

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN IMAJINASI DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PUISI BAGI SISWA KELAS VIII DI MTsN 9 KEDIRI

Iin Yavi Lutfatin

Mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Pascasarjana Unisma

iinyavilutfatin@gmail.com

Abstrak: Bentuk menulis kreatif sastra memerlukan sebuah imajinasi, termasuk dalam hal menulis puisi. Materi tersebut adalah salah satu aktivitas menulis kreatif sastra karena berhubungan dengan kreativitas dan daya imajinasi seseorang. Dalam pembelajaran menulis puisi, siswa sering kesulitan bagaimana cara menemukan ide. Oleh karena itu melalui media ini dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran tersebut. Tujuan dalam pengembangan ini (1) Mendeskripsikan proses pengembangan media permainan imajinasi dalam pembelajaran menulis puisi bagi siswa kelas VIII di MTsN 9 Kediri, (2) Mendeskripsikan hasil pengembangan media permainan imajinasi dalam pembelajaran menulis puisi bagi siswa kelas VIII di MTsN 9 Kediri, (3) Mendeskripsikan kelayakan pengembangan media permainan imajinasi dalam pembelajaran menulis puisi bagi siswa kelas VIII di MTsN 9 Kediri. Jenis penelitian ini adalah pengembangan (R&D) dengan prosedur pengembangan mereduksi langkah-langkah pengembangan dari *Borg and Gall* yang tahapnya sebagai berikut, (1) pengumpulan data dan informasi awal, (2) pengembangan produk, dan (3) uji coba validasi produk. Hasil kelayakan produk media permainan imajinasi dalam pembelajaran menulis puisi bagi kelas VIII ini memenuhi kriteria dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: menulis puisi, media permainan imajinasi.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang memberikan kemudahan untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Dapat diartikan juga segala sesuatu alat untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa agar proses belajar terjadi dengan mudah. Pembelajaran begitu berhubungan dengan proses komunikasi. Kebutuhan pembelajaran tersusun melalui unsur-unsur material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedural. Hal tersebut memengaruhi untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Pada proses mencapai tujuan tidak jarang ditemukan kegagalan komunikasi, yaitu komponen pesan dari guru dimaknai beragam oleh siswa karena penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat.

Pengembangan media permainan imajinasi bukan satu-satunya yang

memanfaatkan permainan imajinasi dalam menulis puisi.

Pembelajaran menulis puisi untuk anak SMP/MTs, khususnya kelas VIII memang perlu diperhatikan oleh pengajar. Menulis puisi merupakan kegiatan yang mengantarkan siswa memadukan ide, imajinasi dan rasa.

Berdasarkan uraian di atas, pengembangan media perlu dilakukan sebagai penunjang untuk mempermudah siswa dalam menemukan ide penulisan puisi. Disamping itu, media ini dapat dijadikan suatu upaya dalam meningkatkan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah. Berangkat dari sinilah pengembang terinspirasi untuk melakukan pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media Permainan Imajinasi dalam Pembelajaran Menulis Puisi Bagi Siswa Kelas VIII di MTsN 9 Kediri".

METODE PENGEMBANGAN

Pengembangan media permainan imajinasi menulis puisi ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Prosedur pengembangan ini mereduksi langkah-langkah pengembangan dari *Borg and Gall* meliputi tiga pokok tahapan sebagai berikut, yakni pengumpulan data dan informasi awal, pengembangan produk, dan uji coba validasi produk.

Subjek uji kelayakan pengembangan media permainan imajinasi dalam pembelajaran menulis puisi ini diujikan kepada tiga subjek yaitu uji ahli, uji praktisi, dan uji siswa yang berjumlah 21 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada pengembangan media permainan imajinasi menulis puisi adalah lembar angket.

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif yaitu berupa data verbal yang diperoleh dari validator berisi komentar, kritik dan saran. Sedangkan data kuantitatif berarti data berupa angka-angka dari hasil uji ahli pembelajaran sastra, uji ahli media, uji ahli praktisi, dan uji kelayakan oleh siswa berupa angket.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil validasi adalah perhitungan rata-rata. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang sudah dikembangkan maka dilakukan perhitungan persentase tingkat kelayakan media pembelajaran menurut Arikunto (2013:386).

HASIL PENGEMBANGAN

Analisis kebutuhan siswa merupakan langkah awal sebagai penelitian dalam pengembangan media permainan imajinasi. Analisis kebutuhan ini menjadi acuan dalam pengembangan media permainan imajinasi dalam pembelajaran menulis puisi bagi siswa kelas VIII di MTsN 9

Kediri. Hasil analisis kebutuhan ini diperoleh dari penyebaran angket kepada siswa dan guru.

Rancangan pengembangan media permainan imajinasi dalam pembelajaran menulis puisi bagi siswa kelas VIII sudah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diajarkan di kelas VIII MTsN 9 Kediri. Dengan tema "Petualangan Imajinasi", media ini memiliki lima menu utama yaitu ruang informasi, perlengkapan, pintu masuk, pintu keluar, dan pengembang. Ruang informasi berisi petunjuk penggunaan media. Perlengkapan berisi materi menulis puisi, pintu masuk berisi rute petualangan yang menjadi halaman inti media permainan imajinasi, Pintu keluar adalah menu keluar dari permainan imajinasi dan pengembang berisi profil pengembang media permainan imajinasi.

Pengembangan media ini dilakukan setelah menganalisis KI dan KD serta mencermati kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran sehingga menghasilkan suatu media permainan imajinasi yang menarik dan sesuai kebutuhan siswa dan guru.

Analisis kebutuhan siswa digunakan untuk menggali informasi kebutuhan siswa dalam menggunakan media ini. Hasil analisis didapatkan dengan memberikan angket yang berupa pertanyaan kepada siswa kelas VIII di MTsN 9 Kediri. Hasilnya keseluruhan siswa yang memberi pendapat hampir 90% setuju dengan media permainan imajinasi yang di dalamnya terdapat berita, lagu, video maupun gambar ilustrasi yang menarik. Pada hasil analisis kebutuhan guru disimpulkan bahwa Guru hasil kebutuhan guru, dapat disimpulkan bahwa pada aspek pembelajaran 75%, pada aspek media 96% dan pada aspek permainan imajinasi 92%. Secara keseluruhan mencapai analisis kebutuhan guru mencapai 89%. Jadi dalam pembelajaran menulis puisi, guru memerlukan media pembelajaran yang mampu mengatasi masalah pembelajaran. Media permainan

imajinasi untuk siswa kelas VIII di MTsN 9 Kediri pelajaran bahasa Indonesia dengan pokok bahasan menulis puisi, menggunakan aplikasi *Microsoft Powerpoint 2015 Development Slide Show* untuk mendesain dan mengembangkan media pembelajaran ini hingga menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah. Tahap ini dipaparkan empat hal yang berkaitan dengan empat hal, yaitu tampilan, isi, kebahasaan, dan kesesuaian media dengan teori menulis puisi, kebutuhan siswa SMP, dan tujuan pembelajaran.

Hasil data analisis meliputi: (1) validasi instrumen, (2) validasi ahli pembelajaran sastra, (3) ahli media pembelajaran, (4) ahli praktisi, dan (5) pengguna/siswa.

Secara keseluruhan hasil analisis data validasi dari ahli pembelajaran sastra dinilai berdasarkan aspek yang telah ditentukan. Hasil yang didapat untuk aspek tampilan 81%, aspek isi 83%, dan aspek kebahasaan 83%. Maka dapat diambil keputusan bahwa dapat diimplementasikan. Untuk ahli media pembelajaran diperoleh persentase 75%. Jadi media permainan imajinasi layak dikembangkan. Secara keseluruhan hasil analisis data validasi dari praktisi dinilai berdasarkan aspek yang telah ditentukan. Hasil yang diperoleh untuk aspek tampilan 100%, aspek isi 83%, aspek kebahasaan 75%, kesesuaian dengan teori 83%, kesesuaian dengan kebutuhan 83%, kesesuaian dengan tujuan 75% serta presentase NA/nilai akhir sebesar 83%, maka dapat diambil keputusan bahwa dinyatakan layak dan dapat diimplementasikan.

Hasil analisis penilaian keseluruhan oleh siswa mencapai 83%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media permainan imajinasi sangat layak diterapkan. Tidak lanjut dari hasil ini adalah implementasi. Selain itu, siswa juga menyatakan bahwa (1) berita, video, gambar, dan lagu yang ditampilkan dalam halaman inti menarik, dan (2)

pembelajaran lebih menyenangkan dengan menggunakan media permainan imajinasi karena mempermudah dalam menemukan ide.

Pengumpulan informasi penting untuk mengetahui kebutuhan siswa dan guru terhadap produk yang ingin dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan (Emzir, 2014:272). Pengumpulan data dan informasi dilakukan dengan analisis kurikulum (KI KD), analisis kebutuhan guru dan siswa, serta melakukan kajian pustaka untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan media permainan imajinasi dan pembelajaran menulis puisi.

Untuk menentukan produk media pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru dan siswa, diperlukan analisis kebutuhan. Dengan harapan agar produk yang dikembangkan nantinya mampu memberikan solusi bagi permasalahan pembelajaran menulis puisi siswa. Kegiatan

analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan tujuan program atau produk yang akan dikembangkan atau dihasilkan. Analisis kebutuhan guru terhadap media mencapai 79% yang artinya dalam pembelajaran menulis puisi guru membutuhkan media pembelajaran atau layak dikembangkan sebuah media pembelajaran yang mampu mengatasi masalah pembelajaran. Sedangkan, analisis kebutuhan siswa mencapai 92% artinya siswa juga membutuhkan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran menulis puisi.

Sesuai dengan perkembangan saat ini, guru di sekolah juga harus berpikir bahwa mendigitalkan pendidikan merupakan sebuah konsep yang berkembang, pada penggunaan berbagai media khususnya media digital di kelas, sekolah, dan masyarakat. Pada intinya menjadi pendidik pada abad 21 ini berarti harus mampu terlibat dalam berbagai praktik teknologi, serta mampu menggabungkan berbagai perangkat keterampilan. Uji kelayakan produk media

permainan imajinasi ini melibatkan beberapa ahli untuk melakukan validasi, yaitu ahli pembelajaran, ahli media, dan praktisi/guru bahasa Indonesia, dan siswa. Selanjutnya media permainan imajinasi ini diuji cobakan pada 21 siswa kelas VIII di MTsN 9 Kediri. Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran rata-rata hasil uji mencapai 77%. Rata-rata hasil uji ahli media mencapai 80%. Rata-rata hasil uji ahli media mencapai 88%, dan rata-rata hasil uji praktisi secara keseluruhan mencapai 83%. Saat uji coba hasil penilaian siswa adalah 83%. Selain data kuantitatif, pada data kualitatif yang berupa komentar siswa, yaitu pada aspek tampilan, siswa menyatakan bahwa berita, video, gambar dan lagu yang ditampilkan sangat jelas dan menarik. Kedua yaitu aspek pembelajaran, siswa menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih menyenangkan dengan menggunakan media permainan imajinasi.

Hasil validasi dari ahli pembelajaran sastra, ahli media, guru, dan uji coba kelas kecil siswa kelas VIII di MTsN 9 Kediri menunjukkan bahwa media permainan imajinasi yang dikembangkan layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

PENUTUP

Saran pemanfaatan terhadap produk pengembangan media permainan imajinasi dapat diuraikan sebagai berikut.

- 1) Guru dapat menggunakan media permainan imajinasi ini sebagai sumber pengajaran materi menulis puisi pada siswa kelas VIII.
- 2) Siswa dapat menggunakan media permainan imajinasi ini sebagai salah satu sumber belajar mandiri materi menulis puisi.
- 3) Siswa juga diharapkan membaca buku-buku atau sumber belajar yang lain, sehingga dapat menambah teori lain tentang materi menulis puisi.

Saran pemanfaatan media berdasarkan hasil analisis kebutuhan menulis puisi dan hasil revisi dapat diuraikan pemanfaatannya sebagai berikut.

Pertama, Guru seharusnya mampu membuat situasi pembelajaran yang merangsang imajinasi siswa dengan mengaitkan setiap pembelajaran dengan hal-hal yang menarik sehingga siswa mudah memanfaatkan media menjadi lebih efektif. Pembelajaran menggunakan media dapat mendorong siswa belajar aktif dalam penulisan puisi. Kedua, dalam proses pembelajaran menggunakan media hendaknya mendampingi siswa dalam proses belajar yang bertugas sebagai fasilitator, sehingga guru hanya memberikan keterangan jika diperlukan saja. Ketiga, perhatian khusus perlu diberikan kepada siswa yang memiliki kriteria kurang agar mereka selalu termotivasi untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran menggunakan media.

Keempat, Guru hendaknya menggunakan berbagai macam metode, pendekatan, ataupun strategi yang inovatif dalam proses pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Bagi siswa hendaknya menggunakan media permainan imajinasi ini sebagai sarana belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah.

Dalam penggunaan media hendaknya memahami dengan benar bagaimana alur permainan di tiap posnya.

Media permainan imajinasi ini dikembangkan sampai pada tahap uji kelayakan. Hal ini dimaksudkan agar peneliti selanjutnya dapat dibuktikan keefektifan dalam pembelajaran di kelas. Selain itu, media permainan imajinasi yang dikembangkan ini hanya memenuhi kebutuhan terhadap salah satu keterampilan atau kompetensi dasar, yaitu menulis puisi. Oleh karena itu, penulis berharap ada penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan media permainan imajinasi dengan keterampilan atau kompetensi dasar yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

Aminuddin, 2010. *Stilistika: Pengantar Memahami Bahasa dalam Karya*

- Sastra*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Ariani, Dewi. (2014). Model Imajinasi untuk Pembelajaran Menulis Puisi. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.
- Dalman. 2016. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Emzir. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Iskandarwassid. 2016. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kemendikbud. 2017. *Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VIII*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kementerian pendidikan dan kebudayaan. 2016. *Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs): Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian pendidikan dan kebudayaan.
- Mulyadi, Yadi. 2016. *Intisari Sastra Indonesia*. Bandung: Yrama Widya
- Mulyasa, 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*, Bandung: Rosda.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2004. *Penilaian Pembelajaran Sastra Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFPE.
- Sugiyono. 2016. *Metodel Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa