

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUISI MENGGUNAKAN  
APLIKASI *PREZI* PADA SEMESTER GANJIL KELAS X**

Oleh

Lady Pramesti Handoko

Munaris

Mulyanto Widodo

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

e-mail : [ladypramesti7@gmail.com](mailto:ladypramesti7@gmail.com)

**Abstract**

The purpose of this study to describe the development of poetry learning using the *prezzi* application at odd semester of tenth grade students in the year 2018/2019 and. The result showed that there were five phases used, such as observation, planning, implementation, expert validation, and product revision and their eligibility showed the material expert research result on learning spect gained 3.6 score with excellent category and the content aspect gained 3.7 score with a very good category. The assessment of media experts in the display aspect gained 3.75 score in the excellent category, the programming aspect obtained 3.3 score in the very good category, and the role aspects of media ini helping students to understand the material gained 3.8 score in the excellent category. And practitioner assessment in the appraisal scored 3.85 in the excellent category.

**Keywords:** development, media, *prezi*

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini ialah mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran puisi menggunakan aplikasi *prezi* pada semester ganjil kelas X tahun ajaran 2018/2019. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat lima tahapan yang digunakan, yaitu observasi, perencanaan, pelaksanaan, validasi ahli, dan revisi produk dan kelayakannya menunjukkan hasil penilaian ahli materi pada aspek pembelajaran memperoleh skor 3,6 dengan kategori sangat baik dan aspek isi memperoleh skor 3,7 dengan kategori sangat baik. Penilaian ahli media dalam aspek tampilan memperoleh skor 3,75 dengan kategori sangat baik, aspek pemrograman memperoleh skor 3,3 dengan kategori sangat baik, dan aspek peran media dalam membantu pemahaman materi memperoleh skor 3,8 dengan kategori sangat baik. Penilaian praktisi dalam aspek penilaiannya memperoleh skor 3,85 dengan kategori sangat baik.

**Kata kunci** : *pengembangan, media, prezi*

**1. PENDAHULUAN**

Pada dasarnya manusia adalah makhluk yang bersifat selalu

berkembang, baik dalam segi pemikiran maupun perilaku di kehidupan bersosial. Perkembangan perilaku manusia dalam kehidupan tidak terlepas dari proses dunia pendidikan yang ditempuh. Pendidikan merupakan pimpinan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak, dalam pertumbuhannya (jasmani dan rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan bagi masyarakat. Dalam arti lain, pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan. Oleh karena itu, pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Daryanto, 2013:1).

Pada konsep pendidikan internal yang berada di sekolah, tentu dikenal dengan proses belajar mengajar. Dalam hal ini yang berperan merupakan peserta didik dan tenaga pengajar (guru). Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh guru agar terjadi proses belajar pada diri individu yang belajar. Pembelajaran dapat dimaknai dan ditelaah secara mikro dan makro. Secara mikro pembelajaran adalah suatu proses yang diupayakan agar peserta didik dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki baik kognitif maupun sosioemosional secara efektif dan efisien untuk mencapai perubahan perilaku yang diharapkan. Sedangkan pembelajaran secara makro terkait dengan dua jalur, yaitu individu yang belajar dan penataan komponen eksternal agar terjadi proses belajar pada individu yang belajar (Karwono dan Mularsih, 2017:20).

Perkembangan perilaku dan potensi dari seorang peserta didik tentu tidak akan terlepas dari proses pembelajaran dan cara penyerapan materi yang mampu diterima. Penggunaan metode pembelajaran serta media yang dipergunakan dalam proses pembelajaran tentu akan mempengaruhi motivasi peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Salah satu faktor siswa sulit untuk memahami sebuah materi dalam sebuah pembelajaran di sekolah metode pembelajaran yang kurang efektif serta tidak mampu memberikan motivasi kepada peserta didik untuk antusias dan serius dalam menerima pembelajaran atau materi yang disampaikan oleh tenaga pengajar. Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar dialami oleh guru yang tidak memahami kebutuhan dari siswa tersebut baik dalam karakteristik maupun dalam pengembangan ilmu.

Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu komunikasi untuk menyampaikan pesan dari materi yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Tentu seorang guru harus mampu mengetahui keinginan peserta didik, dan mampu mengembangkan media sesuai dengan kondisi saat pembelajaran berlangsung. Saat ini kemajuan teknologi sangatlah berkembang pesat, hal tersebut menuntut seorang guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi yang ada, sehingga seorang guru mampu mengikuti keinginan serta mengimbangi daya pikir peserta didik yang juga ikut berkembang seiring perkembangan teknologi. Apabila seorang guru mampu

mengembangkan media seperti yang diinginkan peserta didik dengan begitu peserta didik mampu termotivasi dan mudah dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Menurut Wetty, (2011:4) bahwa pada dasarnya media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya pembelajaran pada diri mereka. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai prosea komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara Optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu materi ajar yang dipelajari peserta didik di sekolah. Salah satu materi yang diajarkan dalam proses pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah adalah sastra. Menurut Rusyana (1982:27) mengemukakan bahwa sastra merupakan karangan rekaan, hasil cipta seseorang sebagai ungkapan penghayatan ke dalam wujud bahasa. Salah satu karya sastra yang sering diajarkan disekolah adalah puisi. Waluyo (1987:23) mengemukakan bahwa puisi adalah bentuk kesusastraan yang menggunakan pengulangan suara sebagai ciri khasnya.

Bahasa puisi ialah bahasa pilihan, yakni bahasa yang benar-benar

diseleksi penentuannya secara ketat oleh penyair. Karena bahasanya hams bahasa pilihan. maka gagasan yang dicetuskan harus diseleksi dan dipilih yang terbagus pula. Batasan puisi sebagai bentuk pengucapan bahasa yang ritmis, yang mengungkapkan pengalaman intelektual yang bersifat imajinatif dan emosional.

Puisi terdiri atas dua unsur pokok yakni struktur fisik dan struktur batin. Kedua bagian itu terdiri atas unsur-unsur yang saling mengikat keterjalinan dan semua unsur itu membentuk totalitas makna yang utuh. Dalam penafsiran puisi tidak dapat lepas dari faktor genetik puisi. Faktor genetik puisi dapat memperjelas makna yang dilatarbelakangi oleh kebudayaan khas penyair. Unsur genetik itu adalah penyair dan kenyataan sejarah.

Selain itu, penelitian ini dapat dikaitkan untuk mengembangkan ranah literasi kesusastraan. Keberhasilan pengembangan literasi, salah satunya ditandai dengan kegemaran dan kemampuannya dalam membaca makna tersurat dan tersirat (Kemendikbud, 2016). Berdasarkan hal ini, materi yang dapat digunakan siswa untuk mengembangkan kemampuan literasi adalah materi teks puisi.

Pada penelitian ini penulis menyesuaikan dengan Kompetensi Dasar yang terdapat dalam kurikulum, yaitu teks drama, yakni dalam kurikulum 2013 pada KD 3.16. Mengidentifikasi Suasana, Tema, dan makna beberapa puisi yang terkandung dalam antologi puisi yang diperdengarkan atau

dibaca dan 4.16. Mendemonstrasikan (membacakan atau memusikalisasikan) satu puisi dari antologi puisi atau kumpulan puisi dengan memperhatikan vokal, ekspresi, dan intonasi (tekanan dinamik dan tekanan tempo).

Penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran pernah dilakukan oleh mahasiswa magister pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Lampung, yaitu Rita Anita (2014) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen ” penelitian ini menghasilkan sebuah produk *compact disk* ((CD). Pada penelitian ini yang membedakan dengan penelitian sebelumnya adalah peneliti akan mengembangkan media pembelajaran puisi berbasis audio visual.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran puisi menggunakan aplikasi *prezi* pada semester ganjil kelas X tahun ajaran 2018/2019.

Kelayakan pengembangan media pembelajaran puisi menggunakan aplikasi *prezi* pada semester ganjil kelas X tahun ajaran 2018/2019. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode

penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sugiyono (2011: 297) menyatakan bahwa untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini disajikan hasil dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran puisi menggunakan aplikasi *prezi* pada semester ganjil kelas X. Hal-hal yang diteliti meliputi (1) pengembangan media pembelajaran puisi menggunakan aplikasi *prezi* pada semester ganjil kelas X, (2) kelayakannya sebagai media pembelajaran puisi.

### A. Hasil Penelitian

Materi yang dijadikan bahan penelitian media pembelajaran ialah teks puisi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat Hasil penelitian dan pengembangan ini (1) penelitian ini melalui beberapa tahapan, adapun tahapan itu, yaitu observasi, perencanaan, pelaksanaan, validasi ahli, dan revisi produk. (2) Hasil penilaian ahli materi dalam aspek pembelajaran memperoleh skor 3,6 dengan kategori sangat baik dan aspek isi memperoleh skor 3,7 dengan kategori sangat baik. Penilaian ahli media dalam aspek tampilan memperoleh skor 3,75 dengan kategori sangat baik, aspek pemrograman memperoleh skor 3,3 dengan kategori sangat baik, dan

aspek peran media dalam membantu pemahaman materi memperoleh skor 3,8 dengan kategori sangat baik. Penilaian praktisi dalam aspek penilaiannya memperoleh skor 3,85 dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran puisi menggunakan aplikasi *prezi* pada semester ganjil kelas X tahun ajaran 2018/2019 layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

## B. Pembahasan

### 1. Pengembangan Media Pembelajaran Puisi Menggunakan Aplikasi *Prezi* pada Semester Ganjil Kelas X Tahun Ajaran 2018/2019

Pada bab ini, akan dibahas perihal pengembangan media pembelajaran puisi menggunakan aplikasi *prezi* pada semester ganjil kelas X tahun ajaran 2018/2019. Penelitian ini menggunakan teori dari *Borg and Gall* yang sudah dimodifikasi menjadi enam tahap, yaitu observasi dan pengumpulan data; perencanaan (perancangan produk); pelaksanaan (pengembangan produk); uji coba; revisi produk; produk akhir.

#### 1.1 Observasi dan Pengumpulan Data

##### 1. Studi Pendahuluan

Mengadakan studi pendahuluan untuk mendapatkan gambaran secara umum perihal media pembelajaran yang akan diteliti. Studi pendahuluan dilakukan untuk memperoleh informasi awal kebutuhan dan kelayakan dilakukannya pengembangan media pembelajaran. Studi pendahuluan digunakan sebagai landasan untuk mendesain dan mengembangkan media. Penelitian ini, peneliti melakukan

studi pendahuluan di SMK Praja Utama Sribawono, Lampung Timur. Berdasarkan wawancara yang sudah peneliti lakukan terdapat beberapa media, tetapi untuk media *prezi* belum ada di sekolah tersebut. Guru selama ini hanya menggunakan media konvensional saja untuk menyampaikan materi pembelajaran. Peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran.

##### 2. Studi Pustaka

Studi literatur dilakukan untuk pengenalan sementara terhadap produk yang akan dikembangkan. Studi literatur pada penelitian ini dilakukan dengan studi teoritik yakni mengkaji teori-teori yang relevan sehingga dapat digunakan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran. Studi literatur juga dilakukan untuk mengetahui langkah-langkah mengembangkan suatu produk. Suatu produk pendidikan kemungkinan bukan hal yang sama sekali baru. Produk sejenis atau produk yang mirip telah banyak dikembangkan oleh peneliti lain di tempat lain. Hal tersebut diketahui melalui studi kepustakaan yang berbentuk dokumen-dokumen penelitian atau hasil pengembangan media pembelajaran.

##### 3. Menentukan Indikator

Kompetensi dasar yang digunakan dalam penelitian ini adalah KD KD 4.16. Mendemonstrasikan (membacakan atau

memusikalisasi) satu puisi dari antologi puisi atau kumpulan puisi dengan memperhatikan vokal, ekspresi, dan intonasi (tekanan dinamik dan tekanan tempo). Indikator dalam KD 4.16 yakni, (1) siswa mengetahui cara membaca puisi dengan memperhatikan vokal, ekspresi, dan intonasi. (2) siswa mampu membacakan puisi di depan kelas dengan memperhatikan vokal, ekspresi, dan intonasi.

## 1.2 Perencanaan (Perancangan Produk)

### 1. Pembuatan *Flowchart*

*Flowchart* digunakan untuk membantu perancangan media pembelajaran berbasis audio visual. *Flowchart* bermanfaat menunjukkan alur program yang akan dibuat dan harus memiliki hubungan tertentu pada setiap bagiannya. Pada proses ini proses ini peneliti bertujuan untuk menentukan alur program yang akan dibuat dalam media pembelajaran.

Materi yang digunakan dalam penelitian ini akan menguraikan kompetensi dasar 4.16. Mendemonstrasikan (membacakan atau memusikalisasi) satu puisi dari antologi puisi atau kumpulan puisi dengan memperhatikan vokal, ekspresi, dan intonasi (tekanan dinamik dan tekanan tempo). Materi yang akan dibahas pada penelitian ini adalah bagaimana cara mengidentifikasi suasana, makna dan tema, juga bagaimana cara mendemonstrasikan sebuah puisi dengan memperhatikan vokal, ekspresi, dan intonasi.

### 2. Pembuatan *storyboard*

Pembuatan *story board* dilakukan setelah pembuatan *flowchart*, karena *flowchart* digunakan sebagai acuan pembuatan *storyboard*. Pada penelitian ini *storyboard* digunakan untuk sketsa yang menggunakan kata-kata.

## 1.3 Pelaksanaan (Pengembangan Produk)

Pada tahap ini merupakan proses mewujudkan desain. Pembuatan media pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Prezi*. Adapun desain produk sebagai berikut:

### 1. Tampilan Pengantar



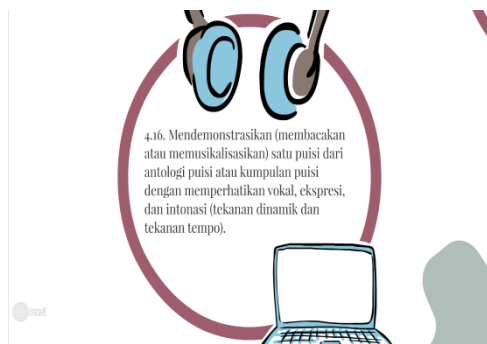
Halaman ini merupakan halaman pembuka pada media pembelajaran puisi berbasis *prezi*. Pada halaman ini terlihat semua gambaran awal pada tampilan *prezi*. Di sebelah kiri layar terdapat *slide* yang akan di tampilkan secara berurutan. Sedangkan, pada tampilan utama terdapat *prezi* dalam *template*. Untuk memindahkan ke tampilan berikutnya, bisa menggunakan *cursor keys (next)* ke kanan atau ke kiri yang terdapat pada *keybord*.

### 2. Tampilan Menu Utama



Setelah pengguna mengklik tombol *cursor keys next* penggunaan akan masuk pada tampilan halaman utama. Pada halaman ini terdapat semua slide dalam bentuk *template* yang dapat dibuka dengan mengklik tombol *next*. Klik ke kanan untuk tampilan selanjutnya dan klik ke kiri untuk tampilan sebelumnya.

### 3. Tampilan Kompetensi Dasar



Selanjutnya, pada media pembelajaran *prezi* ini peneliti juga memasukan kompetensi dasar yang menjadi acuan penelitian ini.

### 4. Tampilan Petunjuk

#### PETUNJUK PENGGUNAAN

1. Pastikan aplikasi Prezi sudah terinstal dilaptopmu.
2. File Prezi untuk presentasi bisa kamu dapatkan dengan mengrimnya dari komputer lain menggunakan flashdisk.
3. Selanjutnya klik dua kali file dengan ekstensi .prezi, maka akan muncul tampilan awal presentasi prezi yang merupakan keseluruhan isi.
4. Untuk memulai presentasi silahkan klik tulisan Present dibagian kanan atas tampilan prezi.
4. Kemudian untuk menampilkan presentasi selanjutnya silahkan tekan tombol tanda panah ke kanan atau tombol spasi di keyboard.
5. Kamu juga dapat berpindah langsung ke tampilan presentasi tertentu dengan cara klik kiri pada mouse ke bagian yang ingin ditampilkan.
6. Untuk melakukan pemutaran video, dapat dilakukan dengan cara klik kiri pada mouse ke bagian tengah gambar video yang ingin ditampilkan.

Pada halaman ini berisi petunjuk penggunaan media pembelajaran, mulai dari awal hingga akhir. Petunjuk penggunaan memudahkan pembaca untuk mengaplikasikan media pada saat proses belajar mengajar.

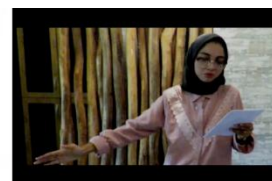
### 5. Tampilan Materi



#### 6. Rima/ Irama

Irama/ rima adalah adanya persamaan bunyi dalam penyampaian puisi, baik di awal, tengah, maupun di akhir puisi. Beberapa bentuk rima yaitu:

- Onomatope, yaitu tiruan terhadap suatu bunyi. Misalnya 'ng' yang mengandung efek magis.
- Bentuk intern pola bunyi, yaitu aliterasi, asonansi, persamaan akhir, persamaan awal, sajak berselang, sajak berparuh, sajak penuh, repetisi, dan sebagainya.
- Pengulangan kata, yaitu penentuan tinggi-rendah, panjang-pendek, keras-lemah suatu bunyi.

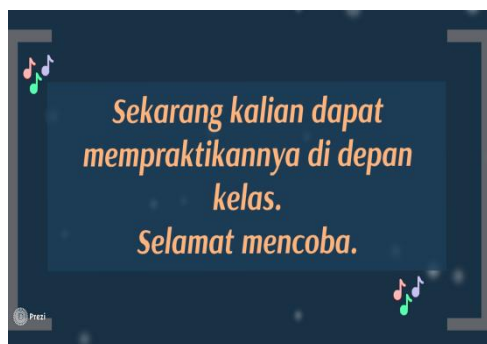


3. Ekspresi mimik wajah, artinya ekspresi wajah kita harus bisa disesuaikan dengan isi puisi. Ketika puisi yang kita bacakan adalah puisi sedih, maka ekspresi mimik wajah kitapun harus bisa menggambarkan isi puisi sedih tersebut.

Halaman materi menampilkan materi-materi dalam pembelajaran

puisi. Seperti pengertian puisi, struktur puisi, cara menentukan makna, tema, suasana, dan cara mendemonstrasikan puisi. Untuk mengakses tampilan ini cukup dengan mengklik tombol *cursor keys* maka tampilan akan muncul secara berurutan. Untuk materi yang berupa video bisa diakses dengan cara mengklik layar yang ada ditengah tampilan video. Untuk mengatur volume juga dapat diakses dengan menggeser tampilan volume yang ada dilayar.

## 6. Tampilan Penutup



Pada halaman ini merupakan halaman penutup atau halaman terakhir pada tampilan media ini.

### 1.4 Uji Produk

#### 1. Validasi ahli materi

Setelah media pembelajaran dibuat dilakukan validasi ahli materi. Validasi ahli materi digunakan untuk menilai materi yang telah disusun dalam media pembelajaran berbasis audio visual atau penggunaan aplikasi *prezi* yang sesuai dengan kompetensi dasar. Terdapat dua aspek yang dinilai yaitu aspek pembelajaran dan aspek isi. Aspek pembelajaran dinilai untuk mengetahui apakah materi yang disajikan sudah sesuai dengan

kompetensi dasar dan aspek isi untuk mengetahui apakah isi dari materi sudah jelas dalam penyajiannya.

Ahli materi yang menilai yaitu Rian Andri Prasetya, M.Pd. sebagai dosen pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Pemilihan ahli materi disesuaikan dengan kemampuan ahli yang kompeten dengan materi yang diteliti.

#### 2. Validasi ahli media

Validasi yang dilakukan oleh ahli media digunakan untuk menilai produk media pembelajaran berbasis audio visual. Aspek tersebut diantaranya aspek tampilan, aspek pemrograman, dan aspek peran media terhadap pemahaman materi. Aspek tampilan untuk menilai gambar, animasi, daya dukung musik, pemilihan warna, dan tampilan layar. Penilaian ini bermaksud untuk melihat layak tidaknya sebuah media untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Aspek pemrograman menilai tentang kejelasan navigasi, konsistensi penggunaan tombol, kejelasan petunjuk, kemudahan penggunaan, efisiensi teks, efisiensi gambar, respon terhadap peserta didik, dan kecepatan program. Sedangkan, angket peran media dalam membantu pemahaman materi menilai kesesuaian bentuk media dengan materi yang dicakup di dalamnya.

Validasi ahli media dilakukan oleh saudara Rian Andri



Prasetya, M.Pd. selaku dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang berkompeten dalam penilaian media pembelajaran.

### 3. Validasi guru

Validasi yang dilakukan oleh guru atau praktisi digunakan untuk menilai produk media pembelajaran berbasis audio visual yang dalam hal ini menggunakan aplikasi *prezi*. Indikator penilaian pada aspek penilaian praktisi berisi kualitas isi materi dan bahasa. Penilaian ini bermaksud menilai apakah layak media pembelajaran ini diimplementasikan dalam pembelajaran serta melihat respon dari pandangan guru yang bersentuhan langsung dengan siswa dalam proses belajar mengajar.

Validasi praktisi dilakukan oleh Joko Setyo Nugroho, S.Pd. yaitu guru Bahasa dan Sastra Indonesia di SMK Praja Utama, Sribawono, Lampung Timur. Pemilihan validator berdasarkan kemampuan praktisi yang sekaligus guru pengampu mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di sekolah yang sebelumnya saya lakukan analisis kebutuhan.

## 1.5 Revisi Produk

1. Revisi Produk Berdasarkan Masukan Ahli Materi berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi maka penulis melakukan revisi pada media ini. Pada tampilan sebelumnya belum tampak evaluasi atau soal untuk peserta didik dalam media ini, selanjutnya akan ditambahkan

evaluasi pada media pembelajaran puisi menggunakan aplikasi *prezi*.

## 2. Revisi Produk Berdasarkan Masukan Ahli Media

Berdasarkan komentar dan saran ahli media, maka penulis melakukan revisi pada media pembelajaran puisi ini. Sebelumnya pada media pembelajaran ini belum terdapat petunjuk penggunaan media, belum terlihatnya umpan balik, dan ada penggunaan *emoticon* yang tidak sesuai.

## 3. Revisi Produk Berdasarkan Masukan Guru

Berdasarkan masukan dari guru atau praktisi, maka penulis melakukan revisi pada media ini. Sebelumnya pada media pembelajaran ini sudah terdapat contoh pembacaan puisi namun, praktisi memberi saran untuk menambahkan lebih banyak contoh lagi. Sehingga, peneliti menambahkan beberapa contoh pembacaan puisi seperti contoh ekspresi dan contoh penggunaan vokal.

## 1.6 Produk Akhir

Produk akhir media pembelajaran puisi menggunakan Aplikasi *prezi* akan dihasilkan dalam bentuk *CD (Compact Disk)* yang di dalamnya terdapat tampilan aplikasi *prezi* berupa *slide-slide* teks dan video yang akan menunjang pembelajaran puisi sesuai dengan kompetensi dasar.

## 2. Kelayakannya Sebagai Media Pembelajaran Puisi

Hasil penilaian ahli materi dalam aspek pembelajaran memperoleh skor 3,6 dengan kategori sangat baik dan aspek isi memperoleh skor 3,7 dengan kategori sangat baik. Penilaian ahli media dalam aspek tampilan memperoleh skor 3,75 dengan kategori sangat baik, aspek pemrograman memperoleh skor 3,3 dengan kategori sangat baik, dan aspek peran media dalam membantu pemahaman materi memperoleh skor 3,8 dengan kategori sangat baik. Penilaian praktisi dalam aspek penilaiannya memperoleh skor 3,85 dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran puisi menggunakan aplikasi *prezi* pada semester ganjil kelas X tahun ajaran 2018/2019 layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

#### 4. PENUTUP

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran puisi menggunakan aplikasi *prezi* pada semester ganjil kelas x tahun ajaran 2018/2019 memberikan output berupa *CD* pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dalam 5 tahap yaitu, a. Tahap observasi; b. Tahap perencanaan; c. Tahap pelaksanaan; d. Tahap validasi ahli; e. Revisi produk.
  - a. Tahap Observasi dilakukan dengan menganalisis data-data yang ada dilapangan, hasilnya sebagai berikut: 1) guru kurang memanfaatkan media yang bisa menunjang pembelajaran puisi; 2) siswa dalam proses pembelajaran kurang bisa memperhatikan

materi dan cenderung tidak menikmati proses belajar mengajar; 3) guru hanya menggunakan buku teks kelas X kurikulum 2013 sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan maka diperlukan media pembelajaran yang bisa menunjang pembelajaran puisi untuk merangsang kemampuan peserta didik dan menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan interaktif.

- b. Tahap Perencanaan dilakukan setelah tahap observasi, observasi berguna sebagai penunjang dalam merencanakan penelitian pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Tahap perencanaan meliputi perumusan tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran, pembuatan *flowchart*, dan *storyboard* media pembelajaran puisi menggunakan aplikasi *prezi* pada semester ganjil kelas X tahun ajaran 2018/2019.
- c. Tahap Pelaksanaan dilakukan setelah tahap perencanaan. Tahap pengembangan produk media pembelajaran mencakup dengan pembuatan media pembelajaran, dari proses pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *prezi* secara runtut dari awal hingga akhir.

- d. Tahap Validasi dilakukan setelah tahap pelaksanaan atau setelah produk dibuat. Pada tahap ini berisi penilaian validator yaitu ahli materi, ahli media, dan praktisi terhadap media pembelajaran. Penilaian akan berisi kelengkapan dan kekurangan media yang harus ditambah atau diubah. Sehingga, nilai akhir dari validator akan menentukan kelayakan dari media tersebut.
  - e. Tahap Revisi dilakukan setelah semua serangkaian tahap. Pada tahap ini peneliti akan memperbaiki semua kekurangan yang dikomentari oleh validator. Mengubah atau menambahkan hal-hal yang disarankan validator, sehingga menjadi media yang layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran puisi di sekolah.
2. Penilaian media pembelajaran puisi menggunakan aplikasi *prezi* pada semester ganjil kelas X tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan penilaian ahli materi pada aspek pembelajaran memperoleh rata-rata nilai 3,6 dengan kategori sangat baik. Penilaian pada aspek isi memperoleh rata-rata nilai 3,7 dengan kategori sangat baik. Sedangkan berdasarkan penilaian ahli materi pada aspek tampilan memperoleh rata-rata nilai 3,75 dengan kategori sangat baik. Pada aspek pemrograman memperoleh rata-rata nilai 3,3 dengan kategori sangat baik.

Pada aspek peran media dalam pemahaman materi memperoleh rata-rata nilai 3,8 dengan kategori sangat baik. Penilaian terakhir yaitu dari praktisi atau guru mata pelajaran Bahasa Indonesia pada aspek penilaian guru memperoleh rata-rata nilai 3,85 dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan dapat disarankan hal-hal berikut:

1. Diharapkan program pengembangan ini bisa dijadikan cara oleh guru mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
2. Diharapkan pengembangan media pembelajaran dapat diimplementasikan di semua sekolah.
3. Diharapkan pengembangan media pembelajaran ini memudahkan pengajar dalam memberikan materi dalam proses belajar mengajar.
4. Para peserta didik diharapkan menikmati proses pembelajaran dengan adanya media pembelajaran tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Silabus Bahasa Indonesia di SMA*. Jakarta: Kemendikbud.
- Karwono, Mularsih. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Serta*

*Pemanfaatan Sumber Belajar.*  
Depok: Raja Grafindo Persada.

Rusyana, Yus. (1984). *Bahasa dan Sastra dalam Gamitan Pendidikan.* Bandung: CV. Diponegoro.

Rita Anita. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen.* Bandarlampung: Universitas Lampung.  
<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/BINDO> (diakses pada 03-10-2019).

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Suliani, Ni Nyoman Wetty. (2011). *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.* Bandarlampung: Universitas Lampung.

Waluyo, Herman. (1991). *Teori dan Apresiasi Puisi.* Jakarta: Erlangga.