

## **Pengembangan Gim *Rumah Sajak* Berekstensi Apk Sebagai Media Pembelajaran Menulis Puisi dalam Jaringan**

**Ariva Luciandika, Nita Widiati, Dewi Ariani**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, Fakultas Sastra,  
Universitas Negeri Malang

[ariva.luciandika.fs@um.ac.id](mailto:ariva.luciandika.fs@um.ac.id), [nita.widiati.fs@um.ac.id](mailto:nita.widiati.fs@um.ac.id), [dewi.ariani.fs@um.ac.id](mailto:dewi.ariani.fs@um.ac.id)

### **Abstrak**

Pada pembelajaran menulis puisi, pebelajar dapat mengekspresikan gagasan, rasa, pengalaman, dan imajinasi melalui kegiatan menulis. Urgensi penelitian ini yaitu menyusun modul gim berbetuk digital bernama *Rumah Sajak* yang bisa digunakan secara mandiri oleh mahasiswa agar layak diimplementasikan dari sisi konten isi, sistematika penyajian, kebahasaan, dan tampilan. Desain pengembangan yang digunakan adalah model C-ID- *Constructivist Instructional Design* dengan pendekatan konstruktivistik pola kerja R2D2. Struktur model C-ID itu terdiri atas 4 tahap, yakni (1) *define*, (2) *design*, (3) *development*, serta (4) *dissemination*. Dari hasil validasi, rata-rata skor komponen kontem isi 87,1%, sistematika penyajian 86,6%, bahasa 85,8%, dan tampilan 87,2%. Dengan demikian, gim ini layak diimplementasikan.

**Kata Kunci:** Gim, Konstruktivistik, Media Pembelajaran

### **Abstract**

In learning to write poetry, students can express ideas, feelings, experiences, and imaginations through writing activities. The urgency of this research is to develop a digital game module called *Rumah Sajak* that can be used independently by students so that it is feasible to implement in terms of content, presentation systematics, language, and appearance. The development design used is the C-ID- *Constructivist Instructional Design* model with a constructivist approach to R2D2 work patterns. The structure of the C-ID model consists of 4 stages, namely (1) *define*, (2) *design*, (3) *development*, and (4) *dissemination*. From the validation results, the average content component score was 87.1%, presentation systematic was 86.6%, language was 85.8%, and display was 87.2%. Thus, the game is worth implementing.

**Keywords:** Gim, *Constructivism*, *Learning Media*

## PENDAHULUAN

Sastra merupakan gambaran kehidupan imajinatif ke dalam bentuk-bentuk bahasa. Sastra menciptakan *after effect*, salah satunya mampu memberi ruang di pikiran pembaca untuk merefleksikan makna atau pesan positif yang disampaikan penulis. Sastra sudah diajarkan di semua lingkup pendidikan, mulai dari sekolah hingga perguruan tinggi. Di perguruan tinggi, pembelajaran sastra diwujudkan dalam empat kegiatan, yaitu membaca, menulis, berbicara, dan menyimak sastra, baik puisi, prosa, maupun drama.

Di antara tiga kajian dalam sastra, puisi memiliki ciri khas yang membedakannya dengan karya sastra lain. Diksi yang digunakan dalam puisi bukanlah kata-kata konkret, melainkan penuh citraan, imaji, dan makna tersirat di dalamnya. Hakikat pembelajaran menulis puisi adalah pebelajar dapat mengekspresikan gagasan, rasa, pengalaman, dan imajinasi melalui kegiatan menulis. Menulis puisi berarti mengungkapkan sesuatu melalui medium bahasa dengan memenuhi syarat-syarat tertentu sesuai dengan norma-norma estetis puisi. Sebagai salah satu jenis karya sastra, dalam penulisan puisi diperlukan kreativitas penulis. Menurut Puspitoningrum (2015:152) menulis kreatif sastra melibatkan proses kreatif yang mengandung imajinasi, emosi, dan kemampuan memilih serta mengolah kata.

Untuk memperoleh nilai estetis dalam penulisan puisi, diperlukan kemahiran dalam memanfaatkan unsur-unsur pembangun puisi. Akan tetapi, pebelajar kerap merasa kesulitan dalam proses penulisan puisi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya,

analisis kesulitan yang dialami pebelajar di antaranya kesulitan menemukan ide atau gagasan, terbiasa menulis dengan kata-kata konkret sehingga sulit menggunakan citraan dan imaji, serta kerap berhenti di tengah proses penulisan karena tidak bisa menemukan diksi yang tepat [1]. Selain itu, faktor eksternal juga memengaruhi kemahiran menulis puisi. Guru maupun dosen, sering hanya memberi tugas menulis puisi tanpa bahan ajar atau media pendukung yang memadai.

Beberapa penelitian pernah dilakukan sebagai upaya memaksimalkan kemampuan menulis puisi, diantaranya tentang pembelajaran menulis puisi dengan metode *parallel writing* melalui teknik pengimajinasian benda abstrak [2]. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih antusias saat mengikuti proses pembelajaran, suasana kondusif saat guru menjelaskan materi, siswa intensif menulis puisi, dan terbangun suasana reflektif, sehingga siswa mampu menyadari kekurangan saat proses pembelajaran. Akan tetapi, metode tersebut sesuai jika digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran pernah dilakukan, yaitu pemanfaatan media permainan imajinasi dalam pembelajaran menulis puisi [3]. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan deskripsi media permainan imajinasi dalam pembelajaran menulis puisi untuk siswa SMA dan keefektifan media. Media permainan imajinasi tersebut juga terintegrasi berita, video, lagu, dan gambar *online* untuk memperkaya ide penulisan puisi. Akan tetapi, media tersebut dapat diaplikasikan dengan optimal jika tersedia jaringan internet.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, media cukup berpotensi

meningkatkan hasil belajar. Akan tetapi, media-media yang sebelumnya dikembangkan memerlukan interaksi secara langsung antara dosen dan mahasiswa. Padahal, di situasi pandemi seperti saat ini, tentu membatasi interaksi secara langsung. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan. Pebelajar tidak hanya membutuhkan media konvensional, namun juga media digital yang dapat digunakan secara mandiri seperti yang akan dikembangkan dalam penelitian ini.

Urgensi penelitian ini yaitu menyusun modul gim berbentuk digital bernama *Rumah Sajak* yang bisa digunakan secara mandiri oleh mahasiswa. Tujuan khusus penelitian ini yaitu mengembangkan gim *Rumah Sajak* berekstensi APK untuk pembelajaran menulis puisi dalam jaringan yang layak diimplementasikan dari sisi (1) konten isi, (2) sistematika penyajian, (3) kebahasaan, dan (4) tampilan.

Spesifikasi produk yaitu gim berisi tujuan instruksional, pokok materi yang dipelajari, dan seperangkat kegiatan belajar variatif berbentuk permainan-permainan. Gim ini berbentuk digital sehingga lebih fleksibel dan dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa secara mandiri untuk pembelajaran menulis puisi. Gim dibentuk dalam ekstensi APK, sehingga mahasiswa cukup mengunduh dan menginstalnya sekali di ponsel. Tampilan, jenis font, dan ilustrasi gambar dalam gim dirancang oleh ilustrator agar *user interface* menarik bagi pengguna. Gim ini sangat bermanfaat untuk mengoptimalkan pembelajaran dalam jaringan di masa pandemi seperti saat ini.

## METODE

Penelitian berjudul *Pengembangan Gim "Rumah Sajak" Berekstensi APK sebagai Media Pembelajaran Menulis Puisi dalam jaringan* bertujuan mengembangkan gim digital untuk pembelajaran menulis puisi. Oleh karena itu, penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut [4].

Desain pengembangan yang digunakan adalah model C-ID-*Constructivist Instructional Design* [5]. C-ID adalah suatu model pengembangan pembelajaran dengan pendekatan konstruktivistik dengan pola kerja R2D2. Struktur model C-ID itu terdiri dari 4 tahap, yakni (1) *define*, (2) *design*, (3) *development*, serta (4) *dissemination*. Fokus penelitian ini yaitu menemukan masalah, merancang desain produk, melakukan uji ahli dan uji coba, serta desiminasi produk.

Dalam penelitian ini, tahap *define* dilakukan dengan terlebih dulu mengobservasi situasi dan kondisi lapangan, terkait matakuliah Menulis Puisi yang meliputi RPS, buku referensi, dan kondisi mahasiswa. Selanjutnya dilakukan identifikasi potensi hal-hal yang perlu dikembangkan, terutama berkaitan dengan modul digital pembelajaran Menulis Puisi. Secara umum, tahap *define* merupakan tahap penelitian yang dilakukan secara deskriptif kualitatif.

Tahap *design* dan tahap *development* merupakan dua tahap yang berlangsung secara bergantian dalam kurun waktu yang sama. Pada tahap *design* dilakukan perancangan gim dengan memperhatikan fokus kajian yang telah ditetapkan. Peneliti merancang konsep dan

konten isi gim, kemudian berdiskusi dengan *programmer*. Di dalam gim akan terdapat seperangkat kegiatan-kegiatan belajar yang variatif berbentuk permainan-permainan dan dikemas secara digital.

Pada tahap *development* dilakukan serangkaian kegiatan uji validasi untuk memastikan kelayakan produk. Uji validasi yang dimaksud meliputi uji ahli dan uji coba produk. Validator yang diminta menguji kelayakan gim yaitu ahli pembelajaran bahasa Indonesia, ahli media pembelajaran, dan ahli praktisi IT. Setelah dilakukan uji validasi dan mendapat masukan atau saran, produk direvisi sesuai saran validator. Tahap selanjutnya setelah produk direvisi yaitu uji coba produk. Uji coba dilakukan pada mahasiswa Jurusan Sastra Indonesia yang sedang menempuh matakuliah Menulis Kreatif Sastra.

Tahap *dissemination* dilakukan setelah gim diujicobakan. Pada tahap ini, dilakukan publikasi artikel ilmiah hasil penelitian pada jurnal nasional. Luaran penelitian ini adalah artikel terpublikasi, gim digital pembelajaran menulis puisi berekstensi APK, dan HKI produk.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Uji ahli produk inovasi pembelajaran berupa aplikasi gim “Rumah Sajak” dilakukan dengan tiga validator, yaitu validator (a) ahli pembelajaran bahasa Indonesia, (b) ahli media, dan (c) praktisi IT. Validasi ahli yang dilakukan meliputi komponen (1) konten isi, (2) sistematika penyajian, (3) bahasa, dan (4) tampilan. Uji ahli produk menggunakan empat kriteria skor. Adapun kriteria penyekoran uji ahli dipaparkan sebagai berikut.

1. Jika uji ahli produk mencapai tingkat persentase  $< 55\%$ , produk tergolong tidak layak dan harus direvisi.
2. Jika uji ahli produk mencapai tingkat persentase  $56\% - 74\%$ , produk tergolong kurang layak dan harus direvisi.
3. Jika uji ahli produk mencapai tingkat persentase  $75\% - 84\%$ , produk tergolong layak dan perlu direvisi.
4. Jika uji ahli produk mencapai tingkat persentase  $85\% - 100\%$ , produk tergolong layak dan tidak perlu direvisi.

Berdasarkan pedoman tersebut, apabila skor uji ahli mencapai  $\geq 75\%$ , maka produk yang telah dikembangkan dalam penelitian ini dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Kode data untuk skor  $\geq 75\%$  adalah “I” yang berarti “implementasi”. Sebaliknya, jika skor hasil uji ahli mencapai  $\leq 74\%$  maka produk harus direvisi agar memenuhi syarat kriteria kelayakan. Kode data untuk skor  $\leq 74\%$  adalah “R” yang berarti “revisi”.

Berikut ini adalah penyajian data hasil uji ahli produk yang memaparkan data nonverbal berupa skor dan data verbal berupa komentar dan saran terhadap empat komponen penilaian, yaitu (1) konten isi, (2) sistematika penyajian, (3) bahasa, dan (4) tampilan.

**Tabel 1.1 Data Hasil Uji Ahli Komponen Konten Isi**

INDIKATOR PENILAIAN	BUTIR PENILAIAN	PENILAIAN			
		X	Xi	HU	TL
A. Kesesuaian konten isi gim dengan capaian pembelajaran	1. Kesesuaian konten isi gim dengan capaian pembelajaran menulis kreatif sastra.	4	4	90%	I
		3	4	83%	I
	2. Kesesuaian konten isi gim dengan capaian	4	4	87%	I

	<p>pembelajaran menganalisis unsur puitika.</p> <p>3. Kesesuaian konten isi gim dengan capaian pembelajaran proses kreatif menulis puisi.</p> <p>4. Kesesuaian konten isi gim dengan capaian pembelajaran pemilihan diksi dalam puisi.</p>	4	4	93%	I
B. Keakuratan isi konten soal yang disajikan dalam tiap level	1. Keakuratan konten isi soal tentang analisis unsur puitika.	3	4	80%	I
	2. Keakuratan konten isi soal tentang proses pencarian ide puisi.	4	4	88%	I
	3. Keakuratan konten isi soal tentang proses kreatif menulis puisi.	3	4	84%	I
	4. Keakuratan konten isi soal tentang pemilihan diksi dalam puisi.	4	4	92%	I
C. Pendukung materi pembelajaran	1. Kesesuaian ragam level dengan capaian pembelajaran.	3	4	84%	I
	2. Kesenambungan konten soal yang disajikan dalam tiap level.	4	4	90%	I
	3. Variasi soal yang disajikan dalam tiap level.	4	4	89%	I
D. Kemutakhiran konten isi	1. Kesesuaian gim dengan perkembangan ilmu dan teknologi	4	4	91%	I
	2. Kemutakhiran pustaka	3	4	82%	I
Rata-rata kelayakan gim				87,1 %	I

Berdasarkan hasil uji validasi dengan ahli pembelajaran bahasa Indonesia, ahli media, dan praktisi IT, gim memiliki kelayakan rata-rata 87,1% pada

komponen konten isi. Oleh karena itu, gim dapat dikategorikan layak diimplementasikan. Skor paling tinggi pada komponen konten isi terdapat pada bagian kesesuaian konten isi gim dengan capaian pembelajaran pemilihan diksi dalam puisi (93%). Perbaikan dilakukan pada bagian yang memiliki skor 3, yaitu kesesuaian konten isi gim dengan capaian pembelajaran menganalisis unsur puitika, keakuratan konten isi soal tentang analisis unsur puitika, keakuratan konten isi soal tentang proses kreatif menulis puisi.

**Tabel 1.2 Data Hasil Uji Ahli Komponen Sistematika Penyajian**

INDIKATOR PENILAIAN	BUTIR PENILAIAN	PENILAIAN			
		X	Xi	HU	TL
A. Kelengkapan sistematika penyajian	1. Kelengkapan penyajian soal tentang unsur puitika.	4	4	85%	I
	2. Kelengkapan penyajian soal tentang pilihan kata atau diksi.	4	4	95%	I
	3. Kelengkapan penyajian soal tentang imaji.	3	4	80%	I
B. Keruntutan sistematika penyajian	1. Keruntutan sistematika penyajian.	4	4	88%	I
	2. Keruntutan penyajian soal dari yang mudah ke sulit.	4	4	87%	I
	3. Kesesuaian urutan penyajian dengan keruntutan alur berpikir.	4	4	85%	I
Rata-rata kelayakan gim				86,6 %	I

Berdasarkan hasil uji validasi dengan ahli pembelajaran bahasa Indonesia, ahli media, dan praktisi IT, gim memiliki kelayakan rata-rata 86,6% pada

komponen sistematika penyajian. Oleh karena itu, gim dapat dikategorikan layak diimplementasikan. Skor paling tinggi pada komponen sistematika penyajian terdapat pada bagian kelengkapan penyajian soal tentang pilihan kata atau diksi (95%). Perbaikan dilakukan pada bagian yang memiliki skor 3, yaitu kelengkapan penyajian soal tentang imaji.

**Tabel 1.3 Data Hasil Uji Ahli Komponen Bahasa**

INDIKATOR PENILAIAN	BUTIR PENILAIAN	PENILAIAN			
		X	Xi	HU	TL
A. Ketepatan penggunaan kalimat	1. Kelengkapan struktur kalimat dalam gim.	4	4	87%	I
	2. Keefektifan kalimat dalam gim.	3	4	81%	I
	3. Keruntutan atau kepaduan antarkalimat dalam gim.	4	4	85%	I
B. Ketepatan kaidah kebahasaan	1. Ketepatan penggunaan ejaan.	4	4	87%	I
	2. Ketepatan penggunaan tanda baca.	3	4	82%	I
	3. Kebakuan istilah.	4	4	87%	I
C. Keterbacaan pesan	1. Kejelasan bahasa yang digunakan untuk menginstruksikan tahap-tahap dalam gim.	4	4	90%	I
	2. Kemudahan memahami bahasa yang digunakan dalam tiap level.	4	4	88%	I
	3. Ragam bahasa yang digunakan komunikatif.	4	4	86%	I
Rata-rata kelayakan gim			85,8 %	I	

Berdasarkan hasil uji validasi dengan ahli pembelajaran bahasa Indonesia, ahli media, dan praktisi IT, gim memiliki kelayakan rata-rata 85,8% pada komponen bahasa. Oleh karena itu, gim dapat dikategorikan layak diimplementasikan. Skor paling tinggi pada komponen bahasa terdapat pada

bagian kejelasan bahasa yang digunakan untuk menginstruksikan tahap-tahap dalam gim (90%). Perbaikan dilakukan pada bagian yang memiliki skor 3, yaitu keefektifan kalimat dalam gim dan ketepatan penggunaan tanda baca.

**Tabel 1.4 Data Hasil Uji Ahli Komponen Tampilan**

INDIKATOR PENILAIAN	BUTIR PENILAIAN	PENILAIAN												
		X	Xi	HU	TL									
A. Desain user interface gim	1. Kemerarikan ilustrasi desain <i>user interface</i> gim.	4	4	93%	I									
		4	4	87%	I									
		4	4	90%	I									
		3	4	81%	I									
	2. Kemerarikan pemilihan warna desain <i>user interface</i> gim.	3. Kemerarikan pemilihan nama gim.	4	4	82%	I								
							4	4	88%	I				
											4	4	91%	I
	2. Ketepatan pemilihan ukuran font.	3. Kemerarikan layout atau tata letak.	4. Konsistensi penomoran atau simbol yang											

	digunaka n.				
Rata-rata			87,1%	I	

Berdasarkan hasil uji validasi dengan ahli pembelajaran bahasa Indonesia, ahli media, dan praktisi IT, gim memiliki kelayakan rata-rata 87,1% pada komponen tampilan. Oleh karena itu, gim dapat dikategorikan layak diimplementasikan. Skor paling tinggi pada komponen bahasa terdapat pada bagian kemenarikan ilustrasi desain *user interface* gim (93%). Perbaikan dilakukan pada bagian yang memiliki skor 3, yaitu kemenarikan ilustrasi gambar dalam gim dan pemilihan jenis font.

## PEMBAHASAN

Setelah dilakukan uji ahli, dilakukan revisi sesuai dengan saran validator, baik dari komponen konten isi, sistematika penyajian, bahasa, maupun tampilan. Gim merupakan media yang dapat digunakan untuk pembelajaran menulis puisi. Definisi puisi tidak dapat dinyatakan secara saklek atau ada aturan tertulis tentang definisi yang benar dan salah, karena puisi merupakan media berbahasa yang bersifat abstrak. Diksi atau kata-kata pembangun puisi pun biasanya tidak terdiri atas kata-kata konkret, melainkan penuh konotasi dan memiliki beragam kemungkinan arti atau makna. Hal ini mengakibatkan adanya beberapa perbedaan pendapat tentang definisi puisi yang dinyatakan oleh para ahli. Puisi dapat diartikan sebagai karya sastra yang dipadatkan, dipersingkat, dan diberi irama dengan bunyi yang padu dan pemilihan kata-kata kias (imajinatif) [6].

Secara umum dapat disimpulkan bahwa puisi adalah salah satu ragam karya

sastra berisi ide, interpretasi, dan perasaan penulis tentang segala hal di sekitarnya yang diungkapkan melalui pengimajian atau citraan, serta dipengaruhi oleh daya imajinasi subjektif. Puisi terdiri atas struktur fisik dan batin. Struktur fisik terdiri atas diksi, majas, imaji atau citraan, kata konkret, dan versifikasi (bentuk, tipografi, atau tata wajah puisi). Struktur batin puisi terdiri atas tema, perasaan, nada, dan amanat.

Sistematika penyajian gim dirancang berdasarkan alur berpikir yang runtut, yaitu dari bagian yang mudah ke yang sulit. Level-level yang disajikan di dalam gim pun disusun dengan runtut. Hal ini disebabkan oleh menulis puisi termasuk kegiatan menulis kreatif yang dilakukan dengan melalui proses-proses tertentu. Menulis kreatif dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengorganisasi pikiran kreatif yang ada dalam pikiran dan menuangkannya dalam sebuah tulisan dengan struktur yang baik [7]. Menulis kreatif dikembangkan dari gagasan yang kreatif. Kreativitas ini juga perlu dikembangkan dalam memilih diksi dan imaji. Oleh karena itu, gim ini memfasilitasi siswa untuk menulis puisi dengan menyajikan pilihan kata atau diksi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat bahwa hakikat menulis puisi adalah pengungkapan tabir dengan susunan kata yang kaya akan imaji, sehingga pemahaman pembaca dipertajam untuk melihat makna, pengalaman, atau impian melalui perspektif orang lain [8].

Penciptaan atau penulisan puisi dapat diawali dari beberapa proses, yaitu (1) penginderaan, (2) perenungan atau pengendapan, dan (3) memainkan kata [9]. Pada proses penginderaan, dilakukan kegiatan pengamatan terhadap objek.

Objek tersebut dapat berupa suatu peristiwa, benda, atau diri sendiri. Pada proses perenungan dan pengendapan, dilakukan kegiatan pemerikayaan dengan asosiasi dan imajinasi. Proses ketiga adalah memainkan kata berupa kegiatan pemilihan kata-kata. Unsur yang harus diperhatikan adalah masalah estetika. Masalah estetika ini berhubungan dengan kecermatan mencari, memilih, dan menyusun kata indah dalam puisi.

Pembelajaran menulis puisi di perguruan tinggi merupakan rangkaian pembelajaran apresiasi sastra. Mahasiswa diminta menikmati, merespon, kemudian mencipta karya sastra. Esensi pembelajaran menulis puisi yaitu mahasiswa mampu menjelaskan prinsip menulis puisi terkait unsur intrinsik dan ekstrinsik, membandingkan unsur poetika dalam puisi dan prosa, merencanakan dan melakukan proses kreatif menulis beragam puisi, dan pada akhirnya mempublikasikannya.

Pembelajaran menulis puisi di tingkat Pendidikan dasar sampai perguruan tinggi, memerlukan seperangkat strategi, metode, bahan, dan media pendukung untuk mengoptimalkan capaian pembelajaran. Selain itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar, termasuk dosen. Kendala mahasiswa dalam menulis seperti kesulitan dalam menentukan tema, menggunakan pilihan kata yang menarik, dan kesulitan mengembangkan gagasan yang dimilikinya, perlu dicarikan solusi sebagai inovasi [10].

Mahasiswa membutuhkan bahan ajar dengan cara baru yang lebih efisien dan efektif dalam mengembangkan kemampuan menulis puisi. Pengembangan keterampilan menulis puisi tidak hanya membutuhkan dosen yang kompeten dan

berpengalaman dalam mengelola kelas, namun juga membutuhkan bahan pembelajaran yang relevan, inovatif, dan kreatif. Selain dosen sebagai fasilitator dan pendidik utama saat pembelajaran di kelas, juga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat dioperasikan secara mandiri oleh mahasiswa [11].

Pada dasarnya media adalah seperangkat alat bantu untuk mendukung proses pembelajaran. Media dapat digunakan oleh pengajar untuk membantu pebelajar memahami konsep, menyajikan data yang menarik, atau memudahkan menafsirkan materi tertentu. Penggunaan media tidak dilihat dari segi kecanggihannya, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan peranannya dalam membantu mempertinggi motivasi belajar. Media yang digunakan harus didasarkan pada kriteria pemilihan yang objektif, sebab penggunaan media pendidikan tidak sekadar menampilkan program pengajaran, tetapi harus dikaitkan dengan tujuan pengajaran yang akan dicapai [12].

Dalam pembelajaran menulis puisi, juga diperlukan media untuk memudahkan pendidik melakukan aktivitas belajar. Ada enam metode yang bisa digunakan dalam pembelajaran menulis puisi, yaitu (a) berdasarkan objek langsung, (b) berdasarkan media gambar, (c) berdasarkan lamunan, (d) berdasarkan cerita, (e) meneruskan puisi, dan (f) mengawali puisi [13]. Oleh karena itu, media pembelajaran juga bisa diaplikasikan untuk pembelajaran menulis puisi. Media biasanya dapat berbentuk konvensional maupun digital. Akan tetapi, media konvensional biasanya memiliki dimensi yang lebih besar, sehingga kurang fleksibel untuk digunakan. Selain itu, kondisi pembelajaran dalam jaringan seperti saat ini, pengajar tidak bisa memanfaatkan media konvensional yang



biasanya digunakan dalam interaksi secara langsung di kelas. Oleh karena itu, seiring perkembangan era, media mulai dikembangkan dalam bentuk digital, salah satunya melalui gim atau permainan-permainan virtual. Cara ini lebih lebih fleksibel untuk digunakan. Teknologi digital telah terbukti membuat transfer informasi menjadi lebih efisien.

## **PENUTUP**

### **KESIMPULAN**

Dalam pembelajaran menulis puisi, juga diperlukan media untuk memudahkan pendidik melakukan aktivitas belajar. Pada dasarnya media adalah seperangkat alat bantu untuk mendukung proses pembelajaran. Media dapat digunakan oleh pengajar untuk membantu pebelajar memahami konsep, menyajikan data yang menarik, atau memudahkan menafsirkan materi tertentu. Penggunaan media tidak dilihat dari segi kecanggihannya, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan peranannya dalam membantu mempertinggi motivasi belajar. Setelah dilakukan validasi ahli pembelajaran Bahasa Indonesia, media pembelajaran, dan praktisi IT, gim “Rumah Sajak” layak diimplementasikan. Gim ini merupakan media menulis puisi yang layak diimplementasikan, baik dari komponen konten isi, sistematika penyajian, bahasa, maupun tampilan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Colon, B., Taylor, K. A., dan Willis, J. 2000. " Constructivist Instructional Design: Creating a Multimedia Package for Teaching Critical Qualitative Research," *The*

*Qualitative Report*, vol. 5, no. 1, hlm. 1-29.

Endraswara, S. 2003. *Metode Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.

Juwita, P., dan Nasution, A. S. 2018. "Upaya Meningkatkan Minat Menulis Puisi Menggunakan Media Lagu," *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, vol. 3, no. 1, hlm. 91-102.

Haliq, A., Asri A., dan Fitri, S. 2017. "Kemampuan Menulis Puisi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dengan Menggunakan Metode Mind Mapping," in *Prosiding Seminar Nasional*, Makasar.

Lestari, T. 2019. "Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Dengan Metode Paralel Writing Melalui Teknik Pengimajinasian Benda Abstrak Siswa Kelas X IPS 3 SMA Negeri 4 Pekanbaru," *Gerakan Aktif Menulis*, vol. 7, no. 1, hlm. 64-70.

Ninawati, M. 2019. "Efektivitas Model Pembelajaran Literasi Kritis Berbasis Pendekatan Konsep untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kreatif Siswa Sekolah Dasar," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 4, no. 1, hlm. 68-78.

Puspitoningrum, E. 2015. "Pengembangan Bahan Ajar Menulis Kembali

Dongeng Untuk Siswa SMP Kelas VII” Ditulis dalam <http://https://ejournal.umm.ac.id/index.php/kembara/article/view/2612>; diakses tanggal 3 Februari 2022.

*Pengembangan*, vol. 3, no. 2, hlm. 223-228.

- Sarumpaet. 2002. *Sastra Masuk Sekolah*. Magelang: Tera Indonesia.
- Selibauti, L., dan Karim, M. 2018. "Pengembangan Modul Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Experiential Learning untuk Siswa SMP Kelas VIII," *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, vol. 8, no. 1, hlm. 23-34.
- S. Jaya, S. R dan E. 2013. "Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi melalui Media Gambar Siswa Kelas X.1sma Negeri 2 Kota Sungai Penuh," *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajaran*, vol. 1, no. 2, hlm. 87-95.
- Sugiyono. 2013. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyatno. 2004. *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: SIC.
- Waluyo. 2000. *Teori dan Apresiasi Puisi*. Jakarta: Erlangga.
- Wicaksono, H., Roekhan, dan M. Hasanah. 2018. "Pengembangan Media Permainan Imajinasi dalam Pembelajaran Menulis Puisi bagi Siswa Kelas X," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan*