

Inovasi Media Pembelajaran Puisi Dengan Kardus dan Kartun di SMP Negeri 49 Hitu

Yohanis Hukubun^{1*}, Viona Sapulette², Martha Maspaitella³, Petrus J. Pattiasina⁴, Jolanda D. Parinussa⁵, Chrissy Hiariej⁶, Firsya F. Sampulawa⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura

E-mail: aneshuk19@gmail.com

*Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3580>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 20 October 2025

Revised: 25 October 2025

Accepted: 17 November 2025

Kata kunci:

Bahasa Indonesia Baik dan Benar, Media Sosial, Komunitas.

Keywords:

Good and Correct Indonesian, Social Media, Community.



ABSTRACT

Proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi puisi, seringkali kurang menarik bagi siswa karena penggunaan media yang konvensional. Oleh karena itu, pelatihan pembuatan media kardus dan kartun sebagai sarana pembelajaran yang inovatif dan kreatif di SMP Negeri 49 Hitu Kabupaten Maluku Tengah bertujuan untuk meningkatkan perhatian, partisipasi, dan pemahaman siswa. Media pembelajaran yang kreatif terbukti dapat meningkatkan kualitas belajar siswa dan mempermudah pemahaman materi. Dalam pelatihan ini, guru dilatih untuk mengembangkan media yang sederhana namun menarik, memanfaatkan bahan yang mudah didapatkan sesuai dengan kondisi geografis setempat. Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan untuk meningkatkan keberhasilan mengajar guru dan ketuntasan belajar siswa, serta membekali mereka dengan pemahaman pentingnya penggunaan media yang efektif. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran bagi siswa dan guru di sekolah tersebut.

The process of learning Indonesian, especially poetry, is often less interesting for students due to the use of conventional media. Therefore, training on making cardboard and cartoon media as innovative and creative learning tools at SMP Negeri 49 Hitu, Central Maluku Regency aims to increase student attention, participation, and understanding. Creative learning media has been proven to improve the quality of student learning and facilitate understanding of the material. In this training, teachers are trained to develop simple but interesting media, utilizing easily available materials according to local geographical conditions. In addition, this training also aims to improve teacher teaching success and student learning completeness, as well as equip them with an understanding of the importance of effective media use. Thus, this training is expected to optimize the learning process for students and teachers at the school.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

How to Cite: Yohanis Hukubun, et al (2025). Inovasi Media Pembelajaran Puisi Dengan Kardus dan Kartun di SMP Negeri 49 Hitu 4(2) 10101-10105 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3580>

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi puisi, sering kali dihadapkan pada masalah siswa yang kurang aktif dan termotivasi, serta penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional. Hal ini berdampak pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat meningkatkan perhatian, partisipasi, dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, seiring dengan kemajuan teknologi pendidikan yang menuntut penggunaan media yang lebih bervariasi. Guru sebagai fasilitator

dalam kegiatan belajar mengajar harus mampu memilih dan menciptakan alat pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan menjadikan proses belajar lebih hidup (Roestiyah, 1986; Muhammad Ali, 1992).

Untuk mengatasi tantangan ini, pelatihan pembuatan media kardus dan kartun sebagai sarana pembelajaran puisi untuk siswa dan guru di SMP Negeri 49 Hitu Kabupaten Maluku Tengah Provinsi Maluku menjadi penting. Pelatihan ini bertujuan untuk membekali guru dengan kemampuan memilih dan membuat media yang sederhana namun inovatif, kreatif, dan menarik bagi siswa. Penggunaan media kardus memungkinkan pembuatan alat peraga yang manipulatif dan konkret, seperti template puisi bergerak, kostum kartu karakter puisi, atau komik kardus. Selain itu, media kartun, seperti storyboard atau animasi sederhana, digunakan untuk menggambarkan puisi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami (Roestiyah, 1986). Media semacam ini diharapkan dapat mendukung pembelajaran puisi yang lebih menarik dan efektif.

Puisi sebagai bentuk kesusastraan memiliki ciri khas bahasa yang dipadatkan, menggunakan irama dan sajak, serta pemilihan kata-kata kias yang imajinatif (Waluyo, 2002). Penulisan puisi merupakan ekspresi pribadi yang bisa dipicu oleh pengalaman atau kejadian luar biasa yang menginspirasi. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman seperti melihat kecelakaan atau peristiwa penting dapat menjadi pemicu minat siswa untuk menulis puisi. Oleh karena itu, penting untuk menghadirkan media yang mampu menggugah minat siswa dan membuat mereka lebih tertarik untuk menulis dan memahami puisi. Dengan demikian, pelatihan pembuatan media kardus dan kartun bertujuan untuk merangsang minat siswa dalam menulis puisi serta memahami unsur-unsur puisi secara lebih mendalam.

Pelatihan ini menghasilkan media pembelajaran bernama "Ludo King Ceria" yang diterapkan untuk materi puisi. Media ini dirancang untuk menguji keberhasilan penggunaan media dalam meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Media "Ludo King Ceria" menggabungkan elemen permainan dengan pembelajaran puisi, yang diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pelatihan ini bertujuan untuk membekali guru dengan keterampilan memilih dan menggunakan media yang kreatif serta dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan media yang menarik ini diharapkan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran puisi dan mencapai ketuntasan belajar yang lebih baik.

Observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 49 Hitu sebelum pelatihan menunjukkan adanya beberapa kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa. Guru mengalami kesulitan dalam memilih media yang sesuai dan inovatif untuk mengajarkan materi puisi, sementara siswa kesulitan mencapai ketuntasan belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi puisi. Pelatihan ini bertujuan untuk mengatasi kendala tersebut dengan memberikan guru keterampilan dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, pelatihan ini menjadi solusi bagi masalah yang dihadapi oleh guru dan siswa, serta diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 49 Hitu, Kabupaten Maluku Tengah.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (RnD), yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk media pembelajaran yang inovatif dan kreatif berupa media kardus dan kartun untuk materi puisi di SMP Negeri 49 Hitu. Pendekatan RnD ini melibatkan serangkaian langkah mulai dari perencanaan, pengembangan, dan uji coba produk media pembelajaran. Tahap awal penelitian dimulai dengan identifikasi masalah di lapangan, yaitu kesulitan guru dalam memilih media yang menarik dan kurangnya ketuntasan belajar siswa dalam materi puisi. Setelah itu, produk media yang berupa kardus dan kartun dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran puisi yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Tahap akhir dilakukan dengan evaluasi terhadap efektivitas penggunaan media ini dalam proses pembelajaran di kelas.

Jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus, yang berfokus pada penerapan media pembelajaran di satu lokasi yaitu SMP Negeri 49 Hitu Kabupaten Maluku Tengah. Penelitian ini menganalisis secara mendalam bagaimana penggunaan media kardus dan kartun dapat memengaruhi proses pembelajaran puisi di sekolah tersebut, baik dari perspektif guru sebagai fasilitator maupun siswa sebagai peserta didik. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru, serta analisis hasil belajar siswa setelah penerapan media yang dikembangkan. Temuan dari studi

kasus ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai keberhasilan atau tantangan yang dihadapi dalam penerapan media pembelajaran kreatif di lingkungan sekolah tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa program pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis kardus dan kartun yang dinamakan Ludo King Ceria berhasil menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif bagi guru dan siswa. Pelatihan ini berfokus pada pengembangan media yang sederhana namun kreatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi puisi. Melalui kegiatan ini, guru-guru memperoleh pemahaman baru mengenai cara memadukan unsur permainan edukatif dengan materi sastra, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Kegiatan juga melibatkan uji coba media secara langsung kepada siswa untuk melihat tingkat efektivitas serta respon mereka terhadap metode baru ini.

Media Ludo King Ceria dirancang sebagai bentuk pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang menekankan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Permainan ini mengadaptasi format permainan Ludo yang telah dikenal luas, tetapi dimodifikasi menjadi media edukatif yang berisi pertanyaan dan tantangan seputar puisi. Nama Ceria merupakan akronim dari Cerdas, Edukatif, Religius, Interaktif, dan Amanah—yang sekaligus menjadi nilai karakter utama yang ingin ditanamkan kepada siswa. Melalui permainan ini, siswa belajar untuk berpikir cepat, bekerja sama dalam kelompok, dan berkompetisi secara sehat sambil memahami isi dan makna puisi yang diajarkan.

Selain meningkatkan keterlibatan siswa, Ludo King Ceria juga membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan, menilai jawaban siswa, dan memberikan umpan balik terhadap hasil belajar. Proses belajar yang dikombinasikan dengan unsur bermain terbukti dapat menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi dan membuat siswa lebih aktif dalam menanggapi materi ajar. Dengan demikian, pendekatan ini menjadi solusi efektif terhadap pembelajaran konvensional yang cenderung pasif dan satu arah.

Pembuatan media Ludo King Ceria dilakukan dengan memanfaatkan bahan sederhana yang mudah ditemukan di sekitar lingkungan, seperti karton, kertas warna, spidol, lem, dan gunting. Proses pembuatannya meliputi delapan tahap utama: menyiapkan pola dasar, memberi warna, menambahkan simbol permainan, membuat amplop kartu pertanyaan, menulis soal-soal berbasis puisi, membuat dadu dan pion, serta merapikan tampilan akhir. Semua komponen tersebut disusun agar membentuk permainan yang menarik secara visual dan kokoh secara fisik, sehingga bisa digunakan berulang kali dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Selain aspek visual dan teknis, substansi pembelajaran yang dimasukkan dalam Ludo King Ceria juga disesuaikan dengan kurikulum Bahasa Indonesia SMP, khususnya pada materi puisi kelas VIII. Materi yang diajarkan meliputi tiga bagian utama: mengenal puisi, menemukan pesan dalam puisi, dan menciptakan puisi. Siswa diarahkan untuk memahami struktur, rima, diksi, majas, serta unsur imaji dalam puisi, kemudian mencoba menulis karya sendiri berdasarkan pengalaman pribadi. Proses ini tidak hanya memperkuat kemampuan bahasa dan sastra, tetapi juga melatih kepekaan estetika serta ekspresi diri siswa.

Hasil implementasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi dan kemampuan siswa menulis puisi. Pada siklus pertama, rata-rata nilai siswa adalah 56% dengan hanya dua siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Namun setelah penerapan media Ludo King Ceria pada siklus kedua, rata-rata nilai meningkat menjadi 76%, dan 11 dari 13 siswa berhasil melampaui KKM. Selain peningkatan nilai, antusiasme siswa juga terlihat dalam keaktifan bertanya, menjawab, serta menyimpulkan materi pembelajaran. Siswa yang semula pasif mulai menunjukkan minat dalam kegiatan sastra, khususnya menulis puisi. Meskipun hasilnya positif, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam aspek kreativitas dan struktur puisi. Namun, kesulitan tersebut mulai berkurang setelah adanya bimbingan dan latihan berulang menggunakan media permainan ini. Guru juga menyadari bahwa media sederhana seperti Ludo King Ceria dapat berfungsi sebagai jembatan antara teori dan praktik pembelajaran bahasa. Melalui pendekatan partisipatif, siswa tidak hanya menjadi penerima pengetahuan, tetapi juga ikut membangun makna melalui interaksi dan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Hasil uji coba media Ludo King Ceria pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi puisi dilaksanakan melalui dua siklus pembelajaran dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan yang melibatkan guru dan 13 peserta didik SMP Negeri 49

Hitu. Tujuan utama uji coba ini adalah untuk mengukur efektivitas media Ludo King Ceria dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi, motivasi belajar, serta partisipasi aktif siswa di kelas. Proses pengujian dilakukan secara sistematis melalui penyebaran angket, observasi, dan penilaian hasil karya siswa, sehingga diperoleh data yang objektif mengenai perubahan perilaku dan hasil belajar setelah penggunaan media tersebut.

Pada Siklus I, pembelajaran menulis puisi dengan menggunakan Ludo King Ceria dilaksanakan dalam dua pertemuan. Berdasarkan hasil angket awal, sebagian besar siswa (10 dari 13 orang) menyukai pelajaran Bahasa Indonesia, namun hanya delapan siswa yang menganggap materi menulis puisi menarik. Sebagian besar peserta didik mengaku belum pernah menggunakan media permainan seperti Ludo King Ceria atau media berbahan kardus dan kartun dalam kegiatan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi yang diterapkan dalam pembelajaran ini benar-benar baru bagi mereka. Mayoritas siswa merasa menulis puisi masih sulit, baik dari segi menemukan ide maupun mengembangkan kreativitas dan imajinasi.

Observasi terhadap aktivitas siswa pada siklus pertama memperlihatkan tingkat keterlibatan yang masih bervariasi. Dari 13 peserta didik yang hadir, hanya sebagian yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan guru. Sebanyak 10 siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik, namun hanya dua yang terlibat dalam proses menyimpulkan materi pelajaran. Data ini menegaskan bahwa motivasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan melalui metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Melalui Ludo King Ceria, guru mulai memperkenalkan pola pembelajaran yang berorientasi pada permainan, tetapi siswa masih memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan format baru ini.

Dari hasil penilaian kemampuan menulis puisi pada siklus pertama, rata-rata nilai siswa mencapai 56%, dengan hanya dua siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Aspek yang masih lemah antara lain struktur puisi, pemilihan diksi, serta pengembangan imajinasi. Siswa tampak kesulitan dalam menyusun puisi yang utuh dan bermakna, meskipun mereka telah memahami teori dasar mengenai unsur-unsur puisi. Namun demikian, guru dan tim pengabdian mencatat adanya antusiasme awal terhadap media baru ini—para siswa mulai tertarik karena bentuk pembelajarannya menyerupai permainan, bukan sekadar ceramah atau penugasan konvensional.

Pada Siklus II, dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi dari siklus sebelumnya. Guru lebih aktif memfasilitasi kegiatan bermain sambil belajar, memberikan arahan dalam menulis, serta memotivasi siswa agar tidak takut berkreasi. Hasil angket pada siklus ini menunjukkan perubahan yang signifikan: semua siswa (13 dari 13) menyatakan menyukai pelajaran Bahasa Indonesia dan kegiatan menulis puisi. Selain itu, hampir seluruhnya merasa bahwa pembelajaran menggunakan media Ludo King Ceria menarik dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Sementara itu, hanya dua siswa yang masih merasa kesulitan menulis puisi, terutama dalam aspek pengembangan imajinasi dan kreativitas.

Observasi aktivitas belajar pada siklus kedua memperlihatkan peningkatan yang mencolok dibandingkan siklus pertama. Sebanyak 11 siswa aktif menyimak penjelasan guru, empat siswa aktif bertanya, dan tiga siswa aktif menjawab pertanyaan dalam kegiatan kelas. Keterlibatan mereka meningkat karena suasana belajar menjadi lebih hidup dan kolaboratif. Permainan Ludo King Ceria mendorong kerja sama antarsiswa dalam kelompok, serta memberikan kesempatan bagi semua peserta untuk berpartisipasi secara bergantian. Guru bertindak sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan, memastikan setiap kelompok memahami instruksi, dan memberikan umpan balik positif untuk setiap jawaban atau karya puisi yang dihasilkan.

Hasil penilaian kemampuan menulis puisi pada siklus kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata kelas naik menjadi 76%, dan 11 dari 13 siswa berhasil mencapai KKM. Peningkatan ini terlihat terutama pada aspek tema, struktur puisi, dan pemilihan diksi. Siswa menjadi lebih berani menulis puisi berdasarkan pengalaman pribadi dan mampu mengolah kata-kata dengan lebih puitis. Media Ludo King Ceria membantu mereka memahami konsep puisi secara praktis, karena setiap langkah dalam permainan berhubungan langsung dengan unsur-unsur pembentuk puisi. Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih kontekstual dan bermakna, bukan sekadar menghafal teori.

Meski hasil belajar meningkat, sebagian siswa masih menghadapi kesulitan dalam aspek kreativitas dan penyusunan struktur puisi yang kompleks. Beberapa siswa, seperti yang dicatat dalam tabel hasil kesulitan peserta, masih membutuhkan bimbingan untuk memperdalam penguasaan gaya bahasa, imaji, dan kesatuan makna dalam karya mereka. Namun, dibandingkan siklus pertama, tingkat

kesulitan ini berkurang cukup drastis. Hal ini membuktikan bahwa media Ludo King Ceria mampu menjadi jembatan yang efektif dalam membantu siswa beradaptasi dengan konsep menulis puisi yang kreatif dan imajinatif, sekaligus menumbuhkan kepercayaan diri mereka untuk mengekspresikan diri melalui bahasa.

Secara keseluruhan, hasil uji coba menunjukkan bahwa penggunaan media Ludo King Ceria memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar, partisipasi siswa, dan hasil keterampilan menulis puisi. Media ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kolaboratif, serta memperkuat hubungan antara guru dan siswa melalui interaksi yang lebih intensif. Inovasi sederhana berbasis kardus dan kartun ini tidak hanya memperkaya metode pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga membuka ruang bagi pendekatan pembelajaran berbasis karakter dan nilai. Dengan demikian, Ludo King Ceria dapat direkomendasikan sebagai model media pembelajaran kreatif yang layak diterapkan di berbagai jenjang pendidikan, terutama dalam pengajaran sastra yang menuntut daya cipta dan ekspresi.

SIMPULAN

Kegiatan Pelatihan Pembuatan Media Kardus dan Kartun sebagai Sarana Pembelajaran yang Inovatif dan Kreatif Materi Puisi berhasil membuktikan bahwa penggunaan media sederhana seperti Ludo King Ceria dapat memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 49 Hitu. Pelaksanaan kegiatan ini tidak hanya berfokus pada pemberdayaan guru dalam menciptakan media ajar yang menarik, tetapi juga pada peningkatan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Guru memperoleh pemahaman baru mengenai pentingnya media pembelajaran yang kontekstual dan interaktif, sementara siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam belajar menulis puisi. Penerapan media tersebut berhasil mengubah suasana kelas menjadi lebih aktif, kreatif, dan kolaboratif, sekaligus menumbuhkan karakter positif seperti tanggung jawab, kerja sama, dan rasa percaya diri. Secara umum, kegiatan ini menegaskan bahwa kreativitas dan inovasi dalam pendidikan tidak selalu bergantung pada teknologi canggih, tetapi dapat lahir dari pemanfaatan bahan sederhana yang dipadukan dengan ide yang bermakna. Adapun saran dari kegiatan ini adalah agar guru-guru di berbagai satuan pendidikan dapat terus mengembangkan kemampuan mereka dalam menciptakan dan memodifikasi media pembelajaran sesuai kebutuhan siswa dan konteks lingkungan sekolah. Media seperti Ludo King Ceria dapat dijadikan contoh untuk dikembangkan ke materi-materi Bahasa Indonesia lainnya, seperti teks narasi, drama, atau cerpen, sehingga proses belajar menjadi lebih variatif dan menyenangkan. Dosen dan lembaga pendidikan tinggi juga disarankan untuk terus mendorong kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang aplikatif seperti ini, agar hasil riset dan pembelajaran akademik dapat memberi manfaat langsung bagi dunia pendidikan dasar. Dengan demikian, sinergi antara guru, dosen, dan mahasiswa dalam mengembangkan inovasi pembelajaran akan terus berkelanjutan, memperkuat mutu pendidikan, dan menumbuhkan budaya belajar yang kreatif serta relevan dengan perkembangan zaman.

REFERENSI

- La Ode Madina, Maya Pattiwael, Fensca F Lahallo, Frits Rupilele, Aram Palilu. (2029). Penggunaan Bahasa Indonesia Yang Baik dan Benar Dalam Berkomunikasi. *Journal of Dedication to Papua Community: Jurnal Pengabdian Masyarakat* (Vol. 2, No. 2, pp. 157- 170).
- Pradopo, R. D. (1990). *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Tjahjono, Tengsoe. 1993. *Buku Materi Pembinaan Wawasan Estetik Guru*. Surabaya: Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNESA.
- Waluyo, H.J. (2002). *Drama: Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita Graha Wisata.
- Widya Herliana Dewi Rambe, Rea Brema Br Sipayung, Mita Oktaviani Simanjuntak, M. Surip (2024). *Pustaka: Jurnal Bahasa dan Pendidikan* (Vol. 4, No. 3, pp. 106-111