media pembelajaran

menulis puisi berbasis aplikasi android.

Ditinjau berdasarkan aspek pemograman dan tampilan, media pembelajaran menulis puisi berbasis aplikasi android yang telah dikembangkan masuk ke dalam kategori sangat layak. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil validasi pakar media

Aspek	Σ Nilai	Rerata	Kategori
Tampilan	59	4,5	Sangat Layak
Pemograman	28	4,7	Sangat Layak
Total	81	4,6	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 2. di atas menunjukkan hasil validasi aspek tampilan media pembelajaran mendapatkan skor rerata (X) 4,5 yang terletak pada rentang $X > 4,20$ dengan kategori sangat layak. Adapun dari aspek pemograman menunjukkan rerata sebesar 4,7 yang terletak pada rentang $X > 4,20$ dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan total jumlah nilai kedua aspek tersebut menunjukkan hasil rerata sebesar 4,6 yang terletak pada rentang $X > 4,20$, yang berarti media pembelajaran menulis puisi berbasis aplikasi android masuk dalam kategori sangat layak.

Aspek tampilan pada media pembelajaran menjadi satu hal yang sangat penting yang harus diperhatikan. Tampilan media pembelajaran harus dikemas dengan konten-konten yang menarik dan konkret sehingga peserta didik tertarik untuk mencapai tujuan belajar. Mendukung pernyataan

tersebut Daryanto (2016) mengungkapkan bahwa peserta didik lebih mudah dan tertarik dengan hal-hal konkret daripada hal-hal yang abstrak. Selain itu, aspek tampilan media pembelajaran berbasis aplikasi android harus didukung dengan konten-konten yang menarik sehingga peserta didik tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan Arsyad (2011) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan tampilan menarik dapat membangkitkan keinginan, motivasi, dan minat peserta didik dalam pembelajaran.

Validasi Materi

Pada proses penilaian pakar materi pembelajaran memfokuskan pada aspek relevansi materi pembelajaran (berdasarkan kurikulum 2013 revisi), relevansi materi dengan tujuan pembelajaran, pengorganisasian materi, penggunaan bahasa, isi materi (kebenaran materi sesuai dengan kaidah keilmuan), dan evaluasi pembelajaran. Berikut adalah hasil validasi dari pakar materi pembelajaran. Validasi dilakukan oleh dua dosen pendidikan bahasa dan sastra Indonesia sebagai pakar materi. Berikut hasil validasi dari dua pakar materi pembelajaran.

Tabel 3. Hasil validasi pakar materi

Aspek	Σ Nilai	Rerata	Kategori
Relevansi materi	23	4,6	Sangat Layak
Pengorganisasian materi	32	4,7	Sangat Layak
Penggunaan bahasa	10	5	Sangat Layak

Isi materi	14	4,7	Sangat Layak
Evaluasi	24	4,8	Sangat Layak
Jumlah	103	4,76	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 3. di atas menunjukkan hasil penilaian tingkat kelayakan dari pakar materi pembelajaran pada lima aspek penilaian. Hasil validasi pakar materi menunjukkan total skor sebesar 103 dengan rerata sebesar 4,76. Rerata tersebut menunjukkan bahwa nilai rerata terletak pada rentang $X > 4,20$ masuk ke dalam kategori sangat layak.

Aspek penilaian materi pada media pembelajaran menulis puisi berbasis aplikasi android berdasarkan pada Badan Standar Pendidikan Nasional tentang komponen kelayakan isi dan kelayakan penyajian tampilan media pembelajaran. Aspek penting tersebut salah satunya adalah relevansi materi pembelajaran dengan kurikulum 2013 yang berlaku. Aspek relevansi materi meliputi kesesuaian kompetensi dasar dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, dan kesesuaian konsep materi ditinjau dari segi kebenaran kaidah keilmuan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Daryanto (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran harus menyesuaikan tujuan pembelajaran dan kebutuhan belajar peserta didik. Selain itu penyajian materi dalam media pembelajaran harus sesuai kaidah-kaidah keilmuan yang akurat

sehingga tidak membuat peserta didik salah paham terhadap materi yang dipelajari.

Konten-konten yang disajikan dalam media pembelajaran menulis puisi berbasis aplikasi android dibuat sangat menarik dan menyesuaikan dengan perkembangan informasi saat ini. Pemaparan materi diilustrasikan melalui gambar yang menarik, relevan dan aktual, sehingga dapat mendukung penyampaian materi dengan benar. Hal tersebut didukung hasil penelitian sebelumnya Widayanti (2015) yang menunjukkan bahwa melalui media gambar dapat meningkatkan kemampuan menulis dan keaktifan peserta didik dalam belajar. Hasil penelitian lainnya dilakukan oleh Anwas (2016) yang membuktikan bahwa daya tarik gambar dapat disajikan secara variatif sehingga akan lebih efisien, menarik, dan memudahkan siswa dalam memahami materi.

Aspek penting pada media pembelajaran lainnya yakni pengorganisasian materi, meliputi kecakupan materi pembelajaran untuk mencapai kompetensi dan kejelasan konsep materi untuk mencapai kompetensi. Pengorganisasian materi diperlukan dalam mengembangkan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, pengorganisasian materi dalam mengembangkan media harus

sistematis dan sekuensial dari yang paling mudah dan menuju materi yang sulit.

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat perantara untuk penyampaian materi kepada siswa, sehingga perlunya memperhatikan penggunaan bahasa yang tepat dan benar. Secara lebih spesifik, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat grafis dengan wujud yang secara visual mampu mengantarkan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Sebagai perantara, media pembelajaran menjadi alat penunjang selama proses pembelajaran guna memudahkan komunikasi guru dan peserta didik melalui penggunaan bahasa yang benar (Sittichailapa, Rattanachai, & Polvieng, 2015). Aspek penggunaan bahasa harus memerhatikan penggunaan istilah, ketepatan kata, dan keruntutan bahasa yang sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI), sehingga peserta didik mudah memahami dan tidak multitafsir.

Media pembelajaran menulis puisi berbasis aplikasi android merupakan media yang berfungsi untuk memfasilitasi pembelajaran yang dapat dilakukan di manapun dan kapanpun peserta didik ingin belajar. Penggunaan media pembelajaran menulis puisi berbasis aplikasi android ini diharapkan mampu meningkatkan minat dan

memudahkan peserta didik dalam keterampilan menulis puisi. Adanya media pembelajaran mampu mengantarkan sumber materi pembelajaran kepada peserta didik agar mempermudah mencapai tujuan pembelajaran (Smaldino, Sharon E., Deborah L. Lowther, 2011).

Sebagai sebuah media belajar, media pembelajaran menulis puisi berbasis aplikasi android ini memiliki beberapa keunggulan berupa fitur-fitur media pembelajaran yang menarik. Fitur-fitur tersebut dapat mengakomodasi kebutuhan belajar siswa seperti pemaparan materi disertai gambar yang menarik dan kontekstual, terdapat menu evaluasi dalam bentuk tes formatif yang secara otomatis menampilkan nilai siswa setelah mengerjakan soal, dan terdapat fitur kolom untuk menulis puisi disertai dengan fitur penyimpanan agar dapat ditindaklanjuti. Mendukung hal tersebut Heinich (2002) menyatakan bahwa media pembelajaran harus mampu mengakomodasi kebutuhan siswa dengan memberikan fasilitas pembelajaran yang berkelanjutan. Media pembelajaran dapat menyediakan pengalaman yang tidak didapat dari materi-materi lain dan mewujudkan kegiatan pembelajaran yang terarah dan beragam.

Revisi Media Pembelajaran

Berdasarkan tahap hasil validasi pakar media dan validasi pakar materi terhadap media pembelajaran menulis puisi berbasis aplikasi android, kedua pakar tersebut memberikan komentar dan saran. Komentar dan saran tersebut menjadi acuan untuk melakukan evaluasi dan revisi media pembelajaran guna meningkatkan kualitas media pembelajaran untuk materi menulis puisi bagi siswa kelas X SMA.

Berikut komentar dan saran sebagai acuan revisi dari pakar media dan pakar materi pembelajaran menulis puisi berbasis aplikasi android.

Tabel 3. Saran revisi dari pakar media dan pakar materi

Pakar	Sebelum revisi media	Hasil revisi media
Pakar media	Instruksi pilihan sub menu kurang jelas (instruksi pilihan sub menu pada pilihan KD)	Instruksi pilihan sub menu diperbaiki menjadi lebih jelas
	Teks materi tertutup fitur pembesar (<i>zoom</i>)	Fitur pembesar (<i>zoom</i>) diturunkan ke bawah agar materi terlihat
	Ukuran teks untuk instruksi pilihan sub menu terlalu kecil	Ukuran teks untuk instruksi pilihan sub menu diperbesar agar lebih jelas
Pakar materi	Letak menu petunjuk diurutkan kelima	Letak menu petunjuk diubah di awal sebelum menu KI dan KD.
	Gambar-gambar kurang puitis	Penambahan gambar-gambar yang puitis
	Contoh puisi terlalu lama (kuno)	Penambahan contoh-contoh puisi populer (kekinian)



Letak menu petunjuk dipindahkan ke atas

Gambar 9. Contoh perbaikan produk media pembelajaran sesuai saran ahli media

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran menulis puisi berbasis android layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran ini dapat mengakomodasi kegiatan pembelajaran melalui fitur-fitur inovatif dan menarik yang disematkan dalam media. Fitur-fitur inovatif tersebut antara lain berupa tiga fitur untuk menentukan ide melalui gambar, video, dan berita, fitur kolom untuk menulis puisi disertai fitur penyimpanan (*save*) sehingga karya puisi siswa dapat ditindaklanjuti setelah kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan simpulan tersebut, maka peneliti merekomendasikan kepada para guru untuk: 1) menggunakan media pembelajaran menulis puisi berbasis aplikasi android ini pada materi lain khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia sehingga

diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, dan 2) merencanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran secara berkesinambungan sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar baru dan beragam. Adapun bagi pihak sekolah diharapkan dapat meningkatkan fasilitas jaringan internet dan memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi aplikasi android melalui kegiatan pelatihan. Selain itu, bagi peneliti dan pengembang, perlu melakukan penelitian dan pengembangan lebih lanjut dengan mengoptimalkan fasilitas *smartphone* dan koneksi internet yang tersedia di sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Saya mengucapkan terima kasih kepada segenap siswa kelas X Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Cirebon, Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan, Dr. Ahmad Turmudzi, M.Pd, Dr. Raden Ajeng Murti Kusuma W., M.Si. dan Cecep Kustandi, M.Pd. (dosen Teknologi Pendidikan) selaku pakar media pembelajaran, Dr. Dhinar Ajeng Fitriani, M.Pd., Drs. Syam Mukhtar Chaniago, M.Pd., dan Sigit Widiatmoko, S.S., M.Hum. (dosen pendidikan bahasa dan sastra Indonesia) selaku pakar materi

pembelajaran, Prof. Dr. Zuriyati, M.Pd., dan Eva Leiliyanti, Ph.D., selaku pembimbing akademik dan dosen Pendidikan Bahasa Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta yang telah aktif berpartisipasi dalam proses penelitian dan pengembangan ini.

PUSTAKA ACUAN

- Abduh, N. K. (2018). Pemanfaatan Teknik Akrostik untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas VIII SMP. *RETORIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 11(1), 40. Link: <https://ojs.unm.ac.id/retorika/index>
<https://doi.org/10.26858/retorika.v11i1.4979>
- Anwas, O. M. (2016). Model Buku Teks Pelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(1), 17–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v4n1>
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bagus, K. H., Buchori, A., & Aini, A. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, VI(1), 61–69. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpms/article/view/20551>
- Binanto, Iwan (2010). *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Publsiher
- Budisantoso, Mulyoto, , & Agung. (2018). Pengembangan Model Aplikasi Simulator Kamera Video Berbasis Android. *Kwangsan : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 58. Link:<https://jurnalkwangsan.kemdikbud.go.id>
DOI:<https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v6n1.p74--91>
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Heinich, Robert, dkk. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Merril Prentice Hall.
- Huda, M. N., & Siswanto, W. (2018). Unsur Puitika dalam Bahan Ajar Puisi Berpola KTSP dan Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, & Pengembangan*, 3(1), 330–333. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10643>
- Indrajani. (2011). *Perancangan Basis Data dalam All in 1*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Ismawati, E., Santosa, G. B., & Ghofir, A. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Sastra Indonesia Berbasis Pendidikan karakter di SMA/SMK. *Metasastra*, 9(3), 185–200. DOI:

- <http://doi.org/10.26610/metasastra.2016.v9i2.185-200>
- Jiaqi, D., Jianhua, W., & Long, Z. (2012). The Research in Mobile Learning Based on Android Smartphone Platform Application. In The 2nd International Conference on Computer Application and System Modeling (pp. 1404–1407). DOI: <https://doi.org/10.2991/iccasm.2012.359>
- Kirci, P., & Kahraman, M. O. (2015). Game based education with android mobile devices. In 6th international conference on modeling, simulation, and applied optimization (ICMSAO) (pp. 4–7).
- Martono, K. T., & Nurhayati, O. D. (2014). Implementation of Android Based Mobile Learning Application as A Flexible Learning. *International Journal of Computer Science Issues (IJCSI)*, 11(3), 168–174.
- Mulyani, E. W. S. (2018). *Dampak Pemanfaatan Aplikasi Android Dalam Pembelajaran Bangun Ruang*. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 122–136. Link: <https://jurnalkwangsan.kemdikbud.go.id>
<https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v6n2.p122--136>
- Rahayu, E., Rohmadi, M., & Andayani, A. (2018). Meningkatkan Minat dan Kemampuan Menulis Puisi. *Indonesian Language Education and Literature*, 3(2), 123. <https://doi.org/10.24235/ileal.v3i2.1575>
- Rahayu, S. (2015). Peningkatan Motivasi Dan Keterampilan Menulis Puisi Dengan Media Gambar Pada Siswa Menengah Pertama. *Kajian Linguistik Dan Sastra*, 27(2), 126–133. <http://journals.ums.ac.id/index.php/KLS/article/view/4481>
- Republik Indonesia. 2016. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22, Tahun 2016, tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Said, K., Kurniawan, A. D. E., & Anton, O. E. Y. (2018). Development of media-based learning using android mobile learning. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 96(3), 668–676. Retrieved from <http://www.jatit.org/volumes/Vol96No3/10Vol96No3.pdf>
- Satinem, J. (2018). Development of Teaching Materials of Poetry Writing Using Pictures for the Elementary Students. *AIAC*, 9(3). Retrieved from <http://journals.aiac.org.au/index.php/all/index>
- Setyawan, B., Rufi'i, & Fatirul, A. N. (2019). *Augmented Reality Dalam Pembelajaran IPA Bagi Siswa SD*. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 07(01), 78–90. Link: <https://jurnalkwangsan.kemdikbud.go.id>
<http://dx.doi.org/10.31800/jtp.kw>

- v7n1.p78--90
- Sittichailapa, T., Rattanachai, R., & Polvieng, P. (2015). The Development of Model Learning Media of Sorting Algorithm. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 197(February), 1064–1068.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.333>
- Smaldino, Sharon E., Deborah L. Lowther, J. D. R. (2011). *Instructional Technology & Media for Learning* (11th ed.). Jakarta: Kencana.
- Sung, Y., Chang, K., & Liu, T. (2016). Computers & Education The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students ' learning performance: A meta-analysis and research synthesis. *Computers & Education*, 94, 252–275.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.008>
- Talha, K. A., Alper, D. I., & Aydin, C. (2015). APK Auditor: Permission based Android malware detection system. *Digital Investigation*, 13, 1-14.
<https://doi.org/10.1016/j.diin.2015.01.001>
- Taum, Yoseph Yapi. (2017). Pembelajaran Sastra Berbasis Teks: Peluang dan Tantangan Kurikulum 2013. *Jurnal Ilmiah Kebudayaan: SINTESIS*, 11 (1).
<https://e-journal.usd.ac.id/index.php/sintesis/article/view/928>
- Verma, N., Kansal, S., & Malvi, H. (2018). Development of Native Mobile Application Using Android Studio for Cabs and Some Glimpse of Cross Platform Apps. *International Journal of Applied Engineering Research*, 13(16), 12527–12530. Retrieved from
<http://www.ripublication.com>
- Widayanti, S. (2015). Penggunaan Pendekatan Scientific Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Naratif Melalui Media Gambar Berseri (Picture Series). *Kajian Linguistik Dan Sastra*, 27(2), 134–142.
<http://journals.ums.ac.id/index.php/KLS/article/view/4482>
- Widoyoko, Eko Saputro. (2013). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka.
- Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA Developing Android-Based Instructional Media of Solubility to Improve Academic Performance of High School Students. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1), 88–99.
<http://dx.doi.org/10.21831/jipi.v2i1.10289>