

# **PENGEMBANGAN BUKU TEKA-TEKI PUISI “TETESI” SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS PUISI PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 NGORO JOMBANG**

**Zahra Kurnia Nur Fitriasti**

Jurusan S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, zahrafitriasti16020074045@mhs.unesa.ac.id

**Dr. Diding Wahyudin Rohaedi, M.Hum.**

Dosen Jurusan S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

## **Abstrak**

Penelitian ini mengedepankan keterampilan berbahasa siswa, salah satunya adalah keterampilan menulis siswa. Keterampilan menulis tidak lepas dari proses pembelajaran di sekolah. Sebagai suatu keterampilan, menulis disajikan dengan proses belajar dan berlatih terutama dalam pembelajaran materi teks puisi. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran menulis puisi yaitu Buku Teka-Teki Puisi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ngoro Jombang. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya penggunaan media pembelajaran bagi siswa yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Selain itu, kurangnya penelitian pembelajaran tentang bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks puisi dengan menggunakan media buku teka-teki. Hasil penelitian pengembangan media Buku Teka-Teki Puisi berupa tiga aspek penunjang kelayakan media, meliputi kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan “Sangat baik/Sangat layak” untuk digunakan berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, pengamatan guru, dan siswa. Hasil validasi media menunjukkan “Sangat Valid” dengan persentase 81% , dari aspek kualitas media menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 90%, sedangkan dari aspek kualitas materi adalah 72%. Dalam hal kepraktisan, media ini menunjukkan kriteria “Sangat Baik” dengan persentase 86,45% berdasarkan analisis hasil respon siswa. Dan dalam hal keefektifan media ini juga menunjukkan kriteria “Sangat Baik” berdasarkan hasil rata-rata belajar siswa 93,75%, pengamatan pendidik “Sangat Baik” dengan persentase 89%, dan aktivitas siswa menunjukkan persentase 86%. Produk media ini secara ilmiah terbukti dapat diterima dan diterapkan dalam pembelajaran materi teks puisi.

**Kata Kunci:** pengembangan, media buku teka-teki puisi, dan puisi.

## **Abstract**

This research prioritizes students' language skills, one of which is students' writing skills. Writing skills can not be separated from the learning process at school. As a skill, writing is presented with the process of learning and practicing, especially in learning poetry text material. This research has the aim to develop and test the feasibility of poetry writing learning media, namely Poetry Puzzles in VIII grade students of SMP Negeri 1 Ngoro Jombang. This research is motivated by the importance of the use of instructional media for students who can improve the quality of learning in schools. In addition, the lack of learning research about Indonesian, especially in poetry text material using the puzzle book media. The results of the research development of the Poetry Puzzles Book media in the form of three aspects of supporting the feasibility of the media, including validity, practicality and effectiveness. The results showed that the learning media developed were stated as "Very good / Very feasible" to be used based on the validation of material experts, media experts, teacher observations, and students. The results of media validation show "Very Valid" with a percentage of 81%, from the aspect of media quality shows the level of eligibility of 90%, while from the aspect of material quality is 72%. In terms of practicality, this media shows the criteria of "Very Good" with a percentage of 86.45% based on an analysis of the results of student responses. And in terms of the effectiveness of this media also shows the criteria of "Very Good" based on the average student learning outcomes of 93.75%, observations of educators "Very Good" with a percentage of 89%, and student activity shows a percentage of 86%. This media product is scientifically proven to be accepted and applied in learning poetry text material.

**Keywords:** development, poetry puzzles media and poetry.

## PENDAHULUAN

Menulis merupakan suatu keterampilan yang tidak lepas dari proses pembelajaran di sekolah. Silabus mata pelajaran Bahasa Indonesia memuat empat keterampilan berbahasa yang diperlukan oleh siswa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Salah satu keterampilan yang sangat diperlukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah keterampilan menulis. Dengan menulis, kemampuan dari keempat keterampilan berbahasa dapat terpenuhi. Seseorang yang terampil menulis seyogyanya kan terampil dan penuh dengan kreativitas.

Sebagai suatu keterampilan, menulis harus dilakukan berdasarkan proses belajar dan berlatih. Semakin sering belajar dan melatih diri untuk menulis, tentu akan semakin cepat terampil dalam menulis. Siswa yang telah terbiasa menuliskan berbagai ide, gagasan, pendapat, atau perasaannya, maka ia tidak akan mengalami kesulitan saat harus menulis. Sebaliknya, apabila siswa tidak terbiasa menulis atau bahkan sama sekali tidak pernah membuat sebuah karya tulis/puisi, tentunya siswa tersebut akan mengalami banyak kesulitan saat diminta menuliskan sebuah karya tulis/puisi. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu pembelajaran menulis yang efektif. Sedangkan dalam mencapai pembelajaran yang efektif dibutuhkan suatu cara yang menitikberatkan pada proses yang dapat menghasilkan suatu tulisan. Dalam hal ini, siswa dapat berkreasi melalui tulisannya dan guru tidak hanya mengevaluasi hasil akhir tulisan siswa, namun juga membimbing siswa agar dapat menghasilkan suatu karya tulis/puisi.

Selain pembelajaran bahasa, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, juga memuat pembelajaran sastra. Menurut Sumardjo & Saini (1997: 3-4) mengemukakan bahwa sastra adalah ungkapan pribadi manusia yang berupa pengalaman, pemikiran, perasaan, ide, semangat, keyakinan dalam suatu bentuk gambaran konkret yang membangkitkan pesona dengan alat bahasa. Artinya, sastra memiliki unsur-unsur berupa pikiran, pengalaman, ide, perasaan, ekspresi atau ungkapan yang tidak lepas dari unsur-unsur bentuk kebahasaan yang kemudian dapat menjadi kesatuan struktur karya sastra yang indah. Contoh pembelajaran sastra di antaranya adalah prosa fiksi dan puisi. Prosa fiksi seperti novel, cerpen, cerita rakyat dan puisi seperti puisi lama (pantun), puisi modern, dan syair. Salah satu pembelajaran menulis karya sastra dalam pelajaran Bahasa Indonesia adalah menulis puisi. Materi teks puisi sangat erat kaitannya dengan keterampilan menulis.

Dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan mampu membuat pembelajaran menjadi

nyaman dan penuh kreatifitas. Pada kurikulum 2013, mengharuskan guru untuk dapat meningkatkan kreatifitasnya dalam memodifikasi proses pembelajaran agar bisa menyenangkan dan dapat berkesan bagi siswa. Pelajaran Bahasa Indonesia pada kenyataannya masih dianggap sebagai pelajaran yang membosankan. Khususnya dalam pembelajaran materi teks puisi. Hal tersebut diakibatkan karena pembelajaran dianggap tidak efektif dan kurang adanya inovasi. Selain itu, adanya sikap dan perilaku guru terhadap kegiatan pembelajaran yang monoton dan kurang menarik yang membuat rendahnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari materi teks puisi.

Untuk mengatasi faktor tersebut, diperlukan adanya media pembelajaran yang menarik yang mampu membangkitkan kembali semangat siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai, dengan adanya media pembelajaran, siswa akan lebih tertarik selama proses menggunakan media pembelajaran sekaligus dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam tantangan yang diberikan (Arsyad, 2013:28).

Produk yang dihasilkan adalah sebuah buku yang terinspirasi dari permainan TTS (Teka-Teki Silang) yang merupakan permainan berbentuk buku yang hingga kini masih diminati. TTS banyak diminati karena permainan ini menyenangkan dan mengasah otak. Media pembelajaran ini diberi nama Buku "Tetesi" (Buku Teka-Teki Puisi). Buku Tetesi tidak hanya berbentuk teka teki silang yang berupa kotak-kotak kosong mendatar atau menurun, akan tetapi ada bermacam ragam cara menjawab permainan teka-teki, seperti bermain tebak arti jenis puisi, tebak makna puisi, identifikasi unsur-unsur puisi, tebak majas, dan teka-teki silang puisi, dan diakhiri dengan uji kompetensi menulis sebuah puisi dengan cara memilih gambar dalam menentukan temanya. Ukuran buku berbentuk menyerupai buku novel atau komik yang dijilid spiral menggunakan kertas *art paper*, dengan ukuran kertas A5 (14,8 x 21 cm). Bentuknya tidaklah terlalu besar, tidak terlalu tebal, dan tidak terlalu panjang, sehingga akan menjadi media yang praktis dan mudah dibawa atau dipindahkan. Selain itu, media ini sangat ramah anak, tidak menyakit, atau membahayakan, karena berbentuk buku yang pada umumnya buku adalah sebagai pendamping siswa.

Media ini mampu meningkatkan kreativitas dan daya imajinasi siswa. Selain itu, siswa akan lebih tertantang untuk menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru. Pada umumnya siswa sering menjawab soal-soal yang diberikan hanya melalui model uji kompetensi berupa soal pilihan ganda dan soal uraian saja. Dengan adanya media ini, dapat mengatasi kejenuhan yang selama ini dialami oleh siswa.

Buku Teka-Teki Puisi bertujuan untuk mempermudah siswa dalam mempelajari teks puisi. Selain itu juga dapat membantu siswa dalam menuangkan ide, gagasan dan perasaan mereka pada sebuah puisi. Alasan menggunakan media tersebut dikarenakan masih minimnya penelitian pembelajaran tentang bahasa Indonesia khususnya pada materi teks puisi yang menggunakan media Buku TTS. Oleh karena itu, dibuat sebuah alternatif media pembelajaran teks puisi berupa Buku Teka-Teki Puisi.

Dari beberapa yang telah dipaparkan, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang berupa Buku TTS yang dimodifikasi sedemikian rupa untuk pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas VIII. Media yang akan dikembangkan diharapkan dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan kesenangan pada kegiatan menulis puisi dan dapat pula meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari materi puisi. Dengan demikian dari pernyataan-pernyataan di atas dapat dirumsukan judul penelitian yaitu "*Pengembangan Buku Teka-Teki Puisi "Tetesi" sebagai Alternatif Pembelajaran Menulis Puisi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Ngoro Jombang*".

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan milik Sugiyono. Sugiyono meyakini bahwa model pengembangan ini mampu menghasilkan produk tertentu untuk meningkatkan kualitas di bidang administrasi, pendidikan bahkan sosial lainnya yang selama ini masih rendah.

Menurut Sugiyono (2017:407) penelitian *R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Borg dan Gall (1983) juga menjelaskan bahwa penelitian pengembangan sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan. Selain itu, Seel & Richey juga memberikan pengertian pengembangan sebagai suatu proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik (Tegeh,dkk, 2014). Tujuan dari penelitian dan pengembangan adalah untuk menghasilkan produk-produk baru yang dapat diuji keefektifannya untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Menurut Sugiono (2017:408) terdapat 10 langkah-langkah penelitian dan pengembangan media yang tersusun secara terperinci dan sistematis, yaitu 1) menganalisis potensi dan masalah yang ada pada siswa, 2) mengumpulkan informasi/data, 3) mendesain produk, baik itu dari rancangan, alat dan bahan, serta prosedur atau cara kerjanya, 4) validasi produk yang dapat

dilakukan dengan cara menghadirkan pakar atau tenaga ahli, 5) melakukan revisi/perbaikan desain, 6) uji coba produk, 7) melakukan revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) melakukan perbaikan produk, 10) produksi masal. Namun pada penelitian ini hanya dilakukan sampai pada langkah ke tujuh, hanya sampai pada langkah melakukan revisi produk yang terakhir.

Teknik yang digunakan untuk penelitian ini ada empat macam, yaitu teknik angket, teknik observasi, teknik validasi dan teknik tes.

- a) *Teknik observasi*, digunakan untuk mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan dan terjun langsung ke tempat penelitian. Teknik observasi dilakukan dengan mengobservasi keadaan lapangan. Observasi adalah kegiatan yang dilakukan manusia dengan memanfaatkan seluruh indera manusia untuk mengamati suatu objek (Arikunto,2013:199). Observasi dilakukan dengan mengamati situasi di lapangan sebagai tempat untuk dikembangkannya media Buku Teka-Teki Puisi. Selain itu peneliti juga melibatkan guru bahasa Indonesia kelas VIII SMPN 1 Ngoro sebagai observer/pengamat. Tugas pengamat adalah mengamati aktivitas di dalam kelas selama proses pembelajaran materi teks puisi dengan menggunakan media Buku Teka-Teki Puisi berlangsung. Observer memberikan nilai pada lembar observasi berdasarkan hasil pengamatan dengan tujuan mendapatkan data tentang situasi kelas pada saat pembelajaran.
- b) *Teknik angket*, digunakan untuk mengumpulkan data yang melibatkan siswa. Sebagai penguat hasil pengamatan, angket kebutuhan siswa disebarkan kepada siswa guna memperoleh data kebutuhan siswa sebagai bahan rancangan untuk menciptakan media. Selain itu, angket juga disebarkan setelah siswa menggunakan media. Hal tersebut untuk mengetahui kualitas media Buku Teka-Teki Puisi yang telah diujicobakan. Teknik ini menggunakan lembar angket/kuisisioner yang berisikan beberapa butir pertanyaan yang harus dijawab oleh responden media Buku Teka-Teki Puisi.
- c) *Teknik validasi*, teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data kevalidan media. Teknik validasi menggunakan lembar validasi yang merupakan lembaran berisikan ukuran yang digunakan untuk menentukan kevalidan sebuah media (Arikunto,2010:211). Dalam teknik validasi melibatkan dua validator, yakni terdapat validator ahli media dan validator ahli materi. Lembar validator media digunakan untuk

mengukur tingkat kevalidan produk media. Sedangkan lembar validator materi digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan materi teks puisi yang terdapat dalam media Buku Teka-Teki Puisi.

- d) *Teknik tes*, untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa dalam pembelajaran. Teknik ini menggunakan lembar tes yang berisikan soal-soal yang disusun oleh guru untuk mengetahui kemampuan siswa dalam materi teks puisi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media Buku Teka-Teki Puisi ini telah dipaparkan sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan proses pengembangan media dan mendeskripsikan kelayakan media Buku Teka Teki Puisi yang valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran materi teks puisi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ngoro Jombang.

### a. Proses Pengembangan Media

Media Buku Tetsi memiliki beberapa tahapan yang dilakukan sebagai penunjang pelaksanaan proses pengembangannya, antara lain yaitu dimulai dengan Identifikasi potensi dan masalah, proses pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba pemakaian, revisi produk, sebagai pemantaban produk yang dihasilkan.

#### 1. Identifikasi dan Potensi Masalah

Langkah awal dalam proses pengembangan media diawali dengan kegiatan observasi di tempat yang akan diteliti, yaitu SMP Negeri 1 Ngoro. Langkah ini dilakukan guna dapat mengidentifikasi potensi dan masalah yang terdapat di sekolah tersebut. Proses pengembangan yang dilakukan pertama adalah mengidentifikasi objek yang akan digunakan, yaitu siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Ngoro sebagai objek yang tepat dalam penelitian ini. Selain itu, dilakukan wawancara bersama guru mata pelajaran Bahasa Indonesia guna menggali informasi untuk menentukan kelas mana yang akan digunakan menjadi objek penelitian Bersama guru, peneliti mengidentifikasi apakah ada potensi yang dimiliki atau permasalahan yang dialami oleh siswa terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks puisi. Setelah menemukan kelas yang tepat sebagai objek penelitian, peneliti mulai merancang desain produk media pembelajaran Buku Teka-Teki Puisi. Sebagai kelas terpilih, kelas VIII A merupakan kelas yang tepat sebagai objek penelitian.

#### 2. Analisis Pengumpulan Data

Hasil identifikasi kebutuhan siswa dilakukan dengan menyebarkan angket berupa lembar kebutuhan siswa yang memiliki tujuan untuk memperoleh data

kebutuhan siswa sebagai bahan rancangan pembuatan media Buku Teka-Teki Puisi. Saat pembelajaran Bahasa Indonesia, guru masih sering menggunakan media pembelajaran, 18 siswa memilih sering dan 14 memilih cukup sering menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang sering digunakan oleh siswa adalah pada laptop, *lcd proyektor*, novel, buku paket, internet, dan terdapat salah seorang siswa menuliskan KBBI(Kamus Besar Bahasa Indonesia) sebagai media pembelajarannya. Tujuh siswa merasa sangat senang, 22 siswa merasa senang dan selebihnya cukup senang menggunakan media pada saat pembelajaran di kelas. Semua siswa merasa akan termotivasi jika menggunakan media dalam pembelajaran. Bagi 9 siswa merasa bahwa pembelajaran materi teks puisi cukup menyenangkan dan selebihnya senang dengan materi teks puisi. Hasil angket membuktikan bahwa keseluruhan siswa menjawab tidak pernah menggunakan media Buku Teka-Teki Puisi (Tetsi) pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia.

#### 3. Desain Produk

- a). Proses pertama dalam pembuatan media Buku Teka-Teki Puisi adalah mendesain rancangan produk yang diawali dengan pemilihan materi yang disesuaikan dengan kompetensi yang dicapai siswa. Perumusan butir-butir materi yang dimuat dalam media disesuaikan dengan Kompetensi Dasar(KD) dan indikator pencapaian kompetensi. Berikut rincian KD, indikator dan tujuan pembelajaran teks puisi dengan menggunakan media Buku Teka-Teki Puisi. Setelah melakukan pemilihan materi yang disesuaikan dengan Kompetensi Dasar, tahap berikutnya adalah menyusun butir-butir materi. Butir-butir materi yang disusun adalah seputar materi teks puisi. Penyusunan butir-butir materi bertujuan agar dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

- b). Proses berikutnya adalah perancangan produk dalam bentuk desain media untuk menjadi media yang diinginkan. Pembuatan produk media ini meliputi tiga tahap, yaitu tahap praproduksi, produksi dan pasca produksi.

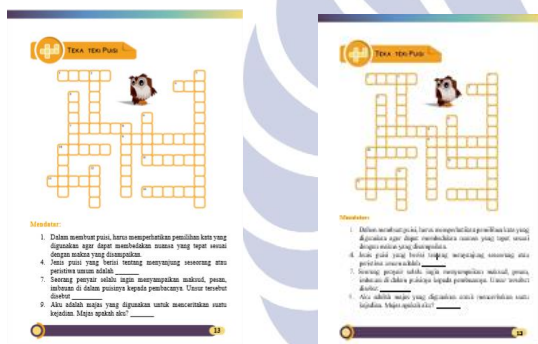
#### 4. Validasi Desain

Produk media yang telah dikembangkan, divalidasi oleh dua validator ahli, yakni validator ahli media dan validator ahli materi. Selain menilai kelayakan media, pada proses ini juga akan mendapat saran dan masukan untuk perbaikan. Terdapat validator dari media Buku Teka-Teki Puisi ini, yaitu Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn, M.Ds. dosen jurusan Desain Grafis sebagai ahli media dan Rahmi Rahmayati, S.Pd, M.Pd. dosen jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia sebagai ahli materi.

## 5. Revisi Desain

Pada langkah ini, dilakukan perbaikan desain media. Setelah melakukan validasi, akan diperoleh komentar dan saran untuk memperbaiki media. Berdasarkan hasil validasi, media Buku Teka-Teki Puisi sudah terlihat baik dan tidak banyak mendapatkan revisi, namun masih ada yang harus diperbaiki, yaitu pada penggunaan kertas untuk isi. Penggunaan kertas yang semula menggunakan kertas *art paper* menjadi kertas *HVS 100* gram sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator ahli media. Hal itu dikarenakan kertas *art paper* tidak untuk ditulisi menggunakan bulpoin atau pensil.

Selain itu, terdapat perbaikan pada kotak-kotak kosong mendarat yang jumlah kotaknya tidak sesuai dengan jumlah huruf jawaban, yaitu terdapat pada soal nomor 14 mendarat. Nomor 14 memiliki jawaban dengan kata *majas*, sehingga terdapat lima huruf. Perbaikannya yaitu mengubah kotak-kotak nomor 14 mendarat yang semula berjumlah enam kotak, menjadi lima kotak.



Gambar 1 Sebelum revisi

Gambar 2 Sesudah revisi

Selain itu, terdapat pula perbaikan pada media Buku Tetsi yaitu menambahkan halaman kata pengantar sebagai halaman penjelasan sekilas tentang Buku Teka-Teki Puisi.



Gambar 3 Penambahan halaman pengantar setelah daftar isi.

## 6. Uji Coba Pemakaian

Media yang telah dilakukan beberapa penyempurnaan, selanjutnya akan dilakukan uji coba produk pada objek penelitian, yaitu siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Ngoro Jombang. Setelah melakukan uji coba pertama pada kelompok kecil, maka uji coba kedua dilakukan pada kelompok besar. Implementasi uji coba produk dilaksanakan pada tanggal 7 Maret dan 11 Maret 2020 di kelas VIII A saat jam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada langkah uji coba ini media Buku Teka-Teki Puisi dikembangkan dalam proses pembelajaran materi teks puisi. Berikut merupakan detail waktu pelaksanaan tahap uji coba. Uji coba produk yang kedua menghasilkan penjelasan tentang aktivitas pendidik dan siswa, respon siswa dan hasil belajar siswa dalam menggunakan media Buku Teka-Teki Puisi. Dengan adanya uji coba pemakaian produk, sehingga dapat diketahui bahwa media ini layak digunakan oleh siswa dalam pembelajaran materi teks puisi.

## 7. Revisi Produk

Pada langkah ini dilakukan perbaikan produk keseluruhan. Setelah media diujicobakan, masih harus dilakukan pengecekan kembali, apakah dalam proses pembelajaran ditemukan kekurangan atau kendala ataukah tidak. Sama halnya dengan revisi desain, media harus divalidasi sebagai langkah untuk dapat memperoleh kesempurnaan media. Komentar dan saran yang diperoleh dari hasil validasi dijadikan sebagai landasan untuk memperbaiki produk yang dirasa terdapat kekurangan.

### b. Kelayakan Media

Kelayakan media dapat dilihat dari tiga aspek yang meliputi, kevalidan, kepraktisan dan keefektifan sebuah media. Kevalidan dapat diketahui dari hasil validator ahli. Kepraktisan dapat diperoleh dari respon siswa. Keefektifan dapat dilihat dari hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa, selain itu juga dapat dilihat dari hasil tes pada lembar evaluasi.

Kevalidan media secara keseluruhan dapat dilihat dari persentase kedua aspek. Aspek penyajian media memperoleh predikat "sangat baik" dengan persentase 90%. Sedangkan aspek penyajian materinya memperoleh predikat "baik" dengan persentase 72%, sehingga kedua aspek tersebut dapat diketahui rata-rata penilaian sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 HP &= \frac{90\% + 72\%}{2} \\
 &= \frac{162}{2}
 \end{aligned}$$

= 81 %

Dengan demikian, dapat diketahui hasil dari kedua aspek penyajian media memiliki kelayakan yang dikategorikan “Baik” dengan persentase 81%.

Setelah melakukan penghitungan, media Buku Teka-Teki Puisi memiliki kepraktisan hingga mencapai presentase 86,45%. Dengan demikian media Buku Teka-Teki Puisi tergolong pada kategori “Sangat Praktis” untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi teks puisi. Hal tersebut selaras dengan tabel Kriteria Pengategorian Hasil Respon Siswa.

Tabel 1 Kriteria Pengategorian Hasil Respon Siswa

Tingkat Pencapaian	Kriteria
0%-20%	Sangat Kurang Baik
21%-40%	Kurang Baik
41%-60%	Cukup Baik
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

Keefektifan media dapat dilihat dari tiga komponen, yaitu hasil pengamatan aktivitas siswa, hasil pengamatan aktivitas pendidik dan hasil belajar siswa. Berdasarkan tabel hasil pengamatan aktivitas siswa dengan memperoleh jumlah nilai 64,5, keefektifan media Buku Teka-Teki Puisi dapat diketahui persentasenya dengan menghitung rumus sebagai berikut.

$$HP = \frac{\text{Jumlah nilai diperoleh}}{\text{Jumlah nilai maksimal}} \times 100\%$$

$$HP = \frac{64,5}{75} \times 100\%$$

$$HP = 86 \%$$

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian aktivitas siswa, keefektifan media Buku Teka-Teki Puisi dapat dikategorikan “Sangat Baik” dengan presentase 86%.

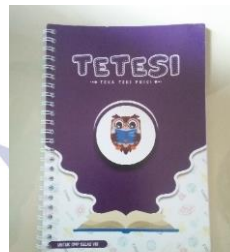
Sedangkan hasil pengamatan aktivitas siswa diperoleh skor 44,5, sehingga untuk mengetahui keefektifan mediana dapat dihitung dengan rumus berikut,

$$HP = \frac{\text{Jumlah nilai diperoleh}}{\text{Jumlah nilai maksimal}} \times 100\%$$

$$HP = \frac{44,5}{50} \times 100\%$$

$$HP = 89 \%$$

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian aktivitas pendidik, keefektifan media Buku Teka-Teki Puisi dapat dikategorikan “Sangat Baik” dengan presentase 89%. Dan hasil belajar siswa yang diperoleh dari lembar evaluasi yang dikerjakan oleh siswa menunjukkan hasil belajar pada pembelajaran materi teks puisi mencapai jumlah 3000 dengan hasil pemerolehan rata-rata nilai siswa 93,75. Sehingga dapat dikategorikan bahwa media Buku Tetsi “Sangat Efektif” dan layak digunakan.



Gambar 4 Hasil akhir tampak depan



Gambar 5 Hasil akhir tampak belakang

merupakan alternatif media pembelajaran yang berupa buku yang terinspirasi dari buku teka-teki silang bermateri teks puisi. Di dalamnya memuat bermacam ragam cara bermain sambil belajar, seperti tebak jenis puisi, tebak makna puisi, majas, teka-teki silang puisi dan diakhiri dengan uji kompetensi menulis puisi.

#### Kutipan dan Acuan

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dari AECT (*Association of Education and Communication Technology*,1977), memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi(Arsyad,2017:3). Definisi media tersebut sejalan dengan pendapat Heinich, dkk (dalam Sumiharsono dan Hasanah,2018:9) bahwa media pembelajaran merupakan pembawa pesan-pesan atau informasi dengan tujuan pembelajaran dan mengandung maksud-maksud pembelajaran. Sementara itu, Gagne’ dan Briggs (1975) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan informasi materi pembelajaran, yang meliputi buku, *tape recorder*, kaset, video camera, *video recorder*, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Atau dapat diperjelas bahwa media adalah komponen sumber belajar wahana fisik yang memuat materi instruksional yang diterapkan pada lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut Rayanda Arsyad (2012:8) media pembelajaran dapat dipahami sebagai salah satu dari sumber, yang dapat menyalurkan atau menyampaikan pesan kepada pembaca. Sehingga terjadi lingkungan belajar yang

kondusif dan proses pembelajaran secara efisien dan efektif.

Teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan cara mengisi jawaban pada ruang kosong yang berbentuk kotak mendatar atau menurun dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk/soal pertanyaan yang diajukan. Pengertian TTS juga terdapat dalam *Wikipedia.org* yang menyebutkan bahwa TTS adalah suatu permainan kata yang biasanya berbentuk serangkaian ruang-ruang kosong berbentuk kotak berwarna hitam dan putih. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengisi kotak-kotak putih dengan huruf, membentuk kata atau frasa tertentu, dengan menyelesaikan petunjuk yang mengarah ke jawaban tertentu. Sejarah TTS dimulai di negara Amerika yang bentuknya belum seperti yang dikenal sekarang, hanya seperti utak-atik kata yang digunakan untuk media permainan anak yang diterbitkan dalam majalah/surat kabar. Salah satu majalah/surat kabar yang diterbitkan adalah surat kabar di Stockton, California, AS, *The Stockton Bee* (1793–1795); majalah *Our Young Folks* di AS (1862)—mereka menggunakan frasa “Cross Word Puzzle”; majalah anak-anak di AS, *St. Nicholas* (1873)—menamakan permainannya “Double Diamond Puzzles”.

Media Buku Teka-Teki Puisi adalah media pembelajaran yang dirancang untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi puisi. Media Buku ini diberi nama “Media Buku *Tetesi*” atau Media Buku Teka-Teki Puisi. Media buku ini terinspirasi dari permainan TTS (Teka-Teki Silang) yang merupakan permainan berbentuk buku yang hingga kini masih diminati. TTS banyak diminati karena permainan ini sangat menyenangkan dan mengasah otak dengan cara mengisi kotak-kotak kosong mendatar dan menurun sebagai tempat menjawab pertanyaan.

## PENUTUP

### Simpulan

Simpulan dari hasil analisis dan pembahasan proses pengembangan media Buku Teka-Teki Puisi ini mengacu pada tujuan penelitian yaitu proses pengembangan media dan kelayakan media, sehingga dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang berjudul “*Pengembangan Buku Teka-Teki Puisi “Tetesi” sebagai Alternatif Media Pembelajaran Menulis Puisi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Ngoro Jombang*” dilakukan melalui tujuh langkah proses pengembangan yang didasarkan pada teori pengembangan media milik Sugiyono, yaitu dimulai dengan identifikasi potensi dan masalah, proses pengumpulan data, desain produk, validasi desain,

revisi desain, uji coba pemakaian, revisi produk, sebagai pemantapan produk yang dihasilkan.

2. Berdasarkan hasil penilaian validator ahli dan ahli materi, media Buku Teka-Teki Puisi yang dikembangkan pada penelitian ini menunjukkan kevalidan dengan kriteria “Sangat Baik” dengan hasil akumulasi rata-rata 81% kedua aspek. Penilaian aspek komponen media menunjukkan presentase 90% dan pada aspek komponen materi menunjukkan presentase 72%. Dalam hal kepraktisan media yang diperoleh dari hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa media Buku Teka-Teki Puisi tergolong kategori “Sangat Praktis” dengan presentase 86,45%. Berdasarkan angket respon setelah menggunakan media yang diisi oleh siswa, menunjukkan bahwa media ini memenuhi kebutuhan siswa. Dalam hal keefektifan media Buku Teka-Teki Puisi dapat dilihat dari hasil pengamatan aktivitas siswa, pengamatan aktivitas pendidik dan hasil belajar siswa. Hasil pengamatan aktivitas siswa menunjukkan kriteria “Sangat Baik” dengan presentase 86%. Sedangkan berdasarkan hasil pengamatan aktivitas pendidik menunjukkan kriteria “Sangat Baik” dengan presentase 89% dan berdasarkan hasil evaluasi siswa memperoleh kriteria “Sangat Baik” dengan presentase 93,75% yang menunjukkan bahwa media ini efektif digunakan pada siswa. Berdasarkan proses pengembangan, hasil validasi, kepraktisan dan keefektifan media dapat disimpulkan bahwa Media Buku Teka-Teki Puisi layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran menulis puisi siswa kelas VIII SMP.

### Saran

Pengembangan Buku Teka-Teki Puisi yang telah diuji kelayakannya ini diharapkan mampu menjadi salah satu alternatif media pembelajaran bagi guru dalam pembelajaran materi teks puisi. Di samping itu, diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa agar tertarik mempelajari materi puisi. Berikut merupakan saran yang dapat disampaikan.

- a. Bagi guru Bahasa dan Sastra Indonesia. Guru dapat menggunakannya sebagai alternatif pembelajaran materi puisi untuk mengatasi kebosanan pada siswa.
- b. Bagi siswa. Dengan menggunakan media siswa akan lebih senang dan bersemangat dalam menerima pembelajaran dan dapat meningkatkan kreatifitas siswa.
- c. Bagi mahasiswa Bahasa dan Sastra Indonesia. Mahasiswa harus lebih kreatif dalam menghasilkan media pembelajaran yang inovatif agar dapat bermanfaat bagi pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.
- Dewita, Tiara. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Lecture Inspire dengan Metode Self Directed Learning untuk Siswa Kelas VIII SMP N 3 Jetis Bantul*. Tidak diterbitkan. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni UNY.
- Hidayati, Nia. 2010. *Manfaat Teka-Teki Silang Sebagai Penambah Wawasan dan Mengasah Kemampuan*, Online, (<https://www.niahidayati.net/manfaat-teka-teki-silang-sebagai-penambah-wawasan-dan-mengasah-kemampuan.html>), diakses 8 Desember).
- Jabrohim, dkk. 2009. *Cara Menulis Kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ningtyas, Tiyan Rahayu. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Terintegrasi Pantun dalam Pembelajaran Puisi Rakyat pada Peserta didik Kelas VII SMP N 3 Sugio Lamongan*. Tidak diterbitkan. Surabaya: Fakultas Bahasa dan Seni UNESA.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pradopo, Rachmat Djoko. 2014. *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Riduwan. 2011. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A.S. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Situmorang, B.P. 1983. *Puisi: Teori Apresiasi Bentuk dan Struktur*. Flores: Nusa Indah.
- Sudjana, N dan Rivai, A. 1990. *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Sinar Baru
- Sudjana, N dan Rivai, A. 2011. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono dan Hasanah. 2018. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jember: CV. Pustaka Abadi.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Tegeh, I Made, Jampel I.N, dan Pudjawan K. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wasgito, Andi M. 2014. *Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang (TTS) dalam Proses Pembelajaran Siswa Kelas VII SMP N 2 Kalianget*. Tidak diterbitkan. Surabaya: Fakultas Bahasa dan Seni Unesa.