

**Pengembangan Materi Ajar dalam Bentuk Buku Interaktif
dalam Pembelajaran Teks Puisi pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Balongbendo
Tahun Pelajaran 2018/2019**

Yeti Kumalasari

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: yetikumalasari26@gmail.com

Dosen Pembimbing: Dr. Syamsul Sodik, M.Pd.

Abstrak

Buku interaktif teks puisi perlu dikembangkan sebagai sumber belajar yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dilatarbelakangi oleh kurangnya sumber belajar peserta didik yang hanya menggunakan buku teks bahasa Indonesia yang kurang lengkap khususnya pada materi teks puisi apabila tanpa menggunakan sumber belajar lain.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini menggunakan dua rumusan masalah, yakni 1) bagaimana proses pengembangan buku interaktif teks puisi dan 2) bagaimana kualitas buku interaktif teks puisi yang meliputi aspek kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan kualitas buku interaktif teks puisi yang meliputi aspek kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.

Penelitian ini berjenis penelitian pengembangan (*Research and development*) dengan menggunakan model pengembangan 4D Thiagarajan yaitu, tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*dissiminate*). Namun, dalam penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap ketiga yakni pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Tahap penyebaran tidak dilakukan sebab tidak berkaitan langsung dengan bidang akademik.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMPN 1 Balongbendo Sidoarjo yang terdiri atas dua kelas terpilih untuk uji coba terbatas dan uji coba luas. Pada saat uji coba terbatas, dilakukan di kelas VIII-D dengan jumlah peserta didik sepuluh peserta didik. Sedangkan saat uji coba luas dilakukan di kelas VIII-G dengan jumlah peserta didik 31 peserta didik. Data berupa proses pengembangan diperoleh dari angket yang dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan deskripsi proses pengembangan buku interaktif yang dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data berupa kualitas buku interaktif diperoleh dari angket, observasi, dan tes yang dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif.

Buku interaktif yang dikembangkan telah melalui proses analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran pada tahap pendefinisian. Kemudian proses pengembangan berlanjut pada tahap perancangan yang dilakukan dengan pemilihan format buku interaktif serta penyusunan desain awal buku interaktif. Pada tahap pengembangan, dilakukan proses validasi, uji coba terbatas, uji coba luas, dan revisi.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui kualitas buku interaktif yang diukur melalui tiga aspek yakni, kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Kevalidan dari segi kelayakan isi dinilai sangat layak dengan presentase 100%, dari segi kelayakan kebahasaan dinilai sangat layak, dengan presentase 98%, dari segi kelayakan penyajian dinilai sangat layak, dengan presentase 96%, dan dari segi kelayakan kegrafikan dinilai sangat layak, dengan presentase 95%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kevalidan buku interaktif mendapat predikat sangat layak.

Adapun keefektifan buku interaktif diperoleh melalui rata-rata hasil belajar peserta didik menunjukkan kualifikasi efektif, dengan jumlah rata-rata nilai peserta didik 83,5 pada uji coba terbatas dan 84,5 pada uji coba luas. Berdasarkan hasil observasi, keefektifan buku interaktif menunjukkan kualifikasi sangat efektif, yang menunjukkan angka persentase skor 84% pada uji coba terbatas dan 86% pada uji coba luas. Kepraktisan buku interaktif yang diperoleh dari hasil angket respon peserta didik menunjukkan kualifikasi sangat baik, yang menunjukkan angka persentase skor 81,07% pada uji coba terbatas dan 83,65% pada uji coba luas.

Kata Kunci: Buku interaktif, teks puisi, kode QR.

Abstract

Interactive text poetry books need to be developed as learning resources that can be used in learning activities. This is motivated by the lack of learning resources of students who only use Indonesian textbooks that are less complete, especially in poetic text material without using other learning resources.

Based on this background, this study uses two formulations of the problem, namely 1) how the process of developing interactive text poetry books and 2) how the quality of interactive textbooks of poetry includes aspects of validity, effectiveness, and practicality. The purpose of this study was to describe the development process and the quality of interactive poetry textbooks which included aspects of validity, effectiveness, and practicality.

This research is a type of research and development using the Thiagarajan 4D development model, namely, define, design, develop and disseminate. However, this research was only carried out until the third stage, namely, define, design, and develop. The dissemination phase is not carried out because it is not direct thanks to the academic field.

The subjects of this study were eighth-grade students of Balongbendo Sidoarjo 1 Junior High School consisting of two classes selected for limited test and extensive test. At the time of limited test, carried out in class VIII-D with the number of students ten students. Whereas when the extensive trial was conducted in class VIII-G with the number of students 31 students. The data in the form of a development process were obtained from questionnaires analyzed using descriptive quantitative methods and the description of the interactive book development process was analyzed using qualitative descriptive methods. Data in the form of interactive book quality were obtained from questionnaires, observations, and tests which were analyzed using quantitative descriptive methods.

The interactive book that was developed has gone through the process of analysis of the front test, analysis of students, task analysis, concept analysis, and analysis of learning objectives at the defining stage. Then the development process continues at the design stage which is carried out by selecting an interactive book format and the preparation of the initial design of the interactive book. at the development stage, the validation process, limited test, extensive test, and revisions were carried out.

Based on the results of the study, it is known that the quality of interactive books is measured through three aspects, namely, validity, effectiveness, and practicality. The validity in terms of content feasibility is considered very feasible with a percentage of 100%, in terms of linguistic feasibility it is considered very feasible, with a percentage of 98%, in terms of presentation feasibility is considered very feasible, with a percentage of 96%, and in terms of graphics feasibility 95%. Based on these results it can be concluded that the validity of interactive books is very feasible.

The effectiveness of interactive books is obtained through the average student learning outcomes showing effective qualifications, with the average number of students' scores 83.5 in limited test and 84.5 in extensive test. Based on observations, the effectiveness of interactive books shows very effective qualifications, which show a percentage score of 84% in limited test and 86% in extensive test. The practicality of interactive books obtained from the questionnaire responses of learners shows very decent qualifications, which shows a percentage score of 81.07% in limited test and 83.65% in extensive test.

Keywords: Interactive books, poetry texts, QR codes.

PENDAHULUAN

Teks sastra dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki manfaat yang sangat menguntungkan apabila diperhatikan. Pembelajaran teks sastra dapat dilakukan dengan cara meminta peserta didik untuk membaca teks sastra tertentu. Wellek dan Warren dalam bukunya mengungkapkan bahwa sejumlah teoretikus bersepakat bahwa fungsi sastra adalah untuk membebaskan pembaca dan penulisnya dari tekanan emosi (Wellek dan Warren, 2014:32). Seseorang yang membaca sebuah karya sastra akan mendapatkan “ketenangan pikiran”. Perasaan lega dapat digambarkan sebagai pelepasan emosi seseorang sebab emosi mereka terbawa oleh pengalaman estetis dari karya sastra.

Puisi merupakan salah satu teks sastra yang diajarkan di sekolah. Menurut Pradopo, puisi itu mengekspresikan pemikiran yang membangkitkan perasaan, yang merangsang imajinasi pancaindra dalam susunan yang berirama. Semua itu merupakan sesuatu yang penting, yang direkam dan diekspresikan, dinyatakan dengan menarik dan memberi kesan. Puisi itu merupakan rekaman dan interpretasi pengalaman manusia yang penting, digubah dalam wujud yang paling berkesan (Pradopo, 2014:7). Jadi, teks puisi merupakan pengungkapan perasaan seseorang yang dikemas dalam bentuk bahasa yang indah dan memiliki kedalaman makna.

Menurut Pradopo terdapat tiga unsur pokok dalam teks puisi. Pertama, hal yang meliputi pemikiran, ide, atau

emosi; kedua, bentuknya; dan yang ketiga ialah kesannya (Pradopo, 2014:7). Dari beberapa aspek yang disebutkan di atas dapat dimunculkan manfaat pembelajaran teks puisi. Peserta didik akan memiliki sikap apresiatif, memiliki sikap batin yang positif, memiliki kemampuan memahami makna dan merasakan keindahan dalam berbahasa. Peserta didik yang terampil dalam pembelajaran teks puisi akan memiliki tingkat pemahaman makna yang tinggi. Memahami kedalaman makna dan merasakan keindahan bahasa bukanlah sesuatu hal yang mudah. Selain itu, peserta didik akan menemukan nilai-nilai didik dari teks puisi yang telah dipahami.

Sejalan dengan itu, Mujiyanto dan Fuady dalam bukunya mengungkapkan manfaat setelah menghayati karya sastra secara mendalam, anak akan memperoleh tambahan khazanah kata dan ungkapan-ungkapan puitis, santapan ruhani, renungan filsafat, perbendaharaan pengalaman hidup, penghayatan humanitas dan religiositas, kepedulian sosial, dan seterusnya (Mujiyanto dan Fuady, 2010:13). Pembelajaran teks puisi diharapkan akan membawa manfaat pada peserta didik agar menjadi pribadi yang lebih arif, memiliki sifat yang halus, tingkat kepekaan perasaan yang tinggi, menjadi lebih manusiawi.

Berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, materi ajar menentukan keberhasilan peserta didik untuk mencapai kompetensi. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam bidang sastra di tingkat SMP, pendidik pada umumnya menggunakan buku teks bahasa Indonesia oleh Kemendikbud. Dalam pengaplikasiannya untuk materi teks puisi masih kurang optimal sebab teks puisi memiliki materi lain selain hanya mengkaji teks yakni cara penyampaian untuk mengetahui emosi atau pesan dalam puisi. hal tersebut membuat pendidik dan peserta didik harus mencari materi tambahan di internet.

Sejalan dengan pendapat Octavia, dkk. (2016) yang mengatakan bahwa pendidik harus mengembangkan materi ajar yang disesuaikan dengan kompetensi dasar, serta cara untuk memanfaatkannya. Selain itu, dalam mengembangkan materi ajar, kreativitas merupakan hal yang harus dimiliki agar materi ajar dapat diterima dan dimanfaatkan oleh pendidik maupun peserta didik dengan baik. Kreativitas merupakan komponen yang melekat dalam proses maupun hasil belajar peserta didik. Sebagai seorang pendidik, meningkatkan kreativitas peserta didik dapat dilakukan dengan membuat materi ajar yang bersifat menarik dan terbaru untuk menumbuhkan kreativitas peserta didik. Materi ajar yang dapat digunakan oleh pendidik sebagai buku pegangan atau materi pendukung yakni buku interaktif.

Buku interaktif perlu dikembangkan untuk materi teks puisi karena dalam pembelajarannya, materi ini masih disajikan dengan buku teks saja, sementara dalam

pembelajaran teks puisi terdapat materi yang mengharuskan siswa untuk meresapi emosi yang terdapat pada nada atau irama puisi yang sulit diketahui dengan berpatokan pada teks saja. Hal tersebut membuat peserta didik kurang tertarik dengan materi sehingga mereka mengalami kesulitan untuk dapat memahami materi. Solusi yang dilakukan yaitu dengan cara mengembangkan buku interaktif dalam pembelajaran teks puisi.

Pembelajaran dengan menggunakan buku interaktif mampu membuat peserta didik lebih aktif untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem buku yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara, dan animasi. Untuk tampilan video, suara, dan animasi dalam buku akan disediakan berupa barcode yang bisa dipindai oleh pengguna menggunakan gawainya. Dengan buku interaktif materi teks puisi dapat tersaji secara lebih menarik dan mengaktifkan sikap belajar serta kemandirian peserta didik.

KAJIAN PUSTAKA

Terdapat dua penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Pertama, penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian Pengembangan Media E-book Interaktif pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Organ Tumbuhan yang dikembangkan oleh Astrini Widyanita, J. Djoko Budiono, Ririe Pratiwi P. dari Universitas Negeri Surabaya (2012). Kedua, penelitian yang juga relevan dengan penelitian ini adalah Pengembangan Buku Ajar Menulis Puisi Berbasis Karakter Cinta Tanah Air Siswa Kelas VIII SMPN 1 Mantingan Ngawi Tahun Pembelajaran 2014/2015 yang dikembangkan oleh Asri Musandi Waraulia dari IKIP PGRI Madiun (2015).

Materi ajar berperan penting dalam kegiatan pembelajaran. Pendidik menggunakan materi ajar untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi pembelajaran. Materi ajar disajikan oleh pendidik haruslah sesuai dengan kualifikasi kompetensi yang wajib dicapai oleh peserta didik. Materi ajar merupakan seperangkat materi yang digunakan oleh guru dalam proses kegiatan pembelajaran. Materi ajar yang digunakan telah disesuaikan dengan kebutuhan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik.

Trianto (2017:112) mengungkapkan bahwa materi ajar berisikan garis besar bab, kata-kata sains yang dapat dibaca pada uraian materi pelajaran, tujuan yang memuat tujuan yang hendak dicapai setelah mempelajari materi ajar, materi pelajaran berisi uraian materi yang harus dipelajari, bagan atau gambar yang mendukung ilustrasi pada materi, kegiatan percobaan menggunakan alat dan bahan sederhana dengan teknologi sederhana yang dapat dikerjakan oleh siswa, uji diri setiap submateri pokok, dan

masalah-masalah dalam kegiatan sehari-hari yang perlu didiskusikan.

Terdapat berbagai macam jenis dan kategori dalam materi ajar yang bisa digunakan oleh guru untuk kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik agar kompetensi tercapai dengan maksimal.

Dari beberapa jenis materi ajar yang telah dijelaskan, dalam penelitian ini mengembangkan materi ajar bahan cetak berbentuk buku. Dalam hal ini, buku yang dikembangkan ialah Buku Interaktif yang merupakan buku pendamping buku teks utama dalam kegiatan pembelajaran. Pemilihan Buku Interaktif dikarenakan masih jarang ditemui penggunaannya pada sekolah yang akan dituju pada penelitian ini, yaitu SMP Negeri 1 Balongbendo Sidoarjo.

Kelebihan utama dari Buku Interaktif ialah konsep yang disajikan mudah untuk dipahami, menghibur, dan sistematis. Buku Interaktif dapat meningkatkan peran peserta didik agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sifatnya yang interaktif membuat peserta didik ikut terlibat dalam proses membaca buku, sehingga peserta didik dapat menerima materi dari Buku Interaktif secara efektif. Peserta didik menjadi mudah untuk memahami materi serta mengambil nilai-nilai edukatif yang terkandung di dalamnya. Peserta didik tidak hanya membaca untuk kegiatan belajar saja namun di dalam buku disajikan materi yang disertai gambar-gambar, audio, video, serta soal latihan yang bervariasi sehingga peserta didik tidak akan cepat merasa bosan.

Selain itu, dipilihnya Buku Interaktif diharapkan mampu meningkatkan minat membaca buku serta mengurangi tingkat penggunaan multimedia atau teknologi berlebihan pada peserta didik yang membuat ketergantungan dan berdampak negatif. Tentu saja, dalam penggunaan Buku Interaktif masih memanfaatkan teknologi yakni berupa gawai untuk membantu peserta didik mengunduh materi yang berjenis audio dan video yang telah disediakan dalam bentuk barcode yang masih jarang ditemui dalam buku-buku pada umumnya.

Buku Interaktif memiliki beberapa kekurangan atau kelemahan diantaranya ialah waktu pengerjaannya yang cukup lama sebab materi yang disiapkan tidak hanya berupa teks dan gambar melainkan terdapat audio dan video yang harus disunting ulang berdasarkan kebutuhan materi atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, penggunaan fasilitas barcode pada buku mewajibkan pengguna buku interaktif agar memiliki koneksi jaringan internet yang mendukung untuk dapat mengunduh materi yang berbentuk audio dan video. Sehingga, sekolah yang tidak memiliki fasilitas jaringan internet gratis atau wifi mengharuskan peserta didik membeli data internet secara mandiri serta pengawasan

pendidik harus lebih ekstra agar peserta didik tidak menggunakan jaringan internet untuk hal yang lainnya.

Pembelajaran Teks Puisi

Puisi adalah karya seni sastra. Puisi merupakan salah satu bentuk karya sastra. Sebuah puisi terlahir dari pemikiran dan pernyataan seorang penyair. Namun, pernyataan penyair tidaklah semata-mata datang dengan sendirinya puisi dapat terlahir dari berbagai sudut, diantaranya dari pengalaman penyair, alam sekitar, lingkungan sosial, dan lainnya.

Pradopo (2014:7) mengemukakan puisi itu mengekspresikan pemikiran yang membangkitkan perasaan, yang merangsang imajinasi pancaindera dalam susunan yang berirama. Semua itu merupakan sesuatu yang penting, yang direkam dan diekspresikan, dinyatakan dengan menarik dan memberi kesan. Puisi itu merupakan rekaman dan interpretasi pengalaman manusia yang penting, digubah dalam wujud yang paling berkesan.

Menulis puisi adalah salah satu kegiatan kreatif yang dapat dilakukan oleh siapapun. Seorang penyair, dalam menulis puisi biasanya menjadikan pengalaman, pandangan, ide, dan keadaan sekitarnya sebagai sumber inspirasi. Menulis puisi merupakan kegiatan intelektual, yakni kegiatan yang menuntut seseorang harus benar-benar cerdas, menguasai bahasa, luas wawasannya, dan peka perasaannya.

Menulis puisi bermula dari proses kreatif, yakni mengimajinasikan atau mengembangkan fakta-fakta empirik yang kemudian diwujudkan dalam bentuk puisi. Kemudian, untuk menuangkannya menjadi sebuat puisi, kita harus terlebih dahulu memahami unsur-unsur pembangun puisi (Jabrohim dkk, 2003:32-33).

Puisi memiliki unsur di dalamnya yang terdiri dari elemen-elemen yang digunakan penyair dalam membangun atau menciptakan puisinya. Unsur-unsur puisi nantinya akan membentuk puisi menjadi karya sastra yang utuh. Adapun unsur-unsur yang membangun puisi ialah diksi, citraan (pengimajinasian), bunyi, dan pemajasan.

Diksi merupakan pilihan kata, atau kemampuan membedakan secara tepat nuansa-nuansa makna sesuai dengan gagasan yang ingin disampaikan, dan kemampuan untuk menemukan bentuk yang sesuai dengan situasi dan nilai rasa yang dimiliki kelompok masyarakat pendengar (Jabrohim, dkk. 2003:35).

Untuk memaksimalkan penggunaan diksi, seorang penyair harus memiliki banyak kosakata. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara banyak membaca buku yang dapat memudahkan penyair untuk lebih memperbanyak penguasaan kosakata.

Citraan ialah gambaran-gambaran angan dalam puisi yang ditimbulkan melalui kata-kata. Pradopo (2014:81) mengungkapkan dalam puisi, untuk memberi gambaran

yang jelas, untuk menimbulkan suasana yang khusus, untuk membuat (lebih) hidup gambaran dalam pikiran dan penginderaan dan juga untuk menarik perhatian, penyair juga menggunakan gambaran-gambaran angan (pikiran), di samping alat kepuhutan yang lain. gambaran-gambaran angan dalam sajak itu disebut citraan (imagery).

Ada beberapa jenis citraan, sesuai dengan indra yang menghasilkannya, yakni: citraan penglihatan (visual imagery), citraan pendengaran (auditory imagery), citraan rabaan (thermal imagery), citraan pencecapan (tactile imagery), citraan penciuman (olfactory imagery), dan citraan gerak (kinesthetic imagery).

Dalam puisi, bunyi memiliki sifat estetik. Bunyi merupakan salah satu unsur puisi yang bertujuan untuk mendapatkan keindahan dan tenaga ekspresif. Bunyi ini erat kaitannya dengan anasir-anasir musik, misalnya: lagu, melodi, irama, dan sebagainya. selain sebagai bentuk estetik, bunyi juga berperan penting untuk memperdalam ucapan, menimbulkan rasa, dan menimbulkan bayangan angan yang jelas, menimbulkan suasana yang khusus, dan sebagainya. Menurut Sayuti (2002:102) salah satu peran utama bunyi dalam puisi adalah agar puisi itu merdu jika didengar sebab pada hakikatnya puisi adalah untuk didengar.

Pemajasan merupakan istilah lain dari bahasa figuatif. Pemajasan (figuratif language, figures of thought) merupakan teknik pengungkapan bahasa, penggaya bahasaan, yang maknanya tidak menunjuk pada makna harafiah kata-kata yang mendukungnya, melainkan pada makna yang ditambahkan atau makna yang tersirat (Nurgiyantoro, 2014:215). Fungsi utama majas atau bahasa kias ialah memperindah puisi.

METODE

Penelitian ini berjenis pengembangan (research and development) karena penelitian bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk, yaitu Buku Interaktif Puisi melalui tahap-tahap tertentu sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Sugiyono (2010:407) yang mengemukakan bahwa penelitian pengembangan menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian Pengembangan ini menghasilkan buku interaktif pada pembelajaran teks puisi untuk siswa SMP kelas VIII.

Hasil pengembangan materi ajar ini akan diujicobakan dalam pembelajaran mata pelajaran teks puisi di SMPN 1 Balongbendo sehingga dihasilkan produk pembelajaran baru, dan hasilnya akan dianalisis menggunakan dua cara. Data dari tim validator, respons siswa, dan unjuk kerja siswa dianalisis melalui deskriptif kuantitatif dan hasil data dari observasi dan wawancara dianalisis melalui deskriptif kualitatif, sehingga data

diukur, dideskripsikan, dan dianalisis sesuai hasil penelitian.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yakni model pengembangan 4-D (define, design, develop, dan disseminate) atau diadaptasi menjadi model 4-P, yaitu Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan dan Penyebaran. Akan tetapi, penelitian ini hanya sampai pada tahap develop. Pada tahap pendefinisian akan menghasilkan perumusan tujuan pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan yakni analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, dan analisis konsep. Tahap perancangan dilakukan untuk menyiapkan prototipe atau rancangan produk buku interaktif teks puisi untuk kelas VIII SMP/Mts. Tahap ini terdiri dari dua langkah yakni, pemilihan format buku dan pendesainan buku. Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk berupa buku interaktif teks puisi yang telah melalui tahapan revisi berdasarkan masukan dari para ahli. Tahap ini meliputi tahap proses validasi, uji coba buku interaktif secara terbatas dan luas serta revisi.

Penelitian pengembangan ini dilakukan di SMPN 1 Balongbendo Sidoarjo dengan subjek penelitian peserta didik kelas VIII-D dan VIII-G. Produk buku interaktif dibagikan kepada 10 peserta didik kelas VIII-D pada saat uji coba terbatas dan dibagikan kepada 31 peserta didik kelas VIII-G SMPN 1 Balongbendo Sidoarjo pada saat uji coba luas.

Data penelitian ini idbedakan menjadi dua yakni berupa, 1) deskripsi produk yang dikembangkan, berupa Buku Interaktif teks puisi, 2) data mengenai kualitas buku interaktif yang mencakup data kevalidan yang berasal dari penilaian validator ahli, data keefektifan yang berasal dari hasil tes peserta didik dan observasi pendidik, serta data kepraktisan yang diperoleh dari hasil angket respons peserta didik.

Terdapat enam teknik pengumpulan data yang terkait proses pengembangan buku interaktif, yakni teknik angket kebutuhan peserta didik, teknik wawancara, teknik validasi, teknik observasi, teknik tes, dan teknik respons peserta didik. Teknik kebutuhan peserta didik dan teknik wawancara digunakan untuk melihat proses pengembangan Buku Interaktif. Teknik validasi digunakan untuk mengumpulkan data kevalidan Buku Interaktif. Teknik observasi dan teknik tes digunakan untuk melihat keefektifan Buku Interaktif. Teknik angket respons peserta didik digunakan untuk melihat kepraktisan Buku Interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejalan dengan rumusan masalah, hasil penelitian ini mencakup dua hal, yakni proses pengembangan dan kualitas Buku Interaktif. Proses pengembangan meliputi

tiga tahapan, yakni pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Kualitas materi ajar memiliki tiga komponen, yakni kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.

1. Proses Pengembangan Buku Interaktif Teks Puisi

Proses pengembangan Buku Interaktif dilakukan dalam tiga tahapan, yakni pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Berikut penjelasan tahapan-tahapan dalam penelitian ini.

1) Tahap Pendefinisian (*define*)

Tahapan pertama yang dilakukan dalam proses pengembangan adalah tahap pendefinisian. Berikut uraian hasil penelitian dalam tahapan pendefinisian.

a. Analisis Ujung Depan

Dalam tahapan ini, langkah pertama yang dilakukan ialah mengidentifikasi masalah dasar yang dijumpai dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia SMP Negeri 1 Balongbendo, yakni Mega Prayitna Putri, S.Pd, dapat diketahui bahwa dibutuhkan materi ajar atau buku penunjang dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam materi teks puisi.

Langkah yang kedua ialah, melakukan pengamatan terhadap kurikulum. Kurikulum yang digunakan saat ini ialah kurikulum 2013 revisi 2016. Sekolah yang dijadikan subjek penelitian ini telah menerapkan kurikulum tersebut. Kurikulum 2013 memiliki empat kompetensi inti yang harus dicapai peserta didik. Kompetensi inti tersebut dikembangkan lagi menjadi beberapa kompetensi dasar yang harus dicapai peserta didik.

b. Analisis Peserta Didik

Pada tahapan ini dilakukan analisis karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Data karakteristik peserta didik diperoleh dari hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia kelas VIII-C SMP Negeri 1 Balongbendo. Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik kelas VIII-C berjumlah 36 peserta didik. Apabila digolongkan berdasarkan jenis kelaminnya, terdapat 13 peserta didik laki-laki dan 23 peserta didik perempuan.

Rata-rata kompetensi pengetahuan dan keterampilan kelas VIII-C sudah cukup baik meskipun terdapat beberapa siswa yang masih mendapatkan nilai dibawah KKM. Dari hasil wawancara pendidik, peserta didik membutuhkan sumber belajar lain selain buku teks dari sekolah untuk menambah pengetahuan mereka.

Data kebutuhan peserta didik diperoleh dari hasil angket kebutuhan peserta didik yang telah dibagikan kepada peserta didik. Angket yang dibagikan memuat 12 poin pertanyaan yang berkaitan dengan kebutuhan peserta didik terhadap materi ajar Buku Interaktif. Hasil dari angket kebutuhan peserta didik digunakan sebagai acuan pengembangan Buku Interaktif teks puisi. Angket kebutuhan peserta didik dibagikan kepada 36 peserta didik kelas VIII-C SMP Negeri 1 Balongbendo.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan peserta didik yang telah diisi oleh peserta didik, diketahui bahwa skala kebutuhan peserta didik terhadap bahan ajar dalam bentuk Buku Interaktif terletak pada angka 66,2% yang menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan Buku Interaktif.

Berdasarkan hasil keseluruhan angket yang diperoleh, disusunlah Buku Interaktif teks puisi yang menarik, berwarna, terdapat banyak gambar, tidak terlalu banyak materi, terdapat fasilitas kode QR yang dapat menampilkan audio atau video untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi teks puisi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Hasil angket tersebut menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan Buku Interaktif teks puisi untuk menunjang pembelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Balongbendo.

c. Analisis Tugas

Tugas yang diberikan kepada peserta didik meliputi dua jenis tugas, yakni tugas individu dan diskusi kelompok. Tugas individu berbentuk pelatihan yang berisi soal-soal yang bertujuan untuk mengukur pengetahuan peserta didik terhadap materi teks puisi. Diskusi kelompok berbentuk pelatihan yang berisi soal-soal yang harus dikerjakan secara berkelompok yang bertujuan untuk mengukur keterampilan peserta didik dalam bekerja secara tim. Analisis tugas dilakukan dengan cara mengembangkan KI dan KD mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII SMP/MTs materi teks puisi.

d. Analisis Konsep

Konsep Buku Interaktif teks puisi kelas VIII terdiri dari dua bab. Pada setiap bab mengandung dua kompetensi dasar, yakni kompetensi dasar pengetahuan dan kompetensi dasar keterampilan. Sedangkan kompetensi dasar sikap religius dan kompetensi dasar sikap sosial telah dikaitkan ke dalam kompetensi dasar pengetahuan dan keterampilan. Setiap kompetensi dasar telah dikembangkan menjadi beberapa indikator pembelajaran.

e. Analisis Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran disusun berdasarkan indikator pada kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang tercantum dalam kurikulum 2013 revisi 2016. Tujuan pembelajaran disusun untuk mengetahui hasil yang akan dicapai oleh peserta didik dalam pembelajaran serta sebagai tolok ukur ketuntasan belajar peserta didik ketika menggunakan Buku Interaktif teks puisi.

2) Tahap Perancangan (*design*)

Tahapan perancangan merupakan tahap penyusunan materi pembelajaran dan penyusunan draf 1 Buku Interaktif. Dalam tahapan ini terdapat dua tahap yang harus dilakukan yakni pemilihan format Buku Interaktif

dan desain awal Buku Interaktif. Tahap perancangan diuraikan sebagai berikut.

a. Pemilihan Format Buku Interaktif

Buku Interaktif teks puisi disusun berdasarkan kriteria penyusunan buku teks oleh BSNP. Secara fisik, Buku Interaktif dicetak menggunakan kertas berukuran A4 (21 cm x 29,7 cm) sesuai dengan standar ISO. Buku Interaktif disusun untuk menyajikan materi teks puisi. Penyusunan materi teks puisi disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar kurikulum 2013 revisi 2016 yang berisi dua kompetensi dasar pengetahuan dan dua kompetensi dasar keterampilan.

Buku Interaktif teks puisi memiliki sistematika penyajian materi secara induktif, yakni peserta didik akan menemui target pembelajaran dan pelatihan di awal, sedangkan materi diletakkan pada bagian terakhir. Hal tersebut dilakukan untuk melatih kemampuan berfikir kritis peserta didik. Dalam Buku Interaktif disajikan pula kode QR berisikan audio atau video untuk peserta didik sebagai bahan penunjang materi agar lebih menarik untuk dibaca.

Teks puisi yang disajikan dalam Buku Interaktif memuat hal-hal positif sebagai upaya untuk membangun karakter peserta didik. Buku Interaktif disajikan dengan desain yang menarik, berwarna, memiliki banyak gambar, dan memiliki fasilitas kode QR untuk mengunduh audio dan video sebagai upaya agar menarik minat peserta didik.

b. Desain Awal Buku Interaktif

Buku Interaktif teks puisi mata pelajaran bahasa Indonesia ini dikembangkan dengan desain awal sebagai berikut. Materi ajar teks puisi berbentuk Buku Interaktif berjudul "Pengembaraan Misi Berpuisi". Judul tersebut diturunkan dari tema "Menyelesaikan Misi Berpuisi". Tema ini dipilih dengan tujuan mengajak peserta didik agar lebih tertarik untuk menyelesaikan tantangan belajar dalam Buku Interaktif.

Selain itu Buku Interaktif memiliki sub tema, yakni "Permai Berbahasa". Tema tersebut mengajak peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berbahasa yang indah dalam bentuk teks puisi. Buku Interaktif ini terdiri atas dua bab dengan tema yang berbeda. Bab 1 bertema "Aktif Berpuisi" dan Bab 2 bertema "Aksi Berpuisi". Kedua tema tersebut saling berkaitan dengan tujuan mengajak peserta didik agar lebih aktif dan memiliki respons yang baik dalam belajar teks puisi sesuai dengan jenis buku yakni Buku Interaktif.

Warna sampul Buku Interaktif yang dikembangkan merupakan perpaduan warna biru, ungu, dan putih. Pada bagian sampul depan berisi gambar seorang yang sedang membacakan puisi. Gambar tersebut dipilih karena mewakili materi ajar yang disajikan dalam buku, yakni teks puisi.

Setiap awal bab dalam Buku Interaktif yang dikembangkan terdapat peta konsep. Peta konsep bertujuan untuk mempermudah peserta didik mengetahui kegiatan apa saja yang akan mereka lakukan dalam pembelajaran. Peta konsep tersebut terdiri atas kompetensi dasar dan indikator pembelajaran yang harus dicapai peserta didik.

Buku Interaktif teks puisi disusun dengan sistematika materi secara induktif. Oleh karena itu, materi pembelajaran diletakkan pada bagian akhir. Dalam Buku Interaktif, materi diberikan judul "Pusat Informasi".

Buku Interaktif memiliki "Refleksi Diri" pada bagian akhir di setiap bab. Kegiatan "Refleksi Diri" harus diisi oleh peserta didik untuk mengetahui apa saja yang telah dipelajari serta kendala belajar yang dialami oleh peserta didik.

3) Tahap Pengembangan

Pada tahapan pengembangan dalam penelitian ini menghasilkan draf final buku interaktif yang layak dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh peserta didik. Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan pada tahapan ini, yakni validasi, uji coba (terbatas dan luas), serta revisi.

a. Validasi

Pada awal proses pengembangan buku interaktif, dibuat sebuah draf 1 yang kemudian divalidasi oleh validator ahli materi dan kegrafikan yakni dosen jurusan bahasa dan sastra Indonesia serta dosen jurusan desain grafis dan seni rupa. Hasil validasi draf 1 berupa penilaian mengenai buku interaktif, saran dan komentar dari validator. Hasil validasi tersebut digunakan sebagai bahan revisi agar buku interaktif lebih layak dan efektif digunakan.

b. Uji Coba (Terbatas dan Luas)

Setelah dilakukan proses validasi draf 1, dilanjutkan pada proses revisi terhadap draf 1. Hasil revisi draf 1 yang telah diperbaiki berdasarkan saran dan komentar dari validator ali disebut draf 2. Draft 2 kemudian diujicobakan secara terbatas kepada 10 peserta didik kelas VIII-D SMP Negeri 1 Balongbendo. Uji coba terbatas dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan pada tanggal 3 dan 4 April 2019. KD yang diujicobakan ketika uji coba terbatas ialah KD 3.7 dan 4.7.

Pada uji coba terbatas dihasilkan data berupa hasil belajar peserta didik dan respons peserta didik terhadap buku interaktif. Hasil uji coba terbatas dijadikan sebagai revisi untuk perbaikan buku interaktif agar lebih layak dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil revisi draf 2 disebut draf 3.

Uji coba luas dilakukan dengan menggunakan draf 3. Draft 3 diujicobakan secara luas kepada 31 peserta didik kelas VIII-G SMP Negeri 1 Balongbendo. Uji coba luas

dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan pada tanggal 10 dan 11 April 2019. KD yang diujicobakan ketika uji coba luas ialah KD 3.8 dan 4.8.

Uji coba luas dilakukan untuk mengetahui bagaimana keefektifan dan kepraktisan buku interaktif “Pengembaraan Misi Berpuisi”. Hasil dari uji coba luas berupa data nilai hasil belajar peserta didik untuk mengetahui tingkat keefektifan buku interaktif dan data respons peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisan buku interaktif.

Selain data tersebut, dalam uji coba luas juga menghasilkan data observasi pengamatan oleh guru terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan menggunakan buku interaktif “Pengembaraan Misi Berpuisi” untuk mengetahui tingkat keefektifan buku interaktif ketika digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Data hasil belajar peserta didik, data respons peserta didik, dan data hasil pengamatan akan dijadikan sebagai bahan perbaikan draf 3. Draft 3 yang telah direvisi disebut sebagai draf 4.

c. Revisi

Proses pengembangan buku interaktif mengalami tahap revisi sebanyak tiga kali. Revisi tahap pertama dilakukan setelah buku divalidasi oleh validator ahli, draft 1 buku interaktif direvisi menjadi draft 2. Revisi tahap kedua dilakukan setelah buku interaktif diujicobakan secara terbatas kepada 10 peserta didik SMP Negeri 1 Balongbendo, yang menghasilkan draft 3. Revisi tahap ketiga dilakukan setelah buku interaktif diujicobakan secara luas kepada 31 peserta didik SMP Negeri 1 Balongbendo, yang menghasilkan draft 4.

Ketiga tahapan revisi tersebut dilakukan dengan tujuan penyempurnaan buku interaktif yang dikembangkan agar lebih layak dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi teks puisi.

2. Kualitas Buku Interaktif

Kualitas Buku Interaktif ditentukan melalui tiga aspek, yakni kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Hasil ketiga aspek tersebut berupa angka-angka yang dinyatakan dalam bentuk persentase.

a. Kevalidan

Pada tahapan validasi, buku interaktif yang dikembangkan dinilai oleh dua validator ahli yang terdiri atas validator ahli materi oleh dosen jurusan bahasa dan sastra Indonesia, Drs. Jack Parmin, M.Hum. dan validator ahli kegrafikan oleh dosen jurusan seni rupa dan desain grafis, Dr. Dody Doerjanto, M.Sn. Validasi dilakukan pada tanggal 25 Maret- 8 April 2019. Berikut adalah hasil penilaian validasi buku interaktif yang dikembangkan.

Terdapat 10 indikator penilaian dalam aspek kelayakan isi, keseluruhan indikator mendapatkan skor 5.

Jumlah skor keseluruhan yang diperoleh adalah 50. Skor tersebut dibagi dengan skor maksimal (50) kemudian dikalikan 100%. Nilai yang diperoleh adalah 100%. Berdasarkan nilai yang diperoleh, kelayakan isi buku interaktif teks puisi dapat dinyatakan **sangat layak**.

Skor terendah yang diperoleh pada kelayakan penyajian adalah 4 dan skor tertinggi yang diperoleh adalah 5. Terdapat 8 indikator penilaian yang mendapatkan skor 5 dan terdapat 2 indikator penilaian yang mendapatkan skor 4. Jumlah skor keseluruhan yang diperoleh adalah 48. Skor tersebut dibagi dengan skor maksimal (50) kemudian dikalikan 100%. Nilai yang diperoleh adalah 96%. Berdasarkan nilai yang diperoleh, kelayakan penyajian buku interaktif teks puisi dapat dinyatakan **sangat layak**.

Skor terendah yang diperoleh pada kelayakan penyajian adalah 4 dan skor tertinggi yang diperoleh adalah 5. Terdapat 9 indikator penilaian yang mendapatkan skor 5 dan terdapat 1 indikator penilaian yang mendapatkan skor 4. Jumlah skor keseluruhan yang diperoleh adalah 49. Skor tersebut dibagi dengan skor maksimal (50) kemudian dikalikan 100%. Nilai yang diperoleh adalah 98%. Berdasarkan nilai yang diperoleh, kelayakan kebahasaan buku interaktif teks puisi dapat dinyatakan **sangat layak**.

Skor terendah yang diperoleh pada kelayakan kegrafikan adalah 4 dan skor tertinggi yang diperoleh adalah 5. Terdapat 12 indikator penilaian yang mendapatkan skor 5 dan terdapat 4 indikator penilaian yang mendapatkan skor 4. Jumlah skor keseluruhan yang diperoleh adalah 76. Skor tersebut dibagi dengan skor maksimal (80) kemudian dikalikan 100%. Nilai yang diperoleh adalah 95%. Berdasarkan nilai yang diperoleh, kelayakan kegrafikan buku interaktif teks puisi dapat dinyatakan **sangat layak**.

b. Keefektifan

Keefektifan buku interaktif dapat diketahui dari hasil belajar peserta didik dan hasil observasi kegiatan pembelajaran. Data hasil belajar peserta didik didapatkan dari uji coba terbatas dan uji coba luas. Hasil observasi kegiatan pembelajaran didapatkan dari pengamatan oleh guru pada saat uji coba terbatas dan uji coba luas.

1. Keefektifan Buku Interaktif berdasarkan hasil belajar peserta didik

a. Hasil belajar peserta didik pada saat uji coba terbatas

Penggunaan buku interaktif dalam kegiatan pembelajaran diterapkan selama dua kali pertemuan pada saat uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilaksanakan oleh 10 peserta didik kelas VIII-D SMP Negeri 1 Balongbendo. Buku interaktif yang digunakan pada saat uji coba terbatas merupakan buku interaktif draft 2 hasil revisi dari validator ahli. KD yang diajarkan dalam uji

coba terbatas menggunakan buku interaktif “Pengembaraan Misi Berpuisi” ialah KD 3.7, KD 4.7, KD 3.8, dan KD 4.8.

Hasil belajar peserta didik pada saat uji coba terbatas tidak ditemui nilai peserta didik yang berada di bawah KKM yaitu 70. Berdasarkan analisis perhitungan rata-rata nilai peserta didik, hasil belajar seluruh peserta didik dinyatakan tuntas. Hal tersebut terlihat pada perhitungan nilai rata-rata peserta didik yang berada di angka 83.5. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa buku interaktif “Pengembaraan Misi Berpuisi” memiliki tingkat keefektifan dengan kategori **efektif**.

b. Hasil belajar peserta didik pada saat uji coba luas

Penggunaan buku interaktif dalam kegiatan pembelajaran diterapkan selama dua kali pertemuan pada saat uji coba luas. Uji coba luas dilaksanakan oleh 31 peserta didik kelas VIII-G SMP Negeri 1 Balongbendo. Buku interaktif yang digunakan pada saat uji coba luas merupakan buku interaktif draf 3 hasil revisi dari uji coba luas. KD yang diajarkan dalam uji coba luas menggunakan buku interaktif “Pengembaraan Misi Berpuisi” ialah KD 3.7, KD 4.7, KD 3.8, dan KD 4.8.

Hasil belajar peserta didik pada saat uji coba terbatas tidak ditemui nilai peserta didik yang berada di bawah KKM yaitu 70. Berdasarkan analisis perhitungan rata-rata nilai peserta didik, hasil belajar seluruh peserta didik dinyatakan tuntas. Hal tersebut terlihat pada perhitungan nilai rata-rata peserta didik yang berada di angka 84.5. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa buku interaktif “Pengembaraan Misi Berpuisi” memiliki tingkat keefektifan dengan kategori **efektif**.

2. Keefektifan proses pembelajaran menggunakan buku interaktif berdasarkan hasil observasi

Keefektifan proses pembelajaran menggunakan buku interaktif diukur melalui hasil observasi yang telah dilaksanakan oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia SMP Negeri 1 Balongbendo, yakni Mega Prayitna Putri, S.Pd. Observasi dilakukan dengan menggunakan instrumen lembar observasi yang telah disediakan.

Dari hasil perhitungan tabel, dapat diketahui jumlah skor hasil observasi guru dalam pembelajaran menggunakan buku interaktif pada uji coba terbatas yaitu 42. Skor yang didapat kemudian dibagi dengan jumlah skor maksimal (50) dan dikalikan 100%. Hasil perhitungan yang diperoleh adalah 84%. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, proses pembelajaran menggunakan buku interaktif pada uji coba terbatas dapat dinyatakan **sangat efektif**.

Dari hasil perhitungan tabel, dapat diketahui jumlah skor hasil observasi guru dalam pembelajaran menggunakan buku interaktif pada uji coba luas yaitu 43. Skor yang didapat kemudian dibagi dengan jumlah skor maksimal (50) dan dikalikan 100%. Hasil perhitungan

yang diperoleh adalah 86%. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, proses pembelajaran menggunakan buku interaktif pada uji coba luas dapat dinyatakan **sangat efektif**.

3. Kepraktisan Buku Interaktif

Kepraktisan buku interaktif dapat diketahui dari hasil angket respons peserta didik yang dilakukan pada bagian akhir di setiap uji coba, yakni uji coba terbatas dan uji coba luas.

Berdasarkan penghitungan data tabel respons peserta didik pada uji coba terbatas dapat diketahui bahwa skor yang diperoleh dari hasil perhitungan adalah 608. Jumlah skor yang diperoleh dibagi dengan jumlah skor maksimal yaitu 750 dan dikalikan 100%. Dari hasil perhitungan tersebut muncullah angka 81,07%, sehingga dapat dinyatakan nilai kepraktisan buku interaktif “Pengembaraan Misi Berpuisi” berada pada kategori **sangat baik**.

Berdasarkan penghitungan data tabel respons peserta didik pada uji coba terbatas dapat diketahui bahwa skor yang diperoleh dari hasil perhitungan adalah 1945. Jumlah skor yang diperoleh dibagi dengan jumlah skor maksimal yaitu 2325 dan dikalikan 100%. Dari hasil perhitungan tersebut muncullah angka 83,65%, sehingga dapat dinyatakan nilai kepraktisan buku interaktif “Pengembaraan Misi Berpuisi” berada pada kategori **sangat baik**.

Buku Interaktif “Pengembaraan Misi Berpuisi” sebagai Pendukung Peserta Didik Kelas VIII SMP/MTs dalam Pembelajaran Teks Puisi

Berdasarkan masalah yang menjadi dasar penelitian ini ialah kebutuhan peserta didik akan materi ajar baru yang mendukung kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya teks puisi. Berdasarkan temuan masalah tersebut, maka dikembangkanlah materi ajar baru sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Buku interaktif disusun berdasarkan kompetensi dasar mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII kurikulum 2013 revisi, khususnya materi teks puisi. Dalam buku interaktif terdapat beberapa kegiatan yang berisi pelatihan-perlatihan pada setiap kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peserta didik. Untuk menunjang ketercapaian tersebut dibuatlah buku interaktif yang menarik dengan adanya ilustrasi, audio serta video yang terdapat pada kode QR untuk menarik minat dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi teks puisi.

Berkaitan dengan hal tersebut, dipilihnya teks puisi untuk materi buku interaktif karena dalam pembelajaran teks puisi, peserta didik diharuskan untuk memahami makna yang terkandung didalamnya dengan melihat unsur pembentuk puisi seperti nada dan irama. Pemahaman teks

puisi khususnya pada unsur pembentuk nada dan irama akan lebih mudah dipahami melalui audio ataupun video daripada hanya berpatokan pada teks.

Pendidik mengungkapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi teks puisi, pendidik dan peserta didik harus mencari referensi di internet untuk menambah materi teks puisi yang tidak terdapat dalam buku teks bahasa Indonesia yang mereka gunakan saat ini yakni pada bagian materi pembacaan teks puisi. Apabila kegiatan pembelajaran teks puisi menggunakan buku interaktif, maka peserta didik dan pendidik tidak perlu lagi mencari materi di internet melainkan bisa secara langsung mendapatkan materi contoh pembacaan puisi yang diunduh melalui kode QR yang telah disediakan dalam buku interaktif.

Kode QR sebagai Sarana Peserta Didik dalam Memahami Teks Puisi

Perancangan buku interaktif “Pengembaraan Misi Berpuisi” terdiri atas beberapa kegiatan. Pada kegiatan-kegiatan tersebut peserta didik harus menyelesaikan pelatihan-pelatihan sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai. Pada setiap pelatihan peserta didik akan menjumpai contoh teks puisi dan dapat mengunduh contoh pembacaan teks puisi dengan cara memindai kode QR yang telah disediakan.

Pada buku teks bahasa Indonesia yang saat ini digunakan oleh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Balongbendo dirasa kurang lengkap. Hal tersebut diungkapkan oleh pendidik dalam kegiatan wawancara yang mengatakan masih harus mencari materi tambahan di internet dalam kegiatan pembelajaran teks puisi. Penggunaan buku interaktif akan memudahkan pendidik dan peserta didik ketika akan mendiskusikan permasalahan dalam teks puisi disertai dengan contoh pembacaannya.

Kurikulum 2013 mengedepankan peran peserta didik yang lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Semangat belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan proses pembelajaran yang lebih menarik. Penggunaan media tambahan seperti audio dan video dalam buku interaktif mengajak peserta didik agar lebih aktif dalam belajar bahasa Indonesia khususnya pada materi teks puisi.

Dalam memahami teks sastra rentan sekali terjadi perbedaan penafsiran, begitu pula pada teks puisi. Dalam pembelajaran teks puisi, peserta didik diharuskan menganalisis unsur pembentuk puisi yang terdiri atas majas, irama, penggunaan kata-kata konotasi, kata-kata berlawanan, dan pengimajian puisi. Untuk memahami keseluruhan unsur tersebut peserta didik mengalami kesulitan apabila hanya dihadapkan pada contoh teks puisinya saja, hal tersebut berlaku khususnya untuk unsur

irama yang sukar diketahui apabila hanya membaca contoh teks puisi saja.

Kode QR dalam buku interaktif disediakan dalam pada bagian bawah teks puisi. Peserta didik dapat mengunduh audio dan video contoh pembacaan teks puisi menggunakan gawai. Tujuan digunakannya fasilitas kode QR tersebut ialah untuk memudahkan peserta didik dalam memahami teks puisi. Peserta didik akan memiliki pengalaman yang lebih pada saat proses memahami teks puisi dengan cara mendengarkan atau melihat contoh pembacaan teks puisi yang sedang dipelajari secara langsung.

Peserta Didik Terlibat Aktif dalam Kegiatan Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 1 Balongbendo, diketahui bahwa peserta didik cenderung kurang tertarik dengan pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan buku teks yang digunakan. Penyajian dan desain buku teks yang biasa digunakan dinilai kurang menarik. Sehingga peserta didik merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran.

Pada saat uji coba terbatas dan uji coba luas, peserta didik memberikan respons positif terhadap pembelajaran teks puisi menggunakan buku interaktif “Pengembaraan Misi Berpuisi”. Peserta didik ikut berperan aktif dalam seluruh kegiatan pembelajaran menggunakan buku interaktif. Peserta didik merasa antusias ketika kegiatan pembelajaran berlangsung dengan konsep belajar yang seakan-akan sedang berpetualang untuk mencapai tujuan pembelajaran materi teks puisi. Peserta didik yang sebelumnya merasa bosan dan enggan membaca buku teks, setelah menggunakan buku interaktif rasa ingin tahu mereka lebih tinggi karena adanya penggunaan media audio dan video dalam buku interaktif.

Pemilihan teks puisi sebagai materi ajar yang dikembangkan dalam bentuk buku interaktif memiliki kesamaan hasil dengan penelitian terdahulu yang relevan. “Pengembangan Buku Ajar Menulis Puisi Berbasis Karakter Cinta Tanah Air Siswa Kelas VIII SMPN 1 Mantingan Ngawi Tahun Pembelajaran 2014/2015” yang dikembangkan oleh Asri Musandi Waraulia dari IKIP PGRI Madiun (2015). Penelitian yang dilakukan oleh Asri (2015) menunjukkan bahwa hasil belajar bidang studi bahasa Indonesia kompetensi dasar menulis puisi dengan berbasis potensi diri dianggap berhasil dengan baik menurut pendesripsian modifikasi skala likert karena rata-rata nilai kelas terletak pada skala interval 61-80. Sama halnya dengan penelitian Asri (2015), penelitian pengembangan ini juga memilih teks puisi sebagai materi ajar yang dikembangkan. Penelitian ini juga menunjukkan

hasil “efektif” dari perhitungan rata-rata hasil belajar peserta didik.

Terdapat perbedaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian ini. Apabila penelitian terdahulu mengembangkan buku ajar menulis puisi berbasis karakter cinta tanah air, penelitian ini mengembangkan materi ajar dalam bentuk buku interaktif. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa teks puisi yang dipadukan dengan buku interaktif yang menggunakan konsep audio visual di dalamnya mampu meningkatkan minat dan antusias peserta didik. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa penelitian ini merupakan pelengkap bagi penelitian terdahulu karena telah menemukan fakta baru yang berbeda dari penelitian sebelumnya.

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan dua hal yakni mengenai proses pengembangan buku interaktif dan kualitas buku interaktif. Proses pengembangan penelitian ini mengembangkan produk berupa materi ajar teks puisi dalam bentuk buku interaktif “Pengembaraan Misi Berpuisi” untuk kelas VIII SMP Negeri 1 Balongbendo. Terdapat tiga tahapan untuk mengembangkan produk tersebut, yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), dan tahap pengembangan (*develop*). Tahapan-tahapan tersebut sesuai dengan model penelitian 4D oleh Thiagarajan. Namun, dalam penelitian ini tidak dilakukan tahapan penyebaran (*disseminate*) karena tidak memiliki kaitan secara langsung dengan bidang akademik.

Pada tahapan pendefinisian, terdapat lima langkah penelitian yang dilakukan, yakni analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Pada tahapan perancangan, terdapat dua langkah yang dilakukan, yakni pemilihan format buku interaktif dan desain awal buku interaktif. Sedangkan untuk tahapan pengembangan, terdapat 3 proses yang dilakukan, yakni validasi, uji coba, dan revisi.

Kevalidan materi ajar teks puisi dalam bentuk buku interaktif ditentukan melalui empat aspek, yakni kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan. Penilaian tersebut dinilai oleh dua validator ahli, yaitu penilai dari aspek kelayakan isi, penyajian, dan kebahasaan, serta penilai dari aspek kelayakan kegrafikan. Berdasarkan hasil penilaian validasi aspek isi, penyajian, dan kebahasaan, diperoleh hasil kevalidan materi ajar yang menunjukkan angka 98%. Sedangkan perolehan hasil validasi aspek kegrafikan menunjukkan angka 95%. Berdasarkan penilaian dari dua validator tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi ajar teks puisi dalam bentuk buku interaktif “Pengembaraan Misi Berpuisi” untuk

kelas VIII SMP Negeri 1 Balongbendo layak digunakan dengan kualifikasi **sangat layak**.

Keefektifan materi ajar teks puisi dalam bentuk buku interaktif “Pengembaraan Misi Berpuisi” untuk kelas VIII SMP Negeri 1 Balongbendo ditentukan oleh hasil belajar peserta didik dan hasil observasi guru. Berdasarkan hasil belajar peserta didik, keefektifan materi ajar pada saat uji coba terbatas menunjukkan angka 83,5, sedangkan saat uji coba luas menunjukkan angka 84,5. Berdasarkan hasil belajar peserta didik, dapat disimpulkan bahwa materi ajar teks puisi dalam bentuk buku interaktif “Pengembaraan Misi Berpuisi” untuk kelas VIII SMP Negeri 1 Balongbendo layak digunakan dengan kualifikasi “efektif”. Berdasarkan hasil observasi guru, keefektifan materi ajar pada saat uji coba terbatas menunjukkan angka 84%, sedangkan saat uji coba luas menunjukkan angka 86%. Berdasarkan hasil observasi guru, dapat disimpulkan bahwa materi ajar teks puisi dalam bentuk buku interaktif “Pengembaraan Misi Berpuisi” untuk kelas VIII SMP Negeri 1 Balongbendo layak digunakan dengan kualifikasi “sangat efektif”.

Kepraktisan materi ajar teks puisi dalam bentuk buku interaktif “Pengembaraan Misi Berpuisi” untuk kelas VIII SMP Negeri 1 Balongbendo ditentukan oleh hasil angket respons peserta didik. Berdasarkan hasil respons peserta didik, diperoleh hasil kepraktisan materi ajar saat uji coba terbatas 81,07%, sedangkan pada saat uji coba luas diperoleh hasil 83,5%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa materi ajar teks puisi dalam bentuk buku interaktif “Pengembaraan Misi Berpuisi” untuk kelas VIII SMP Negeri 1 Balongbendo layak digunakan dengan kualifikasi “sangat baik”.

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat saran yang ditujukan untuk tiga pihak sebagai berikut. Saran bagi pendidik, diharapkan agar pendidik dapat memberikan dan menyampaikan materi ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Saran bagi peserta didik, peserta didik diharapkan agar mempelajari dan menyelesaikan setiap pelatihan yang ada dalam buku interaktif dengan baik untuk ketuntasan tujuan belajar bahasa Indonesia khususnya materi teks puisi. Saran bagi peneliti lain, diharapkan agar peneliti lain mengidentifikasi kembali kekurangan-kekurangan yang ada pada penelitian ini sehingga dapat dilakukan penelitian yang selanjutnya dengan hasil yang lebih sempurna untuk meningkatkan kualitas buku interaktif serta dapat memperkaya khazanah keilmuan.

DAFTAR RUJUKAN

Arikunto, Suharsimi. 2005. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Asyhar, H. Rayandra. 2011. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Jabrohim, dkk. 2003. Cara Menulis Kreatif. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kosasih, E. 2017. Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP/Mts. Jakarta: Kemendikbud.
- Mahsun. 2014. Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Marahimin, Ismail. 2001. Menulis Secara Populer. Jakarta: PT Dunia Pustaka Jaya.
- Mujiyanto, Yant dan Amir Fuady. 2010. Sejarah Sastra Indonesia (Prosa dan Puisi). Surakarta: UNS Press.
- Muslich, Masnur. 2010. Text Book Writing: Dasar-Dasar Pemahaman, Penelitian, dan Pemakaian Buku Teks. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2014. Stilistika. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Octavia, Rosyidah Umami, dkk. 2016. Pengembangan Buku Teks Kelas V Sekolah Dasar Berbasis Temati dengan Model Multiple Games. Jurnal Review Pendidikan Dasar Vol 2, Nmr. 2, Mei 2016.
- Permendikbud Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2016 tentang Buku yang Digunakan oleh Satuan Pendidikan.
- Permendikbud Republik Indonesia Nomor 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Pradopo, Rachmat Djoko. 2014. Pengkajian Puisi. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Prastowo, Andi. 2015. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Jogjakarta: Diva Press.
- Riduan. 2011. Dasar-Dasar Statistika. Bandung: Alfabeta.
- Sayuti, Suminto A. 2002. Berkenalan dengan Puisi. Yogyakarta: Gama Media.
- Sudijono. 2010. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2017. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Waraulia, Asri Musandi. 2016. Pengembangan Buku Ajar Menulis Puisi Berbasis Karakter Cinta Tanah Air Siswa Kelas VIII SMPN 1 Mantingan Ngawi Tahun Pembelajaran 2014/2015. Jurnal Proceeding International Seminar FoE (Faculty of Education) Vol 1, Mei 2016.
- Wellek, Rene dan Austin warren. 2014. Teori Kesustraan. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Widyanita, Budiono dan Pratiwi. 2012. Pengembangan Media E-Book Interaktif pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Organ Tumbuhan. Ejournal Unesa, Vol. I, No. 3, hal 45-50.