

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Tinjauan Pustaka (Penelitian Terdahulu)**

Tinjauan pustaka dimaksudkan untuk mengetahui bahwa penelitian yang akan dilakukan ada relevansi dan memiliki titik perbedaan yang menonjol atau kelebihan dari penelitian yang dilakukan, sehingga hasil penelitian nantinya bukan merupakan jiplakan atau pengulangan dari penelitian yang pernah dilakukan oleh orang lain. Atau dapat juga sebagai bahan rujukan dalam memperoleh inspirasi dalam menuangkan kalimat-kalimat dalam penelitian yang dilakukan.

Adapun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti lampau dengan mengambil variabel yang berbeda dengan yang dilakukan peneliti dalam tulisan ini.

Penelitian yang telah dilaksanakan oleh Yovi Mellia Andrina pada tahun 2011 Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Bahasa dan Seni Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dengan judul “*Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi dengan Menggunakan Media Kartu Mimpi Bergambar Pada Siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Magelang*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan kartu mimpi bergambar dalam pembelajaran menulis puisi mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis puisi yang sebelum dilaksanakan tindakan berkategori kurang dan setelah dilaksanakan tindakan selama dua siklus, kemampuan rata-rata siswa dalam menulis puisi menjadi berkategori baik. Hal ini berdasarkan hasil tes siswa dari

pretest dengan nilai rata-rata hitung sebesar 66,90 meningkat di siklus I menjadi 72,48 dan pada akhir siklus II nilai rata-rata hitung kembali meningkat menjadi 73,03.

Penelitian yang dilakukan oleh Al-Maqassary pada tahun 2015 dengan judul "*Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Penggunaan Media Audiovisual Pada Siswa Kelas V Sdn Keleng 01*" Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan langkah-langkah penggunaan media audiovisual, meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa serta mengetahui kendala dan solusi penggunaan media audiovisual. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V dengan jumlah 24 siswa. Data bersumber dari siswa, guru, observer, dan proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data meliputi: observasi, angket dan tes dan analisis kerja murid. Validitas data menggunakan triangulasi teknik dan sumber. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa langkah-langkah penggunaan media audiovisual secara tepat dapat meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Wulandini dengan judul "*Pengaruh Media Ilustrasi Musik Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X (Eksperimen di SMA PGRI 22 Serpong)*". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media ilustrasi musik terhadap kemampuan menulis puisi siswa kelas X SMA PGRI 22 Serpong. Penelitian ini menggunakan

metode penelitian *true experimental design* (eksperimen yang betul-betul). Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *posttest-only control group design*, yaitu kedua kelompok (kelas eksperimen dan kelas kontrol) hanya diambil hasil tes akhirnya saja (*posttest*). Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberikan perlakuan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X SMA PGRI 22 Serpong sebanyak 51 siswa, 25 siswa sebagai kelas kontrol dan 26 siswa sebagai kelas eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian eksperimen yang dilakukan pada kelas X SMA PGRI 22 Serpong menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media ilustrasi musik terhadap kemampuan menulis puisi siswa. Hal ini berdasarkan hasil uji t, didapat  $t_{hitung} = 2,73$  dan  $t_{tabel} = 2,01$ . Karena  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ , maka  $H_a$  - diterima dan  $H_o$  ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar yang menggunakan media ilustrasi musik lebih tinggi dibanding rata-rata hasil belajar yang tidak menggunakan media ilustrasi musik.

Penelitian yang telah dilaksanakan oleh Fauzi pada tahun 2013 dengan judul "*Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Dengan Metode Inkuiri Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 2 Geyer Kabupaten Grobogan Tahun Ajaran 2011/2012*". Tujuan penelitian ini meliputi (1) meningkatkan keaktifan siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Geyer Grobogan dalam pembelajar menulis puisi dengan metode inkuiri, (2) meningkatkan kemampuan menulis puisi peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 2 Geyer Grobogan dengan metode inkuiri. Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Data penelitian ini adalah data deskriptif yang berupa hasil puisi siswa, ungkapan, pernyataan, kata-kata tertulis,

nilai hasil menulis puisi siswa, serta dokumentasi tertulis lainnya seperti silabus, RPP, dan materi pembelajaran menulis puisi dengan menggunakan metode inkuiri. Sumber data dalam penelitian ini adalah informan, tempat, peristiwa dan dokumen. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan tes. Uji validitas data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Teknik analisis data penelitian ini teknik nalisis kritis dan teknik komparatif. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode inkuiri dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan siswa dalam menulis puisi. Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran menulis puisi pada siklus I sebesar 74,99% (24 siswa), pada siklus II sebesar 90,62% (29 siswa). Jadi mengalami peningkatan 15,63%. Kemampuan siswa dalam menulis puisi pada siklus I sebesar 59,37% (19 siswa), pada siklus II sebesar% 84,38 (27 siswa). Jadi kemampuan siswa dalam menulis puisi yang mencapai KKM 70 meningkat sebesar 25,01%

Berdasarkan keempat penelitian terdahulu tersebut terdapat persamaan yaitu sama-sama berupaya untuk meningkatkan kemampuan untuk menulis puisi namun terdapat perbedaan yaitu berkaitan dengan metode dan media yang dipakai diman dalam penelitian ini menggunakan alat peraga kartu mimpi, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan metode inquiri, menggunakan media music dan media audio visual. Penelitian yang dilakukan oleh Yovi Mellia Andrina sama-sama menggunakan media kartu mimpi tapi kartu mimpi bergambar dan obyeknya berbeda.

## **B. Kerangka Teori**

### **1. Kemampuan Menulis**

#### **a. Pengertian Menulis**

Putra (2008: 26) “menulis adalah suatu keterampilan, bukan bakat. Kemahiran menulis dapat diperoleh melalui proses belajar yang terus menerus dan tekun”. Kalau kita lihat rata-rata para penulis hebat sudah mulai berlatih menulis sejak belia, lalu diteruskan ketika remaja. Oleh karna itu sejak SD hendaknya seorang guru mampu menumbuhkan bakat menulis maupun mengarang sejak dini. Selain itu dibutuhkan kemampuan menulis seorang siswa juga harus bisa menciptakan puisi. Puisi merupakan salah satu jenis karya sastra. Dalam hal ini puisi dapat dikatakan sebagai perwujudan kepekaan seseorang terhadap alam dan kehidupan dalam usaha mengadakan komunikasi dengan orang lain. Puisi diartikan sebagai “membuat” di atas “pembuatan” karena lewat puisi pada dasarnya seseorang telah menciptakan suatu dunia tersendiri yang mungkin berisi pesan atau gambaran suasana-suasana tertentu, baik fisik maupun batiniah (Aminuddin, 2002: 134).

Menurut Tarigan (2008: 3), keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan pihak lain.

Menurut pendapat Abbas (2006: 125), keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. Ketepatan pengungkapan gagasan harus didukung

dengan ketepatan bahasa yang digunakan, kosakata dan gramatikal dan penggunaan ejaan. Sedangkan menurut pendapat Nurgiyantoro (2001: 273), menulis adalah aktivitas mengungkapkan gagasan melalui media bahasa. Menulis merupakan kegiatan produktif dan ekspresif sehingga penulis harus memiliki kemampuan dalam menggunakan kosakata, tata tulis, dan struktur bahasa.

Menurut Suparno dan Yunus (2008: 13), menulis merupakan kegiatan menyampaikan pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai media atau alatnya. Dalam komunikasi tulis setidaknya terdapat empat unsur yang terlibat yaitu (1) penulis sebagai penyampai pesan, (2) isi tulisan atau pesan, (3) saluran atau medianya berupa tulisan dan (4) pembaca sebagai penerima pesan. Menurut Gie (2002: 3), keterampilan menulis adalah keterampilan dalam pembuatan huruf, angka, nama, suatu tanda bahasa apapun dengan suatu alat tulis pada suatu halaman tertentu. Sedangkan mengarang adalah segenap rangkaian kegiatan seseorang dalam mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada masyarakat pembaca untuk dipahami.

Cara menulis yang baik, menurut para ahli: Semi (2004: 4) menjelaskan bahwa “untuk menghasilkan tulisan yang baik penulis hendaknya memiliki tiga keterampilan dasar dalam menulis, yaitu keterampilan berbahasa, keterampilan penyajian dan keterampilan pewajahan. Ketiga keterampilan ini harus saling menunjang atau isi mengisi. Kegagalan dalam suatu komponen dapat mengakibatkan gangguan dalam menuangkan ide secara tertulis”. Mengemukakan pendapat secara tertulis utidaklah mudah.

Menulis merupakan aktifitas seluruh otak yang menggunakan belahan otak kanan (emosional) dan otak belahan kiri (logika). Proses berpikir otak kiri bersifat logis, sekuensial, linear, rasional dan sangat teratur. Proses berpikir tersebut cocok untuk tugas-simbolik. Proses berpikir otak kanan bersifat acak, tidak teratur intuitif dan *holistic*. Cara berpikir ini cocok untuk hal-hal yang berhubungan dengan perasaan, emosi, music, kreatifitas dan visualisasi karena itu keterampilan menulis membutuhkan kedua belahan otak.

Putra (2008: 26) “menulis adalah suatu keterampilan, bukan bakat. Kemahiran menulis dapat diperoleh melalui proses belajar yang terus menerus dan tekun”. Kalau kita lihat rata-rata para penulis hebat sudah mulai berlatih menulis sejak belia, lalu diteruskan ketika remaja. Oleh karena itu sejak SD hendaknya seorang guru mampu menumbuhkan bakat menulis maupun mengarang sejak dini.

Finoza (2007: 2) menyatakan “dalam kegiatan menulis kita harus lepas dalam bahasa”. Istilah menulis dan mengarang merupakan dua hal yang dianggap sama pengertiannya, oleh karena itu kedua istilah tersebut penggunaannya dipandang bersinonim karena keduanya dipandang saling saling menggantikan, sejalan dengan hal itu maka tulisan sebagai hasil menulis berpadanan dengan karangan sebagai hasil mengarang.

keterampilan, yaitu ketepatan dan kelayakan tata bahasa, sehingga hubungan penulis dan pembaca menjadi lebih mudah. Selain itu, dalam menulis suatu karangan diperlukan kosakata yang sesuai dengan pokok persoalan tingkat penulisannya. Yang terpenting bagaimana menyusun kosakata-kosakata menjadi

suatu kalimat yang jelas, sebab karangan yang baik memerlukan struktur ide-ide yang diteliti.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat dikemukakan bahwa keterampilan menulis adalah keterampilan menuangkan ide, gagasan, perasaan dalam bentuk bahasa tulis sehingga orang lain yang membaca dapat memahami isi tulisan tersebut dengan baik.

#### **b. Tujuan Menulis**

Setiap penulis memiliki tujuan dalam menuangkan pikiran/gagasan dan perasaannya melalui bahasa tulis, baik untuk diri sendiri dan orang lain. Contoh tujuan menulis untuk diri sendiri antara lain agar tidak lupa, agar rapi, untuk menyusun rencana, dan untuk menata gagasan/pikiran. Bentuk tulisan tersebut dapat dituangkan dalam buku harian, catatan perkuliahan, catatan rapat, catatan khusus, dan sebagainya. Contoh tujuan menulis untuk orang lain antara lain untuk menyampaikan pesan, berita, informasi kepada pembaca, untuk memengaruhi pandangan pembaca, sebagai dokumen autentik, dan sebagainya.

Umumnya, terdapat dua kondisi penulis terkait tujuan menulis. Ada penulis yang dengan sangat sadar terhadap dampak positif dan negatif terhadap apa yang ditulis. Namun, ada juga penulis yang tidak menyadarinya kedua dampak tersebut. Seorang penulis profesional memiliki kesadaran tinggi terhadap tujuan kegiatan penulis. Seorang penulis amatir terkadang hanya sekedar menuangkan gagasannya ke dalam wujud tulisan hanya untuk kepuasan dan tidak menyadari dampak positif dan negatif dari apa yang sudah ditulisnya.



Tujuan yang harus dicapai dalam pembelajaran menulis di sekolah dasar adalah agar siswa memahami cara menulis berbagai hal yang telah dikemukakan serta mampu mengkomunikasikan ide atau pesan melalui tulisan. Tujuan menulis yang perlu diperhatikan, bukan hanya memupuk pengetahuan dan keterampilan menulis tetapi juga harus memupuk jiwa estetis, informative, dan persuasive (Supriyadi, Eues Nuraeni, H. Alam Sutanjaya, Mien Rumini, 1994: 270). Tujuan artistik atau estetis yaitu tujuan tentang keindahan, tujuan informatif, yakni mendorong atau menarik perhatian pembaca agar mau menerima informasi yang disampaikan penulis.

Wadyamartaya (1978: 13) membedakan tujuan mengarang menjadi tiga macam: 1) memberitahu, memberi informasi karangan khusus ditujukan pada pikiran untuk menambah pengetahuan, mengajukan pendapat, dan mengupas persoalan. 2) menggerakkan hati, menggetarkan perasaan, mengharukan, untuk menggugah perasaan, untuk mempengaruhi, mengambil hati, dan membangkitkan simpati. 3) campuran dari kedua hal di atas, yaitu memberi tahu sehingga mempengaruhi. Berpijak pada beberapa pendapat di atas, tujuan pembelajaran menulis di Sekolah Dasar adalah agar siswa mampu menulis berbagai jenis tulisan serta mampu mengkomunikasikan tulisan itu kepada orang lain. Tujuan menulis secara umum adalah memberitahu atau memberi informasi yang disampaikan dalam bahasa tulis kepada orang lain atau masyarakat pembaca untuk dipahami.

Tujuan, di antaranya tulisan dapat digunakan untuk menyakinkan, melaporkan, mencatat, dan mempengaruhi orang lain. Hugo Hartig (dalam

Tarigan, 2008:24) menyebutkan: Tujuan penulisan, yaitu (a) penguasaan, (b) persuasif, (c) informasi, (d) pernyataan diri, (e) kreatif, dan (f) pemecahan masalah. Semua tujuan penulisan hanya dapat dicapai dengan baik bila seseorang dapat menyusun pikirannya dan mengutarakannya dengan jelas. Beberapa alasan mengenai pentingnya keterampilan menulis adalah: (a) sebagai sarana untuk menemukan sesuatu, (b) melatih keterampilan mengorganisasikan dan menjernihkan berbagai konsep dan ide yang dimiliki, (c) melatih sikap objektif yang ada pada diri seseorang, (d) membantu untuk menyerap dan memproses informasi, dan (e) memungkinkan diri untuk menjadi aktif dan tidak hanya sebagai penerima informasi Hairston melalui Darmadi (2002:35).

### **c. Manfaat Menulis**

Bernard Perey (dalam The Liang Gie, 2002: 21-22) dalam bukunya *The Power Creative of Writing* (1981) berpendapat bahwa manfaat kegiatan menulis sebagai sarana untuk: pengungkapan diri, pemahaman, membantu mengembangkan kepuasan pribadi, kebangsaan, dan suatu perasaan bangga diri, suatu sarana untuk meningkatkan kesadaran dan penerapan terhadap lingkungan sekeliling seseorang, suatu sarana untuk keterlibatan secara bersemangat dan bukannya penerimaan yang pasrah, suatu sarana untuk mengembangkan suatu pemahaman dan kemampuan menggunakan bahasa.

Pada penjelasan lain The Liang Gie (2002: 21) menjelaskan betapa pentingnya kegiatan mengarang untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan kemajuan perseorangan tidak diragukan lagi. Seseorang yang tidak mempunyai

keterampilan mengarang adalah ibarat burung yang sayapnya kurang satu sehingga tidak dapat terbang jauh dan tinggi untuk mencapai sukses seluas-luasnya dalam hidup. Henry Guntur Tarigan (2008: 22) menyatakan bahwa pada prinsipnya manfaat dari menulis adalah sebagai alat komunikasi tidak langsung yang terjadi komunikasi searah antara penulis dan pembaca.

Menulis memang memiliki kelebihan khusus. Widodo & Chasanah (1993) menyatakan bahwa permasalahan yang rumit dapat dipaparkan secara jelas dan sistematis melalui tulisan. Angka, tabel, grafik, dan skema dapat dipaparkan dengan mudah melalui tulisan. Tulisan juga lebih mudah digandakan melalui bantuan teknologi produksi. Karya-karya tulis memiliki daya bukti yang lebih kuat. Selain itu, tulisan memiliki sifat permanen karena dapat disimpan dan lebih mudah diteliti karena dapat diamati secara perlahan dan berulang-ulang.

Lebih lanjut, dijelaskan Nuruddin (2011:11) bahwa menulis dapat membuat perasaan dan kesehatan yang lebih baik. Mengacu pada pendapat Dr. Pennebaker bahwa menulis tentang pikiran dan perasaan terdalam tentang trauma yang dialami menghasilkan suasana hati yang lebih baik, pandangan positif, dan kesehatan yang lebih baik. Sementara itu, mengacu pada pendapat Fatimah Merisi bahwa menulis dapat mengencangkan kulit di wajah dan membuat awet muda.

## 2. Puisi

### a. Pengertian puisi

Pengertian puisi adalah karya sastra dengan bahasa yang dipadatkan, dipersingkat, dan diberi irama dengan bunyi yang padu dengan pemilihan kata-kata kias/imajinatif (Waluyo, 2005: 1).

Ada ahli yang berpendapat bahwa puisi ialah hal mencari dan melukiskan “yang diidamkan” (*the idea*). Dengan demikian tujuan isi bukanlah melukiskan kebenaran, melainkan memuja kebenaran dan memberi jiwa suatu gambaran yang lebih indah. Unsur keindahan dalam puisi satu diantaranya adalah rasa (Djojosuruto, 2006: 10).

Puisi merupakan salah satu jenis karya sastra. Dalam hal ini puisi dapat dikatakan sebagai perwujudan kepekaan seseorang terhadap alam dan kehidupan dalam usaha mengadakan komunikasi dengan orang lain. Puisi diartikan sebagai “membuat” di atas “pembuatan” karena lewat puisi pada dasarnya seseorang telah menciptakan suatu dunia tersendiri yang mungkin berisi pesan atau gambaran suasana-suasana tertentu, baik fisik maupun batiniah (Aminuddin, 2002: 134).

Berikut adalah perbedaan yang utama ialah pada proses penciptaan masing-masing karya sastra itu. Di dalam puisi akan berlangsung beberapa proses yang tidak begitu terasa di dalam prosa, proses tersebut adalah 1) proses konsentrasi yaitu segenap unsur puisi (unsur musikalitas; unsur korespondensi, dan unsur bahasa) dipusatkan kepada satu permasalahan atau kesan tertentu; 2) unsur intensifikasi, unsur-unsur puisi itu berusaha menjangkau permasalahan atau hal yang lebih mendalam atau mendasar, dan; 3) proses pengimajian adalah sesuatu

yang juga menjadikan puisi (musikalitas, korespondensi, dan bahasa) berfungsi menciptakan atau membangun suatu imaji atau citra tertentu. Jika sebuah kata di dalam prosa cenderung mengikut makna denotatif (makna harfiah) maka sebuah kata di dalam puisi justru cenderung meninggalkan makna denotatif tersebut dan membentuk makna yang berbentuk konotatif. Kata “bulan” di dalam sebuah prosa akan berbeda artinya dengan “bulan” di dalam sebuah puisi.

Menurut Waluyo (2005: 1), puisi adalah karya sastra yang dipadatkan, dipersingkat, dan diberi irama dengan bunyi yang padu dan pemilihan kata-kata kias (imajinatif). Kata-kata dipilih secara benar agar memiliki kekuatan pengucapan. Walaupun singkat atau padat, namun berkekuatan. Karena itu, salah satu usaha penyair adalah memilih kata-kata yang memiliki persamaan bunyi (rima). Kata-kata itu mewakili makna yang lebih luas dan lebih banyak. Karena itu, kata-kata dicarikan konotasi atau makna tambahannya dan dibuat bergaya dengan bahasa figuratif.

Menurut Sayuti (2002, 24), puisi adalah karya estetis yang memanfaatkan sarana bahasa secara khas. Hal ini sejalan dengan pandangan yang menyatakan bahwa jika suatu ungkapan yang memanfaatkan sarana bahasa itu bersifat “luar biasa,” ungkapan itu disebut sebagai ungkapan sastra atau bersifat sastrawi. Dalam konteks inilah penyimpangan yang ada dalam puisi menemukan relevansinya, yakni untuk mencapai efek “keluarbiasaan” ekspresi. Walaupun demikian, dalam konteks puisi sebagai sarana penyair untuk membangun komunikasi, berbagai fungsi komunikatif puisi tetap inheren, terutama fungsi yang bersifat emotif, referensial, puitik, dan konatif.

Berdasarkan definisi-definisi di atas, disimpulkan bahwa puisi adalah bentuk karya sastra yang mengapresiasi atau mengungkapkan pikiran dan perasaan secara imajinatif dengan memperhatikan unsur-unsur pembentuknya baik unsur fisik maupun unsur batin suatu puisi. Namun seiring berkembangnya puisi secara pesat, definisi di atas juga semakin berkembang sehingga menyebabkan timbulnya kesulitan untuk menentukan definisi puisi secara utuh. Berdasarkan definisi-definisi tersebut, disimpulkan bahwa puisi adalah karya imajinatif yang bentuknya dipilih dan ditata secara cermat sehingga mempertajam kesadaran pembaca akan pengalaman dan membangkitkan tanggapan khusus lewat penataan bunyi, makna, dan tipografi.

#### **b. Jenis- jenis puisi**

Puisi memiliki beberapa jenis, jenis puisi menurut Aminudin 2002: 139:

- 1) Puisi epik, yakni puisi yang di dalamnya mengandung cerita kepahlawanan, baik kepahlawanan yang berhubungan dengan legenda, kepercayaan, maupun sejarah. Puisi epik dibedakan antara folk-epic, yakni bila nilai akhir puisi itu untuk dinyanyikan dan literary-epic, yakni bila nilai akhir puisi itu untuk dibaca, dipahami, dan diresapi maknanya. Najid (2003: 14), juga mengartikan bahwa puisi epik adalah puisi yang disampaikan oleh penyair dalam bentuk cerita.
- 2) Puisi naratif, puisi yang di dalamnya mengandung suatu peristiwa tertentu yang menjalin suatu cerita. Termasuk dalam puisi naratif adalah apa yang disebut dengan balada, yang dibedakan antara *folk ballad*, dengan *literary ballad*, sebagai suatu ragam puisi yang

berkisah tentang kehidupan manusia dengan segala macam penghasilannya, kecemburuan, kedengkian, ketakutan, kepedihan dan keriangannya.

- 3) Puisi lirik, puisi yang berisi luapan batin individual penyairnya dengan segala endapan pengalaman, sikap, maupun suasana batin yang melingkupinya. Jenis puisi lirik umumnya paling banyak terdapat dalam khazanah sastra modern di Indonesia seperti tampak dalam puisi-puisi Chairil Anwar, Sapardi Djoko Damono, Goenawan Mohammad, dan lain-lain.
- 4) Puisi dramatik, yakni salah satu jenis puisi yang secara objektif menggambarkan perilaku seseorang, baik lewat lakuan, dialog, maupun monolog sehingga mengandung suatu gambaran kisah tertentu. Dalam puisi dramatik dapat saja penyair berkisah tentang dirinya atau orang lain yang diwakilinya lewat monolog. Najid (2003: 14) menyatakan bahwa puisi dramatik adalah puisi yang berisi analisis seseorang baik yang bersifat historis, mitos, atau fiktif ciptaan seorang penyair.
- 5) Puisi satirik, puisi yang mengandung sindiran atau kritik tentang kepincangan atau ketidakberesan kehidupan suatu kelompok maupun masyarakat. Puisi satirik merupakan puisi yang bersifat penggembalaan, bersifat memberi petunjuk, pedoman-pedoman hidup terutama oleh gembala atau pemimpin agama. Contoh dalam puisi ini adalah “Seombak Jagung di Kamar” miliknya W.S. Rendra.

- 6) Puisi didaktik, puisi yang mengandung nilai-nilai kependidikan yang umumnya tertampil eksplisit.
- 7) Puisi romande, puisi yang berisi luapan rasa cinta seseorang terhadap kekasih. Puisi ini biasanya selalu bersifat romantis seperti milik puisi W.S. Rendra yang berjudul “Surat Cinta”.
- 8) Puisi ode, puisi yang berisi pujian terhadap seseorang yang memiliki jasa ataupun sikap kepahlawanan. Puisi ode merupakan puisi pujian terhadap seseorang atas suatu hal atau suatu keadaan. Jenis puisi banyak ditemukan zaman dahulu saat pahlawan Indonesia merebut kemerdekaan. Contoh puisi ini misalnya “Ode” milik Toto Sudarto Bahtiar.
- 9) Puisi elegi, puisi ratapan yang mengungkapkan rasa pedih seseorang. Puisi ini biasanya mengisahkan tentang kematian seseorang. Contohnya ialah “Nyanyi Sunyi dan Buah Rindu” milik Amir Hamzah.
- 10) Himne, puisi yang berisi pujian kepada Tuhan maupun ungkapan rasa cinta terhadap bangsa ataupun tanah air. Contoh puisi ini adalah “Selain Cahaya Matamu” karya Saini. K.M.

### **c. Proses Menulis Puisi**

Pada dasarnya ada tiga jenis karya sastra, yaitu prosa (narasi), puisi, dan drama. Dalam hal ini yang dibahas secara lebih lanjut mengenai puisi. Banyak pendapat mengemukakan tentang pengertian puisi. Puisi adalah bentuk kesusastraan yang paling tua atau karya sastra tertulis yang paling awal ditulis



oleh manusia (Waluyo, 1995: 1). Karya-karya sastra lama yang berbentuk puisi, contohnya adalah Mahabharata, Ramayana dari India yang berbentuk puisi. Menurut Sayuti (2000: 1), tujuan kegiatan bersastra secara umum dapat dirumuskan ke dalam dua hal yaitu tujuan yang bersifat apresiatif dan tujuan yang bersifat ekspresif. Apresiatif maksudnya melalui kegiatan bersastra orang akan dapat mengenal, menyenangkan, menikmati, dan mungkin menciptakan kembali secara kritis berbagai hal yang dijumpai dalam sastra dengan caranya sendiri. Lebih dari itu, mereka dapat memanfaatkan pengalaman baru tersebut dalam kehidupan nyata. Ekspresif dalam arti bahwa kita dimungkinkan mengekspresikan atau mengungkapkan berbagai pengalaman atau berbagai hal yang menggejala dalam diri kita untuk dikomunikasikan kepada orang lain melalui (karya) sastra sebagai sesuatu yang bermakna. Dalam komunikasi ini, pembaca mendapat tambahan pengalaman baru, sedangkan penulis mendapat masukan mengenai karyanya.

### **3. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata ”medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian , media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain.2006:120). Media pengajaran memegang peranan penting sebagai alat efle untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi, (Arief S. Sadiman, R. Rahardja, Anung Haryono, Rahardjito, 2008 : 7). Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip, opaque proyektor. Diantara media pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar dari pada tulisan, apalagi jika gambar dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik, sudah tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Media gambar adalah penyajian visual dua dimensi yang memanfaatkan rancangan gambar sebagai sarana pertimbangan mengenai kehidupan sehari-hari misalnya yang menyangkut manusia, peristiwa, benda-benda, tempat, dan sebagainya. Menurut Sudjana dan Rifai (2007: 26) media gambar adalah media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dengan gambar-gambar. Menurut Sadiman (2002: 26) media gambar terdiri dari dua kelompok, yaitu pertama *flat opaque picture* atau gambar datar tidak tembus pandang, misalnya gambar fotografi, gambar dan lukisan cetak dan *transparent picture* atau gambar tembus pandang, misalnya film slides, film strips dan *transparancies*.

Alat peraga dapat memberi gagasan dan dorongan kepada guru dalam mengajar anak-anak sekolah dasar. Sehingga tidak tergantung pada gambar dalam

buku teks, tetapi dapat lebih kreatif dalam mengembangkan alat peraga agar para murid menjadi senang belajar. Jadilah kelebihan alat peraga visual khususnya sebagai salah satu dari media pembelajaran yang efektif. Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa media adalah alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur guna mencapai tujuan pengajaran.

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran (Djamarah, 2002: 137). Sedangkan pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002: 17). Jadi, media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pengajaran tercapai.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada siswa. Selain itu media juga harus merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari

selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan media adalah suatu wahana yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga terjadi proses belajar

#### **b. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran**

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton (dalam Depdiknas, 2003) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Fungsi media pembelajaran antara lain:

1. Menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar.
2. Melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Mendorong motivasi belajar.
4. Menambah variasi dalam penyajian materi.
5. Menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan.
6. Memungkinkan siswa memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya.

### **c. Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Gerlach & Ely (2003) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

#### 1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan ciri fiksatif, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

#### 2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-

hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time-lapse recording. Suatu kejadian dapat dipercepat dan dapat juga diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video.

### 3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

#### **d. Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran**

Menurut Oemar Hamalik (1985:63) ada empat klasifikasi media pengajaran yaitu:

- (1) Alat-alat visual yang dapat dilihat.
- (2) Alat-alat yang bersifat *auditif* atau hanya dapat didengar.
- (3) Alat-alat yang bisa dilihat dan didengar.
- (4) Dramatisasi, bermain peranan, sosiodrama, sandiwara boneka, dan sebagainya.

#### **e. Alat Peraga**

##### 1. Pengertian alat peraga (media)

Alat peraga bisa dikatakan sebagai media, media berasal dari bahasa Latin bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, dalam bahasa Inggris media dikenal dengan istilah medium yang

berarti perantara, demikian pula dalam bahasa Arab disebut *wasa'il* yang berarti perantara. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.

Zain (1995:121) menjelaskan bahwa Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Menurut Heinich, dkk dalam Sri Anitah, dkk media merupakan alat bantu saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti "perantara", yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (printer materials).

Lebih lanjut Schramm (Sri Anitah w, 2008:63) mengemukakan bahwa media merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sedangkan menurut Briggs (Sri Anitah W, dkk) bahwa media adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/ materi pembelajaran seperti buku, film, slide dan sebagainya

Mendukung pernyataan tersebut di atas Rossi dan Breidl e dalam Wina Sanjaya mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televise, Koran, buku, majalah, dsb.

Pendapat tersebut di atas dipertegas oleh Gerlach dan Ely dalam Wina Sanjaya secara umum media meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang

menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. (Sanjaya, 2006:163)

Media pembelajaran atau alat peraga adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada peserta didik.

Kata alat peraga diperoleh dari dua kata alat dan peraga. Kata alat mempunyai arti benda yang dipakai untuk mencapai maksud. (Depdikbud, 1996) Sedangkan kata peraga berarti alat media pengajaran untuk memperagakan sajian pelajaran.

Kata utamanya adalah peraga yang artinya bertugas meragakan, membantu atau fisik suatu pengertian yang dijelaskan untuk fisik itu dapat berbentuk benda nyata atau benda tiruan dalam bentuk model atau dalam bentuk gambar visual/audio visual.

Alat peraga merupakan media yang dapat digunakan untuk mengongkritkan pemahaman siswa yang masih abstrak. Penggunaan alat peraga bertujuan agar pembelajaran menjadi aktif dan kreatif dan membantu siswa dalam memahami materi. Oleh karena itu guru harus pandai-pandai dalam memilih alat peraga agar alat peraga tidak menambah kebingungan siswa dalam memahami materi.

Menurut Wina Sanjaya media pembelajaran diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya :

(1) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam :

- a. Media audio yaitu media yang dapat didengar saja, seperti radio dan rekaman.



- b. Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat saja tanpa unsur suara.
- c. Media audiovisual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsure gambar yang biasa dilihat.

Menurut pernyataan diatas bahwa media pembelajaran dapat di kalsifikasikan bebrapa tahapan dan dapat digunakan maupun diterapkan dalam pembelajaran diantaranya media audio yang hanya dapat dilakukan secara pendengaran, media visual merupakan metode pembelajaran yang dilakukan secara langsung dan metode pembelajaran audiovisual yang dilakukan dengan menggunakan media gambar.

(2)Dilihat dari kemampuan jangkauan, m edia dapat pula dibagi ke

dalam :

- a) Media yang diproyeksikan seperti film, transparansi, film strip.
- b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan.

Ada beberapa jenis media pengajar an yang biasa digunakan dalam proses pengajaran. Pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain- lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama dan lain- lain. Ketiga, media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP dan lain -lain. Keempat penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Penggunaan media di atas tidak dilihat atau dinilai dari segi kecanggihan medianya, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan peranannya dalam membantu mempertinggi proses pengajaran.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan guru dalam menggunakan media pengajaran untuk mempertinggi kualitas pengajaran. Pertama, guru perlu memiliki pemahaman media pengajaran antara lain jenis dan manfaat media pengajaran, kriteria memilih dan menggunakan media pengajaran, menggunakan media sebagai alat bantu mengajar dan tindak lanjut penggunaan media dalam proses belajar siswa. Kedua, guru terampil membuat media pengajaran sederhana untuk keperluan pengajaran, terutama media dua dimensi atau media grafis, dan beberapa media tiga dimensi, dan media proyeksi. Ketiga, pengetahuan dan keterampilan dalam menilai keefektifan penggunaan media dalam proses pengajaran. Menilai keefektifan media pengajaran sehubungan dengan prestasi belajar yang dicapai siswa. Apabila penggunaan media pengajaran tidak mempengaruhi proses dan kualitas pengajaran sebaiknya guru tidak memaksakan penggunaannya, dan perlu mencari usaha lain di luar media pengajaran.

*Gagne dan Briggs* menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari : buku, tape recorder, kaset, video, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan anak didik untuk belajar. (Azhar, 2002:6)

Guru Sekolah Dasar dalam kegiatan belajar -mengajar harus mampu menggunakan berbagai media pembelajaran guna mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Di samping itu, guru Sekolah Dasar dituntut pula mampu mengembangkan keterampilan membuat media pengembangan keterampilan dan membuat media pengajaran menarik yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia

Menurut Hamalik guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pengajaran yang meliputi:

- (1) media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar - mengajar
- (2) fungsi media rangka mencapai tujuan Pendidikan menjadi efektif
- (3) seluk -beluk proses belajar
- (4) hubungan antara metode mengajar dan media Pendidikan
- (5) nilai dan manfaat media pendidikan dalam pengajaran
- (6) pemilihan dan penggunaan media Pendidikan
- (7) berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan
- (8) media pendidikan dalam setiap mata pelajaran
- (9) usaha inovasi dalam media pendidikan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar -mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah.

#### **4. Media Kartu Mimpi dan Aplikasinya dalam Pembelajaran Menulis Puisi**

Kartu mimpi diperkenalkan oleh guru SMA asal Ponorogo, Jawa Timur, Drs. Sutejo, M. Hum. Sejak empat tahun lalu teknik ini digunakan untuk mengajarkan siswanya belajar dengan mudah menulis karya sastra, khususnya cerita pendek (cerpen) dan puisi. Lewat kartu mimpi, siswa diharapkan lebih mudah mengidentifikasi dan menulis tema cerita, tokoh, setting, peristiwa, dan klimaks untuk membantu penulisan cerpen dan menggunakan unsur-unsur pembentuk puisi yakni imajinasi, citraan, kiasan, dan diksi untuk penulisan puisi. Lewat kartu mimpi, siswa dibimbing untuk melakukan refleksi dan kemudian mengidentifikasi mimpi menarik yang pernah dialaminya. Lewat kegiatan tersebut siswa sudah masuk kegiatan menulis sastra, meskipun awalnya tampak sangat sederhana.

Mimpi yang dimaksudkan disini memiliki keterbatasan makna. Keterbatasan konsep mimpi yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah imajinasi siswa ketika siswa dihadapkan pada suatu gambaran, situasi atau peristiwa, dimana imajinasi tersebut terjadi ketika siswa dalam kondisi relaks, nyaman dan dengan situasi yang tenang.

Melalui kartu mimpi siswa di minta mereka ulang kejadian atau peristiwa yang pernah mereka alami terkait tema yang telah ditentukan. Kartu mimpi bergambar merupakan pengembangan ide kartu mimpi yang juga dimaksudkan untuk memberikan kemudahan kepada siswa dalam menuliskan ide-ide dan imajinasi siswa ke dalam sebuah tulisan berbentuk puisi. Kartu mimpi bergambar akan memiliki dua sisi berlainan isi. Satu sisi akan berisikan gambar yang akan

merangsang indera penglihatan siswa sehingga bisa membayangkan dan merasakan sebagaimana yang nampak dalam gambar tersebut. Siswa akan diminta mengingat kembali mimpi menarik yang pernah dialaminya terkait dengan gambar yang ada dalam kartu mimpi tersebut.

Pada tahapan pertama siswa diminta untuk mengingat kembali mimpi mereka yang paling berkesan terkait dengan tema yang diberikan. Pada tahapan selanjutnya siswa akan diberikan kartu mimpi yang berisi gambar terkait tema yang diharapkan dapat membantu indera penglihatan dan perasa siswa sehingga bisa merasakan kembali ke dalam mimpi paling berkesan terkait tema yang pernah dialami. Melalui gambar tersebut diharapkan akan membantu siswa dalam menemukan kata-kata yang nantinya dapat digunakan dalam menulis puisi. Pada sisi yang berlainan akan berisikan data-data yang merupakan unsur-unsur pembentuk puisi yakni imajinasi, citraan, kiasan, dan diksi, yang nantinya akan di susun menjadi sebuah tulisan berbentuk puisi.

Menurut Jordan E Kayan (via Sutejo 2008: 63), mimpi merupakan lorong rahasia menuju alam kesadaran-lain. Mimpi merupakan satu langkah lebih maju menuju kesadaran-lain, di luar tingkat gelombang alpha menuju tingkat tidur delta dan theta. Telah lama diakui bahwa mimpi merupakan tanda-tanda pesan intuitif atau nasihat dari alam kesadaran lain, mimpi telah memberikan inspirasi yang menggugah banyak ilmuwan untuk menemukan, memecahkan, dan memantapkan bidang keilmuan yang digelutinya.

Banyak tokoh dunia seperti Robert Louis Stevenson, Stephen King menyatakan bahwa karya-karya besar mereka lahir dari mimpi-mimpi yang indah.

Bahkan Bette Nesmith Graham menciptakan kertas cair (cairan penghapus) sesudah suatu mimpi memberikan dia ide tersebut. Ciptaan itu telah menghasilkan uang sebanyak 50 juta dolar menjelang kematiannya pada tahun 1980. Demikian halnya, Elias Howe mampu menyempurnakan ciptaannya, mesin jahit, sesudah suatu mimpi yang jelas membisiki agar dia menambahkan semacam jendela untuk jarum di alasnya (Sutejo 2008: 63).

Dari pengalaman para tokoh yang menginspirasi itu, tidak berlebihan jika mimpi itu juga dapat dimaksimalkan untuk media pembelajaran sastra, khususnya dalam reproduksi cerpen dan puisi (Sutejo, 2008: 63). Dalam dunia pendidikan kita, hal itu belum disentuh sama sekali. Padahal, sejak para ahli filsafat menganggapnya sebagai pintu nyata menuju pikiran yang lebih dalam. Filosof Aristoteles menganggap mimpi merupakan tanda peringatan awal suatu penyakit.

Dalam pembelajaran penulisan puisi, pengalaman mimpi ini dapat dimanfaatkan secara efektif dan menarik, tidak saja sebagai sumber inspirasi (ide) cerita tetapi ada tahap-tahap peristiwa yang diproduksi ulang. Kartu mimpi terdiri atas (a) identitas siswa, (b) waktu terjadinya mimpi, (c) tokoh-tokoh yang muncul dalam mimpi, (d) latar/tempat terjadinya mimpi, (e) peristiwa-peristiwa dan konflik yang terjadi, (f) hubungan antar tokoh di dalamnya (g) klimaks yang ada di dalam mimpi (Sutejo 2008: 64). Namun dalam pengembangannya, kartu mimpi bergambar yang akan digunakan untuk membuat puisi akan berisikan (a) peristiwa dalam mimpi, (b), bagian menarik dalam mimpi tersebut (c) hal-hal yang ingin disampaikan terkait mimpi, (d) hal-hal yang muncul dalam pikiran saat melihat gambar, dan (e) pilihan kata/ diksi.

Selanjutnya sebelum siswa menuliskan ide ke dalam kartu mimpi, disarankan agar hanya mimpi yang paling berkesanlah yang ditulis. Hal itu dilandasi pemikiran bahwa sesuatu yang berkesan merangsang dan memiliki daya tarik lebih yang dapat merangsang kerja pikiran (Sutejo 2008: 65).

<b>KARTU MIMPI</b>	
Nama	:
Kelas	:
No. Absen	:
<b>Peristiwa dalam mimpi:</b>	
.....	
<b>Bagian menarik dalam mimpi tersebut:</b>	
.....	
<b>Hal-hal yang ingin disampaikan terkait mimpi:</b>	
.....	
<b>Hal-hal yang muncul dalam pikiran saat melihat gambar:</b>	
.....	
<b>Diksi:</b> .....	
.....	
.....	

Adapun indikator mimpi yang menarik menurut Sutejo (2008: 65), dapat ditandai dengan beberapa hal (a) menjadikan seseorang senang dan berbunga-bunga, (b) sebaiknya, menimbulkan kecemasan yang luar biasa, (c) menyangkut nilai-nilai kemanusiaan yang tinggi (human interest), dan memecahkan (solutif) atau kekompleksan pengalaman nyata. Bentuk kartu mimpi dapat disesuaikan sesuai dengan keinginan. Berikut contoh kartu mimpi:

Tujuan Pembelajaran Siswa dapat mengidentifikasi pengalaman mimpi yang paling menarik bagi siswa. Melalui kartu mimpi siswa dapat menemukan kata-

kata yang indah dan kemudian mengembangkannya menjadi bentuk tulisan yang indah.

Alat yang Diperlukan Kartu mimpi yang akan memiliki dua sisi yang berlainan, sisi pertama berisi (a) peristiwa dalam mimpi, (b), bagian menarik dalam mimpi tersebut (c) hal-hal yang ingin disampaikan terkait mimpi, dan (d) pilihan kata/ diksi yang diharapkan dapat mampu merangsang indera siswa dalam mengembangkan ide-ide yang akan disusun menjadi sebuah puisi.

Tahap Implementasi terkait dengan tahapan menulis, secara umum memiliki tahapan yang dibedakan atas kegiatan guru dan kegiatan siswa. Kegiatan guru pada tahap pra menulis adalah 1) menjelaskan prosedur kegiatan menulis puisi 2) memberi contoh puisi 3) bertanya tentang karakteristik puisi 4) bertanya jawab dan menggali daya imajinasi siswa tentang puisi sebagai sumber ide tulisan dari pengalaman pribadinya; membimbing siswa bercurah pendapat dengan tema yang sudah ditentukan guru, kemudian bersama-sama dengan siswa mengumpulkan data-data yang merupakan unsur-unsur pembentuk puisi, yakni imaji, citraan, kiasan dan diksi yang akan dijadikan landas tumpu pengembangan kreativitas menulis puisi

Adapun kegiatan siswa pada tahapan penulisan yaitu: 1) menuliskan draft mimpi yang mereka rasakan paling berkesan 2) menuliskan apapun kata-kata yang muncul, 3) mengembangkan apa yang mereka lihat, rasakan dan ingin mereka ungkapkan 4) menyusun apa yang terdapat pada draft menjadi sebuah karya puisi Pada tahap pasca menulis adalah mempublikasikan hasil karya puisi yang telah



ditulis dengan membacakannya di depan kelas dan atau menempelkan pada majalah dinding kelas.

Namun, menurut Sutejo (2008: 65-66) dalam pembelajaran menulis puisi dengan kartu mimpi dapat dilakukan dengan cara-cara sebagai berikut:

- a) guru memberikan penjelasan singkat tentang pembelajaran dengan media kartu mimpi;
- b) guru menjelaskan karakteristik kartu mimpi;
- c) membagikan kartu mimpi kepada setiap siswa (kelompok);
- d) siswa mengidentifikasi mimpi yang pernah dialami dan paling mengesankan;
- e) menuliskan hal-hal yang telah tersedia dalam kolom kartu mimpi;
- f) membuat gambaran pengalaman mimpi berdasarkan kartu mimpi sehingga menjadi tautan peristiwa yang utuh;
- g) siswa menambahkan imajinasi dengan cara menambahkan konflik atau menciptakan klimaks yang lebih memikat dari gambar yang tersedia.

### **Kelebihan dan Kekurangan Alat Peraga Kartu Mimpi**

Menurut Russeffendi, (2001:227) kelebihan dan kekurangan penggunaan alat peraga dalam pengajaran antara lain sebagai berikut:

- a. kelebihan penggunaan alat peraga yaitu :
  - 1) Menumbuhkan minat belajar siswa karena pelajaran menjadi lebih menarik.

2) Memperjelas makna bahan pelajaran sehingga siswa lebih mudah memahaminya.

3) Metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak akan mudah bosan.

4) Membuat lebih aktif melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan dan sebagainya.

b. Kekurangan penggunaan alat peraga yaitu:

1) Mengajar dengan menggunakan alat peraga lebih banyak menuntut guru

2) memerlukan banyak waktu untuk persiapan

3) Perlu kesediaan berkorban secara materiil

Dalam penelitian ini alat peraga yang digunakan adalah kartu mimpi sehingga dapat disimpulkan kelebihan dan kekurangan alat peraga kartu mimpi sebagai berikut:

a). Kelebihan Penggunaan Alat Peraga Kartu Mimpi:

(1) Murah dan mudah didapat dan dibawa kemana-mana

(2) Tidak memerlukan peralatan khusus

(3) Memperjelas makna bahan pelajaran yang disajikan

(4) Mengaktifkan siswa sehingga tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan.

b). Kekurangan penggunaan alat peraga Kartu Mimpi:

(1) Membutuhkan pengetahuan awal

- (2) Apabila penyajiannya kurang menarik (baik font, warna, ilustrasi) akan cepat membosankan.
- (3) Banyak waktu yang diperlukan untuk persiapan

## **5. Penilaian Pembelajaran Menulis Puisi**

Menurut Sayuti (2002) penilaian adalah usaha sadar menentukan kadar keberhasilan atau keindahan suatu karya sastra. Nurgiyantoro (2001: 5) mengemukakan bahwa penilaian adalah suatu proses untuk mengukur kadar pencapaian tujuan, sedangkan menurut Tuckman (via Nurgiyantoro 2001: 5) penilaian adalah proses untuk mengetahui atau menguji apakah suatu kegiatan atau suatu proses kegiatan dan sebuah program telah sesuai dengan kriteria yang ditentukan. Dengan kata lain kadar pencapaian ujian belum dapat diketahui apabila belum diadakan penilaian. Salah satunya adalah portofolio yang merupakan koleksi atau kumpulan rekaman berbagai keterampilan, ide, minat, dan keberhasilan siswa selama jangka waktu tertentu.

Portofolio dapat memberikan gambaran perkembangan kompetensi siswa dari waktu ke waktu. Dalam hal ini, karya atau tagihan siswa dapat dikoleksi dalam satu file secara kronologis. Dengan demikian, portofolio dapat bermanfaat bagi siswa untuk melakukan penilaian diri (self assesment) untuk melihat kelemahan dan kekurangannya (O, Malley & Pierce via Paryono 2008: 228).

Portofolio sendiri merupakan kumpulan dari hasil pekerjaan dan pengalaman siswa, sedangkan penilaian portofolio merupakan prosedur perencanaan, pengumpulan, dan penganalisisan berbagai data yang terdapat dalam

portofolio. Portofolio disusun berdasarkan prosedur penilaian yang sistematis sehingga dapat menyediakan informasi akurat tentang kedalaman dan keluasan kemampuan siswa dalam bidang yang dipelajari. Kemp dan Toeroff (via Paryono 2008: 228), mengemukakan lima ciri utama portofolio yaitu

- (1) Portofolio merupakan bagian dari kegiatan penilaian yang dilakukan secara bersama-sama antara guru dan siswa.
- (2) Portofolio bukan semata-mata kumpulan hasil kerja siswa. Penentuan hasil kerja siswa ke dalam portofolio harus melibatkan siswa.
- (3) Portofolio berisi contoh hasil kerja siswa yang menunjukkan perkembangan dari waktu ke waktu. Melalui kegiatan penilaian yang dilakukan sendiri oleh siswa, mereka akan mengenali kelemahan dan kekuatannya. Kelemahan yang dimiliki oleh siswa selanjutnya dimanfaatkan untuk memperbaiki diri.
- (4) Kriteria penilaian harus dipahami oleh guru dan siswa.
- (5) Isi yang terkandung dalam portofolio untuk pengajaran bahasa menggambarkan proses dan pertumbuhan empat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis).

Penelitian ini menggunakan pedoman penilaian dengan acuan dari buku Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra (Nurgiyantoro 2009: 58), yang telah dimodifikasi. Penilaian bertujuan untuk menentukan tingkat keberhasilan menulis puisi siswa kelas IV SDN Batokaban 02 Kecamatan Konang Kabupaten Bangkalan. Pedoman penilaian menulis puisi siswa dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 2.1 Kriteria Penilaian Hasil Pembelajaran Menulis Puisi

No	Aspek	Skor	Kategori	Keterangan
1.	Diksi	5	Sangat Baik	Sangat mampu memilih kata-kata yang tepat, kata yang sesuai dengan situasi yang dihadapi
		4	Baik	Mampu memilih kata-kata yang tepat, kata yang sesuai dengan situasi yang dihadapi
		3	Cukup Baik	Sedikit mampu memilih kata-kata yang tepat, kata yang sesuai dengan situasi yang dihadapi
		2	Kurang Baik	Kurang mampu memilih kata-kata yang tepat, kata yang sesuai dengan situasi yang dihadapi
2.	Gaya Bahasa	5	Sangat Baik	Sangat mampu menggunakan citraan yang baik
		4	Baik	Mampu menggunakan citraan yang baik
		3	Cukup Baik	Sedikit mampu menggunakan citraan yang baik
		2	Kurang Baik	Kurang mampu menggunakan citraan yang baik
3.	Kesesuaian judul dan tema dengan isi puisi	5	Sangat Baik	Sangat mampu memilih judul dan tema yang sesuai dengan isi puisi
		4	Baik	Mampu memilih judul dan tema yang sesuai dengan isi puisi
		3	Cukup Baik	Sedikit mampu memilih judul dan tema yang sesuai dengan isi puisi
		2	Kurang Baik	Kurang mampu memilih judul dan tema yang sesuai dengan isi puisi
4.	Persajakan	5	Sangat Baik	Sangat mampu menimbulkan sajak yang merdu melalui kata-kata yang digunakan
		4	Baik	Mampu menimbulkan sajak yang merdu melalui kata-kata yang digunakan
		3	Cukup Baik	Sedikit mampu menimbulkan sajak yang merdu melalui kata-kata yang digunakan
		2	Kurang Baik	Kurang mampu menimbulkan sajak yang merdu melalui kata-kata yang digunakan
5.	Makna	5	Sangat Baik	Sangat mampu menghadirkan makna yang mendalam terkait dengan tema
		4	Baik	Mampu menghadirkan makna yang mendalam terkait dengan tema
		3	Cukup Baik	Sedikit mampu menghadirkan makna yang mendalam terkait dengan tema
		2	Kurang Baik	Kurang mampu menghadirkan makna yang mendalam terkait dengan tema

### **C. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah alat peraga kartu mimpi dapat meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas IV SDN Batukaban 02 Kecamatan Konang Kabupaten Bangkalan Tahun Pelajaran 2016/2017 dalam arti di setiap siklus ada peningkatan lebih baik dari siklus sebelumnya.