

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

Bab ini memaparkan (1) kajian pustaka tentang (a) video animasi, (b) cerita rakyat, (c) imajinasi, (d) menulis puisi, dan (2) kerangka berpikir.

A. Kajian Pustaka

1. Video Animasi

a. Hakikat Video Animasi

Video animasi merupakan sebuah media yang mengintegrasikan simbol verbal, visual, dan gerak, serta dilengkapi dengan audio. Media ini dapat diputar kembali kapan pun sehingga mampu menciptakan kesan yang hidup dan efektif dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran (Aisyah & Jannah, 2023). Dalam dunia pendidikan, video animasi berkembang menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif karena mampu menyederhanakan materi kompleks dan menyampaikannya secara menarik serta interaktif (Habibah et al., 2022).

Media pengajaran yang efektif mencakup perpaduan elemen interaktif seperti gambar, suara, dan animasi untuk meningkatkan proses pembelajaran (Wulandari et al., 2022). Salah satu faktor kunci yang sangat memengaruhi kemudahan siswa dalam

mencapai tujuan pembelajaran adalah media pembelajaran (Rais et al., 2024). Media ini tidak hanya sekadar alat bantu, melainkan diartikan sebagai segala sesuatu yang memiliki kemampuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa.

Media pembelajaran secara efektif dapat mendorong terjadinya proses belajar yang bermakna dalam diri setiap siswa, membantu mereka menyerap informasi dan mengembangkan pemahaman lebih dalam (Wulanda et al., 2025). Aisyah & Jannah (2023), menyatakan bahwa video animasi adalah media pembelajaran yang sangat efektif karena kemampuannya menyederhanakan materi kompleks melalui perpaduan elemen visual, verbal, gerak, dan audio. Keefektifan ini sejalan dengan peran fundamental media pembelajaran secara umum, yang bukan hanya sekadar alat bantu, melainkan segala sesuatu yang mampu merangsang berbagai aspek dalam diri siswa (pikiran, perasaan, perhatian) untuk mendorong proses belajar yang lebih hidup dan bermakna.

b. Jenis-jenis Video Animasi

Jenis-jenis animasi sangat beragam, mulai dari animasi dua dimensi (2D), tiga dimensi (3D), *stop-motion*, hingga *motion graphic*. Animasi 2D, misalnya, menyajikan gambar datar yang bergerak secara linier dan sering digunakan dalam kartun klasik atau media pembelajaran dasar. Sementara itu, animasi 3D

menampilkan bentuk visual yang lebih realistis dan mendalam, yang biasa diterapkan dalam simulasi edukatif maupun hiburan digital. Di sisi lain, teknik *stop-motion* menggunakan objek nyata yang dipotret frame demi frame, menciptakan efek visual yang khas dan kreatif (Lestari & Sari, 2023).

Menurut Anshori et al., (2023), animasi 2D, baik tradisional maupun digital, memiliki kekuatan pada ekspresi karakter dan penceritaan yang lugas. Teknik ini memungkinkan simplifikasi visual yang fokus pada emosi dan alur cerita tanpa terdistraksi oleh kerumitan detail spasial. Kemampuan untuk melebih-lebihkan gerakan dan ekspresi prinsip *exaggeration* membuat animasi 2D sangat efektif untuk narasi yang bersifat komedi, drama, dan edukasi karakter. Contohnya adalah video penjelasan *explainer* video yang menggunakan karakter untuk memandu audiens memahami sebuah layanan.

Animasi 3D memiliki keunggulan karena mampu menciptakan tampilan visual yang lebih hidup, realistis, dan menarik. Animasi 3D tidak hanya menampilkan gambar bergerak, tetapi juga menghadirkan objek yang memiliki bentuk, volume, ruang, serta kedalaman visual. Dengan karakteristik tersebut, animasi 3D dapat membangun dunia cerita yang tampak lebih nyata dan membantu penonton masuk ke dalam suasana cerita secara lebih imersif (Fora & Widiyanto, 2025).

Hal ini memungkinkan pembangunan dunia naratif yang kompleks dan meyakinkan, di mana hukum fisika dapat disimulasikan atau dilanggar secara sengaja untuk efek dramatis. Narasi dalam animasi 3D sering kali mengandalkan sinematografi yang dinamis, pergerakan kamera yang bebas, dan detail lingkungan yang kaya untuk menarik penonton ke dalam cerita.

Video animasi sebagai media pembelajaran bersandar pada kemampuannya untuk mengaktifkan pemrosesan informasi secara ganda melalui indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Keterlibatan multisensori ini sangat penting dalam proses kognitif karena mempermudah siswa dalam mencerna materi yang abstrak atau sulit divisualisasikan hanya melalui teks konvensional. Video animasi tidak sekadar berfungsi sebagai saluran transfer informasi, tetapi juga dirancang untuk membangkitkan pengalaman imajinatif melalui pergerakan frame, komposisi warna, dan efek suara yang selaras (Subhan et al., 2025).

Menurut Antoro & Sridiyatmiko (2022), integrasi elemen audio dan visual yang harmonis dalam video animasi terbukti secara signifikan mampu memikat pemusatan perhatian siswa, mereduksi kebosanan di kelas, serta menumbuhkan motivasi intrinsik untuk mengeksplorasi materi pembelajaran secara lebih mendalam. Dalam konteks pendidikan, khususnya bagi siswa

Sekolah Menengah Atas (SMA), video animasi memainkan peran strategis sebagai jembatan yang menghubungkan realitas dengan dunia imajinasi. Hakikat dasar dari animasi itu sendiri terletak pada fleksibilitasnya dalam memanipulasi ruang dan waktu, serta kemampuannya menghidupkan objek mati atau tokoh fiktif menjadi representasi yang seolah-olah bernyawa (Kotimah, 2024).

Karakteristik dinamis dan manipulatif inilah yang menjadikan video animasi sangat relevan dan aplikatif apabila disandingkan dengan materi yang sarat akan unsur naratif dan khayalan, seperti cerita rakyat. Dengan memvisualisasikan alur cerita kultural dan kedaerahan melalui balutan teknologi modern, video animasi mampu mentransformasi teks narasi klasik menjadi stimulus audio-visual yang tajam, yang pada gilirannya mendorong kemampuan berpikir tingkat tinggi dan daya cipta siswa (Erditha et al., 2022).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa video animasi bukan sekadar tontonan hiburan, melainkan sebuah alat bantu pembelajaran yang menyeluruh. Sebagai media audio-visual, video animasi terbukti efektif dalam merangsang daya khayal atau imajinasi siswa dengan cara menyajikan latar kejadian, karakter tokoh, serta suasana perasaan dalam sebuah cerita menjadi lebih nyata (Alifah et al., 2022). Rangsangan

estetik dan afektif yang diterima siswa selama mengamati video animasi akan menjadi landasan dasar bagi mereka. Rangsangan tersebut mempermudah siswa dalam menggali gagasan abstrak, mengolah emosi, serta meramunya kembali ke dalam pilihan kata (diksi) yang bermakna pada proses kreatif penulisan puisi (Ariandhini & Anugraheni, 2022).

c. Kelebihan Video Animasi

Salah satu keunggulan utama video animasi adalah kemampuannya menyederhanakan konsep-konsep yang abstrak atau kompleks menjadi bentuk visual yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Perpaduan gambar bergerak, warna, teks, suara, dan ilustrasi menjadikan materi pembelajaran lebih konkret sehingga memudahkan siswa memahami konsep yang sebelumnya sulit dipelajari hanya melalui penjelasan verbal. Selain itu, penyajian materi dalam bentuk animasi mampu meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran karena informasi disampaikan secara menarik dan interaktif (Zahra et al., 2025).

Media video animasi juga terbukti meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta membantu proses memahami dan mengingat materi dalam jangka waktu yang lebih lama. Penyajian materi yang memadukan unsur visual, audio, dan narasi membuat siswa lebih aktif dalam membangun pemahaman, sehingga proses

pembelajaran menjadi lebih bermakna dibandingkan penggunaan media konvensional. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa video animasi tidak hanya berfungsi sebagai media penyampai informasi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, efektif, dan berpusat pada peserta didik (Rais et al., 2024).

Dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan media pembelajaran yang memiliki berbagai keunggulan, antara lain mampu memvisualisasikan materi yang abstrak, meningkatkan perhatian dan motivasi belajar, membantu pemahaman konsep, serta memperkuat daya ingat siswa melalui perpaduan unsur visual, audio, dan narasi. Oleh karena itu, video animasi sangat relevan digunakan sebagai media pembelajaran untuk menumbuhkan imajinasi dan kreativitas siswa dalam pembelajaran

Menggabungkan gambar dan kata secara dinamis, animasi mengurangi beban kognitif dan meningkatkan pemahaman, sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran efektif yang dikemukakan oleh para ahli. Sifatnya yang menarik secara visual dan naratif juga terbukti mampu meningkatkan retensi atau daya ingat informasi dalam jangka panjang, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan berkesan bagi audiens.

2. Cerita Rakyat

a. Hakikat Cerita Rakyat

Menurut Djamaris (dalam Wilyanti et al., 2022), cerita rakyat atau cerita tradisional merupakan cerita yang hidup, tumbuh, dan berkembang dalam masyarakat secara turun-temurun. Cerita ini diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui tradisi lisan, sehingga termasuk ke dalam bagian sastra lisan. Cerita rakyat tidak dimiliki oleh individu tertentu, melainkan menjadi milik bersama masyarakat pendukungnya. Keberadaannya terus bertahan karena disampaikan melalui tuturan dari mulut ke mulut. Selain berfungsi sebagai hiburan, cerita rakyat juga memuat nilai-nilai kehidupan, norma sosial, pesan moral, serta pandangan hidup masyarakat yang diwariskan kepada generasi berikutnya.

Cerita rakyat pada dasarnya merupakan perwujudan budaya yang memuat nilai-nilai kearifan lokal suatu masyarakat (Cahyono et al., 2024). Meskipun kisah-kisah di dalamnya tidak dapat dibuktikan kebenarannya secara faktual, cerita rakyat sesungguhnya menyimpan dan mewariskan kaidah-kaidah moral serta aturan sosial yang esensinya jauh lebih berharga daripada sekadar data historis. Baik dalam wujudnya sebagai sastra lisan maupun dalam praktiknya sebagai tradisi tutur, cerita rakyat memegang peranan krusial dalam menumbuhkan daya cipta

(kreativitas) yang merupakan bagian tak ternilai dari aset kebudayaan suatu suku bangsa

b. Jenis-jenis Cerita Rakyat

Menurut Dananjaja (dalam Wilyanti et al., 2022), tiga genre utama tersebut adalah mitos (*myth*), legenda (*legend*), dan dongeng (*folktale*). Klasifikasi ini kemudian diadopsi dan dipopulerkan di Indonesia oleh Prof. Dr. James Danandjaja, yang dianggap sebagai Bapak Folklor Indonesia. Dalam bukunya yang berjudul “Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain”. Berikut penjelasan jenis-jenis cerita rakyat.

1) Mitos (Myth)

Mitos adalah narasi yang dianggap benar-benar terjadi dan suci (sakral) oleh masyarakat pemiliknya. Latar waktu mitos adalah masa lampau yang sangat jauh, atau “dunia awal” ketika dunia belum terbentuk seperti sekarang. Tokoh utamanya adalah dewa-dewi, makhluk setengah dewa, atau pahlawan budaya (*culture hero*). Fungsi utama mitos adalah untuk menjelaskan asal-usul alam semesta (*kosmogoni*), terbentuknya suatu wilayah, keberadaan manusia pertama, serta menjadi dasar bagi ritual keagamaan dan institusi sosial. Contoh mitos di Indonesia adalah kisah Dewi Sri sebagai Dewi Padi dan

kesuburan di Jawa dan Bali, atau cerita tentang asal-usul manusia dari berbagai suku.

2) Legenda (*Legend*)

Legenda adalah prosa rakyat yang juga dianggap benar-benar terjadi oleh yang menceritakan maupun yang mendengarkan, tetapi tidak dianggap suci atau sakral. Latar waktu dan tempatnya berada dalam “dunia seperti yang kita kenal sekarang” yaitu di masa lalu yang belum terlalu lampau dan sering kali berlokasi di tempat-tempat yang dikenal. Tokohnya adalah manusia biasa, meskipun terkadang memiliki sifat-sifat luar biasa. Legenda sering dibagi lagi menjadi beberapa sub-jenis, seperti legenda keagamaan (kisah para wali), legenda alam gaib (tentang hantu atau makhluk halus), legenda perseorangan (tentang tokoh sejarah seperti Si Pitung), dan legenda asal-usul nama tempat (seperti asal-usul nama Surabaya atau Tangkuban Parahu).

3) Dongeng (Folktale/Tale)

Berbeda dengan mitos dan legenda, dongeng merupakan cerita fiksi yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh masyarakat. Dongeng biasanya berisi kisah khayalan yang bersifat menghibur, tetapi tetap memuat pesan moral atau nilai budi pekerti yang dapat dipelajari

oleh pembaca maupun pendengarnya. Oleh karena itu, dongeng tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan ajaran moral secara sederhana melalui tokoh dan alur cerita yang menarik. Latar waktu dan tempat dalam dongeng umumnya tidak spesifik, misalnya ditandai dengan ungkapan “pada zaman dahulu kala” atau “di sebuah negeri antah berantah”. Tokohnya pun dapat berupa manusia, hewan yang dapat berbicara seperti dalam fabel, raksasa, penyihir, atau makhluk imajinatif lainnya.

Karena bersifat fiktif, dongeng memiliki kebebasan untuk menghadirkan dunia imajinasi tanpa harus terikat pada realitas sejarah atau kepercayaan sakral. Contoh dongeng yang populer di Indonesia antara lain cerita Si Kancil, Bawang Merah dan Bawang Putih, serta Timun Mas (Maghfiroh et al., 2024).

3. Imajinasi

a. Hakikat Imajinasi

Imajinasi adalah kapasitas mental untuk membentuk gambaran atau konsep, seperti dalam seni lukis atau tulisan, yang bersumber dari pengalaman nyata atau pengetahuan umum. Namun, dalam sastra imajinatif, tujuannya adalah memperkaya realitas, tanpa terikat pada fakta atau kenyataan sehari-hari dalam

karya tersebut. Dalam konteks penelitian ini, imajinasi diartikan sebagai proses merangsang dan mengembangkan kemampuan kognitif siswa untuk membentuk gambaran, ide, atau konsep mental baru yang tidak langsung diterima melalui indra.

Fokus pengembangan imajinasi dalam penelitian ini adalah bagaimana siswa dapat memvisualisasikan elemen dari video animasi, membangun skenario mental baru, dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi atau gagasan kreatif untuk mendukung penciptaan puisi. Mengembangkan imajinasi siswa dalam menulis puisi sangat penting bagi pendidik untuk memupuk kecerdasan kreatif mereka (Saragih et al., 2021).

Menurut Hasanah (dalam Waryanti et al., 2024), kreativitas merupakan hasil dari kemampuan intelektual seseorang yang mampu menciptakan sesuatu yang orisinal dan otentik. Keunikan dan keaslian karya kreatif tersebut sangat dipengaruhi oleh pengalaman individu yang membentuk perspektif dan cara berpikirnya. Dengan demikian, proses kreatif tidak hanya mengandalkan kecerdasan semata, melainkan juga melibatkan perpaduan mendalam antara olah pikir dan kekayaan pengalaman pribadi.

Hal ini diperkuat menurut Sari (dalam Waryanti et al., 2024), imajinasi dan kreativitas seringkali dianggap sebagai dua hal yang terpisah, padahal keduanya adalah kunci untuk

menghasilkan gagasan inovatif. Imajinasi adalah kemampuan untuk membayangkan hal-hal baru atau kemungkinan yang belum ada, sementara kreativitas adalah proses mengubah imajinasi tersebut menjadi sesuatu yang nyata atau bisa diaplikasikan.

Dalam konteks pembelajaran, ini berarti kita tidak hanya fokus pada penyampaian fakta atau teori, melainkan juga menyediakan ruang bagi peserta didik untuk bereksplorasi dan berinovasi. Pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa sehingga siswa terdorong untuk memimpikan ide-ide (imajinasi) dan kemudian diberikan alat serta bimbingan untuk mewujudkan ide-ide tersebut (kreativitas). Misalnya, daripada hanya meminta siswa menghafal rumus, mereka bisa diajak untuk mendesain proyek menggunakan rumus tersebut. Ini bukan hanya tentang menghasilkan karya, tapi juga tentang menstimulasi proses berpikir yang menghubungkan alam pikiran dengan dunia nyata.

Pembelajaran yang ideal seharusnya mampu menumbuhkan dua aspek penting dalam diri peserta didik kreativitas dan imajinasi. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan yang realistis, artinya pembelajaran tersebut haruslah relevan dengan dunia nyata dan pengalaman peserta didik. (Zultrianti et al., 2023). Dengan demikian, mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga didorong untuk berpikir kritis, bereksperimen, dan menemukan solusi orisinal. Pembelajaran semacam ini akan

menjadi katalis bagi lahirnya ide-ide baru, memungkinkan peserta didik untuk melampaui batasan konvensional, serta secara aktif membangun pemahaman dan gagasan mereka sendiri (Zultrianti et al., 2023).

Imajinasi pada hakikatnya merupakan kekuatan mental yang timbul dari pengalaman subjektif individu. Pengalaman ini bersumber dari apa yang dirasakan dan dilihat, kemudian diproses menjadi gagasan atau tindakan. Sehingga dapat disimpulkan, imajinasi adalah sebuah proses di mana individu menginterpretasikan persepsi dan perasaannya ke dalam realitas nyata, baik dalam bentuk pemikiran yang kreatif maupun melalui perbuatan.

4. Menulis Puisi

a. Hakikat Puisi

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa produktif yang digunakan seseorang untuk menyampaikan gagasan, pengalaman, perasaan maupun pandangan melalui bahasa tulis secara terstruktur (Fernando et al., 2026). Aktivitas menulis tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga menjadi media untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan refleksi diri. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan menulis menjadi kompetensi penting karena memungkinkan peserta didik mengonstruksi pengetahuan

sekaligus mengekspresikan ide secara komunikatif refleksi kepada pihak lain dengan memanfaatkan tulisan, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu bentuk ekspresi gagasan, perasaan, dan pemikiran yang ditujukan kepada khalayak dalam wujud tertulis. Salah satu bentuk keterampilan menulis yang diajarkan di sekolah adalah menulis puisi

Puisi merupakan karya sastra yang mengungkapkan pikiran, pengalaman, dan perasaan penyair melalui penggunaan bahasa yang padat, indah, serta sarat makna (Fernando et al., 2026). Keindahan puisi dibangun melalui pemilihan diksi, citraan, gaya bahasa, rima, dan tipografi sehingga mampu membangkitkan pengalaman estetis bagi pembaca. Oleh karena itu, menulis puisi tidak hanya menuntut kemampuan berbahasa, tetapi juga membutuhkan kepekaan rasa, kreativitas, dan daya imajinasi yang tinggi.

Kondisi ini akan memudahkan siswa dalam mengekspresikan pikiran dan perasaan imajinatif mereka, terutama dalam karya sastra seperti puisi. Memang benar bahwa mengajarkan penulisan puisi adalah cara yang sangat efektif untuk membantu siswa mengekspresikan ide, perasaan, dan pengalaman pribadi mereka. Guru dapat memfasilitasi proses ini, membimbing siswa untuk menuangkan isi hati, gagasan, dan pengalaman mereka kedalam ungkapan bahasa yang indah dan puitis.

Melalui latihan ini, siswa tidak hanya mengembangkan kepekaan emosional tetapi juga memperkaya kosakata dan penguasaan bahasa mereka. Menulis puisi juga mendorong siswa untuk bereksperimen dengan kata-kata, memungkinkan mereka menafsirkan dunia dengan cara yang unik dan personal. Hal ini juga menyadarkan mereka bahwa imajinasi yang tadinya abstrak dapat menjadi nyata dan konkret ketika dituangkan ke dalam sebuah puisi. Oleh karena itu, mengembangkan kemampuan menulis siswa, termasuk penulisan puisi, merupakan hal yang sangat penting

Keberhasilan dalam menulis puisi sangat bergantung pada kemampuan siswa mengeksplorasi unsur-unsur intrinsik pembangun puisi, terutama diksi dan citraan (pengimajian). Menulis puisi bukan sekadar aktivitas merangkai kata agar terdengar indah, melainkan sebuah proses merumuskan pengalaman inderawi ke dalam teks tertulis, sehingga pembaca seolah-olah dapat melihat, mendengar, atau merasakan langsung apa yang digambarkan oleh penulis (Erditha et al., 2022). Dalam konteks pembelajaran di kelas, penciptaan citraan yang kuat sering kali menjadi kendala utama bagi siswa apabila mereka tidak mendapatkan stimulus yang memadai. Oleh karena itu, kehadiran media perantara yang mampu menjembatani pengalaman visual dan auditori sangat diperlukan guna memantik kepekaan indera

siswa sebelum mereka menuangkan gagasan ke dalam draf tulisan (Erditha et al., 2022).

Pengintegrasian nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran puisi terbukti efektif untuk memperkuat karakter positif dan penguasaan bahasa siswa. Dalam konteks ini, proses transformasi dari narasi kebudayaan, seperti cerita rakyat, menjadi bait-bait liris menuntut siswa untuk melakukan pemadatan makna serta pemilihan diksi yang presisi. Proses kognitif tersebut secara komprehensif akan mengasah daya analisis, penalaran logis, dan kemampuan sintesis bahasa pada diri siswa (Makatita & Tawurutubun, 2025).

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa hakikat menulis puisi, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), merupakan serangkaian proses kognitif dan afektif yang kompleks. Tujuannya adalah untuk melatih kehalusan budi, keluwesan berpikir, dan keterampilan berbahasa secara komprehensif. Bagi siswa kelas XI, menulis puisi merepresentasikan fase pendewasaan cara berpikir, dari yang bersifat konkret menuju tingkat abstraksi yang lebih tinggi (Sihombing et al., 2025). Oleh karena itu, pembelajaran menulis puisi tidak dapat dilakukan secara konvensional, melainkan membutuhkan pendekatan inovatif yang mampu merangsang daya imajinasi secara optimal (Widodo et al., 2024).

b. Unsur-Unsur Puisi

Para penyair menciptakan puisi sebagai wadah ekspresi perasaan mereka, yang seringkali menghasilkan makna yang beragam dan tidak langsung. Puisi sangat menonjol dalam fungsi estetikanya, karena diperkaya oleh berbagai elemen intrinsik. Elemen-elemen estetik ini, seperti rima, pilihan kata (diksi), irama, dan gaya bahasa, adalah inti dari kualitas puisi sebuah karya. Unsur-unsur utama dalam puisi meliputi diksi, rima, irama, citraan, dan gaya bahasa yang khas. Terdapat dua unsur utama yang saling berkaitan, yaitu unsur fisik dan unsur batin (Wulanda et al., 2025).

1) Unsur Fisik

Unsur fisik puisi berfokus pada pilihan kata dan penyusunannya. Diksi atau pemilihan kata menjadi sangat krusial, di mana setiap kata dipilih dengan cermat berdasarkan makna, bunyi, dan hubungannya dengan kata lain dalam baris maupun bait. Pemilihan kata yang tepat juga akan memunculkan pengimajian, yaitu kemampuan kata atau susunan kata untuk membangkitkan khayalan atau imajinasi pembaca, sehingga pembaca seolah-olah dapat merasakan, mendengar, atau melihat apa yang digambarkan oleh penyair (Wulanda et al., 2025). Oleh karena itu, pembelajaran menulis puisi tidak dapat

dilakukan secara konvensional, melainkan membutuhkan pendekatan inovatif yang mampu merangsang daya imajinasi secara optimal.

Ketepatan penyair dalam memilih kata-kata konkret berimplikasi langsung pada tingkat kejelasan ilusi sensorik yang dialami pembaca, sehingga seolah-olah pembaca turut berada dalam situasi yang dinarasikan. Dalam konteks pemanfaatan video animasi cerita rakyat, visualisasi dinamis yang ditampilkan media tersebut secara langsung menyuplai perbendaharaan kata konkret bagi siswa, sehingga hambatan kognitif dalam mengonstruksi imaji dapat diminimalisasi (Sarah et al., 2021).

Unsur fisik puisi yang tidak kalah esensial adalah majas atau gaya bahasa. Majas merupakan teknik pemanfaatan kekayaan linguistik untuk menciptakan efek estetis dan menghidupkan konotasi tertentu melalui ungkapan kiasan. Penulis puisi mendayagunakan majas seperti personifikasi, metafora, maupun hiperbola guna menghasilkan makna ganda (polisemi) serta memperkaya nuansa emosional dan filosofis dalam setiap baris sajak. Kehadiran gaya bahasa tidak sekadar menjadi ornamen retorika semata, melainkan pilar utama yang menentukan

kedalaman puitika dan intensitas afektif yang hendak dikomunikasikan oleh penyair kepada pembacanya (Arwis et al., 2022).

Melalui majas, cerita rakyat yang disajikan melalui animasi dapat ditransformasikan oleh siswa dari bahasa naratif prosaik menjadi larik-larik yang sarat akan makna kiasan. Rima dan ritme (irama) berperan sebagai elemen musikalitas yang membangun harmoni struktural dalam puisi. Rima adalah pola pengulangan bunyi yang repetitif, baik di awal, tengah, maupun akhir baris, sedangkan ritme berkaitan dengan alunan intonasi tinggi-rendah serta panjang-pendeknya bunyi saat puisi dideklamasikan atau diresapi dalam hati (Nabilla et al., 2023). Unsur fisik yang terakhir adalah tipografi, yakni tata wajah atau perwajahan puisi. Berbeda dengan bentuk prosa yang terikat pada aturan margin dan struktur paragraf yang kaku, puisi memiliki kebebasan spasial.

2) Unsur Batin

Unsur batin puisi merupakan unsur yang berhubungan dengan makna yang ingin disampaikan penyair melalui puisinya. Unsur ini tidak tampak secara langsung seperti bentuk fisik puisi, tetapi hadir melalui isi,

perasaan, dan pesan yang terkandung di dalamnya (Arwis et al., 2022).

Struktur batin puisi meliputi tema, rasa atau perasaan, nada, dan amanat. Tema menjadi gagasan pokok yang mendasari isi puisi. Rasa menunjukkan sikap emosional penyair terhadap persoalan yang diungkapkan. Nada berkaitan dengan cara penyair menyampaikan sikapnya kepada pembaca. Sementara itu, amanat merupakan pesan atau nilai yang ingin disampaikan melalui puisi. Keempat unsur tersebut saling berkaitan dan menyatu dalam bahasa puisi sehingga makna yang disampaikan penyair dapat dipahami secara utuh. (Arwis et al., 2022).

Selain itu, pemilihan kata dan ejaan juga harus sesuai dengan standar Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Integrasi antara strategi kreatif, penguasaan unsur intrinsik, dan ketaatan terhadap kaidah kebahasaan memungkinkan penulis untuk menciptakan puisi yang bernilai estetika tinggi sekaligus komunikatif dalam menyampaikan amanat kepada pembaca. (Saryetni, 2024). Kesulitan Siswa dalam Menulis Puisi Dalam praktiknya, siswa kerap menghadapi beragam tantangan saat menulis puisi. Salah satu hambatan utama adalah

pemilihan tema yang sesuai. Selain itu, mereka sering kali kesulitan dalam merangkai dan mengembangkan ide-ide menjadi sebuah kesatuan yang padu.

B. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah menengah, khususnya pada aspek keterampilan menulis kreatif, menempatkan puisi sebagai salah satu puncak ekspresi literasi siswa. Menulis puisi merupakan proses kreatif yang sangat mengandalkan imajinasi dan kreativitas seseorang untuk mengubah gagasan menjadi karya sastra yang padat dan bermakna. Tujuan dari pembelajaran ini adalah agar siswa mampu menuangkan gagasan, perasaan, dan pengamatan mereka ke dalam larik-larik puisi yang kaya akan imaji, makna, dan gaya bahasa.

Hal ini berarti siswa tidak hanya dituntut memahami teori kebahasaan, tetapi juga harus mampu mengolah kepekaan emosional dan daya khayal mereka untuk menafsirkan dunia dengan cara yang unik dan personal. Kondisi ideal tersebut mengharuskan siswa memiliki kemampuan mengabstraksikan ide yang konkret menjadi metaforis. Namun, beberapa kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan menulis puisi siswa masih menghadapi tantangan signifikan.

Siswa seringkali merasa kesulitan untuk memulai menulis puisi karena keterbatasan dalam menemukan ide dan minimnya daya imajinasi untuk membangun citraan yang hidup. Akibatnya, puisi yang dihasilkan cenderung dangkal, kurang ekspresif, dan miskin akan gaya bahasa karena

siswa kekurangan “bahan baku” mental untuk diolah. Kesulitan ini seringkali diperparah oleh metode pengajaran konvensional yang kurang memberikan stimulus atau rangsangan yang mampu memantik imajinasi siswa. Berdasarkan masalah tersebut, maka diperlukan strategi dan media pembelajaran yang inovatif untuk menjembatani kesenjangan antara pemahaman teoretis dan praktik kreatif siswa.

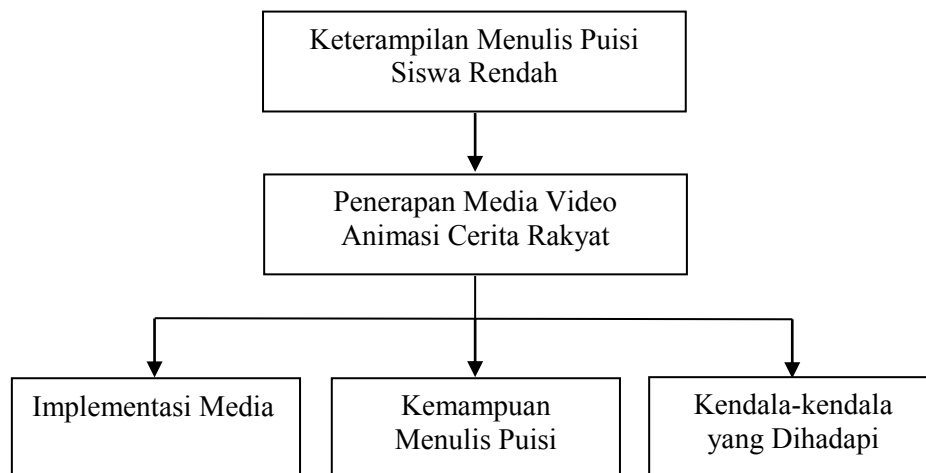
Pembelajaran menulis puisi akan menarik minat dan memotivasi siswa jika dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan relevan dengan perkembangan teknologi. Media pembelajaran inovatif tidak hanya sekadar alat bantu, melainkan segala sesuatu yang memiliki kemampuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa. Penggunaan media yang tepat dapat mengurangi beban kognitif siswa dengan menyajikan informasi secara visual dan verbal sekaligus, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami.

Di era digital saat ini, media yang mampu memberikan rangsangan multisensorik sangat dibutuhkan untuk mengatasi stagnasi imajinatif siswa. Salah satu media pembelajaran inovatif yang mampu menarik minat siswa dan menstimulasi imajinasi adalah video animasi. Video animasi merupakan media audio-visual interaktif yang menyajikan materi pembelajaran melalui gabungan gambar bergerak, suara, dan warna yang menarik. Berbeda dengan media gambar diam atau teks semata, video animasi memiliki keunggulan dalam menyederhanakan narasi yang

kompleks dan membangun latar suasana secara dramatis. Sifatnya yang dinamis memungkinkan siswa untuk melihat dan mengamati langsung materi yang disampaikan, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan tidak membosankan. Video animasi berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan dunia konkret yang ditonton siswa dengan dunia abstrak dalam puisi yang akan ditulis.

Penerapan media video animasi ini akan semakin efektif jika diintegrasikan dengan konten cerita rakyat. Cerita rakyat dipilih sebagai materi dasar karena merupakan warisan budaya yang kaya akan unsur-unsur naratif seperti alur yang jelas, tokoh dengan karakter kuat, dan latar tempat yang imajinatif. Selain menghibur, cerita rakyat mengandung nilai-nilai moral dan budaya yang dapat membentuk karakter siswa sekaligus mengenalkan mereka pada warisan sastra bangsa. Kekayaan unsur dalam cerita rakyat menyediakan kerangka acuan yang konkret namun fleksibel bagi siswa untuk menjelajahi imajinasinya, jauh lebih terstruktur daripada sekadar meminta mereka membayangkan sesuatu dari ketiadaan. Video animasi berbasis cerita rakyat diharapkan dapat menjadi solusi atas rendahnya kemampuan menulis puisi siswa. Proses menonton video memberikan “bank data” imajinatif berupa pengalaman visual dan emosional yang kemudian ditransformasikan siswa menjadi diksi, larik, dan bait puisi.

Berdasarkan uraian tersebut, alur kerangka berpikir penelitian ini divisualisasikan dalam gambar sebagai berikut.



Gambar 2.1 Bagan Alur Kerangka Berpikir

C. Kebaharuan Penelitian

Pada bagian ini dilakukan tinjauan pustaka terhadap beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Tujuan kegiatan ini adalah untuk melakukan komparasi dan menemukan nilai kebaruan penelitian. Berbagai kajian literatur terdahulu menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam memproduksi karya sastra, khususnya menulis puisi, masih sering menghadapi permasalahan.

Permasalahan tersebut antara lain kesulitan menggali ide, rendahnya daya imajinasi, keterbatasan perbendaharaan kata, kurang tepatnya pemilihan diksi, serta ketidakmampuan siswa dalam membangun suasana puitis ke dalam bentuk tulisan. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami stagnasi kreatif sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu memfasilitasi imajinasi dan kreativitas siswa.

Penelitian Hayati et al (2023), menunjukkan bahwa siswa masih mengalami berbagai kendala dalam menulis puisi, terutama pada aspek pengembangan ide, penyusunan larik, dan pemilihan kata yang sesuai. Penelitian tersebut menegaskan bahwa keterampilan menulis puisi tidak hanya membutuhkan kemampuan berbahasa, tetapi juga membutuhkan daya imajinasi dan kepekaan rasa. Akan tetapi, penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada kesulitan siswa dalam menulis puisi, sedangkan penelitian ini tidak hanya mengkaji kesulitan tersebut, tetapi juga menerapkan media video animasi cerita rakyat Jawa Timur sebagai stimulus untuk membangun imajinasi siswa dalam menulis puisi.

Penelitian Cahyono et al (2024), menemukan bahwa inovasi dalam pembelajaran bahasa dapat dibangun secara efektif melalui pemanfaatan cerita rakyat lokal. Pemilihan cerita rakyat dinilai sangat potensial karena mengandung kekayaan nilai budaya dan kearifan lokal yang mampu menstimulasi jalan pikiran serta menumbuhkan daya cipta peserta didik. Penelitian tersebut terfokus pada penggunaan cerita rakyat melalui model rekreasi-prokreasi untuk meningkatkan keterampilan menulis teks narasi imajinatif pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Penelitian (Masruroh & Rofiq, 2024), menunjukkan bahwa media audiovisual berupa video dapat meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa SMA. Video mampu membantu siswa memperoleh inspirasi, membangun gambaran suasana, dan mengembangkan ide sebelum dituangkan ke dalam bentuk puisi. Meskipun memiliki kesamaan dalam

penggunaan media audiovisual dan fokus pada pembelajaran menulis puisi, penelitian tersebut belum secara khusus mengintegrasikan cerita rakyat Jawa Timur dari kanal YouTube Gromore Studio Series sebagai sumber imajinasi dalam penciptaan puisi.

Penelitian Azmi (2026), mengembangkan media video animasi interaktif dengan teknik akrostik dalam pembelajaran menulis puisi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media video animasi layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran menulis puisi. Namun, penelitian tersebut dilakukan pada siswa sekolah dasar dan menggunakan teknik akrostik.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan video animasi cerita rakyat Jawa Timur dari kanal YouTube Gromore Studio Series sebagai media pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jiwan. Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya karena tidak hanya menggunakan media audiovisual sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga menggabungkan unsur teknologi digital, cerita rakyat lokal, dan proses kreatif menulis puisi. Video animasi cerita rakyat digunakan sebagai stimulus visual, audio, dan emosional untuk membantu siswa menemukan ide, membangun imajinasi, memilih diksi, serta menyusun larik dan bait puisi secara lebih kreatif.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki kontribusi baru dalam pembelajaran sastra, khususnya pada pembelajaran menulis puisi berbasis

media digital dan budaya lokal. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai pemanfaatan video animasi cerita rakyat sebagai media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa SMA, sekaligus menjadi alternatif solusi terhadap rendahnya imajinasi dan kreativitas siswa dalam menulis puisi.