

PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI *LET'S IMAGINE* UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS PUISI PADA SISWA KELAS VIII MTs AL KHOIRIYAH 2 DALEGAN GRESIK

Arin Fikriyah

S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS, Unesa

arinfikriyah16020074019@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Bahasa Indonesia merupakan satu di antara mata pelajaran yang wajib dalam kurikulum 2013. Pembelajaran Bahasa Indonesia mengedepankan materi-materi yang berbasis teks, salah satunya ialah teks puisi di kelas VIII SMP/MTs. Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan media pembelajaran untuk pembelajaran menulis puisi. Media pembelajaran berperan penting dalam pembelajaran di kelas. Adanya sebuah media dalam proses belajar di kelas menjadi lebih menarik dan memudahkan siswa dalam menguasai materi. Sebuah pembelajaran dikatakan berhasil jika tujuan pembelajaran di kelas dapat tercapai serta adanya peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan proses pengembangan media aplikasi *Let's Imagine* dan kualitas media aplikasi *Let's Imagine* yang terdiri dari kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan untuk pembelajaran menulis puisi. Hasil penelitian pengembangan media aplikasi *Let's Imagine* ini terdiri atas tiga aspek yakni kevalidan, keefektifan dan kepraktisan. Aspek pertama adalah kevalidan media aplikasi *Let's Imagine* ditinjau dari penilaian dua validator ahli yang menunjukkan bahwa pengembangan media aplikasi *Let's Imagine* ini valid. Secara keseluruhan hasil validasi memperoleh nilai rata-rata dengan persentase 97% tergolong "sangat layak". Aspek yang kedua adalah keefektifan media aplikasi *Let's Imagine* ditinjau dari hasil observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa dan hasil tes siswa. Hasil tes siswa dalam menulis puisi dengan menggunakan media aplikasi *Let's Imagine* memperoleh nilai rata-rata 89. Secara keseluruhan hasil tes siswa, observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas siswa memperoleh nilai rata-rata dengan persentase 92,3% dengan kualifikasi "sangat efektif". Selanjutnya adalah aspek ketiga yakni kepraktisan media aplikasi *Let's Imagine* ditinjau dari hasil lembar respons siswa. Hasil respons siswa menunjukkan nilai rata dengan persentase 87,4%. Dengan demikian, media aplikasi *Let's Imagine* tergolong ke dalam kualifikasi "sangat praktis" sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran menulis puisi di kelas.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, kevalidan, keefektifan, kepraktisan

Abstract

Indonesian language is one of the compulsory subjects in the 2013 curriculum. Indonesian Language Learning puts forward text-based materials, one of them is poetry text in 8th Grader of Junior High School. This is a research that develops instructional media for writing poetry learning. Instructional media play an important role in classroom learning. The existence of a media makes the learning process in the classroom become more interesting and it makes the students become easier to master the material. A learning process is successful if the learning objectives in the class are achieved as well as an increase in learning outcomes obtained by students. The purpose of this research is to describe the process of *Let's Imagine* application media development and its quality which consists of validity, effectiveness, and practicality for writing poetry learning. The results of *Let's Imagine* application development media research consisted of three aspects namely validity, effectiveness and practicality. The first aspect is the validity of *Let's Imagine* application media in terms of the assessment of two expert validators who show that the development of the *Let's Imagine* application media is valid. Overall validation results obtained an average value with a percentage of 97% classified as "very feasible". The second aspect is the effectiveness of *Let's Imagine* application media in terms of observations of teacher's activities, observations of students' activities and students' test results. Students' test results in writing poetry using *Let's Imagine* application media obtained an average rating of 89. Overall students' test results, observations of teacher's and students' activity obtained an average score of 92.3% with "very effective" qualifications. The third aspect is the practicality of *Let's Imagine* application media in terms of the results of the students' response sheet. The results of students' responses showed an average value with a percentage of 87.4%. As the result, *Let's Imagine* application media is classified as a "very practical" as the instructional media.

Keywords: Development, validity, effectiveness, practicality

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan alat penunjang dalam proses belajar mengajar guna meningkatkan prestasi dan kinerja siswa dalam proses belajar. Sebuah pembelajaran dikatakan berhasil jika tujuan pembelajaran di kelas dapat tercapai serta adanya peningkatan prestasi yang diperoleh siswa. Oleh karenanya, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yang akan memberikan *stimulus* kepada siswa dalam proses belajar, hasil yang diperoleh akan tercapai dan sesuai dengan yang diharapkan. Sejalan dengan pernyataan tersebut, media pembelajaran dapat dimaknai sebagai alat bantu fisik maupun nonfisik yang digunakan ketika pembelajaran berlangsung agar lebih efisien dan efektif, sehingga siswa tertarik dengan materi yang diajarkan guru guna meningkatkan kualitas pembelajaran (Musfiqon, 2012: 28).

Dalam praktiknya, guru Bahasa Indonesia mengalami hambatan dan kesulitan dalam mengajarkan materi di kelas. Hambatan dan kesulitan tersebut berkaitan dengan penyusunan perangkat pembelajaran, persiapan dan pelaksanaan pembelajaran di kelas, serta penggunaan media pembelajaran. Kesulitan proses pembelajaran yang berkaitan dengan penggunaan media dikarenakan: (1) guru tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran di kelas menjenuhkan; (2) kondisi kelas ketika proses pembelajaran kurang kondusif; (3) pemahaman materi yang kurang dari siswa sebab, siswa tidak dilibatkan dalam proses pembelajaran. Agar proses pembelajaran tidak menjenuhkan, diperlukan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman, memberikan materi yang ringkas, menarik, motivasi atau dorongan dan terpercaya.

Dalam perkembangannya, media pembelajaran mengalami kemajuan mengikuti perkembangan teknologi. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Arsyad (2009: 81-96) mengungkapkan bahwa jenis media pembelajaran dikualifikasikan menjadi lima jenis, antara lain: (1) media berbasis manusia; (2) media berbasis cetak; (3) media berbasis visual; (4) media berbasis audio-visual; (5) media berbasis komputer.

Penelitian ini didasarkan pada hasil angket yang disebarkan kepada siswa kelas VIII MTs Al Khoiriyah 2 Dalegan Gresik pada 23 November 2019. Berdasarkan hasil angket tersebut, siswa membutuhkan media pembelajaran ketika belajar di kelas, siswa merasa jenuh ketika proses pembelajaran di kelas monoton, siswa merasa tertarik dengan media pembelajaran berbasis audio atau video. Penelitian ini mengembangkan media aplikasi *Let's Imagine* untuk pembelajaran menulis puisi

pada siswa kelas VIII MTs Al Khoiriyah 2 Dalegan Gresik.

Media aplikasi ini merupakan salah satu bentuk dari media berbasis audio-visual yang memiliki kesesuaian untuk pembelajaran menulis puisi. Terdapat beberapa kelebihan dari media aplikasi yakni sebuah media yang diprogram dan dirancang untuk digunakan oleh para siswa dalam proses pembelajaran. Ketika guru mengajak siswa untuk menerapkan penggunaan media aplikasi dalam proses pembelajaran, siswa akan terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Media aplikasi *Let's Imagine* masih belum digunakan untuk proses pembelajaran menulis puisi. Media ini dapat dijadikan salah satu penunjang dalam proses pembelajaran di kelas agar lebih menarik dan dapat mengembangkan kinerja siswa dalam belajar.

Media aplikasi *Let's Imagine* dihasilkan untuk kegiatan belajar siswa di kelas VIII MTs Al Khoiriyah 2 Dalegan Gresik dengan harapan dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa di kelas. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Aplikasi *Let's Imagine* untuk Pembelajaran Menulis Puisi pada Siswa Kelas VIII MTs Al Khoiriyah 2 Dalegan Gresik".

Rumusan masalah penelitian ini yaitu 1) bagaimana proses pengembangan dan 2) kualitas media aplikasi *Let's Imagine* yang meliputi kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan?. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan 1) proses pengembangan dan 2) kualitas media aplikasi *Let's Imagine* yang meliputi kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media untuk pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas VIII MTs Al Khoiriyah 2 Dalegan Gresik.

METODE

Rancangan yang diterapkan dalam penelitian ini ialah rancangan pengembangan Sadiman dkk. alasan digunakannya rancangan pengembangan Sadiman dkk adalah memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran, hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan. Tahapan pengembangan media menurut Sadiman dkk (2010: 100) meliputi menganalisis kebutuhan siswa; merumuskan tujuan instruksional; merumuskan butir-butir materi secara terperinci; mengembangkan alat ukur keberhasilan; menulis naskah media; mengadakan tes beserta revisi.

Penelitian pengembangan media aplikasi *Let's Imagine* ini dilaksanakan di MTs Al Khoiriyah 2 Dalegan Gresik dengan subjek penelitian kelas VIII. Jumlah siswa kelas VIII yakni 30 siswa dengan rincian enam belas siswa perempuan dan empat belas siswa laki-laki. Siswa kelas VIII MTs Al Khoiriyah 2 Dalegan Gresik dipilih sebagai subjek penelitian. Sebab menurut guru pengampu

Bahasa Indonesia, siswa kelas VIII membutuhkan sebuah inovasi baru dalam proses belajar di kelas, selain itu media yang menarik akan menunjang pemahaman dan penguasaan materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya menulis puisi. Penggunaan media *Let's Imagine* akan memberikan dampak positif bagi keberhasilan siswa dalam menulis puisi.

Data penelitian ini adalah proses pengembangan dan kualitas media. Proses pengembangan media aplikasi *Let's Imagine* dihasilkan dari deskripsi masing-masing tahap pengembangan. Kualitas media aplikasi *Let's Imagine* dihasilkan dari beberapa aspek kualitas meliputi kevalidan media aplikasi *Let's Imagine* yang diperoleh dari deskripsi hasil validasi oleh dua validator ahli yakni ahli materi dan ahli media. Keefektifan media aplikasi *Let's Imagine* yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar siswa. Kepraktisan media aplikasi *Let's Imagine* diperoleh dari hasil angket respons siswa.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini terdiri atas teknik observasi, teknik validasi, teknik tes, dan teknik angket. Alat pengambilan data pada penelitian ini terdiri atas lembar identifikasi kebutuhan siswa, lembar validasi ahli media dan materi, lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa, lembar tes hasil belajar siswa dan lembar angket respons siswa.

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, pengembangan media diklasifikasikan menjadi dua, yakni proses pengembangan media dan kualitas media yang meliputi kevalidan, keefektifan dan kepraktisan. Analisis pengembangan media diperoleh dari proses identifikasi kebutuhan siswa. Hasil analisis kevalidan media diperoleh dari proses validasi dari dua validator ahli (materi dan media). Validator ahli materi dari dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yakni Dr. Yuniseffendri, S.Pd., M.Pd. Validator ahli media dari dosen Jurusan Desain Komunikasi Visual yakni Asidigisianti Surya Patria, S. T., M.Pd.. Analisis keefektifan media diperoleh dari pengamatan aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar (tes). Analisis kepraktisan media diperoleh dari pengamatan angket respons siswa setelah penerapan media. Berikut penjelasan masing-masing teknik analisis data.

Analisis Data Hasil Identifikasi Kebutuhan Siswa

Data hasil identifikasi kebutuhan siswa diperlukan untuk menjawab rumusan masalah pertama yaitu proses pengembangan media aplikasi *Let's Imagine*. Selanjutnya dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus berikut,

$$HP = \frac{\text{Jumlah seluruh nilai}}{\text{Jumlah seluruh siswa}}$$

Keterangan:

Pilihan a, dengan nilai ekuivalen 3 (memenuhi)

Pilihan b, dengan nilai ekuivalen 2 (kurang memenuhi)

Pilihan c, dengan nilai ekuivalen 1 (tidak memenuhi)

Pendeskripsian Kriteria Identifikasi Kebutuhan Siswa

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1,00 – 1,99	Tidak Memenuhi
2,00 – 2,49	Kurang Memenuhi
2,50 – 3,00	Memenuhi

(Arikunto, 2011: 306)

Analisis Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Dan Siswa

Data hasil observasi aktivitas guru dan siswa digunakan untuk menjawab rumusan masalah kedua yaitu keefektifan media aplikasi *Let's Imagine*. Berikut rumus penilaian yang digunakan,

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Sudijono, 2010: 43)

Keterangan:

P= Persentase

f= Frekuensi

N= Jumlah nilai maksimal

Pendeskripsian Kriteria Observasi Aktivitas guru dan Siswa

Rentang	Kualifikasi
0% - 20%	Tidak Efektif
21% - 40%	Kurang Efektif
41% - 60%	Cukup Efektif
61% - 80%	Efektif
81% - 100%	Sangat Efektif

(Riduwan, 2011: 41)

Analisis Data Hasil Validasi

Analisis data hasil validasi berkaitan dengan kriteria pada setiap komponen media yang telah dikembangkan. Penentuan kevalidan media aplikasi *Let's Imagine* diperoleh dari hasil analisis data lembar validasi. Data tersebut dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif. Analisis dilakukan dengan menggunakan tabel skala *likert*. Hasil analisis tersebut digunakan untuk menjawab rumusan masalah kedua poin a tentang kevalidan media aplikasi *Let's Imagine*.

Skala Penilaian Likert Kevalidan

Penilaian	Skala Penilaian
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

(Riduwan, 2011: 39)

Rumus penilaian yang digunakan sebagai berikut,

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Sudijono, 2010: 43)

Keterangan:

P= Persentase

f= Frekuensi

N= Jumlah nilai maksimal

Hasil analisis validasi tersebut digunakan untuk mengetahui kualitas media aplikasi *Let's Imagine* dalam pembelajaran menulis puisi.

Pendeskripsian Kevalidan

Persentase (%)	Kategori
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Kurang layak
0% - 20%	Sangat Kurang layak

(Riduwan, 2011: 41)

Analisis Data Hasil Tes Siswa

Hasil analisis data ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah kedua yakni tentang keefektifan media aplikasi *Let's Imagine*. Analisis ini diperoleh dari analisis pernyataan yang dikerjakan selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung. Data hasil belajar siswa dalam penelitian ini terdiri atas hasil tes kemampuan menulis. Data yang berupa hasil tes belajar siswa dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif.

Kriteria Penilaian Keterampilan Menulis

No.	Aspek	Nilai
1.	Pemilihan Diksi	25
2.	Kesesuaian Tema	25
3.	Gaya Bahasa	25
4.	Amanat	25

Berikut adalah rumus yang digunakan untuk mengolah data berdasarkan skor yang diperoleh.

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

(Arikunto, 2010: 189).

Keterangan:

Mean (M) : jumlah nilai rata-rata

$\sum X$: jumlah nilai seluruh kelas

N : jumlah nilai

Setelah hasil diperoleh, langkah selanjutnya adalah pengkategorian nilai.

Pendeskripsian Hasil Tes Siswa

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
0% - 59%	Kurang Efektif
60% - 69%	Cukup Efektif
70% - 80%	Efektif
81% - 100%	Sangat Efektif

(Riduwan, 2011: 41)

Analisis Data Hasil Respons Siswa

Kepraktisan media aplikasi *Let's Imagine* diperoleh dari analisis lembar respons siswa. Data respons siswa dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif. Berikut adalah rumus penilaian yang digunakan.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Sudijono, 2010: 43)

Keterangan:

P= Persentase

f= Frekuensi

N= Jumlah nilai maksimal

Pendeskripsian Respons Siswa

Rentang	Kriteria
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis
21% - 40%	Tidak Praktis
41% - 60%	Kurang Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

(Riduwan, 2011: 41)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media Aplikasi *Let's Imagine* untuk Pembelajaran Menulis Puisi pada Siswa Kelas VIII MTs Al Khoiriyah 2 Dalegan Gresik.

Pengembangan media aplikasi *Let's Imagine* ini terdiri dari beberapa tahapan yang dilakukan untuk menunjang pengembangan media yang meliputi analisis

kebutuhan siswa, perumusan tujuan, perumusan butir-butir materi, perumusan alat keberhasilan, penulisan naskah media, uji coba, revisi, dan naskah siap produksi.

Hasil Identifikasi Kebutuhan Siswa

Tahap awal yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah mengidentifikasi kebutuhan siswa. Melalui tahap ini, diperoleh hasil deskripsi kebutuhan siswa kelas VIII MTs Al Khoiriyah 2 Dalegan Gresik dengan memberikan lembar angket pada setiap siswa. Pemberian angket dilakukan pada 30 November 2019. Kebutuhan dalam proses belajar mengajar di kelas merupakan kesenjangan antara keterampilan, sikap siswa dan kemampuan yang dimiliki setiap siswa. Hasil dari identifikasi kebutuhan siswa tersebut, diperoleh nilai dengan rata-rata 2,4 yang menunjukkan kualifikasi "kurang memenuhi". Hal tersebut dapat terjadi karena kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru di kelas, sehingga siswa merasa jenuh ketika kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung.

Perumusan Tujuan

Tujuan ini dilakukan guna pembelajaran lebih tersistematis dan mencapai kompetensi yang telah dirumuskan. Penyusunan tujuan instruksional dalam pembelajaran ini disesuaikan dengan Kompetensi Dasar beserta Indikator Kompetensi Inti 4 (keterampilan).

Setelah menggunakan media aplikasi *Let's Imagine*. Siswa mampu menyusun puisi secara utuh dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun puisi.

Perumusan Butir-butir Materi

Tahap selanjutnya adalah merumuskan butir-butir materi. Materi yang disampaikan kepada siswa meliputi, unsur pembangun puisi (unsur fisik dan unsur batin), dan langkah-langkah menulis puisi.

Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Alat pengukur keberhasilan disusun setelah merumuskan butir-butir materi. Alat pengukur keberhasilan disusun berdasarkan KD (Kompetensi Dasar) yang ditentukan beserta aspek yang dijadikan sebagai tolok ukur keberhasilan. Tahap ini dilakukan untuk pembelajaran menulis dengan menggunakan media aplikasi *Let's Imagine* melalui alat ukur yang dirancang berupa lembar tes siswa.

Penulisan Naskah Media

Tahap ini menjelaskan bagaimana proses pembuatan media aplikasi *Let's Imagine* materi puisi. Pembuatan media dilakukan melalui tiga tahap, meliputi praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

Uji Coba

Pelaksanaan uji coba media ini dilakukan dengan validasi oleh dua validator ahli yakni validator ahli materi Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan validator ahli media Dosen Jurusan Desain Komunikasi Visual. Kedua validator ahli memberikan penilaian dengan mengisi lembar validasi yang disajikan.

Revisi

Saran dari kedua validator ahli yakni memperbaiki *background* halaman depan aplikasi dengan gambar atau isutransi, mengubah ukuran huruf yang ada dalam menu kumpulan puisi agar hurufnya diperbesar. Dan materi dalam media aplikasi harus disesuaikan dengan kemampuan dan daya pikir anak kelas VIII.

Naskah Siap Produksi

Setelah dilakukan perbaikan media. Selanjutnya adalah memproduksi media. Dengan kata lain media aplikasi *Let's Imagine* layak digunakan karena telah berhasil dalam tahap uji coba dan revisi sehingga media aplikasi *Let's Imagine* telah sesuai dengan saran dari dua validator ahli.

Kualitas Media Aplikasi *Let's Imagine* meliputi Kevalidan, Keefektifan, dan Kepraktisan

Berdasarkan kevalidan, keefektifan dan kepraktisan media aplikasi *Let's Imagine*. Diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa media aplikasi *Let's Imagine* ini tergolong ke dalam media yang "sangat berkualitas". Sehingga sesuai digunakan dalam pembelajaran menulis puisi kelas VIII MTs Al Khoiriyah 2 Dalegan Gresik. Berikut merupakan hasil kualitas media aplikasi *Let's Imagine* berdasarkan kevalidan, keefektifan dan kepraktisan.

Tabel Kualitas Media Aplikasi *Let's Imagine*

Kevalidan	Keefektifan	Kepraktisan	Kriteria Kualitas
97%	92,3%	87,4%	92,2%
Sangat layak	Sangat Efektif	Sangat Praktis	Sangat Berkualitas

Berdasarkan pada aspek kevalidan media aplikasi *Let's Imagine* yang ditinjau dari dua validator ahli mendapatkan nilai rata-rata 97%. Aspek keefektifan media aplikasi *Let's Imagine* yang ditinjau dari hasil tes siswa, observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas siswa mendapatkan nilai rata-rata 92,3%. Selanjutnya pada aspek kepraktisan media aplikasi *Let's Imagine* yang ditinjau dari respons siswa mendapatkan nilai rata-rata 87,4%. Berdasarkan hasil dari ketiga aspek tersebut,

media aplikasi *Let's Imagine* tergolong "sangat berkualitas".

Efisiensi Penggunaan Media Aplikasi *Let's Imagine*

Media aplikasi *Let's Imagine* merupakan media pembelajaran yang tergolong efisien, diproduksi dan dikembangkan untuk pembelajaran materi puisi. Media aplikasi *Let's Imagine* ini berbeda dengan media pembelajaran lainnya. Perbedaan yang tampak adalah media ini memanfaatkan Teknologi Informatika karena zaman sudah semakin canggih, belajar melalui *handphone* di mana saja kapan saja bisa. Selain itu tampilan yang menarik akan memberikan efek ketertarikan tersendiri bagi pengguna. Pada bagian menu-menu yang disajikan di dalam aplikasi ini adalah komponen yang dapat mengembangkan kemampuan berbahasa khususnya keterampilan menulis. Di dalamnya terdapat berbagai menu yang dapat menunjang pembelajaran puisi.

Wawasan mengenai puisi didapat dari media aplikasi ini, yakni terangkum dalam menu-menu yang ada di dalamnya yakni menu materi, kumpulan puisi, dan video. Siswa merasa tertarik dan bersemangat dengan adanya media aplikasi *Let's Imagine* ini ketika menulis puisi. Siswa tidak merasa kesulitan lagi dalam mendapatkan ide dan dengan leluasa dapat mengembangkan imajinasi mereka dalam bentuk puisi. Media aplikasi *Let's Imagine* ini merupakan inovasi baru dalam pembelajaran menulis puisi.

Permasalahan dan Kondisi yang Ditemukan Ketika Uji Coba Penggunaan Media Aplikasi *Let's Imagine*

Pengembangan media aplikasi *Let's Imagine* beserta penerapannya terhadap siswa memberikan hasil yang baik. Namun, sebuah media pembelajaran yang dikembangkan tentu terdapat beberapa permasalahan ketika digunakan saat pembelajaran di kelas. Pertama, ada beberapa siswa yang tidak mempunyai *handphone* sehingga bekerjasama dengan teman sebangkunya untuk bisa mengakses media aplikasi *Let's Imagine*. Kedua, siswa merasa kesulitan dalam menginstall aplikasi ini, karena aplikasi ini hanya untuk android saja, sedangkan ada beberapa siswa yang menggunakan iOS. Sehingga ketika proses menginstall, waktu pembelajaran berkurang oleh kegiatan ini. Oleh karena itu, terdapat saran yang diberikan oleh guru mengenai penggunaan media aplikasi *Let's Imagine*, agar lebih baik lagi dapat digunakan dengan baik dan diakses oleh jenis *handphone* apapun dan tidak mengurangi jam pelajaran di pembelajaran selanjutnya.

Media Aplikasi *Let's Imagine* Mendukung Keterampilan Berbahasa Produktif

Keterampilan berbahasa produktif merupakan keterampilan yang sifatnya menghasilkan. Menulis merupakan salah satu keterampilan yang sifatnya produktif, siswa menghasilkan sebuah hal yang ditulis. Siswa diharapkan mampu menguasai empat keterampilan berbahasa salah satunya menulis. Pembelajaran di kelas, didukung dengan adanya media pembelajaran. Sehingga guru mampu menyampaikan materi kepada siswa dengan tepat dan dapat dipahami oleh siswa.

Media aplikasi *Let's Imagine* dapat dikatakan sebagai media yang fungsional, sebab media ini berfungsi untuk tiga keterampilan berbahasa yakni membaca, menulis dan berbicara. Menurut Arsyad (2013: 81-96) media audio-visual merupakan media berupa visual yang menggabungkan penggunaan suara. Jadi, media ini sebagai gabungan antara media visual dan audio.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dinyatakan bahwa media aplikasi *Let's Imagine* memberikan dua manfaat bagi siswa melalui audio dan video. Setiap siswa mempunyai karakteristik masing-masing. Sebagai siswa dapat menguasai materi melalui video (visual) dan sebagian lainnya melalui audio. Sehingga, media ini mempunyai dampak positif dalam pembelajaran menulis puisi.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini menghasilkan media aplikasi *Let's Imagine* yang dikembangkan sesuai dengan tahapan rancangan Sadiman dkk. kualitas media aplikasi *Let's Imagine* meliputi tiga aspek yakni kevalidan, keefektifan dan kepraktisan media. Pada aspek kevalidan media ditinjau dari penilaian dua validator ahli, menunjukkan nilai rata-rata 97% dengan kualifikasi "sangat layak". Keefektifan media dihasilkan dari observasi aktivitas guru dan siswa serta hasil tes siswa menunjukkan kualifikasi "sangat efektif" dengan nilai 92,3%. kepraktisan media diperoleh dari hasil angket respons siswa menunjukkan nilai rata-rata 87,4 dengan kualifikasi "sangat praktis".

Saran

Guru dapat menggunakan media aplikasi *Let's Imagine* guna mengatasi kejenuhan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar. Peneliti lain diharapkan agar lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Sebab, media yang dikembangkan akan berdampak positif setelah berprofesi menjadi guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2012. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Aminuddin. 2011. *Pengantar Apresiasi karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Bashori, Mochammad. 2014. *Pengembangan Media Aplikasi Webserver Eksplanasi untuk Pembelajaran Teks Eksplanasi Kelas VII-F SMP/MTS Negeri 2 Krembung Sidoarjo*. Tahun Pelajaran 2013-2014. Skripsi pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya.
- Dalman. 2012. *Menulis Karya Ilmiah*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Najid, Moh. 2003. *Mengenal Apresiasi Prosa Fiksi*. Surabaya: UNESA Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pradopo, Rachmat Djoko. 2002. *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Probo, Adi. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Apresiasi Puisi Berbasis Mobile Learning Untuk Siswa Smk Kota Malang". Tahun Pelajaran 2015-2016. Skripsi pada fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.
- Riduwan. 2011. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief S. Dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Sandraeni. 2019. "Pengaruh Media Monopoli Puisi (MOPIS) Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas VIII SMP/MTS Negeri 1 Cerme-Gresik". Tahun Pelajaran 2018-2019. Skripsi pada fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya.
- Sudijono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Sukino. 2010. *Menulis itu Mudah*. Yogyakarta: Pustaka Populer LKis.
- Tarigan, Henry Guntur. 2009. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Waluyo, Herman J. 2002. *Teori dan Apresiasi Puisi*. Jakarta: Erlangga.