



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset
IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah"



Karikatur Puisi Berbasis Koran Bekas sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 10 SMA Negeri 10 Semarang

Setia Dayani¹, Aida Azizah²

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Islam Sultan Agung, Indonesia

setiadayani2005@gmail.com, aidaazizah@unissula.ac.id

abstrak— Media pembelajaran menjadi sumber pendukung bagi pendidik untuk menyampaikan informasi secara mudah kepada siswa melalui proses belajar langsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis konversi lingkungan dengan memanfaatkan koran bekas dalam menginovasikan produksi puisi berbentuk karikatur yang valid dan praktis bagi siswa kelas 10 SMA Negeri 10 Semarang. Penelitian ini menerapkan metode Research & Development dengan model ADDIE. Peneliti melakukan prosedur penelitian yang meliputi: (1) analisis (*analysis*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Teknik pengumpulan penelitian dilakukan melalui observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran karikatur puisi berbasis koran bekas dinyatakan layak digunakan dalam penunjang belajar Bahasa Indonesia untuk kelas 10 SMA Negeri 10 Semarang. Berdasarkan kelayakan dibuktikan dari hasil penilaian pakar media yang menyatakan media pembelajaran karikatur puisi berbasis koran bekas sangat terjangkau dan inovatif. Pada hasil tersebut, peneliti merekomendasikan media pembelajaran karikatur puisi berbasis koran bekas untuk dapat dikembangkan di sekolah menengah seluruh Indonesia dalam keterampilan membaca dan menulis.

Kata kunci— Karikatur Puisi, Koran Bekas, Media Pembelajaran, Bahasa Indonesia

Abstract— Learning media is a supporting resource for educators to convey information easily to students through a direct learning process. This study aims to develop environmental conversion-based learning media by utilizing used newspapers to innovate the production of valid and practical caricature poetry for 10th-grade students of SMA Negeri 10 Semarang. This study applies the Research & Development method with the ADDIE model. The researcher conducted research procedures that included: (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, and (5) *evaluation*. Research collection techniques were carried out through observation and interviews. The results of the study indicate that the used newspaper-based poetry caricature learning media is deemed suitable for use in supporting Indonesian language learning for 10th-grade students of SMA Negeri 10 Semarang. Based on the feasibility, evidenced by the results of the media expert assessment, which stated that the used newspaper-based poetry caricature learning media is very affordable and innovative. Based on these results, the researcher recommends that the used newspaper-based poetry caricature learning media can be developed in high schools throughout Indonesia to improve reading and writing skills.

Keywords – Poetry Caricature, Used Newspaper, Learning Media, Indonesian.

PENDAHULUAN

Pengaruh kurangnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sastra terutama puisi pada pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) karena sumber pendukung yang kurang interaktif dari pendidik dalam merancang proses belajar Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian Suherlinda et.al (2025) menyatakan bahwa dari hasil angket yang diberikan kepada 100 siswa SMA di Sumatera diperoleh data 40% siswa tertarik pada pembelajaran puisi sedangkan 60% siswa tidak tertarik pada pembelajaran puisi karena dianggap kurang menarik. Bahkan hasil observasi melalui media digital seperti berita di beberapa sekolah seperti di daerah pedesaan ataupun wilayah 3T (Tertinggal, Terdepan, dan Terluar) menunjukkan bahwa bahan ajar yang diterapkan terbatas dan observasi lapangan peneliti menemukan bahwa sebagian sekolah yang ada di kota Semarang menerapkan buku teks standar yang di mana tidak ada variasi media pembelajaran digital atau interaktif yang memudahkan siswa memahami konsep puisi dengan kreatif. Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran puisi, pendidik mampu merancang media pembelajaran sebagai penunjang siswa untuk lebih tertarik belajar puisi secara kreatif dengan memanfaatkan barang bekas. Diketahui bahwa semakin maraknya penggunaan teknologi digital membuat buku cetak, lembaran, kertas menjadi kurang dibaca. Bahkan berita sekarang lebih cepat dijangkau melalui digital, sehingga koran bekas menjadi terbuang dan dimanfaatkan secara percuma seperti digunakan untuk bungkus makanan. Selain itu, koran bekas ditemukan tercecer dengan barang bekas lain yang menjadi tumpukan sampah yang tidak ternilai lagi fungsinya.

Perlunya pemanfaatan koran bekas menjadi media pembelajaran Bahasa Indonesia seperti karikatur puisi untuk mengembangkan inovasi pendidik dalam menerapkan sumber pendukung belajar puisi bagi siswa kelas 10 SMA Negeri 10 Semarang yang terjangkau dan kreatif. Media gambar karikatur dapat menjadi metode pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa kelas 10 SMA. Kreativitas siswa sekarang menyukai bentuk pembelajaran visual daripada dominan teks. Media karikatur dapat mendorong motivasi siswa dalam memahami konsep puisi dan diyakini oleh pendidik bahwa hasil dari karikatur yang berbentuk gambar satir maupun humor dapat merangsang imajinasi serta mengkritisi tentang kehidupan dan dalam hal ini dapat mengurangi kesulitan mengungkapkan ide secara lebih jelas (Luiza, Umar, dan Usman dalam Lisi Guspita Sari et.al, 2021). Meskipun pola yang diterapkan pada gambar karikatur bersifat humor, namun dalam pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan yang dicapai serta tepat dalam mempertimbangkan hambatan-hambatan yang digunakan ketika proses implementasi di kelas. Menurut hasil penelitian sebelumnya oleh Eka Wahyu Daryanti et.al (2022) menyimpulkan bahwa media karikatur berbasis lokal memperoleh hasil valid dari ahli media yaitu 90% dan ahli materi yaitu 92% serta

menjadi kategori media pembelajaran yang sangat efektif yang dibuktikan dari hasil pre-test 59,95 sampai post-test mengalami peningkatan diperoleh 79,1. Secara signifikan, media pembelajaran karikatur menunjukkan hasil lebih baik daripada penggunaan media buku ajar saja.

Melihat masih rendahnya keterampilan menulis dan membaca siswa kelas 10 SMA sekarang, peneliti berharap dapat memberikan solusi ketertarikan siswa dalam belajar puisi menggunakan media pembelajaran karikatur puisi berbasis koran bekas. Banyak penelitian telah menunjukkan media karikatur mampu meningkatkan minat belajar siswa dan implementasi bahan bekas sebagai media pembelajaran juga telah dikaji dalam literatur yang menunjukkan potensi dalam kreativitas siswa. Dengan adanya penelitian ini diharapkan memberikan wadah visual dengan kolaborasi bahasa yang estetis bagi siswa kelas 10 SMA Negeri 10 Semarang dengan ekspresif serta untuk memperkuat analisis dalam literasi visual. Selain itu, dalam penelitian ini dapat menunjukkan keterlibatan siswa dengan lebih kreatif.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan. Penelitian dan pengembangan adalah proses mengembangkan dan memvalidasi produk yang sudah ada maupun menemukan jawaban terhadap permasalahan praktis (Borg and Gall dalam Waruwu et.al, 2024). Metode penelitian ini mengadaptasi model ADDIE sebagai proses perencanaan dan pengembangan pada media karikatur puisi berbasis koran bekas yaitu dengan: (1) analisis (analysis), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), dan (5) evaluasi (implementation). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Tujuan penelitian ini untuk menciptakan media pembelajaran yang efektif melalui uji kevalidan oleh ahli media agar dapat diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu puisi kelas 10 di SMA Negeri 10 Semarang dengan baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk hasil penelitian ini berupa media pembelajaran karikatur puisi berbasis koran bekas yang dikembangkan dari model ADDIE. Setiap proses pengembangan produk mendapatkan temuan sebagai berikut.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada hasil observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas 10 SMA Negeri 10 Semarang menunjukkan bahwa pembelajaran puisi masih didominasi adanya penggunaan buku teks tanpa inovasi media visual membuat siswa cenderung kurang antusias dan mengalami kesulitan untuk menemukan ide serta kurangnya keterampilan mengekspresikan imajinasi dalam menulis puisi. Ketersediaan media pembelajaran yang kreatif dengan klasifikasi terjangkau

masih terbatas, sehingga diperlukan alternatif media pembelajaran yang inovatif, ramah lingkungan, dan mudah untuk diimplementasikan.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahapan ini dirancang dengan konsep media pembelajaran berbentuk karikatur puisi yang memanfaatkan kioran bekas sebagai bahan utama. Adapun perancangan dimulai dari proses penentuan tema puisi, pemilihan judul puisi, mengumpulkan koran bekas, cetak gambar tokoh sesuai penulis karya puisi yang dipilih, teknik pemotongan teks dari koran, penempelan huruf maupun kata pada gambar dengan disusun rapi dan peletakan yang tepat agar mudah untuk dibaca, menggabungkan unsur visual dan bahasa puisi, serta pedoman penggunaan media pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Rancangan media pembelajaran karikatur puisi berbasis koran bekas diterapkan untuk mendukung keterampilan membaca dan menulis puisi yang bermakna dan menarik.

Gambar 1. Desain Karikatur Puisi Berbasis Koran Bekas



3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahapan ini merupakan pengembangan produk yang sesuai rancangan desain. Pengembangan produk yang dihasilkan adalah karikatur puisi beserta pedoman penggunaan media bagi siswa dan guru. Selain itu, hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran karikatur puisi berbasis koran bekas dinyatakan layak digunakan, dengan penilaian bahwa media ini memiliki kelebihan yang inovatif, ramah lingkungan, ekonomis, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMA kelas 10. Ahli media juga menilai bahwa penggunaan koran bekas dapat meningkatkan daya tarik visual huruf dalam kreativitas siswa belajar. Jadi, dalam penulisan siswa belajar fokus untuk mencari huruf maupun kata di koran sesuai puisi yang dipilih.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahapan ini adalah karikatur puisi berbasis koran bekas diimplementasikan secara terbatas dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 10. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan partisipasi

aktif, lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, dan dapat menunjukkan progres kepada siswa untuk lebih mudah menuangkan ide dalam menulis puisi melalui bantuan visual dari karikatur. Selain itu, guru Bahasa Indonesia yang mengajar menyatakan bahwa media pembelajaran ini dapat menjadi solusi interaktif dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini dilakukan evaluasi secara refleksi dari hasil implementasi dan masukan dari guru. Hasil dalam evaluasi menunjukkan bahwa media karikatur puisi berbasis koran bekas tidak hanya ramah lingkungan saat digunakan, namun juga efektif untuk mendukung pembelajaran materi puisi. Keterampilan membaca visual dan verbal siswa semakin meningkat dan dapat mengurangi kejemuhan belajar siswa.

Pada hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kariikatur puisi berbasis koran bekas merupakan solusi untuk permasalahan rendahnya minat puisi serta keterampilan membaca, dan keaktifan siswa proses belajar puisi. Memanfaatkan koran bekas sebagai bahan utama media pembelajaran karikatur puisi memberikan nilai tambah bagi siswa dari segi pendidikan karakter dan kepedulian lingkungan. Jadi, siswa tidak hanya belajar sastra, namun guru juga dapat mengajak siswa berpikir kreatif untuk mengurangi dan memanfaatkan barang bekas yang sebelumnya tidak bermutu. Hal tersebut dapat mendukung pembelajaran yang kontekstual dalam mengaitkan materi dari kehidupan sehari-hari.

Dilihat dari segi pedagogis, karikatur puisi membantu siswa meningkatkan imajinasi, keberanian untuk mengekspresikan ide, dan keterampilan menginterpretasikan makna puisi. Stimulus awal yang memudahkan siswa merangkai dixi dan makna puisi menjadi peran dalam unsur visual karikatur. Dengan demikian, karikatur puisi berbasis koran bekas tidak hanya layak sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 10 di SMA Negeri 10 Semarang, tetapi berpotensi untuk pemerataan penerapan di sekolah menengah lainnya sebagai penunjang pembelajaran puisi yang kreatif, ekonomis, dan berkelanjutan.

SIMPULAN

Pada hasil dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran karikatur puisi berbasis koran bekas yang dikembangkan dengan metode R&D melalui model ADDIE dinyatakan layak, praktis, dan inovatif untuk diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu pada kelas 10 SMA Negeri 10 Semarang pada materi puisi. Pada media pembelajaran ini mampu menjawab permasalahan rendahnya minat mempelajari puisi dan keaktifan siswa dalam belajar puisi menggunakan buku ajar. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media karikatur puisi berbasis koran bekas memberikan kelebihan dari segi

keterjangkauan bahan, kesesuaian dengan karakteristik siswa, dan kreativitas produksi. Penerapan media pembelajaran ini juga menunjukkan adanya peningkatan keaktifan, motivasi, dan keterampilan siswa dalam mengekspresikan ide maupun imajinasi untuk dituangkan dalam bentuk puisi. Penggunaan koran menjadi nilai tambah untuk menumbuhkan kepedulian lingkungan dan turut serta dalam memberikan edukasi terhadap kreativitas siswa. Dengan demikian, media pembelajaran karikatur puisi berbasis koran bekas dapat menjadi solusi media penunjang untuk diterapkan di sekolah menengah atas seluruh Indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis puisi siswa yang mudah diterapkan dan ramah lingkungan. Dalam penelitian ini masih banyak kurangnya, sehingga untuk penelitian selanjutnya dapat memberikan keterbaharuan yang lebih baik.

REFERENSI

- Daryanti, E. W. Alfi, L. & Karimatus, S. (2022). Pengembangan Media Karikatur Berbasis Kearifan Lokal Kediri bagi Siswa Sekolah Dasar. *Efektor*, Vol. 9 (1), Kediri. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor-e/article/view/16433>.
- Hutauruk, A. F., Subakti, H., Simarmata, J., Soputra, D., Lestari, H., Al Haddar, G., ... & Cahyaningrum, V. D. (2022). Media Pembelajaran dan TIK.
- Ma'arif, A. S., Hetilaniar, H., & Agustina, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Kreatif Terhadap Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA N Belitung III. *Prosiding Seminar Nasional PGRI Provinsi Sumatera Selatan dan Universitas PGRI Palembang*. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/8291>.
- Sari, L. G., Yuliasty, P., Rahyu, V. A., Petri, L. Y., Prengki, J., & Adisel, A. (2021). Penggunaan Media Gambar Karikatur untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa. *JOEAI: Journal of Education and Instruction*, 4(2), 517-524. <https://doi.org/10.31539/joeai.v4i2.2828>.
- Suherlinda, Ramadhani, U., Harahap, S. H., & Adisaputra, A. (2025). Analisis kebutuhan menulis puisi pada siswa sekolah menengah atas (SMA) di Sumatera Utara. *Bahterasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(1), 1-7. <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/BAHTERASIA/article/view/23551/pdf>.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konse, Jenis, Tahapan, dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi*, Vol. 9 (2), Salatiga.