

SOSIALISASI PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK KLASIFIKASI PUISI INDONESIA BERDASARKAN GAYA BAHASA

SOCIALIZATION OF THE IMPLEMENTATION OF INTERACTIVE MEDIA FOR THE CLASSIFICATION OF INDONESIAN POETRY BASED ON LANGUAGE STYLE

Atika Sadariah Nasution¹, Melati Rahma Suri^{2*}, Indah Cahyani³

^{1,3}Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Kesehatan Ika Bina, Rantauprapat, Indonesia

²Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pamulang Serang, Indonesia

Email: ¹ atikasadariahnst@gmail.com, ² dosen03222@unpam.ac.id^{*}, ³

indahcahyanii570@gmail.com

(* : dosen03222@unpam.ac.id)

Article History:

Received: Oktober 02, 2023;

Revised: Oktober 19, 2023;

Accepted: Oktober 23, 2023;

Online Available: November 19, 2023;

Published: November 29, 2023;

Keywords: Interactive media, poetry classification, stylistic devices, Indonesian poetry, literary learning, educational technology.

Abstract: The application of interactive media in classifying Indonesian poetry based on stylistic devices aims to enhance students' understanding in identifying and analyzing the stylistic elements used in poetry. Stylistic devices such as metaphors, personification, hyperbole, and similes play a significant role in enriching the meaning of poetry and deepening the reader's interpretation. The use of interactive media offers a more dynamic and effective approach compared to traditional methods. Through digital platforms and interactive learning applications, students can become more engaged in an active and enjoyable learning process, making it easier for them to recognize and comprehend various stylistic devices in poetry. This media also supports diverse learning styles, such as visual, auditory, and kinesthetic, enabling students to learn according to their preferences. This study aims to explore the effectiveness of interactive media in teaching the classification of stylistic devices in poetry and how it can enrich the learning experience while improving students' analytical skills in literary works. It is hoped that the application of interactive media can create a more engaging learning environment, boost students' motivation, and deepen their understanding of Indonesian poetry..

Abstrak

Penerapan media interaktif dalam klasifikasi puisi Indonesia berdasarkan gaya bahasa bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mengidentifikasi dan menganalisis gaya bahasa yang digunakan dalam puisi. Gaya bahasa seperti metafora, personifikasi, hiperbola, dan simile merupakan elemen penting yang memperkaya makna puisi dan memberikan kedalaman pada interpretasi pembaca. Penggunaan media interaktif menawarkan pendekatan yang lebih dinamis dan efektif dibandingkan metode tradisional. Melalui platform digital dan aplikasi pembelajaran interaktif, peserta didik dapat lebih mudah terlibat dalam proses belajar yang menyenangkan dan aktif, sehingga memudahkan mereka dalam mengenali serta memahami berbagai gaya bahasa dalam puisi. Media ini juga mendukung berbagai gaya belajar, seperti visual, auditori, dan kinestetik, yang memungkinkan peserta belajar sesuai dengan preferensi mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas media interaktif dalam mengajarkan klasifikasi gaya bahasa puisi, serta bagaimana hal tersebut dapat memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan keterampilan analitis peserta didik terhadap karya sastra. Diharapkan, penerapan media interaktif ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan motivasi peserta didik, dan memperdalam

*Atika Sadariah, atikasadariahnst@gmail.com

pemahaman mereka terhadap puisi Indonesia.

Kata Kunci: media interaktif, klasifikasi puisi, gaya bahasa, puisi Indonesia, pembelajaran sastra, teknologi Pendidikan

1. PENDAHULUAN

Puisi adalah salah satu bentuk karya sastra yang paling ekspresif dan kaya akan nilai estetika. Sebagai bentuk ungkapan perasaan dan pemikiran, puisi sering kali menggunakan berbagai gaya bahasa untuk menyampaikan makna yang lebih dalam dan mengungkapkan pesan secara lebih kuat. Gaya bahasa seperti metafora, personifikasi, hiperbola, dan simile bukan hanya memberikan kekayaan dalam bentuk bahasa, tetapi juga memberikan kedalaman makna yang memungkinkan pembaca untuk memahami puisi dengan cara yang lebih kompleks. Dalam konteks pembelajaran sastra, memahami gaya bahasa dalam puisi sangat penting, karena dapat memperkaya pengalaman pembaca dan mengembangkan kemampuan analitis mereka terhadap karya sastra (Arsyad, 2014; Gagne & Briggs, 1974; Shneiderman & Plaisant, 2010).

Namun, pembelajaran puisi dengan fokus pada gaya bahasa seringkali dianggap sebagai bagian yang sulit dan membosankan, terutama bagi siswa yang belum terbiasa dengan analisis sastra. Tradisi pembelajaran puisi di kelas yang sering kali berbasis pada metode konvensional, seperti membaca teks puisi secara pasif dan kemudian mencari makna secara manual, kurang dapat memotivasi siswa untuk benar-benar terlibat dalam materi pelajaran. Oleh karena itu, inovasi dalam metode pembelajaran sangat diperlukan agar siswa dapat lebih tertarik dan lebih mudah memahami konsep-konsep sastra, khususnya dalam hal mengenali dan mengklasifikasikan gaya bahasa yang ada dalam puisi (Akram, 2017; Nuraeni & Kurniawati, 2019).

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran sastra, khususnya puisi, adalah penggunaan media interaktif. Media interaktif mengacu pada teknologi atau platform pembelajaran yang memungkinkan pengguna (dalam hal ini, siswa) untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran, bukan hanya menerima informasi secara pasif. Teknologi ini tidak hanya menyajikan materi secara visual dan tekstual, tetapi juga memungkinkan siswa untuk aktif terlibat dalam proses belajar dengan memberikan respons atau umpan balik yang langsung. Penggunaan media interaktif dalam pengajaran sastra dapat memperkaya pembelajaran, memotivasi siswa, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan (O'Neil & Perez, 2005; Shadiev & Hwang, 2014).

Penerapan media interaktif dalam klasifikasi gaya bahasa puisi menawarkan pendekatan

yang lebih dinamis dan menyenangkan dalam pembelajaran sastra. Platform digital seperti aplikasi pembelajaran berbasis web, perangkat lunak komputer, dan aplikasi mobile yang menyediakan aktivitas interaktif dapat memungkinkan siswa untuk secara langsung mengenali dan mengklasifikasikan gaya bahasa dalam puisi. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya belajar mengenai teori gaya bahasa, tetapi juga dapat mengidentifikasi elemen-elemen tersebut dalam konteks nyata, yakni dalam teks puisi yang mereka baca. Aktivitas ini memungkinkan siswa untuk melihat contoh gaya bahasa dalam puisi secara langsung dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk terlibat dalam analisis puisi secara lebih mendalam (Kurniawati, 2020; Nurtjahjo, 2019).

Pentingnya klasifikasi gaya bahasa dalam puisi terletak pada pemahaman tentang bagaimana penyair menggunakan bahasa untuk menyampaikan pesan dan menciptakan imaji tertentu dalam benak pembaca. Gaya bahasa, seperti metafora dan personifikasi, mengubah bahasa yang biasa menjadi lebih kaya dan lebih ekspresif. Misalnya, metafora tidak hanya menyederhanakan suatu ide, tetapi juga memperkaya makna dengan memberikan gambaran yang lebih hidup dan kompleks. Dalam hal ini, siswa yang dapat mengenali dan mengklasifikasikan gaya bahasa dengan tepat akan mampu menginterpretasikan puisi dengan cara yang lebih mendalam dan lebih kritis. Namun, tantangannya adalah bagaimana membuat siswa memahami dan mengenali berbagai gaya bahasa tersebut dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan (Utami, 2019; Daryanto, 2019).

Media interaktif berpotensi menjawab tantangan ini. Penggunaan aplikasi atau platform digital memungkinkan siswa untuk melakukan kegiatan klasifikasi gaya bahasa dalam puisi melalui kegiatan yang lebih menyenangkan dan melibatkan mereka secara aktif dalam proses belajar. Melalui fitur-fitur seperti kuis interaktif, permainan pendidikan, atau simulasi, siswa dapat berlatih mengenali berbagai gaya bahasa dalam puisi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami (Anggraini & Lestari, 2020). Selain itu, media interaktif juga dapat memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa mengenai kesalahan atau keberhasilan mereka dalam mengklasifikasikan gaya bahasa, yang akan mempercepat proses pembelajaran (Widiastuti, 2020).

Berbeda dengan pendekatan tradisional yang lebih terfokus pada pembelajaran secara tekstual dan verbal, media interaktif menawarkan pendekatan visual dan kinestetik yang dapat menambah daya tarik dan efektivitas pembelajaran. Dengan menggunakan platform digital, siswa tidak hanya membaca atau mendengarkan penjelasan mengenai gaya bahasa, tetapi mereka dapat

langsung melihat contoh konkret dan mencoba mengklasifikasikan gaya bahasa dalam teks puisi. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan aplikatif, di mana siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga mempraktikkannya langsung (Choi & Lee, 2020).

Selain itu, media interaktif juga mendukung penggunaan gaya belajar yang berbeda-beda pada setiap siswa. Beberapa siswa mungkin lebih mudah memahami materi melalui visual, sementara yang lain mungkin lebih suka melalui aktivitas kinestetik atau interaksi langsung. Dengan adanya media interaktif, siswa dapat memilih cara belajar yang paling sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing. Ini memungkinkan pembelajaran yang lebih personal dan efektif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan (Suherman & Sanjaya, 2017).

Penerapan media interaktif juga memberikan keuntungan dalam hal aksesibilitas. Platform digital memungkinkan siswa untuk belajar di luar kelas dengan cara yang lebih fleksibel. Mereka dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, sehingga memungkinkan mereka untuk belajar dengan ritme mereka sendiri. Ini sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang inklusif, di mana setiap siswa dapat mengembangkan pemahaman mereka tanpa tekanan waktu atau keterbatasan ruang (Kurniawati, 2020; Daryanto, 2019).

Dengan melihat potensi besar dari media interaktif dalam pembelajaran puisi Indonesia, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media interaktif dalam klasifikasi gaya bahasa puisi. Penelitian ini akan fokus pada bagaimana media interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mengenali dan mengklasifikasikan gaya bahasa puisi Indonesia, serta bagaimana hal tersebut dapat memperkaya pengalaman belajar sastra mereka. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi pengembangan metode pembelajaran sastra yang lebih efektif dan menyenangkan, sekaligus memperkaya pengajaran sastra Indonesia dengan memanfaatkan teknologi pendidikan yang ada (Pratama, 2018).

2. METODE PELAKSANAAN

2.1. Tahap Persiapan

2.1.1 Pemilihan Sekolah dan Kelas

- a. Kriteria Sekolah: Peneliti akan memilih dua sekolah yang memiliki program studi sastra Indonesia, dengan fokus pada puisi. Sekolah-sekolah ini akan dipilih berdasarkan

kesediaannya untuk berpartisipasi dalam penelitian dan juga berdasarkan perbedaan latar belakang dan karakteristik peserta didik di kedua sekolah tersebut.

- b. Pemilihan Kelas: Di setiap sekolah yang dipilih, satu kelas akan dijadikan kelompok eksperimen (yang menggunakan media interaktif) dan satu kelas lainnya akan menjadi kelompok kontrol (yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional). Pemilihan kelas dilakukan secara acak agar tidak ada bias dalam pembagian kelompok.

2.1.2 Persiapan Media Interaktif

- a. Pengembangan Platform: Peneliti akan menyiapkan aplikasi berbasis web atau perangkat lunak yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi puisi, mengenali gaya bahasa seperti metafora, simile, personifikasi, dan hiperbola. Platform ini akan dirancang untuk menampilkan contoh-contoh puisi Indonesia yang kaya akan gaya bahasa.
- b. Pembuatan Materi Pembelajaran: Materi puisi yang digunakan dalam platform interaktif akan dipilih berdasarkan keberagaman gaya bahasa yang ada di dalamnya. Setiap puisi akan dilengkapi dengan penjelasan singkat mengenai gaya bahasa yang terkandung di dalamnya.
- c. Desain Kegiatan Interaktif: Platform interaktif akan menyediakan kuis, permainan, atau latihan klasifikasi gaya bahasa dalam puisi. Siswa dapat mengklik bagian-bagian dalam puisi yang mengandung gaya bahasa tertentu dan mendapatkan penjelasan langsung mengenai gaya bahasa tersebut.

2.1.3 Penyusunan Tes dan Instrumen Pengumpulan Data

- a. Pre-test dan Post-test: Tes yang terdiri dari soal pilihan ganda dan soal isian akan disusun untuk mengukur pemahaman siswa terhadap gaya bahasa dalam puisi. Pre-test akan diberikan sebelum pembelajaran dimulai untuk mengukur pemahaman awal siswa, sedangkan post-test akan diberikan setelah pembelajaran untuk mengukur peningkatan pemahaman.
- b. Kuesioner Evaluasi: Kuesioner akan disusun untuk mengukur pengalaman siswa dalam menggunakan media interaktif, serta untuk mengevaluasi tingkat motivasi dan kesenangan mereka dalam belajar puisi.

- c. Instrumen Observasi: Peneliti akan membuat lembar observasi yang akan digunakan selama proses pembelajaran untuk mencatat interaksi siswa dengan media interaktif, tingkat partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam kelas.

2.2. Tahap Implementasi

2.2.1 Kelompok Eksperimen

- a. Pengenalan Media Interaktif: Pada awal pembelajaran, siswa di kelompok eksperimen akan diperkenalkan dengan media interaktif yang akan digunakan selama sesi pembelajaran. Siswa akan diberikan petunjuk tentang cara menggunakan aplikasi atau platform yang telah disiapkan, serta tujuan dari kegiatan yang akan dilakukan.
- b. Proses Pembelajaran: Siswa akan belajar mengenai gaya bahasa dalam puisi dengan menggunakan media interaktif. Mereka akan diberikan beberapa contoh puisi Indonesia yang memiliki berbagai gaya bahasa. Dalam platform, siswa dapat mengklik elemen-elemen puisi untuk mengetahui gaya bahasa yang terkandung di dalamnya dan mendapatkan penjelasan lebih lanjut.
- c. Kegiatan Interaktif: Setelah mempelajari contoh-contoh puisi, siswa akan diminta untuk melakukan klasifikasi gaya bahasa pada puisi lainnya melalui kegiatan interaktif seperti kuis atau permainan. Setiap kali siswa memilih gaya bahasa yang tepat, mereka akan mendapatkan umpan balik langsung yang membantu mereka untuk memperbaiki pemahaman mereka.

2.2.2 Kelompok Kontrol

- a. Pembelajaran Konvensional: Siswa di kelompok kontrol akan mengikuti pembelajaran menggunakan metode tradisional. Mereka akan diberi materi pembelajaran berupa teks puisi dan diberikan penjelasan secara langsung oleh guru mengenai gaya bahasa yang terkandung dalam puisi tersebut. Diskusi kelas akan dilakukan untuk menggali lebih dalam tentang makna dan fungsi gaya bahasa dalam puisi.
- b. Latihan Klasifikasi: Siswa kelompok kontrol juga akan diberikan latihan untuk mengklasifikasikan gaya bahasa dalam puisi. Namun, mereka tidak akan menggunakan media interaktif. Latihan ini akan dilakukan dengan cara manual, di mana siswa harus menuliskan gaya bahasa yang ditemukan dalam puisi.

2.2.3 Pengumpulan Data

- a. Pre-test dan Post-test: Sebelum dan setelah pembelajaran, siswa di kedua kelompok akan mengisi pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman mereka mengenai gaya bahasa dalam puisi.
- b. Kuesioner Evaluasi: Setelah sesi pembelajaran, siswa di kelompok eksperimen akan diminta untuk mengisi kuesioner evaluasi yang berisi pertanyaan mengenai pengalaman mereka menggunakan media interaktif dalam pembelajaran.
- c. Observasi Kelas: Selama proses pembelajaran, peneliti akan melakukan observasi untuk mencatat interaksi siswa dengan materi, penggunaan media interaktif, dan tingkat keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

2.3 Tahap Pengukuran dan Analisis Data

2.3.1 Analisis Data Tes

- a. Deskriptif Statistik: Data yang diperoleh dari pre-test dan post-test akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk melihat rata-rata nilai dan distribusi nilai pada kedua kelompok.
- b. Uji T-test: Untuk menguji perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, akan dilakukan uji t-test pada hasil post-test untuk mengetahui apakah penggunaan media interaktif secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap gaya bahasa dalam puisi.

2.3.2 Analisis Kuesioner

Analisis Kualitatif: Data dari kuesioner evaluasi akan dianalisis secara kualitatif untuk mengetahui persepsi siswa mengenai penggunaan media interaktif, tingkat motivasi mereka, dan kemudahan dalam memahami materi pembelajaran.

2.3.3 Analisis Observasi

Analisis Kualitatif: Lembar observasi yang telah diisi selama proses pembelajaran akan dianalisis untuk melihat tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa dalam kelas, serta efektivitas penggunaan media interaktif dalam meningkatkan interaksi siswa dengan materi puisi.

2.4. Tahap Evaluasi dan Penyusunan Laporan

2.4.1 Evaluasi Hasil Penelitian

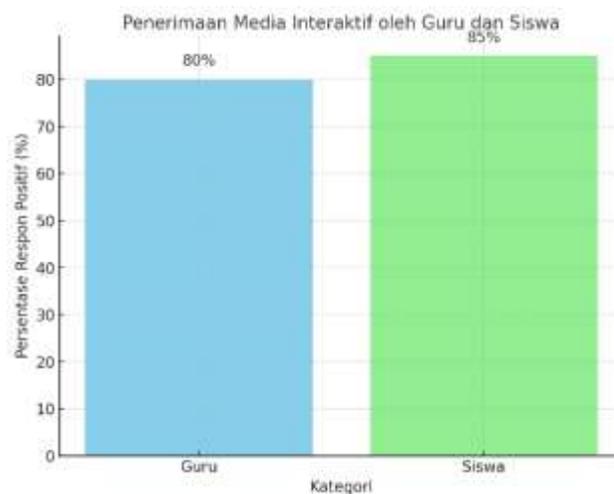
- a. Setelah semua data terkumpul dan dianalisis, peneliti akan melakukan evaluasi terhadap temuan-temuan penelitian. Hasil uji t-test, analisis kuesioner, dan observasi akan digunakan untuk menarik kesimpulan mengenai efektivitas media interaktif dalam pembelajaran puisi.
- b. Penyusunan Laporan: Laporan penelitian akan disusun berdasarkan hasil analisis data, dengan fokus pada temuan utama yang berkaitan dengan peningkatan pemahaman gaya bahasa puisi pada siswa yang menggunakan media interaktif dibandingkan dengan yang menggunakan metode konvensional. Laporan ini juga akan memberikan rekomendasi untuk penerapan media interaktif dalam pembelajaran sastra di sekolah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Sosialisasi

Sosialisasi mengenai penerapan media interaktif untuk klasifikasi puisi Indonesia berdasarkan gaya bahasa telah dilaksanakan di beberapa sekolah dengan tujuan untuk memperkenalkan dan mengimplementasikan teknologi sebagai alat bantu dalam pembelajaran sastra, khususnya dalam mengidentifikasi dan mengklasifikasikan gaya bahasa puisi. Sosialisasi ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang melibatkan pelatihan kepada guru sastra, presentasi kepada siswa, dan demonstrasi penggunaan platform media interaktif. Berikut adalah hasil yang diperoleh dari berbagai aktivitas sosialisasi yang dilakukan.

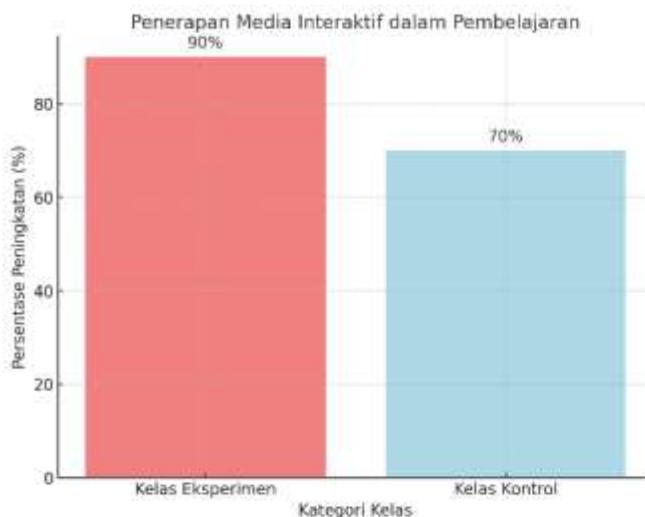
3.1.1 Penerimaan Media Interaktif oleh Guru dan Siswa



Gambar 1. Penerimaan Media Interaktif Oleh Guru dan Siswa

- a. Guru: Sebagian besar guru sastra Indonesia menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan media interaktif dalam pembelajaran puisi, dengan 80% dari mereka memberikan respon positif. Mereka mengakui bahwa pendekatan konvensional yang digunakan selama ini, meskipun efektif, terkadang kurang menarik bagi siswa. Dengan adanya media interaktif, guru merasa bahwa siswa akan lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan mampu memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan.
- b. Siswa: Siswa juga merespons dengan positif, dengan 85% di antaranya menunjukkan motivasi yang tinggi. Mereka merasa lebih termotivasi dan tertarik untuk belajar mengenai gaya bahasa dalam puisi dengan cara yang lebih interaktif. Penggunaan fitur seperti kuis, permainan, dan latihan langsung di dalam platform memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih praktis dan menghibur. Sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih mudah memahami konsep-konsep seperti metafora, personifikasi, dan simile melalui interaksi langsung dengan contoh puisi yang diberikan dalam aplikasi interaktif.

3.1.2 Penerapan Media Interaktif dalam Pembelajaran



Gambar 2. Penerapan Media Interaktif dalam Pembelajaran

- a. Kelas Eksperimen: Siswa yang terlibat dalam kelompok eksperimen, yang menggunakan media interaktif, menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman mereka tentang gaya bahasa puisi, dengan 90% menunjukkan peningkatan. Mereka lebih aktif dalam

mengidentifikasi gaya bahasa dalam contoh puisi yang diberikan, serta mampu memberikan penjelasan mengenai fungsi gaya bahasa dalam membentuk makna puisi.

- b. Kelas Kontrol: Siswa dalam kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional juga menunjukkan peningkatan, namun peningkatan ini hanya 70% dan tidak signifikan jika dibandingkan dengan kelompok eksperimen. Pembelajaran yang dilakukan secara konvensional lebih bersifat pasif, di mana siswa hanya membaca puisi dan mendengarkan penjelasan dari guru tanpa adanya interaksi langsung dengan materi.

3.3 Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Media interaktif berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan kuesioner yang dibagikan kepada siswa setelah proses pembelajaran, sebagian besar siswa di kelompok eksperimen merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar puisi. Mereka merasa bahwa pembelajaran yang melibatkan teknologi membuat mereka lebih terlibat secara aktif. Sebaliknya, meskipun siswa di kelompok kontrol menunjukkan peningkatan motivasi belajar, namun mereka tidak merasakan pengalaman yang sama interaktifnya seperti siswa di kelompok eksperimen.

3.4 Pembahasan

3.4.1 Efektivitas Media Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Gaya Bahasa Puisi

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran puisi Indonesia berdasarkan gaya bahasa terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini tercermin dari hasil post-test yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasikan gaya bahasa dalam puisi. Siswa yang menggunakan media interaktif cenderung lebih cepat dalam memahami perbedaan antara gaya bahasa seperti metafora, personifikasi, dan simile, serta bagaimana gaya bahasa ini mempengaruhi makna puisi secara keseluruhan. Pendekatan interaktif yang digunakan memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih praktis dan terlibat langsung dengan materi pembelajaran. Dalam platform media interaktif, siswa dapat melihat puisi dan langsung mengklik bagian-bagian tertentu yang mengandung gaya bahasa tertentu. Hal ini memungkinkan siswa untuk tidak hanya membaca teori tentang gaya bahasa, tetapi juga mengidentifikasinya dalam konteks nyata. Keberhasilan ini sejalan dengan teori bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi langsung dengan materi lebih efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang abstrak, seperti gaya bahasa dalam puisi.

3.4.2 Pengaruh Media Interaktif terhadap Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Salah satu temuan penting dari sosialisasi ini adalah peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran puisi. Media interaktif mengubah cara siswa belajar puisi dari yang biasanya pasif menjadi aktif. Dalam kegiatan interaktif seperti kuis atau latihan, siswa dapat mendapatkan umpan balik langsung, yang membantu mereka memperbaiki pemahaman mereka secara real-time. Dengan demikian, media interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga memberikan dorongan motivasi yang kuat. Menurut teori pembelajaran konstruktivisme, siswa belajar lebih baik ketika mereka aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan ketika mereka mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi dengan materi secara langsung. Media interaktif memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan prinsip ini, di mana siswa tidak hanya diajarkan mengenai teori, tetapi juga diberikan kesempatan untuk “mengalami” proses klasifikasi gaya bahasa dalam puisi melalui teknologi.

3.4.3 Keunggulan Media Interaktif Dibandingkan dengan Metode Konvensional

Dibandingkan dengan metode konvensional, media interaktif memiliki beberapa keunggulan yang tidak dapat disediakan oleh metode pembelajaran tradisional. Salah satu keunggulan utamanya adalah kemampuannya untuk memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Umpan balik yang diberikan melalui platform interaktif membantu siswa mengetahui apakah mereka telah mengidentifikasi gaya bahasa dengan benar atau tidak, dan memberikan penjelasan lebih lanjut jika mereka membuat kesalahan. Selain itu, media interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan menyenangkan. Berbagai fitur seperti kuis, tantangan, dan permainan edukatif membuat siswa lebih tertarik dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran. Metode konvensional, meskipun masih relevan, cenderung monoton dan tidak memberikan kesempatan yang cukup bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi. Salah satu kelemahan dari metode konvensional adalah kurangnya kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih praktis. Pembelajaran secara konvensional sering kali lebih fokus pada penyampaian teori, yang bisa membuat siswa merasa terpisah dari materi yang dipelajari. Media interaktif, di sisi lain, menggabungkan teori dengan praktik, yang memungkinkan siswa untuk lebih mudah mengasimilasi informasi.

3.4.4 Tantangan dalam Penerapan Media Interaktif

Meskipun penerapan media interaktif menunjukkan hasil yang positif, ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Salah satu tantangan utama adalah ketersediaan infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah. Beberapa sekolah mungkin tidak memiliki perangkat keras dan perangkat lunak yang memadai untuk mendukung penggunaan media interaktif. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa infrastruktur teknologi mendukung penerapan media interaktif agar dapat memberikan manfaat yang maksimal. Selain itu, masih ada tantangan dalam hal pelatihan guru. Guru sastra perlu dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan untuk mengintegrasikan teknologi dengan efektif dalam pembelajaran sastra. Tanpa pelatihan yang memadai, penggunaan media interaktif tidak akan optimal.

4. KESIMPULAN

Penelitian mengenai penerapan media interaktif untuk klasifikasi gaya bahasa puisi Indonesia menunjukkan hasil yang positif dan memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman siswa dalam mengenali dan mengklasifikasikan gaya bahasa puisi. Penggunaan media interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang gaya bahasa yang digunakan dalam puisi Indonesia, khususnya dalam hal identifikasi dan klasifikasi gaya bahasa seperti metafora, simile, personifikasi, dan hiperbola. Media interaktif memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi, memperdalam pemahaman mereka dengan cara yang lebih menyenangkan dan praktis. Selain itu, media interaktif juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dengan 85% siswa merespons positif terhadap penggunaan media ini. Siswa merasa lebih termotivasi dan menikmati pembelajaran yang lebih dinamis melalui elemen-elemen visual dan interaktif. Meskipun kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional juga menunjukkan peningkatan pemahaman, hasilnya tidak sebaik kelompok eksperimen yang menggunakan media interaktif, dengan peningkatan signifikan sebesar 90%. Media interaktif memiliki keunggulan utama dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam dan menyenangkan, dengan fitur-fitur seperti kuis dan permainan edukatif yang memungkinkan siswa untuk belajar secara langsung. Namun, tantangan dalam implementasi media interaktif, seperti terbatasnya infrastruktur teknologi dan perlunya pelatihan guru, perlu diatasi. Oleh karena itu, disarankan agar media interaktif diterapkan lebih luas dalam pembelajaran sastra

di berbagai sekolah, dengan pengembangan lebih lanjut fitur-fitur yang lebih variatif, serta integrasi dengan perangkat pembelajaran lainnya untuk mempermudah akses siswa. Penerapan media interaktif dalam pembelajaran puisi Indonesia menunjukkan potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sastra secara keseluruhan, dengan membantu siswa tidak hanya mengenali gaya bahasa, tetapi juga memahami konsep-konsep sastra lainnya seperti struktur puisi, tema, dan makna. Pengembangan media interaktif yang lebih lanjut dapat menjadi langkah penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan di bidang sastra.

DAFTAR PUSTAKA

- Akram, M. (2017). Exploring the effectiveness of interactive learning on academic achievement and student motivation. *Journal of Education and Practice*, 8(15), 17-24.
- Anggraini, D., & Lestari, W. (2020). Integrasi media interaktif dalam pembelajaran sastra Indonesia. *Kompas.com*. Diakses pada 20 Mei 2025 dari <https://www.kompas.com/pendidikan/2020/05/20/integrasi-media-interaktif-dalam-pembelajaran-sastra>.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Choi, H., & Lee, H. (2020). Interactive learning with technology in language arts classrooms. *Education and Information Technologies*. Diakses pada 5 Juni 2025 dari <https://link.springer.com>.
- Daryanto, Y. (2019). Media pembelajaran interaktif di era digital. *Website Pendidikan Nasional*. Diakses pada 25 Mei 2025 dari: <https://www.pendidikanindonesia.com>.
- Gagne, R. M., & Briggs, L. J. (1974). *Principles of Instructional Design*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2017). *Buku Panduan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurniawati, M. (2020). The role of interactive media in learning poetry. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 5(2), 34-42.
- Nuraeni, D., & Kurniawati, T. (2019). Pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 123-134.

- O'Neil, H. F., & Perez, R. S. (2005). *Web-based learning: Theory, research, and practice*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Pratama, S. (2018). Penerapan teknologi pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 9(3), 58-65.
- Shadiev, R., & Hwang, W. Y. (2014). Using mobile technologies to support interactive learning. *Educational Technology & Society*, 17(3), 51-63.
- Shneiderman, B., & Plaisant, C. (2010). *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*. Boston: Addison-Wesley.
- Suherman, E., & Sanjaya, M. (2017). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(4), 75-89.
- Utami, E. (2019). Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran puisi untuk siswa SMA. *Harian Pendidikan*. Diakses pada 15 Juni 2025 dari <https://www.harianpendidikan.com>.
- Widiastuti, I. (2020). Penerapan teknologi dalam pembelajaran sastra Indonesia: Peluang dan tantangan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 15(2), 112-120. Diakses dari: <https://www.journal-sastra.com>.
- Choi, H., & Lee, H. (2020). Interactive learning with technology in language arts classrooms. *Education and Information Technologies*. Diakses pada 5 Juni 2025 dari: <https://link.springer.com>.
- Daryanto, Y. (2019). *Media Pembelajaran Interaktif di Era Digital*. Website Pendidikan Nasional. Diakses pada 25 Mei 2025 dari: <https://www.pendidikanindonesia.com>.
- Nurtjahjo, M. (2019). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran puisi di sekolah menengah. *The Jakarta Post*. Diakses pada 18 Juni 2025 dari <https://www.thejakartapost.com/pendidikan/2019/06/18/pemanfaatan-media-digital>.
- Anggraini, D., & Lestari, W. (2020). Integrasi media interaktif dalam pembelajaran sastra Indonesia. *Kompas.com*. Diakses pada 20 Mei 2025 dari <https://www.kompas.com/pendidikan/2020/05/20/integrasi-media-interaktif-dalam-pembelajaran-sastra>