

## PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF ‘POST’ DALAM PEMBELAJARAN APRESIASI PUISI UNTUK SISWA KELAS X SMA

### *Development of POST Interactive Teaching Materials in Learning of Poetry Appreciation for Senior High School Grade X Students*

**Nur Jamilah (Elok)**

Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

FKIP Universitas Mulawarman

Pos-el Korespondensi: milah.oke@gmail.com

**Abstract:** Poetry appreciation is a subject that has the most important part to establish students' intuition and introduce literature as one of Indonesia's Cultures. Poetry appreciation teaching, which is one of the literature learnings given by teachers in the 2013 Curriculum nowadays, is expected to be the bridge that connects the students' mindset and the learning purpose. This study is a kind of Research and Development. According to the study, the researcher finds some conclusions. First, the process of developing interactive teaching materials by using 'POST' audiovisual media product planning takes some steps (1) data researching and collecting, and (2) product planning, (3) product developing, (4) initial trial, (5) trial result revision, (6) field trial, (7) field trial result product improvement, (8) implementation field test, (9) final product improvement, (10) dissemination and implementation to produce learning CD as teaching materials. Second, the implementation of interactive teaching materials by using 'POST' audiovisual media application in poetry appreciation learning which produces CD is obtained through some process: (1) learning implementation, (2) observation, (3) questionnaire. Third, the product practicality of interactive teaching materials by using 'POST' audiovisual media is obtained from the score of lesson plan implementation analysis result which shows 93% and the students' response seen from observation and questionnaire. Fourth, the product effectiveness of interactive teaching materials by using 'POST' audiovisual media is obtained from the advance individual trial score and the students' activity.

**Keywords:** interactive teaching materials, poetry

**Abstrak:** Apresiasi puisi termasuk dalam pembelajaran sastra di Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan pembelajaran yang sangat penting peranannya dalam membentuk daya nalar siswa dan mengenalkan sastra sebagai salah satu bentuk kebudayaan di Indonesia. Pengajaran apresiasi puisi yang termasuk dalam pembelajaran sastra oleh pendidik dalam Kurikulum 2013 saat ini diharapkan mampu menjembatani antara pola pikir siswa dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan diperoleh beberapa simpulan. *Pertama* proses perencanaan pengembangan produk bahan ajar interaktif audio visual 'POST' melalui beberapa tahapan (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan produk, (3) pengembangan produk, (4) uji coba awal, (5) revisi hasil uji coba, (6) uji coba lapangan, (7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan, (8) uji pelaksanaan lapangan, (9) penyempurnaan produk akhir, serta (10) diseminasi dan implementasi sampai menghasilkan bahan ajar berupa CD pembelajaran. *Kedua* pelaksanaan penggunaan bahan ajar interaktif dengan media audio visual 'POST' dalam pembelajaran apresiasi puisi berupa CD didapat melalui beberapa proses yakni: (1) pelaksanaan pembelajaran, (2) observasi, (3) pengisian angket. *Ketiga* kepraktisan produk bahan ajar interaktif dengan media audio

<sup>1</sup> Artikel ini merupakan penelitian tesis magister di bawah bimbingan Dr. Widyatmike Gede Mulawarman, M.Hum. dan Dr. Yusak Hudiyono, M.Pd.

visual 'POST' didapat dari skor hasil analisis keterlaksanaan rencana pelaksanaan pembelajaran sebesar 93% dan respon siswa yang dilihat dari observasi dan angket. Keempat keefektifan pada produk bahan ajar interaktif dengan media audio visual 'POST' ini diperoleh dari nilai hasil uji coba perorangan yang meningkat dan aktivitas siswa.

**Kata kunci:** bahan ajar interaktif, puisi

## A. PENDAHULUAN

Kurikulum pendidikan yang ada di Indonesia dikembangkan dengan berdasarkan pada budaya masyarakat dan karakteristik siswa. Upaya pengembangan kurikulum yang senantiasa dilakukan oleh pemerintah dari tahun ke tahun melahirkan sebuah kurikulum baru yang merupakan pengembangan kurikulum sebelumnya, yakni kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013, pendidik dituntut untuk dapat mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, agar dapat mengurangi kejenuhan siswa saat belajar.

Bahasa Indonesia sebagai salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum 2013, digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan siswa untuk berpikir logis. Pembelajaran sastra yang termasuk dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan pembelajaran yang sangat penting untuk membentuk kemampuan siswa berpikir logis dan mengenalkan sastra sebagai salah satu bentuk kebudayaan yang ada di Indonesia. Sastra adalah suatu kegiatan kreatif, sebuah karya seni (Wellek & Warren, 1983; Rokhmansyah, 2014). Seorang pengarang mengekspresikan dan mengkreasikan imajinasi serta pengalaman hidup yang dimilikinya menjadi sebuah karya sastra yang memiliki keindahan dan manfaat bagi orang lain. Hasil karya tersebut disampaikan oleh seorang pengarang dengan menggunakan bahasa sebagai mediumnya. Sastra yang ditulis oleh seorang pengarang mengandung khayalan atau rekaan tetapi memiliki kemiripan dengan kenyataan. Hal inilah

yang membuat sastra sangat erat dengan realitas kehidupan, bersentuhan langsung dengan lingkungan dan masyarakat yang mendukung proses kreatif dari penciptaan setiap karya sastra.

Merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Yuda *et al.* (2018) yang menyebutkan upaya untuk mengembangkan apresiasi siswa terhadap karya sastra, adalah dengan menyajikan karya sastra itu agar lebih menarik yaitu dengan media musikalisasi baik pada puisi, cerpen, maupun drama. Berkaitan dengan kebutuhan siswa terhadap media musikalisasi puisi bagi siswa SMA, diketahui siswa membutuhkan media yang sederhana, menarik dan mengikuti perkembangan teknologi, siswa membutuhkan media pembelajaran dengan menggunakan bahasa sederhana. Dari penelitian ini dapat diketahui bahwa kebutuhan siswa dalam pembelajaran puisi adalah penyajian media pembelajaran dalam agar lebih menarik dan kreatif.

Salah satu cara untuk mengembangkan apresiasi sastra pada siswa ialah dengan pengajaran puisi. Tujuan pengajaran puisi di sekolah adalah agar siswa memperoleh kesadaran yang lebih terhadap dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar, memperoleh kesenangan ataupun kebahagiaan, dan anak memperoleh pengetahuan dan pengertian dasar tentang puisi. Secara etimologis, kata *puisi* berasal dari bahasa Yunani *poesis* yang berarti penciptaan. Dalam bahasa Inggris, padanan kata *puisi* adalah *poetry* yang erat dengan *poet* dan *poem*, yaitu penciptaan dan mencipta.

Worsworth mengemukakan bahwa puisi adalah kata-kata terbaik dalam

susunan terbaik (*poetry is the best word in the best order*). Sedangkan Hunt mengungkapkan bahwa puisi adalah luapan perasaan yang imajinatif (*poetry is imaginative passion*). Arnold juga berpendapat bahwa puisi merupakan kritik kehidupan (*poetry is criticism of life*). Sedangkan berdasarkan sifatnya, Read berpendapat bahwa puisi bersifat intuitif, imajinatif dan sintetik (*poetry is intuitive, imaginative and synthetic*) (Semi, 1988, hal. 93—94). Dari definisi-definisi tersebut dapat diperoleh definisi secara umum bahwa puisi merupakan kritik kehidupan dan luapan perasaan manusia yang dituangkan dalam bentuk tulisan kata-kata terbaik dan terindah, dan yang bersifat intuitif, imajinatif dan sintetik.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan perencanaan pengembangan bahan ajar interaktif dengan media audio visual 'POST' dalam pembelajaran apresiasi puisi kurikulum 2013 untuk siswa kelas X SMA; (2) mendeskripsikan pelaksanaan penggunaan bahan ajar interaktif dengan media audio visual 'POST' dalam pembelajaran apresiasi puisi kurikulum 2013 untuk siswa kelas X SMA; (3) mendeskripsikan kepraktisan penggunaan bahan ajar interaktif dengan media audio visual 'POST' dalam pembelajaran apresiasi puisi kurikulum 2013 untuk siswa kelas X SMA; dan (4) mendeskripsikan keefektifan penggunaan bahan ajar interaktif dengan media audio visual 'POST' dalam pembelajaran apresiasi puisi kurikulum 2013 untuk siswa kelas X Sekolah Menengah Atas.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata *interaktif* mengandung arti bersifat saling melakukan aksi atau antarmubungan atau saling aktif. Bahan ajar interaktif dapat dimaknai sebagai bahan ajar yang bersifat aktif dengan desain tertentu agar dapat melakukan perintah balik kepada pengguna (siswa) untuk melakukan aktifitas sehingga siswa

terlibat interaksi dua arah dengan bahan ajar yang sedang dipelajari.

Dalam menyiapkan bahan ajar interaktif diperlukan pengetahuan dan keterampilan mendukung yang memadai, terutama dalam mengoperasikan peralatan, seperti komputer, kamera, video, dan kamera foto. Bahan ajar interaktif disajikan dalam bentuk *compact disc* (Ditjen Dikdasmenum, 2004). Berdasarkan uraian tersebut, bahan ajar interaktif adalah bahan ajar yang mengombinasikan beberapa media pembelajaran (audio, video, teks, atau grafik) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi maka terjadi hubungan dua arah antara bahan ajar dan siswa.

Menurut McLuhan (dalam Prastowo, 2012) pengertian media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia. Media Audio Visual berasal dari kata media yang berarti bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, pendapat atau gagasan yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

Media audio visual 'POST' adalah penggabungan antara beberapa aplikasi. yakni *Ms Power Point*, *sound recording*, dan *text reader*. Penggunaan media audio visual dengan aplikasi ini dijalankan satu persatu yang kemudian nanti pada tahap akhir akan digabungkan dalam *Ms power point*. *Microsoft Powerpoint* atau *Microsoft Office Powerpoint* atau *Powerpoint* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft* di dalam paket aplikasi kantor mereka, *Microsoft Office*, selain *Microsoft Word*, *Excel*, *Access* dan beberapa

program lainnya. *PowerPoint* berjalan di atas komputer PC berbasis sistem operasi Microsoft Windows dan juga Apple Macintosh yang menggunakan sistem operasi *Apple Mac OS*, meskipun pada awalnya aplikasi ini berjalan di atas sistem operasi Xenix (McLuhan (dalam Prastowo, 2012). Aplikasi ini sangat banyak digunakan, apalagi oleh kalangan perkantoran dan pebisnis, para pendidik, siswa, dan trainer.

*Sound Recording* atau perekaman suara adalah proses dokumentasi suatu kegiatan dalam bentuk file atau data. Kegiatan yang dapat didokumentasikan adalah suara. Tujuan dari rekaman suara itu sendiri yaitu, agar suatu kegiatan yang pernah dilakukan dapat didengar dan diingat kembali. Alat yang hanya digunakan untuk merekam suara dinamakan *sound recording* (perekam suara), digunakan untuk merekam percakapan manusia, suara hewan, alat musik, dan apapun benda yang mengeluarkan suara. Alat ini hanya dapat merekam suara tidak dapat merekam objek bergerak.

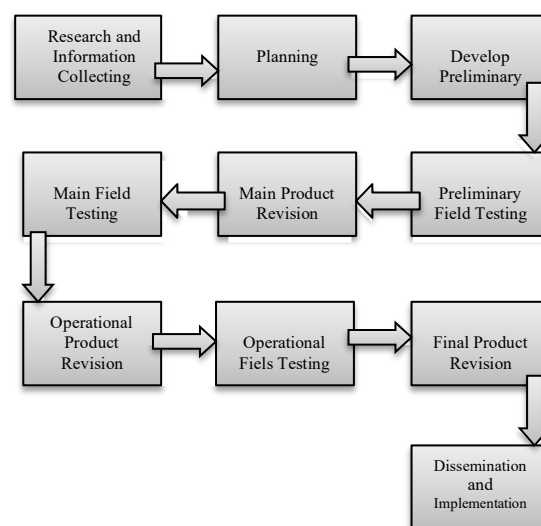
*Text reader* adalah salah satu dari jenis aplikasi *text to speech*. *Text Reader* ini adalah suatu aplikasi di yang terdapat di *play store*. Aplikasi ini dapat di download melalui handphone oleh semua pengguna android. Aplikasi dengan ukuran 6,0 MB mempunyai versi 1.3 dan terakhir update pada tanggal 24 Mei 2019. Keunggulan aplikasi *text reader* dibandingkan dengan aplikasi *text to speech* yang lain adalah adanya aksentuasi atau logat dari bahasa yang dipilih dan pilihan adanya gender yang nanti menyuarakan teks yang ada.

## B. METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2012, hal. 407) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk

menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan merupakan suatu proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan.

Model dalam penelitian pengembangan ini adalah model prosedural, yaitu model yang bersifat deskriptif dan menggariskan pada langkah-langkah pengembangan. Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan bahan ajar pembelajaran puisi pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 untuk siswa SMA kelas X. Tingkat kelayakan bahan ajar pembelajaran puisi ini diketahui melalui validasi oleh ahli materi, validasi oleh ahli media, dan uji coba penggunaan oleh siswa. Dalam model pengembangan, Borg and Gall memuat panduan sistematika langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti agar produk yang dirancangnya mempunyai standar kelayakan.



**Gambar 1. Skema Prosedur Pengembangan Hasil Adaptasi dari Borg and Gall (2012, hal. 407)**

Pada tahap pendahuluan peneliti melihat bahwa pembelajaran puisi di Indonesia masih memperlihatkan proses

yang monoton, sehingga pembelajaran puisi kurang diminati oleh siswa, dan hal ini mengakibatkan prestasi siswa dalam hal pembelajaran puisi masih kurang. Hal ini dapat dilihat dari angket 55 siswa sebagai sampel dan hasil evaluasi siswa SMA Patra Dharma tahun ajaran 2017/2018. Oleh karena itu, peneliti berusaha mengembangkan suatu produk bahan ajar berupa modul yang dapat menciptakan pembelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih menarik dan diminati siswa. Dalam studi pendahuluan, peneliti melakukan analisis mengenai kebutuhan bahan ajar yang ideal dan menarik bagi siswa. Tahap ini untuk mengaji tujuan dari produk yang akan dikembangkan. Produk yang akan dikembangkan adalah produk berupa modul yang berisi bahan ajar interaktif.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar ini menggunakan angket, *check list*. Pengumpulan data untuk telaah ahli isi dan ahli media pembelajaran dengan menggunakan angket, diskusi, dan konsultasi, sedangkan pengumpulan data dari uji coba yang akan dilakukan menggunakan angket, diskusi, observasi, dan wawancara.

Hasil dari analisis mengenai kebutuhan bahan ajar yang ideal dan menarik bagi siswa selanjutnya akan menentukan desain produk yang akan dikembangkan. Desain produk harus diwujudkan dalam bentuk gambar, atau bagan sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya (Sugiyono, 2012, hal. 413).

Model pengembangan bahan ajar terlebih dahulu menentukan isi bahan ajar yang terdiri atas pemilihan tema, pemilihan teks puisi, penjabaran indikator, materi, serta terdapat langkah-langkah pembelajaran. Pengembangan penyajian bahan ajar sendiri dilakukan dengan menentukan poin utama sub judul bahan ajar yang diambil dari indikator yang telah dikembangkan

sebelumnya. Desain validasi dan uji penggunaan media dalam penelitian pengembangan ini meliputi tahap penilaian yang dilakukan oleh 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli media. Instrumen validasi menggunakan angket.

Setelah desain produk divalidasi selanjutnya produk direvisi, yang dilakukan dengan uji ahli, uji media dan uji *audiens*. Uji ahli dilakukan oleh pakar yang ahli dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya puisi, dan uji media oleh pendidik dan uji audiens dilakukan oleh siswa. Uji coba produk sangat penting dilakukan untuk mengetahui kualitas bahan ajar yang dihasilkan. Oleh karena itu perlu dilakukan uji coba kepada sasaran produk yang dikembangkan. Produk bahan ajar pembelajaran yang dikembangkan terdiri atas bahan ajar materi pembelajaran puisi, soft copy bahan ajar bagi pendidik dan siswa. Setelah dilakukan pengujian produk secara terbatas, selanjutnya produk perlu direvisi kembali. Revisi produk diperbaiki kembali berdasarkan saran perbaikan dari uji coba produk. Evaluasi produk dilakukan apabila dalam pemakaian terdapat kekurangan dan kelemahan. Langkah selanjutnya setelah tahapan pengembangan model bahan ajar adalah menentukan tindakan yang akan diambil. Data yang sudah layak diimplementasikan atau diterapkan dalam proses pembelajaran puisi selanjutnya, sedangkan data yang belum layak direvisi terlebih dahulu.

### C. PEMBAHASAN

#### 1. Perencanaan Pengembangan Bahan Ajar Interaktif dengan Media Audio Visual 'POST'

Proses perencanaan pengembangan bahan ajar interaktif dalam pembelajaran puisi kurikulum 2013 untuk siswa kelas X Sekolah Menengah Atas melalui beberapa proses yakni: (1) penelitian dan pengumpulan data, serta (2) perencanaan produk, (3) pengembangan produk, (4)

uji coba awal, (5) revisi hasil uji coba, (6) uji coba lapangan, (7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan, (8) uji pelaksanaan lapangan, (9) penyempurnaan produk akhir, (10) diseminasi dan implementasi.

Pengumpulan data dilakukan di SMA Patra Dharma. SMA Patra Dharma adalah salah satu sekolah swasta di Kota Balikpapan. Beralamat di jalan Warukin III Panorama. Pada awal bagian proses penelitian dan pengumpulan data yang dilakukan di SMA Patra Dharma, peneliti lebih dulu melakukan (1) pengukuran kebutuhan, (2) studi literatur, (3) penelitian dalam skala kecil. Proses selanjutnya dalam pengembangan bahan ajar interaktif ini adalah dengan perencanaan produk. Perencanaan produk ini terlebih dahulu disesuaikan dengan bahan ajar yang digunakan di dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Perencanaan produk ini terdiri dari mendesain produk berupa bahan ajar dan menetapkan tujuan pengembangan produk berupa bahan ajar.

Proses pembuatan pengembangan bahan ajar interaktif dalam pembelajaran puisi kurikulum 2013 untuk siswa kelas X Sekolah Menengah Atas selanjutnya adalah pengembangan produk. Dalam pengembangan produk ini terdiri dari proses (a) draf model pengembangan, (b) validasi desain. Validasi desain bahan ajar interaktif ini dilakukan oleh dua orang ahli, yakni ahli materi dan ahli media. Uji validasi ini dilakukan dengan menggunakan angket. Proses uji coba awal (kelompok kecil) pada produk bahan ajar interaktif dilakukan oleh 6 orang siswa yang berasal dari kelas X IPS yang dipilih langsung oleh pendidik bahasa Indonesia kelas X. Revisi produk bahan ajar interaktif dilakukan sebanyak 2 kali yang didasarkan pada kritik dan saran dari ahli materi dan ahli media. Proses uji coba lapangan 1 pada produk bahan ajar interaktif dilakukan oleh 31

orang siswa yang berasal dari kelas X IPS yang dipilih langsung oleh pendidik bahasa Indonesia kelas X.

Menurut skema prosedur pengembangan hasil adaptasi Borg and Gall penyempurnaan produk hasil uji lapangan dilakukan setelah melakukan uji coba lapangan. Dalam penelitian pengembangan produk bahan ajar interaktif ini, penyempurnaan dilakukan pada beberapa aspek baik dalam aspek pembelajaran maupun aspek media. Proses uji coba 2 (uji coba lapangan) pada produk bahan ajar interaktif dilakukan oleh 90 orang siswa yang berasal dari tiga kelas X. Penyempurnaan produk akhir dipandang perlu untuk lebih akuratnya produk yang dikembangkan. Pada tahap ini sudah didapatkan suatu produk yang tingkat efektivitasnya dapat dipertanggungjawabkan. Hasil penyempurnaan produk akhir memiliki nilai 'umum' yang dapat diandalkan. Proses selanjutnya adalah proses diseminasi dan implementasi. Proses diseminasi disini dimaksudkan yakni menyebarluaskan gagasan dan penggunaan produk bahan ajar interaktif ini. Proses diseminasi dilanjutkan dengan proses implementasi atau pelaksanaan penggunaan produk bahan ajar interaktif ini.

## **2. Pelaksanaan Penggunaan Bahan Ajar Interaktif dengan Media Audio Visual 'POST'**

Pelaksanaan pengembangan bahan ajar interaktif dalam pembelajaran puisi kurikulum 2013 untuk siswa kelas X Sekolah Menengah Atas melalui beberapa proses yakni: (1) pelaksanaan pembelajaran, (2) observasi, dan (3) pengisian angket.

Pelaksanaan pembelajaran ini sesuai dengan apa yang telah ada dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Kompetensi Dasar yang akan dicapai dalam pembelajaran ini, yakni: (3.8)

Menganalisis puisi bertema sosial, budaya, dan kemanusiaan dengan memperhatikan struktur fisik (tipografi, diksi, imaji, kata kongkret, bahasa figuratif, verifikasi: rima, ritma, dan metrum) dan struktur batin puisi (tema, feeling, nada, dan amanat) dan (4.8) Menulis puisi bertema sosial, budaya, dan kemanusiaan dengan memperhatikan struktur fisik (tipografi, diksi, imaji, kata kongkret, bahasa figuratif, verifikasi: rima, ritma, dan metrum) dan struktur batin puisi (tema, rasa, nada, dan amanat).

Langkah-langkah pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah: (1) pembelajaran kooperatif, (2) saintifik, dan (3) teknik pembelajaran sugestopedia. Dalam pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama-sama, saling membantu antara satu dengan yang lain dalam belajar dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok mencapai tujuan atau tugas yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam pembelajaran saintifik, siswa secara aktif mengamati, merumuskan masalah, mengumpulkan serta menganalisis data,

menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep. Sedangkan dalam teknik pembelajaran sugestopedia digunakan musik dan ritme musik dalam upaya membatu siswa dalam mencipta puisi.

Proses pembelajaran berjalan lancar walaupun terdapat beberapa hambatan. Berdasarkan tabel penilaian hasil implementasi oleh 200 orang siswa pada tujuh kelas X terhadap aspek pembelajaran dan aspek media dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar interaktif ini sangat layak digunakan pada pembelajaran puisi. Hal ini sesuai dengan rata-rata penilaian terhadap aspek pembelajaran dan aspek media yang diperoleh sebesar 3,84 dengan kategori 'baik'.

### 3. Kepraktisan Penggunaan Bahan Ajar Interaktif dengan Media Audio Visual 'POST'

Kepraktisan produk didapat dari skor hasil analisis keterlaksanaan rencana pelaksanaan pembelajaran, dan respon siswa.

**Tabel 1. Hasil Pengamatan Kepraktisan Penggunaan Bahan Ajar**

Aspek yang Dinilai	Nilai	Kategori
1. Pengecekan kesiapan belajar siswa di dalam ruang kelas	4	Baik
2. Pemotivasian siswa untuk belajar menggunakan bahan ajar interaktif	4	Sangat Baik
3. Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari yang berhubungan dengan bahan ajar interaktif dan terkait dengan materi yang akan dipelajari.	3	Baik
4. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dengan bahan ajar interaktif dan kegiatan yang akan dilakukan.	4	Sangat Baik
5. Siswa diberikan materi dengan menggunakan bahan ajar interaktif	3	Baik
6. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendalami materi yang ada dalam bahan ajar interaktif.	4	Sangat Baik
7. Siswa diberikan stimulus untuk bertanya mengenai puisi dan guru merespon pertanyaan siswa tersebut.	4	Baik
8. Siswa mengerjakan soal-soal yang ada dalam bahan ajar interaktif.	3	Baik
9. Siswa mengerjakan soal, guru membimbing siswa.	4	Baik
10. Siswa yang lain diberikan kesempatan bertanya secara santun.	4	Sangat Baik
11. Guru dan siswa merefleksi kegiatan pembelajaran	4	Baik
<b>Jumlah</b>		<b>41</b>
<b>Skor Tertinggi</b>		<b>44</b>
<b>Persentase = <math>\frac{\text{Jumlah hsl validasi}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%</math></b>		<b>93%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Terlaksana</b>

Jumlah skor aspek yang terlaksana dari pengamat adalah 41 sedangkan jumlah skor aspek tertinggi adalah 44. Hasil Berdasarkan keterlaksanaan rencana pelaksanaan pembelajaran, diperoleh hasil yaitu 93% dengan kategori terlaksana. Adapun keputusan terhadap hasil pengamatan ini, bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan desain akhir sesuai, sangat jelas, terlaksana, sangat operasional sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dipersiapkan.

Untuk pengukuran respons siswa dalam proses kegiatan belajar yang menggunakan penelitian bahan ajar interaktif dalam pembelajaran puisi kurikulum 2013 ini dilakukan melalui dua

tahapan, yakni observasi pada saat pembelajaran dan menggunakan angket.

#### 4. Keefektifan Penggunaan Bahan Ajar Interaktif dengan Media Audio Visual 'POST'

Keefektifan terhadap desain akhir berupa skor hasil analisis yang diperoleh dari hasil tes siswa uji coba lapangan dan pengamatan terhadap aktivitas siswa. Adapun kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui keefektifan terhadap produk ini diperoleh data bahwa semua siswa mendapat nilai di atas KKM. Dari data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa bahan ajar interaktif dapat membantu siswa dalam memahami materi puisi.

**Tabel 2. Tabel Pengamatan Keefektifan Penggunaan Bahan Ajar**

Indikator yang Dinilai	Nilai	Kategori
1. Siswa mengamati penjelelasan guru.	4	Baik
2. Siswa mendefinisikan materi yang terkait pada tahap sebelumnya.	3	Baik
3. Siswa mengumpulkan informasi untuk kejelasan menyelesaikan materi.	3	Baik
4. Siswa mempersiapkan hasil karyanya.	4	Baik
5. Siswa melakukan refleksi bersama gurunya.	4	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>	<b>18</b>	
<b>Skor Maksimal</b>	<b>20</b>	
<b>Persentase = <math>\frac{\text{Jumlah hsl validasi}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%</math></b>	<b>90%</b>	
<b>Kategori</b>	<b>Sangat Baik</b>	

Hasil pengamatan dapat dilihat bahwa jumlah rerata skor yang diperoleh dari validasi instrumen adalah 90%. Berdasarkan kriteria penilaian, maka instrumen penelitian masuk pada kategori Positif (Sangat Baik).

#### D. PENUTUP

Berdasarkan pada rumusan masalah, tujuan penelitian, dan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar interaktif adalah sebagai berikut: *Pertama*, proses perencanaan penelitian bahan ajar

interaktif dengan media audio visual 'POST' dalam pembelajaran apresiasi puisi kurikulum 2013 untuk siswa kelas X SMA Patra Dharma Balikpapan melalui beberapa proses yakni: (1) penelitian dan pengumpulan data, serta (2) perencanaan produk, (3) penelitian produk, (4) uji coba awal, (5) revisi hasil uji coba, (6) uji coba lapangan, (7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan, (8) uji pelaksanaan lapangan, (9) penyempurnaan produk akhir, (10) diseminasi dan implementasi. *Kedua*, pelaksanaan penggunaan bahan ajar



interaktif dalam pembelajaran apresiasi puisi kurikulum 2013 untuk siswa kelas X SMA Patra Dharma Balikpapan melalui beberapa proses yakni: (1) pelaksanaan pembelajaran, (2) observasi, (3) pengisian angket. *Ketiga*, kepraktisan penggunaan produk bahan ajar interaktif dengan media audio visual 'POST' dalam pembelajaran apresiasi puisi yang dihasilkan dalam bentuk digital dengan menggunakan aplikasi *power point*, *sound recorder*, dan *text reader* yang dikemas menggunakan compact disk (CD) didapat dari skor hasil analisis keterlaksanaan rencana pelaksanaan pembelajaran, dan respon siswa. *Keempat*, keefektifan terhadap desain akhir bahan ajar interaktif dengan media audio visual 'POST' dalam pembelajaran apresiasi puisi yang dihasilkan dalam bentuk digital dengan menggunakan aplikasi *power point*, *sound recorder*, dan *text reader* yang dikemas menggunakan compact disk (CD) berupa skor hasil analisis yang diperoleh dari hasil tes siswa uji coba lapangan dan pengamatan terhadap aktivitas siswa.

Adapun saran pemanfaatan produk bahan ajar interaktif agar lebih efektif dalam proses pembelajaran diantaranya bagi pendidik diharapkan untuk dapat dapat mengikuti tahapan-tahapan berikut: (1) Pendidik terlebih dahulu menjelaskan tentang produk dan penggunaannya dengan tujuan agar siswa lebih mudah memahami materi yang disajikan dalam produk bahan ajar interaktif, (2) Dalam menyampaikan materi diawali dengan menyampaikan tujuan pembelajaran agar siswa dapat memiliki gambaran materi sebelum belajar, (3) Penggunaan produk bahan ajar interaktif, sebaiknya pendidik menjelaskan kembali materi ataupun soal-soal latihan yang terdapat didalamnya. Sedangkan bagi siswa pemanfaatan produk bahan ajar interaktif bagi siswa diharapkan: (1) Siswa mempelajari keseluruhan

komponen yang terdapat dalam produk diawali dengan mempelajari daftar isi, petunjuk, kompetensi, uraian materi, latihan, kunci jawaban, dan uji kompetensi. Diskusikan dengan pendidik maupun teman sebaya apabila kesulitan dalam memahami materi ataupun menjalankan produk bahan ajar interaktif, (2) Siswa harus mempelajari dengan baik petunjuk-petunjuk dalam mengoperasikan produk bahan ajar interaktif, sehingga lebih mudah digunakan. (3) Baik pendidik maupun siswa, untuk mengoperasikan produk bahan ajar interaktif sebaiknya menggunakan komputer/laptop dengan spec sesuai dengan spesifikasi produk, (4) Peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian yang sejenis, diharapkan dapat menggunakan penelitian ini sebagai dasar atau referensi penelitian lebih lanjut disertai dengan pengembangan masalah dari sudut pandang yang berbeda.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. (2010). *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiastuti, W. (2013). Peningkatan Motivasi Dan Keterampilan Menulis Puisi Dengan Penerapan Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Sekolah Dasar. *Basastra: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya*, 1(3).
- Himang, V. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Berbasis Pengalaman Siswa Kelas XI SMK. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 2(2), 93-102. <http://diglosiaunmul.com/index.php/diglosia/article/view/21>
- Hudiono, B. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis TIK Menggunakan *Slideshow Powerpoint by Using Audio Effect* bagi

- Guru Matematika SMP Pedalaman Kubu Kalimantan Barat. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(1), 25-34.
- Indriati, D., & Haryadi, H. (2014). Peningkatan Apresiasi Puisi dalam Pembelajaran Puisi dengan Media Musik di SMA Negeri 11 Yogyakarta. *LingTera*, 1(2), 156-167. doi:10.21831/lt.v1i2.2593
- Kurniawati, A. (2011). *Peningkatan Kemampuan Berbahasa*. Jakarta: Depdiknas.
- Moleong, L. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nadeak, W. (1984). *Sekuas Gambaran Dunia Sastra Indonesia*. Ende Flores: Nusa Indah.
- Pradopo, R. D. (2007). *Pengkajian Puisi: Analisis Strata Norma dan Analisis Struktural dan Semiotik*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pradopo, R. D. (2010). *Beberapa Teori Sastra, Metode Kritik, dan Penerapannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prayitno, H. W. (2013). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Teknik Inkuiri dan Latihan Terbimbing. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2). Diperoleh dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/2399>
- Rahmanto, S. (2004). *Metode Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Kanisius.
- Rokhmansyah, A. (2014). *Studi dan Pengkajian Sastra: Perkenalan Awal terhadap Ilmu Sastra*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Semi, M. A. (1988). *Kritik Sastra*. Bandung: Angkasa.
- Siswanto. (2010). *Metode Penelitian Sastra Analisis Struktur Puisi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Situmorang, B. P. (1980). *Puisi dan Metodologi Pengajarannya*. Flores: Nusa Indah.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukamdinata, N. S. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja.
- Sumardjo, J. 1986. *Apresiasi Kesusastran*. Jakarta: Gramedia.
- Sutriyati. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Esai Dengan Memanfaatkan Kearifan Lokal Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) Siswa SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 2(1), 39-46. <http://diglosiaunmul.com/index.php/diglosia/article/view/16>
- Tarigan, H. G. (1984). *Prinsip-Prinsip Dasar Sastra*. Bandung: Angkasa.
- Trimantara, P. (2005). Metode Sugesti-Imajinatif dalam Pembelajaran Menulis dengan Media Lagu. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 4(5), 1-14.
- Waluyo, H. J. (1987). *Teori dan Apresiasi Puisi*. Jakarta: Erlangga.
- Wellek, R. & Warren, A. (1983). *Teori Kesusastran*. Jakarta: Gramedia.
- Wiyatmi. (2006). *Pengantar Kajian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yuda, D. S., Munaris, & Riadi, B. (2018) Musikalisasi Puisi sebagai Media Pembelajaran Sastra di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*, 6(2). Diperoleh dari <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/BINDO1/article/view/15168>