

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Dalam bab ini penulis menjelaskan mengenai dasar teori yang digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan penelitian ini. Pembahasan pada bab ini akan menjelaskan mengenai tentang Kurikulum Merdeka (Pengertian Kurikulum Merdeka), Model Pembelajaran TGT (Pengertian TGT, Sintaks Pembelajaran TGT, kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran TGT, Langkah – langkah dalam pembelajaran TGT), Media Canva (Pengertian Media Canva, kekurangan dan kelebihan aplikasi Canva dan manfaat Canva bagi Guru dan peserta didik), dan Menulis Teks Puisi (Pengertian keterampilan menulis, tujuan menulis, manfaat menulis, langkah – langkah menulis), dan yang terakhir ada Hakikat Puisi (Pengertian Puisi, jenis – jenis puisi, ciri – ciri puisi, dan langkah – langkah dalam menulis puisi).

1. Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, oleh sebab itu para peserta didik bisa memilih mata pelajaran kurikulum merdeka yang paling sesuai minat dan kompetensi dengan harapan untuk dapat memaksimalkan proses pembelajaran baik pembelajaran di sekolah maupun di rumah. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Kurikulum Merdeka di rancang sebagian dari upaya Kemendikbudristek untuk mengatasi krisis belajar yang telah di hadapi, dan menjadi semakin parah karena pandemik. Krisis ini ditandai oleh rendahnya hasil belajar peserta didik, bahkan dalam hal yang mendasar seperti literasi membaca.

Kebijakan merdeka belajar dilaksanakan untuk percepatan pencapaian tujuan nasional pendidikan, yaitu meningkatnya kualitas sumber daya manusia Indonesia yang mempunyai keunggulan dan daya saing dibandingkan dengan negara – negara lainnya. Kualitas sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing diwujudkan kepada peserta didik yang berkarakter mulia dan memiliki penalaran tingkat tinggi, khususnya dalam literasi dan numerasi.

Kurikulum Merdeka Belajar merupakan bentuk evaluasi dari kurikulum 2013. Dikutip dari laman Kemendikbud, “Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang menggunakan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi”.

Adapun capaian pembelajaran dalam elemen menulis dalam Kurikulum Merdeka adalah “Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, pengetahuan metakognisi untuk berbagai tujuan secara logis, kritis dan kreatif. Peserta didik mampu menulis berbagai jenis karya sastra. Peserta didik menulis hasil penelitian, teks fungsional dunia kerja, dan pengembangan studi lanjut. Peserta didik mampu memodifikasi hasil karya sastranya untuk tujuan ekonomi kreatif. Peserta didik mampu menerbitkan tulisan karyanya di media cetak maupun digital.

Adapun beberapa konsep yang terdapat pada Kurikulum Merdeka Belajar adalah :

1. Pembelajaran berbasis proyek yang bertujuan untuk mengembangkan *soft skill* serta karakter sesuai dengan profil pelajar pancasila.
2. Fokus pada materi *esensial*, sehingga ada waktu untuk pembelajara mendalam untuk kompetensi dasar seperti literasi dan numerasi.
3. Fleksibilitas guru untuk melakukan pembelajaran yang terdiferensi berdasarkan kemampuan para peserta didik.

Adapun beberapa keunggulan yang sudah dikutip oleh ditsmp.kemendikbud.go.id. Kurikulum Merdeka belajar ini memiliki sejumlah keunggulan, yakni:

1. lebih sederhana dan mendalam

Kurikulum ini berfokus pada materi esensial serta pengembangan kompetensi peserta didik pada fasenya. Proses pembelajaran akan lebih mendalam, bermakna, tidak terburu-buru, serta menyenangkan.

2. lebih Merdeka

Keunggulan lain dari Kurikulum Merdeka ini adalah dihilangkannya peminatan bagi peserta didik jenjang SMA. Peserta didik dapat memilih mata pelajaran sesuai minat, bakat dan apresiasinya. Guru juga diharapkan dapat mengajar sesuai dengan tahap capaian dan perkemabangan peserta didik.

3. lebih relevan dan interaktif

Proses pembelajaran menggunakan kurikulum ini dilakukan melalui kegiatan proyek yang akan memberikan kesempatan lebih luas kepada peserta didik untuk secara aktif mengeksplorasi isu – isu yang aktual.

Salah satu pembelajaran yang dapat dikaitkan dengan Kurikulum Merdeka yaitu pembelajaran Bahasa Indonesia. Inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia dalam konteks Merdeka Belajar di era digital. Esensi merdeka dalam berpikir kuncinya ada pada seorang pendidik. Pembelajaran Bahasa Indonesia Merdeka Belajar implikasinya adalah belajar, berpikir, berfilasafat, dan mencari pengetahuan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah suatu pembelajaran literasi untuk berbagai tujuan berkomunikasi dalam konteks sosial budaya Indonesia. Kemampuan literasi dikembangkan ke dalam pembelajaran menyimak, membaca dan memirsa, menulis, berbicara dan mempresentasikannya untuk berbagai tujuan berbasis *genre* yang terkait dengan penggunaan bahasa dalam kehidupan.

Model utama yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka adalah pedagogi *genre*. Model ini memiliki empat tahapan, yaitu, 1) Penjelasan untuk membangun konteks (*explaining, building the context*), 2) Pemodelan (*Modelling*), pembimbingan (*join construction*), dan pemandirian (*independent construction*). Adapun berdasarkan SK kepala BSKAP, Capain Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Akhlak mulia dengan menggunakan Bahasa Indonesia secara santun.
- 2) Sikap pengutamaan dan penghargaan terhadap Bahasa Indonesia sebagai resmi negara Republik Indonesia.
- 3) Kemampuan berbahasa dengan berbagai teks multimodal (lisan, tulis, visual, audio, audiovisual) untuk berbagai tujuan (*genre*) dan konteks.

- 4) Kemampuan literasi (berbahasa, bersastra, dan bernalar kritis-kreatif) dalam belajar dan bekerja.
- 5) Kepercayaan diri untuk berekspresi sebagai individu yang cakap, mandiri, bergotong royong, dan bertanggung jawab.
- 6) Kepedulian terhadap budaya lokal dan lingkungan sekitarnya.
- 7) Dan kepedulian untuk berkontribusi sebagai warga Indonesia dan dunia yang demokratis dan berkeadilan.

2. Model Pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*).

Model pembelajaran adalah suatu rangkaian strategi yang disusun oleh pendidik dalam merancang suatu pembelajaran yang menarik dan materi yang disampaikan oleh pendidik dapat diterima baik oleh peserta didik. Menurut Joyce & Weil (dalam Rusman, 2013, hlm. 133) berpendapat bahwa “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum baru (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan – bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain”. Menurut, Slavin (2015, hlm. 163) mengungkapkan bahwa TGT (*Teams Games Tournament*) adalah pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, kuis – kuis, dan sistem skor kemajuan individu, dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademiknya setara seperti mereka.

Adapun menurut Johns Hopkins (Huda, 2015, hlm. 17) Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang berarti tournament permainan tim adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards dan merupakan metode pembelajaran pertama yang dicetuskan dari Universitas Johns Hopkins (Huda, 2015, hlm. 177). Adapun menurut, Isjoni (2013, hlm. 83) berpendapat bahwa TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang terbentuk ke dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotaan 5 hingga 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku, dan ras yang berbeda.

Dari beberapa pengertian pakar diatas dapat disimpulkan bahwa metode TGT (*Team Games Tournament*) tersebut memiliki beberapa rangkaian kegiatan pembelajaran yang sama, yaitu membentuknya suatu tim/kelompok dalam

pembelajaran di kelas untuk mengadakan acara tournament antar kelompok yang dapat dilakukan sesuai dengan kegiatan yang di tentukan.

Berbagai model pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik di dalam kelas, yang berarti bahwa guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dalam pembelajarannya salah satunya model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).

1) Sintaks Model Pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*)

Menurut Slavin (2015, hlm. 163-168) adapun langkah – langkah dalam Model Pembelajaran TGT (*Teams Game Touranament*), adalah sebagai berikut.

1. Presentasi di kelas (*klasikal*)

Guru memberikan penjelasan mengenai materi yang akan digunakan dalam kegiatan TGT (*Teams Games Touranement*). Kegiatan ini merupakan pengajaran langsung ceramah atau klasikal yang diringi diskusi pelajaran untuk memperdalam, mengulas, dan mempelajari materi secara kooperatif.

2. Tim

Belajar bersama dalam tim untuk mempersiapkan diri agar bisa mengikuti games akademik, kelompok yang terbentuk terdiri dari berbagai kemampuan akademik (heterogen). Penentuan kelompok yang heterogen dapat diikuti dengan langkah – langkah berikut .

- 1) membuat daftar prestasi akademik;
- 2) membatasi jumlah anggota setiap tim 4 – 6 siswa;
- 3) memberikan nomer kepada siswa mulai dari yang paling atas;
- 4) membentuk tim heterogen (jenis kelamin, etnis, dan kemampuan akademik;

3. Games (*permainan*)

Games terdiri dari atas pertanyaan – pertanyaan yang kontennya relevan dan dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan tugas kerja tim. Pertanyaan – pertanyaan beserta jawaban yang telah disediakan dan sudah diberikan nomor. Games ini dimainkan di atas meja yang terdiri dari masing – masing perwakilan tim yang berbeda.

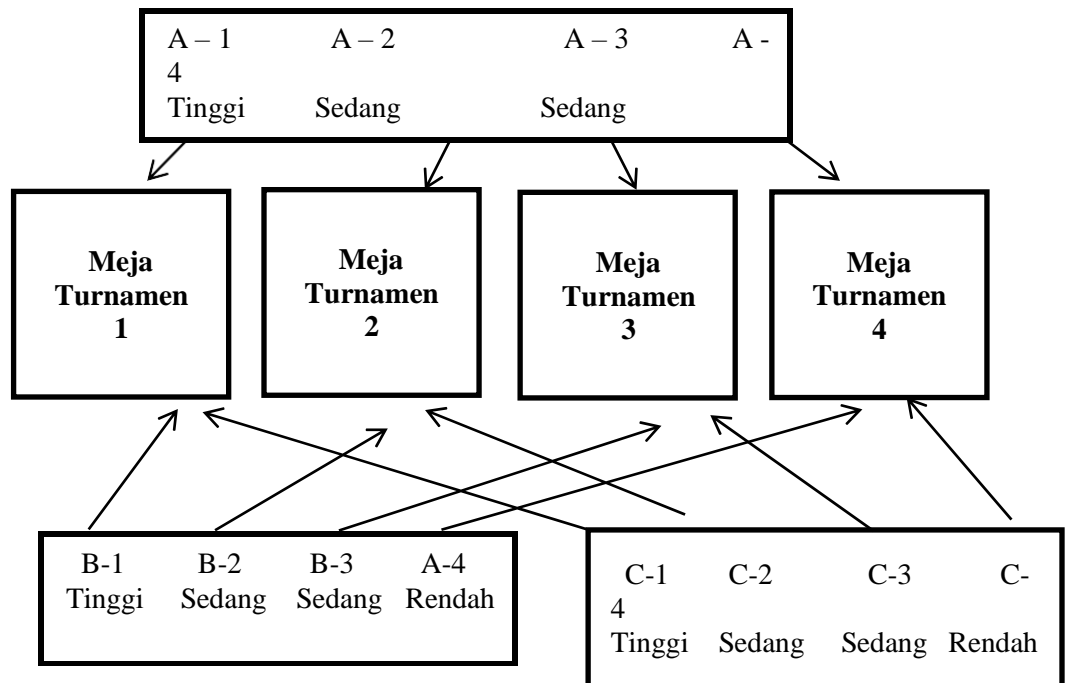
4. *Turnament*

Setelah membentuk tim, peserta didik mulai berkompetisi dalam turnamen. Penentuan turnamen ditentukan dengan cara homogen dengan langkah sebagai berikut.

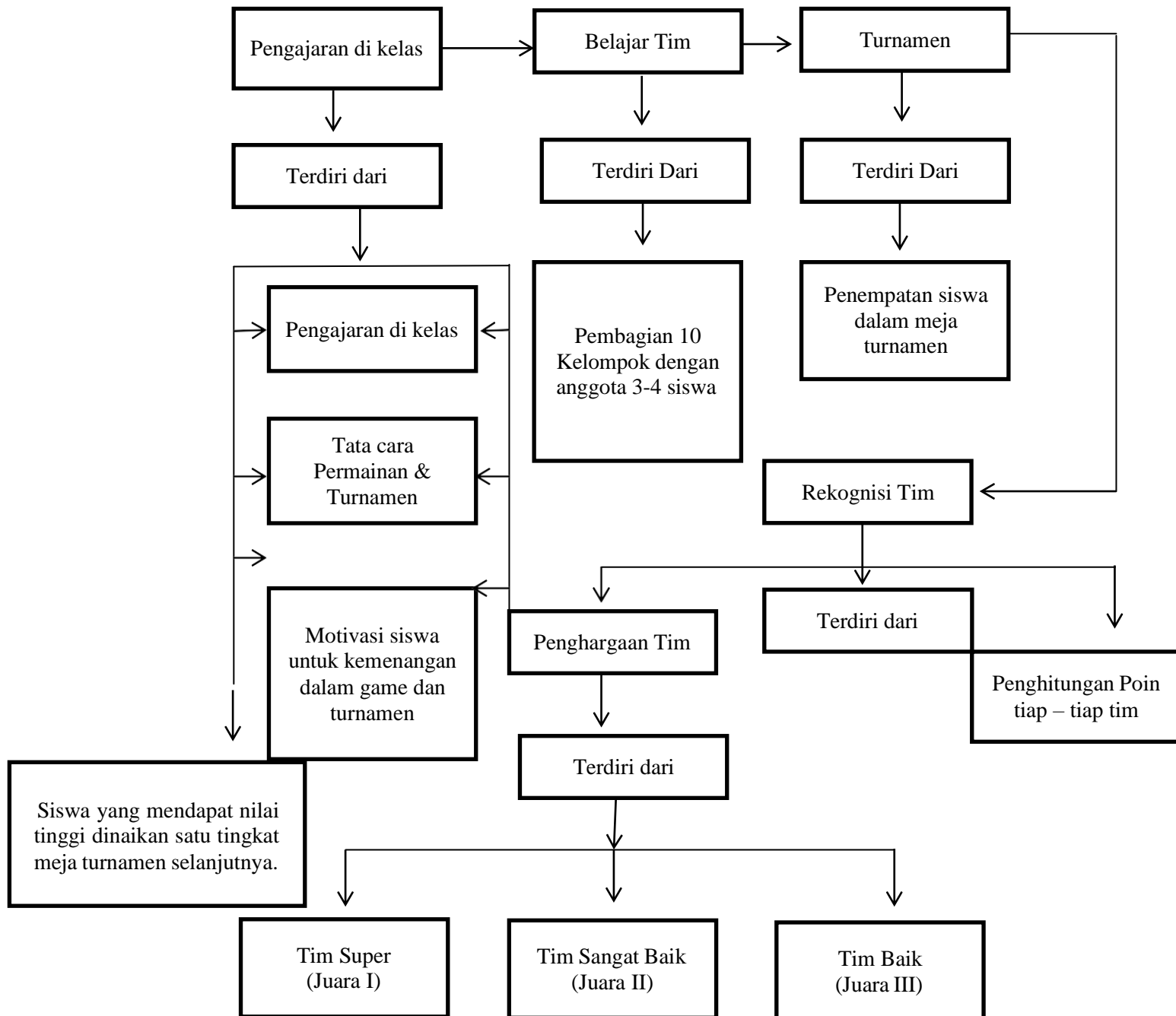
- 1) menggunakan daftar ranking yang telah dibuat kelompok
- 2) membentuk kelompok yang terdiri dari 4-6 siswa
- 3) menentukan anggota dari setiap kelompok berdasarkan kesetaraan kemampuan akademik, misal tournament yang dibentuk adalah untuk siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi dan ada kelompok turnamen untuk siswa dengan kemampuan rendah

Berdasarkan sintak model pembelajaran TGT di atas dapat disimpulkan secara singkat bahwa langkah-langkah dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) yaitu guru membentuk kelompok-kelompok secara heterogen yang terbentuk tentunya dengan kemampuan yang berbeda-beda berdasarkan dari hasil nilai yang dapat diklasifikasikan dalam pandai, sedang dan rendah. Siswa dengan kemampuan pandai akan mengambil kegiatan turnamen di meja 1 bersama dengan siswa yang memiliki kemampuan yang sama dari kelompok yang lain, siswa dengan kemampuan sedang akan melaksanakan kegiatan turnamen di meja 2 dengan kemampuan rendah akan melaksanakan kegiatan turnamen di meja 3 dengan siswa yang memiliki kemampuan yang sama dari kelompok yang lain. Masing-masing peserta turnamen secara bergantian berperan sebagai pembaca kuis dan menjawab secara bergantian sampai semua peserta telah mendapat peran yang sama. Skor individu adalah skor yang diperoleh dalam menjawab kuis. Skor kelompok di peroleh dari rata-rata nilai perkembangan seluruh anggota kelompok yang membandingkan skor awal dan skor akhir masing-masing individu. Akhir dari kegiatan turnamen adalah pemberian penghargaan yang diberikan kepada kelompok yang terbaik.

Bagan 2.1 Penempatan Peserta didik dalam meja Turnamen



Bagan 2.2 Langkah – langkah model TGT (Team Games Tournament)



Berdasarkan nilai perkembangan yang diperoleh tim, terdapat tiga tingkat penghargaan yang diberikan untuk prestasi tim, yaitu.

1. *Super Team* (Tim Istimewa)

Diberikan kepada kelompok yang memperoleh skor rata – rata lebih besar dari kelompok lainnya.

2. *Great Team* (Tim Hebat)

Diberikan kepada kelompok yang memperoleh skor rata – rata terbaik kedua.

3. *Good Team* (Team Baik)

Diberikan kepada kelompok dengan skor rata – rata terbaik ketiga.

Menurut Trianto (2013, hlm. 84), langkah – langkah pembelajaran model TGT (*Team Games Tournament*) adalah sebagai berikut.

1. Presentasi Guru
2. Kelompok Belajar
3. Turnamen
4. Pengenalan kelompok

Adapun langkah – langkahnya sebagai berikut, seperti pada model STAD, pada tgt, siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotaan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin dan suku. Dalam satu permainan terdiri dari, kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang 2, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada. Kelompok pembaca, bertugas : 1) Ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan, 2) Baca pertanyaan keras – keras, dan 3) Beri jawaban yang berbeda. Sedangkan kelompok penantang yang ke II : 1)Menyetujui pembaca atau memberikan pertanyaan yang berbeda : dan 2) Cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergilir (*Game Ruler*).

2) **Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe TGT.**

Menurut Shoimin (2014, hlm. 407), adapun kelebihan dan kekurangan dalam metode tipe TGT (*Team Games Tournament*) adalah sebagai berikut.

1. Melatih peserta didik mengungkapkan atau menyampaikan gagasan dalam idenya.
2. Menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
3. Membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran.
4. Membuat peserta didik lebih santai dan senang dalam mengikuti pelajaran karena adanya kegiatan berupa game dan tournament.

Adapun kelemahan yang dimiliki oleh metode pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) ini adalah :

1. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua peserta didik ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
2. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
3. Dan, kemungkinan terjadinya kegaduhan jika guru tidak dapat mengelola kelas.

Menurut Shoimin (2014, hlm. 207), ada beberapa kelebihan dari metode pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*), yaitu:

1. Melatih peserta didik mengungkapkan atau menyampaikan gagasan atau idenya.
2. Menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
3. Membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran.
4. Membuat peserta didik lebih rileks dan senang dalam mengikuti pelajaran karena adanya kegiatan berupa game dan tournament.

Selain itu menurut Shoimin (2014, hlm. 208) adapun kekurangan yang dimiliki oleh metode pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*), yaitu :

1. Membutuhkan waktu yang lama.

2. Tenaga pendidik dituntut harus pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model pembelajaran ini.
3. Tenaga pendidik harus dapat mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk turnamen, model permainan yang ideal, dan menyusun skema penilai terbaik.

Adapun menurut Suarjana dalam (Wahdaniyah et.al. 2014), kelebihan yang dimiliki oleh tipe TGT (*Team Games Tournament*), yaitu.

1. Usaha penerimaan terhadap perbedaan individu
2. Dengan waktu yang sedikit mampu menguasai materi secara mendalam proses pembelajaran berlangsung dan dibarengi dengan keaktifan siswa
3. Proses pembelajaran berlangsung dengan dibarengi keaktifan siswa
4. Mendidik siswa untuk bersosialisasi
5. Meningkatkan kepekaan dan toleransi

Adapun menurut Taniredja (2012, hlm. 72 : 73), menyatakan kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh tipe TGT (*Team Games Tournament*) ini adalah. Kelebihan TGT (*Team Games Tournament*) yang menurut Taniredja (2012, hlm. 72 : 73), adalah.

1. Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya
2. Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi
3. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil
4. Motivasi belajar siswa bertambah
5. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran
6. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru
7. Kerja sama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan

Sedangkan kelemahan yang dimiliki oleh tipe TGT (*Team Games Tournament*) menurut Taniredja (2012, hlm. 72 : 73)

1. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya
2. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran
3. Kemungkinan terjadinya kegaduhan jika guru tidak dapat mengelola kelas

Itulah beberapa kelebihan dan kekurangan menurut beberapa ahli yang dimiliki oleh TGT (*Team Games Tournament*), menurut pendapat diatas kelebihan dan kekurangan yang dijelaskan oleh beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa keduanya hampir memiliki fungsi yang sama dalam melakukan kegiatan games tersebut salah satunya adalah untuk meningkatkan rasa percaya diri pada peserta didik dalam pembelajaran.

3. Media Pembelajaran (Canva)



Gambar Logo Canva 1.1

1) Pengertian Media Pembelajaran Canva

Menurut Hasanah (2018, hlm. 9) berdasarkan terminologi, media berawal dari bahasa Latin yaitu "*Medium*" yang artinya perantara, perantara yang menghubungkan datangnya suatu pesan kepada penerima pesan, selain itu dari bahasa arab yakni "*Wassaila*" di artikan sebagai pengirim atau yang selamat pesan kepada penerima pesan. Sedangkan menurut Munadi dalam Purba, (2021, hlm. 43), "Media pembelajaran merupakan segala macam media entah di pakai atau digunakan dalam penelitian formal maupun informal. Adapun menurut Munai dalam Aditiya (2016 : hlm, 13) "Media merupakan sesuatu yang mampu menyampaikan atau memberikan pesan secara terencana dengan tujuan

menciptakan kondisi lingkungan kondusif yang mana penerima mampu melakukan pembelajaran dengan efektif dan efisien.

Dari beberapa penjelasan yang dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat perantara yang dapat mengirimkan dan menerima suatu pesan bagi penerimanya dan juga dapat menjadi bahan media dalam melakukan pembelajaran di kelas.

Adapun tujuan media pembelajaran menurut Arsyad (2016, hlm. 19 – 20) “Media pembelajaran yang digunakan bertujuan memberikan stimulus bagi peserta didik untuk menumbuhkan minat, motivasi dan keinginan belajar serta membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap peserta didik”. Penggunaan media pembelajaran juga membantu untuk meningkatkan pemahaman, menampilkan informasi, serta membantu menafsirkan informasi yang di terima. Salah satu media yang dapat digunakan dalam media pembelajaran salah satunya adalah media canva.

Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, *resume*, *pamphlet*, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, poster, dan lain sebagainya yang semuanya di dalamnya disediakan di dalam media Canva. Aplikasi bernama Canva ini merupakan salah satu aplikasi yang mengusung tema visual dan bisa juga audio visual. Aplikasi ini dipublikasikan pada tahun 2012 dan pernah menjadi trend di tahun 2018 hingga sekarang. Canva didirikan di Sydney, Australia oleh Melanie Perkins, Cliff Obrecht dan Cameron Adams pada 1 Januari 2012. Canva terdiri dari dua jenis layanan, yakni gratis dan berbayar. Pada layanan berbayar, Canva menyediakan *Canva pro* dan *Canva for enterprise*. Selain itu, pengguna juga bisa membayar produk secara fisik untuk dicetak dan dikirimkan. Canva merupakan sebuah *tools* untuk desain grafis yang membuat penggunaannya dapat dengan mudah merancang berbagai jenis material kreatif secara *online*.

Penggunaan aplikasi Canva dapat dijadikan sebagai media untuk menciptakan suasana belajar yang baru, tidak membosankan, serta peserta didik dapat mempunyai keterampilan yang di harapkan abad 21, abad dimana dunia berkembang dengan cepat dan dinamis, yang di istilahkan menjadi 4C yaitu

Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, and Creativity and Innovation. Salah satunya adalah dengan menciptakan keterampilan menulis puisi di dalam media Canva.

Adapun cara dalam penggunaan media aplikasi Canva baik menggunakan gawai atau pun menggunakan laptop, yaitu: 1) mendownload aplikasi Canva melalui playstore untuk pengguna gawai atau membuka Canva melalui website resmi Canva yaitu, https://www.canva.com/id_id/ untuk pengguna laptop ;2) membuat akun Canva, pembuatan akun dapat dilakukan menggunakan akun *facebook, google* atau *gmail*; 3) membuat desain melalui Canva, pembuatan desain disesuaikan dengan kebutuhan, dengan bantuan template guru dan peserta didik dapat menggunakan Canva dengan mudah serta dapat mengubah elemen, font, atau gambar sesuai dengan kebutuhan. Serta terdapat beragam fitur yang mudah diaplikasikan dengan tampilan sederhana tidak menyulitkan pengguna; 4) menyimpan hasil desain dari Canva, setelah desain selesai, langkah terakhir yakni menyimpan desain yang telah dibuat. Cara menyimpan desain tersebut cukup dengan mengklik tanda berbentuk panah ke bawah di pojok kanan atas dan desain akan tersimpan di galeri atau pun file penyimpanan.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat yang baik untuk peserta didik salah satunya dengan media pembelajaran dalam bentuk media Canva. Media Canva memiliki banyak sekali manfaat dan fungsi bagi peserta didik salah satunya dalam meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menulis puisi di dalam media Canva, hal tersebut dapat membuat pembelajaran menulis puisi menjadi lebih berkesan dan dapat menjadi suatu produk yang sangat menarik untuk di baca.

1. Penelitian Terdahulu

Fenomena dalam penggunaan media Canva ini dapat di lihat dari beberapa penelitian sebelumnya salah satunya pada penelitian “*Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX – X Kota Batu* “ oleh Yusnita Purba, Amin Harahap dalam Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Labuhanbatu. Dalam penelitian ini penulis mengemukakan hasil dari penelitian pada peserta

didik SMPN 1 NA kelas IX – X dalam penggunaan Aplikasi Canva untuk media pembelajaran Matematika dapat memberikan manfaat dalam pembelajarannya, penulis mengemukakan berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa di SMPN NA IX – X, bahwa disekolah tersebut belum pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva dan pembelajaran pun masih bersifat konvensional yaitu masih menggunakan metode diskusi atau ceramah. Pemanfaatan media dalam pembelajaran juga masih minim dilakukan sehingga siswa merasa bosan dalam belajar.

Selanjutnya pada penelitian relevan selanjutnya terdapat pada penelitian yang berjudul “*Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Menyusun Teks Iklan Kelas XII DKV 2 SMKN 13 Surabaya*” oleh Nova Marwadi dan Syamsul Sodik, Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya. Dalam penelitian tersebut penulis mengemukakan penelitiannya pada peserta didik kelas XII. Pada penelitian ini lebih bertujuan untuk meneliti bagaimana penerapan pembelajaran dalam menyusun Teks Iklan pada peserta didik dengan menggunakan media Canva sebagai bahan dalam penulisan Teks Iklan.

Penelitian relevan lainnya juga terdapat pada penelitian yang berjudul “*Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami Bebas Kewirausahaan*” oleh Fenty Fahminansih, di Mts dan MA Roudlotul Banat Sidoarjo. Dari penelitian tersebut didapatkan hasil positif dari pemanfaatan aplikasi Canva untuk membuat desain promosi produk di sekolah tersebut, hanya saja penelitian ini berfokus kepada guru sebagai bahan ajar dalam pembelajaran kewirausahaan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dilakukan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas peserta didik dalam menulis puisi dengan menggunakan aplikasi Canva sebagai media dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode TGT (*Team Games Tournament*).

2. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levied an Lentz dalam (Arsyad 2013, hlm. 20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu.

1. Fungsi atensi

Fungsi atensi adalah media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2. Fungsi afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang tergambar.

3. Fungsi kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan – temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atas pesan yang terkandung dalam gambar.

4. Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran yang terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca dan mengorganisasikan informasi dalam teks dan meningkatnya kembali.

Adapun menurut Haryono (2014, hlm. 49) Media memiliki beberapa fungsi secara umum, diantaranya sebagai berikut :

1. Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa.
2. Memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya.
3. Menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistik.
4. Membangkitkan keinginan dan minat baru.
5. Membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
6. Memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkret ke abstrak.
7. Menghasilkan keseragaman pengamatan.

Selanjutnya menurut Wati (2016, hlm. 10) bahwa media pembelajaran memiliki banyak fungsi, yaitu :

1. Atensi, fungsi inti dari media yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi pelajaran yang ditampilkan.
2. Afektif, fungsi yang dilihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.
3. Kognitif, merupakan fungsi dari media pembelajaran yang terlihat dari tampilannya. Tampilan materi tersebut memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi materi pembelajaran.
4. Kompensatoris, berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah atau lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal.
5. Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media adalah sebagai alat penyaluran informasi baru atau pengetahuan dalam meminimalisir keterbatasan yang diperuntukkan mendukung siswa belajar.

Diatas adalah beberapa penjelasan fungsi dalam media pembelajaran menurut para ahli, dapat di simpulkan bahwa fungsi tersebut memiliki berbagai macam fungsi yang memiliki manfaat dan membantu peserta didik dalam mendalami pembelajaran media pembelajaran.

4) Jenis – jenis Media Pembelajaran Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh terhadap kegiatan belajar mengajar di dunia pendidikan (sekolah), sehingga media pembelajaran yang digunakan harus mengikuti kebutuhan proses pembelajaran. Menurut Azhar Arsyad (2014, hlm. 31-34) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok, yaitu.

- 1) Media hasil teknologi cetak;
- 2) Media hasil teknologi audio-visual;
- 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer;
- 4) Media gabungan teknologi cetak dan komputer;

Adapun jenis – jenis media pembelajaran menurut Yudi Munadi (2013, hlm. 55) bahwa macam – macam media pembelajaran yaitu media audio (radio, alat – alat perekam, dan audio tape), media visual seperti (majalah, koran, modul, komik, poster, atlas), media audio visual (film, video, televisi) dan multimedia. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dikategorikan di dalam empat jenis bagian yaitu media visual, media audio, media audio visual, dan media interaktif. Salah satu media pembelajaran yang digunakan di dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk aplikasi yang di dalamnya dapat menyajikan beberap fitur yang dapat menjadikan tulisan yang disajikan lebih kreatif.

5) Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Canva

Adapun kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh Aplikasi Canva, menurut beberapa pakar dibawah ini, yaitu.

a. Kelebihan Aplikasi Canva

Menurut Raaihani (2021, hlm. 13) kelebihan aplikasi canva dapat digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran diantaranya sebagai berikut :

1. Memiliki varian template desain grafis yang menarik.
2. Dapat melatih kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran, serta memiliki banyak fungsi yang sudah disediakan di dalam aplikasi canva, dengan adanya fitur *drag and drop*.
3. Dalam membuat media pembelajaran dapat menghemat waktu.
4. Peserta didik bisa mempelajari kembali materi yang sudah dibagikan guru.
5. Dalam mendesain media pembelajaran bisa dilakukan kapan saja, dan bisa dilakukan dengan menggunakan gawai ataupun laptop.

b. Kekurangan Aplikasi Canva.

Menurut Garris Pelangi, (2020, hlm. 88) ada beberapa kekurangan aplikasi Canva yang dapat digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran diantaranya sebagai berikut :

1. Aplikasi Canva harus menggunakan koneksi internet yang stabil. Jika tidak terhubung dengan koneksi internet dalam gawai ataupun laptop yang dapat

dijangkau oleh aplikasi Canva maka aplikasi Canva tidak dapat digunakan dalam memproses atau membuat desain.

2. Pada aplikasi Canva terdapat template yang dapat diakses secara berbayar dan gratis. Akan tetapi dalam hal tersebut, tidak dipermasalahkan karena banyak template yang menarik dapat diakses secara gratis di dalam aplikasi Canva yang dapat di gunakan dalam membuat media pembelajaran. Hanya saja sebagian pengguna pada aplikasi Canva dapat mendesain atau membuat media pembelajaran secara menarik harus mengandalkan skill kreatif dalam mendesain media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva.

6) Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Ega Rima Wati (2016, hlm. 12) media pembelajaran memiliki manfaat umum dan manfaat praktis, yaitu.

A. Manfaat Umum

a) Lebih Menarik

Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

b) Materi Jelas

Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa.

c) Tidak Mudah Bosan

Metode yang dipakai dalam proses belajar mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata – mata komunikasi verbal dari penuturan seorang guru. Sehingga siswa tidak mudah bosan dan guru tidak kehabisan energi.

d) Siswa Lebih Aktif

Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab siswa tidak hanya mendengarkan guru, akan tetapi juga aktif dalam kegiatan mengamati, melakukan demonstrasi, dan lain sebagainya.

B. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang terdapat pada media pembelajaran menurut Ega Rima Wati (2016, hlm. 12), yaitu.

a) Meningkatkan Proses Belajar

Media pembelajaran dapat memperjelas dalam penyajian pesan dan informasi. Sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

b) Memotivasi Siswa

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa. Sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya.

7) Manfaat Canva bagi Guru dan Peserta Didik.

Menurut Garris Pelangi, (2020, hlm. 88) menjelaskan manfaat Canva bagi guru dan peserta didik yaitu Canva sebagai aplikasi berbasis teknologi, yang menyediakan ruang belajar bagi guru yang melaksanakan pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran yang ada di aplikasi Canva. Template yang disediakan di dalam aplikasi Canva cukup banyak seperti halnya *power point*, infografis, video pembelajaran dan lain sebagainya. Pemanfaatan templat dalam aplikasi Canva tidak hanya untuk guru saja melainkan untuk peserta didik, keuntungan dari manfaat aplikasi Canva yang didapatkan yaitu mendapatkan ilmu pembelajaran yang kreatif dan menarik.

8) Prosedur pembuatan Media Canva

Aplikasi Canva dapat digunakan atau dipakai melalui gawai ataupun laptop. Cara memakai aplikasi Canva ini pun tidak terlalu sulit, sehingga dapat memudahkan guru dan siswa untuk memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Langkah – langkah dalam menggunakan aplikasi Canva adalah sebagai berikut.

1. Mendownload aplikasi Canva melalui play store.
2. Membuat akun di Canva dengan cara buka aplikasi Canva, dari situ akan muncul pilihan pendaftaran melalui *Facebook*, *google* ataupun lanjut dengan *email* dan mengikuti langkah – langkah yang ditunjukkan.
3. Membuat desain melalui Canva. Template yang menarik sudah di sediakan di aplikasi Canva, guru dan siswa dapat menggunakan template itu dengan hanya mengubah tulisan atau gambar sesuai dengan kebutuhan, kemudian klik desain tersebut, setelah diklik akan muncul tulisan “edit” pada desain tersebut. Klik

tulisan “edit” akan muncul pilihan untuk mengganti tulisan, gaya tulisan, ukuran tulisan, gambar, video, warna, dan sebagainya.

4. Menyimpan hasil desain, klik tanda panah kebawah yang berada di pojok kanan atas, setelah di klik, desain kita akan otomatis tersimpan dalam galeri maupun file.

4. Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis merupakan kegiatan yang produktif. Menulis dapat membantu seseorang mengungkapkan ide dan gagasannya dalam bahasa tulis. Adapun pengertian yang telah dijelaskan oleh beberapa pakar ahli dibawah ini.

a) Pengertian Keterampilan Menulis

Menurut Situmorang (2018, hlm. 166), keterampilan menulis adalah keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa karena berkaitan dengan lengkapnya kemampuan dalam menyusun gagasan, yakni secara lisan dan tertulis.

Adapun menurut Tarigan (dalam Munaira 2015, hlm. 1) bahwa menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara bertatap muka dengan orang lain.

Selanjutnya menurut Poerwadaminta (dalam Munaira, 2015 : hlm, 1) mengemukakan bahwa menulis selalu berurusan dengan bahasa. Hanya bahasalah satu – satunya rumusan untuk menulis itulah sebabnya kecakapan menggunakan bahasa merupakan bekal yang utama. Adapun menurut Nurgiantoro (dalam Munira, 2015, hlm. 1) menjelaskan pula bahwa menulis merupakan suatu bentuk manifestasi kemampuan atau keterampilan berbahasa paling akhir dikuasai pelajar setelah kemampuan mendengarkan, berbicara dan membaca.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa menulis memiliki manfaat yang baik bagi peserta didik salah satunya untuk meningkatkan keterampilan berbahasa yang dapat dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung.

Menulis merupakan alat komunikasi secara tidak langsung. Penulis menuangkan atau menggambarkan buah pikirannya melalui tulisan secara gamblang agar pembaca dapat memahami isi tulisan dan untuk meningkatkan

keterampilan menulis membutuhkan latihan yang intensif dan untuk menghasilkan karya tulis yang baik. Adapaun proses dalam menulis ini adalah sebagai suatu cara berkomunikasi atau hubungan antara penulis dan pembaca. Setiap penulis memiliki pikiran atau gagasan yang ingin disampaikan atau dicurahkan kepada orang lain, dalam hal tersebut penulis harus mampu menerjemahkan ide – idenya ke dalam sandi – sandi lisan yang selanjutnya diubah menjadi sandi-sandi tulis. Demikian itu pembaca dapat memahami apa yang disampaikan penulis lewat tulisan tersebut.

b) Tujuan Menulis

Menurut Tarigan (dalam Munira, 2015, hlm. 6) merangkum tujuan penulisan sebagai berikut :

1. Tujuan penugasan. Pada tujuan ini, sebenarnya penulis menulis sesuatu karena ditugasi, misalnya siswa ditugasi merangkum, membuat laporan dan sebagainya.
2. Tujuan Altruistik. Penulis berujuan menyenangkan, menghindari kedukaan, ingin menolong pembaca agar memahami, menghargai perasaan, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan menyenangkan.
3. Tujuan Persuasif. Penulis bertujuan meyakinkan para pembacaakan kebenaran yang diutarakan.
4. Tujuan Penerangan. Penulis bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri kepada pembaca melalui tulisannya, pembaca dapat memahami sang penulis.
5. Tujuan Kreatif. Penulis bertujuan agar pembaca dapat memiliki nilai artistik atau nilai kesenian. Penulis tidak hanya memberikan informasi, tetapi pembaca terharu tentang hal yang dibacanya.
6. Tujuan pemecahan masalah. Dalam tulisan ini, penulis berusaha memecahkan suatu masalah yang dihadapi. Penulis berusaha memberikan kejelasan kepada para pembaca tentang cara memecahkan suatu masalah.

Dalman (2016 : hlm, 13) membagi tujuan menulis menjadi enam bagian, yaitu sebagai berikut.

1. Menulis sebagai penugasan, merupakan tujuan yang diberikan oleh lembaga atau guru pada pelajar.
2. Tulisan dengan tujuan untuk memenuhi tugas biasanya berbentuk laporan, makalah, artikel maupun karangan bebas.
3. Tujuan Estetis, merupakan menulis dengan tujuan untuk menghasilkan suatu karya sastra yang indah, seperti novel, cerpen, dan puisi. Untuk tercapainya tujuan ini, penulis harus mampu memilih kata dengan baik.
4. Menulis dengan tujuan kreatif sama halnya dengan menulis berdasarkan tujuan estetis, menghasilkan karya sastra seperti puisi atau prosa. Penulis dituntut untuk menggunakan imajinasi dengan maksimal dalam proses menulis.
5. Tujuan penerangan adalah untuk memberikan informasi tentang sesuatu. Tulisan dengan tujuan ini sering ditemui di surat kabar atau majalah.
6. Menulis dengan tujuan pernyataan diri, berarti penulis bermaksud untuk menegaskan hal – hal yang dilakukannya. Tulisan ini dapat dilihat dalam surat pernyataan dan surat perjanjian.
7. Menulis berdasarkan tujuan konsumtif. Penulis ini mengutamakan kepuasan pembaca dan berorientasi pada bisnis.

Adapun menurut Tarigan (2021, Hlm. 24) mengatakan bahwa setiap tulisan memiliki tujuannya masing – masing, yaitu.

1. Tulisan dengan tujuan informatif disebut wacana informatif memiliki kategori mengajar atau memberitahukan sebuah informasi.
2. Tujuan persuasi yakni maksud yang ditujukan penulis pada pembaca untuk mendesak atau meyakinkan pembaca mengenai sesuatu.
3. Menulis dengan tujuan estetis mengandung maksud untuk memberi hiburan dan kesenangan pada pembaca. Tulisan dengan tujuan ini disebut tulisan literer atau literasi kesusastraan.
4. Tujuan ekspresif terdapat pada wacana ekspresif yang berisi tentang ekspresi perasaan dan emosi secara berapi – api.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa tujuan dalam menulis, yaitu menulis dengan tujuan memenuhi

tugas, tujuan estetik, tujuan ekspresif, tujuan kreatif, tujuan informatif, tujuan persuasi, dan tujuan pernyataan.

Adapun tujuan yang dilakukan oleh penulis dalam melakukan penelitian ini yaitu bertujuan seperti halnya nomer 3 yaitu “Menulis dengan tujuan estetik mengandung maksud untuk memberi hiburan dan kesenangan pada pembaca. Tulisan dengan tujuan dapat di sebut dengan tulisan literer atau literasi kesusastraan, karena dalam penelitian ini penulis ingin meningkatkan rasa keterampilan peserta didik dalam menulis teks puisi, bukannya hanya menulis saja namun penulis juga ingin memberikan suasana belajar menjadi lebih asik dan seru salah satunya dengan menggunakan metoda game di dalamnya yaitu dengan menggunakan metode TGT (*Team Games Tournament*).

c) **Manfaat Menulis**

Menurut Tarigan (2021, hlm. 22) menyebutkan bahwa menulis merupakan alat komunikasi tak langsung yang memiliki beberapa manfaat. Manfaat menulis bagi penulis adalah untuk memperdalam persepsi dan daya tangkap tentang sesuatu. Selain itu, penulis mampu mencapai maksud dari tujuan yaitu dengan menerapkan prinsip menulis dan berpikir. Kegiatan menulis menjadi salah satu sara dalam penyelesaian masalah yang sedang dihadapi, serta membantu menguraikan pikiran dan perasaan. Menulis juga dapat memberikan kemudahan dalam berpikir secara kritis, karena dalam menulis dituntut untuk dapat menyusun urutan pengalaman. Melalui proses menulis, seseorang dapat menemukan pikiran, perasaan, gagasan, masalah dan kejadian yang sudah disusun secara aktual.

Adapun menurut Wardoyo (2013, hlm. 3-5) yaitu sebagai berikut. Sebagai media pengungkapan diri, menulis merupakan kegiatan untuk mewujudkan pemikiran berbentuk tulisan. Maknanya, menulis digunakan untuk mengekspresikan ide dan rasa. Upaya dalam memahami suatu hal, menulis yakni proses berpikir untuk mengetahui diksi yang dirangkai sesuai ide gagasan. Menulis untuk mengembangkan kepuasan pribadi, dalam menulis seseorang membutuhkan usaha, juga kerja keras. Menulis menghasilkan suatu karya sekaligus meningkatkan potensi yang dimiliki. Menulis sebagai sarana

pengembangan pemahaman, artinya penulis dituntut menguasai kemampuan berbahasa dalam kegiatan menulis.

Dari beberapa pendapat yang telah disajikan diatas maka dapat disimpulkan bahwa menulis memiliki berbagai manfaat. Menulis bermanfaat untuk membantu menguraikan pikiran, memperdalam daya tangkap, mengungkapkan rasa, ide, gagasan, dan pikiran, mengembangkan kepuasan dan potensi diri.

d) Langkah – langkah Menulis

1. Tahap Prapenulisan

Tahap ini merupakan tahap perencanaan atau persiapan menulis dan mencakup beberapa langkah kegiatan diantaranya :

a. Pemilihan dan Penetapan Topik

Memilih dan menetapkan topik suatu langkah awal yang penting, sebab tidak ada tulisan tanpa ada sesuatu yang hendak ditulis. Masalah pertama yang dihadapi penulis untuk merumuskan tema sebuah karangan adalah topik atau pokok pembicaraan. Dalam memilih dan menetapkan topik ini diperlukan adanya keterampilan atau pengetahuan atau kesungguhan.

b. Menentukan Tujuan Penulisan dan Bentuk Karangan

Tujuan penulisan diartikan sebagai pola yang mengendalikan tulisan secara menyeluruh. Dengan menentukan tujuan penulisan, diketahui apa yang ingin dilakukan pada tahap penulisan, bahkan apa yang di perlukan, luas lingkup bahasan, pengorganisasian, dan mungkin juga sudut pandang yang digunakan. Secara eksplisit, tujuan penulisan dapat dinyatakan secara tesis atau dengan menyatakan maksud.

c. Bahan Penulisan.

Bahan penulisan ialah semua informasi atau data yang digunakan untuk mencapai tujuan penulisan. Bahan tersebut mungkin berupa rincian, sejarah kasus, contoh, penjelasan, definisi, fakta, hubungan, sebab – akibat, hasil pengajuan hipotesisi, angka – angka, diagram, gambar, dan sebagainya.

Bahan – bahan dapat diperoleh dari berbagai sumber, dua sumber utama ialah pengalaman dan inferensi dari pengalaman. Pengalaman ialah keseluruhan

pengetahuan yang diperoleh melalui panca indra, inferensi ialah kesimpulan atau nilai – nilai yang ditarik dari pengalaman.

d. Menyusun Kerangka Karangan.

Sebuah karangan mengandung rencana kerja, memuat ketentuan pokok bagaimana suatu topik harus diperinci dan dikembangkan. Karangan menjamin suatu penyusunan yang logis dan teratur, serta memungkinkan seorang penulis membedakan gagasan utama dari gagasan tambahan. Kerangka karangan dapat berbentuk mendetail dan digarap dengan sangat cermat.

2. Tahap Penulisan

Pada tahap ini dibahas setiap butir yang ada di dalam karangan yang disusun. Ini berarti digunakan bahan – bahan yang sudah diklasifikasikan menurut keperluan sendiri. Kadang pada tahap ini, disadari bahwa masih diperlukan bahan lain.

a) Isi Karangan

Bagian isi karangan merupakan inti dari karangan itu sendiri. Isi karangan yakni pendahuluan, tubuh karangan, dan kesimpulan.

b) Kosa Kata atau Pilihan Kata

Pilihan kata adalah seleksi kata – kata untuk mengekspresikan ide atau gagasan atau perasaan. Dengan memilih kata persyaratan pokok yang harus diperlukan yaitu ketepatan dan kesesuaian. Persyaratan ketepatan menyangkut makna, aspek logika kata – kata, kata – kata yang dipilih harus secara tepat mengungkapkan apa yang ingin diungkapkan.

c) Kalimat Efektif

Kalimat yang mengandung gagasan haruslah yang memenuhi syarat gramatikal. Memerlukan persyaratan efektivitas artinya, kalimat itu harus memenuhi sasaran, mampu menimbulkan pengaruh, meninggalkan pesan, atau menerbitkan selera pembaca.

d) Paragraf

Paragraf merupakan inti penuangan buah pikiran dalam sebuah karangan ide dalam paragraph tersebut, mulai dari kalimat pengenal, kalimat utama, atau

kalimat topic, kalimat penjelas, sampai pada kalimat penutup. Himpunan kalimat ini saling terikat dalam suatu rangkaian untuk membentuk sebuah karangan.

3. Tahap Revisi

Tahap ini merupakan tahap yang paling akhir dalam penulisan. Jika bahan seluruh tulisan sudah selesai, tulisan tersebut perlu dibaca kembali. Hasil bacaan perlu diperbaiki, dikurangi, atau mungkin juga diperluas. Pada tahap ini, biasanya yang diteliti secara menyeluruh mengenai logika, sistematika, ejaan, tanda baca, pilihan kata, kalimat, paragraf, pengetikan, daftar pustaka dan sebagainya.

5. Hakikat Puisi

a. Pengertian Puisi

Menurut Tarigan (dalam Damayanti, 2013, hlm. 4) Puisi adalah hasil sastra yang kata – katanya disusun menurut syarat –syarat tertentu dengan menggunakan irama, sajak dan kata – kata.

Adapun menurut Abercramble (dalam Damayanti, 2013, hlm. 11) mengungkapkan bahwa puisi adalah ekspresi dan sebuah pengalaman imajinatif, yang hanya bernilai atau berlaku dalam ucapan atau pernyataan yang bersifat kemasyarakatan yang diutarakan dengan bahasa, yang mempergunakan setiap rencana yang matang dan bermanfaat. Adapun menurut Sugono (dalam Damayanti, 2013, hlm. 12) Puisi adalah karangan yang terikat oleh banyak baris dan tiap bait, banyak kata dalam tiap baris, banyak suku kata dalam tiap baris, rima, dan irama Wirdjosoedarno (dalam Damayanti, 2013, hlm. 12).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa puisi adalah sebuah bentuk karangan kesustraan yang mengungkapkan pikiran dan mengekspresikan sebuah perasaan yang dapat merangsang imajinasi dalam susunan yang berirama dengan makna khusus, rapi, padu dan harmonis sehingga dapat terwujud sebuah keindahan dalam tulisan.

b. Struktur Fisik Puisi.

Struktur fisik puisi menurut Damayanti (2013, hlm. 18 – 20), Struktur fisik puisi terdiri dari:

1) Tipografi,

Perwajahan puisi atau tipografi adalah bentuk puisi seperti halaman yang tidak dipenuhi kata – kata, tepi kanan kiri, pengaturan barisnya, hingga baris puisi yang tidak selalu dimulai dengan huruf kapital dan diakhiri dengan tanda titik.

2) Diksi

Diksi adalah pemilihan kata yang dilakukan oleh penyair untuk digunakan dalam puisinya. Pemilihan kata – kata dalam puisi erat kaitannya dengan makna, keselarasan bunyi, dan urutan kata.

3) Imaji atau Citraan.

Imaji adalah kata atau susunan kata – kata yang dapat mengungkapkan pengalaman indrawi, seperti penglihatan, pendengaran, dan perasaan. Imaji dapat mengakibatkan pembaca seakan – akan melihat, mendengar, dan merasakan seperti apa yang dialami penyair.

4) Kata Konkret.

Kata konkret adalah kata yang ditangkap dengan indera yang memungkinkan munculnya imaji. Kata – kata ini berhubungan dengan kiasan atau lambang.

5) Gaya Bahasa dan Majas.

Gaya bahasa adalah pengguna bahasa yang dapat menghidupkan dan meningkatkan efek dan menimbulkan konotasi tertentu. Bahasa figuratif menyebabkan puisi menjadi prismatik, artinya memancarkan banyak makna atau kaya akan makna. Gaya bahasa dapat disebut juga dengan majas.

6) Rima atau irama.

Rima adalah persamaan bunyi pada puisi, baik di awal, tengah, dan akhir baris puisi.

Adapun struktur fisik menurut Wardoyo (2013, hlm. 23) menjelaskan struktur fisik yang membangun sebuah puisi terdiri atas pilihan kata, bahasa kiasan, kata konkret, citraan, rima dan ritma, serta tata wajah puisi.

1) Pilihan kata

Menurut Wardoyo (2013, hlm. 24), Pilihan kata atau diksi merupakan esensi atau dasar dari penulisan puisi. Pemilihan kata dalam puisi berorientasi pada hal yang ingin disampaikan penyair. Diksi puisi dapat mempengaruhi pengembangan ekspresi dan imajinasi, serta dapat menimbulkan perasaan tertentu pada pembaca. Oleh karena itu dalam menentukan pilihan kata, penyair harus dengan cermat menyesuaikan ketepatan rima dan irama. Diksi memberikan nilai estetika yang menjadi sarana penyair untuk menciptakan nilai puitis. Selain itu, diksi juga menjadi tolak ukur daya cipta penyair. Ketika pembaca terbawa ke dalam imajinasi yang digambarkan penyair, maka puisi tersebut memiliki kekuatan ekspresi yang besar.

2) Bahasa Kiasan

Adapun menurut Wardoyo (2013, hlm. 25). Bahasa kiasan atau majas merupakan salah satu unsur puisi yang digunakan untuk menimbulkan efek puisi. Bahasa kiasan digunakan penyair untuk menggandakan makna sajak. Melalui bahasa kiasan, penyair ingin menyampaikan sesuatu secara tak langsung. Bahasa kiasan memiliki berbagai jenis yaitu sebagai berikut :

1. Majas Personifikasi, adalah bahasa kiasan yang mengumpamakan benda mati menjadi benda hidup yang memiliki sifat dan perilaku seperti manusia.
2. Majas metafora, merupakan perbandingan yang digunakan sebagai perantara untuk menggambarkan sesuatu, namun tidak menyebutkan yang berbeda, yang disampaikan melalui kata pembanding.
3. Majas Simile, adalah perbandingan antara dua hal yang berbeda, yang disampaikan melalui kata pembanding.
4. Majas Hiperbola, adalah majas yang digunakan untuk mengungkapkan sesuatu secara berlebihan.

c) Kata Konkret

Menurut Wardoyo (2013, hlm. 31), Kata konkret merujuk pada kata – kata yang memiliki arti menyeluruh dalam menciptakan imajinasi pembaca. Penggunaan kata konkret bermanfaat untuk memberikan gambaran terhadap makna puisi kepada pembaca. Gambaran-gambaran yang dihasilkan akan

membantu pembaca membayangkan kejadian, keadaan, situasi dan kondisi yang dituliskan oleh penyair. Kata konkret sangat di pengaruhi oleh pemilihan kata untuk dapat menghasilkan gambaran yang jelas.

d) Citraan

Menurut Wardoyo (2013, hlm. 39) Citraan atau imaji merupakan rangkaian kata yang digunakan untuk mengungkapkan pengalaman indera. Citraan dalam puisi dapat dilihat melalui dua sudut pandang, yaitu berdasarkan imajinasi pembaca, dan pengalaman nyata pada penyair yang dikomunikasikan secara estetik. Citraan puisi meliputi penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan, pengecapan, dan suasana. Citraan penglihatan menggunakan kata yang menghasilkan rangsangan indera penglihat dengan membayangkan sesuatu. Citraan penciuman menggunakan kata tertentu untuk menggambarkan bau yang diperoleh melalui indera penciuman. Citraan pendengaran dipengaruhi oleh kata – kata yang menggambarkan bunyi atau suara dengan memanfaatkan indera pendengar. Citraan perabaan memanfaatkan kata untuk memberikan efek sentuhan pada permukaan melalui indera peraba. Citraan pengecapan menggunakan kata untuk memberikan gambaran rasa melalui indera perasa (lidah, bibir), citraan suasana memanfaatkan kata untuk menggambarkan pada pikiran.

e) Rima dan Ritma

Menurut Wardoyo (2013, hlm. 39), Rima dan ritma merupakan bunyi yang diciptakan dari puisi. Rima adalah pengulangan bunyi yang berhubungan dengan persajakan. Sedangkan, ritma adalah tinggi-rendah, keras-lemah, panjang-pendeknya bunyi yang berhubungan dengan pembacaan. Rima dan ritma memiliki peran penting dalam memberikan keindahan dalam puisi. Puisi dapat dimaknai dengan tepat jika dibaca dengan bunyi yang sesuai.

f) Tata wajah puisi

Menurut Wardoyo (2013, hlm. 40), Tata wajah puisi adalah salah satu teknik dalam berekspresi penyair yang ditunjukkan melalui tampilan puisi. Tata wajah puisi berfungsi sebagai identitas yang membedakan puisi dengan karya sastra lain. Unsur – unsur yang masuk ke dalam tata wajah puisi yaitu pembaitan, punctuation, tipografi, dan enjambemen. Pembaitan menjadi perwujudan penyair

untuk menentukan bentuk bait. Terdapat jenis pembaitan terikat, yaitu puisi yang memiliki kesamaan jumlah baris yang berbeda. Pungtuasi terkait dengan ejaan dan tanda baca berfungsi untuk memberi kejelasan arti, dan ketepatan membaca. Tipografi berperan untuk menciptakan visual yang menarik dan sarana penyampaian pesan secara tidak langsung. Enjabemen merupakan frasa yang berfungsi sebagai penghubung bagian sebelum dan sesudahnya.

Selanjutnya ada struktur fisik menurut Kosasih (2017, hlm. 94) :

1. Majas dan irama

Menurut Kosasih (2017, hlm. 94), Majas merupakan bahasa kias dalam puisi yang digunakan untuk menimbulkan kesan tertentu pada pembaca. Bahasa kias tersebut berupa majas personifikasi (perbandingan), majas pertentangan, majas paraleliesme (perulangan), majas peumpamaan. Sedangkan irama adalah pengulangan bunyi secara teratur dalam puisi. Irama berfungsi untuk menciptakan emosi tertentu pada pembaca sesuai dengan jiwa yang diberi pada kata – kata dalam puisi. Pengekspresian irama dalam puisi harus sesuai dengan rasa yang ingin diwujudkan.

2. Kata Konotasi dan Kata Lambang

Menurut Kosasih (2017, hlm. 97). Kata konotasi merupakan kata dengan makna tak sebenarnya yang mendapat penambahan bersadar kesan, imajinasi, perasaan, maupun pengalaman penyair. Pemaknaan kata konotasi dapat berbeda antara satu orang dengan yang lainnya. Hal tersebut disebabkan oleh tingkat pemahaman tiap kata dalam puisi, tingkat pengenalan dengan puisi, pengalaman pribadi pembaca, dan penugasan teori sastra. Sedangkan menurut Kosasih (2017, hlm. 97), Kata lambang atau simbol merupakan gambarab tanda, atau kata yang mengandung maksud tertentu dalam puisi.

3. Pengimajinasian

Menurut Kosasih (2017, hlm. 98). Pengimajinasian merupakan kata – kata yang disusun dalam puisi guna menghasilkan khayalan pembaca. Melalui pengimajinasian, pembaca dapat mengalami secara langsung atau seolah – olah melihat, mendengar, merasakan, atau menyentuh sesuatu yang dituliskan penyair.

Imaji yang terdapat dalam puisi antara lain imaji visual (penglihatan), imaji auditif (pendengaran), imaji taktil (perabaan).

Sedangkan menurut Kosasih (2017, hlm. 94) menyatakan bahwa puisi memiliki struktur majas dan irama, kata konotasi dan kata berlawanan, serta pengimajinasian.

c. Struktur Batin Puisi

Wardoyo (2013, hlm. 49), menjelaskan mengenai struktur batin yang membentuk sebuah puisi antara lain, tema, nada, suasana dan amanat.

1. Tema

Menurut Wardoyo (2013, hlm. 49), Tema adalah gagasan utama atau ide pokok dalam membuat tulisan. Puisi memiliki tema yang berperan sebagai fondasi. Penyair harus pandai dalam menentukan tema sebab tema adalah hal utama yang dilihat pembaca. Tema yang diangkat penyair antara lain tema kehidupan, ketuhanan, patriotisme atau kebangsaan, kedaulatan rakyat, dan keadilan sosial.

2. Nada

Menurut Wardoyo (2013, hlm. 51), Nada merupakan bunyi sistematis dengan frekuensi tertentu. Nada dalam puisi memiliki peran penting untuk menghidupkan suasana pada pembaca. Nada – nada tertentu akan menimbulkan suasana dalam puisi, nada duka akan menciptakan suasana iba, sedangkan nada kritik akan menciptakan suasana pembontakan.

3. Suasana

Menurut Wardoyo (2013, hlm. 52), Suasana dalam puisi tercipta sebab adanya interaksi antara pembaca dan puisi yang kemudian menimbulkan kondisi psikologis. Setiap puisi mampu menghasilkan suasananya sendiri ketika pembacanya membaca dan menghayati puisi. Suasana puisi timbul dari diri pembaca melalui perasaan saat membaca sajak puisi.

4. Amanat

Menurut Wardoyo (2013, hlm. 53), Amanat adalah pesan moral yang ingin disampaikan penulis melalui karyanya. Amanat dapat disampaikan secara tersirat yaitu menjelang akhir cerita maupun tersurat yaitu berhubungan dengan gagasan

pokok cerita. Amanat puisi yang diutarakan penyair mengandung pesan dan kesan, serta dapat dilihat dalam jalan cerita puisi.

d. Menulis Puisi

Wardoyo (2013, hlm. 55) menjelaskan bahwa penyair memiliki cara atau teknik tersendiri dalam menulis puisinya. Hal tersebut menjadi ciri khas dan karakteristik puisi yang ditulis oleh penyair antara satu dan lainnya. Wardoyo memaparkan sepuluh teknik menulis puisi, yaitu teknik meniru, teknik keinginan, teknik yang diawai dari mimpi, teknik yang bersumber dari alam, teknik mengibaratkan, teknik menjelema sesuatu, teknik menuliskan suara, teknik penggambaran, teknik narasai dan teknik musik pengitring. Hal yang mendasar dibutuhkan untuk menghasilkan sebuah puisi adalah dalam mencari ide. Ide menjadi bahan pokok yang mendukung ekspresi dan kemudian disampaikan dengan media tulis. Sebelum melalui tahap penulisan, ide terlebih dahulu mengalami proses. Penuangan ide bertujuan untuk mengembangkan dan menyempurnakan ide yang sudah dimiliki.

Adapun menurut Marwoto (dalam Dalman, 2014, hlm. 4), menulis adalah mengungkapkan ide atau gagasannya dalam bentuk karangan secara leluasa. Sedangkan menurut Zainurrahman (2013, hlm. 186), mendefinisikan menulis adalah kegiatan sekaligus keterampilan yang terintegrasi, bahkan menulis selalu ada dalam setiap pembelajaran”.

Dari beberapa penjelasan pakar diatas dapat disimpulkan bahwa menulis puisi memiliki beberapa fungsi, salah satunya menurut Marwoto (dalam Dalman, 2014, hlm. 4) menjelaskan bahwa menulis adalah mengungkapkan ide ataub gagasannya dalam bentuk karangan secara leluasa. Dimana hal tersebut sudah menjadi kegiatan yang sering dilakukan oleh peserta didik dikegiatan pembelajaran disekolah.

e. Jenis – jenis Puisi

1) Puisi Lama

Menurut Damaryanti (2013, hlm. 13) mengatakan bahwa, ciri – ciri puisi lama yaitu sebagai berikut.

1. Merupakan puisi rakyat yang tidak di kenal nama pengarangnya;

2. Disampaikan lewat mulut – kemulut, jadi merupakan sastra lisan;
3. Sangat terikat dengan aturan – aturan seperti jumlah baris, jumlah suku kata, maupun rima;

2) **Puisi Baru**

Menurut Damaryanti (2013, hlm. 13) menyatakan adapun ciri – ciri pada puisi baru, adalah.

1. Bentuk rapi simetris;
2. Mempunyai persajakan akhir yang teratur;
3. Banyak menggunakan pola sajak pantun dan syair meskipun ada pola yang lain;
4. Sebagian puisi empat seuntai;
5. Tiap – tiap barisnya atas dua kata (sebagian besar) empat sampai lima suku kata.

Adapun jenis – jenis dalam menulis puisi ini menurut Damaryanti memiliki beberapa jenis yaitu puisi lama dan puisi baru, di beberapa jenis tersebut memiliki beberapa fungsinya tersendiri.

f. Ciri – ciri Puisi.

Sebelum membahas secara detail tentang ciri – ciri puisi kontemporer maupun ciri – ciri puisi lama, sebaiknya kita semua mengetahui terlebih dahulu pengertian puisi secara umum. Secara umum ciri – ciri puisi dapat disimpulkan sebagaimana berikut ini :

1. Penulisan puisi dituangkan dalam bentuk bait yang terdiri dari atas baris – baris, bukan bentuk paragraph seperti pada prosa dan dialog seperti pada naskah drama.
2. Diksi yang digunakan dalam puisi biasanya bersifat kias, pada, dan indah.
3. Penggunaan majas sangat dominan dalam bahasa puisi.
4. Pemilihan diksi yang digunakan mempertimbangkan adanya rima dan persajakan.
5. Setting, alur, tokoh dalam puisi tidak begitu ditonjolkan dalam pengungkapan.

g. Unsur – unsur Puisi

Puisi adalah suatu rangkaian kata yang membentuk suatu makna yang indah untuk dibaca. Puisi adalah sebuah pengutaraan atau pengungkapan sebuah emosi dan ekspresi dari penyairnya, adapun unsur – unsur yang terdapat pada puisi ini tidak berdiri sendiri – sendiri tetapi merupakan sebuah struktur. Seluruh unsur merupakan sebuah kesatuan, dan unsur yang satu dengan unsur yang lainnya menunjukkan diri secara fungsional, artinya yaitu unsur – unsur tersebut memiliki fungsi bersama unsur lainnya yang didalamnya terdapat kesatuan dengan totalitasnya.

Adapun menurut Utamai (2013, hlm. 89-93) berpendapat bahwa unsur – unsur puisi bisa dibedakan menjadi dua struktur, yaitu struktur batin batin dan struktur fisik. Struktur batin puisi terdiri dari tema / makna (*sense*), rasa (*feeling*), nada (*tone*), dan amanat (*intention*). Sedangkan struktur fisik puisi terdiri dari perwajahan puisi (*tipografi*), diksi, imaji, kata konkret, bahasa, figurative, dan versifikasi.

a. Struktur fisik puisi.

1. Perwajahan (*tipografi*)

Struktur fisik puisi ini dapat membentuk suatu tipografi yang khas puisi. Tipografi bentuknya bermacam – macam yaitu ada berbentuk grafis, kaligrafi, kerucut dan sebagainya. Jadi, tipografi memberikan ciri khas puisi pada periode angkatan tertentu. Menurut Utami (2013, hlm. 92) mengatakan bahwa “Perwajahan puisi (*tipografi*), yaitu suatu bentuk puisi seperti halaman yang tidak dipenuhi kata – kata, tepi kanan – kiri, pengaturan barisnya, hingga baris puisi yang tidak selalu dimulai dengan huruf kapital dan diakhiri dengan tanda titik”.

Adapun menurut Aminuddin (2013, hlm. 146) mengemukakan cara dalam penulisan suatu puisi sehingga menampilkan bentuk – bentuk tertentu yang dapat diamati secara visual disebut tipografi. Peranan tipografi dalam puisi, selain itu menampilkan aspek – aspek artistic visual, juga untuk menciptakan nuansa dan suasana tertentu. Selain itu, tipografi juga berperan dalam menunjukkan adanya loncatan gagasan serta memperjelas adanya satuan – satuan

makna tertentu yang ingin dikemukakan penyair. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tipografi merupakan bentuk susunan baris sebuah puisi agar dapat menampilkan keindahan dan suasana yang di inginkan oleh penyair kepada pembacanya. Juga untuk menampilkan aspek artistik visual untuk menampilkan suasana makna dan suasana tertentu serta dapat berperan dalam menunjukan adanya loncatan gagasan serta memperjelas adanya satuan – satuan makna tertentu yang ingin dikemukakan penyair kepada pembacanya. Dalam beberapa puisi tipografi juga berfungsi untuk menyampaikan makna melalui bentuk baris puisi yang ditulis oleh pengarang, baris – baris yang dibuat sudah direncanakan di awal sebelum penulisan puisi sehingga puisi yang dihasilkan dapat membangun sebuah makna.

2. Diksi (pilihan kata)

Menurut Pradopo (2014, hlm. 59) Pembicaraan diksi memiliki hubungannya dengan denotasi dan konotasi. Dalam memilih kata – kata agar tepat dan dapat menimbulkan gambarab yang jelas dan padat, penyair mesti mengerti denotasi dan konotasi dari sebuah kata. Denotasi artinya yang menunjuk, dan konotasi yaitu arti tambahannya. Denotasi yaitu pengertian yang menunjuk benda atau hal yang diberi nama dengan kata “itu”, “disebutkan” atau “diceritakan”. Sedangkan konotasi yaitu kumpulan asosiasi – asosiasi perasaan yang terkumpul dalam sebuah kata yang di peroleh dari setting yang dilukiskan itu.

Untuk menciptakan sebuah puisi penyair mempunyai tujuan yang hendak disampaikan kepada pembaca melalui puisinya. Penyair ingin mencurahkan perasaan dan isi pikirannya dengan setepat – tepatnya sesuai dengan kondisi perasaan hatinya.

Adapaun menurut Utami (2013, hlm. 92) mengatakan bahwa “ Diksi adalah pemilihan kata – kata yang dilakukan oleh penyair dalam puisinya”.

3. Imaji

Menurut Utami (2013, hlm. 92) mengatakan “ Imaji adalah kata atau satuan kata – kata yang dapat mengungkapkan pengalaman indrawi, seperti penglihatan, pendengaran, dan perasaan”. Semuan penulis atau penyair ingin mencoba memberikan sebuah pengalaman batinnya yang pernah di alami atau yang pernah

terjadi di dalam kehidupannya salah satunya pada pembacanya dengan melalui karyanya. Salah satu usaha yang dapat memenuhi keinginan tersebut adalah dengan melakukan sebuah pemilihan dan penggunaan dalam kata – kata di dalam puisinya.

4. Kata Konkret

Menurut Utami (2013, hlm. 93) mengatakan bahwa “kata konkret yaitu kata yang dapat ditangkap dengan indra yang memungkinkan munculnya imaji. Kata – kata ini berhubungan dengan kiasan atau lambang”.

5. Bahasa Figuratif

Menurut Utami (2013, hlm. 93) mengatakan bahwa “Bahasa figuratif yaitu bahasa berkias yang dapat menghidupkan atau meningkatkan efek dan menimbulkan konotasi tertentu. Bahasa figuratif menyebabkan puisi menjadi prismatik, artinya memancarkan banyak makna atau karya akan makna”. Adapun menurut Pradopo (2014, hlm. 62 – 63) mengemukakan bahwa untuk dapat mendapatkan aspek – aspek kepuhitan ialah bahasa kiasan. Adanya bahasa kiasan ini menyebabkan sajak menjadi menarik perhatian, menimbulkan kesegaran, hidup dan terutama menimbulkan kejelasan gambaran angan. Bahasa kias ini mengkiaskan atau mempersamakan sesuatu hal dengan hal lain agar gambaran menjadi lebih jelas, lebih menarik dan hidup.

Menurut Pradopo (2014, hlm. 63) menjelaskan bahwa bahasa figuratif ini dikelompokkan menjadi beberapa jenis, yaitu :

1. *Simile*

Menurut Pradopo (2014, hlm. 63) *Simile* adalah bahasa kiasan yang menyamakan satu hal dengan hal lain dengan mempergunakan kata – kata pembandingan, seperti bagai, sebagai, bak, seperti, semisal, seumpama, penaka, se, dan kata – kata pembandingan yang lain.

2. Metafora

Menurut Pradopo (2014, hlm. 67) Metafora ini merupakan bahasa kiasan seperti perbandingan, hanya tidak mempergunakan kata – kata pembandingan,

seperti bagai, laksana, seperti, dan sebagainya. Metafora itu melihat sesuatu dengan perantaraan benda yang lain.

3. Personifikasi

Menurut Pradopo (2014, hlm. 76 – 77), mengemukakan bahwa Personifikasi yaitu kiasan yang mempersamakan benda dengan manusia, benda – benda mati dibuat dapat berbuat, berpikir, dan sebagainya seperti manusia. Personifikasi ini membuat hidup lukisan, disamping itu memberi kejelasan bebaran, memberikan bayangan angan yang konkret.

4. Epik – simile

Menurut Pradopo (2014, hlm. 70) Perumpamaan atau perbandingan epos (*epic simile*) adalah perbandingan yang dilanjutkan, atau diperpanjang yaitu dibentuk dengan cara melanjutkan sifat – sifat pembandingnya lebih lanjut dalam kalimat – kalimat atau frase – frase yang berturut – turut. Kadang – kadang lanjutan ini sangat panjang.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa *epic simile* merupakan majas perbandingan yang dilanjutkan atau dibentuk dengan melanjutkan sifat – sifat pembandingnya dalam kalimat – kalimat atau frase yang berturut – turut.

5. Metonimia

Menurut Pradopo (2014, hlm. 78) menjelaskan bahwa Metonimia dalam bahasa Indonesia sering disebut dengan kiasan pengganti nama. Bahasa ini berupa penggunaan sebuah atribut, sebuah objek, atau penggunaan sesuatu yang sangat dekat berhubungan dengannya untuk menggantikan objek tersebut.

6. Versifikasi

Versifikasi terdiri dari rima, ritma dan metrum. Rima adalah sebuah alunan yang dapat terjadi karena dengan perulangan dan pergantian kesatuan bunyi dalam arus panjang pendek pada bunyi. Metrum adalah ukuran irama yang ditentukan oleh jumlah panjang tekanan suku kata dalam setiap baris. Adapun hal tersebut telah dipaparkan oleh beberapa pakar salah satunya menurut Utami (2013, hlm. 93) yang mengatakan “Versifikasi yaitu menyangkut rima, ritme, dan metrum. Rima adalah persamaan bunyi pada puisi, baik di awal, tengah, maupun diakhir baris puisi.

7. Sinekdoki

Menurut Pradopo (2014, hlm. 80) Sinekdoki adalah bahasa kiasan yang menyebutkan suatu bagian yang penting, suatu benda (hal) untuk benda atau hal itu sendiri. Sinekdoki terbagi menjadi dua macam, yaitu *prae pro toto* yang mempunyai arti sebagian dari keseluruhan dan *totum pro parte* yang mempunyai arti keseluruhan untuk sebagian.

b. Struktur Batin Puisi

Struktur batin puisi adalah unsur pembangun puisi yang tidak tampak langsung dalam penulisan kata – katanya. Struktur batin sebuah puisi yang terdiri dari tema, rasa, diksi, amanat, imaji dan kata konkret.

1. Tema

Tema adalah sebuah pokok pikiran atau yang sering disebut sebagai dasar sebuah cerita yang di perbincangkan untuk mengarang. Tema yang berhubungan langsung dengan pengarangnya tidak akan lepas dari beberapa faktor yang dapat mempengaruhinya, antara lain falsafah hidup, lingkungan, agama, pekerjaan, dan pendidikan. Adapun menurut Utami (2013, hlm. 89) “Media puisi adalah sebuah bahasa, bahasa yang mempunyai hubungan tanda dengan makna.

2. Rasa

Perasaan (*feeling*) merupakan sikap penyair terhadap pokok persoalan yang ditampilkannya. Menurut Utami (2013, hlm. 89) “Rasa (*feeling*) yaitu sikap penyair terhadap pokok permasalahan yang terdapat dalam puisinya”. Pengungkapan tema dan rasa memiliki hubungan erat dengan latar belakang sosial dan psikologi penyair, misalnya latar pendidikan, agama, jenis kelamin, kelas sosial, kedudukan dalam masyarakat, usia, pengalaman sosiologis dan psikologis, dan pengetahuan.

3. Nada

Menurut Utami (2013, hlm. 89) mengatakan “Nada (*Tone*), yaitu sikap penyair terhadap pembacanya. Nada juga berhubungan dengan tema dan rasa. Penyair dapat menyampaikan tema dengan nada, bekerja sama dengan pembaca untuk memecahkan suatu masalah.

4. Amanat

Menurut Kosasih (2012, hlm. 109) Amanat merupakan pesan yang tersirat dibalik kata – kata yang disusun maupun berada di balik tema yang diungkapkan, penyampaian amanat tersebut disampaikan oleh penyair secara sadar maupun tidak sadar.

h. Pembelajaran Menulis di Sekolah

Menulis seperti halnya dengan ketiga keterampilan dalam berbahasa lainnya. Menulis menuntut pengalaman, waktu, kesempatan, pelatihan, keterampilan-keterampilan khusus, dan pengajaran langsung. Menurut Logan (Tarigan, 2013, hlm. 9), kegiatan menulis didasarkan pada, 1) tulisan dibuat untuk dibaca, 2) tulisan didasarkan pada pengalaman, 3) tulisan ditingkatkan melalui latihan terpimpin, 3) dalam tulisan, makna menggantikan bentuk, 5) dan kegiatan – kegiatan bahasa lisan hendaklah didahului kegiatan menulis.

Dalam dunia pendidikan tentu memiliki program pengajaran keterampilan menulis. Menurut, Peck dan Schulz (Tarigan, 2013, hlm. 25 -26) mengemukakan tujuan – tujuan program pengajaran menulis, sebagai berikut.

1. Membantu para siswa memahami bagaimana caranya ekspresi tulis dapat melayani mereka dengan jalan menciptakan situasi – situasi di dalam kelas yang jelas memerlukan karya tulis dan kegiatan menulis.
2. Mendorong para siswa untuk mengekspresikan diri mereka secara bebas dalam tulisan.
3. Mengajar para siswa menggunakan bentuk yang tepat dan serasi dalam ekspresi tulis.
4. Mengembangkan pertumbuhan bertahap dalam menulis dengan cara membantu para siswa menulis sejumlah cara dengan penuh keyakinan pada diri sendiri secara bebas.

i. Langkah – langkah Menulis Puisi

Menurut Yunus (2015, hlm . 60 – 61) langkah dalam menulis puisi itu ada empat yaitu : 1) Pencarian ide, 2) Perenungan, 3) Penulisan, 4) Perbaikan. Dan adapun menurut Wardoyo (2013, hlm. 73 – 76) mengemukakan bahwa langkah – langkah dalam menulis puisi dapat diawali dengan tiga proses, yaitu :

1. Mencari ide adalah sumber tulisan. Oleh karena itu, untuk menulis puisi seorang penyair harus memiliki ide yang dapat diekspresikan melalui puisi. Ide seseorang dapat bersumber dari pengalaman (fakta empiris), sesuatu yang imajinasi (fakta imajinatif). Pencarian atau penggalian ide dapat dilakukan oleh penyair dengan melakukan refleksi perenungan terhadap segala aktifitas yang melibatkan proses penginderaan.
2. Mengendapkan atau perenungan ide adalah ide yang telah ada kemudian dimatangkan agar dapat dikembangkan menjadi sesuatu yang lebih sempurna dan lebih matang. Proses pengendapan atau perenungan ide hal yang sangat penting untuk dikembangkan dan kita renungkan terkait dengan kata atau diksi yang akan kita gunakan ini merupakan cara dalam menciptakan puisi yang penuh makna, puitik, dan terasa mampu mewakili perasaan kita.
3. Memainkan kata tahap memainkan kata adalah proses mencipta dan menulis puisi dengan menggunakan segala ide yang sudah ada dalam diri kita ke dalam bentuk tulisan puisi dengan memilih kata – kata yang digunakan sebagai bahan dalam menulis puisi.

B. Kerangka Pemikiran

