



**PENGEMBANGAN MEDIA KETERAMPILAN MEMBACA PUISI
BERBASIS ANDROID BAGI PESERTA DIDIK
GAYA BELAJAR AUDITORIS PADA JENJANG SMA**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh

Nama : Nugraha Ardi Setyawan

NIM : 2101413071

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia

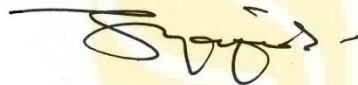
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2017**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, Juli 2017

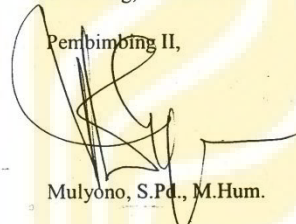
Pembimbing I,



Ahmad Syaifudin, S.S., M.Pd.

NIP 198405022008121005

Pembimbing II,



Mulyono, S.Pd., M.Hum.

NIP 197206162002121001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

pada hari : Kamis

tanggal : 3 Agustus 2017

Panitia Ujian Skripsi

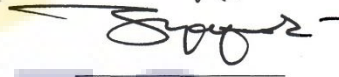
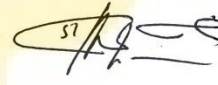
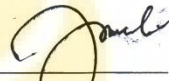
Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum.
NIP 196107041988031003
Ketua

Dr. Haryadi, M.Pd.
NIP 196710051993031003
Sekretaris

U'um Qomariyah, S.Pd., M.Hum.
NIP 198202122006042002
Penguji 1

Mulyono, S.Pd., M.Hum.
NIP 197206162002121001
Penguji 2

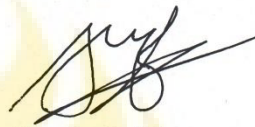
Ahmad Syaifudin, S.S., M.Pd.
NIP 198405022008121005
Penguji 3



PERNYATAAN

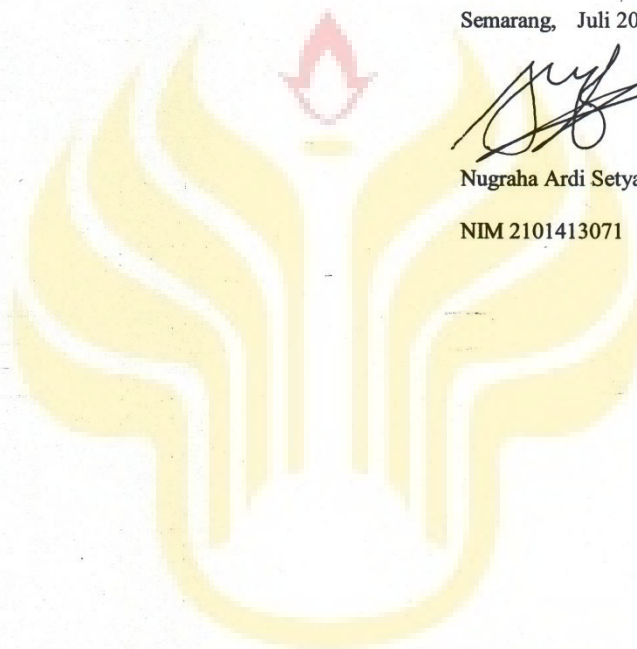
Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Juli 2017



Nugraha Ardi Setyawan

NIM 2101413071

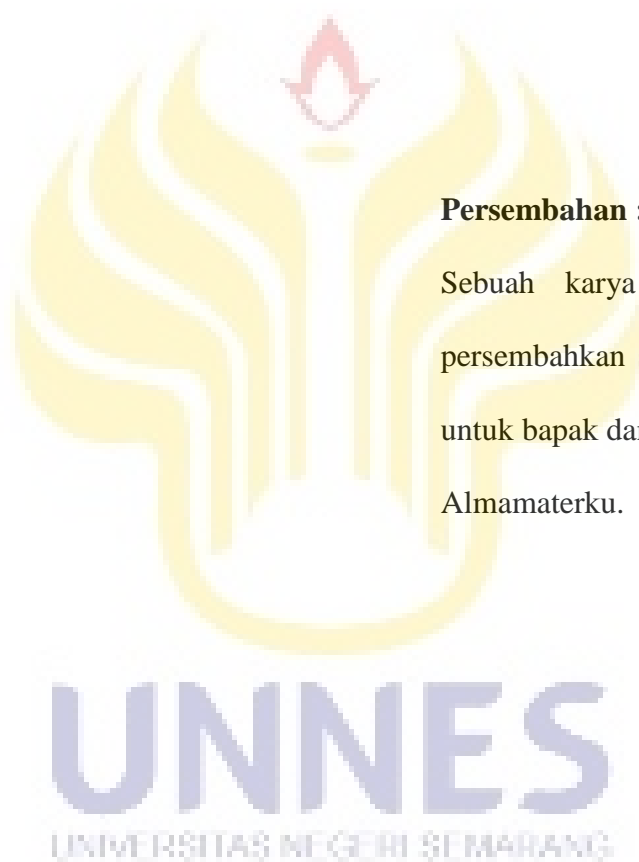


UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTO DAN PESRSEMBAHAN

1. Tidak ada yang sia-sia dalam belajar karena ilmu akan bermanfaat pada waktunya (Nugraha Ardi Setyawan)
2. Bermimpilah semaumu dan kejarlah mimpi itu (Amat Sadikin)



Persembahan :

Sebuah karya perjuangan saya persembahkan sebagai tanda kasih untuk bapak dan ibu tercinta, sedrta Almamaterku.

SARI

Setyawan, Nugraha Ardi. 2017. "Pengembangan Media Keterampilan Membaca Puisi Berbasis Android Bagi Peserta Didik Gaya Belajar Auditoris pada Jenjang SMA". *Skripsi*. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Ahmad Syaifudin, S.S., M.Pd. Pembimbing II Mulyono, S.Pd., M.Hum..

Kata kunci: membaca puisi, media pembelajaran, media puisi, android, auditoris

Ketersediaan media untuk pembelajaran membaca puisi masih jarang ditemukan dan digunakan oleh pendidik. Pendidik hanya mengandalkan media yang masih konvensional seperti penggunaan video pembacaan puisi dan buku teks saja. hal tersebut sangatlah berdampak pada tingkat keberhasilan pembelajaran membaca puisi. Selain dari media, di lapangan juga ditemukannya masalah tentang metode yang digunakan pendidik. Metode tersebut kurang menarik untuk era globalisasi saat ini yang penuh dengan teknologi-teknologi seperti komputer, laptop, *smartphone*, tablet, dan lain sebagainya. Selain memperhatikan permasalahan tersebut ada hal tentang gaya belajar peserta didik yang tidak dapat dipisahkan terutama gaya belajar auditoris yang sangatlah sedikit perbandingannya dengan gaya belajar visual dan kinestetik. Gaya belajar auditoris sangatlah cocok dengan keterampilan membaca puisi yang mengutamakan indera pendengaran serta karakteristiknya yang sama dengan tahapan membaca puisi. Berdasarkan hal-hal tersebut dalam mengembangkan media, peneliti mengembangkan media keterampilan membaca puisi berbasis android bagi peserta didik gaya belajar auditoris pada jenjang SMA.

Penelitian ini bertujuan (1) bagaimana karakteristik media keterampilan membaca puisi berbasis android bagi peserta didik dengan gaya belajar auditoris pada jenjang SMA, (2) bagaimana prinsip-prinsip pengembangan media keterampilan membaca puisi berbasis bagi peserta didik dengan gaya belajar auditoris pada jenjang SMA, (3) bagaimana prototipe media keterampilan membaca puisi berbasis android bagi peserta didik dengan gaya belajar auditoris pada jenjang SMA.

Penelitian ini menggunakan desain *research and development* (R&D) yang dilakukan dengan lima tahap, yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi produk, (5) revisi produk akhir. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah informasi gaya belajar peserta didik dan validasi gaya belajar peserta didik. Data selanjutnya adalah informasi kebutuhan media dan validasi media. Adapun Sumber data penelitian ini adalah survei gaya belajar auditoris peserta didik, sumber data analisis kebutuhan media yang diperoleh dari dua sumber yaitu peserta didik dan pendidik, dan sumber data uji validasi media yang diperoleh dari sumber ahli materi dan ahli media.

Karakteristik media keterampilan membaca puisi berbasis android bagi peserta didik dengan gaya belajar auditoris pada jenjang pendidikan SMA yang terdiri atas tujuh karakteristik, yaitu (a) menggunakan perangkat *mobile* atau perangkat *portible*, (b) memanfaatkan perangkat dan teknologi bergerak, (c) praktis di bawa

ke mana pun, (d) sifatnya yang *mobile* dan terkoneksi dengan internet, (e) peran pendidik dalam *mobile learning* sebagai jembatan penghubung pendukung atau fasilitator, atau untuk memberikan bimbingan dalam belajar, (f) ketersediaan materi ajar yang dapat diakses setiap saat dan visualisasi yang menarik, dan (g) penggunaan *mobile learning* tidak terbatas pada ruang dan waktu. Prinsip-prinsip media keterampilan membaca puisi berbasis android bagi peserta didik dengan gaya belajar auditoris pada jenjang pendidikan SMA meliputi kaidah isi dan kaidah penyajian. Adapun prinsip dalam media ini yaitu, (a) merumuskan tujuan intruksional dengan operasional yang khas, (b) merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan, (c) mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (d) menulis naskah media audio, dan (e) produksi media audio. Keunggulan media ini meliputi (a) dapat operasikan di mana saja dan kapan saja tidak bergantung pada tempat dan waktu, (b) pengguna atau peserta didik dapat berkomunikasi dengan pendidik dengan menggunakan menu pesan yang terdapat pada aplikasi media ini, dan (c) media terampil membaca puisi ini memiliki ukuran file yang sangat kecil kurang lebih 10Mb. Adapun keterbatasan media ini meliputi, (a) media hanya dapat ditujukan pada pengguna atau peserta didik yang memiliki gaya belajar auditoris, (b) tipografi teks puisi yang ada pada media ini tidak sesuai dengan tipografi sebenarnya, dan (c) pada submenu belajar notasi puisi dan latihan notasi puisi, hanya terbatas pada pemenggalan saat pembacaan saja atau enjambemen dengan memberikan tanda “/” atau “//”.

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan dalam penelitian ini, peneliti merekomendasikan beberapa saran, yaitu 1) Media keterampilan membaca puisi berbasis android bagi peserta didik gaya belajar auditoris hendaknya digunakan sebagai media untuk mendukung dalam pembelajaran terampil membaca puisi maupun digunakan sebagai alat bantu pada komunitas membaca puisi. 2) Pendidik hendaknya menggunakan media keterampilan membaca puisi berbasis android bagi peserta didik gaya belajar auditoris untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada keterampilan membaca puisi. 3) Hendaknya perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk melakukan uji coba keefektifan prototipe media keterampilan membaca puisi berbasis android bagi peserta didik gaya belajar auditoris pada jenjang SMA dalam keterampilan membaca puisi.

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis telah banyak menerima bantuan, kerjasama, dan sumbangan pikiran-pikiran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa di kampus ini.
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian.
3. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan izin untuk dapat menyelesaikan penelitian ini.
4. Ahmad Syaifudin, S.S., M.Pd. (Pembimbing I) yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, petunjuk, arahan, dan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
5. Mulyono, S.Pd., M.Hum. (Pembimbing II) yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, petunjuk, arahan, dan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberi bekal ilmu dan pelajaran kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
7. Kepala SMA Negeri 5 Semarang, SMA Negeri 8 Semarang, dan SMA Negeri 12 Semarang yang telah memberikan izin penelitian;

8. Pendidik dan peserta didik SMA Negeri 5 Semarang, SMA Negeri 8 Semarang, dan SMA Negeri 12 Semarang.
9. Bapak dan ibu serta seluruh keluarga tercinta yang senantiasa memberikan dukungan dan doa.
10. “Tata” yang selalu memberikan dukungan dan bantuan untuk cepet-cepet menyelesaikan skripsi.
11. Janah dan Riska yang telah menemani dalam pengambilan data-data dalam skripsi ini dan semua teman dalam keseharianku.
12. Anak-anak kontrakan weleri yang yang selalu mengganggu disaat aku sedang berkonsentrasi serta menghiburku disaat aku bosan, dan
13. Segenap pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu telah banyak memberi dorongan dan bantuan.

Semoga segala sesuatu baik yang tersirat maupun tersurat dalam skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada semua pembaca.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, Juli 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL _____	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING _____	ii
PENGESAHAN KELULUSAN _____	iii
PERNYATAAN _____	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN _____	v
SARI _____	vi
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI _____	x
DAFTAR TABEL _____	xiii
DAFTAR BAGAN _____	xiv
DAFTAR GAMBAR _____	xv
DAFTAR LAMPIRAN _____	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
13.1 Latar Belakang Masalah_____	1
13.2 Identifikasi Masalah_____	8
13.3 Batasan Masalah_____	10
13.4 Rumusan Masalah_____	11
13.5 Tujuan Penelitian_____	11
13.6 Manfaat Penelitian_____	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS	
2.1 Kajian Pustaka_____	14
2.2 Landasan Teori_____	28
2.2.1 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android_____	28
2.2.1.1 Media Pembelajaran Berbasis Android_____	28
2.2.1.2 Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Android_____	32
2.2.1.3 Prinsip-Prinsip Pengembangan Audio.....	35
2.2.2 Keterampilan Membaca Puisi_____	39

2.2.2.1 Hakikat Membaca Puisi_____	39
2.2.2.2 Ciri-Ciri Puisi_____	41
2.2.2.3 Jenis-Jenis Puisi_____	43
2.2.2.4 Terampil Membaca Puisi_____	49
2.2.3 Gaya Belajar Auditoris_____	54
2.3 Media Keterampilan Membaca Puisi Berbasis Android Bagi Peserta Didik dengan Gaya Belajar Auditoris.....	56
2.4 Kerangka Berpikir_____	60

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian_____	63
3.2 Data dan Sumber Data Penelitian_____	68
3.3 Variabel Penelitian_____	71
3.4 Instrumen Penelitian_____	71
3.4.1 Pedoman Wawancara_____	78
3.5 Teknik Pengumpulan Data_____	79
3.6 Teknik Analisis Data_____	81

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian_____	83
4.1.1 Kebutuhan Peserta Didik dan Pendidik terhadap Media Keterampilan membaca Puisi Berbasis Android Gaya Belajar Auditoris pada Jenjang SMA_____	83
4.1.1.1 Gaya Belajar Auditoris Peserta didik_____	84
4.1.1.2 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Media Keterampilan Membaca Puisi Berbasis Android Gaya Belajar Auditoris pada Jenjang SMA	85
4.1.1.3 Kebutuhan Pendidik terhadap Media Keterampilan Membaca Puisi Berbasis Android Gaya Belajar Auditoris pada Jenjang SMA	93

4.1.1.4	Kebutuhan Pengembangan Media Keterampilan Membaca Puisi Berbasis Android bagi Peserta Didik Gaya Belajar Auditoris pada Jenjang SMA	101
4.1.2	Pengembangan Prototipe Media Keterampilan Membaca Puisi Berbasis Android bagi Peserta Didik Gaya Belajar Auditoris pada Jenjang SMA	124
4.1.2.1	Prototipe Media Keterampilan Membaca Puisi Berbasis Android bagi Peserta Didik Gaya Belajar Auditoris pada Jenjang SMA	124
4.1.2.2	Penilaian Prototipe Media Keterampilan Membaca Puisi Berbasis Android bagi Peserta Didik Gaya Belajar Auditoris pada Jenjang SMA	148
4.1.2.3	Perbaikan Prototipe Media Keterampilan Membaca Puisi Berbasis Android bagi Peserta Didik Gaya Belajar Auditoris pada Jenjang SMA	150
4.2	Pembahasan	153
4.2.1	Karakteristik Media Keterampilan Membaca Puisi Berbasis Android bagi Peserta Didik Gaya Belajar Auditoris pada Jenjang SMA	153
4.2.2	Prinsip Media Keterampilan Membaca Puisi Berbasis Android bagi Peserta Didik Gaya Belajar Auditoris pada Jenjang SMA	157
4.2.3	Prototipe Media Keterampilan Membaca Puisi Berbasis Android bagi Peserta Didik Gaya Belajar Auditoris pada Jenjang SMA	160
 BAB V PENUTUP		
5.1	Simpulan	164
5.2	Saran	165
DAFTAR PUSTAKA		167
LAMPIRAN		170

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Umum Instrumen Penelitian.....	72
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Survei Gaya Belajar Peserta Didik	73
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik dan Pendidik Terhadap Media Keterampilan Membaca Puisi Berbasis Android Gaya Belajar Auditoris	74
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Penilaian Prototipe Media Keterampilan Membaca Puisi Berbasis Android Gaya Belajar Auditoris	76
Tabel 4.1 Penggunaan Media Terampil Membaca Puisi	86
Tabel 4.2 Ketersediaan Media dalam Terampil Membaca Puisi	92
Tabel 4.3 Penggunaan Media dalam Terampil Membaca Puisi	94
Tabel 4.4 Ketersediaan Media Terampil Membaca Puisi	99
Tabel 4.5 Pengembangan Media Terampil Membaca Puisi (Peserta Didik).....	102
Tabel 4.6 Pengembangan Media Terampil Membaca Puisi (Pendidik)	104
Tabel 4.7 Penyajian Materi Media Terampil Membaca Puisi (Peserta Didik).....	106
Tabel 4.8 Penyajian Materi Media Terampil Membaca Puisi (Pendidik)	109
Tabel 4.9 Penyajian Isi Media Terampil Membaca Puisi (Peserta Didik).....	112
Tabel 4.10 Penyajian Isi Media Terampil Membaca Puisi (Pendidik)	117
Tabel 4.11 Penyajian Bahasa Media Terampil Membaca Puisi (Peserta Didik).....	121
Tabel 4.12 Penyajian Bahasa Media Terampil Membaca Puisi (Pendidik)	122

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Berpikir_____	62
Bagan 3.1 Tahapan Penelitian_____	67



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Tampilan Pembuka_____	125
Gambar 4.2 Tampilan atau Identitas_____	126
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama dan Menu Informasi_____	127
Gambar 4.4 Tampilan Menu Terampil Membaca Puisi_____	128
Gambar 4.5 Tampilan Submenu Memilih Puisi_____	130
Gambar 4.6 Tampilan Submenu Memahami Puisi_____	131
Gambar 4.7 Tampilan Submenu Belajar Notasi Puisi_____	133
Gambar 4.8 Tampilan Membaca Puisi_____	134
Gambar 4.9 Menu Contoh Pembacaan Puisi_____	136
Gambar 4.10 Menu Latihan_____	137
Gambar 4.11 Submenu Latihan Memahami Puisi_____	139
Gambar 4.12 Submenu Latihan Notasi Puisi_____	140
Gambar 4.13 Submenu Latihan Pembacaan Puisi_____	142
Gambar 4.14 Laman Edit profil_____	142
Gambar 4.15 Laman Pesan_____	143
Gambar 4.16 Laman Petunjuk atau Panduan_____	144
Gambar 4.17 Logo Aplikasi Media Terampil Membaca Puisi_____	145
Gambar 4.18 Penggunaan Kebahasaan pada Media_____	146
Gambar 4.19 Tipe Huruf/ <i>Font</i> _____	147
Gambar 4.20 Grafika atau Tombol-Tombol_____	148
Gambar 4.21 Tampilan Perbaikan Suara Mesin Google <i>text-to-speech</i> _____	151
Gambar 4.22 Tampilan Perbaikan tombol-Tombol pada Media_____	152

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Keterangan Penelitian_____	171
Lampiran 2 Angket Survei Gaya Belajar Peserta Didik_____	175
Lampiran 3 Angket Kebutuhan Peserta Didik terhadap Media Keterampilan Membaca Puisi Berbasis Android Gaya Belajar Kinestetik pada Jenjang SMA_____	187
Lampiran 4 Angket Kebutuhan Pendidik terhadap Media Keterampilan Membaca Puisi Berbasis Android Gaya Belajar Kinestetik pada Jenjang SMA_____	199
Lampiran 5 Angket Penilaian Dosen Ahli Materi terhadap Media Keterampilan Membaca Puisi Berbasis Android Gaya Belajar Kinestetik pada Jenjang SMA_____	211
Lampiran 6 Angket Penilaian Dosen Ahli Media terhadap Media Keterampilan Membaca Puisi Berbasis Android Gaya Belajar Kinestetik pada Jenjang SMA_____	215
Lampiran 7 Surat Keterangan Penilaian Dosen Ahli terhadap Media Keterampilan Membaca Puisi Berbasis Android Gaya Belajar Kinestetik pada Jenjang SMA_____	219

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Membaca puisi merupakan salah satu cara berekspresi dalam bidang sastra setelah melewati proses apresiasi. Setelah mengapresiasi karya sastra (puisi), tahap selanjutnya yaitu mengekspresikan atau membaca puisi. Menurut Doyin (2010:2), baca puisi bukanlah sekadar melisankan puisi atau menyuarakan puisi, melainkan juga mengekspresikan perasaan dan jiwa yang ditangkap oleh pembaca dari puisi tersebut. Pembacaan puisi itu harus indah di mata dan indah dirasa, bukan hanya sekadar membacakan teks saja, tetapi juga harus menggunakan perasaan dan jiwa untuk menghayati puisi tersebut, sehingga pesan yang ingin disampaikan oleh penulis tersampaikan kepada para pendengar, dengan pembacaan yang penuh dengan penghayatan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Doyin (2010:1), membaca puisi adalah upaya untuk “mengekspresikan” atau “menyampaikan” apa yang dirasakan atau dipikirkan seorang penulis puisi kepada pendengar atau penonton.

Membaca merupakan kegiatan yang memiliki banyak manfaat begitu pula dengan membaca puisi. Menurut Pratiwi dkk (2016:1), membaca puisi memiliki beberapa manfaat antara lain, 1) memiliki kemampuan pelafalan bunyi-bunyi bahasa yang baik, 2) meluasnya pemahaman makna kata

denotatif, konotatif, citraan, dan majas, 3) penguasaan simbol-simbol bahasa dan budaya, dan 4) pemahaman konteks penggunaan bahasa. Menurut Aminuddin (dalam Pratiwi dkk. 2016:108), pembaca akan menemukan nilai-nilai didaktis yang berhubungan dengan masalah manusia dan kemanusiaan serta hidup dan kehidupannya dari suatu puisi. Manfaat-manfaat tersebut tidak akan didapatkan secara instan, melainkan dengan melalui tahapan dan latihan yang gigih, sehingga dengan proses latihan sesuai dengan tahapan yang tepat akan mendapatkan manfaat tersebut.

Pembelajaran membaca puisi saat ini memiliki beberapa kendala yang dapat dilihat dari beberapa aspek, seperti aspek media, aspek kualitas pendidik, dan aspek minat peserta didik. Jupisa (2015), dalam penelitiannya menyatakan di SMA N 6 Tanjungpinang keterampilan membaca peserta didik masih terbilang rendah, terutama minat membaca puisi. Dalam pembacaan puisi haruslah memperhatikan penghayatan, intonasi, dan jeda, sehingga pembacaan puisi bukanlah sekadar membaca teks puisi. Oleh sebab itu, peserta didik beranggapan kegiatan membaca puisi merupakan kegiatan yang membosankan, dan melelahkan. Selain itu kurangnya minat peserta didik terhadap pembelajaran membaca puisi serta rendahnya kompetensi pendidik mata pelajaran bahasa dan Sastra Indonesia dalam bidang sastra khususnya membaca puisi. sehingga terciptalah suasana yang tidak kondusif dalam pembelajaran membaca puisi.

Permasalahan serupa juga dibahas dalam penelitian yang dilakukan oleh Soleh (2013). Dalam penelitiannya ia menyatakan keberadaan pembelajaran puisi di sekolah harus diakui masih sangat minim dan kurang atraktif. Kenyataan yang sering ditemui adalah, peserta didik dalam membaca puisi masih terasa dangkal dan tidak ada penjiwaan. Di sisi lain lemahnya pembelajaran membaca puisi puisi karena peran guru yang kurang maksimal dalam mendemonstrasikan membaca puisi yang benar. Penulis mengamati beberapa kemungkinan masalah yang timbul dalam pembelajaran membaca puisi, yaitu 1) kurangnya minat peserta didik terhadap puisi, 2) tidak diberikan kesempatan melihat ataupun ikut perlombaan mencipta dan membaca puisi, 3) guru yang kurang pandai dalam mendemonstrasikan pembacaan puisi yang menarik serta tidak adanya penggunaan media yang menarik peserta didik, dan 4) kemampuan membaca puisi di kalangan peserta didik kurang mendapat perhatian baik dari guru bahasa Indonesia maupun guru bidang studi lainnya. Metode yang tepat dalam pelaksanaan pengajaran harus terus diasah dan dikembangkan, agar pengajaran puisi tidak mengalami kegagalan, bahkan harus dijadikan sebagai wadah untuk mengembangkan bakat peserta didik.

Selain permasalahan tersebut, terdapat fenomena penggunaan media pada pembelajaran membaca puisi saat ini. Yetti (2014), menyatakan media yang ia jumpai di lapangan masih sangat konvensional. Maksudnya, media yang sering digunakan oleh tenaga pendidik hanya berupa buku teks dan video pembacaan puisi. Penggunaan buku teks sebagai media tidaklah

cukup bagi para peserta didik untuk memahami dan mengerti bagaimana pembacaan puisi yang baik dan benar. Pada kenyataannya pendidik masih menggunakan media buku teks untuk mengajarkan keterampilan membaca puisi. Selain itu pemilihan video yang dilakukan oleh pendidik dilakukan tanpa adanya pertimbangan yang matang. Pendidik menyajikan video pembacaan puisi yang diambil dari *youtube* tanpa melakukan penyeleksian yang sesuai dengan kebutuhan, teori, dan kesesuaian isi terhadap peserta didik. Di lapangan pendidik lebih sering mengunduh video dengan pertimbangan siapa pembacanya, padahal pertimbangan yang dangkal tersebut akan berdampak pada hasil pembelajaran keterampilan membaca puisi nantinya. Dalam penelitian Yetti (2014) juga menyoroti penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik peserta didik, sehingga peserta didik tidak berminat belajar keterampilan membaca puisi dan hasil pembelajaran yang tidak maksimal.

Kondisi media pembelajaran puisi saat ini cukup memprihatinkan. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya beberapa temuan di lapangan oleh Haryanto (2009) dan Saleh (2015). Haryanto (2009), menjelaskan kondisi media keterampilan membaca puisi yang ia jumpai di lapangan saat ini ada tiga macam. Pertama media dengan menggunakan teks puisi (antologi puisi, koran, majalah), kedua media dengan menggunakan rekaman atau *audio recorder* pembacaan puisi, dan yang ketiga media dengan menggunakan video pembacaan puisi oleh para penyair. Selain Haryanto (2009), Saleh (2015) juga menemukan beberapa media yang digunakan oleh para pendidik

seperti pendidik mempraktikkan sendiri pembacaan puisi di hadapan para peserta didik, media lainya yaitu pendidik menggunakan teks puisi dari buku paket, antologi puisi, koran, majalah, dan internet, selain itu pendidik menggunakan media *tipe recorder* supaya peserta didik dapat menyimak pembacaan puisi, serta pendidik memanfaatkan video-video pembacaan puisi oleh penyair yang diunduh dari *yuotube*; dan ada pula yang sudah memanfaatkan *mobile learning* untuk pembelajaran puisi.

Hasil dari temuan tersebut dapat diketahui kondisi media keterampilan membaca puisi serta perkembangan media keterampilan membaca puisi. Pertama, media dengan menggunakan teks puisi kurang menarik minat peserta didik untuk belajar keterampilan membaca puisi dan siswa tidak dapat menyaksikan secara nyata contoh pembacaan puisi. Kedua, media audio yang digunakan oleh pendidik pun masih memiliki beberapa kekurangan seperti peserta didik tidak dapat mengetahui *gesture* serta penghayatan dari pembaca puisi dan kualitas audio yang digunakan oleh pendidik terkadang masih rendah. Ketiga, media video juga masih memiliki kekurangan berupa rendahnya kualitas video, sarana pendukung pemanfaatan media video, dan tidak sesuainya kebutuhan (materi, jenjang pendidikan, isi puisi) video pembacaan puisi yang diberikan pendidik kepada peserta didik. Keempat, media *mobile learning* masih memiliki kekurangan seperti sedikitnya para pengembang untuk menciptakan media keterampilan membaca puisi dan tidak semua sekolah memperbolehkan

para peserta didik membawa serta menggunakan telepon pintar saat di sekolah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya tindak lanjut guna mencari solusi yang tepat. Pada era globalisasi saat ini solusi yang tepat, yaitu perlunya pengembangan media android untuk kegiatan belajar mengajar, khususnya keterampilan membaca puisi. Pengembangan media tersebut karena media pembelajaran memiliki kedudukan yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal (Daryanto 2015:6). Selain itu, fenomena penggunaan teknologi informasi dan komunikasi khususnya *smartphone* yang sangat tinggi menjadi salah satu alasan untuk mengembangkan media android. Dalam penelitian Stefanus Rodrick Juraman (2014), menyatakan perkembangan media teknologi informasi dan komunikasi pada era sekarang ini menunjukkan betapa semakin banyak media komunikasi yang beredar dalam masyarakat. Hal ini dikarenakan sangat banyak inovasi dan metamorfosis dari pada media komunikasi yang sedang digandrungi masyarakat sekarang ini. Salah satu contoh yang bisa kita lihat adalah masyarakat cenderung menggunakan telepon genggam untuk menjadi media komunikasi antara satu orang kepada orang lain yang berada di tempat lain.

Namun tidak hanya sampai disitu hal lain yang menjadi perhatian pada telepon genggam yang sering digunakan sudah berinovasi menjadi telepon

pintar “smartphone”. Masyarakat kini beramai – ramai menggunakan berbagai jenis *smarphone* khususnya android. Hal itu selaras dengan kemampuan, motivasi, keinginan serta kebutuhan masyarakat terhadap kegunaan dari pada media tersebut.

Berdasarkan hasil riset statistik yang diperoleh dari flurry.com, menyatakan bahwa 51% pengguna *smartphone* ada di kirasan usia 13 – 17 tahun dan 49% pada usia 18 – 24 tahun. Selain itu, dinyatakan bahwa penggunaan *smartphone* 90% adalah untuk menjalankan aplikasi seperti *facebook* 19%, *messaging/social* 12%, *youtube* 3%, *entertainment* 17%, *gaming* 15%, *utilities* 8%, *productivity* 4%, *news* 2%, dan lain-lain 10% serta penggunaan *browser* sebesar 10% yang terdiri atas *chrome* 4% dan *safari* 6%. Berdasarkan hasil riset tersebut, pengguna *smartphone* adalah para remaja dan hampir semua aktivitas penggunaan *smartphone* untuk menjalankan aplikasi.

Pengembangan media android sudah banyak dilakukan oleh para pengembang, misalnya Ditto Rahmawan Putra (2016) mengembangkan game edukatif berbasis android sebagai media pembelajaran akuntansi di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa, Listyorini dan Widodo (2013) juga mengembangkan mobile learning berbasis android untuk mata kuliah sistem operasi, dan Sambodo (2014) membuat media pembelajaran mobile learning berbasis android untuk peserta didik kelas XI SMA/MA di bidang biologi.

Dalam pengembangan media, pengembang juga memperhatikan gaya belajar yang dimiliki sasaran atau peserta didik karena dengan gaya belajar yang sesuai mempermudah peserta didik untuk menyerap informasi yang diberikan pendidik. Ada tiga gaya belajar yang dimiliki setiap individu, yaitu visual, auditori, dan kinestetik. Ketiga gaya belajar ini memiliki karakteristik yang berbeda, (DePorter & Hernacki 2009:112). Adapun gaya belajar yang sesuai dalam pembelajaran membaca puisi yaitu gaya belajar auditoris. Hal tersebut dikarenakan karakteristik gaya belajar auditoris sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran keterampilan membaca puisi.

Berdasarkan hal-hal tersebut dalam mengembangkan media, peneliti akan mengembangkan media keterampilan membaca puisi berbasis android bagi peserta didik dengan gaya belajar auditoris pada jenjang SMA. Peneliti akan mengembangkan prototipe media keterampilan membaca puisi yang praktis dan jelas guna mempermudah penggunaan serta pemahaman para pengguna dalam pengoperasian media keterampilan membaca puisi berbasis android gaya belajar auditoris.

1.2 Identifikasi Masalah

Membaca puisi merupakan salah satu kompetensi dasar pada kurikulum 2013 revisi yang wajib diajarkan kepada peserta didik kelas X SMA semester genap. Pada kegiatan belajar mengajar terdapat unsur yang tidak dapat dipisahkan yaitu guru atau pendidik, media, dan peserta didik. Pada pembelajaran membaca puisi ketiga unsur itu harus berkesinambungan, tetapi tidak jarang juga ada kendala dari masing-masing unsur tersebut.

Untuk mencapai kompetensi terampil membaca puisi diperlukan sistem pembelajaran yang relevan dari guru, peserta didik, dan media yang digunakan. Keberhasilan pembelajaran terampil membaca puisi didasarkan pada penanganan masalah yang ada. Masalah yang timbul dari pihak pendidik yakni proses kegiatan belajar mengajar yang masih menggunakan metode ceramah, hal itu menyebabkan bosannya peserta didik untuk mengikuti pembelajaran membaca puisi. Selanjutnya pendidik dalam penggunaan media masih monoton dan kurang memanfaatkan alat atau peraga yang ada sebagai media pembelajaran, guna menarik minat serta perhatian peserta didik.

Sampai saat ini media yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran membaca puisi masih monoton dan tidak kreatif, seperti pendidik hanya menggunakan buku dan video membaca puisi dari *youtube*. Permasalahan ini memerlukan perhatian khusus seperti adanya penggunaan media yang dapat memotivasi peserta didik agar belajar lebih giat. Pada era ini peserta didik rata-rata memiliki telepon pintar. Pendidik dapat memanfaatkan celah tersebut sebagai alternatif pembuatan media, sehingga peserta didik dapat belajar terampil membaca puisi melalui media yang terdapat di telepon pintarnya masing-masing.

Selain permasalahan yang timbul dari pendidik dan media, terdapat permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam membaca puisi, seperti tidak adanya minat untuk belajar terampil membaca puisi, kurangnya penghayatan, lemahnya vokal yang dikeluarkan, bahkan banyak peserta

didik yang tidak atau kurang percaya diri untuk membaca puisi. Permasalahan lain yang muncul dari peserta didik yaitu, tidak semua peserta didik memiliki gaya belajar yang sama. Ada tiga tipe gaya belajar yaitu visual, kinestetik, dan auditoris. Dari ketiga gaya belajar tersebut gaya belajar auditoris merupakan gaya belajar dengan peminat atau palaku terendah. Dengan demikian para peserta didik yang memiliki gaya belajar auditoris tidak mendapatkan perhatian khusus dan ketersediaan media terampil membaca puisi untuk peserta didik dengan gaya belajar auditoris pun masih sangat sedikit atau jarang dijumpai. Dari permasalahan tersebut, menjadi landasan untuk mengembangkan media keterampilan membaca puisi berbasis android bagi peserta didik dengan gaya belajar auditoris pada jenjang SMA.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah tersebut, perlu adanya langkah nyata untuk mengatasi permasalahan yang ada. Permasalahan yang bersumber dari guru dan peserta didik dapat disiasati dengan pengembangan media keterampilan membaca puisi berbasis android bagi peserta didik dengan gaya belajar auditoris. Media tersebut berupa aplikasi android yang dapat dioperasikan peserta didik secara mandiri dan dapat melakukan proses evaluasi melalui media tersebut. Pada media tersebut terdapat urutan atau langkah membaca puisi yang baik dan benar, guna melatih pengguna sehingga pengguna (peserta didik) dapat membaca puisi dengan penuh penghayatan.

Dengan demikian, penelitian ini terbatas pada perancangan dan pembuatan prototype media keterampilan membaca puisi berbasis android bagi peserta didik dengan gaya belajar auditoris pada jenjang pendidikan SMA.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian pengembangan media keterampilan membaca puisi berbasis android bagi peserta didik dengan gaya belajar auditoris pada jenjang pendidikan SMA yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana karakteristik media keterampilan membaca puisi berbasis android bagi peserta didik dengan gaya belajar auditoris pada jenjang SMA?
2. Bagaimana prinsip-prinsip pengembangan media keterampilan membaca puisi berbasis android bagi peserta didik dengan gaya belajar auditoris pada jenjang SMA?
3. Bagaimana prototipe media keterampilan membaca puisi berbasis android bagi peserta didik dengan gaya belajar auditoris pada jenjang SMA?

1.5 Tujuan

Tujuan penelitian pengembangan media keterampilan membaca puisi berbasis android bagi peserta didik dengan gaya belajar auditoris pada jenjang pendidikan SMA yaitu sebagai berikut.

1. Mengetahui karakteristik media keterampilan membaca puisi berbasis android bagi peserta didik dengan gaya belajar auditoris pada jenjang SMA.
2. Mengetahui prinsip-prinsip pengembangan media keterampilan membaca puisi berbasis bagi peserta didik dengan gaya belajar auditoris pada jenjang SMA.
3. Mengetahui penyusunan prototipe media keterampilan membaca puisi berbasis android bagi peserta didik dengan gaya belajar auditoris pada jenjang SMA.

1.6 Manfaat

Media ini dirancang dan dibuat guna membantu meningkatkan keterampilan membaca puisi bagi peserta didik auditoris. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. **Manfaat Teoretis**

Secara teoretis, penelitian media keterampilan membaca puisi berbasis android dengan gaya belajar auditoris pada jenjang SMA yang dihasilkan peneliti dapat memberikan manfaat bagi perkembangan pendidikan di Indonesia, khususnya pada bidang pengembangan media berbasis android dan bahasan terampil membaca puisi. Selain itu hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai pengayaan kajian ilmu tentang media berbasis android terhadap kemampuan peserta didik membaca puisi

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pendidik atau guru, sebagai referensi media tambahan untuk pembelajaran membaca puisi serta dapat meningkatkan kualitas belajar dan mencapai tujuan pembelajaran.

Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran membaca puisi, khususnya bagi peserta didik dengan gaya belajar auditoris.

Bagi pembuat/pengembang media, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk pengembangan yang serupa. Hal ini dikarenakan dalam produk yang telah dibuat masih sangat potensial untuk dikembangkan pada materi lainnya. Oleh karena itu perlunya pengembangan lebih lanjut guna memperbanyak variasi media yang membaca puisi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, LANDASAN TEORI, DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian ini tidak terlepas dari penelitian-penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, hal-hal yang pernah terjadi dalam penelitian sebelumnya dapat memberikan kontribusi berupa relevansi sebuah penelitian yang dilakukan. Pada penelitian ini ada tiga kategori kajian pustaka yang dijadikan acuan, yaitu penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis android, membaca puisi, dan gaya belajar auditoris. Kategori pengembangan media pembelajaran berbasis android, mengacu pada beberapa penelitian yang dilakukan oleh Hugeng (2015), Hughes (2007), Purbasari dkk. (2013), Hadi (2015), dan Wahyudi (2015). Kategori selanjutnya yaitu kategori membaca puisi, mengacu pada beberapa penelitian yang dilakukan oleh Yetti (2014), Jupisa (2015), dan Juliartini dkk (2014). Kategori terakhir yaitu gaya belajar auditoris, mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Kuswadi dkk (2013) dan Oktavia (2012).

Hugeng (2015) dalam penelitiannya yang berjudul *Implementation of Android Based Speech Recognition for Indonesian Geography Dictionary*, telah membuat aplikasi pengenalan suara untuk kamus geografi Indonesia berbasis sistem operasi Android, bernama GAIA. Aplikasi ini menggunakan

smartphone sebagai perangkat untuk menerima *input* dalam bentuk kata dari pengguna secara lisan.

“We have built an application of speech recognition for Indonesian geography dictionary based on Android operating system, named GAIA. This application uses a smartphone as a device to receive input in the form of a spoken word from a user.” (Hugeng 2015:76)

Hugeng (2015) mengatakan bahwa aplikasi ini memiliki keunggulan yaitu dapat digunakan tanpa akses internet. Dalam pengujian aplikasi, deteksi kata dilakukan dengan empat kondisi untuk menentukan tingkat akurasi. Keempat tersebut yaitu kondisi dekat diam, dekat bising, jauh diam, dan jauh berisik. Dari pengujian dan analisis yang dilakukan, GAIA sebagai aplikasi pengenalan suara di Android kamus geografi Indonesia; dengan hasil di dekat kondisi akurasi diam dari pengenalan kata mencapai rata-rata 52,87%, dalam mencapai bising dekat rata-rata 14,5%, dalam kondisi yang jauh diam mencapai rata-rata 23,2%, dan dalam kondisi yang jauh bising mencapai rata-rata 2,8%.

“The four conditions are near silent, near noisy, far silent, and far noisy. From the testing and analysis conducted, it can be concluded that GAIA application can be built as a speech recognition application on Android for Indonesian geography dictionary; with the results in the near silent condition accuracy of word recognition reaches an average of 52.87%, in the near noisy reaches an average of 14.5%, in the far silent condition reaches an average of 23.2%, and in the far noisy condition reaches an average of 2.8%.” (Hugeng 2015:76)

Relevansi antara penelitian ini dengan penelitian Hugeng (2015), yaitu kedua penelitian ini sama-sama mengembangkan aplikasi media berbasis android. Selain itu aplikasi media yang dibuat memiliki tujuan yang sama yaitu untuk menambah dan memperbarui media pendidikan. Adapun perbedaan antara

penelitian ini dengan penelitian Hugeng (2015), yaitu pada penelitian Hugeng (2015) mengembangkan aplikasi tersebut dengan menggunakan pemrograman Java, sedangkan pada penelitian ini dalam pembuatan atau pengembangan media menggunakan software *App Inventor*. Perbedaan lainnya, yaitu pada penelitian Hugeng (2015) mengembangkan media untuk bidang pelajaran geografi, sedangkan pada penelitian ini mengkhususkan pada keterampilan membaca puisi studi bahasa Indonesia.

Hughes (2007) dalam penelitiannya yang berjudul *Poetry: A Powerful Medium for Literacy and Technology Development*, mengembangkan penggunaan media teknologi guna pembelajaran membaca dan menulis puisi. Hughes (2007) menyatakan sastra (puisi) untuk bahasa Inggris saat ini tidak dilirik atau terpinggirkan oleh para peserta didik. Pembelajaran puisi yang ia jumpai di lapangan juga sangat menyulitkan para peserta didik. Kesulitan tersebut terdiri dari berbagai hal seperti pendidik yang tidak mengetahui bagaimana cara yang efektif untuk mengajarkan keterampilan membaca puisi dan peserta didik merasa kesulitan untuk memahami puisi.

“Much has been written about the problems associated with teaching poetry. More than other genres, poetry seems to elicit the most groans from students. Often language arts teachers report feeling uncomfortable teaching poetry, either because they aren’t sure how to teach it effectively (owing to lack of pedagogical role models), or because they find it elusive themselves.” Hughes (2007:2)

Relevansi penelitian Hughes (2007) dengan penelitian ini, yaitu kedua penelitian ini mengembangkan media tentang puisi. Selain itu kedua penelitian ini memanfaatkan perkembangan teknologi untuk mengembangkan media

puisi. Perbedaan antara penelitian Hughes (2007) dengan penelitian ini adalah pada penelitiannya Hughes (2007) mengembangkan media untuk keterampilan membaca dan menulis puisi, sedangkan pada penelitian ini hanya mengembangkan untuk keterampilan membaca puisi saja. Perbedaan lainnya, yaitu Hughes (2007) dalam penelitiannya mengembangkan media puisi dari media yang sudah ada sebelumnya seperti *HyperStudio4 or the hyperlink-ing* dan *PhotoStory3 or MovieMaker*.

Dalam penelitian Purbasari, dkk (2013) yang berjudul *Pengembangan Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA Kelas X*. Purbasari dkk (2013) mengembangkan aplikasi android sebagai media pembelajaran matematika SMA pada materi dimensi tiga untuk kelas X. Model pengembangan yang digunakan olehnya mengacu pada model pengembangan ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Hasil pengembangan berupa aplikasi Android yang memuat materi jarak dalam ruang dimensi tiga. Aplikasi yang dikembangkan memuat enam menu utama, yaitu kompetensi, prasyarat, materi, evaluasi, glosarium, dan tentang aplikasi.

Relevansi penelitian ini dengan penelitian Purbasari dkk (2013), yaitu kedua penelitian ini sama-sama mengembangkan media berbasis android. Selain itu metode pengembangan antara kedua penelitian ini sama-sama menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Persamaan lainnya yaitu media yang dikembangkan memiliki beberapa tampilan menu yang sama, seperti kompetensi, materi, dan evaluasi. Selain itu kedua penelitian ini, juga sama

dalam pemanfaatan *smartphone* berbasis android guna menarik minat peserta didik untuk belajar. Adapun perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian Purbasari dkk (2013), yaitu Purbasari (2013) mengembangkan media berbasis android yang digunakan pada pembelajaran matematika materi dimensi tiga, sedangkan penelitian ini mengembangkan media berbasis android yang digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia pada materi keterampilan membaca puisi. Selain itu, dalam penelitian Purbasari dkk (2013), proses pembuatan atau pengembangan media menggunakan *software Adobe Flash Professional CS6*, sedangkan pada penelitian ini pengembangan media menggunakan *software App Inventor*.

Penelitian selanjutnya, yaitu penelitian yang dilakukan Hadi (2015) dengan judul *Pengembangan Komik Fisika Berbasis Android sebagai Suplemen Pokok Pembahasan Radioaktivitas Untuk Sekolah Menengah Atas*. Hadi (2015) dalam penelitiannya mengembangkan aplikasi komik fisika berisi tentang materi fisika inti dan radioaktivitas untuk taraf sekolah menengah atas. Aplikasi komik fisika yang dikembangkannya tidak hanya menampilkan komik bergambar, tetapi juga terdapat materi, serta tes online berupa pilihan ganda. Pembuatan aplikasinya dimulai dengan membuat rancangan terstruktur dalam suatu diagram alir (flowchart). Aplikasi komik fisika memiliki rancangan menu utama yang terdiri atas menu komik, materi, soal online, serta pengembang. Pembuatan aplikasi Android ini menggunakan perangkat lunak online Appseyser karena aplikasi ini dikembangkan dengan kode HTML.

Relevansi penelitian ini dengan penelitian Hadi (2015), yaitu kedua penelitian sama-sama menggunakan metode *Research and Development* (R&D). selain itu pengembangan media juga sama-sama mengembangkan aplikasi media dengan basis android. Persamaan lainya yaitu kedua penelitian ini menargetkan penggunaan media yang dihasilkan untuk jenjang SMA. Selain itu aplikasi penelitian ini dengan penelitian Hadi (2015) menerapkan system online pada media yang dikembangkan. Sedangkan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian Hadi (2015), yaitu penelitian yang dilakukan Hadi (2015) mengembangkan media dengan materi Radioaktivitas untuk mata pelajaran fisika, sedangkan pada penelitian ini mengembangkan media dengan materi keterampilan membaca puisi untuk mata pelajaran bahasa Indonesia. Perbedaan lainya, yaitu pada penelitian Hadi (2015) dalam pengembangan atau pembuatan medianya menggunakan perangkat lunak online Appseyser dengan kode HTML, sedangkan pada penelitian ini menggunakan software *App Inventor* yang memiliki kelebihan mudah dalam proses desain dan memiliki ekstensi .apk yang secara langsung dapat diinstal ke *smartphone*.

Selain penelitian Hugeng (2015), Hughes (2007), Purbasari dkk. (2013), dan Hadi (2015), Wahyudi (2015) juga melakukan penelitian pengembangan media berbasis android. Wahyudi (2015) dengan penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Terampil Menyunting Cerita Pendek SMA Kelas XI*, mengungkapkan bahwa Prototipe media yang dikembangkan berdasarkan kakarakteristik dan prinsip-prinsip yang sudah disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan responden. Media

penyuntingan cerpen berbasis android disusun menggunakan adobe flash cs 6, yaitu sebuah program yang dapat menghasilkan sebuah aplikasi pemrograman. Konten-konten media penyuntingan cerpen berbasis android tersebut dikategorikan menjadi dua bagian, yaitu bagian inti dan bagian pelengkap. Bagian inti memuat menu materi, latihan, dan evaluasi. Bagian pelengkap memuat layar pembuka, menu galeri, menu tentang, dan menu bantuan.

Relevansi penelitian ini dengan penelitian Wahyudi (2015), yaitu kedua penelitian sama-sama mengembangkan aplikasi media pada *smartphone* dengan basis android. selain itu keduanya sama-sama menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Persamaan lainnya, yaitu kedua penelitian ini mengembangkan media berdasarkan hasil kebutuhan koresponden. Kedua penelitian ini juga sama-sama mengembangkan media pembelajaran dengan mata pelajaran bahasa Indonesia pada bidang sastra. Kesamaan selanjutnya yaitu cara penyajian antara penelitian Wahyudi (2015) dengan penelitian ini sama-sama menampilkan menu materi, latihan, dan evaluasi, layar pembuka, menu tentang, dan menu bantuan. Adapun perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian Wahyudi (2015), yaitu penelitian Wahyudi dalam pengembangan medianya menggunakan *software adobe flash cs 6*, yaitu sebuah program yang dapat menghasilkan sebuah aplikasi pemrograman, sedangkan pada penelitian ini dalam pembuatan atau pengembangan media menggunakan *software App Inventor* yang memiliki kelebihan mudah dalam proses desain dan memiliki ekstensi .apk yang secara langsung dapat diinstal ke *smartphone*. Perbedaan selanjutnya, yaitu penelitian Wahyudi (2015)

memuat materi tentang menyunting Cerita Pendek, sedangkan pada penelitian ini memuat materi tentang keterampilan membaca puisi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hugeng (2015), Purbasari dkk. (2013), Hadi (2015), Wahyudi (2015), dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran dengan basis android sudah cukup banyak dilakukan dan terbukti dapat mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar sekaligus hasil kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan penelitian-penelitian yang dilakukan, pengembangan media berbasis android belum ditemukan untuk keterampilan membaca puisi. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media keterampilan membaca puisi berbasis android.

Sementara itu, penelitian tentang membaca puisi pernah dilakukan oleh Yetti (2014) dengan judul *Menyikapi Potensi Tulis Baca Puisi Siswa Melalui figur Ibu dengan Stimulasi: Ekspresivitas Selebritis Ratih Sanggarwati - Tamara Blezynski*. Pada penelitian Yetti (2014), tentang menulis puisi menggunakan model pembelajaran stimulasi yang berwawasan imajinasi dan kreasi siswa berdasarkan pengalaman dari lingkungan yang akrab dengan mereka, sehingga dapat meningkatkan minat, kreativitas, dan motivasi belajarsiswa. Menurut Yetti (2015) dengan metode ini akan mempengaruhi tingkat aktivitas siswa sekaligus akan meningkatkan hasil belajar mereka dalam arti mampu menciptakan puisi dan membacakan puisinya secara maksimal.

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Yetti (2015), yaitu mengenai variable penelitian tentang membaca puisi. Selain itu, kedua penelitian ini juga sama-sama membahas kompetensi membaca

puisi untuk jenjang SMA. Persamaan lainya, yaitu Yetti (2015) menggunakan media audio rekaman dalam pembelajaran, hal tersebut serupa dengan penelitian ini yang mengkhususkan pada peserta didik dengan gaya belajar auditoris atau yang hanya memanfaatkan indera pendengaran saja. Adapun perbedaan yang dimiliki antara penelitian ini dengan penelitian Yetti (2015), yaitu pada penelitian yang dilakukan Yetti (2015) menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan model stimulasi yang berwawasan imajinasi dan kreasi peserta didik, sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*.

Penelitian selanjutnya oleh Jupisa (2015) yang berjudul *Keterampilan Membaca Puisi Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2014/2015*. Tujuan penelitian ini yaitu mengkaji keterampilan membaca puisi siswa kelas x sekolah menengah atas negeri 6 tanjungpinang tahun pelajaran 2014/2015, dengan aspek penghayatan, intonasi dan jeda. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif dengan bentuk penelitian yang menggunakan tes. Aspek yang dinilai adalah penghayatan, intonasi dan jeda. Sumber data dalam penelitian ini adalah Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Tanjungpinang Tahun Ajaran 2014/2015 yang masih aktif. Hasil dari penelitian ini, peserta didi memiliki peningkatan rata-rata kemampuan membaca puisi berdasarkan aspek-aspek yang diteliti yaitu, aspek penghayatan mendapatkan kategori cukup baik dengan rata-rata 2,18, aspek intonasi mendapatkan kategori baik dengan rata-rata 2,54 aspek jeda mendapat kategori cukup baik dengan rata-rata 2,11. Rata-

rata persentase keterampilan membaca puisi berdasarkan kategori kurang baik sebanyak 27,72%, kategori cukup baik sebanyak 29,54%, kategori baik sebanyak 45,6% dan kategori sangat baik mendapat 2,27%.

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian Jupisa (2015), yaitu sasaran dari penelitian ini yaitu sama-sama pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) kelas X. Selain itu, kedua penelitian ini juga memiliki variable yang sama yaitu membaca puisi. Persamaan lainnya yaitu aspek penelian yang dilakukan oleh Jupisa (2015) juga diterapkan dalam aspek penilaian dalam evaluasi pada penelitian ini. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian Jupisa (2015), yaitu Jupisa (2015) menggunakan metode penelitian kuantitatif, sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D).

Selain penelitian yang dilakukan oleh Yetti (2014) dan Jupisa (2015), Juliartini dkk. (2014) juga melakukan penelitian tentang membaca puisi dengan judul *Peningkatan Kemampuan Membaca Puisi dengan Penggunaan Media Audio-Visual Pada Siswa Kelas Vii E Smp Negeri 7 Singaraja*. Penelitian Juliartini dkk (2014) bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca puisi siswa menggunakan media audio-visual, mendeskripsikan peningkatan kemampuan siswa dalam membaca puisi menggunakan media audio-visual, mendeskripsikan respons siswa terkait proses pembelajaran membaca puisi dengan media audio-visual. Penelitiannya merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah guru

Bahasa dan Sastra Indonesia dan siswa kelas VII E SMP Negeri 7 Singaraja. Sedangkan, objek penelitiannya adalah aktivitas dan langkah-langkah pembelajaran, peningkatan kemampuan siswa, tanggapan siswa tentang media audio-visual. Dalam penelitiannya, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes, dokumentasi, observasi, dan kuesioner. Data yang diperoleh dari tes dan kuesioner dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif.

Relevansi antara penelitian ini dengan penelitian Juliartini dkk (2014), yaitu kajian yang diteliti adalah membaca puisi. Selain itu, kedua penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas membaca puisi. Perbedaan penelitian Juliartini dkk. (2014) dengan penelitian ini terletak pada metode penelitian yang digunakan dan sasaran penelitian. Juliartini dkk (2014) menggunakan metode penelitian tindakan kelas, sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Penelitian Juliartini dkk (2014) memilih sasaran penelitian yaitu jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas 7, sedangkan penelitian ini, memilih sasaran jenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA).

Penelitian yang dilakukan Yetti (2014), Jupisa (2015), dan Juliartini dkk (2014), telah mengungkapkan berbagai macam persoalan atau masalah yang dihadapi dalam pembelajaran membaca puisi. Masalah-masalah tersebut salah satunya adalah pendidik hanya menggunakan metode ceramah dan pendidik belum mampu memberikan contoh pembacaan puisi yang baik. Selain itu permasalahan juga muncul dari peserta didik yang masih kurang dalam membaca puisi, baik dari segi penghayatan, vokal, maupun penampilan.

Permasalahan-permasalahan itu dapat diatasi dengan metode, model, atau media yang diterapkan oleh para peneliti tersebut. Pada penelitian ini menggunakan media keterampilan membaca puisi berbasis android untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami.

Penelitian mengenai gaya belajar auditoris pernah dilakukan oleh Kuswadi dkk (2013) dengan judul *Penerapan Pendekatan Savi (Somatis, Auditori, Visual, Intelektual) untuk Meningkatkan Kreativitas Dalam Pembelajaran Matematika Volume Bangun Ruang*. Penelitian yang dilakukan oleh Kuswadi dkk (2013) berujuan untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang pada siswa kelas V SD Negeri 02 Bolong melalui pendekatan SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual). Dalam penelitiannya terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sumber data berupa sumber data pokok (Primer) yaitu dari para siswa, guru, kepala sekolah dan orang tua siswa dan sumber data sekunder meliputi arsip/dokumen, tes hasil belajar, dan lembar observasi. Teknik Pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kuswadi dkk (2013) menyatakan bahwa dengan Penerapan pendekatan SAVI dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematikamateri volume bangun ruang pada siswa kelas V SD Negeri 2 Bolong, Karanganyar Tahun Ajaran 2012 / 2013, dibuktikan dengan meningkatnya nilai kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika materi volume bangun ruang kubus dan balok pada setiap siklusnya.

Relevansi antara penelitian ini dengan penelitian Kuswadi dkk (2013), yaitu pada penelitian Kuswadi dkk (2013) menggunakan pendekatan SAVI, yang didalam pendekatan tersebut menjelaskan peningkatan keterampilan dengan cara auditori, maksudnya pada penelitian itu menggunakan media yang mengoptimalkan indera pendengaran guna meningkatkan hasil belajar untuk peserta didik yang memiliki gaya belajar auditoris. Adapun perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian Kuswadi (2013), yaitu Kuswadi dkk (2013) tidak menggunakan satu pendekatan melainkan ada empat (Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual) supaya semua sasaran mengalami peningkatan hasil, sedangkan pada penelitian ini hanya membahas satu sasaran saja yaitu peserta didik dengan gaya belajar auditoris. Selain itu pada penelitian Kuswadi dkk (2013) menggunakan metode penelitian tindakan kelas, sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Perbedaan lainya yaitu pada penelitian Kuswadi dkk (2013) memuat materi volume bangun ruang dalam mata pelajaran Matematika, sedangkan pada penelitian ini memuat materi membaca puisi pada pelajaran bahasa Indonesia.

Oktavia (2012) juga melakukan penelitian tentang gaya belajar auditoris. Dengan judul *Peningkatan Kemampuan Auditori Anak Melalui Ermainan Media Elektronik Di Taman Kanak-Kanakaisyiyah Simpang Iv Agam*, Oktavia (2012) dalam penelitian memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan auditori anak melalui permainan media elektronik . Oktavia (2012) menggunakan metode prakteklangsung dalam penelitiannya, selain itu dalam pengumpulan data menggunakan teknik berupa observasi, wawancara, dan

format hasil penilaian anak selanjutnya diolah dengan teknik persentase. Oktavia (2012) melakukan penelitiannya dalam dua siklus. Oktavia (2012) menyimpulkan bahwa perlunya merangsang kemampuan auditori anak pada usia dini, media pembelajaran sangat penting bagi anak untuk meningkatkan perkembangan dan kemampuan anak, dan peningkatan kemampuan auditori anak juga mendukung pengembangan lainnya seperti pengembangan bahasa, motorik, sosial dan emosional anak.

Persamaan yang dimiliki oleh penelitian ini dengan penelitian Oktavia (2012), yaitu sama-sama melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan auditori. Selain itu relevansi selanjutnya yaitu sama-sama menggunakan media untuk meningkatkan kemampuan auditori. Persamaan lainnya, yaitu pentingnya kemampuan auditori bagi peneliti. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian Oktavia (2012), yaitu Oktavia (2012) menggunakan metode penelitian tindakan kelas, sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*. Selain itu sasaran dari penelitian Oktavia (2012), yaitu pada jenjang taman kanak-kanak, sedangkan pada penelitian ini pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kuswadi dkk (2013) dan Oktavia (2012), dapat disimpulkan bahwa kemampuan auditori seseorang itu penting. Walaupun gaya belajar auditori lebih sedikit dibandingkan dengan gaya belajar lainnya, tetapi pendidik tidak boleh melupakan peserta didiknya yang memiliki gaya belajar auditoris. Dari kedua penelitian tersebut terjadi peningkatan hasil pembelajaran dengan menggunakan pendekatan auditoria

tau dengan mengoptimalkan indera pendengaran. Oleh karena itu, pada penelitian ini menggunakan gaya belajar auditoris agar para peserta didik yang memiliki gaya belajar tersebut dapat terfasilitasi dan dapat mengoptimalkan kemampuannya.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android

2.2.1.1 Media Pembelajaran Berbasis Android

Media dalam dunia pendidikan menempati posisi yang sangat penting sebagai salah satu komponen dalam pembelajaran. Tanpa adanya media proses pembelajaran tidak akan mendapatkan hasil maksimal. Menurut Heinich dkk. (dalam Arsyad 2013:3) kata media merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.

Definisi media juga diungkapkan oleh Gerlach dan Ely (dalam Arsyad (2013:3), ia menyatakan media merupakan manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Secara lebih khusus. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Lain halnya pendapat Gerlach dan Ely (dalam Arsyad (2013:3), Soeparno (1998:1) mengungkapkan kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Media merupakan alat yang dipakai sebagai

saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*message*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerimanya (*receiver*) (Soeparno, 1998:1).

Selain itu Munadi (2013:6) menyatakan bahwa kata media berasal dari bahasa Latin, yakni *medius* yang secara harfiah berarti tengah, pengantar, atau perantara. Dalam bahasa Arab, media disebut *wasail* bentuk jamak dari *wasilah* yakni sinonim *al-wast* yang artinya tengah. Kata tengah berarti berada di antara dua sisi, maka disebut juga sebagai perantara (*wasilah*) atau yang mengantarai kedua sisi tersebut. Lebih lanjut Munadi (2013:7) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar yang dapat menyalurkan pesan dan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar oleh pendidik, guna mempermudah tersampainya pesan dan informasi kepada penerima.

Media dalam penggunaannya memiliki berbagai macam jenis. Jenis media yang dipilih disesuaikan dengan kebutuhan oleh penggunanya agar tersampainya pesan atau informasi. Bretz (dalam Sadiman dkk. 2009:20) mengklasifikasi media menjadi tiga kelompok, yaitu suara, visual, dan gerak. Bretz juga membedakan antara media siar dan media rekam sehingga terdapat delapan klasifikasi media, yaitu (1) media audio visual gerak, (2) media audio

visual diam, (3) media audio visual semi-gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi-gerak, (7) media audio, dan (8) media cetak. Selain itu Daryanto (2015) membedakan media menjadi dua yaitu media pembelajaran dua dimensi dan tiga dimensi. Media dua dimensi menurut Daryanto diklasifikasikan lebih rinci menjadi, (1) Media grafis, (2) Media bentuk papan, dan (3) Media cetak. Sedangkan untuk media tiga dimensi menurutnya menjadi Belajar Benda Sebenarnya Melalui Widya Wisata dan Belajar Benda Sebenarnya Melalui *Specimen*.

Dari semua jenis media yang ada, pengguna tidak dapat serta-merta menggunakan media tanpa adanya pertimbangan terlebih dahulu. Pertimbangan dalam pemilihan media tersebut akan mempengaruhi hasil dari penggunaan media, apakah media itu mencapai hasil optimal atau tidak? Itu dipengaruhi oleh pertimbangan kondisi lapangan khususnya pengguna/sasaran. Sadiman dkk. (210:10) menyatakan bahwa cara belajar peserta didik berbeda-beda, sebagian lebih cepat belajar melalui media visual, sebagian melalui media audio, sebagian lebih senang melalui media cetak, yang lain melalui media audio visual, dan sebagainya.

Peserta didik atau orang dengan gaya belajar yang mengandalkan indera pendengaran memang lebih sedikit dibandingkan dengan gaya belajar lainnya. Terkadang pendidik tidak memperhatikan bagaimana gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didiknya guna pertimbangan dalam memilih media. Dale (dalam Arsyad 2013:12) menyatakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui

indera lainnya sekitar 12%, sedangkan menurut Baugh dan Achsin (dalam Arsyad 2013:12) mengungkapkan bahwa, kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar, dan sekitar 5% lagi dengan indera yang lainnya. Dari pernyataan ahli-ahli tersebut penelitian ini menekankan pada pengembangan media audio/auditoris.

Pada pengembangan media ini diperuntukan kepada peserta didik yang menggunakan telepon dengan basis android. Arifianto (2011:1) mengungkapkan bahwa android merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis *Linux*. Android memiliki keunggulan yaitu disediakannya *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi yang dapat digunakan oleh bermacam piranti bergerak. Manzur (2011:3) juga menyatakan bahwa semua tipe ponsel atau *smartphone* apapun yang ber-OS android dapat diinstal beragam aplikasi yang disediakan, baik secara gratis maupun berbayar pada toko online khusus android. Jadi android, merupakan salah satu platform yang bersifat *open source* atau mudah dikembangkan.

Android dalam penggunaannya juga memiliki keunggulan dan kelemahan dibandingkan dengan sistem lainnya. Berikut keunggulan android yaitu (1) internetnya cepat, (2) tampilan menarik, (3) Mendukung untuk membaca artikel dari PDF dan atau *open office* lainnya, (4) Mendukung semua layanan *google*, (5) murah, (6) Terdapat antivirus yang menjaga keamanan *smartphone*, dan (7) Terdapat *play store* untuk mempermudah mengunduh aplikasi lainnya.

Adapun kelemahan android meliputi (1) harus sering terkoneksi dengan internet, (2) boros baterai karena menjalankan banyak aplikasi, (3) aplikasi harus sering di update, dan 4) masih banyak aplikasi berbayar (hasil wawancara Juraman 2014).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar oleh pendidik, guna mempermudah tersampainya pesan dan informasi kepada penerima sedangkan media pembelajaran berbasis android adalah pemanfaatan android sebagai alat bantu untuk menjadi perantara atau pengantar yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar oleh pendidik, guna mempermudah tersampainya pesan dan informasi kepada penerima.

2.2.1.2 Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Android

Pengembangan media berbasis android dapat dilakukan dengan berbagai cara dan berbagai alat pembuatnya. Pada umumnya pembuatan aplikasi android dikerjakan dengan bantuan komputer, dalam komputerpun banyak aplikasi yang dapat dipilih untuk mengembangkan aplikasi android. Pada penelitian ini, pengembangan media dibuat menggunakan *software App Inventor*. Dalam pengembangannya *prototipe* media keterampilan membaca puisi berbasis android, harus memperhatikan karakteristik pengembangan media computer dan android. Arsyad (2013:96) mengungkapkan beberapa petunjuk perwajahan media berbasis komputer, yaitu (1) layar/monitor komputer bukanlah halaman, melainkan penayangan yang dinamis yang

bergerak berubah dengan perlahan-lahan, (2) layar tidak boleh terlalu padat, bagi kedalam beberapa tayangan atau mulailah dengan sederhana dan pelan-pelan, serta tambahkan hingga mencapai tahapan kompleksitas yang diinginkan., (3) pilihlah jenis huruf normal, tak berhias, gunakan huruf kapital dan huruf kecil, serta tidak menggunakan kapital semua, (4) gunakan antara tujuh sampai sepuluh kata perbaris karena lebih mudah membaca kalimat pendek daripada kalimat panjang., (5) tidak memenggal kata pada akhir baris, tidak memulai paragraf pada baris terakhir dalam satu layar tayang, tidak mengakhiri paragraf pada baris pertama layar tayangan, meluruskan baris kalimat pada sebelah kiri, namun disebelah kanan lebih baik tidak lurus karena lebih mudah membacanya., (6) jarak dua spasi disarankan untuk tingkat keterbacaan yang lebih baik., (7) pilih karakter huruf tertentu untuk judul dan kata-kata kunci., (8) teks diberi kotak apabila teks itu berada bersama-sama dengan grafik atau representasi visual lainnya pada layar tayangan yang sama., (9) konsisten dengan gaya dan format yang dipilih.

Menurut Sudjana dan Rivai (2009:122-123) ada beberapa karakteristik yang dimiliki oleh media berbasis komputer, antara lain, (1) mengembangkan pengetahuan peserta didik dengan cepat berdasarkan jawaban-jawaban yang diberikan, (2) memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mencoba sampai diperoleh jawaban yang benar, (3) mencegah peserta didik meneruskan pelajarannya sebelum jawaban yang betul diperoleh, (4) melengkapi jawaban yang benar sebelum maju ke pertanyaan atau soal berikutnya berdasarkan pemahaman terakhir peserta didik, (5) menunjukkan jumlah jawaban yang

tidak benar mendahului jawaban yang benar, dan (6) memungkinkan peserta didik maju menurut kecepatan belajar masing-masing.

Selain itu, Lestari dkk dalam makalahnya (2014) juga mengungkapkan mengenai karakteristik media berbasis android atau *m-learning*. Berikut adalah karakteristik media berbasis android menurut Lestari dkk, (1) *mobile learning* (*m-learning*) cenderung menggunakan perangkat *mobile* atau media *portable*, seperti handphone, smartphone, I-Phone, PC Tablet untuk mengakses sistem pembelajaran online, (2) memanfaatkan perangkat dan teknologi komunikasi bergerak, (3) praktis dibawa kemana pun, sehingga *mobile learning* memiliki daya tarik tersendiri, (4) sifatnya yang *mobile* dan terkoneksi dengan internet, memudahkan pengguna dalam mencari bahan ajar yang mendukung kegiatan proses pembelajaran, (5) peran pendidik dalam *mobile learning* sebagai jembatan penghubung, pendukung atau fasilitator, atau untuk memberikan bimbingan dalam belajar, (6) ketersediaan materi ajar yang dapat diakses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik, dan (7) penggunaan *mobile learning* tidak terbatas pada ruang dan waktu.

Kustandi dan Sutjipto (2011:30) juga menyatakan karakteristik media berbasis komputer (perangkat keras maupun perangkat lunak) antara lain, (1) dapat digunakan secara acak, non-sekuensial atau secara linear, (2) dapat digunakan berdasarkan keinginan peserta didik atau berdasarkan keinginan perancang atau pengembang sebagaimana direncanakan, (3) biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol, dan grafik, (4) prinsip-prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media, dan (5)

pembelajaran berorientasi pada peserta didik dan melibatkan interaksi peserta didik yang tinggi.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli mengenai karakteristik media berbasis komputer dan android, penelitian ini merujuk pada teori menurut Lestari (2014). Pemilihan teori dari kedua ahli tersebut tentang karakteristik media berbasis komputer dan android dikarenakan teori dari kedua ahli tersebut sesuai dengan apa yang dibutuhkan peneliti dalam pengembangan media keterampilan membaca puisi berbasis android gaya belajar auditoris. Selain itu, teori yang diungkapkan oleh Arsyad (2013), Sudjana dan Rivai (2009) serta Kustandi dan Sutjipto (2011), menjadi pelengkap dalam penelitian ini.

2.2.1.3 Prinsip-prinsip Pengembangan Media Audio

Pengembangan sebuah produk atau dalam penelitian ini yaitu media tak lepas dari penggunaan prinsip-prinsip untuk mengembangkannya. Pada penelitian peneliti menggunakan teori prinsip-prinsip pengembangan media yang diungkapkan oleh Sadiman (2009:100-182), teori tersebut sesuai dengan kebutuhan peneliti karena prinsip-prinsip tersebut dapat digunakan untuk mengembangkan media audio. Berikut adalah prinsip-prinsip pengembangan media audio oleh Sadiman (2009:100-182).

a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik

Dalam hal ini kebutuhan merupakan kesenjangan antara kemampuan, keterampilan, dan sikap peserta didik yang diinginkan dengan kemampuan, keterampilan, dan sikap peserta didik yang mereka miliki sekarang. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik dilakukan sebelum merancang

media yang akan dibuat. Hal tersebut dilakukan guna mengetahui kebutuhan pembuat dalam membuat sebuah media.

b. Merumuskan tujuan instruksional dengan operasional dan khas

Tujuan merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan kita. Tujuan dapat memberi arah tindakan yang kita lakukan selain itu dapat dijadikan acuan ketika mengukur apakah tindakan kita betul atau salah, ataukah tindakan kita berhasil atau gagal. Dalam proses belajar mengajar, tujuan instruksional merupakan faktor yang sangat penting. Tujuan ini merupakan pernyataan yang menunjukkan perilaku yang harus dapat dilakukan peserta didik setelah ia mengikuti proses instruksional tertentu. Untuk dapat merumuskan tujuan intruksional dengan baik ada beberapa ketentuan yang perlu diingat, yaitu (a) tujuan instruksional harus berorientasi kepada peserta didik bukan berorientasi kepada pendidik, (b) tujuan harus dinyatakan dengan kata kerja yang operasional. Artinya, kata kerja itu menunjukkan perbuatan yang dapat diamati atau yang hasilnya dapat diukur.

c. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan

Setelah merumuskan tujuan langkah selanjutnya yaitu merumuskan materi pembelajaran. Untuk merumuskan materi pembelajaran harus menganalisis dari setiap tujuan yang telah dibuat terlebih dahulu. Dengan cara ini kita akan mendapatkan sub kemampuan dan sub keterampilan, serta sub-sub kemampuan dan sub-sub keterampilan. Bila semua sub tersebut

diidentifikasi kita akan memperoleh bahan instruksional terperinci yang mendukung tercapainya tujuan. Setelah daftar pokok-pokok bahan pembelajaran tersebut diperoleh, tugas kita selanjutnya ialah mengorganisasikan urutan penyajian yang logis, artinya dari yang sederhana ke yang rumit atau dari yang konkrit ke yang abstrak. Dalam membuat urutan penyajian ini perlu diingat bahwa ada kemampuan atau keterampilan yang saling bergantung, artinya sesuatu kemampuan atau keterampilan mungkin baru dapat dipelajari setelah kemampuan lain dikuasai. Dalam hal ini kemampuan yang satu menjadi prasyarat untuk dapat dipelajarinya kemampuan yang lain.

d. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan

Alat pengukur keberhasilan ini perlu dirancang dengan seksama dan seyogyanya dikembangkan sebelum naskah program media ditulis atau sebelum kegiatan belajar mengajar dilaksanakan. Alat ini dapat berupa tes, penugasan, ataupun daftar cek perilaku. Alat pengukur harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan pokok-pokok materi pembelajaran yang akan disajikan kepada peserta didik. Hal yang dapat diukur atau dievaluasi ialah kemampuan, keterampilan atau sikap peserta didik yang dinyatakan dalam tujuan yang diharapkan dapat dimiliki peserta didik sebagai hasil kegiatan instruksional tersebut.

e. Menulis naskah media audio

Naskah program media bermacam-macam. Tiap jenis memiliki bentuk naskah yang berbeda, tetapi pada dasarnya sama, yaitu sebagai penuntun

ketika kit memproduksi program media itu. Artinya, naskah tersebut menjadi penuntun kita dalam mengambil gambar dan merekam suara. Naskah ini berisi urutan gambar dan grafis yang perlu diambil oleh kamera serta bunyi dan suara yang harus direkam.

Media audio adalah sebuah media yang hanya mengandalkan bunyi dan suara untuk menyampaikan informasi dan pesan. Program audio dapat menjadi indah dan menarik karena program ini dapat menimbulkan daya fantasi pada pendengarnya. Karena itu, suatu program audio akan sangat efektif bila dengan menggunakan bunyi dan suara kita dapat merangsang pendengar untuk menggunakan daya imajinasinya. Berikut ini beberapa petunjuk yang perlu kita ikuti bila menulis naskah program media audio, yaitu (1) bahasa yang digunakan dalam media audio adalah bahasa percakapan, bukan bahasa tulis., (2) agar pendengar tidak bosan mendengarkan program kita, kita perlu menggunakan music dalam media audo kita., (3) perhatikan keterbatasan daya konsentrasi pengguna.

f. Produksi media audio

Pada tahapan ini, yaitu memproduksi media audio dari tahapan-tahapan sebelumnya yang telah dilakukan. Tahapan ini merupakan tahapan untuk merealisasikan dari tahapan analisis kebutuhan, perumusan tujuan, pengembangan materi pembelajaran, perumusan alat pengukur keberhasilan, dan penulisan naskah.

g. Mengadakan tes dan revisi

Media apa pun yang dibuat perlu dinilai terlebih dahulu sebelum digunakan secara luas. Penilaian (evaluasi) ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang ditetapkan atau tidak. Ada dua macam bentuk pengujian media, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi bahan-bahan pembelajaran (termasuk ke dalamnya media). Ada tiga tahapan evaluasi formatif, yaitu evaluasi satu lawan satu (*One to one*), evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*), dan evaluasi lapangan (*field evaluation*).

2.2.2 Keterampilan Membaca Puisi

2.2.2.1 Hakikat Membaca Puisi

Puisi merupakan salah satu karya sastra, puisi dibuat oleh para penyair dengan menggunakan bahasa atau diksi indah penuh makna. Puisi berasal dari kata “*poet*” dalam bahasa Arab disebut “*syi'ir*” dan penulisannya disebut “*syar'ir*” dan kemudian diterjemahkan dalam bahasa Indonesia menjadi *syair*. Pratiwi (2016:2) mengungkapkan bahwa puisi merupakan kumpulan gagasan pikiran dan ungkapan perasaan seorang penyair yang berupa pesan moral atau nilai yang diangkat dari realitas kehidupan, dipaparkan dengan bahasa yang dipilih untuk menimbulkan efek estetik (keindahan), serta menimbulkan kesan emosi yang mendalam serta bermakna pada pembaca. selain itu Pratiwi (2016:10) menyebutkan bahwa puisi berisi struktur yang tersusun dari berbagai

macam unsur dan sarana keputisan. Sarana-sarana keputisan tersebut yakni, bentuk visual, tipografi, susunan bait, bunyi, persajakan, asonansi, aliterasi, kiasan bunyi, lambang bunyi, dan sebagainya. Sarana tersebut menjadi suatu ciri khas yang tidak dimiliki oleh dua karya sastra lain, prosa dan drama.

Menurut Waluyo (1987:1-2) puisi merupakan bentuk kesusasteraan yang paling tua. Puisi diciptakan dalam suasana perasaan yang intens, serta menuntut pengucapan jiwa yang spontan dan padat. Dalam puisi, aku lirik berbicara tentang jiwanya sendiri artinya mengungkapkan dirinya sendiri. Hal ini menjelaskan bahwa puisi dibuat berdasarkan kehidupan penulis yang dituangkan dalam bentuk puisi.

Menurut Doyin (2010:1) pada hakikatnya baca puisi adalah upaya untuk “mengekspresikan” atau “menyampaikan” apa yang dirasakan atau yang dipikirkan oleh penulis puisi kepada pendengar atau penonton. Keberhasilan membaca pembacaan puisi dapat diukur dengan seberapa jauh apa yang dirasakan atau apa yang dapat dipikirkan penulis sampai kepada pendengar atau penonton. Oleh karena itu membaca puisi menurut Doyin (2010:1), bukanlah sekedar melisankan puisi atau menyuarakan puisi, melainkan juga mengekspresikan perasaan dan jiwa yang ditangkap oleh pembaca dari puisi tersebut.

Suharianto (dalam Doyin 2010:3) juga menyatakan hal yang hampir serupa mengenai hakikat membaca puisi. Suharianto menyatakan bahwa seni baca atau kegiatan membaca puisi haruslah dilakukan di depan *audiens* atau penonton. Melalui kegiatan tersebut pembaca bermaksud mengajak pendengar

untuk memahami dan merasakan apa yang dibacanya. Dengan kata lain seni baca puisi hakikatnya adalah seni tontonan atau seni audio-visual yang dituntut enak didengar dan enak dilihat. Agar enak didengar, semua yang dihasilkan alat ucap pembaca haruslah benar dan indah. Sedangkan agar enak dilihat, semua gerak yang dihasilkan oleh anggota tubuh pembaca haruslah benar dan indah. Oleh karena itu, baca puisi tergolong kedalam seni pertunjukan.

2.2.2.2 Ciri-ciri Puisi

Pada penelitian ini, ciri-ciri puisi yang digunakan sebagai pedoman yaitu berdasarkan teori dari Nurhadi dan Suharianto. Nurhadi (2016:106) menyebutkan ciri-ciri puisi sebagai berikut, (1) isinya merupakan gagasan penyair, (2) gagasan tersebut diperoleh dari hasil perenungan penyair terhadap berbagai kenyataan kehidupan yang diamati atau dialaminya, (3) gagasan yang disampaikan, dituangkan dalam bentuk baris, bait, dan tipografi tertentu, (4) pada umumnya, setiap baris mengandung satu satuan makna, (5) baris-baris ditulis dengan mempertimbangkan hubungan makna antarbaris, (6) puisi terdiri dari unsur rima, tema, amanat, dan diksi, (7) puisi ditulis dengan tujuan agar dapat memberi inspirasi pembaca untuk melakukan perenungan atau menikmati keindahan puisi, (8) diterbitkan melalui majalah, surat kabar, atau buku kumpulan puisi (antologi), dan media elektronik (internet, dan (9) bahasanya padat, pemilihan katanya khas, menggunakan imajinasi, irama, dan tata wajah yang khusus pula.

Adapun ciri-ciri puisi menurut Suharianto (2009:13-21), (1) karangan puisi bersifat pemusatan atau kosentratif, (2) kata yang digunakan menggunakan arti

yang tidak sebenarnya atau kata-kata dalam puisi berperan sebagai lambang-lambang atau kiasan-kiasan, dan (3) puisi berisi susunan baris-baris atau tipografi yang ditentukan dengan pertautan makna dan rasa.

Berdasarkan kedua pendapat ahli tersebut, ciri-ciri puisi secara umum dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Berisi gagasan penyair

Puisi merupakan gagasan penyair tentang kehidupan, manusia, kemanusiaan, dan kebudayaan. Pengalaman yang dialami penyair dapat dijadikan inspirasi dalam menciptakan suatu puisi.

2. Bersifat konotatif/pemadatan

Pemilihan kata dalam puisi merupakan bentuk pemadatan, artinya penyair menentukan kata-kata/diksi yang singkat dan padat namun dapat menggambarkan perasannya.

3. Kata-kata dalam puisi bersifat konotatif

Konotatif berkaitan dengan diksi/pilihan kata. Diksi yang digunakan dalam puisi memiliki makna yang tidak sebenarnya, karena diksi tersebut sebagai lambang/kiasan penyair mengungkapkan gagasannya.

4. Memiliki tipografi tertentu

Tipografi merupakan bentuk penyajian puisi. Tipografi puisi merupakan penggambaran rasa atau suasana yang ingin ditunjukkan penyair lewat puisi tersebut.

2.2.2.3 Jenis-jenis Puisi

Dalam perkembangannya puisi memiliki berbagai macam jenis. Suharianto (2009:22-28), membedakan puisi menjadi ada 2 jenis, antara lain.

1. Puisi Prismatis

Puisi prismatis yaitu puisi yang menggunakan kata-kata sebagai lambang-lambang atau kiasan. Untuk pendengar atau pembaca puisi jenis ini, biasanya kesulitan untuk memahami makna yang terdapat didalamnya. Karena puisi prismatis termasuk puisi yang sulit untuk dipahami. Contoh.

KITA ADALAH PEMILIK SYAH REPUBLIK INI

Taufiq Ismail

*Tidak ada lagi pilihan lain. Kita harus
Berjalan terus
Karena berhenti atau mundur
Berarti hancur*

*Apakah akan kita jual keyakinan kita
Dalam pengabdian tanpa harga
Akan maukah kita duduk satu meja
Dengan para pembunuh tahun yang lalu
Dalam setiap kalimat yang berakhira:
"Duli Tuanku?"*

*Tidak ada lagi pilihan lain. Kita harus
Berjalan terus
Kita adalah manusia bermata sayu yang di tepi jalan
Mengacungkan tangan untuk oplet dan bus yang penuh
Kita adalah berpuluh juta yang bertahun hidup sengsara
Dipukul banjir, gunung api, kutuk dan hama
Dan bertanya-tanya diam inikah yang namanya merdeka
Kita yang tak punya kepentingan dengan seribu slogan
Dan seribu pengeras suara yang hampa suara*

*Tak ada lagi pilihan lain. Kita harus
Berjalan terus*

2. Puisi Diaphan

Puisi diaphan/prosais merupakan puisi dengan kata-kata yang sangat terbuka, tidak mengandung pelambang-pelambang. Puisi jenis ini merupakan puisi yang maknanya mudah dipahami oleh pembaca/pendengar. Contoh.

DEWA TELAH MATI

Subagio Sastrowardoyo

*Tak ada dewa di rawa-rawa ini
Hanya gagak yang mengakak melam hari
Dan siang terbang mengitari bangkai
pertapa yang terbunuh dekat kuil*

*Dewa telah mati di tepi-tepi ini
Hanya ular yang mendesir dekat sumber
Lalu minum dari mulut
pelacur yang tersenyum dengan bayang sendiri*

*Bumi ini perempuan jalang
yang menarik laki-laki jantan dan pertapa
ke rawa-rawa mesum ini
dan membunuhnya pagi hari.*

Pratiwi, dkk (2016:15-38), juga mengklasifikasikan jenis puisi menjadi tiga, yaitu,

1. Puisi Lama

Puisi lama menurut Pratiwi, dkk (2016) terdiri dari Sembilan macam puisi, yaitu (1) Mantra merupakan puisi yang paling tua di Indonesia. Mantra diucapkan pada waktu seseorang akan melaksanakan suatu ritual atau pekerjaan penting dan diyakini memiliki kekuatan gaib, (2) Bidal adalah kiasan yang digunakan untuk menyampaikan maksud secara halus agar tidak menyinggung perasaan pihak lain, (3) Pantun merupakan salah

satu puisi lama yang sangat populer (merakyat). Pantun digunakan dalam berbagai peristiwa komunikasi untuk menyapa, menyampaikan pesan, dan menyampaikan maksud-maksud tertentu, (4) Karmina adalah puisi lama yang mirip seperti pantun, tetapi jumlah suku kata dalam baris lebih pendek, (5) Seloka merupakan bentuk puisi yang terdiri dari empat baris. Baris pertama dan kedua merupakan sampiran sedangkan baris ketiga dan keempat yaitu isi, (6) Talibun adalah puisi lama seperti pantun tetapi jumlah barisnya lebih dari empat dan selalu genap, (7) Pantun berkait adalah sederetan bait pantun yang paling sering berhubungan, (8) Gurindam berasal dari Tamil (India), terdiri dari dua baris yang mempunyai sebab-akibat, isinya nasihat atau ajaran, (9) Syair berarti perasaan. Satu bait dalam satu bait terdiri dari empat baris, satu baris terdiri dari empat sampai lima kata atau delapan sampai dua belas suku kata. Keempat barisnya merupakan isi, dan berima terus.

Berikut ini adalah contoh-contoh puisi lama.

Contoh Mantra.

Hai, si gambar alam
 Gegap gempita
 Jarum besi akan romaku
 Ular bisa akan janggutku
 Buaya akan tongkat mulutku
 Harimau moderam di pirigiku
 Gajah meandering nyaring suaraku
 Suaraku seperti bunyi halilintar
 Bibirku terkatup, gigi terkunci
 Jikalau bergerak bumi dengan langit
 Bergeraklah hati engkau
 Hendak marah dan hendak membinasakan kepadaku

Contoh Gurindam.

Apabila banyak berkata-kata,
Itulah jalan masuknya dusta.
Barangsiapa berbuat jasa,
Mulia namanya sepanjang masa.

Kurang pikir kurang siasat,
Tentu dirimu kelak tersesat.

Contoh Karmina.

Gendang gendut,
Tali kecapi.
Kenyang perut,
Senanglah hati.

Dahulu karang sekarang besi.
Dahulu sayang sekarang benci.

2. Puisi baru

Puisi baru menurut Pratiwi dkk (2016) dibagi menjadi delapan macam, yaitu (1) Distikon adalah puisi baru yang terdiri dari dua baris dalam setiap bait, (2) Terzina adalah puisi baru yang terdiri dari tiga baris dalam setiap baitnya, (3) Kuatrin terdiri dari empat baris dalam setiap bait, (4) Kuin merupakan puisi baru yang terdiri dari lima baris dalam setiap baitnya, (5) Sektet terdiri dari enam baris pada setiap bait, (6) Septima terdiri dari tujuh baris dalam setiap bait, (7) Stanza terdiri dari delapan baris dalam setiap bait, (8) Soneta, terdiri dari empat belas baris.

Berikut ini adalah contoh-contoh puisi Baru.

Contoh Distikon.

Burung Gereja

Burung gereja tersedu di udara
Mencari pasangan sesat ke desa

Burung gereja menembus sawang
Menggelombang terbang atas lading

...

Contoh Terzina.

Lembah

Di antara bukit batu randu seperti pagar paku
 Angkuh mengepung cekung lembah
 Kabut basah buncah. Pohon teh rebah
 Di lembah itu malam tinggal kerlip
 Dingin menahan kedip
 Hewan tak mau menjerit

Sisanya hanya batu yang beraksi
 Ricik kali tak mengirim percik api
 Dan pohon tak menyala sendiri

3. Puisi Modern

Puisi modern menurut Pratiwi dkk (2016) dibagi menjadi 3 jenis, yaitu (1) Puisi Naratif adalah puisi yang mengungkapkan suatu rangkaian peristiwa yang membentuk alur suatu kisah, baik dengan pelaku manusia atau makhluk lainnya, (2) Puisi Lirik berisi ungkapan perasaan yang bersifat subjektif dari seorang penyair. Puisi lirik dibagi lagi menjadi tiga jenis, yaitu (1) elegi, yakni puisi yang mengungkapkan perasaan duka, (2) serenade, yaitu puisi percintaan yang dapat dinyanyikan, dan (3) ode, yakni puisi yang berisi pujaan terhadap seseorang, (3) Puisi Deskriptif adalah puisi yang berisi paparan atau uraian penyair terhadap keadaan/peristiwa, benda, atau suasana yang dipandang menarik perhatian penyair. Puisi deskriptif dibagi menjadi 3 jenis, yaitu (1) satire (sindiran) terhadap suatu keadaan atau perilaku tokoh, (2) kritik sosial dengan cara membeberakan kepincangan atau ketidakberesan suatu keadaan, dan (3) impresi (kesan penyair terhadap suatu hal).

Berikut ini adalah contoh-contoh puisi Modern.

Contoh Puisi Naratif.

Gugur

W.S. rendra

Ia merangkak
 Di atas bumi yang dicintainya
 Tiada kuasa lagi menegak
 Telah ia lepaskan dengan gemilang
 Pelor terakhir dari bedilnya
 Ke dada musuh yang merebut kotanya

Ia merangkak
 Di atas bumi yang dicintainya
 Ia sudah tua
 Luka-luka di badannya
 ...

Contoh Puisi Lirik

Ibu

D. Zawawi Imron

Kalau aku merantau lalu datang musim kemarau
 Sumur-sumur kering, daunan pun gugur bersama reranting
 Hanya mataair airmatamu ibu, yang tetap lancar mengalir

Bila aku merantau
 Sedap kopyor susumu dan ronta kenakalanku
 Di hati ada mayang siwalan memutihkan sari-sari kerinduan
 Lantaran hutangku padamu tak kuasa kubayar
 ...

Contoh Puisi Deskriptif

Membaca Tanda-tanda

Taufiq Ismail

Ada sesuatu yang rasanya mulai lepas dari tangan
 Dan meluncur lewat sela-sela jari kita

Ada sesuatu yang mulainya tak begitu jelas
 Tapi kini kita mulai merasakannya
 Kita saksikan udara abu-abu warnanya
 Kita saksikan air danau yang semakin surut jadinya
 Burung-burung kecil tak lagi berkicau pagi hari

Hutan kehilangan ranting
 Ranting kehilangan daun
 Daun kehilangan dahan

Dahan kehilangan hutan
...

Pada penelitian ini menggunakan teori Suharianto (2009), tentang jenis-jenis puisi. Hal tersebut dikarenakan pada penelitian ini, peneliti memilih puisi untuk media keterampilan membaca puisi berdasarkan tingkat kesulitan puisi. Oleh karena itu teori Suharianto (2009) yang menyebutkan jenis puisi *prismatic* dan *diaphan* digunakan dalam penelitian. Selain itu teori yang diungkapkan oleh Pratiwi, dkk (2016) menjadi teori pelengkap dalam penelitian ini.

2.2.2.4 Terampil Membaca Puisi

Membaca puisi merupakan salah satu seni pertunjukan. Dalam dunia pendidikan keterampilan membaca puisi diajarkan kepada peserta didik, hal tersebut sesuai dengan kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik. Keterampilan membaca puisi tidak hanya sekedar membaca teks puisi saja, tetapi ada tahapan-tahapan yang harus dilakukan supaya dapat menjiwai ketika membaca puisi. Berikut ini langkah-langkah membaca puisi menurut Nurhadi (2016:112).

1. Prabaca

Kegiatan prabaca ini terdiri atas pemilihan teks puisi. Pemilihan teks dapat dilakukan dengan membaca buku antologi penyair, mencari puisi dimajalah atau surat kabar, dan dapat mencari puisi melalui internet. Dalam pemilihan teks puisi, pilihlah puisi yang sesuai dengan karakter pembaca dan menarik. Setelah membaca sekilas puisi yang akan dipilih putuskanlah puisi tersebut akan dilanjutkan untuk dibaca atau tidak.

2. Saat Baca

Kegiatan saat baca ini meliputi penghayatan/pemahaman terhadap puisi. Dalam proses penghayatan atau pemahaman terhadap puisi dilakukan dengan cara membaca puisi yang telah dipilih secara menyeluruh. Kemudian pahami makna kata, baris, dan baitnya untuk memperoleh makna atau gagasan yang terdapat dalam puisi tersebut. Setelah itu simpulkan tema serta amanat berdasarkan makna yang terkandung dalam puisi tersebut.

3. Pascabaca

Kegiatan pascabaca dapat dilakukan dengan mengambil manfaat-manfaat yang terkandung dalam puisi tersebut, dan ambil pesan-pesan dari puisi tersebut. Setelah itu dari pesan-pesan tersebut bisa kita terapkan dalam kehidupan serta berlatih membaca puisi guna meningkatkan keterampilan dalam membaca puisi.

Serupa dengan Nurhadi, Doyin (2009:38-58) juga mengungkapkan ada lima langkah dalam kegiatan membaca puisi. Berikut lima langkah tersebut.

1. Memilih Puisi

Memilih puisi merupakan langkah awal dalam kegiatan membaca puisi. Pada tahap ini yang harus dilakukan jika akan membaca puisi adalah memilih puisi yang akan dibaca. Pemilihan puisi ini penting guna menentukan berhasil-tidaknya dalam membaca puisi. Ada tiga hal yang harus dipertimbangkan dalam memilih puisi, yaitu pembaca, pendengar, dan situasi

2. Memahami Puisi

Setelah memilih puisi, langkah selanjutnya yaitu memahami puisi. Pada langkah ini ada dua hal yang harus ditemukan oleh pembaca dalam pemahaman puisi yang telah dipilih. Pertama yaitu suasana puisi. Suasana puisi akan dipakai oleh pembaca untuk memilih bentuk atau lagu pembacaan puisi. Kedua yaitu makna puisi. Makna dan amanat akan digunakan untuk mengkomunikasikan puisi.

3. Membuat Baris Pembacaan Puisi

Pada tahap ini, puisi yang telah dipilih bisa jadi (belum siap baca), berarti di dalamnya masih banyak terkandung enjambemen. Karena itu, langkah selanjutnya pembaca harus mengubah puisi yang dipilih itu ke dalam baris-baris pembacaan. Baris pembacaan yang dimaksud adalah baris puisi yang dibuat sendiri, bukan oleh penyair yang telah kita sesuaikan dengan makna utuh baris-baris puisi tersebut.

4. Memberi Tanda Pemenggalan

Pada tahapan ini, pembaca dapat menentukan pemenggalan dengan menunjukkan tempat-tempat yang tepat untuk memenggal dan mengambil nafas. Pemenggalan ini merupakan inti dari penghayatan terhadap puisi.

5. Pelatihan Baca Puisi

Pada tahap pekatihan baca puisi, pembaca harus melakukan beberapa latihan, yaitu pelatihan intonasi, pelatihan tampil di panggung. Pelatihan tampil di panggungpun pembaca harus menguasai beberapa teknik berikut, teknik muncul, membaca judul puisi, berdiri di atas dua kaki, memegang teks, dan pandangan mata.

Keterampilan membaca puisi memiliki komponen-komponen yang harus diperhatikan oleh pembaca. Doyin (2010:22-34) menjelaskan komponen membaca puisi menjadi tiga komponen. Ketiga komponen tersebut antara lain.

1. Penghayatan

Menghayati puisi berarti memahami secara penuh isi puisi. Pemahaman itulah pembaca puisi dapat menyatukan jiwa puisi dengan jiwanya. Dalam penghayatan bukan sekedar memahami makna kata-kata atau baris-baris puisi tetapi sampai pada pemahaman makna yang terkandung dalam puisi dan suasana puisi tersebut. Penghayatan puisi terermin dalam tiga hal, yaitu (1) pemenggalan, (2) nada serta intonasi, dan (3) ekspresi.

Pemenggalan dalam pembacaan puisi bukan hanya tentang pengambilan nafas, tetapi juga berhubungan dengan pemaknaan baris-baris puisi. Melalui pemenggalan itulah penonton atau pendengar akan lebih mudah memahami puisi serta tersampainya larik-larik puisi yang dibaca oleh pembaca.

Nada dan intonasi pada pembacaan puisi adalah pemunculan suasana isi puisi. Cara untuk menentukan nada dan intonasi dapat dilakukan melalui pemahaman puisi tersebut. Dalam intonasi, ada beberapa hal penting yang harus kita perhatikan, yaitu masalah tekanan atau eksentuasi. Jika intonasi menyangkut tekanan nada, tekanan tempo, dan tekanan dinamik, aksentuasi menyangkut bagian mana dari puisi yang dibaca.

Ekspresi juga bisa didapatkan melalui pemahaman. Ekspresi secara sempit dapat terlihat pada wajah, tetapi seluruh anggota tubuh manusia juga

mempengaruhinya. Kunci dari ekspresi sebenarnya ada pada mata, akan sangat terlihat orang yang membaca puisi memiliki penghayatan yang tinggi dengan melihat matanya. Dalam pengertian lebih luas, ekspresi juga menyangkut gerakan tubuh manusia. Ukuran baik tidaknya gerakan tubuh, disesuaikan dengan jiwa puisi yang dibaca.

2. Vokal

Pada vokal ada empat hal yang menjadi perhatian, yaitu (1) kejelasan ucapan, dalam pembacaan puisi menjadi kriteria utama vokal pembaca puisi. Semua warna suara seseorang tidak berhubungan langsung dengan kejelasan ucapan. Kejelasan ucapan harus benar-benar dijaga dalam ketikan suara tinggi dan tempo yang cepat, karena bisa terlewatkan. Kunci kelancaran pembaca ada pada hafal atau tidaknya pembaca terhadap puisi tersebut. (2) jeda, pembaca harus dapat mengatur jeda seara tepat guna mengatur nafas, hal ini guna puisi yang dibacakan sampai kepada pendengar atau penonton. Selanjutnya masalah (3) ketahanan, adalah kekuatan vokal dari awal pembacaan sampai akhri pembacaan puisi, dan (4) kelancaran, adalah kebenaran pengucapan baris-baris puisi dari awal sampai akhir.

3. Penampilan

Persoalan-persoalan yang menyangkut penampilan dalam membaca puisi, yaitu (1) teknik muncul, merupakan cara yang ditempuh oleh pembaca puisi dalam memperlihatkan diri untuk kali pertamanya. Kesan baik dan mantap harus ditampilkan ketika kemunculan pertama, karena hal tersebut berpengaruh besar pada pembacaan selanjutnya. (2) *blocking*, merupakan

cara pembaca memposisikan tubuh ketika pembaca. secara umum *blocking* terbagi menjadi dua jenis, yaitu *blocking* yang bersifat statis dan *blocking* yang bersifat dinamis. *Blocking* juga berkaitan dengan pemanfaatan setting, atau benda-benda apapun yang ada di panggung. (3) teknik pembacaan, menyangkut beberapa hal, seperti cara berjalan, cara memegang teks, dan sebagainya, hal-hal tersebut merupakan bagian dari teknik pembacaan. (4) cara berpakaian, harus diperhatikan meskipun tidak terlalu penting ketika pementasan. Tetapi estetika berpakaian yang sesuai dengan puisi yang dibacakan akan menambah suasana dan tersampainya pesan dari puisi yang dibacakan.

Dari beberapa pendapat ahli tersebut peneliti memilih teori yang disampaikan Doyin (2009:38-58). Pemilihan tersebut dikarenakan teori yang diungkapkan oleh Doyin (2009:38-58) dapat diterapkan oleh peneliti kedalam media keterampilan membaca puisi yang dikembangkannya, sedangkan teori oleh Nurhadi (2016:112) sebagai pelengkap saja karena tidak semua teori dari Nurhadi (2016:112) dapat diterapkan kedalam media keterampilan membaca puisi yang akan dikembangkan peneliti.

2.2.3 Gaya Belajar Auditoris

Manusia diciptakan dengan keunggulan dan kekurangan masing-masing. Begitu pula dengan gaya belajar yang berbeda setiap individu manusia. Rita Dun (dalam DePorter & Hernacki 2009:110) mengungkapkan bahwa gaya belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor fisik, emosional, sosiologis, dan lingkungan. Lebih lanjut DePorter&Hernacki (2009:113)

mengungkapkan tiga modalitas/gaya belajar, yaitu (1) visual, artinya orang visual belajar menggunakan apa yang dilihat, (2) auditori, artinya orang auditorial belajar menggunakan apa yang didengar, dan (3) kinestetik, artinya orang kinestetik belajar lewat gerak dan sentuhan.

Gaya belajar seseorang merupakan kombinasi dari bagaimana penyerapan, pengaturan, dan pengolahan informasi. Adanya gaya belajar dapat membantu seseorang untuk belajar lebih cepat dan lebih mudah (DePorter & Hernacki 2009:110-111).

Pada penelitian ini mengkhususkan pada gaya belajar auditoris. Diperoleh dari laman Penulispro.net, bahwa gaya belajar auditoris adalah tipe gaya belajar yang cenderung lebih mudah menerima dan mengolah informasi melalui indera pendengaran. DePorter & Hernacki (2009:110-111) mengungkapkan beberapa karakteristik yang dimiliki orang dengan gaya belajar auditorial, yaitu (1) berbicara kepada diri sendiri saat bekerja, (2) mudah terganggu oleh keributan, (3) menggerakkan bibir mereka dan mengucapkan tulisan di buku ketika membaca, (4) senang membaca dengan keras, (5) dapat mengulangi kembali dan menirukan nada, birama dan warna suara, (6) merasa kesulitan untuk menulis, tetapi hebat dalam berbicara, (7) biasanya pembicara yang fasih, (8) belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan daripada yang dilihat, (9) suka berbicara, berdiskusi, dan menjelaskan sesuatu panjang lebar, (10) memiliki masalah dengan pekerjaan-pekerjaan yang melibatkan visualisasi.

2.3 Media Keterampilan Membaca Puisi Berbasis Android bagi Peserta

Didik dengan Gaya Belajar Auditoris

Hasil akhir dari penelitian ini berupa prototipe media keterampilan membaca puisi untuk peserta didik dengan gaya belajar auditoris tingkat SMA. Media dari hasil pengembangan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran, serta dapat digunakan dimanapun (tidak harus di ruang kelas/sekolah). Selain itu media ini tidak hanya bisa digunakan oleh para peserta didik saja, tetapi semua orang yang ingin belajar membaca puisi khususnya dengan gaya belajar auditori dapat memanfaatkan media ini sebagai sara belajar keterampilan membaca puisi.

Pengembangan media keterampilan puisi ini menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) yaitu dengan memanfaatkan komputer dan android. Dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi ini, diharapkan dapat menarik minat para peserta didik atau pengguna untuk belajar keterampilan membaca puisi. Penelitian ini menghasilkan produk media berbasis android. Penggunaan android tersebut memberikan manfaat lebih karena android pada era sekarang sedang digandrungi oleh oleh semua kalangan, usia, dan bahkan anak SMA. Media tersebut menyajikan simulasi proses membaca puisi, dari mulai pemilihan naskah puisi, pemenggalan bait puisi, pemaknaan puisi, latihan terbimbing dan mandiri, serta kegiatan evaluasi. Media ini diharapkan dapat berperan sebagai media pembelajaran pendamping bagi peserta didik untuk mendukung pembelajaran.

Secara lebih spesifik, pengembangan media ini memiliki karakteristik media berbasis android, jenis puisi, dan karakteristik gaya belajar auditoris yang digunakan. Berikut ini dipaparkan kembali karakteristik media berbasis android, jenis puisi, dan karakteristik gaya belajar auditoris yang digunakan dalam media ini.

Karakteristik pengembangan media keterampilan membaca puisi berbasis android akan menggunakan karakteristik yang diungkapkan oleh Arsyad (2013) dan Lestari (2014). Karakteristik tersebut jika diaplikasikan dalam pengembangan media ini dijabarkan sebagai berikut: (1) layar/monitor komputer bukanlah halaman, melainkan penayangan yang dinamis yang bergerak berubah dengan perlahan-lahan, (2) layar tidak boleh terlalu padat, bagi kedalam beberapa tayangan atau mulailah dengan sederhana dan pelan-pelan, serta tambahkan hingga mencapai tahapan kompleksitas yang diinginkan, (3) pilihlah jenis huruf normal, tak berhias, gunakan huruf kapital dan huruf kecil, serta tidak menggunakan kapital semua, (4) gunakan antara tujuh sampai sepuluh kata perbaris karena lebih mudah membaca kalimat pendek daripada kalimat panjang, (5) tidak memenggal kata pada akhir baris, tidak memulai paragraf pada baris terakhir dalam satu layar tayang, tidak mengakhiri paragraf pada baris pertama layar tayangan, meluruskan baris kalimat pada sebelah kiri, namun disebelah kanan lebih baik tidak lurus karena lebih mudah membacanya, (6) jarak dua spasi disarankan untuk tingkat keterbacaan yang lebih baik, (7) pilih karakter huruf tertentu untuk judul dan kata-kata kunci, (8) teks diberi kotak apabila teks itu berada

bersama-sama dengan grafik atau representasi visual lainnya pada layar tayangan yang sama, (9) konsisten dengan gaya dan format yang dipilih, (10) *mobile learning (m-learning)* cenderung menggunakan perangkat *mobile* atau media *portable*, seperti handphone, smartphone, I-Phone, PC Tablet untuk mengakses sistem pembelajaran online, (11) memanfaatkan perangkat dan teknologi komunikasi bergerak, (12) praktis dibawa kemana pun, sehingga *mobile learning* memiliki daya tarik tersendiri, (13) sifatnya yang *mobile* dan terkoneksi dengan internet, memudahkan pengguna dalam mencari bahan ajar yang mendukung kegiatan proses pembelajaran, (14) peran pendidik dalam *mobile learning* sebagai jembatan penghubung, pendukung atau fasilitator, atau untuk memberikan bimbingan dalam belajar, (15) ketersediaan materi ajar yang dapat diakses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik, dan (16) penggunaan *mobile learning* tidak terbatas pada ruang dan waktu.

Jenis puisi dalam pengembangan media ini menggunakan pendapat dari Suharianto (2009:22-28). Menurutnya, ada dua jenis puisi, yaitu (1) Puisi prismatis, yaitu puisi yang menggunakan kata-kata sebagai lambang-lambang atau kiasan. Untuk pendengar atau pembaca puisi jenis ini, biasanya kesulitan untuk memahami makna yang terdapat didalamnya. Karena puisi prismatis termasuk puisi yang sulit untuk dipahami. (2) Puisi diaphan/prosais, yaitu puisi dengan kata-kata yang sangat terbuka, tidak mengandung pelambang-pelambang. Puisi jenis ini merupakan puisi yang maknanya mudah dipahami oleh pembaca/pendengar.

Penelitian ini karakteristik gaya belajar auditoris yang digunakan berdasarkan pendapat DePorter & Hernacki (2009:110-111) yaitu (1) berbicara kepada diri sendiri saat bekerja, (2) mudah terganggu oleh keributan, (3) menggerakkan bibir mereka dan mengucapkan tulisan di buku ketika membaca, (4) senang membaca dengan keras, (5) dapat mengulangi kembali dan menirukan nada, birama dan warna suara, (6) merasa kesulitan untuk menulis, tetapi hebat dalam berbicara, (7) biasanya pembicara yang fasih, (8) belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan daripada yang dilihat, (9) suka berbicara, berdiskusi, dan menjelaskan sesuatu panjang lebar, (10) memiliki masalah dengan pekerjaan-pekerjaan yang melibatkan visualisasi.

Pengembangan media keterampilan membaca puisi berbasis android gaya belajar auditoris, peneliti menggunakan software *app Inventor* untuk mengembangkan media berbasis android. Software tersebut merupakan software yang biasa digunakan oleh *developer* atau pengembang *game* atau pengembang media. *App Inventor* merupakan salah satu software yang mudah dikembangkan dan tidak membutuhkan bahasa pemrograman/pengkodean yang rumit. Hasil akhir produk yang dibuat menggunakan *app Inventor* secara langsung memiliki ekstensi *.apk* sehingga dapat langsung diinstal dan digunakan dalam *smartphone* berbasis android. Selain itu, aplikasi yang dihasilkan ini dapat diunggah ke *playstore* untuk bisa disebarluaskan dan diunduh oleh pengguna aplikasi. Dengan demikian, penelitian ini memfokuskan produk aplikasi berbasis android.

2.4 Kerangka Berpikir

Membaca puisi merupakan salah satu tahapan tertinggi dalam berekspresi. Pembaca puisi dalam hal ini yaitu peserta didik, harus berlatih berulang-ulang untuk dapat membaca puisi. Latihan-latihan tersebut dapat membantu peserta didik bagaimana cara membaca puisi yang baik dan dapat menjiwai puisi tersebut. Proses latihan tersebut diawali dengan memahami puisi terlebih dahulu, setelah paham dengan puisi yang akan dibaca bisa lanjut ke tahap ekspresi yaitu membaca puisi. Langkah-langkah membaca puisi meliputi kegiatan prabaca, saat baca, dan pascabaca. Ketiga langkah tersebut harus dilakukan secara sistematis atau runtut. Hal tersebut bukan karena tanpa alasan, tetapi karena membaca puisi harus dimulai dari awal hingga akhir.

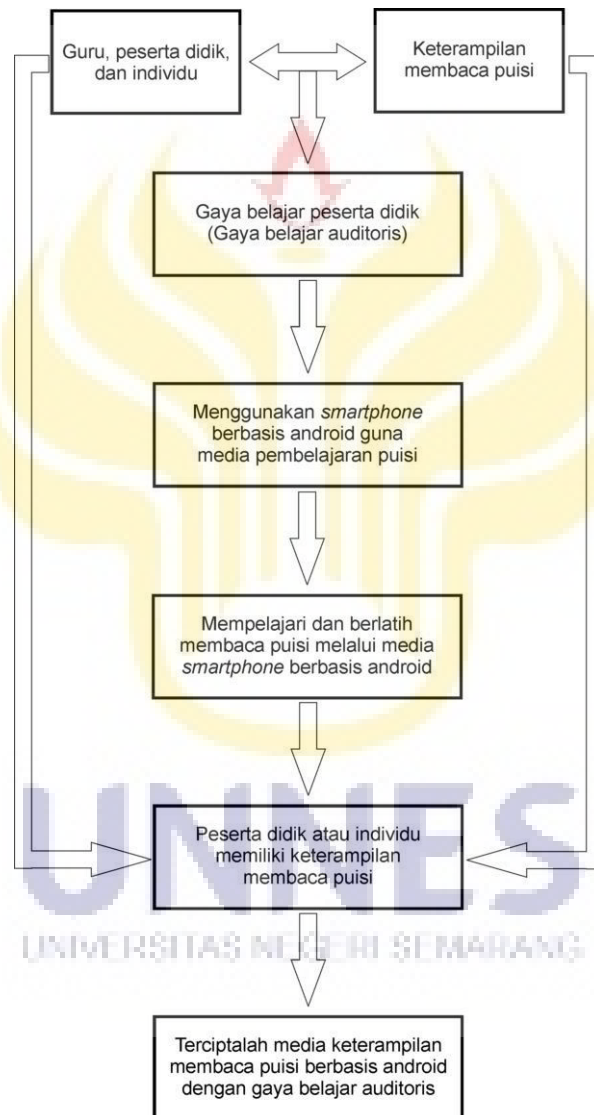
Pendidik dalam mengajarkan keterampilan membaca puisi juga memiliki peran penting selain peserta didik. Pendidik disini membantu peserta didik untuk memahami serta menghayati puisi. pendidik juga memberikan prinsip-prinsip serta langkah-langkah membaca puisi. Prinsip serta langkah-langkah membaca puisi, memang harus diperhatikan oleh pendidik karena kedua hal tersebut merupakan kunci kesuksesan dalam pembelajaran keterampilan membaca puisi. Selain membantu peserta didik, pendidik juga memiliki peran untuk menentukan cara yang menurutnya tepat dan efektif dalam pembelajaran membaca puisi. Dalam memilih hal tersebut pendidik juga mempertimbangkan gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didiknya. Dengan memperhatikan gaya belajar peserta didik, maka peserta didik akan tertarik

serta dapat memperlancar dan mengoptimalkan kegiatan belajar membaca puisi.

Pertimbangan lain yang dilakukan oleh pendidik yaitu pemilihan media. Media apakah yang cocok dan dapat menarik minat peserta didik untuk belajar. Media yang baik adalah media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan sesuai keinginan peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan pendidik adalah media berbasis android. Penggunaan android yang sudah sangat meluas dan hampir semua orang memilikinya, terutama para peserta didik dapat menjadi solusi guna menarik minat peserta didik dengan media android tersebut. Oleh karena itulah pengembangan media berbasis android perlu dilakukan.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk penelitian. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu prototipe media keterampilan membaca puisi berbasis android. Produk tersebut dapat digunakan oleh peserta didik sebagai media pendamping untuk kegiatan/latihan mandiri selain itu media ini juga bisa digunakan oleh semua orang yang ingin belajar membaca puisi, khususnya yang memiliki gaya belajar auditoris. Dalam penyusunan media ini karakteristik gaya belajar auditoris disertakan dalam pengembangan dan desainnya. Karakteristik gaya belajar auditoris yang dimiliki peserta didik diperoleh melalui kegiatan pengamatan dan angket tentang gaya belajar. Penggunaan media ini dapat dioperasikan melalui *smartphone* atau telepon pintar dengan sistem operasi berbasis android. Oleh karena itu, media ini dapat digunakan di mana saja dan

kan saja dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi. Berikut ini bagan kerangka berpikir pengembangan media keterampilan membaca puisi berbasis android bagi peserta didik dengan gaya belajar auditoris pada jenjang pendidikan SMA.



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan dapat dikemukakan simpulan yang berkaitan dengan pengembangan media keterampilan membaca puisi berbasis android bagi peserta didik dengan gaya belajar auditoris pada jenjang pendidikan SMA. Simpulan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

Pertama, karakteristik media keterampilan membaca puisi berbasis android bagi peserta didik dengan gaya belajar auditoris pada jenjang pendidikan SMA yang terdiri atas tujuh karakteristik, yaitu (a) menggunakan perangkat *mobile* atau perangkat *portible*, (b) memanfaatkan perangkat dan teknologi bergerak, (c) praktis di bawa ke mana pun, (d) sifatnya yang *mobile* dan terkoneksi dengan internet, (e) peran pendidik dalam *mobile learning* sebagai jembatan penghubung pendukung atau fasilitator, atau untuk memberikan bimbingan dalam belajar, (f) ketersediaan materi ajar yang dapat diakses setiap saat dan visualisasi yang menarik, dan (g) penggunaan *mobile learning* tidak terbatas pada ruang dan waktu.

Kedua, prinsip-prinsip media keterampilan membaca puisi berbasis android bagi peserta didik dengan gaya belajar auditoris pada jenjang pendidikan SMA meliputi kaidah isi dan kaidah penyajian. Kaidah isi yang berkaitan dengan materi dalam media sedangkan kaidah penyajian termasuk tampilan pada media. Adapun prinsip dalam media ini yaitu, (a) merumuskan tujuan intruksional dengan

operasional yang khas, (b) merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan, (c) mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (d) menulis naskah media audio, dan (e) produksi media audio.

Ketiga, prototipe media keterampilan membaca puisi berbasis android bagi peserta didik gaya belajar auditoris pada jenjang SMA meliputi keunggulan dan keterbatasan media. Keunggulan media ini meliputi (a) dapat operasikan di mana saja dan kapan saja tidak bergantung pada tempat dan waktu, (b) pengguna atau peserta didik dapat berkomunikasi dengan pendidik dengan menggunakan menu pesan yang terdapat pada aplikasi media ini, dan (c) media terampil membaca puisi ini memiliki ukuran file yang sangat kecil kurang lebih 10Mb.

Adapun keterbatasan media ini meliputi, (a) media hanya dapat ditujukan pada pengguna atau peserta didik yang memiliki gaya belajar auditoris, (b) tipografi teks puisi yang ada pada media ini tidak sesuai dengan tipografi sebenarnya, dan (c) pada submenu belajar notasi puisi dan latihan notasi puisi, hanya terbatas pada pemenggalan saat pembacaan saja atau enjambemen dengan memberikan tanda “/” atau “//”.

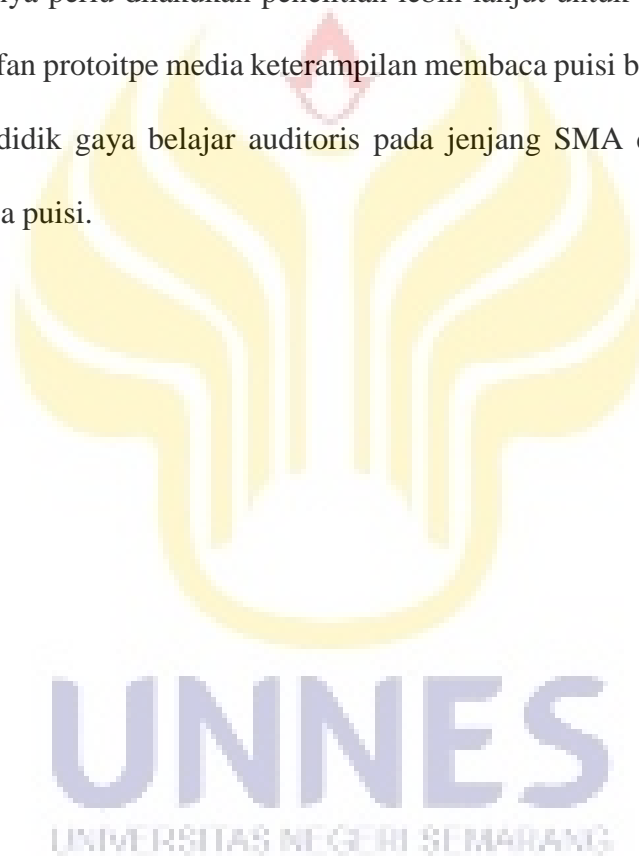
5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan dalam penelitian ini, peneliti merekomendasikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Media keterampilan membaca puisi berbasis android bagi peserta didik gaya belajar auditoris hendaknya digunakan sebagai media untuk mendukung dalam

pembelajaran terampil membaca puisi mapun digunakan sebagai alat bantu pada komunitas membaca puisi.

2. Pendidik hendaknya menggunakan media keterampilan membaca puisi berbasis android bagi peserta didik gaya belajar auditoris untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada keterampilan membaca puisi.
3. Hendaknya perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk melakukan uji coba keefektifan protoitpe media keterampilan membaca puisi berbasis android bagi peserta didik gaya belajar auditoris pada jenjang SMA dalam keterampilan membaca puisi.



DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Carito, Rohim, Kuswadi dan Chumdari. 2013. *Penerapan Pendekatan Savi (Somatis Auditori Visual Intelektual)Untuk Meningkatkan Kreativitas Dalam Pembelajaran Matematika Volume Bangun Ruang*. Skripsi. Universitas Sebelas Maret.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- DePorter, Bobbi, dan Mike Hernacki. 1992. *Quantum Learning: Unleashing the Genius In You*. New York:Dell Publishing. Terjemahan Abdurrahman, Alwiyah. 2009. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung:Kaifa.
- Doyin, Mukh. 2010. *Mengajarkan Baca Puisi*. Semarang: Bandungan Institute.
- Flurrry. 2016. *90% of Time on Mobile is Spent in Apps*. Flurrry. [Flurrry.tumblr.com/tagged/insights](https://flurrry.tumblr.com/tagged/insights). 30 Januari 2017 (20.00).
- Flurrry. 2016. *The Age of the "Mobile Addict"*. Flurrry. [Flurrry.tumblr.com/tagged/insights/page/3](https://flurrry.tumblr.com/tagged/insights/page/3). 30 Januari 2017 (20.00).
- Hernacki, Mike & Deporte, Bobbi. 2009. *Quantum Learning:Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: PT Mizan Pustaka.
- Hadi. W.S., dan P. Dwijananti. 2015. *Pengembangan Komik Fisika Berbasis Android sebagai Suplemen Pokok Bahasan Radioaktivitas untuk Sekolah Menengah Atas*. Unnes Physics Education Journal.
- Hugeng, and Edbert Hansel. 2015. *Implementation of Android Based Speech Recognition for Indonesian Geography Dictionary*. Jurnal ULTIMA Computing, Vol. VII, No. 2 | Department of Computer Engineering, Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang, Indonesia.
- Juliartini, Gst.Ayu Nym, Gde Artawan, dan I Wayan Rasna. 2014. *Peningkatan Kemampuan Membaca Puisi dengan Menggunakan Media Audio-Visual Pada Siswa Kelas VII E SMP Negeri 7 Singaraja*. *E-Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol.2, No.1. Singaraja:Universitas Pendidikan Ganesha.
- Jupisa. 2015. *Keterampilan Membaca Puisi Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2014/2015*. *Artikel E-Journal*. Tanjungpinang:Universitas Maritim Raja Ali Haji.

- Juraman, Stefanus Rodrick. 2014. *Pemanfaatan Smartphone Android oleh Mahasiswa Ilmu Komunikasi dalam Mengakses Informasi Edukatif*. Journal volume III. No.1. Unsrat.
- Kominfo.go.id.. 2015. *Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia* https://kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan_media. 30 Januari 2017 (21.00).
- Kompas.com. 2016. *2016, Pengguna Internet di Indonesia Capai 132 Juta*. <http://tekno.kompas.com/read/2016/10/24/15064727/2016.pengguna.internet.di.indonesia.capai.132.juta>. 30 Januari 2017 (20.00).
- Listyorini, Tri dan Anteng Widodo. 2013. "Perancangan Mobile Learning Mata Kuliah Sistem Operasi Berbasis Android". *Jurnal Simetris*. April 2013. Vol 3, No.1. ISSN: 2252-4983. Kudus:Universitas Muria Kudus.
- Mulyatiningsih, Endang. 2013. *Riset Penelitian Terapan Bidang Pendidikan & Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Bandung: Gaung Persada (GP) Press.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Nurhadi. 2016. *Teknik Membaca*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Pratiwi, Yuni, Indra Suherjanto, dan Aga Sakti K..2016.*Membaca Estetik Puisi:Dasar Teori dan Model Pelatihan*. Yogyakarta:Penerbit Ombak.
- Purbasari, Rohmi Julia. 2013. *Pengembangan Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA Kelas X*. Skripsi.Universitas Malang.
- Putra, Nusa. 2015. *Research & Development*. Jakarta: Rajawali pers.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Saleh, Datu Haidar. 2015. *Pengembangan Media Mobile Learning dalam Pembelajaran Membaca Puisi dengan Strategi Pembelajaran Interaktif Siswa Kelas X Sman 4 Berau Kalimantan Timur*. Jurnal. NOSI Volume 3, Nomor 3.
- Sambodo, Rizki Agung. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning (m-learning) Berbasis Android untuk Peserta didik Kelas XI SMA/MA*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Yogyakarta.

- Sasiman, Arief, dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Shofiyah, Siti. 2016. *Pengaruh Penggunaan Android dan E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
- Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah/Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMA/MA/SMK/MAK) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. 2016. Jakarta. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Soleh, Mohamad. 2013. PEMBELAJARAN PUISI DENGAN MENGGUNAKAN METODE DEMONSTRASI (Survey Pada Siswa Kelas VIII SMP Wilayah Bina 1 Kabupaten Lebak Tentang Minat Terhadap Apresiasi Puisi). Skripsi. STKIP Setia Budhi Rongkasbitung.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2009. *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Penerbit Sinar Baru Algensindo.
- Suharianto, S. 2009. *Pengantar Apresiasi Puisi*. Semarang: Bandungan Institute.
- Utami, Endah Tri. 2012. *Jurus Kilat Menguasai Android*. Jakarta: Dunia Komputer.
- Wahyudi, Eri. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Terampil Menyunting Cerita Pendek SMA Kelas XI*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Waluyo, Herman J. 1987. *Teori dan Apresiasi Puisi*. PT Glora Aksara Pratama.
- Yaumi, Muhammad. 2012. *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Jakarta: Penerbit Dian Rakyat.
- Yetti, Reza. 2014. *Menyikapi Potensi Tulis Baca Puisi Siswa melalui Figur Ibu dengan Stimulasi: Ekapresivitas Selebritis Ratih Sanggarwati-Tamara Blezynski*. Jurnal Bahas, Volume 9, Nomor 2.
- Yutanto, Singgih. 2015. *Pengembangan Aplikasi Android sebagai Pengoperasian Sistem Pengendali Elektronik pada Siswa Kelas XI SMKN 2 Pengasih*. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta.