

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS PUISI BERMUATAN PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS ANDROID SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 KAMPAK TRENGGALEK**

**Tri Muryanti**

Mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa Indonesia

**Abstrak:** Tingkat keberhasilan guru dalam mengajar dapat diukur dari ketercapaian kompetensi dasar yang dikuasai oleh peserta didiknya. Semakin menurunnya kualitas moral siswa mendorong perlunya memasukkan unsur pendidikan karakter dalam pembelajaran. Seorang guru profesional akan selalu mengembangkan kompetensinya. Saat ini masih banyak guru bahasa Indonesia yang masih belum memanfaatkan perkembangan teknologi informasi secara maksimal. Hal ini berbanding terbalik dengan siswa yang cenderung menyukai perkembangan teknologi dan informasi. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran menulis puisi bermuatan pendidikan karakter berbasis *Android* yang diharapkan mampu membantu guru dan siswa meningkatkan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D yaitu: (1) *Define* (pendefinisian), (2) *Design* (perancangan), (3) *Develop* (pengembangan), dan (4) *Deseminate* (penyebaran).

Tahap pendefinisian (*define*) dilakukan studi pendahuluan terhadap kebutuhan-kebutuhan pembelajaran berdasarkan analisis tujuan dan batasan materi. Tahap perancangan (*design*) dilakukan dengan tujuan merancang prototipe produk media pembelajaran menulis puisi. Tahap pengembangan (*develop*) dilakukan (1) validasi ahli, kegiatan yaitu validasi dilakukan penilaian para ahli. (2) refleksi dan revisi I, (3) uji coba atau simulasi, kegiatan simulasi dilakukan dengan cara mengoperasionalkan produk media pembelajaran berbasis *Android*. Tahap penyebaran (*deseminate*), dilakukan penguploadan/mengunggah file hasil kerja yaitu aplikasi *Android* pada *Google Play Store*. Prototipe produk akhir penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran berbentuk aplikasi berbasis *Android* untuk tingkat SMP. Produk ini telah mengakomodasi berbagai kebutuhan siswa dan guru. Oleh karena itu *prototipe* ini diharapkan dapat membantu siswa dan guru dalam pembelajaran menulis puisi yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan (PAKEM).

**Kata kunci:** media pembelajaran berbasis *Android*, menulis puisi, pendidikan karakter,

## PENDAHULUAN

Penelitian pengembangan dalam penelitian ini menekankan pada kemampuan dalam membuat suatu produk media pembelajaran menulis puisi bermuatan pendidikan karakter berbasis *Android* untuk siswa SMP. Menurut Sugiyono (2013:407) penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang telah dibuat. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu dilakukan analisis kebutuhan dan uji keefektifan produk.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2013:3) Menurut Kimble dan Garmezy (dalam Thobroni, 2015:17) pembelajaran adalah suatu perubahan perilaku yang relatif tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang.

Purwanto, (2013:177) menyatakan bahwa *Android* merupakan suatu *software* (perangkat lunak) yang digunakan pada *mobile device* (perangkat berjalan) yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi inti. *Android* menurut Satyaputra (2014:2) merupakan sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai jembatan antara piranti (*device*) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *devicenya* dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*. Sedangkan Huda (2013:1-5) berpendapat bahwa *Android* merupakan sistem *operasi linux* yang khusus untuk perangkat bergerak seperti *smartphone* atau tablet.

Di bidang pendidikan, peran guru untuk mendidik peserta didik menjadi manusia yang selalu mengikuti perkembangan jaman tanpa meninggalkan akar budaya sangat penting dalam menentukan perjalanan generasi bangsa. Guru dituntut menjadi pendidik yang bisa menjembatani kepentingan-kepentingan tersebut (Darmawan, 2015:8).

*Android* memiliki beberapa kelebihan, (1) *User Friendly Android* sangat mudah dioperasikan, orang yang buta *Android* pun akan mampu mengoperasikannya dalam waktu yang singkat. (2) *Open Source Android* dibangun di atas *kernel Linux*, memudahkan siapa pun untuk dapat mengembangkan dan memodifikasi *Android* tanpa harus membayar (3) Merakyat Sistem operasi *Android* sangat cocok untuk berbagai kalangan. Dari kelas bawah sampai kelas atas asangat banyak yang menggunakan *Android*. Sehingga tidak heran sistem operasi ini sangat populer di masyarakat, (4) Dukungan Berbagai Aplikasi *Android* didukung oleh ribuan bahkan jutaan aplikasi yang tersedia untuk menunjang kinerja *Android*.

Menulis puisi merupakan wujud komunikasi tidak langsung (tulisan) yang menekankan pada ekspresi diri, emosi, gagasan, dan ide. Selain itu keterampilan menulis puisi merupakan aktivitas berpikir manusia secara produktif ekspresif serta didukung oleh pengetahuan, kebahasaan, dan teknik penulisan (Jabrohim, 2003:17)

Menurut Adnan (2010:13) pendidikan adalah proses internalisasi budaya ke dalam diri masyarakat sehingga membuat orang dan masyarakat menjadi beradab. Pendidikan bukanlah sarana transfer ilmu pengetahuan saja, tetapi lebih luas

lagi yakni sebagai sarana pemberdayaan dan penyaluran nilai (enkulturasi dan sosialisasi).

Menurunnya kualitas moral dalam kehidupan manusia Indonesia dewasa ini, terutama di kalangan siswa, menuntut diselenggarakannya pendidikan karakter. Sekolah dituntut untuk memainkan peran dan tanggung jawabnya untuk menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai yang baik dan membantu para siswa membentuk dan membangun karakter mereka dengan nilai-nilai yang baik. Pendidikan karakter diarahkan untuk memberikan tekanan pada nilai-nilai tertentu seperti rasa hormat, tanggungjawab, jujur, peduli, dan adil dan membantu siswa untuk memahami, memperhatikan, dan melakukan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan.

Seorang guru bahasa Indonesia di tingkat sekolah menengah pertama (SMP) pada umumnya kurang memberikan perhatian terhadap kreativitas siswa. Padahal dalam pembelajaran sastra seorang guru harus dapat memberikan waktu yang cukup agar siswa mampu menggali kreativitasnya sehingga dalam setiap materi sastra siswa memiliki hasil atau produk karya sastra.

Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran sastra adalah kurangnya minat siswa dalam menulis karya sastra.

Berbagai fenomena dan permasalahan di atas kiranya sudah tepat jika peneliti terdorong mewujudkan ide pengembangan media pembelajaran menulis puisi bermuatan pendidikan karakter berbasis *Android*. Dengan media berbasis *Android* ini akan memberikan keuntungan antara lain, (1) pembelajaran akan lebih menarik karena menggunakan dan

memanfaatkan ICT, (2) meningkatkan pengetahuan siswa terhadap perkembangan ICT, (3) menciptakan suasana yang aktif dalam pembelajaran.

## MANFAAT PENGEMBANGAN

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada tataran praktis. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak sebagai berikut. (1) bagi Siswa hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam menulis puisi bebas bermuatan pendidikan karakter. (2) bagi guru penelian ini diharapkan dapat memberikan alternatif bagi guru bahasa Indonesia dalam pembelajaran menulis puisi dengan menggunakan media pembelajaran menulis puisi bermuatan pendidikan karakter berbasis *Android*. (3) bagi peneliti, penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan pengalaman di bidang penelitian selanjutnya, khususnya pengembangan media pembelajaran menulis puisi berbasis *Android*. (4) bagi pembelajaran bahasa Indonesia, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kekayaan variasi media pembelajaran dan model pengembangan media khususnya media berbasis *Android* pada pembelajaran yang lain.

## METODE PENGEMBANGAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D (Four D). yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel dan Melvyn I Semmel (1974). Model pengembangan 4-D terdiri dari atas 4 tahap utama yaitu (1) Pendefinisian (*Define*), (2) Perencanaan (*Design*), (3)

Pengembangan (*Develop*), dan (4) Penyebaran (*Disseminate*).

Secara khusus, penelitian pengembangan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk media aplikasi pembelajaran berbasis *Android* pada pembelajaran menulis puisi. Oleh karena itu, penelitian model 4-D Thiagarajan selanjutnya dimodifikasi sesuai karakteristik pembelajaran yang dihasilkan yaitu sebuah produk pembelajaran menulis puisi bermuatan pendidikan karakter berbasis *Android*.

Dalam penelitian pengembangan ini dilakukan studi *cross sectional*. Studi *cross sectional* merupakan studi yang dalam jangka pendek dapat mengumpulkan bahan yang banyak untuk memperoleh hasil dengan jumlah tertentu. Studi *cross sectional* digunakan karena dalam penelitian pengembangan ini peneliti hanya mengamati atau mengukur sifat-sifat dari sebuah fenomena perubahan yaitu, perubahan bentuk produk dalam setiap tahapan model pengembangan 4-D dalam waktu pendek.

Tahap pendefinisian dilakukan dengan melakukan studi pendahuluan terhadap kebutuhan-kebutuhan pembelajaran berdasarkan analisis tujuan dan batasan materi. Tahap pendefinisian meliputi kegiatan-kegiatan, (1) analisis awal-akhir, (2) analisis guru dan siswa, (3) analisis materi, (4) analisis tugas, (5) spesifikasi tujuan

Tahap perancangan dilakukan untuk merancang prototipe produk media aplikasi pembelajaran menulis puisi untuk siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Kampak. Secara khusus pengembangan produk media pembelajaran menulis puisi bermuatan

pendidikan karakter berbasis *Android* muncul pada tahapan berikut ini.

#### 1) Pemilihan Media Aplikasi

Dalam penelitian pengembangan ini peneliti memilih media pembelajaran berbasis *Android*, karena dengan media pembelajaran berbasis *Android* siswa dapat menggunakan kapan dan di mana saja. *Smartphone* dan *gadget Android* banyak dimiliki siswa SMP.

#### 2) Kegiatan Praproduksi

Kegiatan ini bertujuan untuk membentuk tim pengembang produk media pembelajaran menulis puisi bermuatan pendidikan karakter berbasis *Android*.

#### 3) Kegiatan Produksi Awal

Kegiatan ini bertujuan untuk melakukan kegiatan pembuatan program untuk membuat media pembelajaran menulis puisi bermuatan pendidikan karakter berbasis *Android*.

#### 4) Media Pembelajaran yang dihasilkan adalah media aplikasi yang memanfaatkan aplikasi *Android* yang dapat menarik siswa dan

Tahap pengembangan dilakukan untuk menghasilkan media aplikasi berbasis *Android* pembelajaran menulis puisi yang telah direvisi melalui masukan validasi ahli, simulasi, dan hasil uji coba. Tahap pengembangan meliputi kegiatan-kegiatan, (1) Validasi Ahli, dilakukan dengan penilaian para ahli. Yaitu ahli materi dan ahli media. Saran dan masukan dari validator digunakan sebagai landasan dalam revisi pengembangan produk media pembelajaran menulis puisi bermuatan pendidikan karakter berbasis *Android*,

(2) Refleksi dan Revisi I. Kegiatan refleksi dan revisi I dilakukan untuk menindaklanjuti validasi ahli berdasarkan deskriptor, (3) Uji Coba Lapangan Uji coba lapangan dilakukan di SMP Negeri 1 Kampak Kabupaten Trenggalek dengan 1 orang guru Bahasa Indonesia dan 30 siswa kelas VIII, (4) Refleksi dan Revisi II untuk menindaklanjuti respon tersebut. Penelitian pengembangan ini hanya dibatasi sampai pada tahap pengembangan revisi II saja karena minimnya data yang dikumpulkan.

Pada tahap penyebaran ini dilakukan pada kegiatan pascaproduksi yang meliputi kegiatan penyebaran aplikasi *Android* melalui kabel data, *bluetooth*, *email*, diunduh langsung dari *play store* untuk kemudian di *install* secara langsung secara *online* dan *offline*.

Kegiatan uji coba produk dilakukan untuk menguji keefektifan, efisiensi dan/atau daya tarik produk aplikasi atau media pembelajaran menulis puisi yang diciptakan untuk meningkatkan pembelajaran menulis puisi. Kegiatan ini dilakukan pada hari Senin, 18 Juli 2016 pukul 08.00-10.00 WIB di SMP Negeri 1 Kampak Kabupaten Trenggalek yang diujicobakan dalam sebuah situasi pembelajaran yang melibatkan guru Bahasa Indonesia sebagai pengajar yaitu Ibu Dra. Anie Nugraheni dan 30 orang siswa kelas VIII F.

Desain uji coba produk media pembelajaran menulis puisi bermuatan pendidikan karakter berbasis *Android* ini dilakukan sebanyak 1 tahapan, yaitu uji coba lapangan yang dalam hal ini dilakukan terhadap satu kelas yaitu kelas VIII F SMP Negeri 1 Kampak Kabupaten Trenggalek sebanyak 30 orang siswa.

Subjek dalam penelitian ini adalah satu ahli materi dan satu ahli media serta guru dan siswa. Ahli materi dan ahli media merupakan validator ahli yang menilai media pembelajaran dari aspek pembelajaran, isi, serta tampilan dan pemrograman. Siswa dan guru adalah subjek yang dianggap sebagai pengguna media sehingga media harus diujicobakan kepada guru dan siswa.

Kegiatan uji coba terhadap subjek dilakukan dengan cara mengoperasikan produk media pembelajaran disimulasikan atau diujicobakan dalam situasi pembelajaran yang melibatkan guru bidang studi bahasa Indonesia yaitu Dra. Anie Nugraheni dan 30 orang siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Kampak Kabupaten Trenggalek tahun pelajaran 2016/2017.

Dalam penelitian ini peneliti merupakan instrumen kunci (utama). Sebab, peneliti bertindak sebagai pengumpul data untuk mengembangkan produk media pembelajaran menulis puisi bermuatan pendidikan karakter berbasis *Android* yang dikembangkan dengan model 4-D (Four D) melalui tahapan *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Peneliti sebagai alat penelitian, artinya peneliti sebagai alat utama pengumpul data yaitu, dengan metode pengumpulan data berdasarkan pengamatan dan wawancara.

Di samping itu, peneliti sebagai instrumen utama didukung oleh instrumen pendukung berupa observasi, angket, dan wawancara dengan harapan dapat memenuhi standar objektivitas dalam penelitian pengembangan ini. Instrumen pendukung dalam penelitian ini adalah, observasi, angket, dan wawancara.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) teknik analisis data untuk menganalisis data proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* adalah deskriptif kualitatif, yaitu teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data kualitatif berbentuk kalimat, komentar, dan saran yang digunakan oleh validator, (2) teknik analisis data untuk menganalisis kualitas media pembelajaran berbasis *Android* adalah dengan teknik analisis statistik deskriptif yaitu dengan menjumlah skor jawaban atau tanggapan terhadap angket.

## HASIL PENGEMBANGAN

Produk penelitian dan pengembangan yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran menulis puisi bermuatan pendidikan karakter berbasis *Android* untuk siswa SMP. Untuk memperoleh produk media pembelajaran ini dilakukan tahapan sebagai berikut.

### 1. Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini, dilakukan studi pendahuluan terhadap kebutuhan-kebutuhan pembelajaran berdasarkan pada analisis tujuan dan batasan materi. Tahap pendefinisian meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut.

#### 1) Analisis Awal sampai Akhir

Kegiatan ini bertujuan untuk menetapkan masalah dasar dalam pengembangan produk media pembelajaran, termasuk jalan keluar dan masalah yang dihadapi melalui teori-teori pembelajaran. Sedangkan masalah dasar dalam menulis puisi adalah persoalan tersendiri bagi guru dan siswa terutama

dalam pembelajaran. Masalah dasar terkait dengan pembelajaran menulis puisi sebagai berikut. Rata-rata siswa kurang tertarik atau malas apabila diberi tugas menulis puisi yang berbasis teks pada buku kumpulan puisi, siswa juga merasakan perlunya variasi dalam pembelajaran menulis puisi agar lebih menyenangkan terutama dengan pemanfaatan teknologi. Pemanfaatan teknologi oleh siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Kampak selama ini masih terbatas pada penggunaan *handphone* untuk kebutuhan sarana komunikasi, bersosialisasi melalui media sosial, dan bermain game. Dampaknya tentu saja banyak negatifnya dibanding dampak positif. Perkembangan teknologi yang pesat dan besarnya minat siswa terhadap teknologi informasi, tentu saja tidak dapat dibendung. Yang dapat dilakukan adalah dengan bersikap bijaksana. Bagi seorang guru dapat menyikapi dengan masuk ke dunia yang disukai siswa yaitu dengan memasukkan materi pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran berbasis teknologi yaitu menggunakan media pembelajaran menulis puisi berbasis pendidikan karakter berbasis *Android*.

Berdasarkan analisis awal guru belum secara kreatif memanfaatkan dan mengeksplorasi kemajuan teknologi untuk membuat siswa tertarik terhadap pembelajaran menulis puisi dan membuat pembelajaran lebih efektif

dan menyenangkan, dengan memanfaatkan teknologi.

Terbatasnya media pembelajaran yang secara prosedural menjadi persoalan utama dalam pembelajaran menulis puisi. Buku kumpulan puisi telah begitu banyak tersedia, tetapi media pembelajaran menulis puisi berbasis *Android* masih belum banyak. Berdasarkan kenyataan tersebut maka peneliti menetapkan masalah penelitian ini adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran menulis puisi dengan memanfaatkan teknologi untuk menarik siswa untuk lebih menyukai menulis puisi.

Kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) memberikan seluas-luasnya bagi guru untuk mengembangkan secara kreatif berbagai produk pembelajaran seperti, perangkat pembelajaran, inovasi teknik dan metode, bahan ajar, media, alat evaluasi, dan sebagainya. KTSP memberikan kesempatan untuk mengembangkan kebebasan yang besar kepada sekolah menyelenggarakan pendidikan sesuai dengan (1) kondisi lingkungan sekolah, (2) kemampuan peserta didik, (3) sumber belajar, (4) kekhasan daerah. KTSP hanya mensyaratkan standar isi sebagai pedoman pengembangan. Orang tua dan masyarakat dapat terlibat secara aktif.

Melalui aplikasi media pembelajaran menulis puisi bermuatan pendidikan karakter berbasis *Android* ini diharapkan siswa akan tertarik dan lebih menyukai kegiatan menulis puisi sehingga siswa akan lebih trampil dan bersemangat. Sedangkan bagi guru Bahasa Indonesia diharapkan akan lebih bisa memanfaatkan teknologi

dalam pembelajaran khususnya menulis puisi.

## **Analisis Guru dan Siswa**

Kegiatan ini dilakukan dengan cara merangkum karakteristik siswa dalam sebuah catatan yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian pengembangan produk media pembelajaran menulis puisi bermuatan pendidikan karakter berbasis *Android*. Karakteristik siswa meliputi tingkat perkembangan kognitif, sosial budaya, psikologis, minat, dan kebutuhannya. Siswa yang diambil datannya untuk dianalisis adalah siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Kampak Kabupaten Trenggalek Tahun Pelajaran 2016/2017.

Terdapat beberapa teknik dalam mengumpulkan informasi guna mengetahui kebutuhan pebelajar. Teknik yang dapat digunakan antara lain; 1) kuisisioner, 2) wawancara, 3) konsultasi dan konfirmasi dengan pihak yang terkait. Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan oleh peneliti untuk mengetahui kebutuhan pebelajar adalah teknik wawancara.

Teknik wawancara digunakan adalah wawancara terstruktur. Artinya, butir-butir pertanyaan yang diajukan dalam wawancara akan dipandu oleh suatu daftar pertanyaan. Teknik wawancara ini dilakukan kepada pengajar Bahasa Indonesia maupun kepada siswa. Adapun panduan wawancara untuk guru dan siswa terdapat pada lampiran.

Adapun rangkuman dan pembahasan atas hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada 1 orang pengajar bahasa Indonesia selaku anggota tim, yaitu Dra. Anie Nugraheni tentang analisis kebutuhan siswa, dapat dilihat pada rangkuman pembahasan hasil wawancara sebagai berikut.

Secara umum guru sebagai responden menyatakan bahwa tujuan belajar menulis puisi adalah ingin meningkatkan keterampilan menulis puisi secara kreatif.

Pelajaran sastra merupakan pelajaran yang disukai siswa. Alasannya adalah karena sastra mampu memberikan sentuhan-sentuhan perasaan tentang cinta, perjuangan hidup, dan kemanusiaan. Sastra juga dianggap oleh siswa dapat memberikan hiburan yang menyenangkan, informatif, dan solusi bagi kehidupan sehari-harinya.

Materi sastra yang disukai siswa adalah puisi disamping prosa. Puisi dari bentuknya singkat memuat keindahan bahasa dan seringkali pada situasi tertentu digunakan oleh siswa. Penggunaan puisi seringkali digunakan pada penulisan pada media sosial sebagai wahana mencurahkan ide, curahan perasaan yang disampaikan melalui bahasa yang indah. Penggunaan puisi yang pada media sosial dan lainnya diperoleh siswa dengan cara menyalin pada contoh ragam puisi yang terdapat di internet.

Responden/guru mengungkapkan bahwa pembelajaran menulis puisi terhadap siswa sering dilakukan. Akan tetapi, siswa masih seringkali terlihat malas dan kurang tertarik apabila disuruh menulis puisi berdasarkan contoh pada buku kumpulan puisi yang telah disediakan oleh guru.

Kesulitan ini sering dialami oleh guru dalam pembelajaran menulis puisi. Guru sebagai responden mengungkapkan bahwa kesulitan yang dihadapi adalah bagaimana membuat siswa tertarik dan menyukai, dan mau mengungkapkan ide menulis puisi. Selama ini suasana pembelajaran terkesan biasa-biasa saja, dan terkesan membosankan.

Pembahasan atas hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada empat orang dari 30 siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Kampak Kabupaten Trenggalek dapat dilihat sebagai berikut.

Menurut siswa belajar menulis puisi adalah belajar mengungkapkan ide, curahan hati melalui bahasa yang indah. Pelajaran sastra termasuk puisi sebenarnya disukai oleh siswa. Alasannya, karena sastra itu asyik dan menyenangkan memuat kisah-kisah cinta, perjuangan, dan kemanusiaan.

Kesan-kesan siswa dalam pembelajaran menulis puisi sebagai berikut. Pertama, siswa menyukai membaca puisi, dan menikmati puisi tetapi kesulitan dalam menulis puisi. Kedua, buku kumpulan puisi yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran menulis puisi, dengan tujuan menjadikannya contoh belum mampu menginspirasi siswa dalam belajar memulai menulis. Siswa merasa kesulitan mencari ide dan menuangkan gagasannya dalam puisi. Ketiga, membosankan.

Teknik wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Kampak Kabupaten Trenggalek. Informasi dari hasil wawancara itulah yang digunakan sebagai bahan dalam menyusun media pembelajaran menulis puisi bermuatan pendidikan karakter berbasis *Android*.

### **Analisis Materi**

Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi materi-materi utama yang akan dipelajari oleh siswa dalam pembelajaran menulis puisi. Materi yang dianalisis adalah materi menulis puisi yang terdapat pada KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) bahasa Indonesia SMP kelas VIII. Dalam pembelajaran



menulis puisi berdasarkan KTSP disebutkan sebagai berikut.

- a. Standar kompetensi yaitu mengungkapkan pikiran dan perasaan dalam puisi bebas.
- b. Kompetensi dasar yaitu menulis puisi bebas dengan menggunakan pilihan kata yang sesuai.
- c. Materi pembelajaran yaitu penulisan puisi bebas dengan pilihan kata yang sesuai.

Menulis puisi bebas berdasarkan komponen di atas dapat dilaksanakan melalui pembelajaran dengan penambahan unsur pendidikan karakter yaitu, (1) religius, (2) jujur, (3) kerja keras, (4) kreatif, (5) mandiri, (6) cinta tanah air, (7) cinta damai, dan (8) peduli sosial.

#### 4) Analisis Tugas

Kegiatan analisis tugas ini bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas atau kompetensi-kompetensi utama yang harus dikuasai siswa berdasarkan analisis materi. Sedangkan, pada hasil analisis materi tugas utama siswa dalam pengembangan media pembelajaran menulis puisi ini adalah kemampuan menulis puisi.

#### 2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Pada tahap perancangan ini, dilakukan dengan tujuan untuk merancang prototipe (contoh) produk media pembelajaran menulis puisi untuk siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Kampak Kabupaten Trenggalek. Untuk melakukan perencanaan *design* dibutuhkan *software* untuk membuat media tersebut. *Software* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran menulis puisi bermuatan pendidikan karakter berbasis *Android* ini adalah *aplikasi Intel XDK*. Yang berfungsi sebagai perangkat media untuk mendesain, pengkodean, penyimpanan materi, menambah

materi, menambah video, membuat kuis/evaluasi, serta melihat nilai secara otomatis.

#### Kegiatan Praproduksi

Tahap praproduksi meliputi kegiatan-kegiatan berikut ini.

##### (1) Pembentukan kelompok kerja

Pada tahap pembentukan kelompok kerja melalui musyawarah dengan mempertimbangkan potensi masing-masing anggota. Keterbatasan waktu, sarana, dan kemampuan dari masing-masing anggota merupakan dasar pertimbangan dalam mengambil keputusan. Setiap anggota dapat melaksanakan tugasnya sesuai situasi, kondisi, dan kebutuhan pada waktu produksi. Oleh karena itu, setiap anggota secara aktif bersama-sama atau bergantian mendukung kegiatan produksi.

Susunan kelompok kerja dalam proses produksi media Pembelajaran Menulis Puisi Bermuatan Pendidikan Karakter Berbasis *Android* sebagai berikut.

Ketua : Tri Muryanti

Programmer: Dian Dwi P, S.Kom

Pemilihan Materi: Tri Muryanti

Pelaksana: Dra. Anie Nugraheni

##### (2) Pembahasan Ide Produksi

Dalam pembahasan ide produksi media pembelajaran menulis puisi bermuatan pendidikan karakter berbasis *Android* ini didiskusikan berdasarkan hasil wawancara penulis terhadap pembelajaran menulis puisi. Setiap anggota kelompok kerja boleh memberikan masukan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran menulis puisi.

Setelah didiskusikan secara intensif dihasilkan sebuah keputusan untuk membuat sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran menulis puisi bermuatan pendidikan karakter

berbasis *Android*. Hal ini berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti menunjukkan bahwa pembelajaran menulis puisi bersifat membosankan bagi siswa. Sedangkan penambahan unsur pendidikan karakter dimaksudkan agar pembelajaran menulis puisi lebih bermakna. Siswa tidak sekedar bisa menuangkan ide menulis puisi akan tetapi lebih lanjut dapat memperoleh pendidikan karakter pada setiap bagian dalam media berbasis *Android* ini.

Dalam rencana produksi media ini direncanakan akan disajikan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi yang disukai siswa. Tujuan produksi media ini adalah untuk menarik minat siswa untuk menyukai menulis puisi dan menjadi pribadi berkarakter.

## 2) Kegiatan Produksi

Kegiatan ini meliputi pemilihan materi pembelajaran, gambar, video, berita untuk menulis puisi yang sesuai dengan kurikulum SMP yang digunakan yaitu KTSP, desain media pembelajaran, proses pembuatan media (aplikasi), editing dan finising.

### (1) Desain Media Pembelajaran

Untuk dapat mendesain media pembelajaran bermuatan pendidikan karakter ini dilakukan kegiatan sebagai berikut.

- a. Pemilihan materi pembelajaran yaitu menulis puisi untuk kelas VIII SMP semester genap berdasarkan KTSP sebagai berikut.



## Desain Pemilihan Materi Pembelajaran

Penetapan unsur pendidikan karakter yang akan diintegrasikan ke dalam media pembelajaran yaitu, (1) religius, (2) jujur, (3) kerja keras, (4) kreatif, (5) mandiri, (6) cinta tanah air, (7) cinta damai, dan (8) peduli sosial sebagai berikut. Pembuatan desain pembelajaran dengan memanfaatkan gambar, video, siaran berita, pemanfaatan instrumen lagu nasional dalam tampilan media pembelajaran.



### Desain Karakter Religius

Unsur religius diintegrasikan ke dalam media pembelajaran menulis puisi dalam tampilan video tentang keindahan alam. Video keindahan alam ini ditujukan untuk menggali ide menulis puisi dengan didasari bahwa keindahan dan terciptanya alam semesta diciptakan oleh Tuhan YME.



### Desain Karakter Kejujuran

Dalam media pembelajaran berbasis *Android* ini pendidikan karakter berupa kejujuran diintegrasikan kedalam tampilan video tentang tingkah laku seorang koruptor yang seharusnya dapat mengemban amanah tetapi

menyalahgunakan untuk kepentingan pribadinya secara sembunyi-sembunyi. Melalui tampilan ini siswa diharapkan dapat mengungkapkan ide menulis puisi berdasarkan tampilan video.



### Desain Karakter Kerja Keras

Pada Gambar 4.3 disajikan tampilan gambar usaha seseorang dalam mencukupi kebutuhan hidupnya sehari-hari dilakukan dengan kerja keras dan kesungguhan. Melalui tampilan gambar ini siswa diajak untuk mencermati gambar yang disajikan dalam media pembelajaran. Setelah mengamati gambar siswa dapat menungkan idenya dalam bentuk puisi. Nilai pendidikan karakter kerja keras ini perlu ditanamkan pada siswa agar diperoleh kesadaran, bahwa untuk mendapatkan apa yang dibutuhkan dan dicita-citakan memerlukan usaha dan kerja keras.



### Desain Karakter Mandiri

Desain karakter mandiri dalam tampilan media pembelajaran berbasis *Android* ini dapat ditemukan pada kegiatan evaluasi pembelajarn menulis puisi yang harus dikerjakan secara mandiri oleh siswa. Nilai pendidikan karakter mandiri perlu dimiliki siswa

agar tertanam jiwa kemandirian dalam kehidupan



### Desain Karakter Kreatif

Penanaman nilai pendidikan karakter kreatif dalam media pembelajaran berbasis *Android* ini dapat ditemukan pada sajian teknik menulis puisi. Melalui tampilan teknik puisi siswa secara kreatif dapat memilih beberapa teknik yang dapat dipilih untuk digunakan dalam menulis puisi.



### Desain Karakter Cinta Tanah Air

Desain pada gambar 4.6 bermuatan pendidikan karakter cinta tanah air kepada generasi muda harus dipupuk agar, jiwa nasionalisme untuk selalu mencintai Negara Kesatuan Indonesia (NKRI) selalu tertanam dalam diri siswa.



### Desain Karakter Cinta Damai

Karakter cinta damai adalah karakter yang dikembangkan melalui media

pembelajaran berbasis android. Menyayangi umat manusia, dengan selalu mengedepankan kerukunan dan menjauhi segala bentuk permusuhan adalah karakter yang dikembangkan melalui tampilan gambar dan video yang dapat digunakan untuk menggali ide siswa dalam menulis puisi.



### **Desain Karakter Peduli Sosial**

Karakter selalu peduli dalam kehidupan bermasyarakat dimasukkan dalam desain media pembelajaran berbasis *Android* yang dikembangkan. Karakter peduli sosial sekarang ini sudah mengalami banyak kemunduran. Banyak siswa yang kurang peka terhadap sekelilingnya. Melalui tampilan video perjuangan hidup seorang Bapak tua yang dalam keterbatasannya masih selalu berbuat baik pada orang lain, diharapkan dapat menggugah siswa untuk menuangkan idenya ke dalam puisi

Tahap desain media pembelajaran ini dilakukan untuk merancang model atau tampilan tatap muka (interface) dari aplikasi yang akan dibuat. Perancangan ini perlu supaya pada saat kita menulis *script* tidak selalu berubah karena hasil tampilan yang tidak sesuai keinginan. Pemilihan *software developer kit Intel XDK*

### **3. Tahap Pengembangan (Develop)**

Pada tahap ini, pengembangan dilakukan untuk menghasilkan produk media pembelajaran menulis puisi yang telah direvisi melalui masukan validasi ahli,

simulasi atau hasil uji coba yang dilanjutkan dalam kegiatan pascaproduksi. Tahap pengembangan meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut.

#### **1) Validasi Ahli**

Kegiatan validasi yaitu kegiatan yang dilakukan oleh penilai ahli. Kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh kevalidan media tersebut, validasi dilakukan oleh validator ahli dibidangnya agar media pembelajaran layak digunakan oleh siswa. Saran yang diperoleh dari validator digunakan sebagai landasan dalam revisi pengembangan produk media pembelajaran menulis puisi bermuatan pendidikan karakter berbasis *Android*. Validasi ini meliputi validasi ahli materi, pembelajaran yaitu Dr. Akhmad Tabrani, M.Pd. Sedangkan ahli yang menjadi validator media adalah Dr. Sri Wahyuni, M.Pd, dosen Universitas Islam Malang. Beliau memberikan penilaian tentang media menulis puisi bermuatan pendidikan karakter berbasis *Android* yang baik sebagai berikut.

Berdasarkan validasi ahli materi pembelajaran diketahui bahwa hasil kriteria nilai yang diperoleh adalah 81 % dengan keterangan materi pada media pembelajaran berbasis *Android* layak.

Berdasarkan validasi ahli media pembelajaran diketahui bahwa hasil kriteria nilai yang diperoleh adalah 82% dengan keterangan media pembelajaran berbasis *Android* layak.

**2) Refleksi dan Revisi I**

Tahap selanjutnya, peneliti melakukan refleksi terhadap penilaian validator. Berdasarkan hasil validasi ahli materi pembelajaran paparan uraian materi pembelajaran sudah dinilai baik untuk dapat dilaksanakan. Sedangkan pada penilaian media pembelajaran masih ada beberapa catatan kekurangan yaitu pada Komposisi teks, gambar harus dibuat rapi, banyak tempat kosong di tengah teks karena dipaksa rapat kanan, huruf bisa sedikit divariasikan. Sebaiknya setiap video bisa di klik dalam satu layar sehingga lebih jelas dilihat. Kalau semua video dijadikan satu layar jadi sempit. Oleh karena itu, dilakukan beberapa perbaikan sebagai berikut.

No	Sebelum	Sesudah	Keterangan
3			Tampilan video diperbaiki agar lebih menarik dan fokus. Tampilan video yang awalnya menjadi satu pada satu halaman, dijadikan terpisah satu video satu halaman.

**3) Uji Coba**

Kegiatan uji coba atau simulasi dilakukan dengan cara mengoperasikan produk awal media pembelajaran. Produk awal hasil validasi ahli media yang dapat diunduh pada *play store* pada masing-masing *smartphone* siswa, yang kemudian diujicobakan dalam sebuah situasi pembelajaran yang melibatkan guru bahasa Indonesia yaitu Dra. Anie Nugraheni dan 30 siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Kampak Kabupaten Trenggalek. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari senin, 18 Juli 2016 pukul 09.00-10.30 WIB.

**4) Hasil Ujicoba Produk**

Setelah simulasi berlangsung peneliti menyebarkan angket kepada guru dan 30 siswa kelas VIII F untuk mengetahui tingkat keberterimaan terhadap proses pembelajaran dan media awalnya polos pembelajaran menulis puisi diberi tambahan bermuatan pendidikan karakter berbasis *Android*. Berdasarkan hasil respon siswa pada tabel di atas bahwa 12 aspek penilaian mendapat respon positif, hanya ada 1 dari sepuluh siswa

No	Sebelum	Sesudah	Keterangan
1			Terdapat perbaikan pada jenis huruf, dan penambahan animasi bendera merah putih untuk menunjukkan adanya karakter cinta tanah air
2			Terdapat perbaikan pada latar belakang menu yang awalnya polos diberi tambahan warna tulisan yang berwarna.

tersebut berkomentar kurang setuju. Jumlah rerata respon siswa dalam kegiatan uji coba kelompok kecil sebesar 100% berada pada interval 51%-100%, hal ini menunjukkan respon positif terhadap media pembelajaran menulis puisi bermuatan pendidikan karakter berbasis *Android*.

Berdasarkan hasil respon guru pada tabel di atas bahwa 9 aspek penilaian mendapat respon positif, dalam kegiatan uji coba berada pada interval 51%-100%, hal ini menunjukkan respon positif guru terhadap media pembelajaran menulis puisi bermuatan pendidikan karakter berbasis *Android*.

#### 5) Refleksi dan Revisi II

Setelah mendapatkan data hasil respon siswa dan guru di atas peneliti bersama tim pengembang merefleksikan perbaikan-perbaikan yang harus dilakukan terhadap penyajian media tersebut. Berdasarkan hasil refleksi perlu adanya perbaikan untuk dilakukan revisi dan editing ulang pada bagian instrumen lagu “Wajib Belajar” diganti instrumen lagu nasional “Indonesia Pusaka” untuk mendukung aktivitas dalam menulis puisi dibutuhkan suasana yang tenang sehingga inspirasi menulis dapat muncul. Instrumen musik “Wajib Belajar” sedikit keras dan kurang sesuai.

#### 4. Tahap Penyebaran (*Diseminate*)

Tahap penyebaran ini adalah kegiatan pasca produksi yaitu menyebarkan produk media pembelajaran dengan mengunggah *file apk* pada situs *Developer Google Play Store*

## SIMPULAN

Prototipe produk akhir penelitian pengembangan ini adalah berupa media pembelajaran menulis puisi bermuatan pendidikan karakter berbasis *Android* untuk siswa SMP. Produk ini telah dikembangkan dengan model pengembangan 4-D (*Four D*) dengan tahapan pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*) yang didukung dengan studi *cross sectional*.

1. Pengembangan media berbasis *Android* pada tahap pendefinisian (*define*) dilakukan studi pendahuluan terhadap kebutuhan-kebutuhan pembelajaran berdasarkan analisis tujuan dan batasan materi. Pada tahap ini diperoleh hasil berdasarkan analisis awal terhadap guru dan siswa, analisis materi dan analisis tugas maka media pembelajaran menulis puisi bermuatan pendidikan karakter berbasis *Android* dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran menulis puisi.
2. Pengembangan media berbasis *Android* pada tahap perencanaan (*design*) adalah merancang prototipe (contoh) produk media pembelajaran menulis puisi untuk siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Kampak Trenggalek. *Prototipe* yang akan dihasilkan yaitu, petunjuk penggunaan media, bahan penyerta dan produk media berbasis *Android*. Pemilihan media pengembangan produk media pembelajaran berbasis *Android* dengan menggunakan aplikasi *Developer Kit Intel XDK*. Tahap perencanaan meliputi kegiatan pra produksi media pembelajaran, kegiatan produksi meliputi

pemilihan materi pembelajaran, gambar, video, berita, dan instrumen lagu nasional bermuatan pendidikan karakter, (1) religius, (2) Jujur, (3) Kerja Keras, (4) Kreatif, (5) Mandiri, (6) Cinta tanah air, (7) Cinta damai dan (8) Peduli sosial.

3. Pengembangan media berbasis *Android* pada tahap pengembangan (*develop*) adalah menghasilkan produk media pembelajaran menulis puisi berbasis *Android*. Tahap pengembangan meliputi: (1) validasi ahli materi dilakukan oleh Dr. Akhmad Tabrani, M.Pd dengan penilaian persentase 81% (Layak) sehingga bisa dilaksanakan. Validasi ahli media pembelajaran dilakukan oleh Dr. Sri Wahyuni, M.Pd yang memberikan penilaian bahwa media pembelajaran menulis puisi bermuatan pendidikan karakter berbasis *Android* dengan persentase penilaian 82% (Layak) dengan beberapa revisi yaitu perbaikan pada tampilan awal, *font*, gambar, dan warna. Tampilan video diperbaiki dalam satu layar. (2) refleksi dan revisi I, setelah kegiatan validasi ahli dilakukan refleksi dan revisi I pada jenis huruf penambahan animasi bendera merah putih, *background* dalam setiap menu dan perbaikan video. (3) uji coba atau simulasi, berdasarkan uji coba yang dilakukan pada 30 siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Kampak Kab. Trenggalek diperoleh presentase hasil respon siswa setelah uji coba media pembelajaran yaitu jumlah persentase mencapai 100% siswa memberikan respon positif. Sedangkan hasil respon guru

setelah dilakukan uji coba diperoleh hasil interval presentase 51% - 100% menunjukkan hasil positif guru terhadap media pembelajaran menulis puisi bermuatan pendidikan karakter berbasis *Android*, (4) refleksi dan revisi II, dilakukan setelah mendapatkan data hasil respon siswa dan guru. Perlu adanya perbaikan untuk revisi dan editing pada instrumen lagu wajib belajar di ganti instrumen lagu Indonesia Pusaka untuk mendukung aktifitas pembelajaran menulis puisi.

4. Pengembangan media berbasis *Android* pada tahap penyebaran (*disseminate*) pada tahap ini dilakukan penyebaran media pembelajaran dengan mengunggah *file* aplikasi media Suluh Sastra pada situs *Developer Google Play Store*.

## **SARAN**

### **Saran Pemanfaatan Produk**

Media pembelajaran menulis puisi berbasis *Android* yang dikembangkan dengan model 4-D ini diproduksi untuk membantu para guru dan siswa meningkatkan pembelajaran menulis puisi dengan model pembelajaran menulis puisi yang berbeda sehingga pelajaran sastra menjadi lebih kreatif dan menyenangkan.

### **Saran Diseminasi**

Produk akhir yang berupa model-model media pembelajaran menulis puisi bermuatan pendidikan karakter berbasis *Android* yang dikembangkan dengan model 4-D ini dapat digunakan dilingkup yang lebih luas.

### **Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut**



Media pembelajaran menulis puisi berbasis *Android* yang dikembangkan dengan model 4-D ini dapat dikembangkan untuk kelas-kelas sastra di berbagai tingkat satuan pendidikan formal (SD, SMP, SMA/SMK) dan non formal (kejar Paket A, Paket B, Paket C). Media pembelajaran ini masih bisa dikembangkan lagi untuk penelitian lebih lanjut. mengasah kemampuan dalam Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Dengan demikian tujuan pembelajaran bahasa Indonesia dapat tercapai dengan mudah, efektif, dan menyenangkan.

Saran bagi guru untuk selalu dapat membimbing siswa dan mengawasi siswa dalam menggunakan media berbasis *Android* untuk mencapai kompetensi dan indikator pembelajaran. Guru pada masa kini harus selalu meningkatkan kompetensi dalam bidang IT, sehingga mempermudah segala tugas-tugas yang dibebankan dan dapat memberikan solusi dalam pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Indonesia pada pokok bahasan menulis puisi.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Adnan. 2010. *Pengertian Karakter dan pengembangannya*. Dalam <http://adnanarticle.blogspot.com>, diakses pada tanggal 07 Mei 2016
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Irsyad, Hanif. 2016. *Aplikasi Android dalam 5 Menit*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Jabrohim, dkk. 2003. *Cara Menulis*

- Purwanto, Deni. 2013. *Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran Sastra*. Jakarta: Gaung Persada
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Satyaputra dan Aritonang. 2014. *Beginning Android Programming with ADT Budle*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Thobroni.M. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media