

Pengembangan Media Pembelajaran Buku Ajaib Berbasis Teknik Mnemonik Pembelajaran Unsur Puisi Kelas XI

Development of Magic Book Learning Media Based on Mnemonic Techniques for Learning Poetry Elements for Class XI

Rizqy Munazila Eka Rosyadi^{a)} Darni² Resdianto Permata Raharjo³

¹ Pendidikan Bahasa dan Sastra, FBS, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia.

² Pendidikan Bahasa dan Sastra, FBS, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia.

³ Pendidikan Bahasa dan Sastra, FBS, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

^{a)}Corresponding author: 25020835028@mhs.unesa.ac.id

Riwayat Artikel

Diterima : 30 Januari 2026
Direvisi : 5 Februari 2026
Diterima : 12 Maret 2026
Publish : 3 Juni 2026

Kata kunci:

Buku ajaib, mnemonik, media pembelajaran, unsur puisi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Buku Ajaib berbasis teknik mnemonik untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas XI terhadap unsur-unsur puisi. Latar belakang penelitian muncul dari permasalahan pembelajaran puisi di MA Abil Hasan Asy Syadzily, yaitu minimnya buku ajar yang menarik, kurangnya dukungan visual, serta kesulitan siswa dalam mengingat dan memahami unsur fisik maupun batin puisi. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan model 4D (define, design, develop, disseminate). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, validasi ahli, serta angket uji coba siswa. Produk Buku Ajaib dikembangkan dengan mengintegrasikan teknik mnemonik pada setiap materi, sehingga membantu siswa mengingat konsep melalui asosiasi verbal-visual. Hasil validasi menunjukkan bahwa kelayakan materi memperoleh persentase 92%, kelayakan media 100%, dan rata-rata kelayakan keseluruhan 96%, sehingga dikategorikan sangat layak. Uji coba kepada 11 peserta didik menghasilkan persentase kelayakan 88,07%, yang menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan dan mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa Buku Ajaib berbasis mnemonik efektif sebagai media pembelajaran inovatif yang tidak hanya mempermudah siswa memahami unsur puisi, tetapi juga meningkatkan daya ingat dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Penelitian ini merekomendasikan pemanfaatan media serupa pada materi sastra lainnya serta mengembangkan versi digital untuk jangkauan yang lebih luas.

How to cite: Rosyadi, R.M.E, Darni, & Raharjo, R.P, (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Ajaib Berbasis Teknik Mnemonik Pembelajaran Unsur Puisi Kelas XI. *Journal of innovation and Technology*, 3(1): 48-64.

Pendahuluan

Pemahaman terhadap unsur-unsur puisi memegang peranan penting dalam pembelajaran sastra di tingkat SMA/MA karena menjadi dasar bagi siswa untuk menginterpretasi, mengapresiasi, dan menilai karya sastra secara kritis. Unsur-unsur seperti tema, diksi, citraan, majas, rima, dan tipografi tidak hanya membangun struktur estetis puisi, tetapi juga menjadi jembatan bagi siswa untuk menangkap pengalaman batin dan gagasan penyair. Menurut Waluyo (2017), pemahaman terhadap unsur-unsur pembangun puisi membantu pembaca menemukan “makna total” yang tersirat melalui pilihan kata dan struktur bunyi yang digunakan penyair. Hal serupa ditegaskan Pradopo (2012) bahwa analisis unsur intrinsik merupakan langkah awal untuk memasuki dunia makna puisi secara lebih mendalam sebelum menuju interpretasi yang lebih kompleks. Dengan demikian, penguasaan unsur-unsur puisi bukan hanya keterampilan teknis, tetapi juga fondasi

untuk membangun kepekaan estetis, kemampuan berpikir kritis, serta kecakapan literasi sastra siswa di tingkat SMA/MA.

Permasalahan atau faktor yang terjadi dalam pembelajaran unsur puisi di SMA/MA berbeda-beda. Permasalahan yang terdapat pada MA Abil Hasan Asy Syadzili terletak pada penggunaan buku ajar yang kurang memadai, baik dari segi kelengkapan materi, tampilan, maupun strategi penyajian informasi. Buku ajar yang tersedia umumnya hanya berisi penjelasan tekstual dan contoh yang minim, sehingga tidak mampu mendorong keterlibatan kognitif siswa secara optimal. Kondisi ini selaras dengan temuan Arsyad (2017) yang menegaskan bahwa media pembelajaran perlu dirancang menarik dan variatif agar dapat memicu perhatian serta memberi pengalaman belajar yang lebih bermakna. Selain itu, buku ajar konvensional sering kali tidak menyediakan stimulus visual yang cukup untuk membantu retensi memori, padahal menurut Paivio (dalam Pajriah & Budiman, 2017) dalam teori *Dual Coding*, kombinasi kata dan gambar terbukti mampu meningkatkan daya ingat siswa secara signifikan. Sementara itu, Rahayu dkk (2024) menekankan bahwa materi pembelajaran yang tidak didukung desain visual yang baik akan menghambat proses pemahaman dan penyerapan informasi. Dengan demikian, ketidakmenarikan buku ajar dan minimnya dukungan visual menjadi hambatan penting dalam pembelajaran unsur puisi, yang pada akhirnya menurunkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan mengingat konsep-konsep dasar puisi.

Dalam pembelajaran sastra, khususnya pada materi puisi, kesulitan sering muncul karena karakteristik puisi yang padat makna dan sarat dengan bahasa figuratif. Siswa kerap mengalami hambatan dalam menafsirkan makna kias, simbol, dan metafora yang digunakan pengarang karena keterbatasan pengetahuan linguistik dan pengalaman estetis. Hal ini sejalan dengan pendapat Waluyo (2017) yang menyatakan bahwa bahasa puisi memiliki karakter khas berupa kepadatan makna dan kekayaan gaya bahasa yang sering kali menuntut penafsiran mendalam. Selain itu, buku ajar yang digunakan di sekolah umumnya hanya menampilkan contoh-contoh puisi secara tekstual tanpa memberikan panduan mendalam tentang cara menikmati, menafsirkan, atau mengapresiasi puisi secara kreatif. Akibatnya, pembelajaran cenderung bersifat kognitif terbatas pada aspek memahami struktur dan unsur tanpa mengembangkan kepekaan rasa dan imajinasi siswa.

Pembelajaran sastra, di kelas XI masih menghadapi berbagai persoalan yang berimplikasi pada rendahnya minat dan pemahaman peserta didik. Banyak siswa menganggap puisi sebagai materi yang sulit, abstrak, dan membosankan karena penggunaan bahasa yang padat, penuh simbol, dan sarat makna. Hal ini sejalan dengan pendapat Waluyo (2017) yang menyatakan bahwa bahasa puisi memiliki karakter khas berupa kepadatan makna dan kekayaan gaya bahasa yang sering kali menuntut penafsiran mendalam. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa kurang termotivasi untuk mengapresiasi puisi secara optimal. Kesulitan siswa juga tampak pada pemahaman terhadap unsur-unsur puisi, seperti majas, rima, tipografi, dan citraan. Unsur-unsur tersebut umumnya diajarkan secara teoritis tanpa dukungan media yang memadai sehingga sulit dipahami dalam praktik. Ditambah lagi, metode pembelajaran yang masih didominasi ceramah dan penugasan cenderung membuat siswa pasif. Menurut Pradopo (2012), pembelajaran puisi seharusnya memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat aktif melalui pengalaman estetis, bukan sekadar hafalan konsep. Oleh karena itu, ketiadaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif memperburuk kesulitan siswa dalam memahami esensi puisi.

Media pembelajaran secara umum dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga mampu merangsang pikiran, perhatian, dan minat peserta didik dalam kegiatan belajar (Arsyad, 2017). Media memiliki fungsi utama sebagai alat bantu yang menjembatani guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, sekaligus memberikan manfaat berupa peningkatan motivasi, pemahaman, serta retensi belajar (Sadiman dkk., 2014). Berdasarkan klasifikasinya, media dapat dibedakan menjadi media visual, audio, audio-visual, serta multimedia interaktif (Seels & Glasgow, 1990). Namun demikian, pemilihan media

harus memperhatikan prinsip-prinsip tertentu, seperti kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi yang diajarkan, serta kondisi lingkungan belajar (Heinich et al., 2002). Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai komponen integral yang menentukan kualitas proses dan hasil belajar.

Konsep Buku Ajaib sebagai media visual-interaktif menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan retensi memori siswa, khususnya pada materi yang membutuhkan pemahaman konsep dan pengingatan istilah seperti unsur-unsur puisi. Buku Ajaib dirancang dengan menggabungkan elemen visual, lipatan dinamis, warna, ilustrasi, serta ruang interaktivitas yang memungkinkan siswa membuka, menarik, atau menggeser bagian-bagian tertentu untuk menemukan informasi. Menurut Mayer (dalam Rahayu dkk 2024), pembelajaran yang melibatkan kombinasi teks, gambar, dan aktivitas visual mampu memperkuat *dual processing* dalam memori, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi. Hal ini juga sejalan dengan teori *Dual Coding* Paivio (dalam Sangrilla dkk 2025) yang menjelaskan bahwa informasi yang disajikan dalam bentuk verbal dan visual akan diproses dalam dua kanal berbeda, menciptakan representasi mental yang lebih kuat dan meningkatkan retensi jangka panjang. Interaktivitas dalam Buku Ajaib memberi pengalaman belajar yang bersifat eksploratif, dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta memperdalam pemrosesan informasi. Dengan demikian, Buku Ajaib tidak hanya berfungsi sebagai media penyampai materi, tetapi juga sebagai alat bantu memori yang mendukung siswa untuk memahami, menyimpan, dan mengingat informasi secara lebih efektif dan menyenangkan.

Salah satu pendekatan yang berpotensi menjadi solusi adalah penerapan teknik mnemonik dalam pembelajaran. Teknik mnemonik merupakan suatu strategi kognitif yang digunakan untuk membantu individu dalam mengingat dan menyimpan informasi melalui asosiasi tertentu yang mudah diakses kembali ketika diperlukan. Menurut Bellezza (1981), mnemonik dapat didefinisikan sebagai seperangkat prosedur yang bertujuan meningkatkan daya ingat melalui pengkodean informasi ke dalam bentuk yang lebih sederhana atau bermakna. Jenis-jenis teknik mnemonik meliputi akronim, yaitu penggunaan huruf awal dari kata-kata untuk membentuk singkatan; rima atau irama yang mempermudah penghafalan melalui pola bunyi; serta metode loki yang memanfaatkan visualisasi lokasi tertentu untuk mengaitkan informasi dengan tempat yang mudah diingat. Dalam pembelajaran bahasa dan sastra, teknik mnemonik sangat bermanfaat untuk membantu siswa mengingat kosakata, kaidah tata bahasa, maupun unsur-unsur intrinsik karya sastra, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Teknik mnemonik dikenal sebagai strategi yang dapat membantu daya ingat melalui penggunaan akronim, jembatan keledai, maupun asosiasi kata (Bellezza, 1981). Dengan strategi ini, siswa dapat lebih mudah mengingat istilah dan konsep penting dalam puisi, seperti jenis-jenis majas atau pola rima. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran interaktif, seperti "Buku Ajaib" yang interaktif mampu meningkatkan ketertarikan siswa. Menurut Sadiman dkk. (2014), media pembelajaran yang menarik dan variatif dapat meningkatkan motivasi serta efektivitas pembelajaran.

Terdapat dua penelitian sebelumnya yang relevan. Penelitian pertama oleh Rosvita dan Anugraheni (2021) yang membahas mengenai pengembangan media pembelajaran buku bergambar untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa SD. Penelitian tersebut merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D). Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa tingkat validitas pengembangan produk media pembelajaran buku cerita bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD menurut ahli materi memperoleh skor 40 dengan persentase 83% yaitu dalam kategori sangat tinggi dan menurut ahli media pembelajaran mendapatkan skor 70 dengan persentase 97% berada pada skor sangat tinggi.

Penelitian relevan kedua oleh (Darmawanti, 2022) bertujuan menggambarkan bagaimana aplikasi Webtoon dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian

menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dengan Webtoon sebagai subjek penelitian dan pemanfaatannya dalam pembelajaran membaca di SMA Negeri 1 Payangan sebagai objek kajian. Data dikumpulkan melalui metode dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari sepuluh siswa yang diteliti, dua siswa membaca lima cerita pendek yang berbeda, tiga siswa membaca empat cerita pendek yang berbeda, dan lima siswa membaca tiga cerita pendek yang berbeda. Secara keseluruhan terdapat 37 cerita pendek yang dibaca oleh para siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa Webtoon memiliki sejumlah keunggulan, seperti kemudahan akses serta variasi cerita yang dapat dibaca secara gratis. Siswa juga tampak lebih antusias membaca karena alur cerita dalam Webtoon tidak monoton dan sesuai dengan perkembangan minat mereka. Namun demikian, Webtoon tidak dapat dijadikan sebagai media pembelajaran utama mengingat beberapa keterbatasan yang dimilikinya. Selain itu, guru tetap perlu berperan aktif dalam mengawasi dan memilih bacaan yang layak dijadikan bahan pembelajaran.

Kedua penelitian relevan sebelumnya, penelitian ini memiliki sejumlah persamaan maupun perbedaan yang menunjukkan adanya orisinalitas dan kontribusi baru. Dari sisi persamaan, penelitian ini sejalan dengan studi terdahulu yang sama-sama memanfaatkan media digital sebagai sarana pembelajaran serta menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan perilaku membaca siswa. Perbedaan terletak pada objek, subjek, hasil dan pembahasan penelitian. Dengan adanya perbedaan-perbedaan tersebut, penelitian ini dapat dipastikan memiliki unsur orisinalitas serta menawarkan perspektif baru

Dengan demikian, urgensi penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan teknik mnemonik dengan media interaktif berupa "Buku Ajaib". Inovasi tersebut diharapkan dapat mengatasi permasalahan siswa dalam memahami dan mengingat konsep puisi sekaligus meningkatkan motivasi belajar. Lebih jauh, media ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sastra sebagaimana diamanatkan dalam kurikulum pendidikan.

Metode

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Menurut Denny (dalam Wahyulia 2022) metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifannya. Metode pengembangan melibatkan dua tahap utama di antaranya yaitu tahap analisis dan pengembangan. Seals dan Richey (dalam Wahyulia 2022) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu bentuk pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan dan efektivitas, jika dikorelasikan pada ranah pendidikan maka penelitian pengembangan dalam pendidikan merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan dalam menunjang proses pendidikan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis mind mapping dengan teknik mnemonik dengan menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn yang meliputi 4 tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran) (Damayanti, Suyatno, & Inayatillah, 2025).

Sumber data dalam penelitian ini adalah buku teks Bahasa Indonesia Kelas XI SMA/MA, angket validasi, dan angket uji coba. Data dalam penelitian ini adalah materi puisi, hasil validasi, dan hasil uji coba. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, wawancara, angket, serta lembar penilaian dari ahli materi dan ahli media. Proses analisis data dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran berupa Buku Ajaib yang telah mengalami revisi. Penelitian pengembangan ini menerapkan teknik analisis deskriptif. Analisis ini digunakan untuk menelaah data hasil penilaian kelayakan melalui perhitungan nilai rata-rata. Data yang terkumpul

dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu data kuantitatif berupa angka dan data kualitatif berupa deskripsi atau kata-kata. Data kualitatif dianalisis secara logis dan bermakna, sedangkan data kuantitatif dianalisis secara deskriptif dengan menghitung rata-rata. Hasil analisis deskriptif tersebut kemudian digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan produk berupa Buku Ajaib bagi peserta didik kelas XI MA Abil Hasan Asy-Syadzily.

Prosedur pengembangan media Buku Ajaib dalam penelitian ini dilakukan melalui empat tahap utama. Pertama, tahap *define* yang mencakup analisis awal-akhir, analisis karakteristik siswa, analisis konsep, analisis tugas, hingga perumusan tujuan pembelajaran yang jelas. Kedua, tahap *design* yang berfokus pada penyusunan draf awal produk, pemilihan format buku, perancangan isi dan visual awal, serta penyusunan instrumen penelitian berupa angket atau kuesioner. Ketiga, tahap *develop* yaitu proses produksi media sesuai desain, dilanjutkan dengan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh masukan, kemudian dilakukan revisi produk berdasarkan hasil penilaian validator. Terakhir, tahap *disseminate* (Implementasi) dilakukan melalui uji coba lapangan pada satu kelas eksperimen, yang bertujuan menemukan kelemahan produk sekaligus mendapatkan umpan balik, komentar, serta tanggapan dari peserta didik sebagai dasar untuk melakukan modifikasi, perbaikan, atau penambahan fitur agar media pembelajaran lebih efektif digunakan.

Kelayakan Buku Ajaib dinilai melalui hasil analisis para ahli dan respon siswa, yaitu (1) penilaian ahli materi, (2) penilaian ahli media, dan (3) respon siswa. Hasil analisis data menjadi dasar dalam melakukan revisi terhadap Buku Ajaib yang dikembangkan. Data berupa opini atau respon terhadap buku yang dikumpulkan melalui angket dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Instrumen non tes berupa angket memakai skala Likert. Menurut Sudaryono dkk. (2013), skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, serta persepsi individu ataupun kelompok terhadap suatu fenomena sosial. Pada penelitian ini digunakan skala penilaian 1 sampai 4, dengan nilai tertinggi 4 dan terendah 1. Dengan demikian, jumlah skor keseluruhan dapat dihitung menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P= persentase

$\sum x$ = jumlah jawaban responden dalam 1 item

$\sum xi$ = jumlah nilai ideal dalam item

Hasil dari skor penilaian menggunakan skala Likert tersebut kemudian dicari rata-ratanya menggunakan rumus berikut (Sudijono, 2012).

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

f = frekuensi yang akan dicari persentasenya

N = jumlah frekuensi

p = angka persentase

Tabel 1. Tabel Kualifikasi Produk

Persentase	Kualifikasi	Tindaklanjut
85%-100%	Sangat layak	Implementasi
75%-84%	Layak	Implementasi
55%-74%	Cukup layak	Revisi
≤55%	Kurang layak	Diganti

Hasil dan Pembahasan

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis teknik mnemonik untuk pembelajaran unsur puisi di MA Abil Hasan Asy Syadzily ini menggunakan model pengembangan 4D milik S. Thiagarajan. Proses tersebut terbagi menjadi empat tahap, berikut pemaparan mengenai masing-masing tahap dalam proses pengembangan media pembelajaran.

Penetapan Media Pembelajaran

Penetapan media pembelajaran dalam penelitian pengembangan ini diawali dengan melakukan wawancara kepada guru Bahasa Indonesia di MA Abil Hasan Asy Syadzily sebagai narasumber. Wawancara dilakukan pada tanggal Jumat, 14 November 2025. Hasil wawancara antara lain: (1) MA Abil Hasan Asy Syadzily/AHAS menggunakan kurikulum Merdeka, (2) sumber belajar yang digunakan adalah LKS, (3) guru menggunakan LKS karena banyak latihan soal, namun LKS sangat kurang pada sumber dan materinya, (4) peserta didik merasa sulit untuk memahami unsur-unsur puisi khususnya majas saat pembelajaran puisi, dan (5) guru Bahasa Indonesia belum pernah menggunakan teknik mnemonik pada pembelajaran puisi, namun pernah menggunakannya di materi lain.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa penetapan media pembelajaran dalam penelitian ini merupakan langkah yang tepat dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di MA Abil Hasan Asy Syadzily. Temuan-temuan awal menunjukkan adanya ketidakseimbangan antara kebutuhan siswa dalam memahami majas pada pembelajaran puisi dan keterbatasan sumber belajar yang tersedia, terutama ketika LKS tidak mampu menyediakan materi yang memadai. Selain itu, belum diterapkannya teknik mnemonik dalam pembelajaran puisi memperkuat urgensi pengembangan media baru yang lebih inovatif, atraktif, dan mendukung pemahaman konsep secara lebih efektif. Oleh karena itu, dasar empiris dari wawancara ini menjadi pijakan kuat dalam merancang media pembelajaran yang mampu menjawab permasalahan tersebut secara langsung.

Perancangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan adalah Buku Ajaib yang disusun dengan teknik mnemonik. Media Buku Ajaib berukuran A5 dicetak menggunakan jenis kertas *bookpaper* untuk isi dan *soft artpaper* untuk bagian cover. Buku Ajaib dijilid dengan spiral kawat ring. Media Buku Ajaib terdiri dari 17 halaman yang terdiri atas beberapa bagian yaitu bagian awal, isi, dan akhir. Bagian awal berisi kata pengantar, daftar isi, dan manfaat Buku Ajaib. Bagian isi berisi menelusuri dunia puisi, struktur fisik puisi, struktur batin puisi, membaca dan mengapresiasi puisi, dan mencipta puisi. Bagian akhir berisi daftar Pustaka dan profil penulis. Berikut dipaparkan profil dari produk media pembelajaran Buku Ajaib Unsur Puisi.

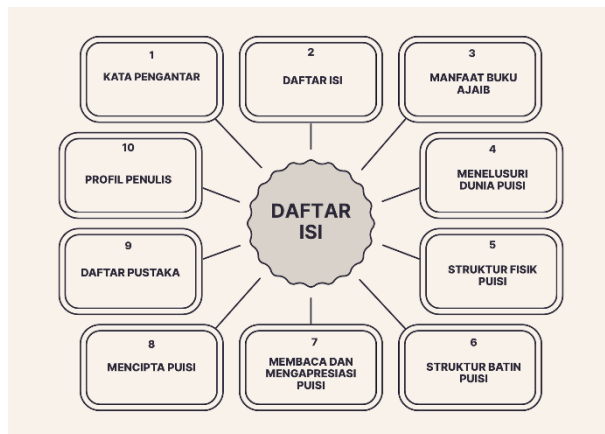
Pada bagian awal berisi kata pengantar, bagian dari karya tulis seperti buku, makalah, laporan, ataupun proposal. Kata pengantar terletak pada halaman pertama Buku Ajaib. Kata pengantar berisikan pengantar Buku Ajaib Unsur Puisi mengenai apa saja yang akan diulas dan disertai ucapan terima kasih dan rasa syukur karena telah menyelesaikan penyusunan Buku Ajaib Unsur Puisi. Selanjutnya ada daftar isi, lembar halaman yang menjadi petunjuk pokok isi buku beserta nomor halamannya. Daftar isi dibuat untuk memudahkan pembaca mengetahui isi buku serta menemukan bagian yang dibutuhkan dalam Buku Ajaib. Terakhir pada bagian awal terdapat manfaat dari Buku Ajaib dicantumkan untuk memberikan gambaran awal pada pembaca dan menegaskan relevansi buku. Dengan menjelaskan manfaat dari Buku Ajaib dapat membantu pembaca memahami tujuan utama Buku Ajaib. Hal ini dapat memotivasi pembaca untuk mendalami isi buku lebih lanjut serta penulis dapat menunjukkan buku tersebut dapat membantu pembaca dalam proses belajar sehingga dapat membangun kredibilitas buku sebagai sumber yang bermanfaat.



Gambar 1. Sampul Buku Ajaib



Gambar 2. Halaman Kata Pengantar

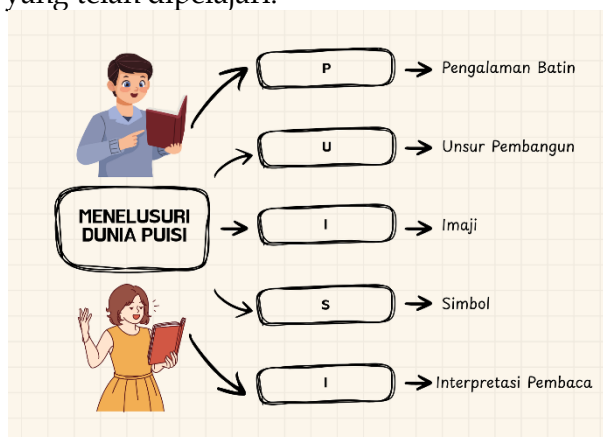


Gambar 3. Halaman Daftar Isi



Gambar 4. Halaman Manfaat Buku Ajaib

Pada bagian isi pertama terdapat bagan “menelusuri dunia puisi”. Tujuan dari bagan ini adalah agar peserta didik dapat memahami makna puisi dan fungsinya sebagai media ekspresi perasaan dan pengalaman batin. Pada bagan ini dibentuk mnemonik P-U-I-S-I untuk mengikat hakikat puisi. Bagan selanjutnya adalah “struktur fisik puisi” yang diberikan mnemonik Ba-Ri-Di-Ma-Ti. Mnemonik tersebut digunakan agar peserta didik mengenal bagian-bagian bentuk puisi berdasarkan fisiknya. Selain struktur fisik puisi, pada buku ini terdapat bagan “struktur batin puisi” yang berisi mnemonik Te-Ra-Na-M. Mnemonik tersebut digunakan untuk peserta didik mampu mengenali dan menghafal struktur batin puisi. Pada bagan struktur fisik dan batin puisi dilanjutkan oleh contoh analisis dan latihan soal untuk refleksi bagi peserta didik. Selanjutnya pada bagian “membaca dan mengapresiasi puisi” diberi mnemonik I-R-A-M-A. Mnemonik tersebut bertujuan agar peserta didik mampu membaca puisi dengan penghayatan melalui penguasaan intonasi, artikulasi, pemaknaan, dan ekspresi. Pada bagan ini terdapat kode RC untuk mendengarkan contoh pembacaan puisi. Bagan terakhir pada bagian isi adalah “mencipta puisi” yang diberi mnemonik I-M-B-A-B. Mnemonik tersebut bertujuan agar peserta didik dapat menulis puisi menggunakan unsur yang telah dipelajari. Pada akhir bagian isi, peserta didik diberi tugas mencipta puisi dengan memperhatikan unsur-unsur yang telah dipelajari.



Gambar 5. Halaman Menelusuri Dunia Puisi



Gambar 6. Halaman Penjelasan Mnemonik PUISI



Gambar 7. Halaman Struktur Fisik Puisi BARIDIMATI

Contoh Analisis BARIDIMATI

BA - bait
Puisi tersebut memiliki 4 bait.

RI - rima
Puisi ini tidak teratur (jima bebas).

DI - diksi
Kata-kata seperti "surtuk, beban, embun, pesona, hijau, syahdu" memperkuat kontras antara kejenuhan kota yang berangin di pagi, ada di sisi sungai, buarak dewapena, lirici Buddha.

MA - majas

- Personifikasi: "terbati oleh mendung gelap"
- Metafora: "tergugah rasuli" (dalam terjemahan "hidu")
- Metafora: "bunga semerbung" (bermakna "menari-nari")
- Simbol: hijau → kesegaran & harmonis dalam

TI - tipografi
Lukisan gambar memberi kesan mengalir seperti langkah wisatawan. Penempatan baris menekankan detail objek yang dibarengi susunan paragraf.

Gambar 8. Halaman Contoh Analisis BARIDIMATI



Gambar 9. Halaman Latihan Soal BARIDIMATI



Gambar 10. Halaman Struktur Batin Puisi TERANAM

Contoh Analisis TERANAM

Unsur	Analisis
TE- tema	Keindahan Lembah Tumpang sebagai tempat peristirahatan dari hiruk pikuk kota perkebunan atau di bidang.
RA- rasa	Rasa lugas, syukur, dan damai terhadap suasana asri serta warisan sejarah di lokasi tersebut.
NA- nada	Nada, gubahan 'santai' menggiatkan pembaca untuk menikmati keindahan alam dan merenungi di ruang perahu sejarah.
M- amanat	Menikmati alam dan budaya adalah penting kita tetapi bertani sejalan dari keindahan alam, merenungi keramahan leluhur. Tumpang wisata budaya hargya rekreasi, tetapi rekreasi jiwa dan sejarah.

Gambar 11. Halaman Contoh Analisis TERANAM

AKU INGIN
Karya Sapardi Djoko Damono

Aku ingin mencintaimu dengan sederhana
dengan kata yang tak sempat
diucapkan
kayu kepada api yang
menjadikannya abu

Aku ingin mencintaimu dengan sederhana
dengan isyarat yang tak
sempat disampaikan
awan kepada hujan yang
menjadikannya tiada

LATIHAN SOAL

1. Perhatikan dan bacalah puisi berjudul *Aku Ingin* karya Sapardi Djoko Damono di samping!
2. Analisislah puisi tersebut sesuai TeRoNaM yang telah dijelaskan!
3. Tulislah hasil analisismu dan diskusikanlah bersama guru dan teman-temanmu!

Gambar 12. Halaman Latihan Soal TERANAM

MEMBACA DAN MENGAPRESIASI PUISI

IRAMA

1. Intonasi

Berikan tingguran dan suara, tekanan, dan tempo yang bervariasi untuk menonjolkan emosi dan alur puisi.

2. Rasa

Tampilkan perasaan sesuai dengan suasana puisi (sah, sedih, bahagia, gelisah) sehingga pembacaan lebih hidup.

3. Artikulasi

Selap kata harus diucapkan dengan jelas, tidak terburu-buru, agar penantang menangkap maknanya dengan baik.

4. Makna

Pembaca harus memahami isi, suasana, dan pesan puisi agar penghayatan yang ditawarkan sesuai dengan teks.

5. Aksi

Dukung pembacaan dengan ekspresi wajah, gerak tangan, dan kontak mata agar penghayatan lebih komunikatif dan menarik.

QR code untuk materi contoh membaca dan mengapresiasi puisi

Gambar 13. Halaman Membaca dan Mengapresiasi Puisi IRAMA

Mencipta Puisi

I **Imajinasi**
Tentukan tema, perasaan, dan pengalaman

M **Majas**
Pilih gaya bahasa yang sesuai makna.

B **Bahasa Indah**
Pilih diksi: puisi konkret, musikal, dan imajinatif.

A **Amanat**
Rumuskan pesan yang ingin disampaikan.

B **Bait**
Susun menjadi baris dan bait.

Gambar 14. Halaman Mencipta Puisi IMBAB



Gambar 15. Halaman Membuat Karya Kreatif

Pada bagian akhir buku ini terdapat bagan daftar pustaka dan profil penulis. Daftar pustaka dalam Buku Ajaib disertakan untuk menunjukkan bahwa materi yang disusun memiliki dasar keilmuan yang jelas, bersumber dari referensi yang kredibel, serta menghindarkan penulis dari praktik plagiarisme. Kehadiran daftar pustaka juga memudahkan pembaca, baik siswa maupun guru, untuk menelusuri kembali referensi yang digunakan apabila ingin memperdalam pemahaman terhadap konsep atau teori tertentu. Sementara itu, profil penulis dicantumkan sebagai bentuk identitas dan tanggung jawab ilmiah, sekaligus memberikan gambaran mengenai latar belakang keahlian yang melandasi penyusunan buku tersebut. Informasi mengenai penulis dapat meningkatkan kepercayaan pembaca terhadap kualitas isi buku, serta menjadi inspirasi dan sumber motivasi bagi siswa. Dengan demikian, keberadaan daftar pustaka dan profil penulis berfungsi memperkuat kredibilitas, profesionalitas, dan akuntabilitas Buku Ajaib sebagai media pembelajaran.



Gambar 16. Halaman Daftar Pustaka



Gambar 17. Halaman Profil Penulis

Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian pengembangan Buku Ajaib ini dilaksanakan dengan melakukan validasi produk oleh ahli materi dan ahli media. Proses validasi tersebut bertujuan untuk menilai tingkat kelayakan buku cerita bergambar yang dikembangkan (Rosvita & Anugraheni, 2021). Berdasarkan penilaian para ahli, diperoleh hasil sebagai berikut.

Aspek	Indikator	Skor
Kelayakan Isi Materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran puisi kelas XI	4
	Kebenaran konsep unsur fisik dan batin puisi	4
	Kedalaman dan keluasan materi yang disajikan	3
Kesesuaian dengan teknik mnemonik	Materi sudah terintegrasi dengan teknik mnemonik	4
	Teknik mnemonik membantu mengingat unsur-unsur puisi	4
Keterpaduan penyajian	Alur penyajian materi logis dan mudah diikuti	3
	Contoh dan latihan mendukung pemahaman puisi	3
Bahasa dan keterbacaan	Bahasa komunikatif, sesuai kognitif siswa	4
	Kalimat jelas dan tidak menimbulkan makna ganda	4
Jumlah		33
Persentase		92%

Berdasarkan hasil uji validasi materi pada produk media pembelajaran Buku Ajaib yang dilakukan oleh ahli materi hasilnya mendapatkan skor 33 dengan persentase 92% sehingga dapat dikategorikan sangat tinggi dan sangat layak digunakan atau diimplementasikan.

Aspek	Indikator	Skor
Tampilan dan Desain Media	Desain media menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik	4
	Pemilihan warna, gambar, dan font harmonis serta mudah dibaca	4
	Tata letak (layout) tersusun rapi dan proporsional	4

	Ukuran dan bentuk media sesuai dengan kebutuhan pengguna	4
Kualitas Teknis dan Keterpakaian Media	Media mudah digunakan	4
	Bahan media kuat dan tahan lama	4
	Konstruksi media aman dan tidak berbahaya bagi pengguna	4
	Media dapat digunakan berulang kali dengan baik	4
Keterpaduan dengan Materi Pembelajaran	Desain media mendukung penyampaian materi pembelajaran	4
	Setiap bagian media membantu pemahaman konsep	4
	Media mampu meningkatkan motivasi belajar siswa	4
Inovasi dan Kreativitas Media	Media menunjukkan ide kreatif dan inovatif	4
	Media memiliki keunikan dibandingkan media lain sejenis	4
	Media memanfaatkan teknik mnemonik secara efektif	4
Jumlah		56
Persentase		100%

Berdasarkan hasil uji validasi media pada produk media pembelajaran Buku Ajaib yang dilakukan oleh ahli materi hasilnya mendapatkan skor 56 dengan persentase 100% sehingga dapat dikategorikan sangat tinggi dan sangat layak digunakan atau diimplementasikan.

Berdasarkan hasil uji validasi materi dan media pada produk Buku Ajaib yang dilakukan oleh ahli, hasilnya mendapatkan persentase 96% sehingga dapat dikategorikan sangat tinggi dan sangat layak digunakan atau diimplementasikan.

Penyebaran Media Pembelajaran

Salah satu tujuan penyebaran angket uji coba, yakni untuk mengetahui respon siswa terhadap aspek media pembelajaran yang dikembangkan (Zakiyah, 2025). Adapun aspek penilaian yang dikembangkan Buku Ajaib meliputi: (1) kemenarikan tampilan Buku Ajaib, (2) keterpaduan warna, gambar dan desain Buku Ajaib, (3) pemanfaatan teknik mnemonik, (4) keterpaduan Buku Ajaib dengan tujuan pembelajaran, (5) kesesuaian Buku Ajaib dengan materi unsur fisik dan batin puisi, (6) keinteraktifan buku, (7) kemudahan penggunaan buku, dan (8) keinginan menggunakan media seperti Buku Ajaib di pembelajaran lain. Kegiatan uji coba terhadap media pembelajaran Buku Ajaib berbasis teknik mnemonik dilakukan secara sistematis untuk mengukur efektivitas dan keberterimaan media oleh peserta didik.

Terdapat beberapa tahapan dalam kegiatan uji coba. Tahapan pertama kegiatan uji coba adalah pengenalan media pembelajaran. Pada pertemuan pertama, peserta didik dikenalkan dengan media Buku Ajaib berbasis mnemonik. Pengenalan ini bertujuan untuk memberikan gambaran awal mengenai fungsi dan cara penggunaan Buku Ajaib. Peserta didik diberi pemahaman mengenai konsep dasar *mind mapping* yang terdapat pada Buku Ajaib serta pemanfaatan teknik mnemonik dapat membantu mereka dalam memahami materi unsur pembangun puisi. Tahapan

kedua merupakan penjelasan lebih lanjut mengenai Buku Ajaib. Pada pertemuan ini, peserta didik kembali diberikan penjelasan mengenai buku ajaib yang digunakan. Setelah itu, peserta didik menyimak guru dengan seksama. Pada setiap bagan Buku Ajaib terdapat latihan soal yang akan dibahas bersama oleh guru dan peserta didik. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, dilakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah digunakan. Peserta didik diminta untuk mengisi angket yang telah disediakan guna memberikan umpan balik media. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran membantu pemahaman mereka terhadap materi serta apakah ada aspek yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan. Berikut merupakan hasil dari angket yang telah diberikan kepada peserta didik.

No.	Nama Peserta Didik	Skor		Persentase	Kriteria
		Perolehan	Maksimal		
1.	Achmad Arif Iriani	30	32	93,75%	Sangat layak
2.	Mutia Shafa Az-Zahra	32	32	100%	Sangat layak
3.	Nur Nailul Mafaza	25	32	78,125%	Layak
4.	Bunga Nimas Araya	31	32	96,875%	Sangat layak
5.	Fitria Ramadhina	27	32	84,375%	Layak
6.	Melanda Dwi Arini	28	32	87,5%	Sangat layak
7.	Habib Sultan Zaki	27	32	84,375%	Layak
8.	Marya Yudhistira	28	32	87,5%	Sangat layak
9.	M.Sholikhuddin Bashor	30	32	93,75%	Sangat layak
10.	M. Alifiyan Rachman	24	32	75%	Layak
11.	Achmad Al Farichi	28	32	87,5%	Sangat layak
Total		310	352	968,75%	
Rata-rata		28	32	88,07%	Sangat layak

Berdasarkan hasil perhitungan persentase kelayakan media pembelajaran Buku Ajaib menurut respons peserta didik didapatkan hasil 88,07%. Sesuai dengan pedoman kualifikasi produk, maka persentase tersebut menunjukkan bahwa kualifikasi dari segi aspek substansi isi Buku Ajaib tergolong sangat layak dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran, hal ini juga didukung dengan adanya data verbal berupa saran-saran yang diperoleh dari angket uji coba. Beberapa peserta didik memberikan komentar dan saran yang sama yaitu mereka merasa terbantu dengan adanya Buku Ajaib berbasis teknik mnemonik karena menurut mereka dengan konsep mnemonik dapat menambah pengetahuan dan keberhasilan untuk tercapainya pembelajaran.

Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan adalah Buku Ajaib yang disusun dengan teknik mnemonik. Media Buku Ajaib berukuran A5 dicetak menggunakan jenis kertas *bookpaper* untuk isi dan *soft artpaper* untuk bagian *cover*. Buku Ajaib dijilid dengan spiral kawat ring. Media Buku Ajaib terdiri dari 17 halaman yang terdiri atas beberapa bagian yaitu bagian awal, isi, dan akhir. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran Buku Ajaib terbukti layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan adanya penilaian kelayakan media pembelajaran oleh validator. Berdasarkan hasil uji validasi materi dan media pada produk Buku Ajaib yang dilakukan oleh ahli, hasilnya mendapatkan persentase 96% sehingga dapat dikategorikan sangat tinggi dan sangat layak digunakan atau diimplementasikan. Selain validator, penelitian ini juga terbukti dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Berdasarkan hasil perhitungan persentase kelayakan media pembelajaran Buku Ajaib menurut respons peserta didik didapatkan hasil 88,07%. Sesuai dengan pedoman kualifikasi produk, maka persentase tersebut

menunjukkan bahwa kualifikasi dari segi aspek substansi isi Buku Ajaib tergolong sangat layak dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Buku Ajaib Berbasis Teknik Mnemonik dalam Pembelajaran Unsur Puisi Kelas XI, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan. Guru Bahasa Indonesia disarankan memanfaatkan media Buku Ajaib ini sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif karena teknik mnemonik terbukti membantu peserta didik mengingat konsep unsur puisi secara lebih efektif. Pemanfaatan media ini akan lebih optimal apabila dikombinasikan dengan metode pembelajaran aktif seperti diskusi, eksplorasi makna, dan pembacaan kreatif. Pihak sekolah juga diharapkan memberikan dukungan melalui penyediaan fasilitas pendukung serta ruang kreativitas agar guru dapat terus mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik. Bagi peserta didik, penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan minat mereka terhadap materi puisi, sekaligus mendorong penggunaan teknik mnemonik sebagai strategi belajar yang dapat diaplikasikan pada materi sastra lainnya. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini masih memberikan peluang pengembangan, terutama dalam memperluas uji coba pada sampel yang lebih besar, mengintegrasikan media dengan teknologi digital, serta memperkaya desain Buku Ajaib agar efektivitasnya dapat terukur secara lebih komprehensif.

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bellezza, F. S. (1981). Mnemonic Devices: Classification, Characteristics, and Criteria. *Review of Educational Research*, 247-275.
- Damayanti, A. M., Suyatno, & Inayatillah, F. (2025). Pengembangan Media SIJABI: Simulasi Jual Beli Berbasis Multimedia Interaktif Pembelajaran Keterampilan Berbicara BIPA Level 2. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 114-127.
- Darmawanti, A. A. (2022). Aplikasi Webtoon sebagai Media Pembelajaran Membaca. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 201-209.
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, J., & Smaldino, S. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pajriah, S., & Budiman, A. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Dual Coding Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, 77-86.
- Pangara, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Syadiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Pradopo, R. D. (2012). *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). Analisis Penerapan Prinsip Mayer Pada Multimedia Digital dalam Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 357-363.
- Rosvita, A., & Anugraheni, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis Kemampuan Membaca Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 23-34.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sangrilla, M. D., Handini, O., & Restuningih, A. (2025). Analisis Metode Membaca Berkelompok Berbantuan Media Cerita Bergambar pada Pemahaman Literasi Peserta Didik Kelas III di SD Negeri Slebaran No.100 Serengan Surakarta Tahun Pelajaran 2024/2025. *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)*, 3749-3754.
- Seels, B., & Glasgow, Z. (1990). *Making Instructional Design Decisions*. Columbus: Merril Publishing Company.
- Semi, A. (2012). *Metode Penelitian Sastra*. Bandung: Angkasa.

- Sudaryono, Rahayu, W., & Margono, G. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudijono, A. (2012). *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tarigan, H. G. (2011). *Pengajaran Puisi*. Bandung: Angkasa.
- Waluyo, H. J. (2017). *Apresiasi Puisi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Zakiah, W. A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pintar Berbasis Mind Mapping dengan Teknik Mnemonik untuk Pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi di SMPN 1 Pakusari*. Jember: Universitas Jember.