

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dijelaskan kajian pustaka yang digunakan sebagai landasan untuk pengembangan media pembelajaran menulis puisi berbasis android untuk kelas X Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Cirebon. Kajian pustaka yang dibahas pada bab ini meliputi: konsep media pembelajaran, android, dan menulis puisi.

A. Deskripsi Konseptual

1. Konsep Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Secara etimologi, kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang memiliki arti perantara atau pengantar (Azhar, 2011). 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 (Sittichailapa, Rattanachai, & Polvieng, 2015). Mendukung pernyataan tersebut, Buckingham (2007) menyatakan bahwa media diartikan sebagai alat program pembelajaran di kelas atau di luar yang digunakan dalam kerangka komunikasi, interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media sebagai alat untuk mengantarkan sumber materi pembelajaran kepada peserta didik agar mempermudah dalam mentransfer informasi guna mencapai tujuan pembelajaran (Smaldino, Sharon E., Deborah L. Lowther, 2011). Penggunaan media pembelajaran mampu mengantarkan gambar dan pengalaman suara dalam proses pembelajaran sehingga membantu peserta didik dalam memahami setiap materi

(Cooper dkk., 2019). Berdasarkan pernyataan tersebut, media pembelajaran membantu peserta didik dalam membuat sebuah konsep secara mandiri untuk memahami materi yang dipelajarinya. Selain itu, media dapat diartikan sebagai alat untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih efektif dengan memperjelas hal abstrak sehingga tidak terjadi verbalisme (Nurseto, 2011).

Selanjutnya Kemp dan Dayton (Arsyad, 2002) mengungkapkan bahwa media pengajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media digunakan untuk perorangan dan kelompok, yaitu a) mampu memotivasi minat dan aktivitas peserta didik agar lebih memperhatikan materi pelajaran; b) menyajikan informasi yang lebih ringkas dan mudah dipahami; c) memberi instruksi kepada peserta didik agar lebih aktif dan pembelajaran berjalan secara efektif. Tujuan media pembelajaran tidak hanya untuk memungkinkan peserta didik membaca, melainkan memungkinkan untuk bisa merefleksikan secara sistematis dan menganalisis aktivitas mereka sendiri (Mcdougall & Potter, 2015).

Selanjutnya, Pernanda dkk. (2018) menyatakan bahwa salah satu faktor utama untuk meningkatkan pembelajaran adalah melalui media dengan mengintegrasikan berbagai konten di dalamnya. Media mampu menampilkan beberapa konten, seperti kombinasi audio, video, animasi, gambar, dan transisi (Reyna, Hanham, & Meier, 2018). Melalui media pembelajaran setiap konsep materi pembelajaran dapat divisualisasikan sesuai kebutuhan.

Falahudin (2014) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan fasilitas penting dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan keinginan peserta didik dalam belajar serta membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Media pembelajaran dapat memanfaatkan fasilitas perangkat lunak dan perangkat keras

yang tersedia di sekolah. Perangkat-perangkat yang tersedia diharapkan mampu membantu dalam menyampaikan materi dan meningkatkan motivasi peserta didik selama kegiatan belajar.

Dari beberapa pendapat di atas peneliti dapat mensintesis bahwa media pada dasarnya adalah alat penunjang untuk memudahkan penyampaian materi guna mencapai tujuan pembelajaran. Media memberikan gambaran secara jelas guna memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Selain itu, penggunaan media dapat memanfaatkan fasilitas yang tersedia sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi secara mandiri.

a. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi atau peranan strategis dalam pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan minat dan menstimulasi kegiatan pembelajaran sehingga memiliki pengaruh secara psikologis terhadap peserta didik. Menurut Wina Sanjaya (2011) fungsi peranan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Menangkap suatu objek atau kejadian-kejadian tertentu
- 2) Merancang keadaan, peristiwa, atau objek tertentu
- 3) Meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Sedangkan Rusdi Susilana dan Cepi Riana (2009) mengungkapkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan melainkan memiliki fungsi tersendiri yakni sebagai alat bantu proses pembelajaran.

- 2) Penggunaan media pembelajaran harus menyesuaikan dengan kompetensi yang akan dicapai sesuai tujuan pembelajaran. Hal ini dimaksudkan bahwa penggunaan media harus mengacu kepada kompetensi dasar dan bahan ajar.
- 3) Penggunaan media pembelajaran berfungsi untuk mempercepat pembelajaran. Hal ini dimaksudkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menangkap tujuan pembelajaran lebih mudah dan cepat.
- 4) Penggunaan media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.
- 5) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar konkret untuk berpikir. Oleh karena itu, penggunaannya dapat meminimalisir terjadinya verbalisme.

Berdasarkan paparan ahli di atas tentang fungsi media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah alat yang memiliki peran strategis pembelajaran untuk mengomunikasikan materi pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan motivasi peserta didik dan membantu mempercepat pemahaman materi.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dipilih berdasarkan relevansi atau karakteristik materi yang akan disampaikan. Menurut Wina Sanjaya (2011:172) terdapat beberapa jenis media pembelajaran yakni sebagai berikut:

- 1) Ditinjau dari sifatnya, media pembelajaran diklasifikasikan ke dalam:
 - a) Media pembelajaran auditif, yaitu media yang memanfaatkan media suara agar dapat didengar oleh peserta didik.

- b) Media pembelajaran visual, yaitu media yang memanfaatkan objek yang dapat dilihat tanpa mengandung suara.
 - c) Media pembelajaran audiovisual, yaitu pembelajaran yang menggabungkan media audio dan visual. Jenis media tersebut berarti objek yang mengandung suara dan dapat dilihat.
- 2) Ditinjau dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:
- a) Media yang memiliki daya liput luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui kedua media ini peserta didik dapat mempelajari hal-hal peristiwa yang aktual.
 - b) Media yang memiliki daya liput terbatas oleh ruang dan waktu seperti *film slide*, film, video, dan lain sebagainya.
- 3) Ditinjau dari teknik penggunaannya, media dapat dibagi ke dalam:
- a) Media yang diproyeksikan seperti film, film strip, *slide*, dan lain-lain. Jenis media seperti ini membutuhkan alat proyeksi khusus seperti proyektor untuk memproyeksikan media tersebut. Tanpa adanya proyektor, maka media sejenis ini tidak dapat digunakan.
 - b) Media yang tidak diproyeksikan seperti foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

Dalam penelitian dan pengembangan ini akan dirancang dan dibuat purwarupa media pembelajaran berbasis android yang termasuk ke dalam kategori media yang menggabungkan audi dan visual, seperti gambar, video, dan konten-konten visual lainnya yang memudahkan peserta didik memahami materi. Aplikasi yang diciptakan diharapkan mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis puisi dan meningkatkan motivasi dan ketertarikan dalam menulis puisi. Media berbasis aplikasi android ini termasuk ke dalam kategori media

2. Konsep Pembelajaran

Terminologi belajar merupakan hal yang sudah kita kenal lama dan dikenal secara luas. Namun, dalam pembahasan ini beberapa ahli memiliki penafsiran yang beragam. Menurut Ambrose, dkk. (2010) menyatakan bahwa belajar terdiri dari tiga bagian yakni sebagai berikut:

1) Learning is a process, not a product. However, because this process takes place in the mind, we can only infer that it has occurred from students' product or performances; and 2) learning involves change in knowledge, beliefs, behaviors, or attitudes. This change unfolds over time; it is not fleeting but rather has a lasting impact on how students think and act; 3) Learning is not something done to students, but rather something students themselves do.

Dalam pernyataan tersebut menunjukkan bahwa belajar merupakan sebuah proses. Proses tersebut berlangsung dalam pikiran melalui penampilan peserta didik selama kegiatan belajar. Kegiatan belajar melibatkan perubahan dalam pengetahuan, keyakinan, dan sikap. Perubahan ini tidak terbatas, tetapi pada hasil akhir dari bagaimana peserta didik berpikir dan bertindak. Kegiatan belajar bukan hanya sesuatu yang dilakukan kepada peserta didik, melainkan peserta didik sendiri yang melakukannya dengan terlibat dalam aktivitas belajar. Hal tersebut adalah wujud dari bagaimana peserta didik menginterpretasi untuk pengalamannya baik secara mandiri atau dengan bimbingan guru.

Selanjutnya Sitepu (2014) mendefinisikan bahwa belajar merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana, sistematis, dan menggunakan metode tertentu guna mengubah perilaku relatif menetap melalui interaksi dengan sumber belajar. Upaya-upaya terencana tersebut dilakukan guna mencapai tujuan dari pembelajaran. Sedangkan menurut Mackeracher dalam (Larrota, Moon, & Huang, 2016) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses alami yang bersifat sosial, dialektik, dan siklus. Hal tersebut menunjukkan bahwa belajar bersifat sosial karena

adanya proses interaksi individu dengan individu lain. Selain itu, kegiatan belajar adalah proses yang membutuhkan perubahan perilaku dan dapat dikaitkan dengan beberapa kondisi seperti melalui pengalaman yang cukup, memiliki waktu yang cukup untuk pembelajaran berlangsung, dan kebebasan dari masalah yang menghambat pembelajaran.

Ireson (2018) memberikan penjelasan bahwa *“learning is a matter of uncovering the knowledge we have in our minds and is achieved through rational discourse and logical thinking”*. Melalui kegiatan belajar terjadinya pengungkapan pengetahuan yang kita miliki dalam pikiran dan dicapai melalui wacana yang rasional dan berdasarkan pada pemikiran yang logis dan kompleks. Sejalan dengan pendapat Harold (Suryabrata, 2004) menyatakan bahwa kegiatan belajar adalah proses kompleks yang sistematis mencakup didalamnya proses observasi, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengarkan, dan mengikuti arahan secara rasional. Kegiatan belajar pada dasarnya adalah proses interaksi dalam semua situasi yang mengelilingi seseorang (Husnan, 2015). Belajar dapat dianggap sebagai sebuah proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses yang dilakukan melalui pengalaman. Hal itu menunjukkan bahwa kegiatan belajar merupakan kegiatan dialektis dan bersifat sosial.

Selanjutnya Suparman (2014) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu rangkaian peristiwa yang memengaruhi peserta didik atau pembelajar sedemikian rupa sehingga perubahan perilaku yang disebut belajar terfasilitasi. Dalam proses pembelajaran peserta didik perlu diberikan berbagai pengalaman belajar supaya peserta didik mendapat berbagai bentuk pengalaman yang dapat dijadikan dasar dalam perubahan perilaku yang lebih baik. Pembelajaran merupakan sebuah rangkaian aktivitas yang memengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga pembelajaran

terfasilitasi. Dalam proses pembelajaran di peserta didik diberikan fasilitas penunjang agar dapat memahami materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Smaldino, Lowther dan Russel (2008: 10) menyatakan belajar sebagai berikut:

Learning is the development of new knowledge, skill, or attitude as an individual interacts with information and the environment. The learning environment is orchestrated by the teacher include the physical facilities, the academic and emotional atmosphere, and instruction technology.

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran merupakan proses mengembangkan pengetahuan baru. Selain itu, melalui pembelajaran terdapat pembentukan sikap dan peningkatan keterampilan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Oleh sebab itu, pembelajaran memiliki tujuan pembelajaran dalam perubahan tingkah laku antara sebelum dan sesudah dilakukannya pembelajaran.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas terkait dengan pembelajaran dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses yang melibatkan komponen penting seperti pendidik, peserta didik, media pembelajaran, sumber belajar, pendekatan, dan metode guna mencapai tujuan pembelajaran.

3. Android

Android merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux (Afrianto, 2011). Telepon seluler android disebut sebagai *smartphone*. Android yang tertanam dalam telepon seluler adalah sistem yang beroperasi untuk berkomunikasi secara luas tanpa menggunakan kabel (Jiaqi, Jianhua, & Long, 2012). Sistem operasi dasar android mampu menyediakan penjadwalan proses, menyimpan file, protokol jaringan dan periferal seperti LCD, *bluetooth*, dan fitur lainnya. Android menjadi sistem operasi yang dirancang dan ditanamkan pada perangkat telepon seluler baik layar sentuh maupun dengan perangkat *keypad* seperti telepon pintar, tablet, dan komputer. Sistem android dapat disebut juga dengan *software* yang diterapkan pada

perangkat telepon yang mencakup *middleware*, OS, dan aplikasi yang dirilis perusahaan Google. Selanjutnya Martono & Nurhayati (2014) mengungkapkan bahwa sistem operasi android adalah salah satu jenis sistem operasi yang ditanamkan dalam perangkat komunikasi seluler dengan berbagai fasilitas di dalamnya. Android menyediakan *platform* terbuka bagi pengembang untuk membuat aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh beragam perangkat seluler.

Selanjutnya, Safaat (2012) menjelaskan bahwa android merupakan *platform* masa depan karena menjadi *platform* yang lengkap, bebas, dan terbuka. Melalui *platform* yang lengkap para pembuat *software* dapat dengan bebas membuat dan merancang aplikasi yang diinginkan. Platform android adalah proyek terbuka yang memungkinkan pengembang mampu merancang perangkat seluler dengan berbagai fitur (Pocatilu, 2010). Android juga menjadi sistem yang mudah dikembangkan karena telah banyak tersedia *software* untuk merancanginya. Selain itu, android dapat dengan bebas dibuat tanpa lisensi atau persyaratan khusus agar bisa mengembangkannya.

Android memiliki beberapa keunggulan yang membuat pengguna merasa dimudahkan dibandingkan dengan sistem operasi lain. Berikut ini adalah keunggulan android (Kurniawati, dkk., 2015):

- a. Android adalah sistem operasi *Open source*. Hal tersebut memudahkan pengembang untuk membuat aplikasi dengan *framework* terbuka dan tidak berbayar.
- b. *Multitasking*. Sistem operasi android bisa menjalankan berbagai aplikasi, seperti mencari referensi melalui browser dan mendengarkan lagu dalam waktu bersamaan.

- c. Android tidak terpaku pada satu telepon seluler. Android bukan hanya dioperasikan pada produk Google saja, melainkan mampu digunakan dengan beberapa merk telepon terkemuka, seperti Samsung, LG, Asus, Xiaomi, dan beberapa merk lainnya.

Selain keunggulan di atas, tidak dapat dihindari bahwa android juga memiliki beberapa kelemahan yang membuat pengguna merasa terganggu. Berikut beberapa kelemahan yang dimiliki sistem operasi android:

- a. Koneksi internet. Penggunaan koneksi internet pada sistem operasi android sebenarnya bisa dinonaktifkan, akan tetapi tidak bisa sepenuhnya menggunakan fasilitas sistem operasi android.
- b. Iklan, di setiap aplikasi android yang digunakan biasanya muncul beberapa iklan komersil sehingga mengganggu ketika menggunakan android. Namun, hal tersebut tidak terjadi pada aplikasi bawaan yang ada pada android.
- c. Keamanan pada android mudah terganggu. Hal tersebut dikarenakan munculnya beberapa *malware* yang menyerang aplikasi sehingga banyak produsen yang menyediakan antivirus, seperti *Lookout*, *Supersecurity*, dan *Smartguard* guna mengatasi *malware* tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa sistem android merupakan sebuah sistem operasi yang dirancang dengan berbasis Linux. Sistem operasi android dapat dikembangkan dengan mudah, bebas dan terbuka. Sistem operasi tersebut digunakan untuk perangkat seluler seperti telepon seluler (*smartphone*) dan tablet yang dirilis oleh perusahaan-perusahaan pengembang alat komunikasi.

4. Menulis Teks Puisi

a. Hakikat Puisi

Menulis puisi adalah suatu proses aktif dan kreatif untuk menciptakan suatu susunan kata-kata yang padat makna, mengandung unsur keindahan, dan mewakili perasaan penulisnya. Kegiatan menulis puisi adalah suatu kegiatan intelektual, yakni kegiatan yang menuntut seseorang untuk menguasai bahasa melalui keterbukaan wawasan, dan kepekaan perasaan. Menulis puisi bermula dari proses kreatif yakni mengimajikan atau mengembangkan fakta-fakta empirik yang kemudian diwujudkan dalam bentuk puisi. Kemudian, untuk menuangkannya menjadi sebetuk puisi, kita harus terlebih dahulu memahami unsur-unsur pembangun puisi (Jabrohim dkk., 2003: 32).

Puisi merupakan satu di antara bentuk karya sastra, sedangkan kegiatan menulis merupakan satu di antara keterampilan berbahasa. Puisi tercipta dari sebuah pemikiran dan gagasan seorang penyair. Namun, puisi yang diciptakan penyair tidak lahir dengan sendirinya. Puisi tercipta dari berbagai sumber, dapat dari sebuah pengalaman, lingkungan sosial, alam sekitar, dan lainnya. Seperti yang diungkapkan Satinem (2018) bahwa *“Poetry is a beautifully arranged word. Each word contains various meanings to be expressed by the author”*. Puisi ditulis dengan memilih kata-kata yang tepat dan diatur dengan indah. Setiap kata yang dituliskan berisi berbagai makna yang ingin diungkapkan oleh penulis. Senada dengan pendapat Pradopo (2005) bahwa puisi adalah rangkaian kata-kata indah dalam aransemn terindah. Penulis puisi memilih kata-kata yang tepat dan ditulis dengan keseimbangan antara unsur satu dengan lainnya.

Selanjutnya Kosasih (2012) menyatakan bahwa puisi merupakan bentuk karya sastra yang memanfaatkan kata-kata indah dan penuh makna. Keindahan sebuah puisi

tersebut memanfaatkan aspek diksi, rima, dan majas yang terkandung dalam puisi itu. Kekayaan makna yang terdapat dalam puisi dihasilkan dari pemadatan unsur bahasa. Dalam penulisannya puisi, bahasa yang digunakan sangat ringkas tetapi penuh dengan makna.

Berdasarkan beberapa pandangan di atas maka dapat disimpulkan bahwa menulis puisi merupakan suatu keterampilan berbahasa dalam mengungkapkan ide, gagasan, dan pikirannya. Pengungkapan tersebut dalam bentuk bahasa tulis dengan memperhatikan keterikatan pada unsur-unsur pembangun puisi.

b. Unsur Pembangun Puisi

Unsur merupakan struktur pembangun sebuah puisi. Unsur-unsur puisi membentuk sebuah puisi menjadi karya sastra yang utuh. Unsur-unsur puisi menjadi salah satu ciri pembeda antara puisi dan non puisi. Adapun unsur-unsur puisi terbagi menjadi unsur fisik dan unsur batin puisi.

1) Unsur Batin

a) Tema

Tema adalah pokok persoalan yang akan diungkapkan oleh penyair. persoalan-persoalan yang diungkapkannya merupakan penggambaran suasana batin. tema tersebut dapat pula berupa response penyair terhadap kenyataan sosial budaya sekitarnya.

b) Suasana

Suasana merupakan akibat yang ditimbulkan puisi itu terhadap jiwa pembaca. Selain itu, suasana bisa diartikan sebagai akibat psikologis yang dirasakan pembaca setelah membaca atau menelaah sebuah puisi.

c) **Amanat**

Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan oleh penyair untuk pembaca. Amanat merupakan hal yang mendorong penyair untuk menciptakan sebuah puisi. Amanat tersirat di balik kata-kata yang disusun. Selain itu, amanat yang hendak disampaikan oleh penyair mungkin secara sadar berada dalam pikiran penyair, tetapi lebih banyak penyair tidak sadar akan amanat yang diberikan mereka yang berada dalam situasi demikian biasanya merasa bahwa menulis puisi merupakan kebutuhan untuk berekspresi atau kebutuhan untuk berkomunikasi dan di setiap karyanya pasti mengandung amanat yang berguna bagi pembaca.

2) **Unsur Fisik Puisi**

a) **Diksi (Pilihan Kata)**

Diksi merupakan pemilihan kata, atau keterampilan membedakan secara tepat penggunaan kata yang sesuai dengan ide yang ingin diungkapkan. Melalui diksi seseorang mampu menyampaikan ketepatan makna atas apa yang akan disampaikan. Kemampuan menemukan bentuk-bentuk yang sesuai dengan situasi dan nilai yang dimiliki oleh kelompok tertentu (Jabrohim, dkk., 2003). Diksi diartikan sebagai pilihan kata yg tepat dan selaras untuk mengungkapkan gagasan sehingga diperoleh efek tertentu (Huda & Siswanto, 2018).

Untuk bisa menemukan diksi yang baik, seorang penulis puisi harus memiliki perbendaharaan kata yang mumpuni. Hal tersebut didapatkan dengan cara banyak membaca. Melalui membaca seorang penulis puisi akan banyak memiliki diksi dan kekhasan dari hasil karya puisi lainnya.

b) Citraan (Imaji)

Citraan atau imaji merupakan hal yang dapat membangkitkan ide-ide abstrak yang terdapat dalam puisi (Laila, 2016). Citraan merupakan media untuk mencapai titik keputisan sebuah puisi. Pradopo (2012) menyatakan bahwa citraan merupakan gambaran-gambaran angan dalam sebuah puisi yang ditimbulkan melalui kata-kata. Ada beberapa jenis citraan dalam sebuah karya puisi. Citraan tersebut dikategorikan berdasarkan alat penginderaan manusia, yaitu: citraan pendengaran, citraan penglihatan, citraan penciuman, citraan gerak, citraan rabaan/sentuhan, dan citraan pengecap.

c) Rima

Istilah bunyi pada puisi biasa kita sebut dengan rima. Peran daripada bunyi adalah agar sebuah puisi itu merdu ketika didengar. Rima dianggap sebagai bagian antara suku kata beraksen, biasanya menempati posisi yang sesuai dalam dua atau baris puisi (Sharma, 2019). Hal lain fungsi dari bunyi adalah untuk mendapatkan kesan keindahan atau estetika. Keindahan bunyi dari sebuah puisi yang diciptakan dapat menjadi pembeda dari karya sastra yang lain seperti prosa.

d.) Majas atau Gaya Bahasa

Majas merupakan gaya bahasa atau bahasa figuratif. Majas merupakan bahasa yang menggunakan simbol untuk hal-hal lain atau peristiwa yang mengidentifikasi dengan kata-kata lain sehingga tidak dapat menafsirkan pada tampilan bahasa saja (Nur & Miranti, 2018). Dalam konsep puisi, gaya bahasa digunakan untuk mengungkapkan cara mengungkapkan bahasa, penggunaan figurasi bahasa, yang maksud dari maknanya tidak merujuk pada makna secara

harfiah, melainkan pada makna yang implisit (Nurgiyantoro, 2014). Fungsi dari majas tersebut adalah untuk memberikan efek keindahan pada kata-kata yang digunakan.

Selanjutnya, terdapat beberapa ahli sastra menguraikan tentang unsur-unsur yang membangun sebuah puisi. I. A. Richards (Tarigan, 2011) menjelaskan bahwa sebuah puisi mengandung suatu makna komprehensif yang merupakan perpaduan tema penyair, perasaan penyair, nada, dan amanat. Pemilihan kata atau diksi merupakan salah satu syarat untuk memudahkan dalam memahami sebuah puisi. Melalui diksi yang tepat seseorang akan mampu menikmati sebuah puisi. Sebab dengan adanya pemilihan kata tersebut mampu menciptakan ungkapan-ungkapan yang bermakna dan berkesan.

Majas atau gaya bahasa figuratif merupakan bagian dari sebuah puisi. Majas merupakan sarana dalam beretorika. Sayuti mengatakan bahwa retorika merupakan tipu muslihat dalam pikiran yang menggunakan rangkaian bahasa yang khas sehingga pembaca atau pendengar merasa dituntut untuk berpikir (Sayuti, 2008). Selanjutnya Perine menjelaskan bahwa tujuan menciptakan majas dalam sebuah puisi adalah 1) agar menciptakan makna tambahan; 2) agar menciptakan kesenangan yang imajinaif; dan 3) agar dapat menambah konkret sikap dan perasaan penyair (Kinayati, 2006). Berdasarkan kedua pendapat tersebut mengandung maksud bahwa penggunaan majas merupakan sarana yang dipergunakan penyair dengan maksud tertentu.

Kinayati (2006) menjelaskan bahwa citraan atau pengimajinasian sebagai bentuk pengungkapan pengalaman sensoris penyair dalam bentuk ungkapan kata-kata sehingga menimbulkan suasana konkret. Kinayati menambahkan bahwa pencitraan ini terdiri dari atas citra visual, citra auditori, citra *articulatory*, citra *gustatory*, citra *tactual*, citra kinestetik, dan citra organik. Lebih jelas akan diuraikan sebagai berikut:

- b. Citra visual merupakan imaji yang menyebabkan pembaca atau pendengar puisi seolah-olah melihat sendiri apa yang dikemukakan dalam puisi.
- c. Citra *auditory* merupakan imaji yang menyebabkan pembaca seolah-olah mendengar sendiri apa yang ada dalam puisi.
- d. Citra *articulatory* adalah imaji yang menyebabkan pembaca seolah-olah mendengarkan bunyi-bunyi dengan artikulasi tertentu pada bagian puisi.
- e. Citra *olfactory* merupakan imaji yang menggambarkan penciuman.
- f. Citra *gustatory* merupakan imaji yang menunjukkan pencicipan.
- g. Citra *tactual* merupakan imaji pada kulit, sehingga ikut merasakan sakit, dingin, dan rasa panas.
- h. Citra kinestetik merupakan imaji yang menyebabkan pembaca puisi merasakan gerak tubuh.
- i. Citra *organic* merupakan imaji yang menyebabkan pembaca merasakan kondisi lelah, lesu, lapar, pusing, dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur yang terdapat dalam puisi merupakan bagian terpenting untuk menciptakan puisi yang bermakna dengan memperhatikan setiap aspeknya. Jika salah satu unsur puisi tidak ada maka puisi itu dianggap kurang sempurna. Oleh karena itu, kehadiran unsur-unsur puisi menjadi sangat penting sebagai bentuk kerangka puisi.

B. Hasil Penelitian Relevan

Hasil penelitian yang relevan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana perbedaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian terdahulu. Penelitian ini bukanlah satu-satunya penelitian yang membahas tentang pengembangan media pembelajaran berbasis android. Terdapat juga beberapa penelitian lain yang

meneliti pengembangan media pembelajaran berbasis android, diantaranya sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah yang dilakukan oleh Yektyastuti dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA (Yektyastuti & Ikhsan, 2016). Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran berbasis android. Hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan performa akademik peserta didik pada materi kelarutan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba produk menunjukkan bahwa media layak digunakan dalam pembelajaran kimia SMA materi kelarutan. Hasil uji coba lapangan yang dilakukan terhadap 1 kelas eksperimen menunjukkan bahwa media pembelajaran memberikan pengaruh terhadap peningkatan performa akademik peserta didik SMA berupa motivasi belajar dan hasil belajar kognitif. Perbedaan penelitian Yektyastuti dengan penelitian ini adalah pada fokus yang diusung oleh Yektyastuti dan Ikhsan adalah pada materi kelarutan, sedangkan fokus pada penelitian ini adalah materi puisi.

Berdasarkan hasil pemaparan tersebut telah terbukti bahwa kehadiran media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan memberikan dampak positif bagi pembelajaran peserta didik. Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Yektyastuti dan Ikhsan adalah langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran dapat digunakan sebagai acuan untuk menyusun penelitian ini.

Kedua, penelitian selanjutnya yang digunakan sebagai relevansi adalah penelitian yang dilakukan oleh Tiara (2015). Penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis *Lectora Inspire* untuk Siswa Kelas VIII

SMP Negeri 3 Jetis Bantul ini menghasilkan sebuah kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran multimedia dalam pembelajaran menulis puisi lebih efektif dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah dalam hal membuat produk media pembelajaran menulis puisi. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada produk media yang dikembangkan. Penelitian yang dilakukan Tiara membuat media pembelajaran berbasis *lectora inspire*, sedangkan dalam penelitian ini membuat media pembelajaran berbasis android. *Lectora inspire* adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi media pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dinilai relevan untuk dijadikan acuan dan sumber informasi mutakhir.

Ketiga, penelitian relevan selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Murya dengan judul Pengembangan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS 6* pada Mata Pelajaran Biologi (Murya & Fajartia, 2017). Hasil penelitian tersebut menunjukkan efektivitas media pembelajaran berbasis android terhadap hasil belajar mata pelajaran biologi. Keefektifan media pembelajaran berbasis android tersebut adalah keberhasilan tentang suatu usaha dari sistem yang dirancang guna melibatkan peserta didik secara mandiri dan aktif dalam pembelajaran. Keefektifan tersebut terbukti dengan hasil pengujian hipotesis di mana nilai t_{hitung} sebesar 4,113. Jika dibandingkan dengan harga t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebesar 1,703 karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis nihil ditolak berarti ada keefektifan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android.

Keempat, penelitian relevan selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Buchori dengan judul Pengembangan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis

Android Menggunakan *Augmented Reality* pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar (P, Buchori & Aini, 2018). Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan media android berbasis *Augmented Reality* lebih baik dibandingkan rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji-t di mana nilai $t_{hitung} = 6,0714$ dan $t_{tabel} = 1,6690$. Karena $t_{hitung} = 6,0714 > t_{tabel} = 1,6690$. Persamaan penelitian Buchori dengan penelitian ini adalah terletak pada penggunaan model ADDIE. Model tersebut digunakan sebagai acuan dalam penelitian dan pengembangan produk media yang dikembangkan. Adapun perbedaan yang terlihat dalam penelitian Buchori dan Aini dengan penelitian ini adalah pada fokus materi. Pada penelitian tersebut yang menjadi fokus adalah materi bangun ruang datar, sedangkan dalam penelitian ini yang difokuskan adalah materi menulis puisi.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Said dkk. dengan judul *Pengembangan Development of Media-Based Learning Using Android Mobile Learning* (Said, dkk., 2018). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan aplikasi berbasis android dapat meningkatkan pemahaman siswa, penyampaian materi dan informasi pembelajaran kepada peserta didik dari guru lebih interaktif, melibatkan lebih banyak kontak, kolaborasi, dan komunikasi dengan anggota lainnya lebih mudah, serta aksesibilitas di mana saja dan kapan saja. Hasil penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran mendapatkan skor 40.20 yang artinya aplikasi media pembelajaran cocok untuk digunakan. Media pembelajaran secara keseluruhan mendapatkan skor 75,90 yang berarti aplikasi media pembelajaran sangat layak digunakan. Implikasi dari adopsi media pembelajaran berbasis android adalah peserta didik memiliki lingkungan digital dalam proses pembelajaran mereka.

C. Kerangka Teoritik

Media pembelajaran merupakan salah satu hal penting dalam proses pembelajaran. Selain dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran secara mandiri, keberadaan media membantu interaksi dalam proses pembelajaran. Namun, tidak semua media pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya keterampilan menulis puisi. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan situasi pembelajaran di sekolah. Oleh sebab itu, sebelum menggunakan media pembelajaran harus dilakukan pemilihan dan perpaduan antara materi yang akan disampaikan dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang baik adalah media yang dipilih dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Penyesuaian dilakukan guna menghasilkan media pembelajaran yang dapat memudahkan pemahaman peserta didik tentang materi pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang sesuai kebutuhan pembelajaran dapat dihasilkan melalui sebuah penelitian dan pengembangan.

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah produk melalui prosedur yang sistematis. Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah produk untuk menunjang proses pembelajaran. Selain menghasilkan produk, penelitian dan pengembangan ini dapat digunakan untuk memvalidasi produk oleh pakar media pembelajaran, pakar materi pembelajaran, dan pakar desain pembelajaran sesuai kebutuhan saat ini.

Bentuk produk yang akan dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran. Media pembelajaran sangat beragam baik dalam bentuk media cetak atau elektronik. Bentuk media pembelajaran yang akan dikembangkan

dalam penelitian ini adalah aplikasi android untuk kemampuan menulis puisi. Android dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan melalui observasi di lapangan. Pemilihan aplikasi android untuk media pembelajaran dikarenakan android telah menjadi kebutuhan di kalangan peserta didik sebagai referensi belajar. Dengan penggunaan aplikasi android ini diharapkan mampu mengoptimalkan motivasi dan kemandirian peserta didik dalam pembelajaran menulis puisi.

D. Rancangan Model Pengembangan Media yang Dikembangkan

Model pengembangan media pembelajaran menulis puisi berbasis android dalam penelitian ini dirancang berdasarkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: *1. Analysis, 2. Design, 3. Development, 4. Implementation, dan 5. Evaluation*. Namun, dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti hanya melakukan hingga pada tahap keempat yakni ujicoba prototipe aplikasi android.

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah melakukan analisis. Tahap analisis dilakukan melalui observasi, wawancara terhadap guru kelas X, siswa kelas X, analisis dokumen, dan analisis karakteristik sekolah. Hal ini menjadi acuan untuk mengembangkan media pembelajaran menulis puisi berbasis android untuk kelas X Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Cirebon.

Tahap kedua yaitu mendesain media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti merancang produk media pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis pada tahap pertama. Perancangan dalam tahap ini disajikan dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard*. Selain itu merancang, peneliti juga menyusun lembar validasi untuk penilaian pakar media, pakar materi, dan pakar desain pembelajaran.

Tahap ketiga yaitu tahap *development* dengan membuat prototipe aplikasi android untuk media pembelajaran menulis puisi. Pada tahap ini media pembelajaran dirancang guna menghasilkan sebuah produk aplikasi android yang menarik sehingga

membangkitkan minat peserta didik dalam menulis puisi. Prototipe media pembelajaran menulis puisi berbasis android ini memberikan peluang kepada peserta didik agar mendapatkan penguasaan baru dan memudahkan dalam mengungkapkan ide dalam menulis puisi. Pada tahap ini juga produk aplikasi android akan divalidasi oleh pakar media pembelajaran, pakar materi pembelajaran, dan pakar desain pembelajaran. Hal tersebut dilakukan sebagai bentuk validasi guna mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

Tahap keempat adalah *implementation*. Pada tahap ini dilakukan ujicoba produk media pembelajaran menulis puisi berbasis android pada siswa kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Cirebon. Implementasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan melalui respon guru dan peserta didik.

Tahap kelima adalah mengevaluasi berdasarkan hasil uji coba pada peserta didik dan guru. Evaluasi dilakukan berdasarkan kritik dan saran dari peserta didik dan guru sebagai pengguna media pembelajaran.

