

PENGEMBANGAN MEDIA CAI DENGAN PROGRAM WINDOWS MOVIE MAKER UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF PUISI MODEL TUTORIAL

Mispamarti

Guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 12 Balikpapan

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan deskripsi tentang proses pengembangan dan kualitas yang meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan media CAI dengan program Windows Movie Maker untuk pembelajaran menulis kreatif puisi model tutorial SMP Kelas VII. Pengembangan media CAI ini menggunakan model pengembangan Four-D, yang meliputi tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate atau diadaptasikan menjadi Model 4-P. Uji kelompok kecil dan kelompok besar dilaksanakan di SMP Negeri 12 Balikpapan pada semester genap tahun ajaran 2012/2013 dengan jumlah subjek uji coba kelompok kecil 12 siswa dan uji kelompok besar 40 siswa. Dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa: (1) kevalidan media diperoleh dari (a) validator ahli materi/isi sebesar 86% (sangat layak), (b) validator ahli media /ICT sebesar 88% (sangat layak); kepraktisan media diperoleh dari: (a) hasil pengamatan keterlaksanaan RPP sebesar 86% (sangat layak), (b) kendala lapangan terarasi, (c) respon siswa 90% (positif); (3) keefektifan media diperoleh dari hasil: (a) pengamatan aktivitas siswa 79% (baik), (b) pengamatan aktivitas guru 86% (sangat baik), dan (c) ketuntasan belajar siswa sebesar 90% siswa tuntas.

Kata Kunci: *Pengembangan Media, CAI , Movie Maker, Model Tutorial*

PENDAHULUAN

Pengajaran sastra diberbagai jenjang pendidikan selama ini dianggap kurang penting dan dianaktirikan oleh para guru, apalagi para

guru yang pengetahuan dan apresiasi (dan budayanya) rendah. Pengajaran sastra juga memiliki problematika yang memengaruhi minat dan keinginan siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Sebagai contoh pada Standar Kompetensi (SK) mengungkapkan keindahan alam dan pengalaman melalui kegiatan menulis kreatif puisi, kegiatan pembelajaran tersebut memerlukan rangsangan untuk memunculkan inspirasi. Selama ini pengajaran sastra di sekolah hanya berlangsung dalam ruang kelas. Hasilnya imajinasi dan kreasi siswa kurang berkembang optimal.

Menciptakan suasana pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat merupakan keharusan bagi seorang guru. Suasana pembelajaran yang demikian akan berdampak positif dalam pencapaian prestasi belajar yang optimal. Oleh karena itu, guru dituntut memilih metode dan media pembelajaran yang tepat. Ketidaktepatan dalam penggunaan metode dan media akan menimbulkan kejenuhan bagi siswa dalam menerima materi yang berdampak pada hasil akhir pembelajaran.

Masalah tersebut memerlukan pemecahan. Salah satu pemecahannya adalah penggunaan media dalam pembelajaran. Media yang dimaksud adalah media yang mampu menembus keterbatasan ruang dan waktu. Media yang mampu merangsang inspirasi, menghadirkan sesuatu yang bersifat abstrak menjadi nyata. Media yang memberi kemudahan bagi siswa maupun guru sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien. Pribadi (2009:19) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu membawa siswa mencapai kompetensi yang diharapkan. Sedangkan makna dari pembelajaran yang efisien adalah aktifitas pembelajaran yang berlangsung menggunakan waktu dan sumber daya yang sedikit.

Pembelajaran perlu diciptakan menjadi peristiwa yang menarik agar mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar. Hal ini menuntut guru untuk menciptakan perangkat pembelajaran maupun kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa sesuai dengan perkembangan teknologi informasi. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik minat dan menyenangkan siswa, serta mempermudah guru dalam mengajar maka diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan materi, kompetensi yang harus dikuasai siswa maupun tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Hal ini menjadi alternatif untuk menciptakan sebuah pembelajaran yang

berkesan karena media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap materi ajar (Munadi,2012:43). Arsyad (2011:15) mengemukakan bahwa dalam suatu proses belajar mengajar, ada dua unsur yang amat penting. Kedua unsur tersebut adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut berkaitan dengan rendahnya minat dan kemampuan menulis kreatif puisi siswa kelas VII SMP Negeri 12 Balikpapan tahun ajaran 2012/2013, maka dipandang perlu melakukan penelitian sekaligus tindakan untuk meningkatkan minat siswa terhadap sastra.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan media yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Four-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Model ini terdiri dari 4 tahap, yaitu Define, Design, Develop dan Disseminate atau diadaptasikan menjadi Model 4-P, yaitu (1) Pendefinisian (Define), meliputi analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis tujuan, analisis materi pembelajaran, dan penetapan media; (2) Perancangan (Design), meliputi desain awal (prototype) media, validasi ahli media dan ahli materi; (3) Pengembangan (Develov), meliputi revisi I produk, uji coba kelompok kecil, revisi II produk, uji coba kelompok besar, revisi III produk dan produk akhir; dan Penyebaran (Disseminate) meliputi pengemasan (packaging), sosialisasi, difusi dan adopsi (diffusi and adoption)

Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada pengembangan produk ini adalah: siswa kelas VII SMP Negeri 12 Balikpapan. Subjek uji coba kecil berjumlah 12 siswa, diambil secara acak dari kelas VII 2 sebanyak 4 siswa (mewakili kelas kelompok akademik tinggi), 4 siswa dari kelas VII 7, (mewakili kelas kelompok akademik sedang), dan 4 siswa dari kelas VII 9 (mewakili kelas dengan kemampuan akademik rendah), sedangkan subjek uji coba besar berjumlah 40 siswa dari kelas VII-1. Subjek penelitian akan berperan dalam memberikan penilaian dan komentar pada proses uji coba.

Data Penelitian

Data penelitian ini meliputi (a) data proses pengembangan media CAI dengan program *Windows Movie Maker* untuk pembelajaran

menulis kreatif puisi, (b) data kualitas media CAI dengan program *Windows Movie Maker* untuk pembelajaran menulis kreatif puisi yang meliputi kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Data proses pengembangan media diperoleh dari proses pengembangan media menggunakan model Four-D melalui diskusi dengan guru bahasa Indonesia kelas VII, wawancara dengan siswa, dan hasil telaah tahap analisis awal-akhir meliputi tahap analisis siswa, analisis tujuan, analisis materi pembelajaran, penentuan media, dan pembuatan desain awal media.

Data berkenaan kualitas meliputi kevalidan, keefektifan dan kepraktisan media diperoleh dari (1) data hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi dalam bentuk skor terhadap aspek penilaian, komentar dan saran perbaikan untuk menilai kevalidan produk, (2) data dari hasil uji coba kelompok kecil berupa skor terhadap aspek penilaian, komentar dan saran untuk dilakukan revisi terhadap produk dan (3) data uji coba kelompok besar berupa skor, komentar, dan saran yang berfungsi untuk menilai seberapa besar kepraktisan dan keefektifan produk.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan berdasarkan rumusan masalah adalah ; 1. Data untuk proses pengembangan media CAI dengan program *Windows Movie Maker* untuk pembelajaran menulis kreatif puisi diperoleh melalui teknik wawancara dan diskusi yang menghasilkan catatan peneliti, mengenai tahap-tahap analisis awal dan akhir dan mencocokkan dengan tahapan Four-D. 2. Data untuk memperoleh data tentang kualitas media CAI dengan program *Windows Movie Maker* untuk pembelajaran menulis kreatif puisi diperoleh melalui angket dan observasi. Angket hasil validasi ahli media dan ahli materi digunakan sebagai data untuk kevalidan media. Masukan dan saran dari validator digunakan sebagai bahan perbaikan dalam proses pengembangan media. Hasil angket respons siswa, hasil angket keterlaksanaan RPP, dan angket kendala lapangan digunakan untuk mengumpulkan data tentang kepraktisan media. Angket observasi aktivitas siswa, angket observasi aktivitas guru, dan tes hasil belajar digunakan untuk mengumpulkan data keefektifan media CAI dengan program *Windows Movie Maker* untuk pembelajaran menulis kreatif puisi.

Teknik Analisis Data

Teknik penganalisisan data dalam penelitian ini sebagai berikut;

1. Teknik analisis data untuk memperoleh data proses pengembangan media CAI dengan program *Windows Movie Maker* untuk pembelajaran menulis kreatif puisi ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang difokuskan selama proses di lapangan bersamaan pengumpulan data.
2. Teknik analisis data untuk memperoleh kualitas media CAI program *Windows Movie Maker* untuk pembelajaran menulis kreatif puisi menggunakan teknik analisis statistik deskriptif yaitu dengan menjumlahkan skor dari jawaban atau tanggapan terhadap angket.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media ini menggunakan model Four-D atau diadaptasikan menjadi menjadi model 4-P. Model ini melalui empat tahap yaitu pendefinisian, perencanaan, pengembangan, dan penyebaran. Hasil penelitian yang diperoleh dalam proses pengembangan media ini adalah sebagai berikut. Tahap Pendefinisian (*Define*); Pada tahap pendefinisian dilakukan observasi, wawancara dan diskusi dengan guru BI serta siswa mengenai pelaksanaan pembelajaran puisi, kendala, minat dan keinginan siswa mengenai pembelajaran menulis puisi, analisis pengetahuan awal siswa, analisis tujuan pembelajaran dan analisis materi pembelajaran yang dilanjutkan dengan penetapan media. Informasi yang diperoleh pada tahap ini adalah pembelajaran menulis kreatif puisi kurang mendapat apresiasi dari siswa karena metode pembelajaran yang kurang variatif, minim media, buku teks sebagai sumber utama, dan selalu berlangsung di dalam kelas. Hasil tes pengetahuan awal siswa tentang unsur intrisik puisi belum memadai.

Berdasarkan informasi tentang pembelajaran menulis kreatif puisi, hasil tes pengetahuan awal siswa, analisis tujuan pembelajaran, dan analisis materi, disimpulkan perlu perubahan suasana pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, efektif, efisien, dan menyenangkan. Maka dikembangkan sebuah media CAI dengan program *Windows Movie Maker* untuk pembelajaran menulis kreatif puisi model tutorial. Media tersebut menyajikan materi dalam bentuk movie yang dilengkapi dengan musik, cuplikan video, gambar-gambar, dan soal-soal interaktif.

Tahap Perancangan (*Design*); Kegiatan tahap perancangan meliputi (1) menentukan pengalaman belajar yang harus dimiliki oleh siswa selama mengikuti aktivitas pembelajaran menulis kreatif puisi berkenaan dengan keindahan alam dan peristiwa, (2) desain media pembelajaran berisi petunjuk, materi-materi, latihan, uji kompetensi interaktif, evaluasi, dan informasi tambahan yang menunjang pengetahuan mengenai penulisan puisi. Penyajian material media tersebut dikemas dengan kekhasan model tutorial yaitu memberikan bimbingan cara menulis puisi, dan (3) Kegiatan validasi Draft I untuk memperoleh kevalidan media pembelajaran menulis kreatif puisi. Validasi draft I media pembelajaran menulis kreatif puisi meliputi validasi ahli isi/materi dan ahli ICT/media. Hasil penilaian validator menunjukkan bahwa rerata skor yang dihasilkan adalah sebagai pada tabel berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Penilaian Tim Validator.

Validator Ahli	Σ Nilai	Kategori	Σ rata-rata%
Isi/Materi Media Pembelajaran	86 %	Sangat Layak	87 %
Ahli Media	88 %	Sangat Layak	

Berdasarkan hasil perhitungan skor validasi Draft I terhadap media CAI, nilai persentase masing-masing komponen adalah 1) komponen kelayakan materi/isi media dengan persentase 86%, termasuk dalam kategori sangat layak; 2) komponen kelayakan bidang media/ ICT dengan persentase 88 dengan komponen kelayakan ICT sangat layak.

Selain penskoran terdapat beberapa saran dan masukan dari para validator. Masukan dari ahli media adalah masih terdapat penggunaan huruf kapital dan penulisan kata yang kurang tepat dan pada bagian evaluasi sebaiknya ditambahkan kriteria penilain, rubrik penilaian, dan keterangan masing-masing nilai. Masukan dan saran dari validator ICT adalah pemilihan warna background, font dan size lebih disesuaikan seperti background hitam dengan warna font putih. Berdasarkan hal tersebut, dilakukan revisi sesuai saran/masukan.

Tahap Pengembangan (*Develop*); Langkah-langkah pada tahap pengembangan meliputi (1) revisi I Produk, (2) uji coba kelompok kecil, (3) revisi II produk, (4) uji coba kelompok besar, (5) revisi III produk,

dan (6) produk akhir. Berdasarkan hasil penilaian dari tim validator maka langkah selanjutnya adalah merevisi desain awal media (draf I) berdasarkan saran dari validator. Hasil revisi desain awal (Draf I) yang disebut revisi I produk atau Draf II diujicobakan pada kelompok kecil dengan subjek uji coba 12 siswa. Dalam kegiatan uji coba kelompok kecil 100% subjek uji coba memberikan respon positif. Ada 3 saran dari tiga siswa untuk dijadikan pertimbangan revisi untuk kesempurnaan produk.

Tahap selanjutnya adalah melakukan revisi II produk (draf III) berdasarkan saran yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil. Media hasil revisi kemudian diujicobakan kepada kelompok besar. Dalam kegiatan uji coba kelompok besar diperoleh hasil 90%, berada dalam interval 51%— 100%. Kenyataan ini mengungkapkan respon positif siswa terhadap media CAI. Kegiatan uji coba kelompok besar diikuti 36 siswa dari semestinya 40 siswa Ada 4 siswa yang berhalangan hadir. Dari 36 siswa tersebut terdapat 7 siswa yang memberikan saran untuk dijadikan bahan pertimbangan revisi. Pada kegiatan uji coba besar juga dilakukan uji kompetensi mengenai pengetahuan yang berkaitan dengan materi unsur pembangun puisi dan evaluasi berupa menulis puisi berkenaan dengan keindahan alam dan peristiwa yang pernah dialami. Saran yang diperoleh dalam uji coba kelompok besar menjadi dasar dalam kegiatan revisi III. Hasil dari revisi III tersebut merupakan produk akhir dari rangkaian tahap pengembangan media.

Tahap Penyebaran (*Disseminate*); Setelah melalui beberapa tahap validation testing dan memberikan indikasi bahwa media CAI dengan program *Windows Movie Maker* tersebut efektif digunakan untuk pembelajaran menulis kreatif puisi maka media tersebut siap dikemas dan disebarakan agar bisa diterima oleh guru baha Indonesia dan siswa kelas VII. Langkah penyebaran diawali dengan tahap packaging (pengemasan) produk sebagai media pembelajaran. Pada tahap ini media dikemas dalam bentuk keping cakram optik yang dapat digunakan untuk menyimpan data, termasuk flim dengan kualitas video/gambar dan suara.

Produk kemudian diperkenalkan melalui kegiatan musyawarah guru mata pelajaran (MGMP). Dalam kegiatan sosialisasi tersebut diperkenalkan mengenai media dan cara penggunaannya. Kegiatan terakhir dalam tahap pengembangan adalah diffusion and adoption. Media tersebut didistribusikan kepada guru dan siswa secara terbatas supaya dapat diserap (diffusi) atau dipahami dan digunakan (diadopsi) pada kelas mereka. Pendistribusian media tersebut juga dimaksudkan

untuk memperoleh respon atau umpan balik sebagai salah satu upaya untuk menyempurnakan media sebelum didistribusikan lebih luas lagi

Kevalidan Media Pembelajaran Menulis Puisi; Berdasarkan hasil penilaian tim validator diperoleh (1) validasi media pembelajaran menulis puisi oleh ahli materi diperoleh nilai 86 % dengan kategori hasil sangat layak, (2) validasi dari ahli media diperoleh nilai 88% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media CAI dengan program *Windows Movie Maker* untuk pembelajaran menulis kreatif puisi model pembelajaran tutorial dalam kategori sangat layak untuk digunakan di lapangan.

Kepraktisan Media Pembelajaran Menulis Puisi

Kepraktisan media pembelajaran menulis kreatif puisi diperoleh dari hasil respons siswa, hasil pengamatan keterlaksanaan RPP, dan hasil pengamatan kendala lapangan pada uji coba kelompok besar. Gambaran umum analisis data yang didapat dari instrument-instrumen kepraktisan media tersebut dideskripsikan berikut ini.

Tabel 2. Deskripsi Kepraktisan Media

Keterlaksanaan RPP	Nilai	Kendala Lapangan	Respon Siswa	Nilai	Kriteria Kepraktisan
Sangat baik	88%	teratasi	positif	90%	Sangat praktis

Keefektifan Media Pembelajaran Menulis Puisi; Keefektifan media CAI dengan program *Windows Movie Maker* untuk pembelajaran menulis puisi kreatif diperoleh dari hasil pengamatan aktivitas siswa, hasil pengamatan aktivitas guru, dan hasil ketuntasan belajar siswa. Berdasarkan hasil perhitungan aktivitas siswa diperoleh hasil rerata sebesar 79% berada pada interval 75%—84%, berkategori baik. Hasil perhitungan aktivitas guru diperoleh hasil rerata sebesar 86% berada pada interval 85%—100%, hal ini menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam menggunakan media menunjukkan hasil sangat baik. Ketuntasan hasil belajar diperoleh hasil rata-rata nilai siswa sebesar 79. Hasil ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 90% dengan kategori sangat baik dan menunjukkan bahwa media CAI dengan program *Windows Movie Maker* mampu mengantarkan siswa mencapai KKM yang telah ditentukan (70) dan efektif digunakan dalam pembelajaran

menulis kreatif puisi. Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa media CAI dengan program *Windows Movie Maker* untuk pembelajaran menulis kreatif puisi model pembelajaran tutorial memenuhi kriteria bahan ajar yang berkualitas. Rekapitulasi hasil kualitas media CAI dengan program *Windows Movie Maker* sebagai berikut. Rekapitulasi Hasil Kualitas Media CAI dengan Program *Windows Movie Maker* untuk Pembelajaran Menulis Puisi disajikan Tabel 3

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Kualitas Media CAI

	Kriteria	Prosentase	Keterangan
Kevalidan	Validasi isi	86%	sangat layak
	Validasi Media	88%	sangat layak
Kepraktisan	Keterlaksanaan RPP	88%	sangat baik
	Kendala Lapangan		Teratasi
	Respon Siswa	90%	Positif
Kualitas	Aktivitas Siswa	79%	Baik
	Aktivitas Guru	86%	sangat baik
Keefektifan	Ketuntasan Hasil Belajar	90%	Tuntas

KESIMPULAN

Proses Pengembangan Bahan Ajar

Proses pengembangan media CAI dengan program *Windows Movie Maker* untuk pembelajaran menulis kreatif puisi dikembangkan melalui 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), dan tahap penyebaran (*Disseminate*). Tahap pendefinisian terdiri atas analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis tujuan pembelajaran, dan analisis materi pembelajaran. Analisis awal-akhir dilakukan dengan cara wawancara dan diskusi dengan guru maupun siswa SMP Negeri 12 Balikpapan untuk mendapatkan bahan evaluasi sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran menulis kreatif puisi.

Informasi yang diperoleh pada tahap analisis awal-akhir bahwa guru dan buku sebagai sumber utama dalam pembelajaran, kurang memanfaatkan lingkungan di luar kelas dan minim media. Analisis siswa dilakukan dengan cara mengadakan tes untuk mengetahui pengetahuan awal siswa mengenai unsur pembangun puisi. Dari hasil tes diketahui dari 114 siswa hanya 25 siswa yang tuntas sehingga perlu menyertakan materi tentang unsur pembangun puisi dalam media yang akan

dikembangkan. Analisis tujuan pembelajaran dilakukan dengan mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa dengan SK dan KD. Indikator-indikator SK dan KD yang ingin dituju tersebut merupakan dasar penyusunan materi, pedoman desain kegiatan pembelajaran, mengembangkan media, dan pedoman dalam merancang dan melaksanakan penilaian hasil belajar. Analisis materi pembelajaran dilakukan dengan cara menentukan dan menyusun materi yang dapat menunjang pengetahuan dan keterampilan siswa.

Tahap perancangan (*Design*) dilakukan dengan menyusun naskah program media dan menentukan model. Model yang digunakan adalah model tutorial yang meliputi 1) Penyajian materi pelajaran yang akan dipelajari siswa, 2) Pertanyaan dan respons yaitu berupa soal-soal latihan yang harus dikerjakan siswa, 3) Penilaian/respons komputer terhadap jawaban siswa, 4) Pemberian balikan respons yaitu program akan memberikan balikan apakah siswa telah sukses/berhasil atau harus mengulang, 5) Pengulangan, 6) Segmen pengaturan pelajaran. Naskah program media yang sudah jadi, kemudian divalidasi oleh dua ahli materi/isi dan ahli media/ICT.

Tahap pengembangan (*Develop*) dilakukan dengan merevisi desain awal berdasarkan masukan dari tim validator. Hasil revisi draf I disebut draf II kemudian diujicobakan pada kelompok kecil sejumlah 12 siswa untuk mengetahui respons siswa. Masukan dan saran yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil dijadikan bahan untuk merevisi produk. Hasil revisi draf II disebut draf III. Produk tersebut kemudian diujicobakan pada kelas sesungguhnya. Hasil respons dan saran siswa pada uji coba kelompok besar dijadikan bahan revisi III. Hasil revisi III merupakan produk akhir yang siap disebar.

Tahap penyebaran (*Disseminate*) dilakukan dengan mengemas media dalam bentuk keping cakram optik (DVD) dan memperbanyak media sejumlah yang diperlukan (*packaging*), melakukan sosialisasi melalui forum MGMP untuk memperkenalkan sekaligus pendistribusian media agar dapat diserap dan digunakan pada kelas guru yang bersangkutan (*diffusion and adoption*).

Kualitas Pengembangan Media CAI dengan Program *Windows Movie Maker* untuk Pembelajaran Menulis Kreatif Puisi Kualitas pengembangan media diukur melalui tiga komponen, yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefektivan. Kevalidan media diukur melalui hasil validasi ahli materi/isi dan ahli ICT. Hasil validasi ahli materi/isi dan

ahli ICT berkategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media CAI dengan program windows movie maker untuk pembelajaran menulis kreatif puisi model pembelajaran tutorial berada dalam ketegori valid.

Kepraktisan media pembelajaran diukur melalui penghitungan hasil respons siswa, pengamatan keterlaksanaan RPP, dan pengamatan kendala lapangan. Berdasarkan analisis kepraktisan diperoleh hasil respons siswa positif, keterlaksanaan RPP sangat baik, dan kendala lapangan teratasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran CAI dengan program windows movie maker untuk pembelajaran menulis kreatif puisi model pembelajaran tutorial berada dalam ketegori sangat praktis. Keefektifan media pembelajaran diukur melalui penghitungan hasil pengamatan aktifitas siswa, pengamatan aktivitas guru dan ketuntasan hasil belajar. Berdasarkan analisis aktivitas siswa diperoleh hasil kategori baik. Aktivitas guru berkategori sangat baik. Ketuntasan belajar siswa termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran CAI dengan program windows movie maker untuk pembelajaran menulis kreatif puisi model pembelajaran tutorial dalam kategori efektif.

SARAN

Penelitian ini perlu ditindaklanjuti dengan mengembangkan media berbasis komputer yang lebih kreatif lagi agar tercipta media-media pembelajaran baru tepat guna dan berdaya guna untuk dunia pendidikan di Indonesia. Di samping itu Guru mapel Bahasa Indonesia disarankan memiliki pemikiran yang kritis serta logis kemudian aktif dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer dengan terobosan-terobosan yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kemendiknas. 2011. *Pendidikan Karakter Berbasis Sastra*. Kegiatan Naskah Bahan Kerjasama, Informasi dan Publikasi. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Kementrian Pendidikan Nasional.

- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada.
- Nurgiantoro, Burhan. 1987. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Pribadi, Benny. A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran, Langkah Penting Merancang Kegiatan Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Purwanto, M. Ngalim. 2010. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sodiq, Samsul. 2010. *Pengembangan Materi Pendidikan Kecakapan Hidup pada Buku Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Model Literasi*: Desertasi Doktor, Universitas Negeri Surabaya.
- Thiagarajan . S, Semmel. D, dan Semmel M. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minnesta: Grant.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.