

# PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN IMAJINASI DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PUISI

**Helmi Wicaksono**  
Universitas Islam Malang  
Pos-el: social\_poemz@yahoo.com

## PENDAHULUAN

Proses komunikasi antara guru dan siswa merupakan syarat mutlak terjadinya pembelajaran. Hal tersebut ditegaskan oleh Sanjaya (2008), “Suatu pembelajaran berkaitan erat dengan proses komunikasi,” (hlm. 162). Selain itu, Hamalik (2010) menjelaskan, “Kebutuhan pembelajaran tersusun melalui unsur-unsur material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedural,” (hlm. 57). Hal tersebut saling memengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada proses mencapai tujuan tersebut sering ditemukan kegagalan komunikasi, yaitu komponen pesan dari guru dimaknai beragam oleh siswa karena penggunaan bahan ajar, model, strategi, dan media pembelajaran yang kurang tepat.

Salah satu unsur yang memberikan kemudahan dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah media pembelajaran. “Media pembelajaran diartikan segala sesuatu alat untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk memudahkan terjadinya proses belajar pada diri siswa,” (Miarso dkk., 1986, hlm. 48). Selain itu, media digunakan sebagai sarana penyalur pesan. Hal tersebut selaras dengan yang dikemukakan oleh Heinich dkk. (1985), “*Media ... anything that carrier information between a source and receiver*” (hlm. 8). Media berperan sebagai penghubung antara sumber dan penerima pesan. Akhirnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi efektif.

Banyak sasaran materi Bahasa Indonesia yang bisa digarap oleh guru, salah satunya adalah menulis puisi. Materi tersebut merupakan salah satu aktivitas menulis kreatif sastra karena sangat berhubungan dengan kreativitas dan daya imajinasi seseorang. Hal tersebut dijelaskan oleh Sukino (2009), “Menulis kreatif adalah aktivitas menuangkan gagasan secara tertulis yang memunculkan imajinasi,” (hlm. 3). Kegiatan menulis kreatif selalu menggunakan dan mengandalkan otak sebagai sarana utamanya

sehingga untuk dapat selalu menulis kreatif, dibutuhkan wawasan yang luas dan suasana hati yang jernih dan ceria. Hal tersebut membawa kemudahan bagi siswa untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan imajinatif dalam bentuk karya sastra berupa puisi.

Berdasarkan hasil observasi di SMAN 3 Malang, ditemukan bahwa pola pembelajaran menulis puisi yang diterapkan oleh guru masih berorientasi pada kegiatan ceramah dan penugasan. Guru hanya mengandalkan buku pemerintah dengan memberikan materi, lalu siswa langsung menulis puisi. Selain itu, guru juga tidak menjelaskan langkah-langkah menulis puisi secara jelas sehingga siswa merasa bingung, bahkan ada yang tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran menulis puisi. Oleh karena itu, penelitian dan pengembangan media permainan imajinasi dilengkapi buku panduan dan LKPI untuk mempermudah siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran menulis puisi.

Penelitian tentang pengembangan ini bukanlah penelitian satu-satunya yang memanfaatkan permainan imajinasi dalam menulis puisi. Penelitian serupa pernah dilakukan oleh Dewi Ariani (2014) dengan judul “Pengembangan Model Imajinasi untuk Pembelajaran Menulis Puisi”. Pada simpulan penelitian tersebut dinyatakan bahwa pembelajaran menulis puisi kurang maksimal karena siswa masih mengeksplorasi sendiri diksi yang tercipta dengan bebas. Selain itu, penelitian dengan desain penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan oleh Sefta Kurniawan (2014) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Siswa dengan Menerapkan Teknik *Imagine* (Khayalan Visual) di Kelas XII Bahasa SMAN 4 Kota Bengkulu”. Pada penelitian ini ditemukan bahwa kemampuan menulis puisi siswa masih rendah disebabkan penggunaan media yang masih konvensional dan kurangnya variasi media.

Bertolak dari penelitian sebelumnya, penulis terinspirasi untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Permainan Imajinasi dalam Pembelajaran Menulis Puisi untuk Siswa SMA Kelas X”. Penelitian dan pengembangan ini memiliki perbedaan yang mendasar dengan penelitian sebelumnya, yaitu digunakannya media berisi permainan imajinasi yang disertai lembar kerja siswa dan buku panduan mengajar. Media ini tidak mengedepankan metode ceramah, tetapi mengedepankan kemandirian siswa dalam mengoperasikan program. Penggunaan media permainan imajinasi untuk pembelajaran menulis puisi ini dapat menarik perhatian serta memudahkan siswa dan guru. Terdapat dua alasan yang

membuat media ini dikatakan demikian. Pertama, siswa bisa menulis puisi dengan atau tanpa bantuan guru. Kedua, guru tidak perlu lagi memperbanyak teknik ceramah dalam proses pembelajaran menulis puisi karena media sudah memuat tujuan pembelajaran, materi, dan berlatih menulis puisi yang disertai lembar kerja pelaku imajinasi (LKPI) di setiap permainan imajinasi. Hal tersebut akan membantu siswa dalam mengolah ide dan menciptakan pilihan diksi yang tepat sehingga siswa lebih tertarik dan guru terbantu saat proses pembelajaran menulis puisi.

Tujuan penelitian dan pengembangan produk secara umum adalah mengembangkan produk media permainan imajinasi dalam pembelajaran menulis puisi yang dilengkapi buku panduan mengajar dan lembar kerja siswa. Tujuan khusus penelitian dan pengembangan ini adalah 1) menghasilkan produk akhir media permainan imajinasi dalam pembelajaran menulis puisi yang memenuhi kualifikasi kelayakan pada aspek (a) kemenarikan tampilan, (b) kesistematian isi, (c) bahasa yang komunikatif, dan (d) kesesuaian dengan teori menulis puisi, kebutuhan siswa SMA, dan tujuan pembelajaran menulis puisi serta 2) mendeskripsikan hasil uji keefektifan produk media permainan imajinasi dalam pembelajaran menulis puisi.

## LANDASAN TEORI

Pada landasan teori tentang menulis puisi dipaparkan sepuluh hal, yaitu (1) hakikat puisi, (2) proses kreatif menulis puisi, (3) materi pembelajaran menulis puisi, (4) manfaat dan tujuan pembelajaran menulis puisi, (5) evaluasi pembelajaran menulis puisi, (6) hakikat permainan imajinasi, (7) karakteristik permainan imajinasi, (8) permainan imajinasi dalam menulis puisi, (9) kelebihan dan kekurangan permainan imajinasi dalam menulis puisi, dan (10) langkah pembelajaran menulis puisi dengan media permainan imajinasi. Penjelasan kesepuluh hal tersebut adalah sebagai berikut.

### 1. Hakikat Puisi

Secara etimologis puisi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *poesis* yang berarti penciptaan, pembangun, pembentuk, atau pembuat. Maksudnya adalah orang yang mencipta melalui imajinasinya, orang yang hampir menyerupai dewa-dewa atau menyukai dewa-dewa. Dalam bahasa Latin, puisi berasal dari kata *poeta*, yang artinya membangun, menyebabkan, menimbulkan, menyair. Pada perkembangan selanjutnya makna kata tersebut menyempit menjadi hasil seni sastra atau karya sastra yang kata-

katanya disusun menurut syarat tertentu dengan menggunakan irama, sajak, dan kadang-kadang kiasan.

Puisi sebagai salah satu karya sastra menunjukkan keindahannya melalui ide-ide yang dituangkan dalam kata-kata. Whitworth (2006) mengungkapkan, “Puisi adalah komposisi dalam ayat atau bahasa ‘dangding’ dengan ‘ekspresi’ pemikiran yang indah atau ditinggikan, imajinasi, atau perasaan,” (hlm. 7). Pernyataan tersebut juga menjelaskan bahwa puisi merupakan ungkapan perasaan dan bentuk imajinasi yang kuat dari penulisnya. Bahasa puisi bersifat konotatif karena bahasanya memiliki banyak kemungkinan makna. Hal ini disebabkan terjadinya pengonsentrasian atau pemadatan segenap kekuatan bahasa di dalam puisi.

## 2. Proses Kreatif Menulis Puisi

Proses kreatif menulis puisi tidak lepas dari kekuatan daya imajinasi dalam diri seorang penyair. Hal itu selaras dengan yang diungkapkan Sarumpaet (2002), “Menulis puisi adalah pengungkapan tabir dengan susunan kata yang kaya akan imaji dengan penyingkapan pendirian atau keyakinan penulis,” (hlm. 148). Hal tersebut membuat kegiatan menulis puisi menjadi kegiatan mengolah kata yang terintegrasi dengan lingkungan. Oleh karena itu, kegiatan menulis kreatif dilatihkan kepada siswa agar mereka memiliki jiwa yang peka dan dapat berempati dengan lingkungan.

Menulis kreatif adalah kegiatan menulis yang mengembangkan dan berkembang dari gagasan yang kreatif. Lori Johnson (dalam Percy, 1981) menyebut menulis kreatif sebagai gagasan-gagasan yang ekspresif yang mengalir dari pikiran seseorang ke dalam tulisan. Berdasarkan hal tersebut, menulis kreatif sangat erat dengan proses imajinasi. Sukirno (2010) memberikan penjelasan mengenai tujuan menulis kreatif, yaitu memberikan informasi kepada orang lain atau pembaca, menceritakan suatu peristiwa, melaporkan sesuatu, mengisahkan kejadian, melukiskan tindak tanduk manusia pada sebuah peristiwa yang menimbulkan daya khayal/imajinasi pembaca, dan menarik suatu makna baru di luar apa yang diungkapkan secara tersurat.

Menulis kreatif dilakukan sebagai usaha menemukan sebagian besar pemikiran yang masih jarang digunakan. Percy (1981) menyatakan, “Kegiatan menulis kreatif sastra memiliki tiga unsur, yaitu kreativitas, bekal kemampuan berbahasa, dan bekal kemampuan bersastra,” (hlm. 10). Kreativitas merupakan respons individual atas gagasan, imaji, suara, hubungan, dan stimulasi yang ditemukan pada lingkungan masa

lalu, kini, dan mendatang. Menulis puisi sebagai proses kreatif dimulai dari pemusatan perhatian pada masalah, gagasan, perasaan, atau peristiwa yang ditambah kegiatan literasi, kemudian dituangkan dalam sebuah larik dan bait yang penuh nilai estetis. Oleh karena itu, berlatih menulis kreatif sastra sering didahului oleh kegiatan membaca kreatif sastra.

### **3. Materi Pembelajaran Menulis Puisi**

Materi pembelajaran atau bahan pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk mencapai kompetensi dasar. Sudjana (2005) menyebutkan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menetapkan bahan pembelajaran adalah bahan harus sesuai dan menunjang tercapainya tujuan, bahan yang ditulis hendaknya memperhatikan kesinambungan (kontinuitas), bahan disusun dari yang sederhana menuju kompleks, dan sifat bahan ada yang faktual serta konseptual. Selain itu, pemilihan materi atau bahan juga harus disesuaikan dengan kompetensi siswa agar mencapai target secara maksimal.

Pemilihan materi pembelajaran menulis puisi didasarkan kompetensi dasar menulis puisi yang mengacu pada unsur pembangunnya. Oleh karena itu, materi unsur pembangun puisi, seperti diksi, bunyi, tipografi, citraan, bahasa figuratif, dan sarana retorika harus disampaikan kepada siswa dengan kejelasan aktivitas dalam pembelajaran. Beberapa aktivitas pembelajaran menulis puisi yang mengikuti alur sederhana menuju kompleks dan cukup spesifik diperkenalkan oleh Tompkins (1994). Aktivitas tersebut adalah mengenalkan puisi kepada siswa dan mengajarkan siswa untuk menulis puisi berdasarkan atau mengikuti bentuk puisi.

### **4. Manfaat dan Tujuan Pembelajaran Menulis Puisi**

Kegiatan menulis dapat membantu menjelaskan pikiran-pikiran melalui sebuah tulisan tanpa saling bertatap muka dengan mengandalkan aktivitas otak. De Porter dan Hernacki (2007) menjelaskan, “Menulis adalah aktivitas seluruh otak yang menggunakan belahan otak kanan (emosional) dan belahan otak kiri (logika),” (hlm. 179). Bagian emosional adalah spontanitas, emosi, warna, imajinasi, gairah, dan kegembiraan. Bagian logika yang dimaksud adalah perencanaan, tata bahasa, penyuntingan, penulisan kembali, penelitian, dan tanda baca. Dengan demikian, pembelajaran menulis puisi jelas akan bermanfaat untuk menjelaskan pikiran dan perasaan serta memberikan kemudahan untuk berinteraksi kepada seseorang tanpa harus

bertatap muka.

Tujuan menulis tersebut memberikan gambaran beragamnya tujuan seseorang dalam menulis. Tanpa mengesampingkan tujuan setiap orang yang berbeda-beda dalam menulis, kegiatan menulis puisi sangat penting dilakukan dengan alasan yang telah dijelaskan oleh Rahmanto (1988) bahwa pentingnya berlatih menulis puisi tidak hanya untuk mempertajam pengamatan dan meningkatkan kemampuan bahasa, tetapi dengan berlatih menulis puisi siswa dapat memperoleh minat segar yang muncul dari kedalaman puisi itu sendiri.

## 5. Evaluasi Pembelajaran Menulis Puisi

Pada setiap pembelajaran dilakukan evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal tersebut dijelaskan oleh Sudjana (2005), “Evaluasi merupakan pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, dan materiel,” (hlm. 28). Evaluasi berhubungan dengan penilaian. Penilaian ini mempunyai maksud seperti yang dikemukakan oleh Nurhadi dan Yasin (2004) bahwa penilaian adalah proses pengumpulan data yang bisa memberikan gambaran perkembangan belajar siswa. Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa evaluasi merupakan sebuah proses penilaian yang dilakukan dengan proses pengumpulan data guna melihat perkembangan belajar siswa.

Pada pembelajaran yang disesuaikan dengan taksonomi Bloom terdapat tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada ranah kognitif yang diukur adalah pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Pada penilaian ranah afektif yang diukur adalah minat, motivasi, dan kesungguhan belajar. Kemudian, pada penilaian ranah psikomotorik yang diukur adalah keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak, misalnya menulis puisi, membaca sastra, bermain peran, bercerita, dan berpidato. Evaluasi dalam pembelajaran menulis puisi ini dihubungkan dengan unsur pembangun puisi, yaitu diksi, bunyi, dan tipografi. Pada setiap unsur tersebut terdapat indikator pencapaian, yaitu baik, sedang, dan kurang dengan skor 1—10.

## 6. Hakikat Permainan Imajinasi

Imajinasi merupakan daya dan kemampuan memunculkan perasaan dan pikiran ke dalam kehidupan nyata atau sebaliknya. Imajinasi juga dapat dikatakan sebagai daya khayal yang dimiliki seseorang. Mengenai hal itu, Tedjoworo (2001) menjelaskan,



“Secara umum yang dimaksud dengan istilah imajinasi adalah daya khayal untuk membentuk gambaran (imaji) atau konsep-konsep mental yang tidak secara langsung didapatkan dari sensasi penginderaan,” (hlm. 21). Oleh karena itu, imajinasi mampu menembus batas ruang, waktu, dan dimensi pikiran yang tidak berada secara visual dan tekstural. Akan tetapi, gambaran yang muncul adalah hasil kinerja skemata secara abstrak. Hal tersebut juga ditegaskan oleh Copleston (1985) bahwa imajinasi menghasilkan dan memuat skemata. Sebuah skemata bekerja dari pengalaman hidup sehingga memunculkan imaji-imaji. Dengan demikian, imajinasi merupakan sebuah kerja akal dalam mengembangkan suatu pemikiran yang lebih luas dari apa yang pernah dilihat, dibaui, didengar, dan dirasa.

Kemunculan imajinasi memiliki peran penting saat menulis puisi. Tedjoworo (2001) menyatakan, “Imajinasi akan muncul dalam setiap proses pengetahuan,” (hlm. 50). Imajinasi berkorelasi dengan pengetahuan dan pengalaman, maka akan terjadi dua peran. Pertama, imajinasi sebagai kemampuan reflektif menghadirkan imaji dalam diri seseorang yang bersangkutan dengan peristiwa tertentu yang dihadirkan sebagaimana yang pernah dialami. Akhirnya, peristiwa itu bisa hadir atau seolah kembali hadir pada saat lain. Kedua, imajinasi berperan sebagai penyerta dalam membaca karena pengetahuan melekat erat dengan kemampuan memahami bacaan, kemudian imajinasi akan mengambil peran di dalamnya.

Beberapa paradigma tentang imajinasi tersebut memberikan pengertian bahwa imajinasi akan aktif apabila terdapat stimulus yang bisa menghidupkannya. Kehadiran stimulus dalam berimajinasi sangat membantu mengaktifkan dua peran imajinasi dalam otak manusia. Berkaitan dengan hal tersebut, Hurlock (1990) menyatakan, “Rangsangan imajinasi akan terbentuk melalui kegiatan bermain,” (hlm. 122). Bermain merupakan hal penting bagi seorang anak. Permainan tidak hanya membangkitkan daya imajinasi, tetapi juga dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilan secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Berdasarkan penjelasan tersebut, permainan imajinasi mempunyai pengertian melakukan kegiatan bermain yang bisa membangkitkan daya imajinasi.

## **7. Karakteristik Permainan Imajinasi**

Setiap jenis permainan imajinasi mempunyai karakteristik yang beragam sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak. Piaget (2010) mengatakan, “Pada usia

sebelas tahun ke atas sebuah permainan yang memiliki aturan lebih menyenangkan dan dinikmati anak-anak meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku. Anak senang melakukannya berulang-ulang dan terpacu mencapai prestasi terbaik,” (hlm. 23). Selain itu, Monks (2006) menjelaskan, “Pada anak usia sebelas tahun ke atas yang disebut operasional formal mempunyai cara berpikir deduktif-hipotesis dan kombinatoris,” (hlm. 223).

Korelasi antara kedua pola berpikir tersebut dan karakteristik permainan imajinasi untuk menulis puisi menghasilkan sebuah tahapan menulis puisi dengan konsep permainan dan aturan yang jelas. Konsep permainan imajinasi dilakukan dengan menganalisis (kombinatoris) pembuka imajinasi, lalu membuat hipotesis atas hasil analisis dan perenungan. Selanjutnya, siswa bisa langsung menulis puisi dengan mengikuti alur permainan imajinasi.

### **8. Permainan Imajinasi dalam Menulis Puisi**

Puisi termasuk dalam kegiatan bersastra yang membutuhkan imajinasi untuk berkreasi karena imajinasi dalam sastra adalah upaya menggali ide dan kreativitas dalam bersastra. Hal ini sesuai dengan pendapat Wellek dan Warren (2004) bahwa sastra adalah suatu kegiatan kreatif-imajinatif sebuah karya seni. Pada tataran pedagogis Leonard dan Wilis (2008) mengatakan, “Pendidikan itu perlu disampaikan dengan imaji-imaji” (hlm. 23). Pendidikan yang berhasil lebih ditentukan oleh penyampaian imajinatif yang bisa merangsang proses berpikir. Selama ini dapat dilihat bahwa sistem pendidikan masih dikuasai oleh teks, rumus, dan pola konseptual. Jadi, untuk mendidik secara kreatif, seorang pendidik harus mendidik secara imajinatif, salah satunya dengan penerapan permainan imajinasi.

“Sebuah permainan yang memanfaatkan imajinasi dibagi menjadi dua, yaitu permainan aktif dan permainan pasif,” (Tedjasaputra, 2001, hlm. 50). Secara umum permainan aktif banyak dilakukan pada masa anak-anak awal, seperti *game*, mengumpulkan benda-benda, dan penjelajahan. Permainan pasif lebih mendominasi pada akhir masa anak-anak, yaitu sekitar usia praremaja karena adanya perubahan fisik, emosi, minat, dan lainnya, seperti membaca (berita, novel, atau komik), melihat benda visual (gambar komik, pemandangan, dan lain-lain.), serta menikmati audio atau audio-visual (siaran radio, siaran televisi, lagu, atau video). Oleh karena itu, permainan



imajinasi yang dikembangkan melalui sebuah media untuk siswa tingkat SMA adalah permainan pasif.

Penggunaan permainan pasif dalam pembelajaran menulis puisi dilakukan dalam lima tahapan yang dikemas dalam sebuah lembar kerja siswa yang disebut LKPI (Lembar Kerja Pelaku Imajinasi). Adapun kelima tahapan tersebut dipetakan sebagai berikut.

- a) Tahap pertama berisi permainan imajinasi pengalaman dengan kegiatan melihat salah satu pembuka permainan imajinasi dan menjawab pertanyaan untuk memunculkan ide penulisan puisi.
- b) Tahap kedua berisi permainan imajinasi tokoh dengan kegiatan mendaftar ide penulisan puisi dan memilih salah satu tokoh dalam pembuka permainan imajinasi untuk merasakan dan memunculkan rasa empati sehingga memudahkan dalam menentukan ide.
- c) Tahap ketiga berisi permainan imajinasi peristiwa, empat indra, dan daftar kata dengan kegiatan menjawab pertanyaan seputar ide, mengaktifkan empat indra (penglihat, pencium, pendengar, dan perasa) dari jawaban seputar ide, dan mendaftar kata sesuai ide penulisan puisi.
- d) Tahap keempat berisi permainan imajinasi kata, bunyi, dan tipografi dengan kegiatan menulis puisi.
- e) Tahap kelima berisi permainan imajinasi menyempurnakan dan menilai dengan kegiatan menyempurnakan dan menilai hasil penulisan puisi.

### **9. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Imajinasi dalam Menulis Puisi**

Permainan imajinasi merupakan cara sistematis yang mempunyai tujuan membangkitkan imajinasi siswa dengan segala kelebihan dan kekurangannya. Mengenai hal tersebut, Tedjasaputra (2001) menyatakan, “Suatu permainan pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan,” (hlm. 30). Permainan imajinasi memiliki beberapa kelebihan dalam pelaksanaan pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

- a) Permainan imajinasi bisa membuat pembelajaran yang abstrak tentang imajinasi menjadi sesuatu yang prosedural.
- b) Pelaksanaan permainan imajinasi bisa menciptakan suasana yang menyenangkan di dalam kelas dan memberi kebebasan kepada siswa untuk berekspresi dengan imajinasinya.

- c) Permainan imajinasi dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk lebih menyelami kemampuan imajinasi yang dimiliki setiap individu.
- d) Pelaksanaan permainan imajinasi tidak selalu dilakukan di dalam kelas, tetapi bisa juga di luar kelas.
- e) Permainan imajinasi bisa memudahkan pengajar dalam penilaian karena penilaian juga bisa dilakukan oleh siswa.

Kelebihan permainan imajinasi tersebut menunjukkan bahwa permainan tersebut efektif dan layak digunakan untuk pembelajaran menulis puisi. Namun, ada beberapa kekurangan dalam permainan imajinasi yang perlu mendapat perhatian, yaitu (1) permainan imajinasi kurang efektif untuk menulis puisi terikat, (2) permainan imajinasi memerlukan waktu tambahan jika pelaksanaannya dilakukan di luar kelas, dan (3) kurang efektif digunakan pada kelompok siswa dengan keterampilan menyimak yang rendah.

#### **10. Langkah Pembelajaran Menulis Puisi dengan Media Permainan Imajinasi**

“Langkah pembelajaran yang melibatkan media di dalamnya harus memuat alur pembelajaran yang jelas sesuai dengan tujuan pembelajaran,” (Heinich dkk., 1985, hlm. 25). Oleh karena itu, pembuatan langkah pembelajaran menulis puisi dengan menggunakan media permainan imajinasi diterapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang menggunakan empat wahana imajinasi, yaitu wahana imajinasi dunia pengalaman dan wahana keajaiban ide dalam kegiatan pratulis, wahana tarian pena dalam kegiatan menulis, dan wahana imajinasi mahakarya dalam kegiatan pascatulis. Penjelasan tentang keempat wahana tersebut beserta kegiatan di dalamnya yang juga merupakan tujuan pembelajaran menulis puisi adalah sebagai berikut.

- a) Wahana imajinasi dunia pengalaman
 

Siswa menentukan ide penulisan puisi. Ada dua permainan yang digunakan, yaitu permainan imajinasi pengalaman dan permainan imajinasi tokoh.
- b) Wahana keajaiban ide
 

Siswa mendaftar kata yang tepat sesuai dengan ide penulisan puisi. Permainan yang digunakan ada tiga, yaitu permainan imajinasi peristiwa, permainan imajinasi empat indra, dan permainan imajinasi daftar kata.
- c) Wahana tarian pena

Siswa menyusun baris dan bait puisi dengan menggunakan kata konotatif, kata konkret, kata khusus, penataan bunyi, dan tipografi yang tepat. Disediakan sebuah permainan imajinasi, yaitu permainan imajinasi kata, bunyi, dan tipografi.

d) Wahana imajinasi mahakarya

Siswa menyempurnakan dan menilai hasil penulisan puisi. Disediakan sebuah permainan imajinasi dengan nama yang sama.

## METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode prosedural Borg dan Gall. “Model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan produk tertentu,” (Setyosari, 2010, hlm. 200). Adapun tahapan model prosedural Borg dan Gall meliputi penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk, uji lapangan, revisi produk akhir, serta diseminasi dan implementasi. Kesepuluh langkah tersebut tidak semua dilaksanakan, tetapi diadaptasi sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Beberapa langkah pengembangan yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah tahap persiapan atau prapengembangan, tahap pengembangan produk, tahap uji coba produk, dan tahap revisi atau penyempurnaan produk. Pertama, pada tahap prapengembangan dilakukan kajian teori, analisis bahan ajar yang digunakan di lapangan, wawancara guru, dan penyebaran angket kepada siswa sehingga diperoleh data yang autentik tentang kebutuhan pembelajaran di lapangan. Kedua, tahap pengembangan produk merupakan proses mewujudkan produk berdasarkan spesifikasi produk yang dihasilkan pada tahap prapengembangan. Ketiga, pada tahap uji coba produk dilakukan uji coba validasi dan uji coba lapangan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas produk. Uji coba validasi dilakukan di Universitas Negeri Malang terhadap dosen Sastra Indonesia dan dosen Teknologi Pendidikan. Uji coba lapangan dilakukan di SMAN 3 Malang terhadap praktisi Bahasa Indonesia dan 56 siswa kelas X MIPA-H dan X MIPA-B dengan menggunakan desain penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa. Keempat, tahap revisi atau penyempurnaan produk merupakan tindak lanjut dari berbagai rekomendasi perbaikan saat melakukan uji coba. Tahap ini menghasilkan produk yang siap didiseminasikan dan diimplementasikan.

Instrumen penelitian ini dibedakan menjadi instrumen prapengembangan dan instrumen pascapengembangan. Instrumen prapengembangan adalah segala instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan informasi awal guna mengembangkan media permainan imajinasi yang terdiri atas pedoman wawancara dan angket. Instrumen pascapengembangan adalah segala instrumen yang digunakan untuk memperoleh data tentang validitas media permainan imajinasi dan hal-hal lain yang ingin diketahui peneliti dari media permainan imajinasi yang telah dikembangkan, yaitu angket penilaian media permainan imajinasi, angket hasil rekomendasi perbaikan media permainan imajinasi, pedoman wawancara, dan tes. Berdasarkan kegiatan tersebut, diperoleh data penelitian berupa data numerik dan data verbal. Data numerik meliputi skor penilaian media permainan imajinasi serta skor tes kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sementara itu, data verbal meliputi transkrip wawancara, hasil angket, hasil observasi, dan catatan hasil rekomendasi perbaikan saat uji coba.

Data numerik dan data verbal dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif diambil dari data numerik yang terdiri atas rata-rata skor uji coba dan analisis SPSS 16.0 for Windows yang digunakan untuk menganalisis skor prates dan pascates. Analisis kualitatif diambil dari data verbal dengan (1) mengumpulkan data verbal tertulis yang diperoleh dari hasil wawancara, angket, observasi, dan catatan lapangan; (2) mentranskrip data verbal lisan; (3) menghimpun, menyeleksi, dan mengklasifikasi data verbal tulis dan hasil transkrip verbal lisan berdasarkan kriteria; dan (4) menganalisis data serta merumuskan simpulan analisis sebagai dasar untuk melakukan tindakan terhadap produk.

## **HASIL PENELITIAN**

### **1. Deskripsi**

Produk yang dikembangkan adalah media permainan imajinasi yang digunakan dalam pembelajaran menulis puisi untuk siswa. Media ini dilengkapi buku panduan mengajar menulis puisi dengan menggunakan media permainan imajinasi untuk guru. Kedua produk tersebut juga dilengkapi dengan lembar kerja siswa yang disebut LKPI (Lembar Kerja Pelaku Imajinasi). Secara khusus, deskripsi produk media permainan imajinasi, buku panduan mengajar, dan LKPI memperhatikan empat aspek, yaitu (1) kemenarikan tampilan produk, (2) kesistematian deskripsi isi produk, (3) kemudahan

bahasa yang digunakan dalam produk, dan (4) kesesuaian produk dengan teori penulisan puisi, kebutuhan siswa SMA, dan tujuan pembelajaran.

## 2. Hasil Uji Coba

Pertama, dalam hal kemenarikan tampilan produk diketahui bahwa keterbacaan pengaturan jenis dan ukuran huruf, tata letak bingkai, serta gambar/ilustrasi dalam media permainan imajinasi mendapat skor 75%; kesesuaian tema media permainan imajinasi dengan pemilihan jenis dan ukuran huruf, tata letak bingkai, serta gambar/ilustrasi mendapat skor 75%; keselarasan media permainan imajinasi dengan pemilihan komposisi warna yang terdapat dalam tata letak bingkai, huruf, dan gambar/ilustrasi mendapat skor 75%; dan kemenarikan media permainan imajinasi dengan pemilihan komposisi warna yang terdapat dalam tata letak bingkai, huruf, dan gambar/ilustrasi mendapat skor 75%. Berdasarkan perincian tersebut, didapatkan skor rata-rata kelayakan 75% sehingga produk pada aspek ini layak untuk diimplementasikan dengan adanya catatan revisi penyempurnaan produk.

Kedua, mengenai kesistematiskan deskripsi isi produk diketahui bahwa kesesuaian isi media permainan imajinasi dengan tujuan pembelajaran menulis puisi mendapat skor 75%, kepadaan (kelengkapan) informasi dalam media permainan imajinasi mendapat skor 75%, dan adanya variasi permainan imajinasi yang sesuai dengan pembelajaran menulis puisi mendapat skor 75%. Berdasarkan perincian tersebut, didapatkan skor rata-rata kelayakan 75% sehingga produk pada aspek ini layak untuk diimplementasikan dengan adanya catatan revisi penyempurnaan produk.

Ketiga, mengenai kemudahan bahasa yang digunakan dalam produk diketahui bahwa unsur komunikatif bahasa dalam media permainan imajinasi yang membuat keaktifan dalam pembelajaran menulis puisi mendapat skor 75%, bahasa pada media permainan imajinasi yang bisa memotivasi siswa dalam menulis puisi mendapat skor 87,5%, dan bahasa (instruksi) yang jelas dan tidak mengandung unsur ambiguitas pada media permainan imajinasi mendapat skor 87,5%. Berdasarkan perincian tersebut, didapatkan skor rata-rata kelayakan 83,3% sehingga produk pada aspek ini layak untuk diimplementasikan dengan adanya catatan revisi penyempurnaan produk.

Keempat, pada aspek kesesuaian produk dengan teori penulisan puisi diketahui bahwa permainan imajinasi yang memuat informasi untuk memahami teori menulis puisi mendapat skor 87,5%, permainan imajinasi yang mendukung langkah-langkah

menulis puisi sesuai dengan teori penulisan puisi mendapat skor 100%, dan permainan imajinasi yang mendukung latihan yang sesuai dengan prinsip teori penulisan puisi mendapat skor 87,5%. Berdasarkan perincian tersebut, didapatkan skor rata-rata kelayakan 91,6% sehingga produk pada aspek ini layak untuk diimplementasikan dengan adanya catatan revisi penyempurnaan produk.

Kelima, pada kesesuaian produk dengan kebutuhan siswa SMA diketahui bahwa permainan imajinasi yang mendukung uraian materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa SMA mendapat skor 100%, permainan imajinasi yang memudahkan proses pembelajaran menulis puisi yang sesuai dengan kebutuhan siswa SMA mendapat skor 100%, dan permainan imajinasi yang membantu pemunculan ide dan penulisan puisi yang sesuai dengan kebutuhan siswa SMA mendapat skor 100%. Berdasarkan perincian tersebut, didapatkan skor rata-rata kelayakan 100% sehingga produk pada aspek ini layak untuk diimplementasikan dengan adanya catatan revisi penyempurnaan produk.

Keenam, dalam hal kesesuaian produk dengan tujuan pembelajaran diketahui bahwa permainan imajinasi yang memuat substansi kurikulum dan isi materi menulis puisi mendapat skor 100%, adanya kesesuaian jenis permainan imajinasi dengan indikator menulis puisi mendapat skor 87,5%, dan adanya unsur kognitif, psikomotor, dan afektif mendapat skor 87,5%. Berdasarkan perincian tersebut, didapatkan skor rata-rata kelayakan 91,6% sehingga produk pada aspek ini layak untuk diimplementasikan dengan adanya catatan revisi penyempurnaan produk.

### 3. Revisi

Data verbal yang dikumpulkan selanjutnya dianalisis dan diaplikasikan pada revisi produk akhir. Berdasarkan analisis, ditemukan sebelas revisi produk yang dikembangkan, yaitu (1) ukuran huruf dalam keterangan menu yang terlalu kecil diperbesar, (2) lebih menarik jika halaman awal media terdapat logo pembuka yang sesuai dengan topik, (3) semua gambar dalam media harus sesuai dengan topik menulis puisi atau tema taman wisata imajinasi, (4) menu target yang berisi tujuan pembelajaran disertai tautan (*link*) video tentang gambaran kegiatannya, (5) tersedianya rubrik penilaian dalam media sangat membantu siswa dan guru saat pembelajaran, (6) pilihan pembuka imajinasi disediakan juga versi daringnya (*online*), (7) instruksi dalam media lebih disederhanakan, (8) kalimat motivasi yang berhubungan dengan menulis menjadikan media ini bermanfaat, (9) setiap bahan berlatih dalam LKPI harus disertai



instruksi, (10) redaksional contoh implementasi pada buku panduan langsung disebut implementasi media permainan imajinasi, dan (11) pada buku panduan bisa disertakan contoh implementasi lengkap dari keempat pembuka imajinasi, tidak hanya satu.

#### 4. Uji Kefektifan

Pada efektivitas media permainan imajinasi yang didasarkan Uji-T pascates kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh  $t_{hitung} = -8.010$  dengan koefisien beda -10.607 dan berada pada taraf signifikansi 0,000. Karena Sig. kurang dari 0,01 (0,000 < 0,01), terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media permainan imajinasi dalam pembelajaran menulis puisi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### PEMBAHASAN

Pada penelitian dan pengembangan media permainan imajinasi ini dibahas lima aspek, yaitu (1) tampilan produk, (2) deskripsi isi produk, (3) kebahasaan produk, (4) kesesuaian produk dengan teori penulisan puisi, kebutuhan siswa SMA, dan tujuan pembelajaran, serta (5) keefektifan media permainan imajinasi. Pemaparan keempat aspek tersebut adalah sebagai berikut.

#### 1. Tampilan Produk

Ukuran huruf dalam keterangan menu media permainan imajinasi sebelumnya terlalu kecil dengan ukuran 12. Selain itu, pengaturannya yang terlalu ke bawah menjadikan keterbacaan berkurang. Hal tersebut juga ditambah dengan letak yang kurang presisi yang membuat pandangan pengguna produk terganggu. Faktor keterbacaan dan keseimbangan tata letak memang harus dipertimbangkan dalam pengembangan produk media. Heinich dkk. (1985) menegaskan, “Media harus mudah dalam keterbacaan dan implementasinya tidak membingungkan,” (hlm. 10). Oleh karena itu, setelah direvisi, ukuran huruf menjadi 14 dan pengaturan tata letak keterangan dibuat dengan presisi.

Faktor kemenarikan bisa dilihat dari halaman awal dengan adanya penambahan logo atau maskot sebagai simbol kekhasan pada semua produk yang dikembangkan supaya lebih menarik. Selain itu, kemenarikan juga terdapat dalam media permainan imajinasi yang bisa terintegrasi dengan berita, video, lagu, dan gambar *online* untuk

memperkaya ide penulisan puisi. Munadi (2008) juga menegaskan, “Media pembelajaran yang menarik harus memiliki simbol dan kemampuan dalam menggabungkan semua unsur media, seperti teks, video, animasi, *image*, grafik, dan *sound*,” (hlm. 150). Hal tersebut yang akan membawa kesan menarik sehingga siswa termotivasi untuk menulis puisi.

Pemilihan gambar yang tidak berhubungan memang masih ditemukan sebelum media permainan imajinasi direvisi. Hal itu mengakibatkan tampilan pada *slide* 12 terkesan tidak mempunyai hubungan dengan isi *slide*. Berkaitan dengan hal tersebut, Heinich, Molenda, dan Rusell (1985) menyebutkan, “Semua elemen yang terdapat dalam media harus seimbang dan sesuai dengan topik atau ide,” (hlm. 23). Akhirnya, tampilan keseluruhan media permainan imajinasi mendapat perhatian yang lebih berkaitan dengan semua elemen gambar, pilihan warna, dan bingkai yang dibuat sesuai dengan kegiatan menulis dan imajinasi. Alhasil, setelah direvisi, pada *slide* 12 digunakan sebuah gambar disertai percakapan yang berhubungan dengan isi *slide* tersebut.

## 2. Deskripsi Isi Produk

Menu target media permainan imajinasi sebelum direvisi hanya menampilkan target pembelajaran. Target pembelajaran yang diletakkan di sebelah kiri menu tersebut masih dirasa kurang menarik karena tampak tidak seimbang dengan adanya tempat yang kosong. Faktor keseimbangan memang sangat perlu diperhatikan supaya produk lebih menarik dan mudah dipahami. Setelah direvisi, pada menu tersebut ditambahkan sebuah video tentang gambaran kegiatannya yang bisa langsung ditayangkan dalam media.

Pembuatan rubrik penilaian harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut, Wena (2010) menjelaskan, “Tujuan pembelajaran dapat memberi arah pada proses penilaian pembelajaran dengan pencapaian yang optimal,” (hlm. 16). Rubrik penilaian dalam media permainan imajinasi sebelum direvisi masih berupa lembaran penilaian biasa. Setelah direvisi, rubrik penilaian dijadikan satu dalam LKPI 5 sehingga bisa lebih memudahkan siswa dan guru saat pembelajaran. Berkaitan dengan hal itu, pada rubrik penilaian permainan imajinasi juga dimasukkan unsur pembangun puisi sebagai komponen yang perlu diperhatikan saat penilaian. Hal tersebut selaras dengan penjelasan Altenbernd dan Lewis (1966) bahwa unsur pembangun puisi yang membuat karya itu disebut puisi. Oleh karena itu, rubrik penilaian menulis puisi

harus berkaitan dengan unsur pembangunnya.

### **3. Kebahasaan Produk**

Pengembangan produk media permainan imajinasi dipusatkan pada integrasi semua elemen yang bisa membantu siswa dalam menulis puisi. Selain itu, yang menjadi perhatian dalam pengembangan produk adalah simbol dan penggabungan semua unsur media sebagaimana pendapat Munadi (2008) mengenai media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, sesudah direvisi, pada pilihan pembuka imajinasi disediakan pembuka imajinasi versi *online*. Pembuka imajinasi yang membantu pemunculan ide dalam menulis puisi sengaja diintegrasikan secara *online* supaya lebih bervariasi.

Instruksi dalam media permainan imajinasi sebelum direvisi terlalu banyak dan bersifat ambigu. Nurhadi (2008) menjelaskan, “Pilihan kata yang tidak tepat dapat menimbulkan ambiguitas dan kesalahan penafsiran,” (hlm. 82). Penggunaan bahasa petunjuk pada bagian awal sebelum direvisi memang masih membingungkan pembaca karena pilihan kata yang kurang diperhatikan. Oleh karena itu, pilihan kata dalam instruksi menjadi penting dalam membantu pemahaman siswa. Setelah direvisi, instruksi menjadi lebih sederhana dan tidak ambigu. Bahkan, untuk membantu kinerja imajinasi dan supaya lebih menarik, setiap instruksi disertai gambar.

Sebelum direvisi, pada produk media permainan imajinasi tidak terdapat kalimat yang memotivasi siswa untuk menulis. Kalimat motivasi menjadi penting karena mampu memberi sugesti kepada orang yang membacanya. Mengenai efek membaca kalimat motivasi, Iskandarwassid dan Sunendar (2009) mengungkapkan, “Membaca kata-kata yang memotivasi merupakan kegiatan untuk mendapatkan makna dari apa yang tertulis,” (hlm. 241). Oleh karena itu, kalimat motivasi tidak hanya memberi sugesti positif, tetapi juga makna yang mampu memunculkan imajinasi. Akhirnya, setelah dilakukan revisi, dimunculkan kalimat motivasi yang berhubungan dengan menulis.

### **4. Kesesuaian Penulisan Produk dengan Teori Penulisan Puisi, Kebutuhan Siswa SMA, dan Tujuan Pembelajaran**

Sebelum direvisi, pada sesi berlatih dalam LKPI belum ada instruksi. Selain kejelasan, instruksi yang diharapkan adalah instruksi yang bersifat komunikatif seperti yang dikemukakan oleh Muslich (2010), “Indikator kelayakan bahasa adalah pemakaian

bahasa yang komunikatif,” (hlm. 303). Bahasa yang digunakan dalam produk adalah bahasa Indonesia ragam formal yang bersifat komunikatif. Oleh karena itu, setelah dilakukan revisi, semua sesi berlatih dalam LKPI disertai instruksi dengan menggunakan bahasa Indonesia yang komunikatif.

Pada buku panduan mengajar sebelum direvisi terdapat penamaan redaksional contoh implementasi. Setelah direvisi, penamaan tersebut diubah menjadi implementasi media permainan imajinasi. Hal tersebut dilakukan supaya lebih ringkas. Nurhadi (2008) menjelaskan, “Penulisan judul topik harus ditulis secara ringkas,” (hlm. 23). Berkaitan dengan hal tersebut, semua penamaan redaksional dalam media permainan imajinasi juga disesuaikan supaya lebih ringkas dan mudah dipahami. Hal itu juga menjadi perhatian dalam penyuntingan LKPI pada setiap instruksi yang ada agar tidak terjadi kesalahpahaman.

Sebelum direvisi, pada buku panduan mengajar hasil implementasi belum lengkap. Setelah direvisi, hasil implementasi dibuat lengkap dengan memunculkan contoh keseluruhan pembuka imajinasi. Hal itu berkaitan dengan pentingnya kelengkapan informasi yang terdapat dalam buku panduan mengajar. Wena (2010) menyatakan, “Semua contoh mengenai topik dalam pembelajaran tertentu harus disajikan secara jelas dan lengkap,” (hlm. 32). Pada penerapannya, guru masih membutuhkan gambaran implementasi keempat pembuka imajinasi tersebut supaya buku panduan mengajar menjadi lebih sempurna.

## **5. Keefektifan Media Permainan Imajinasi**

Efektivitas merupakan suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas, dan waktu) telah tercapai. Makin besar persentase target yang dicapai, makin tinggi pula efektivitasnya. Artinya, sebelum menentukan efektivitas, harus ditentukan tolok ukur kuantitas, kualitas, dan waktu yang hendak dicapai.

Tolok ukur media permainan imajinasi adalah pengujian hipotesis “ada pengaruh yang signifikan dengan pemberian media permainan imajinasi dalam pembelajaran menulis puisi”. Kriteria yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah dengan membandingkan nilai pascates pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan statistik Uji-T program analisis data SPSS 16.0 for Windows. Juliandi (2010) menyatakan, “Uji-T digunakan untuk menganalisis apakah ada perbedaan di antara

berbagai objek penelitian,” (hlm. 2). Adapun kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut.

*Apabila Sig.  $\leq 0,05$ , maka ada perbedaan hasil belajar pada taraf signifikansi 5%*

*Apabila Sig.  $\leq 0,01$ , maka ada perbedaan pada taraf signifikansi 1%*

*Apabila Sig.  $> 0,05$ , maka tidak ada perbedaan hasil belajar*

Berdasarkan hasil Uji-T pascates kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh hasil sebagai berikut.

Uji-T kelas eksperimen dan kelas kontrol menghasilkan  $t_{hitung} = -8.010$  dengan koefisien beda  $-10.607$  dan taraf signifikansi  $0,000$ . Karena Sig. kurang dari  $0,01$  ( $0,000 < 0,01$ ), terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media permainan imajinasi efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menulis puisi.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Simpulan yang diperoleh adalah penelitian yang dilakukan menghasilkan deskripsi media permainan imajinasi dalam pembelajaran menulis puisi untuk siswa SMA kelas X dan deskripsi keefektifan media permainan imajinasi dalam pembelajaran menulis puisi untuk siswa SMA kelas X. Deskripsi media permainan imajinasi didasarkan pada empat aspek, yaitu (1) tampilan produk, (2) deskripsi isi produk, (3) kebahasaan produk, dan (4) kesesuaian produk dengan teori penulisan puisi, kebutuhan siswa SMA, dan tujuan pembelajaran. Deskripsi keefektifan produk berdasarkan Uji-T pascates kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh  $t_{hitung} = -8.010$  dengan koefisien beda  $-10.607$  dan berada pada taraf signifikansi  $0,000$ . Oleh karena Sig. kurang dari  $0,01$  ( $0,000 < 0,01$ ), terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media permainan imajinasi dalam pembelajaran menulis puisi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### **Saran**

Saran pemanfaatan produk ditujukan kepada guru sebagai subjek pengguna produk buku panduan agar dapat menerapkan kegiatan pembelajaran permainan menulis puisi dengan cara kreatif dan inovatif, seperti penggunaan media pendukung yang

kreatif atau pemanfaatan lingkungan yang ada secara inovatif. Guru juga disarankan untuk memanfaatkan produk media sebagai sarana pembinaan moral dan karakter siswa. Selain itu, bagi siswa, produk dimanfaatkan untuk mengembangkan ide, mencari diksi yang tepat, dan merangkai diksi menjadi puisi bebas secara maksimal. Bagi pengembang lain, prosedur penelitian pengembangan media ini diharapkan bisa dikembangkan dalam kompetensi yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Dewi. (2014). Model Imajinasi untuk Pembelajaran Menulis Puisi. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.
- Caplestone, Frederick, S.J. (1985). *A History of Philosophy—Book Two, Consist of Volume IV, V, VI*. New York: Image Book—A Division of Doubleday & Company, Inc.
- De Porter, Bobbi dan Hernacki, Mike. (2007). *Quantum Learning, Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Mizan Pustaka.
- Hamalik, O. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heinich, R. dkk. (1985). *Instructional Media and Technologies for Learning*. USA: John Wiley and Sons, Inc.
- Hurlock, E.B. (1990). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Iskandarwassid dan Sunendar, Dadang. (2009). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Rosda Karya.
- Juliandi. (2010). Analisis Komparatif. 11 Desember 2016. [www.azuarjuliandi.com](http://www.azuarjuliandi.com).
- Kurniawan, Sefta. (2014). Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Siswa dengan Menerapkan Teknik *Imagine* (Khayalan Visual) di Kelas XII Bahasa SMAN 4 Kota Bengkulu. Skripsi tidak diterbitkan. Bengkulu: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
- Leonard, Timothy dan Wilis, Peter (ed). (2008). *Pedagogies of the Imagination (Mythopoetic Curriculum in Educational Practice)*. Springer Science +Business Media B.V.
- Miarso, Yusufhadi dkk. (1986). *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Monks, F.J. dkk. (2006). *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Munadi, Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Muslich, Masnur. (2010). *Text Book Writing*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.
- Nurhadi dan Yasin, S. (2004). *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: UM Press.
- Nurhadi. (2008). *Bagaimana Menulis*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Percy, B. (1981). *The Power Of Creative Writing*. Englewood Cliffs Prentice—Hall.
- Piaget, Jean dan Inhelder, Barbel. (2010). *Psikologi Anak* (Terjemahan Miftahul Jannah). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahmanto, B. (1988). *Metode Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sarumpaet, Riris K. Toha. (2002). *Apresiasi Puisi Remaja*. Jakarta: Gramedia.



- Setyosari, H. P. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, N. (2005). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukino. (2009). *Pembelajaran Menulis Kreatif dengan Strategi Belajar Akselerasi*. Yogyakarta: UM Purworejo Press.
- Sukirno. (2010). *Belajar Cepat Menulis Kreatif Berbasis Kuantum*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tarigan, H. G. (1986). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tedjasaputra, M.S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Tedjoworo, H. (2001). *Imaji dan Imajinasi Suatu Telaah Filsafat Postmodern*. Yogyakarta: Kanisius.
- Tompkins, Gail E. (1994). *Teaching Writing Balancing Process and Product: Second Edition*. U.S.A: Macmillan College Publishing Company.
- Wellek, Rene dan Warren, Austin. (2004). *Teori Kesusastraan* (Terjemahan Melani Budianta). Yogyakarta: Unit Penerbitan Sastra Asia Barat Fakultas Ilmu Budaya UGM.
- Wena, M. (2010). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Whitworth, John. (2006). *Writing Poetry Second Edition (Writing Handbook)*. London: A&C Black.

