

Received	: 13 March 2019
Revised	: 26 March 2019
Accepted	: 11 September 2019
Published	: 27 Desember 2019

## La PUISIFY The Form of Application-Based Poetry Learning Media SAC.2.0 on Android

Dewi Kusumaningsih<sup>1,a)</sup>, Bety Ayu Windi Ariyanto<sup>1,b)</sup>, Haryanti Budi Utami<sup>1,c)</sup> Wahyu  
Krisna Adi Ismaya<sup>1,d)</sup>

<sup>1</sup> Universitas Veteran Bangun Nusantara, Indonesia

E-mail: <sup>a)</sup> [dewikusumaningsih71@gmail.com](mailto:dewikusumaningsih71@gmail.com), <sup>b)</sup> [betyayuwindiariyanto@gmail.com](mailto:betyayuwindiariyanto@gmail.com), <sup>c)</sup> [haryantiutamy06@gmail.com](mailto:haryantiutamy06@gmail.com), <sup>d)</sup> [krisnajupitermx135@gmail.com](mailto:krisnajupitermx135@gmail.com)

### Abstract

The study highlights the development of poetry learning instrument using Smart Application Creator (SAC) 2.0 program for Android. The study belongs to a Research and Development (RnD). The initial exploration included the observation of the Indonesian Language learning instrument utilized by a number of secondary schools which are the former education institutions of the students of Indonesian Language and Literature Department (PBSI) of University of Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo. The result of observation became the underlying framework for the development of poetry learning instrument through the SAC 2.0 program for Android. The design of the learning instrument development referred to the four-D model development that consists of four stages, including define, design, develop, and disseminate. The development model was firstly developed by Thiagarajan, dkk. The findings revealed that Android-based learning instrument had yet been massively utilized for secondary schools. Most of the teachers still rely on the PowerPoint presentation which is displayed through the projector. The development of the learning instrument that refers to the 4D stages has successfully provided an innovative Android-based poetry learning instrument. The instrument has also been disseminated publicly. The new learning instrument is easy in its installation and application through Android devices.

**Keywords:** android, learning instrument, poetry instrument, smart application creator 2.0.

### Abstrak

Penelitian ini mengangkat pengembangan media pembelajaran puisi dengan menggunakan program Smart Application Creator 2.0 berbasis android. Bentuk penelitian adalah Research and Development (RnD). Eksplorasi awal dengan pengamatan penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA-SMA alumni para mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) FKIP Universitas Veteran Bantara. Hasil pengamatan dipakai sebagai dasar pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia khususnya puisi dengan aplikasi SAC 2.0 di android.

Model pengembangan dalam merancang dan membuat media pembelajaran puisi berbasis android ini menggunakan model pengembangan four-D models yang terdiri dari 4 tahap yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan) dan Dessiminate (penyebaran). Model pengembangan ini dikembangkan oleh Thiagarajan, dkk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis andriod di SMA belum digunakan. Guru masih menggunakan media pembelajaran power point serta proyektor saja. Proses pengembangan model media pembelajaran dilakukan sesuai 4 langkah D berhasil membuat inovasi media pembelajaran puisi berbasis adroid yang sudah diseminasikan pada publik. Model media pembelajaran ini mudah diinstal dan diaplikasikan di telepon genggam berbasis android.

**Kata kunci:** andriod, media pembelajaran, media puisi, smart aplication creator 2.0.

## PENDAHULUAN

Tulisan ini memaparkan hasil pembuatan inovasi media pembelajaran bahasa Indonesia khususnya puisi dengan menggunakan aplikasi SAC (Smart Application Creative 2.0) yang dapat diinstal di telepon genggam. Program ini dikembangkan oleh BPMTK (Balai Pelatihan Multimedia dan Teknologi Komputer Jawa Tengah). Isi program sudah dirancang untuk pembelajaran puisi bagi siswa SMA. Pembelajaran puisi di SMA termasuk pembelajaran yang sulit karena mencakupi teori dan apresiasi total. Pemahaman teori kadang hanya sebatas bacaan dari buku teks dan tidak mudah dipahami oleh siswa. Dalam kurikulum 2013 tertulis bahwa pembelajaran sastra hanya berorientasi pada pengembangan aspek kognitif, dan meniadakan pengembangan aspek afektif (Suhertuti, 2017; Suhita, 2017). Sementara apresiasi puisi dituntut untuk diajarkan kepada siswa di SMA. Kedua muatan kompetensi tersebut, yaitu teori dan apresiasi puisi bila tidak didukung oleh guru yang lihai dalam bersastra serta media yang menguatkannya, maka pembelajaran puisi kurang berhasil. Kompetensi guru mungkin sudah mampu mengajar puisi, akan tetapi wujud apresiasinya kurang mampu mengantarkan siswa bisa bersastra (Suhertuti, 2017). Guru dituntut untuk kreatif dalam menyajikan pembelajarannya, khususnya pembelajaran karya sastra Siswa generasi digital mempunyai minat kemudahan dan kecepatan dalam proses memecahkan masalah dan keingintahuan yang tinggi dalam setiap pembelajaran yang diterima dari guru (Kusumaningsih, Dewi, 2018). Tugas dan tanggung jawab seorang guru cukup berat, karena kesalahan dalam cara mengajar bukan hanya membuang waktu dan tenaga secara sia-sia melainkan juga dapat merusak tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya (Safei, 2007)

Oleh karenanya, guru harus dibantu dengan media pembelajaran yang representatif mampu mendukung capaian pembelajaran puisi sampai tahap apresiasi. Perlu disadari bahwa dalam pembelajaran sastra, apresiasi sastra merupakan tujuan, sedangkan pembelajaran tentang sastra adalah jembatan, yakni jembatan yang menghubungkan antara pengetahuan anak tentang sastra dengan kemampuan apresiasi terhadap sastra (Warsiman, 2011). Apresiasi puisi dapat diartikan sebagai proses penilaian atau penghargaan terhadap puisi, namun secara lengkap apresiasi puisi mengandung arti sebagai proses pengamatan, penilaian, dan penghargaan terhadap bagian-bagian penting yang terkandung di dalam puisi meliputi unsur puisi rima, tema,

amanat, suasana, citraan puisi yang meliputi penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan, gerak, dan nilai-nilai puisi meliputi nilai kebudayaan, sosial, moral, dan kesusilaan. Semua nilai yang terkandung dalam karya seni dan budaya membimbing manusia ke arah kehidupan yang lebih beradab, lebih baik, dan lebih manusiawi. Bahkan pembelajaran puisi lama semacam gurindam ternyata juga masih relevan dan mampu menahan pengaruh karakter baik positif maupun negatif dari luar negeri. Gurindam sarat dengan nilai-nilai karakter positif yang mampu mengubah karakter siswa menjadi lebih halus, santun, dan sopan. (Suhita, 2017)

Pembelajaran puisi sebagai salah satu bidang sastra yang membutuhkan banyak media sebagai sarannya. Hal ini mengingat banyak aspek sastra, seni dan berbagai unsur internal yang melingkupi puisi (Lastari, 2017). Realita yang berubah menjadi imajinasi sebuah karya puisi harus diajarkan secara nyata dengan berbagai contoh karya yang sudah ada. Oleh karenanya, berbagai media alat bantu maupun strategi sangat dibutuhkan dalam pembelajaran puisi khususnya, dan bahasa dan sastra Indonesia pada umumnya bagi para siswa di sekolah. Pernyataan ini sesuai dengan berbagai artikel yang menuliskannya (Anggraini, Sumantri, Purnomo, & Anggraini, 2019; Ansoriyah & Rahmat, 2018; Muhson, 2010; Purwanto, 2016)

Secara sederhana, batang tubuh puisi terbentuk dari beberapa unsur yaitu kata, larik, bait, bunyi, dan makna. Kelima unsur ini saling mempengaruhi keutuhan sebuah puisi. Adapun secara lebih detail, puisi terdiri dari unsur-unsur yang dibedakan menjadi dua struktur, yaitu struktur batin, yang terdiri dari tema, rasa, nada, dan amanat, serta struktur fisik, yang terdiri dari perwajahan puisi, diksi, imaji, kata kongkret, bahasa figuratif, dan versifikasi (Taoziri, 2013)

Inovasi yang kami lakukan dalam media pembelajaran ini tidak terlepas dari hasil pengamatan di sekolah-sekolah SMA alumni para mahasiswa semester IV Progdil PBSI-FKIP Universitas Veteran Bantara. Mereka mengamati pelaksanaan pembelajaran guru bahasa Indonesia di kelas. Seiring dengan hal tersebut, materi pembelajaran bahasa Indonesia dapat dibuat menjadi lebih praktis dengan menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis android (Anggraini et al., 2019). Pada era globalisasi saat ini solusi yang tepat, yaitu perlunya pengembangan media android untuk kegiatan belajar mengajar, khususnya keterampilan membaca puisi. Berdasarkan survey oleh flurry.com, menyatakan bahwa 25% pengguna smartphone ada di kirsan usia 13 – 17 tahun dan 49% pada usia 18 – 24 tahun. Dengan demikian, sebagian besar pengguna aktif smartphone adalah remaja.

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang diperuntukkan untuk mobile device. Android merupakan sistem operasi yang paling diminati di masyarakat karena memiliki kelebihan seperti sifat open source yang memberikan kebebasan para pengembang untuk menciptakan aplikasi (Anggraeni & Kustijono, 2013). Android secara sederhana bisa diartikan sebagai sebuah software yang digunakan pada perangkat mobile yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi kunci yang dirilis oleh Google (Tim EMS, 2015).

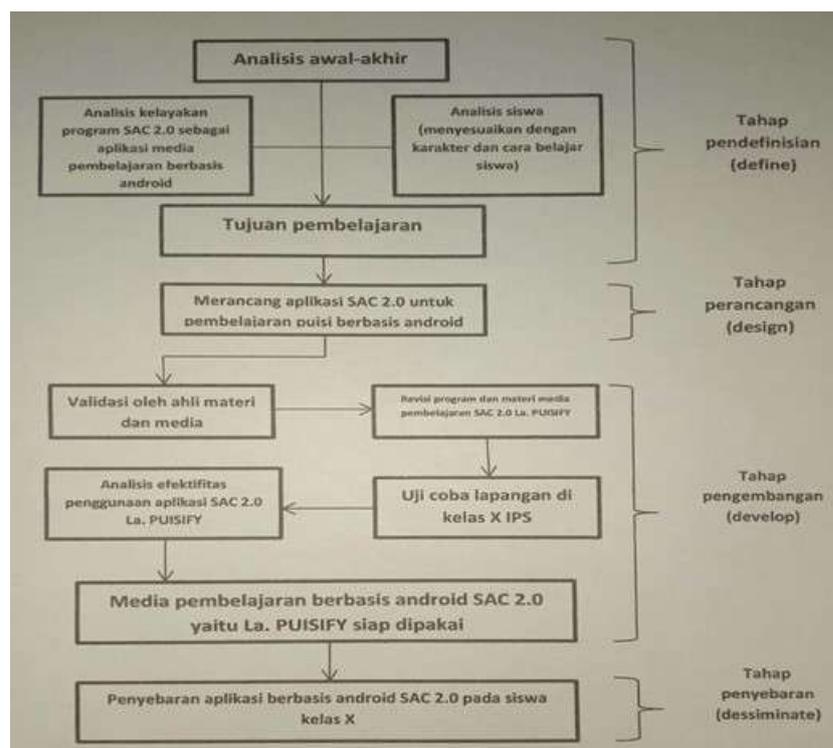
## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan dalam merancang dan membuat media pembelajaran puisi berbasis android ini menggunakan

model pengembangan four-D models yang terdiri dari 4 tahap yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan) dan *Dessiminate* (penyebaran). Model pengembangan ini dikembangkan oleh Thiagarajan (Thiagarajan & Sivasailam, 1974; Veri & Prasetya, 2017)

Penelitian dilakukan selama 3 bulan mulai 11 Maret s.d 17 Juni 2019 yang dilakukan di Program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Veteran Bantara Sukoharjo (PBSI Univet). Subjek penelitian pengembangan model media pembelajaran ini adalah para mahasiswa semester V ProgdI PBSI Univet. Sedangkan subjek uji coba lapangan dilakukan pada para siswa SMAN 1 kelas 3 IPS Polokarto, Sukoharjo.

Prosedur penelitian penengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan *four-D models* yang terdiri dari 4 tahap yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan) dan Dessiminate (penyebaran). Model pengembangan ini dikembangkan oleh Thiagarajan. (Thiagarajan & Sivasailam, 1974) Model ini juga sudah diadaptasi oleh banyak tulisan antara lain yang dijumpai (Layin Fauziyah, 2014; Novianti & Khoirotunnisa, 2016; Veri & Prasetya, 2017). Berikut skema alur penelitian dan deskripsi tiap tahapan.



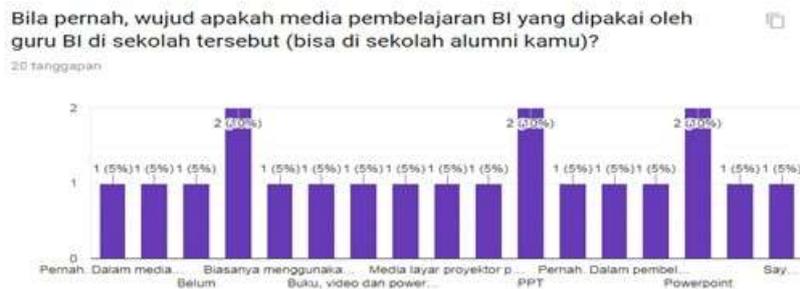
Bagan 1. Model pengembangan aplikasi

1. Deskripsi tiap tahap pengembangan:
  - a. Tahap pendefinisian atau *Definition*

Sebelum media pembelajaran dibuat, ada tahapan awal yang harus dilakukan

yaitu analisis kelayakan program SAC 2.0 sebagai aplikasi media pembelajaran berbasis android. Layak tidaknya aplikasi media ini dikumpulkan dari hasil tanggapan para informan alumni SMA-SMA yang sudah menjadi mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Veteran Bantara Sukoharjo. Hasil tanggapan menunjukkan bahwa para guru bahasa Indonesia di SMA sudah menggunakan media pembelajaran. Media yang dipakai hanyalah power point, proyektor, video, dan buku. Media pembelajaran yang menggunakan suatu aplikasi di android belum ditemukan

Berikut grafik hasil tanggapan pengamatan penggunaan media pembelajaran yang sudah dipakai oleh guru bahasa Indonesia di SMA para mahasiswa.



Grafik 1. Tanggapan penggunaan media pembelajaran

Hasil yang dihimpun dari pengamatan tersebut di atas diperluas lagi dengan tanggapan tentang simpulan penggunaan media pembelajaran tersebut di kelas. Tanggapan yang muncul adalah, sebagian besar menganggap media pembelajaran tersebut masih kurang memadai dalam pembelajaran puisi. Ada sebagian kecil yang menganggap sudah memadai tetapi perlu ditingkatkan inovasinya, sedangkan lainnya menganggap cukup memadai tetapi ternyata mempunyai efek membosankan bila hanya dengan media power point. Berikut grafik pengamatan



Grafik 2. Tanggapan Penggunaan Media Pembelajaran yang Dipergunakan Guru

Selain tanggapan di atas, peneliti juga mencari data tentang kepemilikan dan penggunaan telepon genggam berbasis android di kalangan siswa. Hasil menunjukkan semua siswa di sekolah-sekolah tersebut mempunyai dan menggunakan telepon genggam (selanjutnya ditulis TG). Tentang penggunaan telepon genggam pintar di kalangan siswa, para siswa sudah terbiasa menggunakan TG pintarnya sebagai alat pencarian informasi apapun. Siswa SMA sudah dewasa dan sudah terlihat sering menggunakan telepon genggamnya di sekolah meskipun ada larangan membawa telepon genggam. Berikut grafik hasil pengamatan kepemilikan dan penggunaan TG android para siswa.



Grafik 3. Kepemilikan Telepon Genggam para Siswa SMA

Tujuan survei ini untuk memutuskan apakah media pembelajaran yang pas untuk siswa SMA? Bila menggunakan media pembelajaran android apakah layak dan mampu membantu pembelajaran pusi di kelas? Hasil pengamatan terhadap siswa adalah bahwa perilaku siswa dalam belajar sering mengandalkan android untuk mencari informasi apapun. Berangkat dari hasil pengamatan itulah supaya tujuan pembelajara tercapai secara maksimal direncanakan pembuatan media pembelajaran berbasis android dengan memanfaatkan program aplikasi SAC 2.0.

#### b. Tahap perancangan atau Desain

Perancangan aplikasi SAC 2.0, yang diintegrasikan dengan konten puisi untuk siswa kelas X SMA. Program SAC 2.0 diperoleh dari pelatihan Penulis di BPMTK (Balai Pelatihan Multimedia Dan Teknologi Komputer) Jawa Tengah. Sebelum dibuat aplikasi ini, dibuatlah satu kerangka kerja pra produksi dan terapan hasil produk. Pada tahap pra produksi dibuat storyboard yang berisi rancangan desain awal setiap tampilan per slide yang dimunculkan dalam layar android. Tak lupa, pengumpulan aset dari berbagai sumber untuk memenuhi konten materi pada aplikasi tersebut antara lain, aset gambar, video, audio, dan teks. Tahap perancangan ini divalidasikan pada ahli media yaitu dosen teknologi pendidikan yang melek media.

#### c. Tahap pengembangan atau *Develop*

Hasil rancangan aplikasi SAC 2.0 La. PUISIFY disusun secara lengkap dengan berbagai proses seperti penginstalan program SAC 2.0 terlebih dahulu,

selanjutnya pembuatan opening, home, konten, evaluasi dan developer. Masing-masing slide diisi dengan berbagai aset yang disesuaikan dengan urutan pembelajaran puisi dengan indikator peserta didik mampu menganalisis unsur pembangun puisi. Hasil rancangan program media ini divalidasi kepada ahli materi dan media dari teknologi pendidikan yang kompeten, hasil validasi menunjukkan bahwa rancangan media berbasis aplikasi ini sudah layak dan cocok digunakan dalam pembelajaran di SMA kelas X. Meskipun sudah layak, masih ada beberapa yang harus direvisi seperti halnya muatan konten biografi tokoh, pemilihan background, dan animasi yang menarik.

Uji coba lapangan yang pertama dilakukan di kelas X SMA dan dilakukan pula uji coba lapangan yang kedua yaitu di depan para peserta PPG (Pendidikan Profesi Guru) yang dilaksanakan di Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo. tanggapan yang diberikan oleh siswa maupun para peserta PPG ini sangat beragam, mulai dari mereka yang mengapresiasi kelengkapan konten terkait puisi, bagaimana cara menggunakan aplikasi, berapa lama aplikasi ini dibuat, hingga pertanyaan mengenai cara membuat aplikasi menggunakan program SAC 2.0. hal ini menunjukkan bahwa para siswa menyambut baik kehadiran aplikasi berkonten puisi ini yang dapat mempermudah kegiatan pembelajaran.

Terkait dengan efektivitas penggunaan aplikasi La. PUISIFY peneliti melihat dari respon dan pernyataan yang diberikan oleh siswa, aplikasi ini dinilai lebih mudah dipahami dibanding dengan mempelajari secara manual, mengerjakan latihan soal dengan lebih santai dan mudah, hal tersebut dilatarbelakangi oleh muatan konten yang lengkap serta pembubuhan backsound yang menenangkan untuk mengiringi pembelajaran serta pengerjaan soal dengan aplikasi android ini.

#### d. Tahap penyebaran atau *Dessiminate*

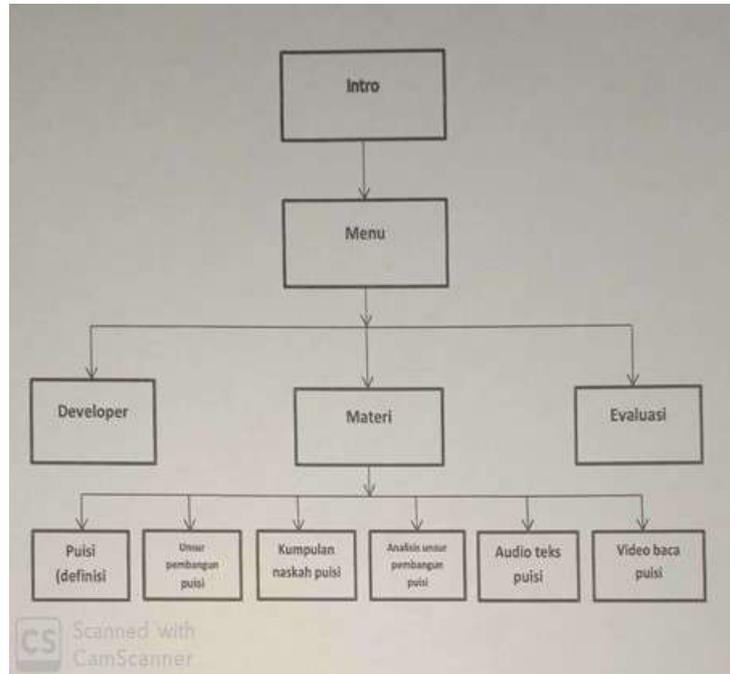
Aplikasi ini dikenalkan pada siswa SMA kelas X sebagai sasaran utama, selain itu aplikasi La. PUISIFY ini juga dikenalkan pada mahasiswa jurusan pendidikan bahasa dan sastra Indonesia semester 2 yang bertujuan agar mahasiswa lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam kaitannya menyusun alat peraga atau media pembelajaran berbasis android, yang mana nantinya akan menjadi keuntungan untuk mereka setelah menjadi tenaga pendidik maupun pada masa Pelatihan mengajar saat sudah semester 6.

Saat kegiatan publikasi dilakukan, banyak tanggapan yang diberikan oleh mereka seperti halnya bertanya bagaimana keefektifan aplikasi dalam pembelajaran, sumber yang diambil sebagai muatan konten dan sebagainya. Selain itu, mereka juga memberikan respon baik seperti halnya mereka terpacu untuk mencoba membuat aplikasi serupa dengan konten yang berbeda sebagai media pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Para peserta juga memberikan apresiasi yang luar biasa terhadap aplikasi yang kami kenalkan, mereka memperhatikan dengan saksama dan banyak dari mereka yang mengagumi terciptanya aplikasi ini mulai dari tema yang senada, kelengkapan konten, dan backsound yang menarik.

## 2. Rancangan Menu Aplikasi

Secara umum rancangan menu aplikasi media pembelajaran Instalasi Sistem Operasi berbasis android sebagai berikut:



Bagan 2. Rancangan menu aplikasi

Rancangan aplikasi dilakukan dengan sangat cermat dengan memperhatikan berbagai unsur yang akan ditampilkan dalam tampilan aplikasi di android. Semua materi yang akan ditampilkan dalam aplikasi ini disebut aset. Berbagai macam aset yang dikumpulkan antara lain aset gambar atau warna latar belakang, logo, gambar animasi, audio, video, teks puisi, dan foto. Semua aset diatur pertampilan yang dirancang terlebih dahulu dalam storyboard. Deskripsi hasil pengembangan media pebelajaran puisi diuraikan lengkap dalam hasil penelitian dan pembahasan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Rancangan dan Tampilan

Pada tahap ini dihasilkan sebuah rancangan yang telah peneliti lakukan. Hasil rancangan dijelaskan sebagai berikut:

#### a. Halaman *Loading* dan cover aplikasi

Halaman *loading* dan cover aplikasi merupakan halaman pembuka dari media SAC materi Puisi berbasis android. Halaman *loading* dan cover ini dilengkapi dengan gambar dan lagu pengiring yang menarik, setelah masuk halaman *loading* ini untuk memasuki halaman selanjutnya maka klik tulisan PUISIFY yang terdapat pada pojok

kiri bawah halaman yang dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 1. Halaman *Loading* dan cover pembuka aplikasi

b. Halaman Intro

Halaman intro merupakan halaman pembuka setelah halaman *loading* dan cover, pada halaman ini terdapat penjelasan sasaran pengguna aplikasi, Kompetensi dasar dan indikator. halaman intro ini dilengkapi dengan *sound intro* dan gambar yang menarik. Halaman intro ini memiliki tombol mulai yang berfungsi untuk memulai atau memasuki ke halaman menu utama dengan klik kotak putih bertuliskan MULAI LA. PUISIFY.

c. Halaman Menu Utama

Halaman menu utama merupakan halaman yang menggambarkan tampilan awal saat memasuki media pembelajaran puisi berbasis android. Pada halaman menu utama ini juga dilengkapi dengan berbagai fitur tombol yang akan dapat untuk memilih ke halaman yang ingin dituju, misalnya untuk masuk halaman definisi puisi maka klik kotak yang bertuliskan PUISI pada bagian tengah halaman menu, begitu pula jika ingin masuk pada halaman lain misalnya unsur pembangun puisi dapat klik kotak bertuliskan UNSUR PEMBANGUN PUISI pada pojok kiri atas halaman menu, petunjuk tersebut berlaku sama untuk memasuki halaman yang lain dengan klik kotak yang bertuliskan keterangan pada menu halaman seperti kumpulan naskah, analisis unsur pembangun, audio teks puisi, dan video baca puisi yang dapat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3. Halaman Menu Utama

d. Halaman sub-Materi dan Materi

Materi definisi puisi. Pada halaman ini berisi definisi puisi menurut KBBI, halaman ini muncul setelah klik kotak bertuliskan PUISI pada halaman menu seperti yang sudah dijelaskan di atas.

Materi unsur pembangun. Berisi mapping macam unsur pembangun puisi baik dari dalam maupun luar (ekstrinsik dan intrinsik), halaman ini muncul setelah melakukan klik pada kotak bertuliskan UNSUR PEMBANGUN PUISI pada halaman menu, pada halaman ini berisi mapping tentang unsure pembangun puisi, misal kita klik salah satu kotak yang kita pilih (misal kotak bertuliskan PSIKOLOGI atau IMAJI) maka akan masuk pada halaman lain yang berisi penjelasan tentang unsur pembangun yang sudah dipilih

Materi naskah puisi. Berisi mapping nama penyair untuk memilih beberapa naskah puisi (gambar 6) yang muncul setelah klik kotak bertuliskan NASKAH PUISI pada halaman menu, setelah itu akan masuk pada halaman yang berisi mapping judul naskah puisi, langkah selanjutnya untuk melihat naskah puisi adalah dengan klik judul puisi yang dikehendaki maka akan masuk halaman yang berisi naskah puisi.

Materi audio teks puisi. Berisi nama penyair dan judul karya puisi yang dikehendaki untuk dibuka, halaman ini muncul setelah klik kotak bertuliskan AUDIO TEKS PUISI pada halaman menu, setelah masuk halaman ini maka klik salah satu kotak yang bertuliskan judul dan nama penyair yang dikehendaki maka akan masuk pada halaman audio teks puisi.

Materi analisis unsur puisi. Berisi halaman analisis dari salah satu karya puisi lengkap dengan naskah puisi dan pembedahan unsur ekstrinsik dan instrinsik puisi, halaman ini muncul setelah klik kotak bertuliskan ANALISIS UNSUR PUISI pada menu halaman maka akan masuk pada halaman yang berisi pembedahan salah satu teks puisi.

Materi video baca puisi. Pada halaman ini terdapat video contoh pembacaan puisi lengkap dengan penghayatan dan ekspresi yang baik, halaman ini muncul setelah klik kotak bertuliskan VIDEO BACA PUISI kemudian untuk memutar video klik logo pemutar video pada tengah halaman tampilan video maka video akan otomatis diputar.

e. Halaman Pemilihan Jenis Soal Evaluasi

Berisi halaman pilihan soal evaluasi yaitu manual dan tes pilihan ganda. Halaman ini muncul setelah klik kotak bertuliskan EVALUASI pada halaman menu, Untuk mengerjakan tes pertama maka klik logo bunga dengan angka 1 di dalamnya, begitu pula untuk mengerjakan tes kedua klik logo bunga dengan angka 2 di dalamnya, maka otomatis akan masuk pada halaman pengerjaan tes.

f. Halaman Proses Tes Manual

Setelah memilih soal manual atau tes 1, maka akan muncul halaman yang berisi naskah puisi, siswa diminta untuk membaca puisi tersebut dengan penghayatan dan ekspresi yang baik.

g. Halaman Proses Tes Pilihan Ganda

Berisi soal pilihan ganda yang akan dikerjakan oleh siswa, halaman tersebut muncul setelah memilih jenis soal tes yang ke 2. Evaluasi berjenis pilihan ganda dengan jumlah 5 buah soal. Bagian evaluasi ini diberi latar lagu yang disukai para siswa SMA.

h. Halaman Jawaban Benar

Berisi halaman yang muncul ketika jawaban pilihan ganda yang dikerjakan benar, misal memilih soal A dan jawaban yang benar adalah A maka akan masuk pada halaman ini.

i. Halaman Jawaban Salah

Berisi halaman yang muncul ketika jawaban pilihan ganda yang dikerjakan salah, misal memilih soal B dan jawaban yang salah adalah B maka akan masuk pada halaman ini.

j. Developer

Berisi identitas pengembang atau perancang aplikasi La. PUISIFY, halaman ini muncul setelah klik kotak bertuliskan DEVELOPER pada halaman menu. Perancang aplikasi tersebut antara lain Dewi Kusumaningsih, Bety Ayu Windi Ariyanto, Haryanti Budhi Utami, dan Wahyu Krisna Adi Ismaya. Halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 4. Halaman developer**

Hasil pengembangan media pembelajaran puisi menunjukkan bahwa diperlukan tahap-tahap pembuatan media pembelajaran puisi yang tertata. Sebelum dibuat, sebuah model pengembangan media pembelajaran harus dirancang dengan terlebih dahulu mengumpulkan informasi di lapangan. Maksudnya pengumpulan informasi kebutuhan para pemakai media pembelajaran tersebut. Hal ini disebut dengan bagian *need analysis* atau disebut sebagai fase investigasi awal (Rochmad, 2012). Tahapan ini juga sudah dilakukan oleh beberapa pengembang media

pembelajaran dengan berbagai objek maupun teknologi misalnya pembelajaran Bahasa Indonesia dengan multimedia berbasis teknologi yang bervariasi (Ardianto, 2017; Kusumaningsih, Santosa, & Subroto, 2018; Layin Fauziyah, 2014; Purwanto, n.d.; Veri & Prasetia, 2017; Yendra et al., 2018). Tahap selanjutnya yaitu perancangan (*design*) sangat penting untuk dapat dirancang terlebih dahulu media yang akan dibuat dengan design tiap tampilan dalam slide android. Tahap ini sangat memerlukan aset-aset yang dipakai untuk meengkapai media. Berbagai unsur aset diperlukan mulai gambar, teks, video, logo, warna, ikon, suara, dll. Pada tahap ini, guru harus melihat RPP (Rencana Program Pembelajaran) ataupun LKS (Lembar Kerja Siswa) (Layin Fauziyah, 2014). Tahap ini dihasilkan *storyboard* sebagai rancangan awal pembuatan media supaya terfokus dan tercipta media pembelajaran yang lengkap berbagai kontennya. Tahap pengembangan (*development*) menjadi tindakan nyata dalam pembuatan media pembelajaran SAC.2.0 ini. Pengembangan media yang semula hanya konvensional menjadi media berbasis android. SAC 2.0 memerlukan pemahaman teknik perancangan dan pembuatan aplikasi yang cermat. Saat pembuatan media *la PUISIFY* ini, perbaikan rancangan sampai pembuatan sering memerlukan waktu yang cukup lama. Pengulanagn pembuatan tiap slide sampai pengisian aset materi video, suara, sampai latar belakang pun pernah dilakukakn dalam rangka mengejar keluwesan, kemudahan, keindahan media yang akan dihasilkan. Tahap akhir yaitu tahap penyebaran atau *Dessiminate*. Tes penggunaan rancangan media *la PUISIFY* dilakukan beberapa kali. Tiap tahap dicatat kendala dan kelebihan serta masukan dari para pemakai.

## KESIMPULAN

Media pembelajaran puisi yang berjudul *la PUISIFY* ini sangat bagus dipakai dalam pembelajaran di SMA. Tampilan dan inovasi yang dimunculkan dari aplikasi SAC 2.0 mampu memfasilitasi kebutuhan pembelajaran puisi yang menuntut adanya teori dan apresiasi. Saran dan masukan pada tahap desiminasi kepada siswa dan para guru agar media ini diperkenalkan di area pembelajaran tingkat lain misalnya di SMP maupun SD.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia selaku pemberi sponsor sehingga penelitian ini dapat dilakukan dan akan terlaksana secara penuh. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo sebagai lembaga legalisasi penelitian

## REFERENSI

- Anggraini, W. R., Sumantri, D. A., Purnomo, S. I., & Anggraini, P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Majas Berbasis Teknologi. *Deiksis : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(1), 1.

---

<https://doi.org/10.33603/deiksis.v6i1.1322>

- Ansoriyah, S., & Rahmat, A. (2018). Peningkatan Kemampuan Menulis Populer Mahasiswa Melalui Pendekatan Whole Language Dengan Pembuatan Media Story Board. *AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 29–46. <https://doi.org/10.21009/aksis.020103>
- Ardianto, D. T. (2017). Media Video dalam Pembelajaran Hybrid / Blended Learning. In *Media Video dalam Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press.
- Irnin Agustina Dwi Astuti, dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Appypie di Smk Bina Mandiri Depok. Volume 24 No. 2, <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpkm/article/view/10525>
- Kusumaningsih, Dewi, D. (2018). Tantangan Pengajaran Kultur Kebangsaan melalui Karya Sastra terhadap Siswa Generasi Digital. *Prosiding SENASBASA (Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra. Edisi 3 Tahun 2018)*, 84–90. Retrieved from <http://researchreport.umm.ac.id/index.php/SENASBASA>
- Kusumaningsih, D., Santosa, R., & Subroto, H. D. E. (2018). *Vulgar and Obscene Terms in Indonesian Song Lyrics*. 166(Prasasti), 60–65.
- Layin Fauziyah, J. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Yang Menunjang Pendidikan Karakter Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Prima Edukasia*, 2(2), 149–163. <https://doi.org/10.1016/j.matlet.2003.12.021>
- Lastari, A (2017). Pandangan Dunia Pengarang Dalam Kumpulan Puisi *Blues Untuk Bonnie* Karya Rendra (Kajian Strukturalisme Genetik). *Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 1(1). 63-79. doi: [doi.org/10.21009/AKSIS.010104](https://doi.org/10.21009/AKSIS.010104)
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Nugraha Ardi Setyawan, & Ahmad Syaifudin. (2017). Pengembangan Media Keterampilan Membaca Puisi Berbasis Android Bagi Peserta Didik Gaya Belajar Auditoris Pada Jenjang Sma. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>
- Purwanto, A. (n.d.). Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa Berbasis Animasi. *Jurnal Sistem Dan Informatika*, 11(1), 6–7.
- Purwanto, A. (2016). Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa Berbasis Animasi. *Jurnal Sistem Dan Informatika*, 4(1), 51–58.
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*, 3.
- Safei. (2007). Penggunaan Media Grafis dalam Proses Pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* Vol 10, No 1. <https://doaj.org/article/007f404bff5845bea72de769c653eef3>
- Suhertuti, S. (2017). Persepsi Guru Bahasa Indonesia terhadap Materi Sastra pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Kurikulum 2013. *Aksis*, 1, 170–188. Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/aksis/article/view/5295/3942>

- 
- Suhita, S. (2017). *Persepsi Guru Bahasa Indonesia terhadap Puisi Lama Gurindam. 1*, 152–169. <https://doi.org/doi.org/10.21009/AKSIS.010201>
- Taoziri, A. (2013). Penggunaan Teknik Akrostik Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Bebas Pada Siswa Kelas Viii C Smp Pasundan 4 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, FPBS UPI*, 1–13. [https://doi.org/file:///C:/Users/Dewi%20Kusuma/Downloads/413-743-1-SM%20\(1\).pdf](https://doi.org/file:///C:/Users/Dewi%20Kusuma/Downloads/413-743-1-SM%20(1).pdf)
- Thiagarajan, & Sivasailam. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional*. Bloomington, Indiana USA: National Center for Improvement of Educational Systems.
- Veri, J., & Prasetya, E. (2017). Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Perakitan Komputer Berbasis Android. *Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 4(2), 219–229.
- Warsiman. (2011). Pengembangan Model Induktif dalam Pembelajaran Apresiasi Puisi. *Bahasa dan Seni: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Pengajarannya*. <https://doaj.org/article/3ee2e7b1d88b4d239d5ecbe962e75931>
- Yendra, Satria, W., Rahmat, W., Kemal, E., Kusumaningsih, D., Sudyana, B., ... Saddhono, K. (2018). Introduction blended learning designs on introduction to linguistics at West Indonesian. *International Journal of Engineering and Technology(UAE)*, 7(3.4 Special Issue 4).