

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS KOMPUTER DALAM
PEMBELAJARAN PUISI BAGI SISWA SMA/MA KELAS X**

**COMPUTER-BASED MEDIA DEVELOPMENT IN POETRY LEARNING
FOR X GRADE HIGH SCHOOL STUDENTS**

**Oleh : NIM10201241025
10201241025.students@uny.ac.id**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran klik puisi berbasis komputer yang ditinjau dari aspek materi pembelajaran, isi pembelajaran, tampilan media, dan pemrograman media. Media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan materi pembelajaran puisi pada kelas X SMA/MA kurikulum 2013 revisi tahun 2016, yaitu pada kelompok wajib kompetensi dasar (3.17) menganalisis unsur pembangun puisi, dan (4.17) menulis puisi dengan memerhatikan unsur pembangunnya (tema, diksi, gaya bahasa, imaji, struktur, perwajahan). Kelompok peminatan ilmu-ilmu bahasa dan budaya kompetensi dasar (3.8) menganalisis puisi bertema sosial, budaya, dan kemanusiaan dengan memerhatikan struktur fisik (tipografi, diksi, imaji, kata konkret, bahasa figuratif, versifikasi: rima, ritme, dan metrum) dan struktur batin puisi (tema, *feeling*, nada, dan amanat), dan (4.8) menulis puisi bertema sosial, budaya, dan kemanusiaan dengan memerhatikan struktur fisik (tipografi, diksi, imaji, kata kongkret, bahasa figuratif, versifikasi: rima, ritme, dan metrum) dan struktur batin puisi (tema, *feeling*, nada, dan amanat).

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan mengacu pada prosedur pengembangan Borg dan Gall yang disederhanakan hanya pada batas uji validasi ahli dan revisi produk. Pengambilan data dilakukan dengan validasi ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Analisis data dilakukan dengan mengubah data kuantitatif ke data kualitatif dengan menggunakan pedoman skala Likert dengan rentang skor 1 sampai 5.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan penjelasan sebagai berikut. Aspek kualitas materi memperoleh nilai rerata 4.1 dengan tingkat kelayakan 82% dan berkategori "Baik". Aspek isi memperoleh nilai rerata 4.2 dengan tingkat kelayakan 94% dan berkategori "Sangat Baik". Aspek tampilan memperoleh nilai rerata 4.3 dengan tingkat kelayakan 86% dan berkategori "Sangat Baik", sedangkan aspek pemrograman memperoleh nilai rerata 4 dengan tingkat kelayakan 80% dan berkategori "Baik".

Kata kunci: media pembelajaran, berbasis komputer, pembelajaran puisi

ABSTRACT

This study aimed to develop and to evaluate poetry click computer-based learning media based on the aspects: learning material, learning content, media appearance, and media programming. Developed learning media was based on poetry learning material on X Grade High School Classes' 2016 revision of Kurikulum 2013, which are mandatory group's base competency: (3.17) analyzing poem building elements; and (4.17) writing poems by paying attention to its building elements (theme, diction, language style, imagery, structure, typography). It also included the concentration of language and cultural science group's base competency: (3.8) analyzing poems of which themes are social, culture, and humanity by paying attention to physical structure (typography, diction, imagery, concrete words, figurative language, versification: rhyme, rhythm and metre) and inner structure (theme, feeling, tone, and message); and (4.8) writing poems of which themes are social, culture, and humanity by paying attention to physical structure (typography, diction, imagery, concrete words, figurative language, versification: rhyme, rhythm and metre) and inner structure (theme, feeling, tone, and message).

Study and development that were conducted referred to Borg and Gall's development procedures that was simplified only on expert validation testing limit and product revision. Data collection was done with expert validation, which were material expert and media expert. Data analysis was performed by transforming quantitative data into qualitative data by using Likert-scaling with the scores ranging from 1 to 5.

Validation result showed that developed learning media was feasible to be used in the learning process with explanation as follow. Material quality aspect earned an average score of 4.1 with feasibility rate of 82% and was categorized as "Good". Content aspect earned an average score of 4.2 with feasibility rate of 94% and was categorized as "Very Good". Appearance aspect earned an average score of 4.3 with feasibility rate of 86% and was categorized as "Very Good", while programming aspect earned an average score of 4 with feasibility rate of 80% and was categorized "Good".

Keywords: learning media, computer-based, poetry learning

A. PENDAHULUAN

Alfin Tofler (via Asmani, 2011:5) menyatakan bahwa kekuatan terbesar dunia sekarang ini adalah ilmu pengetahuan dan teknologi. Siapa yang tidak menguasai pengetahuan dan teknologi, maka posisinya akan terpinggirkan dan ia akan tertinggal oleh arus globalisasi yang sarat dengan kompetisi. Menanggapi gejala tersebut, dunia pendidikan harus mampu meresponnya secara kritis, kreatif, dan produktif.

Pengaplikasian teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan adalah sebuah tantangan yang nyata dan faktual. Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas) sebagai penanggung jawab utama dinamisasi pendidikan bahkan telah melakukan upaya serius untuk memacu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pada lembaga pendidikan. Menurut Asmani (2011: 11), salah satu wujud nyata program Depdiknas ini adalah pengadaan komputer dan jaringan internet. Namun, pengadaan komputer dan jaringan internet pada lembaga pendidikan tidak serta merta

merupakan indikator keberhasilan aplikasi teknologi dalam dunia pendidikan di Indonesia. Dari program ini kemudian muncul istilah “teknologi pendidikan” bahkan dalam perkembangannya dewasa ini telah melahirkan ilmu “teknologi pembelajaran”. Dengan demikian, teknologi dan pembelajaran telah menjadi paradigma baru dalam perkembangan pendidikan dalam rangka mewujudkan proses pembelajaran inovatif dan kreatif.

Menurut Sudarwan Danim (2010:7), secara umum teknologi pendidikan diartikan sebagai media yang lahir dari revolusi teknologi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan-tujuan pengajaran di samping guru, buku, dan papan tulis. Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengaplikasian teknologi pendidikan mendapat ranah yang lebih luas pada media pembelajaran. Hal senada diungkapkan oleh Darmawan (2012: 3) sebagai berikut. Teknologi pembelajaran bisa dipandang sebagai ide, proses, dan produk. Dari ketiga konsep inilah muncul berbagai

prosedur, pendekatan, strategi, model terbaru dalam dunia pendidikan dan pembelajaran. Demikian juga ketika ada “proses” yang dilakukan oleh para inovator, maka akan dilaksanakan berbagai aktivitas dan proses kegiatan individu dalam rangka melakukan inovasi itu sendiri. Akhirnya ketika sudah dilakukan proses atau aktivitas yang dimaksudkan dalam sebuah target inovasi maka akan menghasilkan “produk” tertentu sebagai hasil dari pemaknaan terhadap “teknologi” sekaligus individu yang bersangkutan dapat dikatakan telah melakukan kegiatan inovasi tertentu.

Berdasarkan dua pendapat tersebut, terdapat dua poin penting yang selaras dengan realita pembelajaran di dalam kelas yaitu media dan produk. Media pembelajaran di dalam kelas seringkali hanya memanfaatkan sarana sekolah seperti papan tulis dan buku pegangan baik untuk siswa maupun untuk guru yang seluruhnya sangat minim pemanfaatan produk berbasis teknologi modern. Realita ini menjadi bahan refleksi, untuk memahami dengan benar bagaimana

mengaplikasikan teknologi pembelajaran sesuai dengan hakikatnya. Seringkali kesalahpahaman terjadi ketika memahami hakikat teknologi pembelajaran yang ditafsirkan sebagai suatu cara mengajar menggunakan media alat-alat teknik modern yang sebenarnya dihasilkan bukan khusus untuk keperluan pendidikan seperti LCD, komputer, TV, dan lain-lain. Alat-alat ini dalam media pembelajaran lazim disebut perangkat keras (*hardware*). Alat-alat itu besar manfaatnya namun bukan merupakan inti atau hakikat teknologi pendidikan. Alat-alat itu baru bermanfaat bila dikombinasikan dengan suatu otak kerja yang disebut pemrograman. Program inilah yang merupakan hakikat teknologi pembelajaran yang lazim disebut sebagai perangkat lunak (*software*).

Proporsi penggunaan software dalam realita pembelajaran di lapangan kurang mendapat perhatian khusus pada setiap bidang studi. Salah satu bidang studi tersebut adalah Bahasa Indonesia, yang di dalamnya memuat pembelajaran sastra. Sastra sendiri mulai

dikenalkan sebagai pembelajaran di sekolah dari tingkat pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Sastra, menurut Luxemburg (via Wiyatmi, 2008:15) adalah luapan emosi yang spontan. Senada dengan pengertian tersebut, puisi merupakan salah satu genre sastra karena puisi merupakan medium penyampai niat dan harapan. Pembelajaran puisi di sekolah mulai dikenalkan pada tingkat pendidikan dasar dengan materi-materi sederhana dan berubah kompleks sesuai dengan jenjang pendidikan baik menengah maupun atas.

Tujuan pembelajaran sastra adalah meningkatkan pemahaman dan pengertian tentang manusia dan kemanusiaan, mengenal nilai-nilai, mendapatkan ide-ide baru, meningkatkan pengetahuan sosial budaya, berkembangnya rasa dan karsa, serta terbinanya watak dan kepribadian (Suryaman, 2009: 33). Dalam kurikulum 2013, yang diaplikasikan secara serempak pada tahun ajaran 2014/2015, sastra kurang mendapat porsi yang spesifik, terutama puisi. Hal ini berkaitan dengan perubahan materi di semua jenjang pendidikan yang tertuang

dalam kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD).

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan seorang guru Bahasa Indonesia MAN 1 Yogyakarta, pembelajaran puisi di kelas X pada uji coba kurikulum 2013 berjalan dengan baik. Berdasarkan hasil evaluasi, hasil pencapaian belajar siswa juga tidak mengecewakan. Namun, diakui oleh guru MAN 1 Yogyakarta, proses pembelajaran puisi di kelas X mengalami titik jenuh. Faktor penyebabnya adalah keaktifan siswa yang rendah di dalam kelas sehingga mengakibatkan tidak ada feedback dalam proses pembelajaran antara guru dan siswa. Faktor lainnya adalah media pembelajaran yang digunakan hanya terpaku pada buku teks dan video pembacaan puisi. Sesekali guru menggunakan media power point dalam penyampaian materi, namun keaktifan siswa di dalam kelas tetap tidak meningkat. Kurangnya terobosan-terobosan dalam bentuk produk media pembelajaran yang berbasis teknologi modern mengakibatkan

suasana pembelajaran di dalam kelas menjadi monoton.

Pembelajaran sastra di MAN 1 Yogyakarta belum pernah memanfaatkan laboratorium komputer sebagai alat bantu media pembelajaran. Laboratorium komputer hanya dimanfaatkan ketika pelajaran TIK saja. Alat bantu komputer pada hakikatnya dapat dimanfaatkan oleh mata pelajaran apapun (termasuk sastra) asalkan dikombinasikan dengan suatu program yang terintegrasi dengan materi pelajaran. Tuntutan kurikulum 2013 atas integrasi multimedia dengan pembelajaran turut mendapat perhatian tersendiri bagi guru mata pelajaran khususnya pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia. Atas dasar latar belakang masalah ini, penelitian tentang pengembangan media berbasis komputer dalam pembelajaran puisi layak dilakukan.

Penelitian ini berusaha memberikan kontribusi media pembelajaran berbasis komputer yang berintegrasi dengan materi pembelajaran puisi di kelas X baik pada pada kelompok wajib maupun peminatan ilmu-ilmu Bahasa dan

budaya. Terlebih lagi perubahan sistem peminatan pada kurikulum 2013 dimulai pada kelas X, tidak di kelas XI seperti pada kurikulum 2006. Hal ini menimbulkan tantangan baru bagi guru bahasa Indonesia untuk menyiapkan perangkat pembelajaran secara lebih intensif, termasuk media pembelajaran. Media berbasis komputer yang dikembangkan bernama media klik puisi. Pemberian nama “klik puisi” terinspirasi dari petunjuk penggunaan media itu sendiri di mana hanya dengan “mengklik” suatu tombol maka akan muncul secara otomatis konten yang diinginkan. Media klik puisi bersifat interaktif karena dapat dioperasikan di mana saja selama terdapat perangkat komputer atau laptop, bahkan siswa dapat mengoperasikan media pembelajaran ini dengan menggunakan komputer pribadi di rumah. Proses pembelajaran dengan menggunakan media berbasis komputer ini diharapkan tidak lagi terpaku pada metode ceramah guru, karena dengan efek audio visual serta bersifat interaktif, diharapkan dapat

menstimulasi keaktifan peserta didik dalam mempelajari setiap materi pembelajaran puisi. Konsep interaktif itu sendiri bertujuan untuk merangsang umpan balik (*feedback*) dari siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Gagne (via Munir, 2012: 31) konsep timbal balik itu sangat penting dalam proses pembelajaran. Umpan balik bermakna pusat ide untuk menentukan interaksi, tanpa umpan balik peserta didik tidak akan mengetahui akibat dari tindakannya. Oleh karena itu peneliti berusaha mendesain media Klik Puisi dalam pembelajaran puisi sesuai dengan asas interaktif agar tercipta interaksi, keaktifan, dan kreativitas di dalam kelas sehingga tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan.

Penelitian ini disusun menggunakan metode Research and Development (RnD) dengan mengembangkan media berbasis komputer dalam pembelajaran puisi. Sebelum produk dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran, terlebih dahulu harus melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi

tersebut meliputi analisis dari segi pemrograman dan konten/ isi. Dengan motif berlandaskan konsep pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, serta pembelajaran sastra puisi di kelas X, peneliti memutuskan melakukan penelitian ini.

B. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan (*research and development*). Borg dan Gall (1986: 772) menyatakan bahwa penelitian R&D, khususnya di bidang Pendidikan, merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk Pendidikan. Media pembelajaran adalah salah satu dari produk-produk Pendidikan.

2. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah prosedur penelitian dan pengembangan oleh Borg dan Gall. Borg dan Gall (1986: 775-776) mengungkapkan 10 langkah dalam penelitian R&D, yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan data (*research and*

information collecting), (2) perencanaan (*planning*), (3) pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*), (4) uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), (5) revisi hasil uji coba (*main product revision*), (6) uji coba lapangan (*main field testing*), (7) penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (*operational product revision*), (8) uji pelaksanaan lapangan (*operational field testing*), (9) penyempurnaan produk akhir (*final product revision*), dan (10) diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).

Berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan Borg dan Gall di atas, dikembangkan prosedur penelitian yang lebih ringkas pada penelitian ini yang terdiri atas 6 langkah, yaitu: (1) analisis kebutuhan, (2) desain produk, (3) pembuatan produk, (4) validasi atau uji ahli, (5) revisi, dan (6) pemanfaatan dan penyebarluasan.

3. Objek Penelitian

Objek pada penelitian ini adalah produk media pembelajaran klik puisi yang berbasis komputer dalam pembelajaran puisi yang

diperuntukkan bagi siswa SMA/MA kelas X.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpul data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah angket (kuesioner). Angket digunakan untuk mengukur kualitas produk yang dikembangkan dari aspek pembelajaran, isi, tampilan, dan pemrograman. Pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan angket tertutup dan angket terbuka. Hal ini dimaksudkan untuk memperoleh data yang valid dan detail untuk proses revisi setelahnya.

Angket atau kuesioner diberikan kepada ahli media pembelajaran dan ahli materi. Angket atau kuesioner tersebut bertujuan untuk memperoleh data tingkat kelayakan media dalam bentuk angka sebagai dasar dalam melakukan revisi produk.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data

dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2013: 207).

Data dari hasil penelitian ini berupa tanggapan ahli media dan ahli materi terhadap kualitas produk yang dikembangkan ditinjau dari aspek pembelajaran, isi, tampilan, dan pemrograman pada tahap validasi. Data yang berupa komentar dan saran revisi dianalisis secara deskriptif kualitatif, dan disimpulkan sebagai masukan untuk revisi produk yang dikembangkan. Sedangkan data yang berupa skor tanggapan ahli yang dikumpulkan melalui kuesioner, dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan teknik persentase atau kategorisasi.

Teknik analisis data yang digunakan untuk memberikan kriteria kualitas terhadap produk yang dikembangkan adalah dengan mengikuti langkah-langkah berikut.

1. Hasil skor penilaian dijumlahkan berdasarkan butir aspek penilaian.

2. Jumlah setiap hasil skor dibagi jumlah butir aspek penilaian.

$$M = \frac{\Sigma}{N}$$

Keterangan:

M = *mean* (rata-rata)

Σ = jumlah skor

N = jumlah aspek penilaian

Data berupa skor yang diperoleh melalui kuesioner diubah menjadi data interval mengikuti bentuk skala sikap dari Likert sebagai berikut.

Tabel 1: Data Kuantitatif Interval Berdasarkan Skala Sikap Likert

Rerata Skor	Kategori
4,20 < x ≤ 5,00	Sangat Baik
3,40 < x ≤ 4,20	Baik
2,60 < x ≤ 3,40	Cukup Baik
1,80 < x ≤ 2,60	Kurang Baik
1,00 < x ≤ 1,80	Sangat Kurang Baik

Dalam kuesioner disediakan lima pilihan untuk memberikan tanggapan tentang kualitas produk media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu: sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), dan sangat kurang (1). Jika ahli media maupun ahli materi memberi tanggapan “sangat baik” pada butir pertanyaan/ pernyataan, maka skor

butir pertanyaan/ pernyataan tersebut

sebesar “5”, demikian seterusnya.

Dalam penelitian ini, ditetapkan nilai kelayakan produk minimal “C”, dengan kategori cukup, sehingga hasil penilaian, baik dari ahli media maupun ahli materi, jika sudah memberikan hasil penilaian akhir secara keseluruhan dengan nilai minimal “C”, maka produk hasil pengembangan tersebut sudah dianggap layak digunakan.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran klik puisi berbasis komputer. Media pembelajaran klik puisi dikemas dalam bentuk CD (*compact disc*) dan bersifat interaktif, yaitu dapat digunakan secara klasikal di kelas yang dibimbing oleh guru atau secara mandiri oleh siswa dimanapun dan

kepun asalkan ada perangkat komputer.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan mengacu pada prosedur pengembangan Borg dan Gall dan dikombinasikan dengan

prosedur pengembangan Sugiyono yang disederhanakan hanya pada batas uji validasi ahli dan revisi produk. Prosedur tersebut yaitu (1) analisis kebutuhan; (2) desain pembelajaran; (3) produksi/pengembangan media; (4) uji validasi; (5) revisi; dan (6) pemanfaatan dan penyebarluasan.

Tahap analisis kebutuhan dilakukan dengan mewawancarai guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di MAN 1 Yogyakarta. Selain itu, peneliti juga melakukan studi pustaka mengenai silabus dan buku pelajaran yang digunakan untuk pembelajaran puisi bagi siswa kelas X. Pada tahap ini peneliti mendapatkan informasi mengenai masalah dan potensi dalam pembelajaran puisi pada siswa kelas X.

Tahap desain produk adalah

tahap perancangan kerangka media pembelajaran klik puisi yang akan dikembangkan. Desain produk tidak terlepas dari hasil analisis kebutuhan *storyboard* media

yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini peneliti mendesain *flowchart* dan

yang akan dikembangkan.
Desain

skenario media pembelajaran juga ditentukan pada tahap ini.

Tahap produksi/ pengembangan media dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut.

a. Membuat *flowchart view* yaitu diagram alur yang akan digunakan sebagai alur navigasi dari media yang dikembangkan.

b. Mengumpulkan bahan seperti *clipart image*, animasi, video, foto, audio, dan lain-lain yang akan digunakan untuk membuat media.

c. Membuat *storyboard* yang bertujuan untuk membuat frame-frame yang tepat, dan menarik.

d. Memasukkan materi ke dalam komputer dengan menggunakan authoring system, yaitu *adobe flash CS5* berdasarkan *storyboard* dan *flowchart view*.

e. Melakukan koreksi mandiri untuk memastikan apakah hasilnya seperti yang diinginkan.

Tahap validasi/uji ahli,
produk

dikonsultasikan dahulu kepada dosen pembimbing untuk

mengetahui kelayakan

produk sebelum produk diserahkan untuk diuji ahli.

Setelah itu, produk diserahkan kepada parasumber validasi agar dapat diuji

kelayakannya. Narasumber validasi memberikan penilaian, komentar, dan dan saran guna perbaikan produk pada angket lembar uji kelayakan produk. Narasumber validasi pada penelitian dan pengembangan ini terdiri atas ahli materi dan ahli media. Ahli media yang memberikan evaluasi terhadap media

pembelajaran yang sedang dikembangkan ini adalah dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas

Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta. Ahli

materi yang melakukan validasi terhadap media pembelajaran ini adalah dosen Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta dan guru yang mengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X. Berikut data hasil validasi tahap 1 dan 2 yang telah dilakukan oleh ahli materi 1 yaitu Ibu Esti Swatika Sari, M. Hum. Ahli materi 2, Ibu Listya Sulastri Wulan Kurniati, S.S., M.A. Ahli media, Bapak Ariyawan Agung, S.T., M.Pd.

		ran		
		Jumlah rata-rata	3.7	Baik
2	1	Materi Pembelajaran	3.7	Baik
	2	Isi Pembelajaran	4.2	Baik
		Jumlah rata-rata	4	Baik

Tabel 2: Kategori Kualitas Aspek Materi dan Isi Pembelajaran Berdasarkan Validasi Ahli Materi I Tahap 1 dan Tahap 2

TAHAP	No	ASPEK YANG DINILAI	NILAI RATA-RATA	KATEGORI
1	1	Materi Pembelajaran	3	Cukup baik
	2	Isi Pembelajaran	2.3	Kurang baik
		Jumlah rata-rata	2.7	Cukup baik
2	1	Materi Pembelajaran	4.4	Baik
	2	Isi Pembelajaran	4.2	Baik
		Jumlah rata-rata	4.3	Baik

Tabel 3: Kategori Kualitas Aspek Materi dan Isi Pembelajaran Berdasarkan Validasi Ahli Materi II Tahap 1 dan Tahap 2

TAHAP	No	ASPEK YANG DINILAI	NILAI RATA-RATA	KATEGORI
1	1	Materi Pembelajaran	3.5	Baik
	2	Isi Pembelajaran	3.8	Baik

Tabel 4: Kategori Kualitas Aspek Tampilan dan Pemrograman Berdasarkan Validasi Ahli Media Tahap 1 dan Tahap 2

TAHAP	No	ASPEK YANG DINILAI	NILAI RATA-RATA	KATEGORI
1	1	Tampilan	3.9	Baik
	2	Pemrograman	3.5	Baik
		Jumlah rata-rata	3.7	Baik
2	1	Tampilan	4.3	Sangat baik
	2	Pemrograman	4	Baik

Saat melakukan validasi, selain memberikan penilaian, narasumber validasi juga memberikan saran atau komentar terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Peneliti kemudian merevisi produk sesuai dengan saran atau komentar yang telah dituliskan oleh ahli materi dan ahli media pada angket lembar uji kelayakan produk. Revisi ini dilakukan agar media pembelajaran layak digunakan

dalam pembelajaran

puisi bagi siswa kelas SMA/MA atau sangat baik.
Kelas X.

Setelah dilakukan uji validasi ahli materi dan ahli media, secara empiris media pembelajaran Klik Puisi dinyatakan layak untuk dimanfaatkan dan disebarluaskan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia, baik di kelas maupun secara mandiri.

Penyebarluasan dilakukan dengan cara menggandakan aplikasi ke dalam bentuk CD dan dikemas dengan sampul yang menarik.

2. Pembahasan

Analisis kelayakan dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan tiap aspek yang dinilai. Penghitungan kelayakan dilakukan dengan cara rata-rata skor terakhir yang diperoleh dikonversikan menjadi data kualitatif. Selanjutnya, rata-rata skor dari satu aspek kemudian dibagi rata-rata skor maksimal dari aspek yang dihitung dan dikali dengan 100%. Aspek yang dinilai dikatakan layak jika nilai rata-rata hasil validasi berkategori baik

Tabel 5: Kelayakan Seluruh Aspek Berdasarkan Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

NARASUMBER VALIDASI	ASPEK YANG DINILAI	NILAI RATA-RATA	KATEGORI	TINGKAT KELAYAKAN
AHLI MATERI	Materi Pembelajaran	4.1	Baik	82%
	Isi Pembelajaran	4.2	Sangat baik	84%
AHLI MEDIA	Tampilan	4.3	Sangat baik	86%
	Pemrograman	4	Baik	80%

a. Kelayakan Aspek Materi Pembelajaran

Pada aspek materi pembelajaran, evaluasi kelayakan dilakukan oleh ahli materi I dan ahli materi II. Berdasarkan nilai akhir dari ahli materi I dan ahli materi II aspek materi pembelajaran memperoleh

nilai rata-rata 4.1 dengan tingkat

kelayakan 82% atau berkategori “baik”. Dengan demikian aspek materi pembelajaran pada media pembelajaran klik puisi yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan.

berkategori “sangat baik”. Dengan demikian

b. Kelayakan Aspek Isi Pembelajaran

Pada aspek isi pembelajaran, evaluasi kelayakan dilakukan oleh ahli materi I dan ahli materi II. Berdasarkan nilai akhir dari ahli materi I dan ahli materi II aspek materi pembelajaran

memperoleh nilai rata-rata 4.2 dengan tingkat kelayakan 84% atau berkategori “sangat baik”. Dengan demikian aspek materi pembelajaran pada media pembelajaran klik puisi yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan.

c. Kelayakan Aspek Tampilan

Pada aspek tampilan, evaluasi kelayakan dilakukan oleh ahli media. Berdasarkan nilai akhir dari ahli materi aspek tampilan memperoleh nilai rata-rata 4.3 dengan tingkat kelayakan 86% atau

aspek tampilan pada media pembelajaran klik puisi yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan.

d. Kelayakan Aspek Pemrograman

Pada aspek pemrograman, evaluasi kelayakan dilakukan oleh ahli media. Berdasarkan nilai akhir dari ahli materi aspek tampilan memperoleh nilai rata-rata 4 dengan tingkat kelayakan 80% atau berkategori “baik”. Dengan demikian aspek pemrograman pada media pembelajaran klik puisi yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat diambil simpulan sebagai berikut.

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran Klik Puisi berbasis komputer yang dapat digunakan dalam pembelajaran puisi bagi siswa SMA/MA kelas X kelompok wajib dan kelompok peminatan ilmu-ilmu bahasa dan budaya yang menggunakan Kurikulum 2013 revisi tahun

2016. Pembelajaran puisi pada kelompok wajib kelas X dijabarkan dalam kompetensi dasar (3.17) menganalisis unsur pembangun puisi, dan

(4.17) menulis puisi dengan

memerhatikan unsur pembangunnya (tema, diksi, gaya bahasa, imaji, struktur, perwajahan).

Kelompok peminatan ilmu-ilmu bahasa dan budaya kelas X dijabarkan dalam dua kompetensi dasar yaitu (3.8) menganalisis puisi bertema sosial, budaya, dan kemanusiaan dengan memperhatikan struktur fisik (tipografi, diksi, imaji, kata konkret, bahasa

figuratif, versifikasi:

rima, ritme, dan

metrum) dan struktur batin puisi (tema, *feeling*, nada, dan amanat), (4.8) menulis puisi bertema sosial, budaya, dan kemanusiaan dengan memperhatikan struktur fisik (tipografi, diksi, imaji, kata konkret, bahasa

figuratif, versifikasi:

rima, ritme, dan

metrum) dan struktur batin puisi (tema, *feeling*, nada, dan amanat).

2. Penelitian dan pengembangan

media berbasis komputer dalam pembelajaran puisi pada siswa SMA/MA kelas X dilakukan berdasarkan prosedur penelitian dan pengembangan Borg dan Gall

yang disederhanakan menjadi 6 langkah. Pertama, analisis kebutuhan yang dilakukan dengan wawancara guru mata pelajaran

Bahasa Indonesia di MAN 1 Yogyakarta. Selain itu peneliti

melakukan studi pustaka mengenai silabus dan buku

pelajaran yang digunakan dalam pembelajaran puisi bagi siswa kelas X. Kedua, desain

produk dengan merumuskan konten/isi dan memilih/menetapkan *software*

yang akan digunakan.. Ketiga, pembuatan produk dengan

membuat *flowchart* dan *storyboard* serta memasukkan

materi ke dalam program komputer. Langkah keempat pengembangan media

pembelajaran ini yaitu

validasi/uji ahli yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil

validasi menunjukkan

bahwa media pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan penjelasan sebagai berikut. Aspek kualitas materi memperoleh nilai rerata 4.1 dengan tingkat kelayakan 82% dan berkategori “Baik”. Aspek isi memperoleh nilai rerata 4.2 dengan tingkat kelayakan 94% dan berkategori “Sangat Baik”. Aspek tampilan memperoleh nilai rerata 4.3 dengan tingkat kelayakan 86% dan berkategori “Sangat Baik”, sedangkan aspek pemrograman memperoleh nilai rerata 4 dengan tingkat kelayakan 80% dan berkategori “Baik”. Langkah kelima pengembangan media pembelajaran ini yaitu revisi produk. Saran dari narasumber validasi ditindaklanjuti untuk perbaikan produk hingga media dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Langkah keenam yaitu

pemanfaatan dan penyebarluasan. Setelah media dinyatakan layak oleh para ahli maka secara empiris media Klik Puisi siap dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di dalam kelas.

Penyebarluasan media dilakukan dengan cara menggandakan aplikasi ke dalam bentuk CD (*compact disk*) dan dikemas dengan sampul yang menarik.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Borg, Walter R; Gall, Meredith Damien. 1986. *Educational Research, an introduction* (Fourth edition). New York: Longman Inc.
- Danim, Sudarwan. 2010. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi*

Pendidikan. Bandung: PT

Remaja Rosdakarya.

Munir. 2012. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan.*

Bandung: Alfabeta CV.

Sugyiono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan*

R&D. Bandung: Penerbit
Alfabeta.

Suryaman, Maman. 2009. *Draf
Panduan Pendidik dalam
Pembelajaran Bahasa Indonesia
SMP/MTs*. Jakarta: Pusat
Perbukuan Departemen
Pendidikan Nasional.

Wiyatmi. 2008. *Pengantar Kajian
Sastra*. Yogyakarta: Pustaka.