

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORETIS**

#### **A. Deskripsi Konseptual**

Deskripsi konseptual yang dipakai dalam penelitian ini meliputi (1) media pembelajaran, (2) pengembangan media pembelajaran, (3) multimedia interaktif, (4) menulis puisi. Landasan teoretis tersebut digunakan sebagai bahan acuan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Selanjutnya landasan teoretis tersebut dijabarkan sebagai berikut.

#### **1. Media Pembelajaran**

##### **a. Pengertian Media**

Kata "Media" berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "*medium*", secara harfiah bermakna perantara atau pengantar. Menurut Criticos (1996) dalam Santyasa (2007:2) menyampaikan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Sedangkan menurut Soenarto dkk. (2012:1) dalam proses komunikasi, media hanyalah satu dari empat komponen yang harus ada. Komponen yang lain, yaitu : sumber informasi, informasi dan penerima informasi. Seandainya satu dari empat komponen tersebut tidak ada, maka proses komunikasi tidak

mungkin terjadi. Interaksi dan saling ketergantungan keempat komponen tersebut adalah seperti di bawah ini.



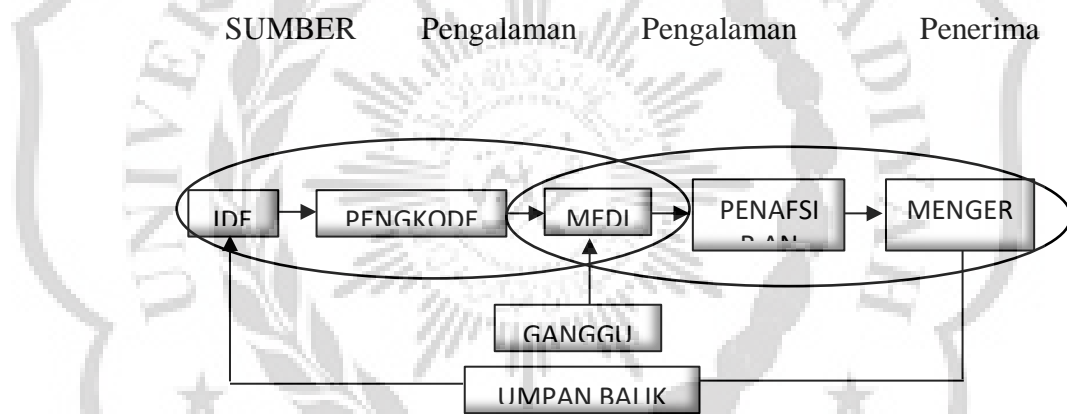
**Gambar 2.1 Proses Komunikasi**

Pada gambar di atas menunjukkan bahwa konsep sumber atau penerima informasi adalah konsep relatif. Di saat tertentu, seseorang dapat berperan sebagai sumber informasi, namun pada saat lain (atau pada saat yang sama), bisa juga menjadi penerima informasi. Namun tidak semua proses informasi berlangsung secara dua arah atau timbal balik semacam ini.

### **b. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki perananan penting sebagai media guru dalam menyampaikan materi pembelajaran baik secara langsung maupun tidak langsung. Menurut Schramm (1977) dalam Soenarto, dkk. (2012:1) mengutarakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Menurut Santyasa (2007:3) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut Santyasa (2007:3-4) 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. Posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi ditunjukkan pada gambar 2.2 berikut ini.

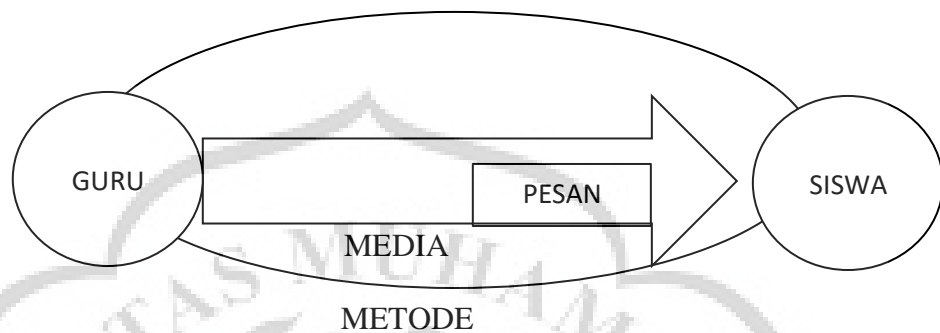


**Gambar 2.2 Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran**

### **c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran menurut Santyasa (2007:4), media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu peserta didik dalam

menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada Gambar 2.3 berikut.



**Gambar 2.3 Fungsi Media dalam Sistem Pembelajaran**

Menurut Santyasa (2007:4) secara rinci, fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Dapat menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantaraan gambar, potret, slide film video, atau media yang lain, peserta didik dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda/ peristiwa sejarah.
2. Dapat mengamati benda/ peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang. Misalnya, video tentang kehidupan harimau di hutan, keadaan dan kesibukan di pusat reaktor nuklir, dan sebagainya.

3. Dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/ hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil. Misalnya dengan perantaraan paket peserta didik dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang bendungan dan kompleks pembangkit listrik, dengan slide dan film peserta didik memperoleh gambaran tentang bakteri, amuba, dan sebagainya.
4. Dapat mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Misalnya, rekaman suara denyut jantung dan sebagainya.
5. Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak.
6. Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing.

Berikut manfaat media pembelajaran dikemukakan oleh Kemp dan Dayton (1985) dalam Soenarto, dkk. (2012:3) antara lain.

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.

Pengajar mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam tentang sesuatu hal. Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat direduksi dan disampaikan kepada mahasiswa secara seragam.

b. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip, konsep, proses atau prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.

c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Jika dipilih dan dirancang dengan benar, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, guru mungkin akan cenderung berbicara "satu arah" kepada siswanya.

d. Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi

Sering kali terjadi, para dosen banyak menghabiskan waktu untuk menjelaskan materi ajar. Padahal waktu yang dihabiskan tidak perlu sebanyak itu, jika mereka memanfaatkan media pembelajaran dengan baik.

f. Kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu peserta didik menyerap materi ajar secara lebih mendalam dan utuh.

g. Proses pembelajaran dapat terjadi di mana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja mereka

mau, tanpa tergantung pada keberadaan pengajar.

- h. Sikap positif peserta didik terhadap proses belajar dapat ditingkatkan

Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Dan hal ini dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi mahasiswa terhadap ilmu pengetahuan dan proses penemuan ilmu.

- i. Peran pengajar dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dengan media, pengajar tidak perlu mengulang-ulang penjelasan dan mengurangi penjelasan verbal (lisan), sehingga pengajar dapat memberikan perhatian lebih banyak kepada aspek pemberian motivasi, perhatian, bimbingan dan sebagainya.

#### **d. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Menurut Bretz (1972) dalam Soenarto, dkk. (2012:4) menyatakan ciri utama media dibagi menjadi tiga unsur, yaitu unsur: suara, visual, dan gerak. Media visual sendiri dibedakan menjadi tiga, yaitu: gambar, garis, dan simbol, yang merupakan suatu bentuk yang dapat ditangkap dengan indra penglihatan. Di samping ciri tersebut, Bretz (1972) juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*), sehingga

terdapat delapan klasifikasi media, yaitu: (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media visual gerak, (4) media visual diam, (5) media semi gerak, (6) media audio, dan (7) media cetak. Secara lengkap dapat dilihat pada skema berikut ini.

Nurseto (2011:23) mengutarakan dengan menganalisis media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya, kita mendapatkan suatu format klasifikasi yang meliputi tujuh kelompok media penyaji, yaitu: 1) grafis, bahan cetak, dan gambar diam 2) media proyeksi diam, 3) media audio, 4) media audio visual diam, 5) media audio visual hidup/ film, 6) media televisi, dan 7) multimedia.

#### e. ★ **Kriteria Pemilihan Media**

Dalam pemilihan media, menurut Soenarto, dkk. (2012:10) menyatakan bahwa salah faktor yang mempengaruhi pemilihan media antara lain adalah : (1) tujuan instruksional yang ingin dicapai, (2) karakteristik peserta didik, (3) jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio atau visual), keadaan latar atau lingkungan, dan gerak atau diam, (4) ketersediaan sumber setempat, (5) apakah media siap pakai, ataukah media rancang, (6) kepraktisan dan ketahanan media, (7) efektivitas biaya dalam jangka

waktu panjang

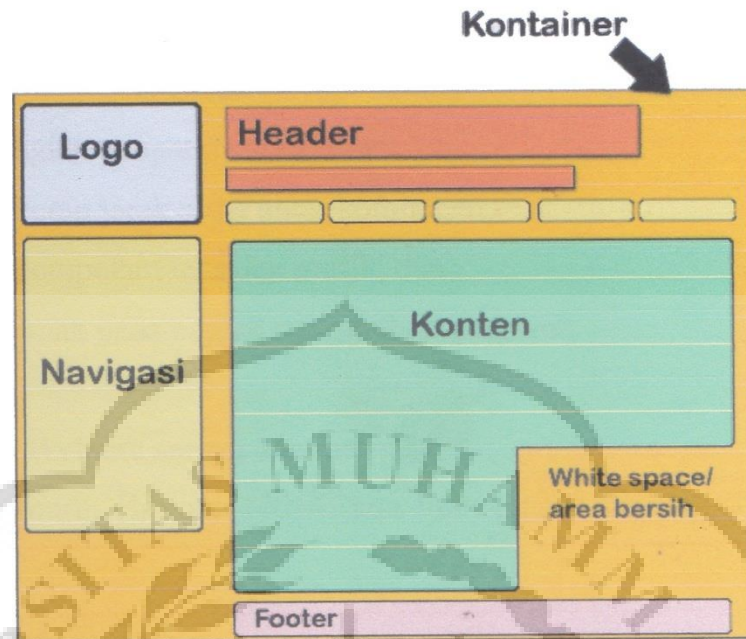
## 2. Situs Web (*Website*)

### a. Pengertian *Website*

Erawan (2015:23) menyatakan bahwa situs web atau *website* adalah serangkaian halaman web yang memiliki tema yang sama dan saling berhubungan yang berisikan kumpulan informasi yang disediakan secara perorangan, kelompok, atau organisasi. Situs web biasanya ditempatkan pada sebuah server web yang dapat diakses melalui jaringan seperti Internet, ataupun jaringan wilayah lokal (LAN) melalui alamat Internet yang dikenali sebagai URL (*Uniform Resources Locator*). Gabungan atas semua situs yang dapat diakses publik di Internet disebut sebagai *World Wide Web* atau lebih dikenal dengan singkatan WWW. Meskipun situs web umumnya dapat diakses publik secara bebas, pada praktiknya tidak semua situs memberikan kebebasan bagi publik untuk mengaksesnya.

### b. Anatomi Halaman *Website*

Menurut Erawan (2011 :24) sebagian besar halaman *website* pada umumnya memiliki komponen-komponen berikut salah satu contoh tampilan *website*.



**Gambar 2.4 Contoh Anatomi Halaman Website**

Kontainer membungkus semua komponen halaman. Logo berisi identitas pemilik situs. Navigasi atau menu berisi sejumlah link untuk berpindah-pindah halaman. Sebagian besar informasi halaman diletakkan di area konten yang merupakan bagian terbesar dan terpenting halaman. *White space* atau area bersih adalah elemen penting dari layout halaman. Elemen ini berperan sebagai pembatas antar komponen halaman.

### **c. Tampilan (*Layout*) Website**

Erawan (2011:25) menjelaskan desain situs web yang baik dan tepat akan membuat pengunjung merasa nyaman dengan tampilan situs web tersebut, dan tetap dapat fokus pada isi (konten). Desain

situs web seharusnya tidak mengganggu kejelasan bagian isi. Pada desain layout yang tepat, pengunjung dapat berpindah ke halaman lain dengan mudah melalui navigasi yang baik, mudah dan informatif. Pengunjung merasa bahwa setiap halaman dari situs merupakan satu kesatuan. Setiap halaman memiliki posisi dan kesamaan tampilan (layout), yang berbeda hanya isi (konten). Adanya layout yang baik dapat membuat halaman web lebih cantik dan seimbang, enak dilihat dan mudah dibaca. Desain layout halaman web meliputi usaha:

- 1) pembagian tempat pada halaman,
- 2) pengaturan jarak spasi antar komponen,
- 3) pengelompokan teks dan grafik, dan
- 4) penekanan pada bagian tertentu halaman web.

#### **d. Fungsi Website secara Umum**

Menurut Hartono (2014) ada lima fungsi dari website antara lain.

##### **1. Media Promosi**

Sebagai media promosi dapat dibedakan menjadi media promosi utama, misalnya website yang berfungsi sebagai *search engine* atau toko *online*, atau sebagai penunjang promosi utama, namun *website* dapat berisi informasi yang lebih lengkap daripada media promosi *offline* seperti koran atau

majalah.

## 2. Media Pemasaran

Pada toko online atau system afiliasi, *website* merupakan media pemasaran yang cukup baik, karena dibandingkan dengan toko sebagaimana di dunia nyata, untuk membangun toko online diperlukan modal yang relatif lebih kecil, dan dapat beroperasi 24 jam walaupun pemilik *website* tersebut sedang istirahat atau sedang tidak ditempat, serta dapat diakses dari mana saja.

## 3. Media Informasi

Website portal dan radio atau TV online menyediakan informasi yang bersifat global karena dapat diakses dari mana saja selama dapat terhubung ke internet, sehingga dapat menjangkau lebih luas daripada media informasi konvensional seperti koran, majalah, radio atau televisi yang bersifat lokal.

## 4. Media Pendidikan

Ada komunitas yang membangun *website* khusus berisi informasi atau artikel yang sarat dengan informasi ilmiah misalnya wikipedia.

## 5. Media Komunikasi

Sekarang banyak terdapat *website* yang dibangun khusus untuk berkomunikasi seperti forum yang dapat memberikan fasilitas fasilitas bagi para anggotanya untuk saling berbagi informasi

atau membantu pemecahan masalah tertentu

**c. Persyaratan Membuat Website**

Ada beberapa hal yang harus dipenuhi sebelum kita membuat website, persyaratan ini mutlak harus dipenuhi agar website yang akan atau telah kamu buat dapat eksis dan mencapai target dari pembuatannya.

- a. Memiliki Komputer atau juga *smartphone*.
- b. Memiliki *Account Email* atau Surel untuk registrasi pembelian server dan domain.
- c. Membeli server dan domain.
- e. Koneksi internet

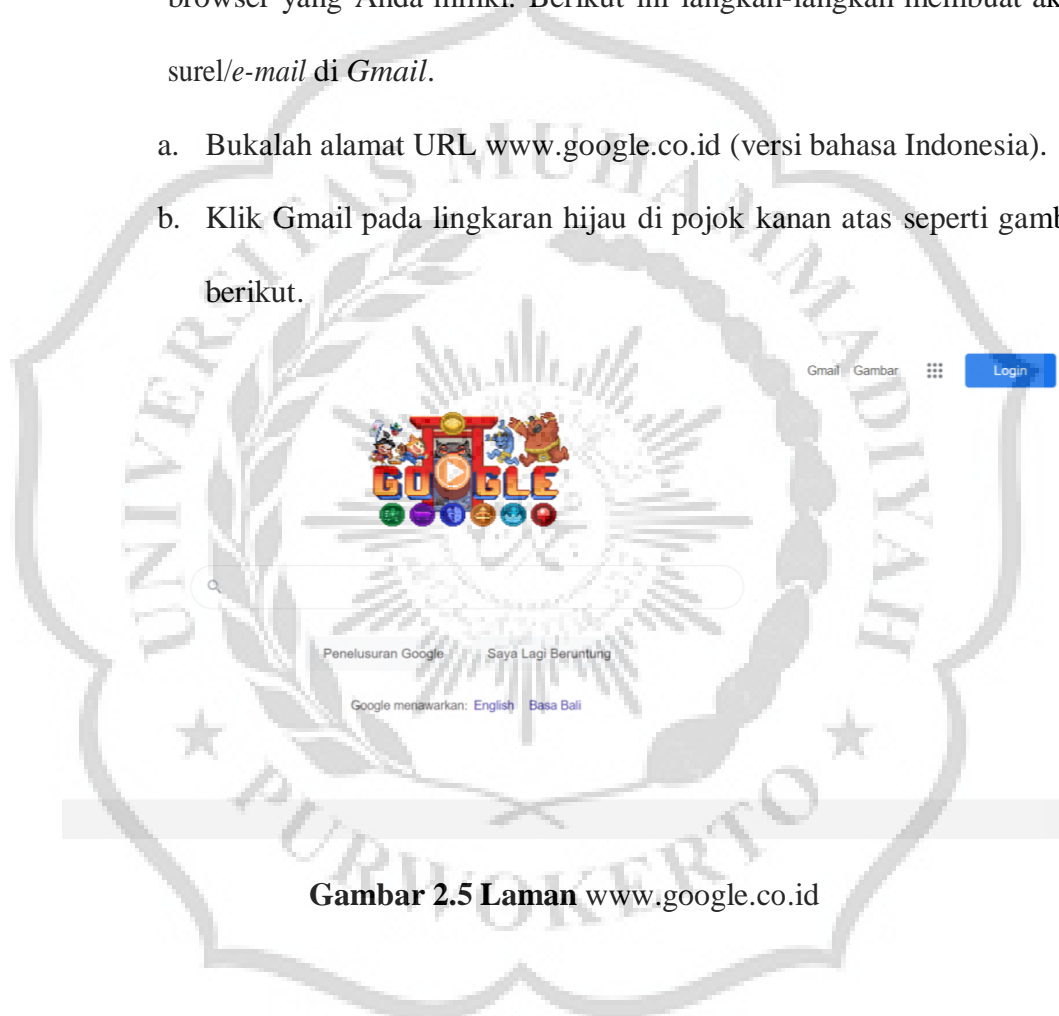
**d. Langkah-langkah Pembuatan Website**

★ Tutorial pembuatan *website* ini menggunakan *Blogger.com* sebagai tempat pembuatannya. Sebelum kita belajar membuat website, kita harus mempunyai satu alamat e-mail yang masih aktif. Karena kita membuat website di *Blogger.com*, maka sebaiknya kita memiliki satu alamat *e-mail* atau surel (surat elektronik) di *Gmail* sebagai penyedia surel gratis yang beralamat di <https://mail.google.com>.

### 3. Membuat Akun Surel dengan Gmail

Sebelum membuat akun surel dengan Gmail, pastikan Anda sudah memiliki aplikasi browser di laptop, PC, atau HP Android, seperti *chrome*, *Mozilla*, *Opera*, dan lain sejenisnya. Kemudian klik aplikasi browser yang Anda miliki. Berikut ini langkah-langkah membuat akun surel/e-mail di *Gmail*.

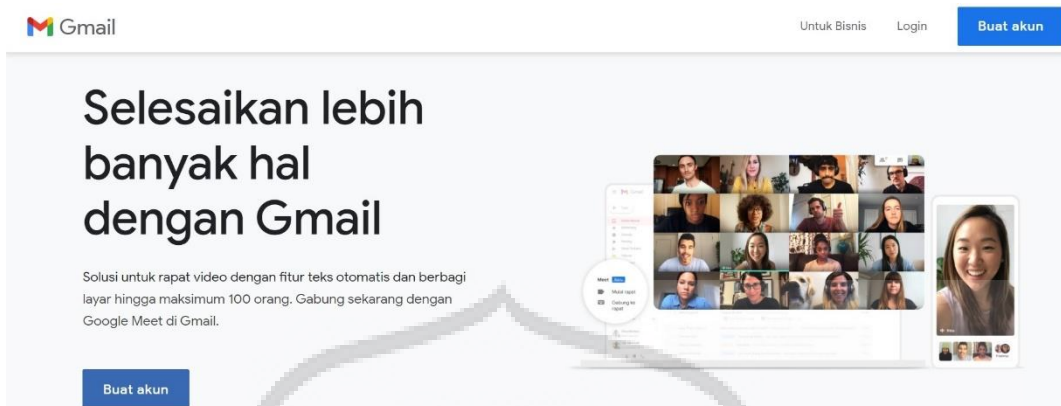
- a. Bukalah alamat URL [www.google.co.id](http://www.google.co.id) (versi bahasa Indonesia).
- b. Klik Gmail pada lingkaran hijau di pojok kanan atas seperti gambar berikut.



**Gambar 2.5** Laman [www.google.co.id](http://www.google.co.id)

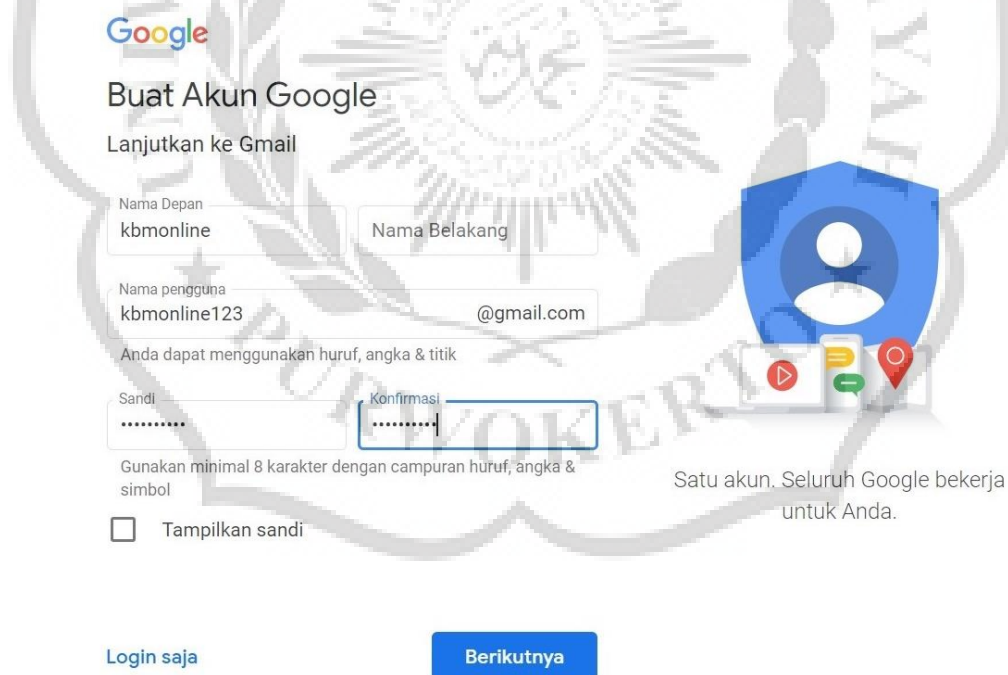
- c. Kemudian akan, muncul kotak selamat datang di Gmail.

Selanjutnya klik tombol "Buat akun" di bagian kanan atas.



**Gambar 2.6 Laman mail.google.com**

d. Isilah form berikut dengan informasi mengenai Anda. Setelah selesai klik tombol "Langkah berikutnya" pada bagian bawah form seperti gambar berikut.



**Gambar 2.7 Laman pendaftaran mail.google.com**

e. Memasukan no. HP utama untuk verifikasi dan apabila lupa kata

sandi ketika login. Kemudian klik simpan seperti gambar berikut

Google

Verifikasi no. telp.

Demi keamanan Anda, Google ingin memastikan bahwa ini memang Anda. Google akan mengirimkan SMS berisi kode verifikasi 6 digit. *Tarif standar berlaku*

Nomor telepon

Kembali

Berikutnya

Info pribadi Anda bersifat rahasia & aman

**Gambar 2.8 Memasukkan No. HP di mail.google.com**

f. Pada langkah ini anda diminta memasukkan kode yang dikirim dari pihak google untuk memverifikasi no. HP yang anda gunakan pada waktu mendaftar. Masukkan kode pada kolom seperti gambar berikut ini.

Kami telah mengirim pesan teks ke 08771533\*\*\*\* dengan sebuah kode

**Verifikasi akun Anda**

Masukkan kode verifikasi

202795

Lanjutkan

Belum menerima kode? Terkadang perlu waktu hingga 15 menit. Jika sudah lebih lama dari itu, [coba lagi](#).

**Gambar 2.9 verifikasi No. HP pemilik di.google.com**

- g. Jika muncul laman seperti gambar berikut, maka akun *surel gmail* sudah sukses. Tanda panah pada pojok kanan atas merupakan nama alamat surel. Selanjutnya cukup klik tombol "Memulai" yang kemudian akan dialihkan ke halaman utama *surel/e-mail* yang telah dibuat.



Gambar 2.10 Sukses Membuat Akun Surel di [mail.google.com](mailto:mail.google.com)

#### 4. Langkah-langkah Pembuatan Website di Blogger.com

- a. Setelah mempunyai akun surel di gmail pada langkah sebelumnya, selanjutnya masukkan alamat <https://www.blogger.com> pada aplikasi browser di perangkat PC, laptop, ataupun smartphone anda. Jika sudah maka akan muncul seperti gambar berikut. Kemudian klik "**Buat Blog**", pastikan sebelumnya *surel/e-mail* sudah login terlebih dahulu. Karena surel sudah terintegrasi di semua produk gratis Google yang banyak digunakan seperti [blogger.com](https://www.blogger.com), Playstore, Google Keep, GoogleDrive, dan Youtube.



**Gambar 2.11** laman <https://www.biogger.com/about/?hi=id>

- b. Setelah menyelesaikan langkah sebelumnya, maka akan muncullaman gambar 2.8 yang menampilkan dua pilihan. Kemudian pilih atau klik "Buat Profil Blogger"

#### Konfirmasikan Profil Anda

Di bawah ini adalah profil yang akan ditampilkan kepada pembaca saat mereka melihat postingan Anda. Penggunaan Profil Google+ akan memberi Anda identitas di properti Google dan menghubungkan Anda dengan pembaca, sehingga mereka dapat berbagi dan merekomendasikan konten Anda di web dan Google+. Jika Anda ingin menggunakan identitas lain seperti nama samaran, Anda dapat memilih Profil Blogger terbatas. [Informasi lebih lanjut tentang profil di Blogger.](#)



**Gambar 2.12** Buat profil Blogger terbatas

- c. Isilah nama tampilan pada laman depan *web log* pada kolom "Nama Tampilan" pastikan anda mengisinya sesuai dengan isi dan tujuan website Anda. Kemudian klik "Lanjutkan ke Blogger."



**Gambar 2.13 Laman Komfirmasi Profil Blooger**

- d. Pada laman yang muncul seperti gambar 2.11 anda klik "Buat Blog Baru"



**Gambar 2.14 Laman Buat Website Baru**

- e. Isikan kolom daftar website pada kolom judul, alamat, dan tema sesuai keinginan anda. Setelah itu, klik "Buat blog!" seperti tampilan gambar berikut.



Blogs List > Create a new blog

This account is managed by niagahoster.co.id. [Learn more](#)

Title: Contoh Tittle Blog

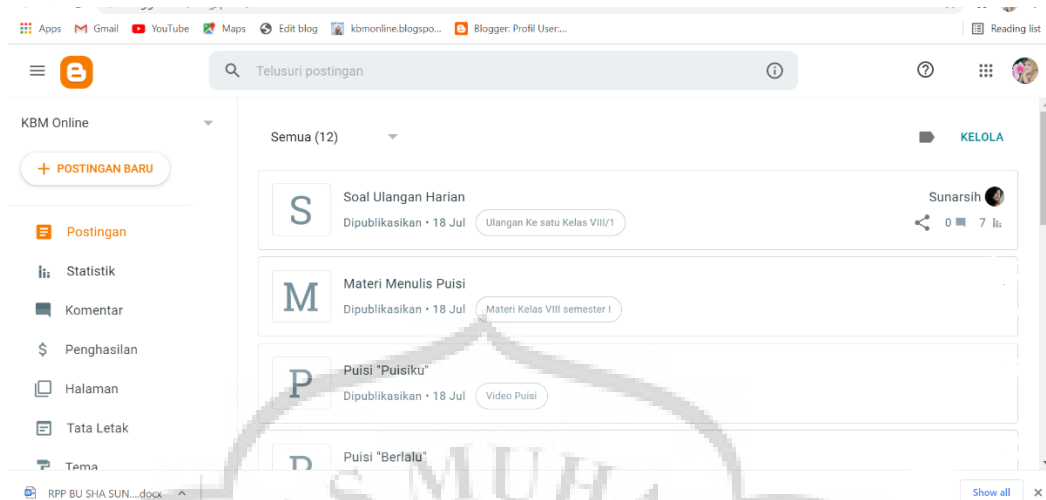
Address: contohaddressblog.blogspot.com  This blog address is available.

Theme: Contempo, Soho, Emporio, Notable, Simple, Dynamic Views

You can browse many more themes and customize your blog later.

**Gambar 2.15 Laman Daftar Website**

- f. Selamat anda sudah berada pada pengaturan Blogger yang Anda miliki seperti tata tampilan, tema, pengaturan, posting artikel, posting audio dan video.



**Gambar 2.16 Lama Pengaturan Blogger**

g. Selanjutnya melakukan pembelian domain blog menjadi domain *website* pada penyedia penjualan alamat domain seperti *hostinger.com*, *niagahoster.com*, *rumahweb.com*, dan penyedia alamat domain lainnya,

### 3. Kurikulum 2013

Pembelajaran bahasa Indonesia pada masing-masing jenjang pendidikan memiliki tujuan yang berbeda satu sama lain. Arah pembelajaran bahasa Indonesia pada semua jenjang pendidikan tersebut sama, yakni mencapai tujuan pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum. Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan bagian dari strategi meningkatkan Standar Kompetensi Lulusan (SKL).

Pengembangan Kurikulum 2013 diorientasikan terjadinya pada peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*),

keterampilan (*skill*), dan pengetahuan (*knowledge*). Isi Kurikulum 2013 meliputi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan. Aspek sikap spiritual dan sikap sosial peserta didik tercantum dalam kompetensi inti satu dan kompetensi inti dua, sedangkan aspek pemahaman dan keterampilan terdapat pada kompetensi tiga dan empat.

Pada Kurikulum 2013, guru diwajibkan untuk menginformasikan kompetensi dasar pembelajaran sebelum masuk pada kegiatan inti. Kurikulum 2013 guru perlu menyusun silabus, guru juga perlu membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dalam hal ini, guru memiliki peranan yang sangat besar untuk merencanakan dan mengarahkan peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Pembelajaran di kelas dapat dilaksanakan dengan terarah dan terencana sebagai upaya pencapaian pembelajaran.

#### **a. Standar Kompetensi Kelulusan**

Standar Kompetensi Lulusan (SKL) adalah kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan bidang dan lingkup kerja yang diharapkan dapat dicapai setelah peserta didik menyelesaikan masa belajar. SKL dijabarkan ke dalam Standar Isi yang merupakan acuan utama dalam pengembangan Kompetensi Inti (KI). Selanjutnya Kompetensi Inti dijabarkan ke dalam Kompetensi Dasar (KD) (Direktorat Jenderal Guru dan

Tenaga Kependidikan, 2018:33).

#### **b. Kompetensi Inti**

Kompetensi Inti merupakan tingkat kemampuan untuk mencapai SKL yang harus dimiliki seorang peserta didik pada setiap satuan program pendidikan (SMP 3 tahun) yang menjadi dasar pengembangan KD. KI mencakup sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan yang berfungsi sebagai pengintegrasi muatan pembelajaran, mata pelajaran, atau program pendidikan dalam mencapai SKL (Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, 2018:33).

Kompetensi Inti Kompetensi inti dirancang seiring dengan meningkatnya usia peserta didik pada kelas tertentu. Melalui kompetensi inti, integrasi vertikal berbagai kompetensi dasar pada kelas yang berbeda dapat dijaga. Rumusan kompetensi inti menggunakan notasi sebagai berikut.

- 1) Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual.
- 2) Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial.
- 3) Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti sikap pengetahuan.
- 4) Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti sikap keterampilan.

### **c. Kompetensi Dasar**

Kompetensi adalah kemampuan yang menjadi syarat untuk menguasai Kompetensi Inti yang harus dicapai peserta didik melalui proses pembelajaran. Kompetensi Dasar merupakan tingkat kemampuan dalam konteks muatan pembelajaran serta perkembangan belajar peserta didik yang dikembangkan berdasarkan taksonomi hasil belajar (Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, 2018:33). Kompetensi dasar dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat (reinforced) dan memperkaya (enriched) antar mata pelajaran dan jenjang pendidikan (Permendikbud No. 70 Tahun 2013 Tentang KD dan Struktur Kurikulum).

### **d. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)**

Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) merupakan rumusan kemampuan yang harus dilakukan atau ditampilkan oleh peserta didik untuk menunjukkan ketercapaian KD. Indikator pencapaian kompetensi (IPK) dimaksudkan sebagai acuan penilaian mata pelajaran yang terdiri atas beberapa KD, karena itu IPK merupakan tolok ukur ketercapaian suatu KD. Indikator pencapaian kompetensi dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diukur, mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Dir. Jend. Guru dan Tenaga Kependidikan, 2018:53-55).

Dapat didefinisikan bahwa IPK adalah:

- a. kemampuan yang dapat diobservasi untuk disimpulkan sebagai pemenuhan Kompetensi Dasar pada Kompetensi inti 1 dan Kompetensi Inti 2.
- b. kemampuan yang dapat diukur dan/atau diobservasi untuk disimpulkan sebagai pemenuhan Kompetensi Dasar pada Kompetensi Inti 3 dan Kompetensi Inti 4.

Merumuskan IPK dapat menggunakan rambu-rambu sebagai berikut.

- a. Indikator merupakan penanda perilaku sikap spiritual (KD dari KI-1), sikap sosial (KD dari KI-2), perilaku pengetahuan (KD dari KI-3) dan perilaku keterampilan (KD dari KI-4) yang dapat diukur dan atau diamati.
- b. Untuk mata pelajaran selain PA-BP serta mata pelajaran PPKn, perilaku sikap spiritual (KD dari KI-1) dan sikap sosial (KD dari KI-2) tidak diturunkan ke dalam KD dan juga tidak memiliki IPK pada RPP. Aspek sikap pada mata pelajaran selain PA-BP dan mata pelajaran PPKn diintegrasikan pada rumusan tujuan pembelajaran sebagai degree afektif atau attitude.
- c. Rumusan IPK menggunakan dimensi proses kognitif dari memahami sampai dengan mengevaluasi (dimungkinkan sampai kreasi untuk kelas VIII jika ketercapaian hasil belajar

peserta didik di atas rata-rata), dan dimensi bentuk pengetahuan (faktual, konseptual, operasional, dan metakognitif) yang sesuai dengan KD, namun tidak menutup kemungkinan perumusan indikator dimulai dari serendah-rendahnya C2 sampai setara dengan KD hasil analisis dan rekomendasi.

d. IPK dirumuskan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) tentukan kedudukan KD dari KI-3 dan KD dari KI-4 berdasarkan gradasi dan tuntutan KI;
- 2) tentukan dimensi pengetahuan faktual, konseptual, operasional, metakognitif);
- 3) tentukan bentuk keterampilan, apakah keterampilan abstrak atau keterampilan konkret;
- 4) untuk keterampilan konkret pada kelas VII cenderung menggunakan kata kerja operasional sampai tingkat membiasakan/ manipulasi. Sedangkan untuk kelas VIII minimal sampai pada tingkat mahir/presisi. Selanjutnya untuk kelas IX minimal sampai pada tingkat gerakan mahir/presisi hingga alami/artikulasi.

**e. Materi Pembelajaran**

Materi pokok yang akan disampaikan oleh penulis dengan mengacu pada penjelasan di atas, penulis menyampaikan materi

pokok pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Satu Atap Sigaluh tentang KD Menyajikan gagasan, perasaan, pendapat dalam bentuk teks puisi secara tulis/ lisan dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun puisi menggunakan multimedia interaktif.

Materi pembelajaran dapat berasal dari buku teks pelajaran dan buku panduan guru, sumber belajar lain berupa muatan lokal, materi kekinian, konteks pembelajaran dari lingkungan sekitar yang dikelompokkan menjadi materi untuk pembelajaran reguler, pengayaan, dan remedial (Dirjend, Guru dan Tenaga Kependidikan, 2018:53-54).

Selain berdasarkan IPK, pengembangan materi pembelajaran juga mempertimbangkan hal-hal berikut.

- a) Relevansi dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan lingkungan.
- b) Tingkat perkembangan fisik, intelektual, emosional, sosial dan spiritual peserta didik.
- c) Kebermanfaatan bagi peserta didik.
- d) Struktur keilmuan.
- e) Berbagai sumber belajar (referensi yang relevan dan termutakhir).
- f) Penguatan nilai-nilai karakter.
- g) Alokasi waktu.

Pengembangan materi pembelajaran dapat berupa isi pengetahuan (*content knowledge*) dan atau dimensi pengetahuan (*paedagogical knowledge*). Kegiatan pengembangan materi pembelajaran dilakukan untuk menghasilkan ruang lingkup materi pembelajaran. Ruang lingkup materi mata pelajaran disusun dengan tujuan untuk memberi pengalaman kongkret dan abstrak kepada peserta didik.

#### **f. Alokasi Waktu**

Alokasi waktu yang dibutuhkan pembelajaran KD menulis puisi adalah 4x40menit disesuaikan dengan tingkat kesulitan, kedalaman, dan keluasan dari materi yang akan diajarkan. Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dikemukakan, bahwa alokasi waktu sangat berperan penting dalam setiap proses pembelajaran, selain mengefektifkan proses pembelajaran, alokasi waktu merupakan strategi yang harus disiapkan seorang guru untuk mengoptimalkan waktu yang dibutuhkan dalam mencapai tujuan kompetensi dasar.

Berdasarkan definisi di atas, dapat penulis simpulkan, bahwa alokasi waktu adalah waktu yang ditetapkan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk memperkirakan jumlah jam tatap muka yang diperlukan dalam menyampaikan materi di kelas. Waktu pembelajaran tingkat SMP atau MTs sederajat 40 menit/ jam.

Dalam seminggu waktu yang ditentukan 4x40 menit. Satu kali pertemuan sekitar 80 menit. Pembelajaran KD menulis puisi membutuhkan waktu pembelajaran sekitar 4x40 menit atau sekitar 2 jam untuk dua kali pertemuan.

#### **4. Menulis Puisi**

##### **a. Pengertian Puisi**

Puisi merupakan gejala universal di sepanjang sejarah peradaban manusia. Terciptanya sebuah puisi merupakan hasil dari kekuatan pikiran dan bahasa yang digunakan secara menarik oleh penyair, sehingga apa yang dirasakan dari lingkungan sekitar dapat menghasilkan pesona bahasa yang dijabarkannya. Menurut Waluyo (1995: 22), puisi adalah bentuk kasya sastra yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penyair secara imajinatif dan disusun dengan mengkonsentrasikan semua kekuatan bahasa dengan pengonsentrasian struktur fisik dan striktur batinnya. Puisi merupakan suatu makna bahasa yang paling indah sebagai sebuah genre, puisi berbeda dari novel, drama atau cerita pendek. Perbedaanya terletak pada kepadatan komposisi dengan konveksi yang ketat, sehingga puisi tidak memberi ruang gerak yang longgar pada penyair dalam berkreasi secara bebas. Kepadatan komposisi tersebut ditandai dengan pemakaian sedikit kata, namun mengungkap lebih banyak hal.

Bagi penyair, puisi merupakan media untuk mengkomunikasikan apa yang dirasakan, diamati dari lingkungan sekitarnya dan apa yang kita khayalkan. Puisi tidak pernah mati, sepanjang masih ada nafas kehidupan manusia. Sebaliknya, ia mampu memberikan daya pikat pesona, karena sisi *entertainment dan understanding* yang ia tawarkan (Siswantoro, 2010 :1).

Puisi (sajak) merupakan sebuah struktur yang kompleks maka untuk memahaminya perlu dianalisis sehingga dapat diketahui bagian-bagian jalinan secara nyata. Untuk menganalisis puisi setepat-tepatnya perlulah diketahui apakah sesungguhnya wujud puisi itu (Pradopo 2002:14). Dikemukakan oleh Wllek (dalam Pradopo 2014: 14) bahwa isi itu adalah sebab yang kemungkinan timbulnya pengalaman. Setiap pengalaman individual itu sebenarnya hanya sebagian sajak dapat melaksanakan puisi. Seperti halnya pengalaman yang identik dengan mencari jati diri terhadap Tuhan yang berarti menuju kearah kesufian. Menurut Wirdworth (dalam Pradopo2015: 6) puisi adalah pernyataan perasaan yang imajinatif, yaitu perasaan yang direkakan atau diangankan. Adapun Wardoyo (2013: 20) puisi adalah pengalaman,imajinasi dan sesuatu yang berkesan yang ditulis sebagai ekspresis seseorang dengan menggunakan bahasa tak langsung. Dari pengertian puisi yang sudah diuraikan diatas maka dapat disimpulkan puisi adalah karya sastra dari hasil pengalaman yang berkesan baik yang

menyenangkan atau menyedihkan dituangkan dalam bentuk imajinasi kata-kata indah dan kiasan yang penuh makna.

## **b. Unsur Pembangun Puisi**

Sebuah puisi adalah sebuah struktur yang terdiri dari unsur-unsur pembangun. Unsur-unsur itu dinyatakan bersifat padu karena tidak dapat dipisahkan tanpa mengaitkan unsur yang lainnya. Unsur-unsur itu bersifat fungsional terhadap unsur lainnya. 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 (Waluyo, 198: 25-29)

### **1) Struktur Fisik**

Struktur fisik puisi adalah medium untuk mengungkapkan makna yang hendak disampaikan penyair (Waluyo 1987: 106). Struktur fisik puisi meliputi unsur-unsur seperti diksi, bahasa figuratif, kata konkret, citraan, tipografi (Wardoyo 2013: 23). Unsur-unsur itu adalah :

#### **i) Pemilihan kata (Diksi)**

Pemilihan kata dalam sajak disebut diksi (Pradopo, 2002: 54). Barfield (dalam Pradopo, 1987: 54) mengemukakan bahwa bila kata-kata dipilih dan disusun dengan cara yang

sedemikian rupa hingga artinya menimbulkan atau dimaksudkan untuk menimbulkan imajinasi estetik, maka hasilnya disebut diksi puitis. Jadi, diksi itu untuk mendapatkan kepuhitan, untuk mendapatkan nilai estetik.

ii) Pengimajian

Pengimajian dapat dibatasi dengan pengertian : kata atau susunan kata kata yang dapat mengungkapkan pengalaman sensoritas, seperti penglihatan, pendengaran, dan perasaan. Baris atau bait puisi itu seolah mengandung gema suara (imaji autitif), benda yang nampak (imajinasi visual), atau sesuatu yang dapat kita rasakan, raba atau sentuk (imaji taktil). Pengimajian ditandai dengan penggunaan kata yang konkret dan khas (Waluyo, 1987: 78-79).

iii) Kata Konkret

Kata konkret merupakan suatu pemaknaan terhadap kata kata yang dilukiskan oleh penyair yang seolah-olah dapat terlihat, merasakan, atau mendengar apa yang dilukiskan oleh penyair tersebut. Menurut Waluyo (1987: 81) kata konkret merupakan syarat atau sebab terjadinya pengimajian. Dengan kata yang diperkonkret, pembaca dapat membayangkan secara jelas peristiwa atray keadaan yang dilukiskan oleh penyair.

iv) Bahasa Figuratif (Majas)

Penyair menggunakan bahasa yang bersusun-susun atau berpigura sehingga disebut bahasa figuratif. Bahasa figuratif menyebabkan puisi menjadi primatis artinya memancarkan banyak makna atau kaya akan makna. Bahasa figuratif ialah bahasa yang digunakan penyair untuk mengatakan sesuatu dengan cara yang tidak biasa, yakni secara tidak langsung mengungkapkan makna. Kata atau bahasanya bermakna kias atau makna lambang (Waluyo, 1987: 83).

v) Rima

Rima adalah pengulangan bunyi dalam puisi. Dengan pengulangan bunyi itu, puisi menjadi merdu jika dibaca. Dalam rima terdapat onomatopo, bentuk intern pola bunyi, intonasi, repitisi bunyi, intonasi, repitisi bunyi dan persamaan (Waluyo, 1987: 90).

vi) Ritma

Ritma sangat berhubungan dengan bunyi dan juga berhubungan dengan pengulangan bunyi, kata, frasa, dan kalimat (Waluyo, 1995: 94).

vii) Metrum

Metrum (matra) berupa pengulangan tekanan kata yang tetap. Metrum sifatnya statis (Waluyo, 1995: 94).

### viii) Tata Wajah (Tipografi)

Tipografi merupakan pembeda penting antara puisi dengan prosa dan drama. Larik-larik puisi tidak dibentuk dalam paragraph, namun berbentuk bait (Waluyo, 1995: 97).

## 2) Struktur Batin Puisi

Setiap puisi mempunyai struktur batin atau hakikat yang terdiri atas:

### i) Tema

Tema merupakan gagasan pokok atau *subject-matter* yang dikemukakan oleh penyair (Waluyo, 1995: 106). Persoalan yang ada dalam diri penyair menimbulkan sebuah gagasan atau landasan untuk menghasilkan sebuah karya. Dengan latar belakang pengetahuan yang dijumpainya, maka akan timbul inspirasi yang tidak sengaja. Tema puisi harus dihubungkan dengan penyairnya, dengan konsepnya yang terimajinasikan (Waluyo, 1995: 107).

### ii) *Feeling* (Perasaan)

Menciptakan sebuah puisi dengan perasaan yang jujur dalam kalimatnya dengan perasaan penyair. Perasaan dalam puisi adalah perasaan yang disampaikan penyair melalui puisinya. Puisi mengungkapkan perasaan yang beraneka ragam (Waluyo, 1995: 134).

### iii) Nada dan Suasana

Nada puisi ialah sikap batin penyair yang hendak diekspresikan penyair terhadap pembaca. Ada nada menasehati, mencemooh sinis, berontak, isi hati, gemas, penasaran, berontak dan sebagainya. Nada puisi ikut mewarnai corak puisi itu, sedangkan suasana adalah suasana batin pembaca akibat membaca puisi (Waluyo, 1994: 134).

### iv) Amanat/Pesan

Amanat merupakan sesuatu yang ingin disampaikan, baik tersirat ataupun secara langsung yang dapat dipahami. Amanat puisi adalah maksud yang hendak disampaikan atau himbauan atau pesan atau tujuan yang hendak disampaikan penyair (Waluyo, 1995: 134).

## 5. Pengembangan Media Pembelajaran

### a. Teori Pengembangan Borg dan Gall

Mengacu kepada percobaan yang telah dilakukan pada *Far West Laboratory*, secara lengkap Borg dan Gall (1983) menyatakan ada 10 langkah pelaksanaan strategi R&D (Rasagama, 2012: 7-8) sebagai berikut.

1. Penelitian dan pengumpulan data (*Research and information collection*); Pada penelitian dan pengumpulan data ini dilakukan analisis kebutuhan, studi literatur, dan penelitian skala kecil.

2. Perencanaan (*Planning*); Pada tahap perencanaan dilakukan identifikasi kemampuan yang diperlukan untuk pelaksanaan penelitian, membuat rumusan tujuan yang hendak dicapai membuat desain atau langkah-langkah penelitian, dan merencanakan kemungkinan pengujian di lingkup terbatas.
3. Pengembangan produk awal atau draft (*Develop preliminary form of product*); Pengembangan produk ini meliputi penyiapan bahan ajar, proses pembelajaran, dan instrumen evaluasi.
4. Uji coba lapangan awal (*Preliminary field testing*); Selama uji coba dilakukan observasi, wawancara, dan pengedaran angket. Tujuannya adalah untuk mendapatkan evaluasi kualitatif terhadap produk yang dikembangkan.
5. Merevisi produk utama (*Main product revision*); Revisi produk utama dilakukan berdasarkan temuan-temuan pada uji coba lapangan awal.
6. Uji coba lapangan utama (*Main field testing*); Data kuantitatif tentang penampilan pengajar, sebelum dan sesudah menggunakan model dikumpulkan. Data yang diperoleh selanjutnya dievaluasi dan kalau mungkin dibandingkan dengan kelompok kontrol.
7. Penyempurnaan produk operasional (*Operational product revision*); Penyempurnaan produk operasional dilakukan

berdasarkan temuan-temuan ketika melaksanakan uji cob, lapangan utama.

8. Uji coba lapangan operasional (*Operational field testing*); Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara observasi, dan lain-lainnya.
9. Penyempurnaan produk akhir (*Final product revision*); Penyempurnaan dilakukan berdasarkan temuan-temuan pada uji coba lapangan operasional.
10. Deseminasi dan implementasi (*Dissemination and implementation*); Membuat laporan tentang produk pada pertemuan profesional dan mempublikasikannya pada jurnal, bekerjasama dengan penerbit, memonitor distribusi untuk melakukan pengendalian kualitas.

Kesepuluh tahapan ini, jika diikuti dengan baik akan dihasilkan produk berbasis penelitian yang siap pakai, misalnya di sekolah. Walaupun ada 10 tahapan, tiap langkah harus dilakukan secara cermat agar dihasilkan produk yang berkualitas.

#### **b. Teori Model Pengembangan ADDIE**

Model pengembangan selanjutnya, yaitu ADDIE. Merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (Mulyatiningsih, 2012: 200) untuk merancang sistem pembelajaran. Selain itu

model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Berikut ini diberikan contoh kegiatan yang dilakukan pada setiap pengembangan model ADDIE.

### 1. *Analysis*

Kegiatan utama yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis latar belakang atau perlunya pengembangan media pembelajaran dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan media pembelajaran. Setelah menganalisis perlunya pengembangan dilakukan, peneliti juga perlu melakukan analisis pada kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan apabila media pembelajaran tersebut digunakan.

### 2. *Design*

Tahap ini merupakan tahap perancangan dari media pembelajaran. Kegiatan ini merupakan tahapan sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan media pembelajaran, merancang materi atau kegiatan belajar mengajar, dan evaluasi dari pembelajaran, Rancangan ini bersifat konseptual untuk mendasari proses pengembangan berikutnya.

### 3. *Development*

Tahap *development* dalam model ADDIE berisi kegiatan

realisasi rancangan produk. Pada tahap sebelumnya rancangan yang telah disusun direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

#### 4. *Implementation*

Rancangan dan produk yang telah selesai direalisasi diimplementasikan pada situasi dan kelas yang nyata. Dari implementasi yang telah dilakukan akan didapatkan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan media pembelajaran tersebut.

#### 5. *Evaluation*

Tahap evaluasi dilakukan dalam dua tahap, yaitu formatif dan sumatif. Evaluation formatif dilaksanakan ketika setelah tatap muka sedangkan sumatif dilakukan setelah semua kegiatan pembelajaran berakhir. Evaluasi sumatif dilakukan untuk mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran pada pengembangan media pembelajaran. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna media pembelajaran.

### **B. Penelitian yang Relevan**

Adapun hasil-hasil penelitian relevan yang mendukung sebagai berikut:

1. “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Web (Elearning) Terhadap

Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Palembang”.

Tahun 2021 oleh Ike Trajelita Nurjana Harefa. Berdasarkan hasil penelitian terhadap pembelajaran, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemampuan menulis puisi siswa kelas X SMA Negeri 10 Palembang menggunakan model pembelajaran berbasis web (e-learning) melalui metode kuantitatif eksperimen. Populasi penelitian ini berjumlah 500 orang yang terdaftar pada tahun ajaran 2020/2021, dan teknik dalam penentuan sampel adalah sampling purposive. Sampel penelitian ini adalah kelas X SMA Negeri 10 Palembang dengan jumlah 72 orang, kelas MIA 2 dengan jumlah siswa 36 orang yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebagai kelas kontrol, dan kelas MIA 1 dengan jumlah siswa 36 orang sebagai kelas Eksperimen. Hasil penelitian ini adalah saat pelaksanaan pretest nilai rata-rata siswa pada kelas kontrol adalah 56,47, dan pada kelas eksperimen sebesar 55,86. Pada saat pelaksanaan posttest nilai rata-rata siswa pada kelas kontrol sebesar 76,94, dan pada kelas eksperimen sebesar 88,11. Terdapat peningkatan sebesar 11,17. Pada perhitungan N-Gain, siswa kelas eksperimen yang memperoleh nilai dengan kriteria tinggi yaitu sebesar 88,11 sedangkan kelas kontrol 76,54. Berdasarkan uji t-p-value < Sig. (2 tailed), diperoleh hasil 0,000 "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Materi Basis Data di Sekolah Menengah Kejuruan Kelas XI" tahun 2016 disusun oleh Hesti Lukitaningrum, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Pendidikan

Teknik Elektronika, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian ini mengacu pada prosedur pengembangan Multimedia-based Instructional Design menurut Lee (2004) yang telah disesuaikan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran. Secara garis besar tahapan yang harus dilalui untuk menghasilkan produk media pembelajaran IID yaitu *Assessment/ Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation* (ADDIE). Hasil kelayakan media pembelajaran pada *alpha-testing* oleh ahli media yaitu 85,75% (kategori "sangat layak"), sedangkan hasil nilai pengujian oleh ahli materi sebesar 82,08% kategori "sangat layak"). Pada *beta-testing* oleh nilai yang diperoleh sebesar 78,94% (kategori "layak"). Berdasarkan pengujian yang dilakukan, pengembangan media pembelajaran pada materi basis data di Sekolah Menengah Kejuruan kelas XI secara keseluruhan pada aspek rekayasa perangkat lunak, media pembelajaran dan komunikasi visual dapat dikategorikan layak.

2. "Pengaruh Media Blog (Jurnal Online) Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Panyabungan Tahun Ajaran 2012/2013" disusun oleh Siti Aisah. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Medan. Masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa menulis puisi rendah. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan ada Pengaruh Media Blog (Jurnal Online) terhadap kemampuan menulis puisi siswa kelas X

SMA N 1 Panyabungan Tahun Pelajaran 2012/2013. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Panyabungan yang berjumlah 240 orang dan yang menjadi sampel pada penelitian ini sebanyak 40 orang yaitu sampel yang sudah diacak. Metode penelitian ini adalah metode eksperimen. Instrumen yang digunakan adalah tes menulis puisi dalam bentuk bentuk esai, peneliti menugaskan siswa untuk menulis puisi berdasarkan tema yang sudah ditetapkan, yaitu tanpa menggunakan Media Blog (Jurnal Online) (X), Pengaruh Media Blog (Jurnal Online) (Y) Dari hasil analisis data diketahui bahwa ada perbedaan antara tanpa menggunakan Media Blog (Jurnal Online) dan menggunakan media Blog (Jurnal Online) pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Panyabungan. Tanpa menggunakan Media Blog (Jurnal Online) memiliki Mean=65,12 Standar sedangkan dengan menggunakan Media Blog (Jurnal Online) memiliki Mean= 74,12. Peningkatan kemampuan menulis puisi siswa dapat terlihat, dalam proses belajar mengajar maupun melalui hasil karya menulis puisi oleh masing-masing siswa. Pada hasil tes siswa yang telah di observasi peneliti menunjukkan adanya Pengaruh Media Blog (Jurnal Online) terhadap kemampuan menulis puisi lebih efektif.

3. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website dalam pembelajaran menulis Teks Prosedur Kompleks pada Kelas X di SMK YPT 1 Purbalingga” disusun oleh Angger Reda Tama. Penelitian ini bertujuan untuk:(1) mengembangkan media pembelajaran berbasis website pada kompetensi dasar

menulis teks prosedur kompleks, (2) mengetahui kelayakan produk oleh ahli, (3) mengetahui respon dari guru dan peserta didik terhadap produk yang dikembangkan, (4) mengukur efektifitas hasil produk yang diterapkan dalam pembelajaran pada kompetensi dasar tersebut. Penelitian ini bertempat di SMK YPT 1 Purbalingga. Metode penelitian ini adalah Research and Development dengan metode pengembangan ADDIE (Assesment/ Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil uji kelayakan website [www.edukasionline.web.id](http://www.edukasionline.web.id) oleh ahli media didapat skor presentase kelayakan dari aspek usability 90% aspek functionality 92,50% sedangkan hasil rerata ahli materi dapat skor 85,42% dengan kategori “Sangat Layak”. Salain itu, hasil tingkat kepuasan respon dari peserta didik sebagai pengguna menunjukkan hasil memuaskan 88,48%. Hasil pengujian efektivitas media berbasis website efektif untuk pengajaran menulis teks prosedur kompleks di kelas X.

### C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa multimedia interaktif pembelajaran berbasis web untuk kompetensi dasar memahami struktur dan kaidah menulis puisi. Multimedia Interaktif dalam penelitian ini berisi materi ajar memahami menulis puisi sehingga semua peserta didik dapat melihat dengan jelas materi, contoh puisi, video puisi sampai kegiatan evaluasi untuk mengukur hasil belajar peserta didik yang telah diterapkan pada pembelajaran di kelas.

Pada penelitian ini produk yang dihasilkan adalah media

pembelajaran berbasis *web* pada materi pembelajaran KD menyajikan gagasan, perasaan, pendapat dalam bentuk teks puisi secara tulis/ lisan dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia untuk SMP kelas VIII sederajat. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan model ADDIE yang meliputi *Assessment/Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Model ini diterapkan untuk membantu menciptakan program pendidikan yang efektif dan memiliki proses yang lebih sistematis.

1. Tahap analisis yang dilakukan meliputi analisis kinerja, *needs assessment* (analisis kebutuhan) dan mengidentifikasi masalah (kebutuhan).
2. Langkah Desain (*Design*) diperlukan karena adanya klarifikasi berkaitan terhadap pengembangan media pembelajaran yang akan dirancang ke dalam bentuk website. Sehingga menghasilkan produk yang dapat menunjang belajar peserta didik dalam mencapai tujuan sesuai kompetensi dasar yang dipelajari.
3. Langkah Pengembangan (*Development*) ini mewujudkan apa yang telah dirancang agar menjadi produk nyata. Dalam penelitian ini, desain yang telah dibuat diterapkan ke dalam bentuk *website* yang sebenarnya termasuk semua aspek yang ada di dalamnya dan komponen web itu sendiri.
4. Langkah Penerapan (*Implementation*) produk yang dikembangkan. Sebelumnya produk telah ditunjukkan kepada para ahli di bidangnya.

Agar pada tahap ini semua elemen yang telah dikembangkan diatur agar dapat berjalan sesuai dengan harapan, mudah dipahami, mudah digunakan, dan hasil belajar peserta didik yang maksimal. Dalam penelitian ini, *web* yang dikembangkan diimplementasikan ke dalam sebuah *domain* yang kemudian dapat diakses oleh peserta didik menggunakan jaringan *wifi* atau data pada *smartphone*.

5. Langkah Evaluasi (*Evaluation*) dilakukan untuk mengetahui, apakah sistem pembelajaran yang dibuat berhasil dan sesuai dengan harapan awal atau tidak? Media yang telah dikembangkan pada penelitian ini akan diuji untuk kemudian direvisi. Setelah itu, media kembali diuji kemudian direvisi kembali sampai menghasilkan produk akhir yang sesuai dengan kriteria.

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Berdasar uraian di atas, maka penelitian ini dapat dirumuskan dengan pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana cara mengembangkan multimedia interaktif pada pembelajaran menulis puisi untuk siswa SMP Negeri 2 Satu Atap Sigaluh, kelas VIII?
2. Bagaimana uji kelayakan oleh ahli terkait multimedia interaktif pada pembelajaran menulis puisi untuk siswa SMP Negeri 2 Satu Atap Sigaluh, kelas VIII?

3. Bagaimana uji kelayakan oleh pengguna baik guru maupun peserta didik terkait penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran menulis puisi untuk siswa SMP Negeri 2 Satu Atap Sigaluh, kelas VIII?

