

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR MENULIS PUISI SISWA KELAS XI SMKN 2 RAJA AMPAT

Fitriany Sari¹, Andi Paidi², Ratnawati³

Universitas Muhammadiyah Makassar, Jl. Sultan Alauddin No. 259, Gunung Sari, Kec.
Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan, 90221, Indonesia
Email: ¹fitrianyasari@gmail.com, ²andipaidi@unismuh.ac.id, ³ratnawati@unismuh.ac.id

Abstrak

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Dick and Carey yang diadaptasi dalam lima tahap: studi pendahuluan, perancangan, pengembangan, evaluasi dan revisi, serta diseminasi. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi, angket respons guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan kemampuan menulis siswa akibat kurangnya sumber belajar menarik dan pendekatan pembelajaran masih tergolong tradisional. Subjek uji coba mencakup ahli materi, ahli media, guru bahasa Indonesia, dan siswa kelas XI SMKN 2 Raja Ampat. Kelayakan materi diperoleh dari validasi ahli, kepraktisan dari angket guru dan siswa, serta keefektifan dari hasil *pretest* dan *posttest*. Analisis menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data keefektifan diperoleh dari hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa, sebelum dan setelah menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Digital. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif untuk kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Digital. Kemudian analisis data statistik deskriptif dan analisis poligon untuk menganalisis hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital terdiri dari materi ajar, kuis, latihan dan tugas menulis puisi. Validasi materi oleh kedua validator ahli memperoleh skor rerata 3,07 (layak) dan 3,85 (sangat layak), sedangkan validasi media oleh kedua validator ahli memperoleh skor 3,15 (layak) dan 3,8 (sangat layak). Respons siswa mencapai 100% (sangat praktis), dan rerata nilai *posttest* siswa berada di rentang 70-89 (23 siswa). Berdasarkan hasil analisis data tersebut disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Menulis Puisi layak, praktis, dan efektif digunakan pada siswa kelas XI SMKN 2 Raja Ampat.

Kata Kunci: Pengembangan Media Ajar, Media Pembelajaran Berbasis Digital, Menulis Puisi, Model Pengembangan Dick and Carey.

Abstract

This study utilized the Dick and Carey development model, which was adapted into five stages: preliminary study, design, development, evaluation and revision, and dissemination. The research instruments included validation sheets, teacher and student response questionnaires, and learning outcome tests. This research was motivated by the students' low interest and writing ability due to a lack of engaging learning resources and contextual learning approaches. The trial subjects included material experts, media experts, Indonesian language teachers, and Grade XI students of SMKN 2 Raja Ampat. Material feasibility was determined through expert validation, practicality through teacher and student questionnaires, and effectiveness through pretest and posttest results.

The analysis employed quantitative data and descriptive statistics. Effectiveness data were obtained from the students' pretest and posttest learning outcomes, measured before and after utilizing the Digital-Based Learning Media. The data analysis techniques consisted of quantitative data analysis to evaluate the feasibility, practicality, and effectiveness of the Digital-Based Learning Media, followed by descriptive statistical analysis and polygon analysis to examine the students' pretest and posttest learning outcomes. The results indicated that the digital-based learning media comprises instructional materials, quizzes, exercises, and poetry writing assignments. Material validation by the two expert validators yielded mean scores of 3.07 (feasible) and 3.85 (highly feasible), while media validation by the two expert validators achieved scores of 3.15 (feasible) and 3.8 (highly feasible). Student responses reached 100% (highly practical), and the mean posttest score of the students fell within the range of 70–89 (23 students). Based on the results of the data analysis, it is concluded that The Development of Digital-Based Learning Media to Improve Interest and Learning Outcomes in Poetry Writing is feasible, practical, and effective for use among Grade XI students of SMKN 2 Raja Ampat.

Keywords: *Instructional Media Development, Digital-Based Learning Media, Poetry Writing, Dick and Carey Development Model.*

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka atau dikenal sebagai Kurikulum Merdeka Belajar adalah suatu kurikulum intrakurikuler yang memiliki ciri keberagaman. Dalam kurikulum ini, materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa dirancang sedemikian rupa agar memiliki waktu yang memadai untuk memahami konsep dan memperkuat kompetensi yang dimiliki siswa. Dewasa ini, Permendikdasmen No 13 tahun 2025 merupakan amandamen atas Permendikbudristek Nomor 12 tahun 2024 tentang kurikulum pada Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah dengan tetap menggunakan kurikulum merdeka dengan penambahan mata pelajaran koding, Kecerdasan Artifisial (AI), penguatan pendidikan karakter, dan menerapkan *Deep Learning* yang diwujudkan melalui pengalaman belajar yang positif, menantang, menyenangkan, dan memotivasi sehingga peserta didik lebih mudah memahami, mengingat dan menerapkan pengetahuan.

Pada kurikulum merdeka, mata pelajaran Bahasa Indonesia diharapkan membentuk keterampilan berbahasa reseptif (menyimak, membaca, memirsa) dan keterampilan berbahasa produktif (berbicara dan mempresentasikan, serta menulis). Kompetensi berbahasa ini berdasar pada tiga hal yang saling berhubungan dan saling mendukung untuk mengembangkan kompetensi siswa yaitu bahasa (mengembangkan kompetensi kebahasaan), sastra (kemampuan memahami, mengapresiasi, menanggapi, menganalisis, dan mencipta karya sastra), dan berpikir (kritis, kreatif dan

imajinatif) (Laksono, 2025). Penerapan keterampilan berbahasa dalam pelajaran Bahasa Indonesia diimplementasikan pada beberapa jenis teks. Teks yang utama dipelajari pada siswa kelas XI SMK (fase f) yaitu teks prosedur, teks eksplanasi, ceramah, cerita pendek, puisi, karya ilmiah, resensi, dan teks argumentasi. Salah satu tujuan pembelajaran pada kelas XI (fase f) adalah menulis puisi. Puisi adalah bentuk karya sastra yang mengandung ekspresi perasaan, pikiran, dan imajinasi penyair. Menulis kreatif puisi merupakan menulis karya sastra yang berisi tentang sesuatu perasaan atau pikiran penyair dengan menggunakan pilihan kata yang membentuk irama dan rima dari kata yang digunakan tersebut menghasilkan imajinasi secara konkret yang mengandung makna (Wicaksono, 2024).

Menulis dapat menuangkan ide atau perasaan yang ada dalam diri. Bahkan Allah swt juga memerintahkan untuk menulis atau mencatat. Kegiatan menulis puisi diharapkan mampu meningkatkan kompetensi siswa namun, pada kenyataan siswa belum mampu mengekspresikan hasil imajinasinya melalui puisi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, Ana Anike Rumbin, S.Pd. pada hari senin, 20 Oktober 2025 menjelaskan bahwa hal yang menjadi masalah di semester genap adalah tujuan pembelajaran menulis puisi. Kemampuan dan motivasi anak sangat kurang dalam pembelajaran menulis puisi. Dilihat dari hasil nilai tugas menulis puisi siswa kelas XI pada semester genap di tahun 2025 hanya 10 % yang mampu menulis puisi dan bahkan ada yang tidak dapat merangkai kata sama sekali. Faktor yang menyebabkan hal itu terjadi dikarenakan guru menggunakan bahan ajar dan media pembelajaran apa adanya tanpa memperhatikan kebutuhan, kemampuan siswa, dan mengesampingkan budaya lokal di Raja Ampat, guru cenderung menggunakan buku teks/media cetak yang ada tanpa menyusun media pembelajaran yang inovatif yang dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Fakta lain guru menggunakan buku teks, sehingga antar teks yang ada di buku dengan budaya lokal tidak berkolerasi.

Faktor lain adalah guru hanya memberikan tugas menulis puisi menggunakan power point sebagai media ajar dengan menampilkan karya puisi Chairil Anwar tanpa memikirkan cara untuk membantu dan memudahkan anak menulis puisi. Selain itu, guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa melakukan inovasi model pembelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa di SMKN 2 Raja Ampat kurang termotivasi untuk belajar sastra. Sehingga kreativitas dan imajinasi siswa tidak tereksplor dengan

baik. Untuk mengatasi hambatan tersebut, diperlukan inovasi yang mampu menjembatani antara guru dan siswa, yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran bukan sekadar alat tambahan, melainkan komponen sistem pembelajaran yang sangat menentukan keberhasilan transfer informasi. Media berfungsi untuk mengonkretkan konsep yang abstrak, memvisualisasikan fenomena yang sulit diamati, serta membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa melalui penyajian yang menarik. Meskipun urgensi media pembelajaran sudah sangat jelas, kenyataan di lapangan masih menunjukkan adanya kesenjangan. Banyak guru yang masih memiliki keterbatasan dalam merancang, memilih, dan mengoperasikan media yang inovatif. Selain itu, ketergantungan pada media cetak yang statis sering kali membuat daya serap siswa terhadap materi-materi tertentu menjadi tidak optimal. Masalah lain muncul terkait aksesibilitas dan relevansi media dengan karakteristik materi serta kebutuhan unik setiap siswa. Dari berbagai masalah yang dihadapi oleh siswa dan guru di SMKN 2 Raja Ampat, peneliti mencoba membuat inovasi media pembelajaran berbasis digital untuk membantu siswa dalam menulis puisi. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran yang melewati uji kelayakan, praktis, dan efektif.

Adapun media pembelajaran yang praktis untuk siswa kelas XI SMKN 2 Raja Ampat adalah media pembelajaran yang dapat dipahami dengan mudah dan sesuai dengan kebutuhan agar dapat memudahkan siswa dalam memahami materi, menarik, mudah diakses, mudah dimiliki, sehingga berdampak positif terhadap hasil atau prestasi belajarnya. Selanjutnya, pembelajaran yang baik untuk guru adalah bahan ajar yang berpacu pada tuntutan kurikulum, yang karakteristik sasaran disesuaikan dengan lingkungan, kemampuan, minat, dan latar belakang siswa. Sedangkan media pembelajaran dikatakan efektif apabila hasil belajar siswa konsisten mengalami peningkatan dari hasil belajar sebelumnya. Oleh karena itu, dengan mengembangkan media pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif, dan menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum, kebutuhan siswa, sesuai dengan karakteristik atau lingkungan sosial siswa, membantu siswa dalam memperoleh berbagai referensi yang mudah dipahami dan menarik, serta memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Berdasarkan fenomena yang ada, kesenjangan antara harapan, realita, dan landasan konstitusi tersebut, peneliti

tertantang mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menulis puisi sebagai solusi yang ditawarkan dari permasalahan yang dialami. Melalui media pembelajaran berbasis digital tersebut, siswa akan memperoleh pemahaman yang sistematis karena materi yang disajikan berdasarkan kebutuhan belajar, berdasarkan kearifan lokal siswa itu sendiri sehingga diharapkan siswa mampu menulis puisi dengan mudah. Pengembangan media pembelajaran ini disesuaikan dengan keputusan Kepala BSKAP No. 033/H/KR/2022 (Panduan Teknis Kurikulum Merdeka), Prinsip ini mengharuskan media pembelajaran yang disajikan melalui kegiatan yang relevan dengan kehidupan nyata dan budaya lokal siswa, sehingga menjadi bermakna.

Adapun penelitian yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rosmiati 2022 Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menulis Teks Prosedur Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas VII SMPNS Satu Atap Punaga Kabupaten Takalar. Penelitian ini berfokus pada Teks Prosedur. Penelitian Kirani dkk (2025) dengan judul "Pengembangan Media *Augmented Reality Picture Book* Sebagai Penunjang Keterampilan Menyimak Cerpen". penelitian ini berfokus pada uji coba 50 instrumen tanpa mengukur minat belajar siswa. Selain itu, materi yang disajikan bukan dalam kategori cerpen melainkan fabel. Penelitian Ningsih dkk (2025) dengan judul Pengembangan Emodul Pembelajaran Bahasa Indonesia Bermuatan Kearifan Lokal pada fase D. Pengembangan dilakukan pada seluruh materi pembelajaran Bahasa Indonesia tidak memfokuskan pada satu atau dua capaian pembelajaran. Penelitian Mashudi dkk (2025) Efektivitas *Outdoor Learning* dalam meningkatkan Kemampuan Menulisi Puisi Siswa Sekolah Menengah Pertama. Penelitian tersebut menguji efektivitas *Outdoor Learning* tanpa mengembangkan bahan ajar yang digunakan. Penelitian Molerant dkk (2024) Pengembangan Modul Berbasis pada Metode PjBL untuk Belajar Menulis Cerita Pendek pada Siswa SMA Padang. Penelitian tersebut berfokus pada metode PjBL. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang relevan yaitu peneliti berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan minat dan hasil belajar menulis puisi siswa kelas XI SMKN 2 Raja Ampat. Diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang disusun oleh peneliti, siswa mampu mengembangkan kreativitas dan imajinasinya dengan mudah. Siswa juga dapat menulis puisi dengan baik karena belajar sesuai

dengan konteks dan keadaan sekitarnya. Melalui media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti, guru diharapkan dapat menciptakan kelas yang PAKEM (Parstipati, Aktif, Efektif, Kreatif, dan Menyenangkan) sehingga minat belajar anak dalam menulis puisi dapat teratasi dengan baik. Penelitian ini memiliki keunggulan karena di samping akan menghasilkan laporan penelitian juga akan menghasilkan produk media pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Produk yang dikembangkan dapat dimanfaatkan secara langsung oleh siswa dan guru karena produk tersebut sudah mendapat rekomendasi kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dari ahli media dan desain menulis puisi, respon guru dan siswa, serta nilai hasil belajar siswa. Semoga hasil penelitian dalam bentuk tesis ini memberikan sumbangan dalam kajian pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di kelas XI pada khususnya serta menjadi model pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital pada materi menulis puisi bagi siswa kelas XI SMKN 2 Raja Ampat. Metode R&D dipilih karena berorientasi pada pengembangan produk pendidikan yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Gafari dkk., 2024). Model pengembangan yang digunakan adalah Dick and Carey Instructional Design Model. Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dalam merancang, mengembangkan, mengevaluasi, dan menyempurnakan produk pembelajaran sehingga sesuai dengan karakteristik pengembangan media pembelajaran digital. Dalam penelitian ini, model Dick and Carey diadaptasi menjadi lima tahap pengembangan, yaitu (1) studi pendahuluan, (2) perancangan, (3) pengembangan, (4) evaluasi dan revisi, serta (5) diseminasi.

Tahap studi pendahuluan bertujuan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang dihadapi guru maupun siswa dalam pembelajaran menulis puisi. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI, serta analisis hasil belajar menulis puisi siswa. Hasil analisis kebutuhan menjadi dasar dalam menentukan spesifikasi media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap perancangan dilakukan dengan

menyusun capaian pembelajaran, merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan indikator pencapaian kompetensi, menyusun materi pembelajaran, serta memilih format media dan perangkat digital yang digunakan dalam pengembangan produk. Selain itu, pada tahap ini juga disusun rancangan evaluasi pembelajaran yang akan digunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran.

Tahap pengembangan difokuskan pada pembuatan prototipe media pembelajaran berbasis digital. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan materi menulis puisi sesuai capaian pembelajaran, pengembangan tampilan dan fitur media digital, penyusunan aktivitas pembelajaran, serta pengembangan instrumen evaluasi berupa tugas menulis puisi dan perangkat penilaian. Tahap evaluasi dan revisi dilakukan melalui validasi ahli dan uji coba lapangan.

Validasi melibatkan ahli materi dan ahli media untuk menilai aspek isi, kebahasaan, penyajian, tampilan, dan fungsi media. Masukan dari validator digunakan sebagai dasar revisi produk sebelum diujicobakan kepada pengguna. Uji coba lapangan dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran.

Tahap terakhir adalah diseminasi, yaitu penyebarluasan produk yang telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menulis puisi di kelas XI. Penelitian dilaksanakan pada tahun akademik 2025/2026 di SMKN 2 Raja Ampat.

Subjek penelitian terdiri atas dua orang validator, yaitu ahli materi dan ahli media, seorang guru Bahasa Indonesia sebagai praktisi, serta siswa kelas XI sebagai pengguna media pembelajaran. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli, angket respons guru, angket respons siswa, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Lembar validasi digunakan untuk memperoleh data mengenai kelayakan produk, sedangkan angket respons digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan media berdasarkan persepsi guru dan siswa. Adapun tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa.

Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Observasi dan wawancara dilakukan pada tahap analisis kebutuhan, sedangkan angket dan tes digunakan pada tahap uji coba produk. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan komentar

dari validator, guru, serta siswa dianalisis secara deskriptif sebagai dasar revisi produk. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa skor rata-rata dan persentase untuk menentukan tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media. Tingkat kelayakan dihitung berdasarkan hasil penilaian validator, sedangkan kepraktisan ditentukan berdasarkan persentase respons guru dan siswa. Keefektifan media dianalisis melalui perbandingan skor pretest dan posttest siswa untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran berbasis digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis Digital

Kevalidan media pembelajaran berbasis digital dinilai melalui validasi oleh ahli materi menggunakan instrumen penilaian yang mencakup aspek isi, bahasa dan tampilan, serta manfaat media. Proses validasi dilaksanakan dalam dua tahap untuk memperoleh produk yang sesuai dengan standar kelayakan sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Hasil validasi tahap pertama disajikan pada Tabel 1. Berdasarkan hasil penilaian, aspek isi memperoleh skor rata-rata 2,30 dengan kategori cukup layak, aspek bahasa dan tampilan memperoleh skor rata-rata 2,80 dengan kategori layak, sedangkan aspek manfaat memperoleh skor rata-rata 3,00 dengan kategori layak. Secara keseluruhan, media memperoleh skor rata-rata 2,70, sehingga termasuk dalam kategori layak. Meskipun demikian, validator masih memberikan beberapa masukan, terutama terkait kelengkapan isi materi dan penyajian pembelajaran sehingga diperlukan revisi sebelum media diujicobakan.

Tabel 1. Kategori Hasil Uji Kevalidan

No.	Aspek Penilaian	Skor Validasi	Kategori
1.	Isi	3	Layak
		3	Layak
		1	Tidak Layak
		3	Layak
		3	Layak
		1	Tidak Layak
		2,3	Cukup Layak
2.	Bahasa tulisan dan tampilan	3	Layak
		3	Layak
		2	Cukup Layak

		3	Layak
		3	Layak
		3	Layak
	Rata-rata	2,8	Layak
3	Manfaat	3	Layak
		3	Layak
	Rata-rata	3	Layak
	Total Rata-rata	2,7	Layak

Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai rata-rata aspek penilaian isi $M=2,3$ berada pada kategori cukup layak ($1,5 \leq M < 2,5$). Nilai rata-rata aspek penilaian bahasa tulisan dan tampilan $M=2,8$, berada pada kategori layak ($2,5 \leq M < 3,5$). Nilai rata-rata aspek penilaian manfaat $M=2,7$ berada pada kategori layak ($2,5 \leq M < 3,5$), dan nilai rata-rata total keseluruhan aspek penilaian adalah $M=2,7$, berada pada kategori layak ($2,5 \leq M < 3,5$). Berdasarkan analisis data uji kevalidan pada tahap pertama, dapat ditarik kesimpulan bahwa materi ajar pada media pembelajarn berbasis digital berada pada kategori layak ($2,5 \leq M < 3,5$) karena nilai rata-rata keseluruhan kriteria adalah $M=2,7$. Kemudian setelah dilakukan revisi, materi ajar kemudian diuji kembali pada tahap kedua dengan menggunakan angket uji validasi oleh validator ahli. Hasil uji kelayakan tersebut ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 2. Kategori Hasil Uji Kevalidan Materi Ajar

No.	Aspek Penilaian	Skor Validasi	Kategori
1.	Isi	3	Layak
		3	Layak
		3	Layak
		3	Layak
		3	Layak
		4	Sangat Layak
	Rata-rata	3,1	Layak
2.	Bahasa tulisan dan tampilan	3	Layak
		3	Layak
		3	Layak
		3	Layak
		3	Layak
		3	Layak
	Rata-rata	3	Layak
3	Manfaat	3	Layak
		3	Layak
	Rata-rata	3	Layak
	Total Rata-rata	3,03	Layak

Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai rata-rata aspek penilaian isi $M=3,1$, berada pada kategori layak ($2,5 \leq M < 3,5$). Nilai rata-rata aspek penilaian bahasa tulisan dan

tampilan $M=3$, berada pada kategori layak ($2,5 \leq M < 3,5$). Nilai rata-rata aspek penilaian manfaat $M=3$, berada pada kategori layak ($2,5 \leq M < 3,5$), dan nilai rata-rata total keseluruhan aspek penilaian adalah $M=3,03$, berada pada kategori layak ($2,5 \leq M < 3,5$). Berdasarkan analisis data uji validasi, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis digital berada pada kategori layak ($2,5 \leq M < 3,5$) karena nilai rata-rata keseluruhan kriteria $M=3,03$.

Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Digital

Kepraktisan media pembelajaran berbasis digital diukur melalui angket respons siswa yang diberikan setelah pelaksanaan uji coba lapangan skala kecil. Penilaian dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, daya tarik, kejelasan penyajian, serta manfaat media dalam mendukung pembelajaran menulis puisi. Hasil analisis respons siswa disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Analisis Data Hasil Respons Siswa Uji Coba Lapangan Skala Kecil

No	Respon Siswa							
	Sangat Setuju (ST)		Setuju (S)		Tidak Setuju (TS)		Sangat Tidak Setuju (STS)	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	11	100	0	0	0	0	0	0
2.	10	91	1	9	0	0	0	0
3.	11	100	0	0	0	0	0	0
4.	11	100	0	0	0	0	0	0
5.	11	100	0	0	0	0	0	0
6.	5	45	6	56	0	0	0	0
7.	11	100	0	0	0	0	0	0
8.	11	100	0	0	0	0	0	0
9.	11	100	0	0	0	0	0	0
10.	11	100	0	0	0	0	0	0
11.	11	100	0	0	0	0	0	0
Rata-rata %		95		5		0		0

Berdasarkan Tabel 3, respons siswa terhadap media pembelajaran berbasis digital menunjukkan hasil yang sangat positif. Rata-rata persentase respons **sangat setuju** mencapai **95%**, sedangkan **5%** siswa memberikan respons **setuju**. Tidak terdapat siswa yang memberikan respons **tidak setuju** maupun **sangat tidak setuju** terhadap seluruh indikator yang dinilai. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis digital yang dikembangkan memenuhi kategori **sangat praktis** berdasarkan kriteria kepraktisan yang telah ditetapkan. Tingginya tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan oleh siswa,

memiliki tampilan yang menarik, serta mampu mendukung proses pembelajaran menulis puisi secara lebih efektif. Respons positif siswa terlihat pada aspek tampilan media, kejelasan petunjuk penggunaan, kemudahan memahami materi, serta kebermanfaatan media dalam membantu menuangkan ide dan mengembangkan kreativitas dalam menulis puisi. Selain itu, siswa juga menunjukkan antusiasme untuk kembali menggunakan media tersebut pada pembelajaran berikutnya.

Pembahasan

Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital tidak hanya mudah dioperasikan, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan kombinasi teks, gambar, dan aktivitas pembelajaran yang terintegrasi memungkinkan siswa terlibat secara aktif selama proses pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan media pembelajaran berbasis digital tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan teknologi, tetapi juga oleh desain pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan siswa. Pengintegrasian materi, contoh puisi, video, latihan, kuis, serta pemanfaatan Canva sebagai media belajar memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual. Karakteristik tersebut memungkinkan siswa membangun pemahamannya melalui aktivitas belajar yang aktif sehingga proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan pada keterlibatan siswa dalam mengonstruksi pengetahuan. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar yang bermakna dan interaksi aktif dengan lingkungan belajar. Temuan penelitian ini juga memperlihatkan bahwa pemanfaatan media digital mampu mengakomodasi karakteristik peserta didik abad ke-21 yang telah akrab dengan teknologi informasi. Fleksibilitas akses terhadap media memungkinkan siswa mempelajari materi secara mandiri sesuai dengan kecepatan belajarnya masing-masing. Selain meningkatkan hasil belajar, media yang dikembangkan juga mendorong berkembangnya keterampilan berpikir kreatif, komunikasi, literasi digital, dan kolaborasi ketika siswa saling berdiskusi maupun memberikan bantuan kepada teman selama proses penyelesaian tugas. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran yang mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menulis puisi, melalui penyajian media yang kontekstual dengan memanfaatkan potensi lokal Raja Ampat sebagai sumber inspirasi dalam berkarya. Penggunaan gambar, video, dan ilustrasi yang merepresentasikan lingkungan sekitar siswa menjadikan pembelajaran lebih autentik dan bermakna sehingga memudahkan siswa menuangkan ide ke dalam bentuk puisi. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif, tetapi juga memiliki potensi untuk diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah lain yang memiliki karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran yang serupa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis digital telah berhasil dikembangkan dan memenuhi kriteria kelayakan. Materi ini dirancang dengan mengikuti tahapan pengembangan model Dick and Carey, meliputi studi pendahuluan, perancangan, pengembangan prototipe, evaluasi dan revisi, serta uji coba lapangan. Hasil validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa aspek materi, penggunaan bahasa, dan penyajian berada dalam kategori sangat layak, dengan skor rata-rata keseluruhan sebesar 3,15 dan 3,8. Artinya, materi ajar ini telah memenuhi standar kualitas dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Kepraktisan materi ajar juga tergolong sangat tinggi. Hal ini terlihat dari hasil uji coba lapangan skala kecil dan skala besar yang menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Pada uji coba skala kecil dan besar, 97,45 % menyatakan sangat setuju dan 2,54% menyatakan setuju bahwa materi ini mudah dipahami, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Guru juga memberikan tanggapan positif terhadap penyusunan materi yang sistematis dan mudah digunakan, serta relevan dengan capaian pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis digital ini dinilai praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran menulis puisi. Dari aspek keefektifan, terdapat peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan antara nilai pretest dan posttest. Pada uji coba skala besar, pada

pretest 25 siswa memperoleh nilai di bawah 70, sedangkan pada *posttest*, menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan 23 siswa yang mencapai nilai di atas 70. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan minat dan hasil menulis puisi siswa kelas XI SMKN 2 Raja Ampat. Selain itu, media ini mendorong siswa untuk aktif, berpikir kritis, kreatif, mengenal teknologi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas secara mandiri.

Media ini juga memberikan ruang bagi pengalaman belajar yang kontekstual dan autentik. Penggunaan media melalui link canva memungkinkan siswa untuk mengakses materi secara fleksibel, kapan pun di mana pun, dan dapat dilakukan secara berulang bergantung pada Tingkat kecepatan pemahaman siswa itu sendiri. Tugas-tugas menulis dirancang berdasarkan kehidupan sehari-hari siswa membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berpusat pada siswa. Dukungan fitur seperti Latihan dan kuis, contoh puisi yang ada dalam media, serta tugas puisi digital diakhir pembelajaran semakin memperkuat pencapaian tujuan pembelajaran serta keterampilan abad 21 seperti komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan teknologi. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis digital merupakan inovasi pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI. Pengembangan media ini berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang menarik dan relevan, serta mampu menunjang pencapaian tujuan pembelajaran dan kompetensi siswa secara optimal. Media ini direkomendasikan untuk digunakan secara lebih luas sebagai salah satu alternatif pembelajaran inovatif yang kontekstual dan berbasis teknologi.

DAFTAR RUJUKAN

- Adedo, Eki and asri, karolina and Deriwanto, Deriwanto. 2024. *Perkembangan Media Digital dan Pemanfaatannya dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Masters thesis, Institut Agama Islam Negeri Curup.*
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anggiya, Yuni. 2015. *Pengembangan Bahan Ajar: Praktikalisisasi, Validitas, dan Reabilitas Bahan Ajar Cetak. Makalah*. Online: <http://dokumen.tips>. Diakses 20 Januari 2026.

- Belawati. 2003. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Pusat Penerbitan UT.Branch,
- Robert Maribe. 2009. *Intruactional Design: The EDDIE Approach*. London. University of Georgia (Springer).
- Dikbudristek. 2024. *Permendikbudristek Nomor 13 Tahun 2024*. Jakarta: Dikbudristek
- Dick, Carey & Carey. 2001. *The Systematic Design of Instruction*. Library of Congress Cataloging in Publication Data. Addison-Welswey Educational Publisher Inc.
- Dick dan Carey. 2009. *The Systematic Design of Instruction*. New York: Longman.
- Gafari, M. O. F., Jl, A., Iskandar, W., Baru, K., Percut, K., Tuan, S., & Deli, K. (2024). *Pengembangan Materi Ajar Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Pada Kurikulum Merdeka Fase D Berbantuan Lectora Inspire Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bintang Bayu Tahun Ajaran 2023 / 2024*. 2(3).
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android menggunakan Ispring Dan Apk Builder untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi Proyeksi Vektor. *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>. Diakses 2 Juli 2026.
- Kahana, Sugeng, 2019. *Belajar Menulis Pusi Berkarakter*. Surabaya: Cipta Media Edukasi.
- Kasupardi, Endang. 2020. *Pengembangan Keterampilan Menulis*. Jakarta: Multi Kreasi.
- Khotimah, Nurul. 2024. *Petualangan Kurikulum Merdeka: Belajar Sambil Bermain dengan Model Pembelajaran Sentra*. Yogyakarta: Deepublish Digital.
- Kirani, Santi Putri dkk. 2025. Pengembangan Media Augmented Reality Picture Book sebagai Penunjang Keterampilan Menyimak cerpen. *Jurnal Onoma, Bahasa dan Sastra*, vol 2 (3). Sinta 3
- Kosasih. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta : Bumi Aksra.
- Laksono. 2025. *Pengembangan Keterampilan Menulis*. Jakarta: Mks.
- Lee, S.-Y., Lo, Y.-H. G., & Chin, T.-C. (2021). Practicing multiliteracies to enhance EFL learners' meaning making process and language development: a multimodal Problem-based approach. *Computer Assisted Language Learning*, 34(2), 66–91. <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1614959>
- Maisarah . 2022. Urgensi Pengembangan Media berbasis *Digital* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tarbiyah* <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/eunoia/index> Volume 2 (1), 2022.
- Mashudi, Kuntoro. 2025. Efektivitas Out door Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Onoma: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol 2 (4)*. Sinta 3
- Matanari, Tetty; Daulay, Syahnna; Lubis, Malam. 2019. The Development of Writin Folk Poetry Teaching Material According to the Materials Expert Team with Copy the Master Technique for Seventh Grade Student of Junior High School 1 Rantau Selatan, In Labuhan Batu District, Indonesia. *Budapest Internasional*.

- Mila C. Paseleng dan Rizki Arfiyani. 2015. Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 5, no. 2 (2015): h. 69
- Molerant, Yetty dkk. 2024. Pengembangan Modul Berbasis pada Metode PjBL untuk Belajar Menulis Cerita Pendek Pada Siswa SMA Padang. *Jurnal Pendidikan, Vol 22 (2). Sinta 3*.
- Ningsih, Arumi Gati dkk. 2025. Pengembangan Emodul Pembelajaran Bahasa Indonesia Bermuatan Kearifan Lokal pada Fase D untuk siswa. *Jurnal Onoma : Pendidikan Bahasa dan Sastra, Vol 2 (2). Sinta 3*
- Nurzamzani, Pratiwi,dkk. 2025. Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi dalam penulisan cerpen: Studi Pengembangan Modul untuk Siswa SMA/MA. *Jurnal Onoma: Pendidikan Bahasa dan Sastra, Vol 2 (4) Sinta 3*.
- Paida, Andi. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Karya Tulis Ilmiah melalui Media Autoplay di Universitas Muhammadiyah Makassar. *Disertasi*. Makassar: Pascasarjana UNM.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2007. *Prinsip Disain Pembelajaran (Instruction Design Principles)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Premana, Wilujeng Aji. 2023. Meningkatkan Keterampilan Menulis Kreatif. Yogyakarta: Hikam Media Utama.
- Ratnawati, dkk. 2025. PKM Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia bagi Guru SMA Negeri 1 Pangkajene dan Kepulauan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. Vol 3 No 1.
- Razak, Nurkhadijah. 2023. Pengembangan Bahan Ajar Pragmatik Berbasis Blended Learning Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Makassar. *Disertasi*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Sangkala, B. D. (2021). Pengembangan Media Aplikasi Edukasi "Play Indonesia Culture Mobile (Picm)" Berbasis Android Pada Materi Ips Kelas IV Sekolah Dasar | Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(10). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitianpgsd/article/view/43937>
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Somantri, Mubarok. 2024. *Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran IPS SD untuk Meningkatkan Lietarsi ICT*. Bandung: Damera Pres.
- Rosmayanti, Ervi; Supriyanto, Teguh; Sunarso, Ali. 2019. Developing Poetry Writing Teaching Materials Based on Environment and Local Culture for The Fourth Graders. *Journa of Pramary Education*. Vol 8 No.4
- Rosmiati. 2022. Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menulis Teks Prosedur Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas VII SMPNS Satu Atap Punaga Kabupaten Takalar. *Tesis*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.

Rustanta. 2024. *Bahasa Indonesia untuk SMA/MA*. Sidorajo: Masmedia

Wicaksono, Helmi. 2024. *Penulisan Kreatif Sastra*. Malang: LITNUS

Wicaksana, Andrean Fahreza Nur dkk. 2024. Development of Interactive Poetry Writing Teaching Materials with Smart Themed Differentiated Learning Design in Class X SMA Brawijaya Smart School. *International Journal of Social Science and Education Research Studies*. Volume 04 Page 614-618
Widido, Joko. 2023. Developmen of Poetry Writing Textbook in Indonesian Language Aubject for Junior High School. *Internatoinal Jurnal of Science and Education Reserch Studies*. Vol 3 page 1195-1201.

Winarni, Retno; Slamet, St Y.; Syawaludin, Ahmad. 2021. Development of Indonesian Language Text Books with Multiculturalism and Character Education to Improve Traditional Poetry Writing Skills. *European Journal of Educational Research*. Vol 10 n1 Page 455-466