

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologis, kata media berasal dari bahasa Latin yang berarti "medium" atau perantara pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam sistem pendidikan, media menempati peranan penting sebagai saluran penyampai informasi dari guru kepada siswa agar proses belajar mengajar berjalan efektif.

Menurut Darmadi (2017), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Sejalan dengan pandangan tersebut, Susilana dan Riyana (2019) menegaskan bahwa media adalah sarana perantara penyampaian pesan pembelajaran, di mana pemanfaatannya sangat penting untuk perencanaan pembelajaran yang efektif dan komunikatif.

Lebih lanjut, Kustandi dan Darmawan (2020) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat yang dapat membantu proses belajar dan berfungsi menyampaikan pesan dengan jelas sehingga tujuan pelajaran dapat tercapai dengan lebih baik. Sementara itu, Hasan, dkk. (2021) melengkapi pengertian tersebut dengan menyatakan bahwa

media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru sebagai perantara atau penghubung dengan peserta didik, dengan tujuan utama untuk mendorong peserta didik agar lebih tertarik belajar dan menjadikan pengalaman belajar tersebut lebih bermakna.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk sarana, alat bantu, maupun fasilitas yang digunakan oleh guru untuk mempermudah penyampaian materi atau pesan pembelajaran, sehingga mampu merangsang minat, perhatian, dan pemahaman siswa demi tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

2. Dasar Pemilihan Media Pembelajaran

Mengembangkan atau menggunakan sebuah produk media pembelajaran yang baik tentu saja memerlukan alasan dan dasar pemilihan yang tepat. Pendidik tidak dianjurkan untuk memilih media secara sembarangan, melainkan harus didasarkan pada kriteria tertentu agar tujuan instruksional dapat tercapai secara maksimal.

Menurut Arsyad (2020), terdapat beberapa kriteria umum yang patut diperhatikan sebagai dasar pemilihan media pembelajaran, antara lain:

- (1) media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai;
- (2) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi;

- (3) praktis, luwes, dan bertahan (tidak memerlukan alat atau fasilitas yang sulit dijangkau);
- (4) guru terampil menggunakannya;
- (5) sesuai dengan karakteristik dan pengelompokan sasaran siswa; serta
- (6) memiliki mutu teknis yang baik.

Sejalan dengan hal tersebut, Yaumi (2018) menjelaskan bahwa dasar pemilihan media juga harus mempertimbangkan aspek karakteristik peserta didik, kemudahan akses, ketersediaan biaya, serta tingkat interaktivitas media tersebut dalam menunjang pembelajaran. Lebih spesifik, Kustandi dan Darmawan (2020) mengemukakan pendekatan model ACTION dalam memilih media, yang mencakup *Access* (mudah diakses oleh siswa dan guru), *Cost* (biaya yang terjangkau), *Technology* (teknologi yang relevan dan tersedia), *Interactivity* (kemampuan media memunculkan interaksi dua arah), *Organization* (mendapat dukungan dari lingkungan sekolah), dan *Novelty* (memiliki unsur kebaruan).

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka dasar pemilihan media pembelajaran perangkat lunak (*software*) *Lectora Inspire* dalam penelitian ini dititikberatkan pada aspek interaktivitas (*interactivity*), kebaruan teknologi (*novelty*), kemudahan penggunaan yang praktis, serta kesesuaiannya dalam mendukung pembelajaran menulis puisi secara mandiri (*self-directed learning*).

3. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bukan sekadar upaya untuk melengkapi fasilitas kelas, melainkan memiliki nilai praktis dan manfaat yang sangat besar dalam menunjang keberhasilan suatu pembelajaran. Media dipilih dan digunakan karena manfaatnya yang mampu menjembatani pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik.

Menurut Arsyad (2020), secara umum media pembelajaran memiliki beberapa manfaat praktis, di antaranya:

1. Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga proses belajar tidak terlalu verbalistik (hanya berupa kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera (seperti objek yang terlalu besar/kecil, kejadian di masa lalu, atau proses yang terlalu rumit dapat disajikan melalui gambar, video, atau perangkat lunak interaktif).
3. Meningkatkan motivasi dan gairah belajar siswa, sehingga memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minat visual, auditori, serta kinestetiknya.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Susilana dan Riyana (2019) mengemukakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran memberikan manfaat berupa penyeragaman penyampaian materi, proses pembelajaran yang menjadi lebih jelas dan menarik, serta peningkatan interaktivitas

dalam belajar. Hal ini memungkinkan efisiensi waktu dan tenaga pendidik, sekaligus meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

Lebih lanjut, dalam konteks media berbasis teknologi dan digital, Yaumi (2018) menegaskan bahwa media pembelajaran multimedia bermanfaat untuk mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Melalui media interaktif, siswa didorong untuk mengonstruksi pengetahuannya sendiri secara mandiri (*self-directed learning*), sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru (*teacher-centered*), melainkan berpusat pada siswa (*student-centered*).

Berdasarkan pemaparan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran dalam penelitian ini adalah untuk membuat materi (khususnya materi menulis puisi) menjadi lebih menarik, memperjelas informasi melalui kombinasi teks, gambar, dan audiovisual, serta memotivasi siswa agar lebih aktif dan mandiri dalam proses pembelajarannya.

B. *Lectora Inspire*

1. Pengertian *Lectora Inspire*

Perkembangan teknologi informasi saat ini memberikan dampak yang signifikan dalam bidang pendidikan, salah satunya adalah pemanfaatan perangkat lunak (*software*) sebagai media pembelajaran interaktif. Salah satu perangkat lunak yang populer dan relevan untuk dikembangkan adalah *Lectora Inspire*.

Menurut Shalikhah (2020), *Lectora Inspire* merupakan perangkat lunak pengembangan pembelajaran elektronik (*e-learning authoring tool*) yang relatif mudah diaplikasikan oleh pendidik karena tidak mensyaratkan pemahaman bahasa pemrograman (*coding*) yang rumit. Perangkat lunak ini dirancang khusus untuk membuat media presentasi, kuis, dan materi pembelajaran yang sangat interaktif dan dinamis.

Sejalan dengan hal tersebut, Dahlia, dkk. (2022) mendefinisikan *Lectora Inspire* sebagai aplikasi pembuat media pembelajaran interaktif yang di dalamnya terintegrasi berbagai komponen multimedia seperti teks, gambar, video, audio, animasi, serta sistem evaluasi pembelajaran. Media yang dihasilkan dari aplikasi ini sangat fleksibel karena dapat dipublikasikan ke dalam berbagai format keluaran (*output*), seperti format HTML (*website*), *executable* (.exe), maupun bentuk CD-ROM secara luring (*offline*).

Lebih lanjut, Athiyah (2018: 115) menjelaskan bahwa *Lectora Inspire* adalah program aplikasi inovatif yang memungkinkan pengguna menggabungkan unsur visual dan interaktivitas yang tinggi, sehingga sangat mendukung gaya pembelajaran visual siswa dan mendorong mereka untuk belajar secara mandiri (*self-directed learning*).

Berdasarkan beberapa pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Lectora Inspire* adalah perangkat lunak pembuat media pembelajaran interaktif tanpa bahasa pemrograman yang rumit, yang mampu menggabungkan teks, gambar, audio, dan video menjadi sebuah kesatuan materi yang menarik,

mandiri, dan dapat dipublikasikan dalam berbagai format digital guna menunjang proses pembelajaran.

2. Keunggulan *Lectora Inspire*

Sebagai perangkat lunak pengembang media pembelajaran, *Lectora Inspire* memiliki berbagai kelebihan yang membuatnya sangat diminati oleh para pendidik maupun pengembang media. Keunggulan utamanya terletak pada kelengkapan fitur dan kemudahan dalam pengoperasiannya.

Menurut Shalikhah (2020), terdapat beberapa keunggulan utama dari *Lectora Inspire*, yaitu: (1) antarmuka (*interface*) yang ramah pengguna dan mirip dengan *Microsoft PowerPoint*, sehingga pendidik yang terbiasa dengan presentasi dasar dapat dengan cepat memahaminya; (2) tidak membutuhkan keahlian bahasa pemrograman (*coding*) tingkat lanjut; serta (3) mampu mempublikasikan hasil media ke dalam berbagai jenis format *output*, seperti format HTML, *Executable* (.exe), CD-ROM, hingga paket SCORM untuk *LMS* (*Learning Management System*).

Lebih lanjut, Fitriani (2023: 90) menjabarkan bahwa *Lectora Inspire* sangat unggul dalam hal integrasi multimedia. Aplikasi ini memungkinkan penggunaannya untuk menyisipkan berbagai objek secara mudah, mulai dari teks, gambar, animasi (Flash), rekaman audio, hingga tayangan video. Selain itu, perangkat lunak ini dilengkapi dengan fitur pembuatan kuis atau evaluasi (*test and survey*) yang variatif, seperti pilihan ganda, isian singkat, dan menjodohkan, yang dapat langsung memberikan umpan balik (skor) kepada peserta didik.

Di sisi lain, dilihat dari sudut pandang pengalaman belajar peserta didik, Dahlia, dkk. (2022) menegaskan bahwa media yang dihasilkan dari *Lectora Inspire* mampu memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengontrol alur belajarnya sendiri. Konten interaktif yang disediakan, seperti tombol navigasi, menu utama, dan interaksi *drag-and-drop*, sangat mendukung penerapan metode belajar mandiri (*self-directed learning*) dan meminimalisasi kebosanan siswa.

Berdasarkan berbagai keunggulan yang telah dikemukakan, *Lectora Inspire* merupakan pilihan yang sangat tepat untuk penelitian ini. Keunggulan-keunggulan tersebut sangat memungkinkan peneliti (atau pendidik) untuk merancang media interaktif yang memuat materi, gambar, serta tayangan video (seperti video berita) yang dapat dimanfaatkan sebagai stimulus bagi siswa dalam proses pembelajaran menulis puisi secara mandiri.

C. Puisi

1. Pengertian Puisi

Puisi merupakan salah satu bentuk karya sastra tertua yang terus berkembang seiring dengan zaman. Sebagai sebuah karya seni yang menggunakan bahasa sebagai mediumnya, puisi memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan ragam sastra lainnya seperti prosa atau naskah drama.

Menurut Wicaksono (2017), puisi adalah ragam sastra yang bahasanya sangat terikat oleh irama, matra, rima, serta penyusunan larik dan bait. Bentuknya dipilih dan ditata secara cermat guna mempertajam kesadaran orang

akan pengalaman hidup dan membangkitkan tanggapan khusus melalui penataan bunyi, irama, dan makna khusus.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Sugiarto (2018) menjelaskan bahwa puisi merupakan ekspresi pemikiran dan perasaan penyair yang mampu membangkitkan perasaan pembaca, serta merangsang imajinasi pancaindra melalui susunan kata yang berirama dan padat makna. Dalam puisi, penyair sering kali memanfaatkan kekayaan gaya bahasa (majas) dan diksi (pilihan kata) yang tidak lazim digunakan dalam bahasa sehari-hari demi mencapai keindahan estetis.

Lebih lanjut, Nuryatin dan Irawati (2016) mendefinisikan puisi sebagai bentuk karya sastra yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penyair secara imajinatif, yang disusun dengan memfokuskan semua kekuatan bahasa melalui pengonsentrasian struktur fisik (seperti tipografi, diksi, imaji, kata konkret, bahasa figuratif, dan rima) serta struktur batin (meliputi tema, perasaan, nada, dan amanat).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa puisi adalah suatu karya sastra hasil curahan pemikiran dan perasaan penyair yang diungkapkan secara imajinatif. Bahasa dalam puisi bersifat padat, indah, dan terikat oleh unsur-unsur pembangunnya seperti rima, irama, larik, serta bait, sehingga mampu menggugah perasaan dan imajinasi pembacanya.

2. Menulis Puisi

Menulis puisi pada hakikatnya adalah sebuah proses kreatif untuk mengungkapkan ide, gagasan, dan perasaan ke dalam bentuk bahasa yang

padat, indah, dan bermakna. Kegiatan ini merupakan salah satu bentuk keterampilan berbahasa yang bersifat aktif dan produktif.

Menurut Dalman (2016), menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (gagasan, perasaan, atau informasi) secara tertulis kepada pihak lain. Dalam konteks menulis puisi, penyampaian pesan tersebut dilakukan dengan memanfaatkan kekuatan daya khayal (imajinasi) dan kedalaman emosi yang kemudian diwujudkan melalui pilihan kata (diksi) yang selektif dan gaya bahasa yang estetik.

Lebih lanjut, Nuryatin dan Irawati (2016) menjelaskan bahwa proses menulis puisi tidak terjadi begitu saja, melainkan melalui beberapa tahapan kreatif. Tahapan tersebut meliputi: (1) pencarian ide atau penentuan tema, (2) pengendapan gagasan, (3) penulisan draf awal dengan menuangkan imajinasi dan memilih diksi, (4) penyeleksian dan perbaikan kata (penyuntingan), hingga (5) tahap akhir berupa evaluasi puisi secara utuh.

Sejalan dengan hal tersebut, Sugiarto (2018) menegaskan bahwa keterampilan menulis sastra, khususnya puisi, bukanlah semata-mata bakat bawaan yang tidak bisa dipelajari. Menulis puisi membutuhkan latihan yang terus-menerus dan kepekaan terhadap lingkungan sekitar. Pendidik dapat merangsang kemampuan ini dengan memberikan stimulus atau rangsangan yang tepat, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran visual atau audiovisual yang dapat memancing inspirasi siswa.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis puisi adalah sebuah proses kreatif dan produktif dalam mengekspresikan pikiran,

perasaan, dan imajinasi ke dalam bentuk tulisan yang terikat oleh unsur estetika bahasa. Dalam penelitian ini, proses menulis puisi akan difasilitasi menggunakan media *Lectora Inspire* guna memberikan stimulus berupa gambar maupun tayangan berita, sehingga siswa dapat lebih mudah menemukan ide dan menyusunnya menjadi sebuah puisi secara mandiri.

3. Puisi Bebas

Secara historis, perkembangan puisi di Indonesia terbagi ke dalam beberapa era, yang secara garis besar membedakan antara puisi lama (klasik) yang sangat terikat aturan, dan puisi baru (modern) yang lebih bebas. Puisi bebas lahir sebagai bentuk ekspresi yang mendobrak kekakuan aturan puisi lama.

Menurut Wicaksono (2017), puisi bebas adalah ragam puisi kontemporer atau puisi modern yang penulisannya tidak lagi terikat oleh aturan-aturan baku, seperti ketentuan jumlah baris dalam setiap bait, jumlah suku kata dalam setiap baris, maupun persamaan bunyi (rima) di akhir baris. Dalam puisi bebas, penyair lebih mengutamakan kedalaman makna dan kekuatan ekspresi dibandingkan kepatuhan pada bentuk fisik puisi tradisional.

Meskipun disebut "bebas", bukan berarti puisi ini ditulis secara sembarangan tanpa nilai estetika. Hal ini ditegaskan oleh Sugiarto (2018) yang menyatakan bahwa kebebasan dalam puisi bebas adalah kebebasan penyair dalam mengeksplorasi pilihan kata (diksi), gaya bahasa (majas), dan tipografi (perwajahan puisi) untuk menciptakan ritme atau irama internal (dalam) yang sesuai dengan suasana hati atau pesan yang ingin disampaikan. Dengan kata

lain, keindahannya tidak terletak pada rima yang teratur, melainkan pada keselarasan bunyi dan makna kata yang dipilih.

Lebih lanjut, Kosasih (2019) menjelaskan bahwa pembelajaran menulis puisi bebas di sekolah sangat bermanfaat untuk merangsang kreativitas dan keberanian siswa dalam mengungkapkan gagasan. Tanpa adanya tekanan aturan persajakan yang kaku, siswa menjadi lebih leluasa dan jujur dalam merangkai kata berdasarkan imajinasi dan pengalaman emosional mereka.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa puisi bebas adalah bentuk karya sastra yang mengutamakan kebebasan berekspresi, diksi, dan irama internal tanpa terikat aturan baku puisi lama. Dalam penelitian ini, puisi bebas dipilih sebagai materi pembelajaran agar siswa dapat secara mandiri dan leluasa mengekspresikan ide mereka yang diperoleh dari stimulus media *Lectora Inspire* ke dalam bentuk tulisan yang kreatif.

4. Unsur-Unsur Pembentuk Puisi

Sebuah puisi tidak tercipta begitu saja dari susunan kata yang acak, melainkan dibangun oleh unsur-unsur intrinsik yang saling mengikat. Unsur-unsur ini berpadu untuk menciptakan keindahan serta menyampaikan pesan yang utuh kepada pembacanya.

Menurut Setyorini (2021), secara umum unsur pembangun puisi terbagi menjadi dua struktur utama, yaitu struktur fisik (unsur lahiriah) dan struktur batin (unsur maknawi). Kedua struktur ini tidak dapat dipisahkan karena struktur fisik merupakan media untuk menyampaikan struktur batin puisi.

1) **Struktur Fisik Puisi** Struktur fisik adalah unsur pembangun puisi yang tampak langsung dari susunan kata-katanya. Wicaksono (2017) merumuskan bahwa unsur fisik puisi meliputi:

(1) **Diksi (Pilihan Kata):** Pemilihan kata-kata secara cermat oleh penyair untuk mendapatkan efek estetis dan makna yang mendalam.

(2) **Imaji (Citraan):** Susunan kata yang dapat mengungkapkan pengalaman sensoris, seperti penglihatan, pendengaran, dan perasaan, sehingga pembaca seolah-olah ikut melihat, mendengar, atau merasakan apa yang dialami penyair.

(3) **Kata Konkret:** Kata yang merujuk pada benda atau hal yang dapat ditangkap oleh indra untuk membangkitkan imaji pembaca.

(4) **Gaya Bahasa (Majas):** Penggunaan bahasa kiasan atau figuratif (seperti metafora, personifikasi, simile) untuk menghidupkan dan memperindah puisi.

(5) **Rima dan Irama:** Persamaan bunyi pada puisi, baik di awal, tengah, maupun akhir baris (rima), serta pergantian tinggi rendah, panjang pendek, dan keras lembutnya ucapan bunyi (irama).

(6) **Tipografi (Perwajahan Puisi):** Bentuk fisik tata letak puisi, seperti pengaturan baris, margin, dan bait yang tidak selalu mengikuti aturan paragraf konvensional.

2) **Struktur Batin Puisi** Struktur batin adalah unsur yang tersembunyi di balik susunan kata dan menjadi inti makna dari puisi tersebut. Menurut Kosasih (2019), unsur batin puisi terdiri dari empat hal dasar, yaitu:

- (1) **Tema (*Sense*):** Gagasan pokok atau ide dasar yang menjadi landasan utama penyair dalam menciptakan puisinya.
- (2) **Perasaan (*Feeling*):** Sikap atau ekspresi emosional penyair (seperti sedih, marah, bahagia) terhadap pokok persoalan yang ada di dalam puisinya.
- (3) **Nada (*Tone*):** Sikap penyair terhadap pembaca, misalnya nada menggurui, menyindir, mendikte, atau mengajak.
- (4) **Amanat (*Intention*):** Pesan moral, tujuan, atau nilai-nilai tertentu yang ingin disampaikan penyair kepada pembaca melalui puisinya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa puisi dibangun oleh perpaduan yang harmonis antara unsur fisik dan unsur batin. Dalam proses pembelajaran menulis puisi, peserta didik perlu diarahkan untuk memahami dan memadukan kedua unsur tersebut agar puisi yang dihasilkan tidak hanya indah dibaca, tetapi juga memiliki kedalaman makna.

D. Metode *Self Directed Learning*

a. Pengertian *Self-Directed Learning*

Keberhasilan penggunaan sebuah media pembelajaran sering kali bergantung pada metode yang menyertainya. Dalam mengembangkan media yang interaktif dan dapat digunakan secara mandiri, metode *Self-Directed Learning* (SDL) atau pembelajaran mandiri menjadi pendekatan yang sangat relevan.

Menurut Yamin (2019), *Self-Directed Learning* (SDL) adalah suatu proses pembelajaran di mana individu (siswa) mengambil inisiatif sendiri,

dengan atau tanpa bantuan orang lain, dalam mendiagnosis kebutuhan belajarnya, merumuskan tujuan belajar, mengidentifikasi sumber belajar, memilih dan menerapkan strategi belajar, serta mengevaluasi hasil belajarnya.

Sejalan dengan hal tersebut, Syarifudin (2020) mendefinisikan SDL sebagai model pembelajaran yang memberikan kebebasan dan tanggung jawab penuh kepada peserta didik untuk mengatur dan mengelola proses belajarnya. Peran guru dalam model ini bergeser dari sekadar penyampai informasi (sumber utama) menjadi seorang fasilitator dan pembimbing yang mengarahkan siswa jika mengalami kesulitan.

Lebih lanjut, Yandi, dkk. (2023) dalam penelitiannya menegaskan bahwa metode *self-directed learning* mengutamakan kemandirian dan keaktifan siswa. Semakin besar usaha belajar mandiri yang diberikan oleh siswa melalui eksplorasi materi, maka akan semakin baik pula peningkatan hasil belajar yang dicapai, baik dari segi pemahaman maupun keterampilan.

b. Tahapan *Self-Directed Learning*

Pelaksanaan pembelajaran mandiri tidak berarti siswa dibiarkan belajar tanpa arah. Terdapat serangkaian tahapan sistematis yang harus dilalui agar pembelajaran mandiri berjalan efektif. Menurut Syarifudin (2020), tahapan pelaksanaan *self-directed learning* meliputi empat langkah utama, yaitu:

- 1. Perencanaan (*Planning*):** Siswa merencanakan apa yang ingin dipelajarinya, menentukan ide, dan merumuskan tujuan belajar yang ingin dicapai.
- 2. Pelaksanaan (*Implementing*):** Siswa secara aktif melaksanakan rencana

belajarnya, mencari informasi, mengeksplorasi sumber belajar, dan mengaplikasikan pengetahuan yang didapat.

3. Pengawasan (*Monitoring*): Siswa memantau dan mengontrol proses belajarnya sendiri, menyadari kelebihan dan kekurangan dari progres yang sedang dikerjakannya.

4. Penilaian (*Evaluating*): Siswa menilai dan merefleksikan hasil akhir dari proses belajarnya untuk mengetahui sejauh mana tujuan telah tercapai.

c. Penerapan SDL dalam Pembelajaran Menulis Puisi

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa *self-directed learning* menuntut kemandirian dan tanggung jawab siswa dalam mengeksplorasi pengetahuannya. Dalam konteks penelitian ini, penggabungan metode SDL dengan media interaktif *Lectora Inspire* sangatlah tepat.

Siswa akan menggunakan tahapan SDL untuk belajar menulis puisi secara mandiri. Melalui media *Lectora Inspire*, siswa dapat merencanakan ide (melalui stimulus tayangan berita atau gambar di dalam media), melaksanakan penulisan draf puisi, mengawasi pilihan kata (diksi) dan rima yang mereka buat, hingga mengevaluasi hasil karya puisi mereka sendiri. Kebebasan inilah yang diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan meminimalisasi kebosanan siswa saat proses belajar mengajar berlangsung.

d. Konsep *Self Directed Learning*

Konsep dasar *Self-Directed Learning* (SDL) pada hakikatnya berakar dari teori belajar konstruktivisme, di mana peserta didik dipandang sebagai subjek aktif yang mampu mengonstruksi atau membangun pengetahuannya sendiri

melalui pengalaman. Konsep ini mendobrak paradigma lama yang menganggap siswa seperti wadah kosong yang hanya menerima informasi pasif dari pendidik.

Menurut Hidayat (2018), konsep utama dalam SDL adalah terjadinya pergeseran *locus of control* (pusat kendali) pembelajaran. Kendali yang semula dipegang penuh oleh guru (*teacher-centered*) beralih menjadi berpusat pada tanggung jawab peserta didik (*student-centered*). Dalam konsep ini, kemandirian bukan berarti siswa dibiarkan belajar sendiri dalam isolasi tanpa bimbingan sama sekali, melainkan siswa diberikan kebebasan yang bertanggung jawab atas proses belajarnya.

Lebih lanjut, Fajriah (2020) mengemukakan bahwa terdapat tiga elemen konseptual yang menjadi pilar utama dalam *Self-Directed Learning*, yaitu:

1. Otonomi dan Inisiatif: Siswa memiliki kebebasan untuk menentukan kapan, di mana, dan bagaimana mereka akan belajar, serta berinisiatif mencari pemecahan masalah tanpa harus selalu menunggu instruksi guru.
2. Manajemen Diri (*Self-Management*): Kemampuan siswa dalam mengatur waktu belajar, memilih sumber belajar yang tepat, dan mengelola strategi untuk memahami suatu materi.
3. Motivasi Intrinsik: Dorongan belajar yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri karena adanya kesadaran akan kebutuhan belajar, bukan sekadar karena paksaan atau tuntutan nilai semata.

Sejalan dengan pemikiran tersebut, Yamin (2019) menegaskan bahwa penerapan konsep SDL menuntut adanya perubahan peran guru yang

sangat signifikan. Pendidik tidak lagi berfungsi sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan bertransformasi menjadi fasilitator, motivator, dan konsultan yang menyediakan fasilitas media yang relevan, menantang, dan memadai bagi siswa.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa konsep *self-directed learning* bertumpu pada otonomi, inisiatif, dan manajemen diri peserta didik. Dalam penelitian ini, konsep tersebut diaplikasikan dengan memberikan fasilitas berupa media interaktif *Lectora Inspire* kepada siswa. Media ini dirancang sedemikian rupa untuk menjalankan fungsi fasilitator, menyajikan ragam tayangan dan stimulus, sehingga siswa dapat secara otonom merencanakan ide dan mempraktikkan kegiatan menulis puisi sesuai dengan minat dan kecepatan belajar mereka masing-masing.

e. Metode *Self Directed Learning* untuk Pembelajaran Puisi

Pembelajaran menulis puisi pada dasarnya sangat membutuhkan ruang kreativitas, imajinasi, dan kebebasan berekspresi. Oleh karena itu, penerapan metode *Self-Directed Learning* (SDL) sangat relevan digunakan dalam materi ini karena memberikan otonomi bagi siswa untuk mengembangkan potensinya tanpa merasa tertekan oleh instruksi yang kaku dari pendidik.

Menurut Sugiarto (2018), pembelajaran menulis sastra (termasuk puisi) yang memberikan kebebasan eksplorasi kepada siswa terbukti lebih efektif dalam memunculkan ide-ide yang orisinal. Melalui kemandirian belajar, siswa dapat lebih leluasa menggali pengalaman sensoris dan emosionalnya sendiri untuk diwujudkan menjadi karya puisi yang estetik. Sejalan dengan hal

tersebut, Syarifudin (2020) menjelaskan bahwa pengaplikasian model SDL dalam pembelajaran yang bersifat praktik penciptaan karya mengharuskan adanya fasilitas yang memadai agar siswa dapat dituntun secara sistematis dari tahap perencanaan hingga evaluasi.

Dalam penelitian ini, metode *Self-Directed Learning* dipadukan dengan pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Lectora Inspire* yang di dalamnya memuat tayangan berita sebagai stimulus. Adapun tahapan penerapan metode SDL dalam pembelajaran menulis puisi dijabarkan sebagai berikut:

1. **Tahap Perencanaan (*Planning*):** Pada tahap ini, siswa menggunakan media *Lectora Inspire* secara mandiri untuk mengamati dan menyimak berbagai pilihan tayangan berita (audiovisual) yang telah disediakan. Berdasarkan stimulus dari tayangan berita tersebut, siswa menentukan sendiri tema, ide pokok, pesan, serta sudut pandang yang akan diangkat ke dalam puisinya.
2. **Tahap Pelaksanaan (*Implementing*):** Berdasarkan ide yang telah ditemukan pada tahap perencanaan, siswa secara aktif mulai menyusun draf puisi. Siswa diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi pilihan kata (diksi), majas (gaya bahasa), dan merangkai kata-kata konkret yang dirasa paling tepat untuk mewakili perasaan atau tanggapannya terhadap berita yang diamati.
3. **Tahap Pengawasan (*Monitoring*):** Pada tahap ini, siswa melakukan pengawasan diri (*self-monitoring*) dengan cara membaca ulang draf puisi yang telah atau sedang dibuatnya. Siswa secara mandiri menyeleksi,

menyunting, dan memperbaiki pilihan kata, rima, maupun irama yang dirasa kurang padu agar puisi menjadi lebih indah dan bermakna.

4. **Tahap Penilaian (*Evaluating*):** Setelah karya puisi selesai ditulis, siswa mengevaluasi hasil akhirnya secara utuh. Siswa merefleksikan apakah puisi yang dibuatnya sudah merepresentasikan tema berita yang dipilih dan apakah unsur-unsur pembangun puisinya (baik struktur fisik maupun batin) sudah terpenuhi, sebelum karya tersebut pada akhirnya disajikan atau dikumpulkan kepada guru.

Dengan penerapan metode ini, proses menulis puisi tidak lagi menjadi kegiatan yang membosankan dan menyulitkan, melainkan menjadi pengalaman belajar mandiri yang menantang, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

f. Media Lectora Inspire untuk Pembelajaran Puisi dengan Metode Self Directed Learning

Perkembangan teknologi yang semakin canggih kini melahirkan banyak aplikasi yang kreatif dan inovatif. Hal tersebut berdampak positif di dunia pendidikan. Munculnya media pembelajaran berbasis multimedia memberikan kemudahan kepada dunia pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu media pendidikan yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*.

Aplikasi *Lectora Inspire* adalah salah satu aplikasi yang dapat dibuat sebagai media pembelajaran menulis teks puisi. Bagi beberapa orang aplikasi *lector inspire* masih terdengar asing sehingga menarik peneliti untuk

mengembangkan aplikasi tersebut. Perkembangan media *Lectora Inspire*, ini diawali dengan membuat sebuah desain produk dan materi.

Desain produk dalam pembelajaran menulis puisi dengan metode *self directed learning* untuk siswa SD kelas V menggunakan *Lectora Inspire* adalah sebagai berikut.

- a. Sampul/ Judul, berisi judul dan menu yang akan dipilih.
- b. Menu petunjuk, berisi petunjuk penggunaan media pembelajaran
- c. Menu kompetensi, berisi Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator yang ingin dicapai.
- d. Menu materi, berisi materi tentang pengertian puisi, unsur-unsur puisi.
- e. Menu cara menulis puisi, berisi tentang langkah-langkah menulis puisi.
- f. Menu evaluasi
- g. Evaluasi Menulis Puisi, berisi tahap-tahap menulis puisi yang di setiap tahap terdapat *link*.
- h. Evaluasi soal pilihan, berisi soal teori mengenai puisi yang berupa pilihan ganda yang digunakan siswa untuk mengevaluasi materi yang telah dipelajari sebelumnya.
- i. Menu Pustaka, berisi identitas buku sebagai referensi dalam membuat media.
- j. Menu profil, berisi tentang identitas pengembang media pembelajaran puisi.

B. Kerangka Berpikir

Pendidikan di Indonesia, guru masih sebagai sumber belajar yang mendominasi proses belajar mengajar di kelas. Metode yang masih digunakan sebagian besar guru juga dirasa masih kurang interaktif, karena masih hanya menggunakan metode ceramah. Pada dasarnya proses belajar mengajar tidak dapat lepas dari metode ceramah. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa ada beberapa pelajaran yang dirasa kurang efektif apabila hanya menggunakan metode ceramah. Salah satu pelajaran yang dirasa kurang efektif apabila hanya menggunakan metode ceramah adalah menulis puisi.

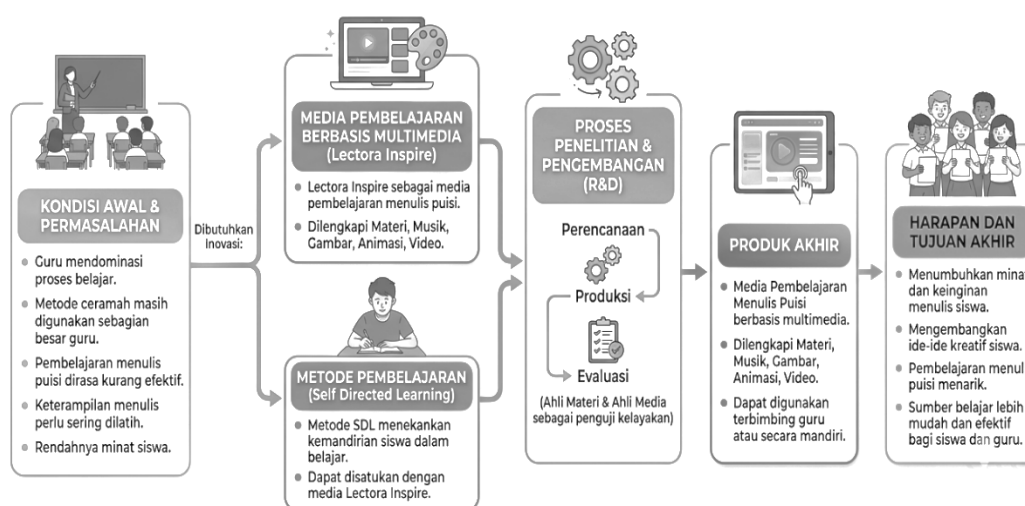
Menulis merupakan salah satu keterampilan yang harus sering dilatih. Melatih keterampilan menulis, khususnya puisi tentu saja harus menarik minat siswa terlebih dahulu. Media adalah salah satu alternatif untuk menumbuhkan minat dan keinginan siswa untuk menulis. Di era teknologi dan informasi sekarang ini, media pembelajaran berbasis multimedia audiovisual menjadi salah satu pilihan yang menarik untuk dikembangkan. Dari banyaknya aplikasi yang sudah berkembang, *Lectora Inspire* adalah salah satu pilihan yang cocok dan menarik untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran menulis puisi. Namun, pengembangan media pembelajaran akan menjadi kurang efektif apabila tidak disertai dengan metode pembelajaran di dalamnya. Metode *self directed learning* adalah metode yang menekankan pada kemandirian siswa dalam belajar. Metode ini dapat disatukan dengan media pembelajaran *lectora inspire*.

Oleh karena itu, penulis mengembangkan media pembelajaran menulis puisi berbasis *Lectora Inspire* dengan metode *self directed learning*. Media pembelajaran

ini, selain dapat digunakan di kelas dengan bimbingan guru, juga dapat digunakan oleh siswa secara mandiri. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menumbuhkan minat dan mengembangkan ide-ide siswa karena selain berisi materi, juga dilengkapi dengan musik, gambar, animasi, dan video sehingga pembelajaran menulis puisi menjadi lebih menarik.

Penelitian pengembangan ini melalui beberapa tahapan yang tentunya menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran menulis puisi. Tahapan yang dilalui yaitu, perencanaan, produksi, dan evaluasi. Pada tahap evaluasi akan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yang menjadi penguji kelayakan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Hadirnya media pembelajaran berbasis multimedia dengan aplikasi *Lectora Inspire* ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber belajar yang lebih mudah dan efektif digunakan oleh siswa dan guru.



Gambar 2.1 Kerangka berpikir pengembangan media pembelajaran lectora inspire untuk menulis puisi

C. Kebaruan Penelitian (*State of the Art*)

Kebaruan penelitian didasarkan pada penelitian yang relevan yang akan dikembangkan oleh peneliti, antar lain:

Pertama, penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi untuk Siswa SD Kelas V Berbasis Multimedia Interaktif* yang dikembangkan oleh Zeny Dwi Cahyanto, Maryaeni, dan Azizatul Zahro dari Universitas Negeri Malang (2012). Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran menulis puisi untuk siswa SD kelas V yang memiliki kemenarikan dan kelayakan. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket yang diperoleh dari ahli menulis puisi, media pembelajaran, guru Bahasa Indonesia, dan siswa. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah: (1) kemenarikan media pembelajaran mencapai persentase 77,5% yakni layak dan dapat diimplementasikan, (2) kelayakan media pembelajaran mencapai persentase 78% yakni layak dan dapat diimplementasikan.

Penelitian tersebut relevan dengan penelitian yang dikembangkan oleh peneliti yaitu pengembangan media pembelajaran menulis puisi berbasis multimedia dengan aplikasi *Lectora Inspire* untuk Siswa SD. Penelitian tersebut sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Bukan hanya itu saja, penelitian tersebut juga membahas tentang menulis puisi yang diajarkan di kelas V.

Kedua, Penelitian yang juga relevan dengan penelitian ini adalah sebuah penelitian tindakan kelas yaitu *Penggunaan Media Lectora Inspire X.6 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa* oleh Annisa Rahmawati dan Isroah

dari Prodi Pendidikan Akuntansi UNY (2013). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi siswa kelas X AK 2 SMK Ma'Arif 1 Ngluwar Magelang Tahun Ajaran 2012/2013 menggunakan Media *Lectora Inspire X.6*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan subjek penelitian siswa kelas X AK 2 SMK Ma'Arif 1 Ngluwar, Magelang sebanyak 28 siswa yang terdiri dari dua siklus, setiap siklusnya memiliki empat langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dengan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan *Media Lectora Inspire X.6* dapat meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi siswa kelas X AK 2 SMK Ma'Arif 1 Ngluwar Magelang tahun ajaran 2012/2013 yang dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar, pada siklus I, yaitu terjadi peningkatan sebesar 60,7% dari data *pre test* 17,86% dan *post test* 78,56%. Peningkatan sebesar 64,29% juga terjadi pada siklus II dengan hasil *pre test* 28,57% dan *post test* 92,86%. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar meningkat sebesar 14,3% yang dihitung dari hasil belajar pada *post test* siklus I sebesar 78,56% meningkat pada siklus II menjadi 92,86%. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dengan aplikasi *Lectora Inspire* layak untuk dikembangkan. Penelitian tersebut relevan dengan penelitian pengembangan yang akan dilakukan ini karena sama-sama mengembangkan media pembelajaran yang sama, hanya materinya saja yang berbeda.

Ketiga, Penelitian yang juga relevan dengan penelitian ini adalah sebuah

penelitian yang mengembangkan media pembelajaran menulis puisi untuk siswa kelas V SD/MTs yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Tayangan Acara Televisi untuk Siswa Kelas V* oleh Idrus Nasinha, Wahyudi Siswanto, dan Muakibatul Hasanah (2012). Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini mengadaptasi dari model penelitian Sadiman. Produk penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran menulis puisi berisi pengertian puisi, unsur puisi, langkah menulis puisi, dan latihan. Instrumen yang digunakan yakni berupa angket.

Berdasarkan hasil validasi terhadap ahli materi, praktisi, ahli media, dan siswa maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti sudah valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran menulis puisi di SD/MTs. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis angket validasi ahli materi dan praktisi dengan hasil keseluruhan 68,3% dan 98,8%, sedangkan berdasarkan uji coba pada ahli media diperoleh skor sebesar 88,3%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan sangat baik dan tidak perlu melakukan revisi.

Dari penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa media pembelajaran menulis puisi berbasis tayangan acara televisi layak diberikan kepada siswa. Penelitian tersebut relevan dengan penelitian yang akan dikembangkan ini karena penelitian ini juga berkaitan dengan tayangan acara televisi, yaitu berita. Pada media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini di dalamnya terdapat pilihan berita yang digunakan sebagai pilihan untuk siswa dalam membuat puisi.