

MANFAAT MEDIA *SMART JUMPING* SEBAGAI WADAH KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PUISI KELAS X SMAN 80 JAKARTA

Sisilawati¹, Uah Maspuroh², M. Januar Ibnu Adham³

¹Universitas Singaperbangsa Karawang, sisilawatii00@gmail.com

²Universitas Singaperbangsa Karawang, uah.maspuroh@fkip.unsika.ac.id

³Universitas Singaperbangsa Karawang, m.januar.ibnuadham@fkip.unsika.ac.id

ABSTRAK

Menulis adalah suatu kegiatan mengembangkan pikiran-pikiran melalui tulisan. Pengembangan keterampilan menulis bisa melalui bacaan-bacaan yang berkualitas. Namun selain melalui bacaan-bacaan yang berkualitas, ada pula media pembelajaran yang dapat melatih keterampilan menulis. Maka dari itu penelitian ini membahas mengenai pemanfaatan media pembelajaran smart jumping yang dijadikan sebagai wadah kreativitas siswa dalam kegiatan menulis khususnya pada materi puisi. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu siswa pada pemahaman suatu materi. Media smart jumping adalah suatu media yang didesain oleh penulis untuk menstimulus ketarampilan siswa dalam menulis puisi. Bentuk media Smart jumping kurang lebih mirip dengan permainan ular tangga, dibuat dengan menggunakan bahan banner berbentuk persegi panjang, di dalamnya terbagi menjadi beberapa kotak yang terdapat gambar, tulisan, dan angka. Pengaplikasiannya yaitu dengan menggunakan dua buah dadu untuk mendapatkan angka. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Penulis menganalisis teks puisi siswa berdasarkan struktur fisik dan batin. Penelitian ini dilakukan di SMAN 80 Jakarta kelas X yang berjumlah 32 siswa. Hasil dari pemerolehan data, terdapat 29 data siswa dapat memahami pengertian, unsur pembangun, dan jenis-jenis puisi. Serta terdapat 12 data, siswa dapat memahami ciri-ciri puisi. Pada analisis karya puisi, sebanyak 29 data menyatakan siswa dapat memahami judul puisi, tema, majas, diksi, dan amanat. Sedangkan imaji terdapat 25 data. Dari hasil pemerolehan data wawancara terdapat 29 data. Dan pemanfaatan hasil akan dijadikan rekomendasi media pembelajaran berupa media *smart jumping*.

Kata Kunci : puisi, media pembelajaran, smart jumping.

ABSTRACT

Writing is an activity to develop thoughts through writing. The development of writing skills can be through quality readings. However, apart from quality readings, there are also learning media that can train writing skills. Therefore this study discusses the use of smart jumping learning media which is used as a forum for student creativity in writing activities, especially in poetry material. The use of media in learning activities can help students in understanding a material. Media smart jumping is a media designed by the author to stimulate students' skills in writing poetry. The form of the Smart jumping media is more or less similar to the game of snakes and ladders, made using a banner material in the form of a rectangle, inside which is divided into several boxes containing pictures, writing and numbers. The application is to use two dice to get a number. This research uses a qualitative approach with descriptive methods. The writer analyzes the students' poetry texts based on their physical and mental structures. This research was conducted at SMAN 80 Jakarta class X, totaling 32 students. The results of data acquisition, there are 29 data students can understand the meaning, building elements, and types of poetry. And there are 12 data, students can understand the characteristics of poetry. In the analysis of poetry works, as many as 29 data stated that students could understand the title of the poem, theme, figure of speech, diction, and message. While the image contains 25 data. From the results of obtaining interview data, there are 29 data. And the utilization of the results will be used as a recommendation for learning media in the form of smart jumping media.

How to Cite: Sisilawati, Maspuroh, U., & Adham, M. J. I. . DAMPAK DAN MANFAAT MEDIA SMART JUMPING SEBAGAI WADAH KREATIVITAS MENULIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PUISI KELAS X SMAN 80 JAKARTA. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 309–316. <https://doi.org/10.31943/bi.v8i1.338>

DOI: <https://doi.org/10.31943/bi.v8i1.338>

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

PENDAHULUAN

Perkembangan media sosial di Indonesia mengalami pertumbuhan yang pesat, fungsi awal yang berperan sebagai pembawa informasi dan komunikasi, kini menjadi wadah yang dapat digunakan oleh siapa saja untuk mengungkapkan isi hatinya. Perkembangan media sosial ini didukung karena mudahnya mengakses jejaring sosial seperti facebook, twitter, instagram, dan yang lainnya yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Pada kalangan remaja, media sosial memiliki peran penting pada kehidupan, selain untuk alat berkomunikasi, media sosial juga digunakan untuk membagikan kegiatan sehari-hari yang dilakukan. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Andi Saputra (2019) dengan menggunakan data survey dan wawancara secara random sampling, menunjukkan bahwa tingkat penggunaan media sosial pada remaja berusia 15-19 tahun yaitu sebanyak 96% remaja di Indonesia aktif menggunakan media sosial seperti facebook, whatsapp, instagram dan twitter. Tingginya penggunaan media sosial bagi kalangan remaja dapat dipicu oleh beberapa faktor, salah satunya adalah sebagai wadah bagi para remaja dalam mengekspresikan diri melalui tulisan atau yang biasa kita kenal sebagai status.

Mayoritas bentuk ekspresi diri pada remaja melalui media sosial cenderung berisi keresahan yang dialami, hal tersebut memicu para remaja untuk bertindak dan berkata sesuka hati mereka. Tidak terdapat wadah bagi para remaja untuk mengekspresikan diri secara positif, menjadi salah satu faktor terbentuknya sifat diri yang semena-

mena. Keresahan yang dialami para remaja dapat dipicu karena rasa emosional yang belum stabil dalam menghadapi sebuah masalah dan cenderung ekstrem, sehingga hal tersebut dapat memicu terganggunya kesehatan mental pada seseorang. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Peltzer (2018) dengan menggunakan data IFLS (*Indonesian Family Life Survey*) menunjukkan bahwa tingkat depresi paling tinggi di Indonesia ada pada fase remaja yang berusia 15-19 tahun yaitu sebanyak 32% remaja perempuan dan 26% remaja laki-laki. Depresi pada remaja dapat dipicu oleh beberapa faktor, diantaranya faktor biologis, perubahan hormon, dan faktor keluarga.

Tujuan dari pembelajaran sastra adalah peserta didik mampu menanam, menumbuhkan, dan mengembangkan kepekaan terhadap masalah-masalah manusiawi, pengenalan, rasa hormatnya terhadap tata nilai, baik dalam konteks individual, mau pun sosial. Pembelajaran sastra memiliki beberapa aspek, salah satunya yaitu tujuan yang hendak dicapai. Lazar (2002:15-19) mengemukakan manfaat pendidikan sastra yaitu memberi akses pada pemerolehan bahasa, memberi akses pada latar belakang budaya, memperluas perhatian siswa terhadap bahasa, memberikan motivasi kepada siswa, mendidik siswa secara keseluruhan, serta mengembangkan kemampuan interpretatif siswa. Salah satu materi pembelajaran sastra yang dapat dijadikan wadah positif bagi siswa dalam mengekspresikan dirinya adalah materi puisi. Herman J Waluyo (1987:2) mengatakan bahwasanya puisi adalah salah satu karya sastra

yang berisi tentang perasaan yang dialami oleh penyair. Materi puisi terdapat dalam kurikulum 2013 silabus KD. 3.17 siswa mampu memahami materi puisi dan KD. 4.17 siswa mampu menghasilkan karya puisi.

Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, namun sangat disayangkan, penggunaan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia masih sangat minim digunakan. Jurnal oleh Said Alwi (2017:146-147 vol.8 No.2) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru masih sangat minim digunakan. Sejalan dengan kurikulum 2013 yang menyatakan bahwasanya, guru dituntut untuk berperan penting dalam penggunaan, pemanfaatan, dan pembuatan media pembelajaran bagi keberlangsungan kegiatan belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini tentunya menjadi tantangan bagi para pendidik dalam upaya memanfaatkan media pada kegiatan pembelajaran agar siswa mampu memahami materi pembelajaran dan mampu membantu guru dalam memudahkan penyampaian informasi kepada siswa pada saat kegiatan belajar.

Penelitian ini dilakukan pada jenjang Sekolah menengah Atas (SMA) khususnya pada kelas X, hal tersebut dikarenakan materi teks puisi terdapat pada kelas X. Sesuai dengan judul penelitian Manfaat Media Smart Jumping Sebagai Wadah Kreativitas Menulis Siswa Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Kelas X SMAN 80 Jakarta, penelitian ini diharapkan mampu memberikan inovasi baru bagi dunia

pendidikan dengan dibuatnya media smart jumping. Diharapkan media ini mampu membantu siswa dan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia 7 dengan memahami materi puisi dengan baik, dan diharapkan media smart jumping mampu menjadi wadah kreativitas siswa dalam kegiatan menulis khususnya pada materi puisi guna menjadi wadah yang positif untuk siswa dalam mengekspresikan perasaan yang dimiliki dalam bentuk puisi. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, dalam penelitian ini adapun rumusan masalah yang akan diteliti yaitu.

1. Bagaimana pemahaman siswa mengenai materi teks puisi menggunakan media smart jumping dalam pembelajaran kelas X SMA?
2. Bagaimana kemampuan menulis siswa dalam menghasilkan karya tulis puisi terhadap materi pembelajaran puisi dengan menggunakan media smart jumping pada kelas X SMA?
3. Bagaimana manfaat penggunaan media smart jumping dalam pembelajaran materi puisi pada kelas X SMA?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kualitatif deskriptif yang mana, peneliti memiliki peran penting dalam penelitian yang berlangsung untuk mendapatkan data-data berdasarkan fakta yang ada dan mendeskripsikan hasil dari data yang didapat di lapangan. Data yang didapat berasal dari hasil pengetahuan materi puisi yang dibuat oleh

peserta didik pada kelas X IPS 2 SMAN 80 Jakarta dengan menggunakan media smart jumping dalam pembelajaran, 46 serta hasil karya puisi peserta didik yang juga menggunakan media smart jumping. Penelitian ini dilakukan dengan menganalisis dan menyajikan fakta secara sistematis sehingga dapat lebih mudah disimpulkan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi. Menurut Marshall (dalam Sugiyono, 2019:297) observasi adalah tahapan pengumpulan data yang mana peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Selain itu menggunakan teknik dokumentasi. Menurut Sugiyono (2019:314) dokumen merupakan sebuah catatan peristiwa yang sudah berlalu yang berbentuk tulisan, gambar, atau karya monumental dari seseorang. Dokumentasi 66 diperlukan sebagai penguat dan bukti dari pengumpulan data pada penelitian. Adapun wawancara menurut Sugiyono (2019:304) menyatakan bahwa wawancara merupakan pertukaran informasi dari responden dan peneliti dengan melibatkan kedua belah pihak dengan sesi tanya jawab untuk mendapatkan informasi jawaban dari permasalahan yang ada. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara mendalam mengenai hal yang akan diteliti.

Teknik analisis data dalam penelitian ini ada pengumpulan data. Kegiatan utama pada setiap penelitian adalah mengumpulkan data, data yang diperoleh dan dikumpulkan bersumber dari hasil observasi, wawancara semi

interaktif yang dilakukan kepada salah satu siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 80 Jakarta, dokumentasi berupa tulisan siswa mengenai pemahaman pada materi puisi dan hasil karya siswa dalam menulis puisi, instrumen penelitian yang dibuat oleh peneliti yang sudah tervalidasi. Lalu ada reduksi data yaitu Data yang diperoleh dari lapangan dan sudah dikumpulkan jumlahnya cukup banyak, untuk itu diperlukan catatan secara teliti dan rinci mengenai data yang akan dianalisis. Data yang sudah terkumpul dari hasil observasi, dan wawancara, akan di reduksi dengan cara merangkum data yang penting untuk mendapatkan 71 data inti. Dalam mereduksi data, peneliti memfokuskan pada murid-murid yang akan menjadi subjek penelitian yaitu pada siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 80 Jakarta, dan hasil wawancara yang memiliki jawaban inti dari penelitian yang telah dilakukan. Setelah itu masuk dalam penyajian data adalah suatu langkah untuk mempermudah dalam memahami apa yang terjadi, dan merencanakan yang akan dilakukan selanjutnya dari hasil yang telah didapat (Miles dan Huberman dalam Sugiyono, 2019:324). Dalam penelitian kualitatif, data yang disajikan bisa dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan teks yang bersifat naratif (Miles dan Huberman dalam Sugiyono, 2019:324). Dalam penyajian data yang akan dilakukan oleh peneliti, data disajikan dalam bentuk tabel dengan analisis deskriptif mengenai hasil yang telah didapat. Hal ini berfungsi untuk memudahkan peneliti untuk mengetahui dan memahami hasil dari penelitiannya. Terakhir ada

penarikan kesimpulan yaitu dalam media yang dapat digunakan dalam kegiatan penelitiannya, kesimpulan awal yang pembelajaran karena siswa dapat memahami dirumuskan oleh peneliti dalam media materi puisi dengan baik dan siswa dapat pembelajaran smart jumping mampu menjadi menghasilkan karya puisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini diperoleh dari tugas teks puisi dan hasil karya siswa kelas X IPS 2 SMAN 80 Jakarta dalam membuat puisi menggunakan media *smart jumping*. Hasil karya siswa dalam membuat puisi akan dikaji dengan enam aspek yaitu, judul puisi, tema puisi yang digunakan berdasarkan gambar yang didapat dari media *smart jumping*, majas, imaji, diksi dan amanat yang terkandung didalam puisi tersebut. Data yang terkumpul mengenai hasil siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 80 Jakarta berjumlah 29 data dari 32 siswa.

A. Pembahasan Pemahaman Siswa Mengenai Materi Puisi Kelas X IPS 2 SMA Negeri 80 Jakarta dengan Menggunakan Media *Smart Jumping*

Hasil pemerolehan data menunjukkan bahwa rata-rata siswa mampu memahami materi puisi menggunakan media *smart jumping*. Terdapat 29 data yang mampu menjelaskan pengertian puisi dengan pemahaman mereka. Terdapat 12 data mampu menyebutkan ciri-ciri puisi. Terdapat 29 data yang mampu menjelaskan dan membedakan unsur pembangun pada puisi baik fisik maupun pembangun. Terdapat 29 data yang mampu menyebutkan jenis-jenis puisi baik jenis puisi lama maupun puisi baru.

Dan terdapat tiga siswa yang tidak hadir sehingga penulis hanya memperoleh 29 data dari 32 siswa.

B. Pembahasan Karya Tulis Siswa dalam Membuat Puisi dengan Menggunakan Media *Smart Jumping*

Data yang akan dideskripsikan dalam hasil karya siswa dalam membuat puisi adalah judul puisi dan tema puisi yang digunakan berdasarkan gambar yang didapat dari media *smart jumping*, sedangkan majas, imaji, diksi dan amanat yang terkandung di dalam puisi tersebut. Data yang terkumpul mengenai hasil siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 80 Jakarta berjumlah 29 data dari 32 siswa. Tiga data tidak dapat dicantumkan dikarenakan siswa tersebut tidak mengikuti kegiatan pembelajaran secara keseluruhan dan tidak memiliki kelengkapan data yang akan diteliti.

Pada indikator judul puisi, 29 data dapat membuat puisi dengan menggunakan media *smart jumping*. Terdapat 29 data tema pada puisi siswa, yaitu kopi dan senja dan ibu dan berlian. Terdapat 29 data majas pada puisi siswa, yaitu aleoogi (majas penggambaran), metafora (majas perumpamaan), dan majas hiperbola (majas melebih-lebihkan sesuatu). Terdapat 25 data imaji pada

puisi siswa, yaitu imaji taktil atau imaji peraba dan imaji visual atau imaji penglihatan. Terdapat diksi denotatif dan konotatif pada puisi siswa. Dan terdapat 29 data amanat pada puisi siswa.

C. Pembahasan Wawancara mengenai Manfaat Media *Smart Jumping* Terhadap Pembelajaran Puisi Pada Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 80 Jakarta

Data yang terkumpul berjumlah 29 data. Analisis kelengkapan data hasil wawancara mengenai dampak dan manfaat media *smart jumping* terhadap pembelajaran pada materi puisi siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 80 Jakarta. Penulis memberikan 10 pertanyaan kepada 29 siswa yang hadir. Berikut 10 pertanyaan dari wawancara yang telah dijawab oleh siswa.

1. Menurut kamu apakah media pembelajaran penting diperlukan dalam kegiatan belajar?
2. Menurut kamu, apakah guru Bahasa Indonesia di sekolahmu sering menggunakan media pembelajaran pada saat kegiatan belajar?
3. Sebelumnya apakah kamu pernah belajar dengan menggunakan media *smart jumping*?
4. Menurut kamu, apakah media *smart jumping* mudah dipahami dalam penggunaannya?

5. Menurut kamu, apakah media *smart jumping* membantu kamu dalam memahami materi pembelajaran puisi?
6. Menurut kamu, apakah media *smart jumping* mampu membantu kamu untuk kreatif dalam menulis dan menghasilkan puisi?
7. Menurut kamu, apakah media *smart jumping* sudah sesuai dengan karakteristik siswa?
8. Menurut kamu, apakah kamu mampu menulis puisi dalam mengekspresikan diri?
9. Menurut kamu, apakah media *smart jumping* dapat digunakan dalam kegiatan belajar?
10. Menurut kamu, apakah teman-teman yang lain setuju mengenai hasil jawaban kamu pada wawancara kali ini tentang manfaat media *smart jumping*?

Data yang diperoleh mengenai hasil wawancara dampak dan manfaat media *smart jumping* terhadap pembelajaran puisi pada siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 80 Jakarta berjumlah 29 data. Mayoritas siswa menjawab “Ya” pada setiap pertanyaan. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *smart jumping* memiliki dampak dan manfaat terhadap pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 80 Jakarta dengan jumlah data 29 siswa dari 32 siswa.

D. Pemanfaatan Hasil

Hasil analisis data yang diperoleh oleh peneliti pada siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 80 Jakarta terhadap pemahaman dalam materi puisi dengan menggunakan media *smart jumping*, hasil karya siswa dalam menulis puisi dengan menggunakan media *smart jumping*, serta dampak dan manfaat media *smart jumping* terhadap pembelajaran pada materi puisi. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *smart jumping* mampu membantu siswa dalam memahami materi puisi dan mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan silabus KD 3.17. Media pembelajaran *smart jumping* mampu menjadi wadah kreativitas siswa dalam menulis puisi dan mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan silabus KD 4.17. Media pembelajaran *smart jumping* memiliki dampak dan manfaat terhadap siswa dalam pembelajaran materi puisi.

Hasil dari analisis penelitian yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan kesimpulan bahwa media pembelajaran *smart jumping* layak digunakan dalam kegiatan belajar pada materi puisi. Pemanfaatan dari hasil penelitian ini adalah media pembelajaran *smart jumping* yang telah dibuat oleh peneliti akan dimanfaatkan dalam kegiatan belajar pada materi puisi di SMA Negeri 80 Jakarta sebagai media pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pemerolehan data terhadap pemahaman siswa terhadap materi puisi dengan menggunakan media *smart jumping* data yang terkumpul berjumlah 29 data. Pada indikator pengertian puisi terdapat 29 data, siswa mampu menjelaskan definisi puisi menurut pemahaman mereka masing-masing. Terdapat 12 data pada indikator ciri-ciri puisi. Terdapat 29 data pada unsur pembangun dan jenis-jenis puisi.

Pada analisis karya tulis siswa dalam membuat puisi dengan menggunakan media *smart jumping* data yang terkumpul berjumlah 29. 29 data tersebut terdiri dari indikator judul puisi, tema, majas, diksi, dan amanat. Sedangkan imaji terdapat 25 data.

Pada analisis wawancara mengenai manfaat media *smart jumping* terhadap pembelajaran puisi pada siswa kelas X IPS SMA Negeri 80 Jakarta data yang terkumpul berjumlah 29 data. Ada 10 pertanyaan pada wawancara yang disebarkan kepada 29 siswa, siswa menjawab bahwa media *smart jumping* memiliki dampak dan manfaat dalam kegiatan belajar puisi. Media tersebut dapat menjadi wadah kreativitas menulis puisi. Serta media pembelajaran *smart jumping* mampu membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pemanfaatan penelitian ini berupa rekomendasi media pembelajaran yaitu media pembelajaran *smart jumping*. Dalam pembuatannya, media pembelajaran *smart jumping* sudah melalui beberapa proses diantaranya adalah melihat kriteria pemilihan

media yang akan digunakan dan disesuaikan dengan karakteristik siswa, meninjau prosedur pemilihan media yang akan digunakan, penyusunan rancangan dalam pembuatan media pembelajaran, dan melakukan produksi atau pembuatan media.

DAFTAR PUSTAKA

- Abror, R. (2021, Mei 20). *Materi Bahasa Indoensia Kelas 10: Pengertian*. Retrieved from Pahamify: <https://pahamify.com/blog/materi-puisi-bahasa-indonesia-kelas-10/>
- Creswell, J. W. (2019). *Research Desaign Pednekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Medika.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Lazar, G. (2002). *Literature and Language Teacing – A Guide For Teacher and Trainers*. Cambridge University Press.
- Nurhasanah, E. (2014). *Pengantar Kajian Kesustateraan*. Karawang: EenNurhasanah.
- Riyana. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementrian Agama RI.
- Sad, A. (2017). Problematika Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Jurnal IAIN Lokhsumawe*, 146-147.
- Saputra, A. (2018). Survei Pengguna Media Sosial di Kalangan Mahasiswa Kota Padang Menggunakan Teori Uses and Gratifications. *Baca: Jurnal Dokumentasi dan Informasi*, 210-212.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Rus Media.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Yogyakarta: Alva Beta.
- Sumiharsono, R., & Hisbiyatul, H. (2018). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Cv Pustaka Abadi.
- Suryaman, M., & Wiyatmi. (2013). *Puisi Indonesia*. Retrieved from <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131873962/pendidikan/buku-Ajar+Puisi.pdf>
- Waluyo, H. J. (1987). *Teori dan Apresiasi Puisi*. Jakarta: Erlangga.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran Visual - Audio Visual– KomputerPower Point – Internet – Interactive Video*. Yogyakarta: Kata Pena.