

**PENERAPAN MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING*
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK KETERAMPILAN
MENULIS PUISI PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII**

**Arum Berliana Prasanty¹, Singgih Wiku Yuwono², Tuti Mayasuci³, Tri Puji Setyawati⁴,
Laily Nurlina⁵, Onok Yayang Pamungkas⁶**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Program Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah
Purwokerto

e-mail: arumbpsanty@gmail.com, singgihyuwono59@guru.smp.belajar.id,
tutimayasuci@gmail.com, trisetyawati05@guru.smp.belajar.id, march_nur@yahoo.co.id,
onokyayangpamungkas@gmail.com

ABSTRAK

Keterampilan menulis puisi adalah salah satu elemen penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang seharusnya dapat dikuasai oleh peserta didik. Maka diperlukan penerapan model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil tujuan pembelajaran. Tujuan *best practice* ini adalah mendeskripsikan model *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif sebagai inovasi pembelajaran menulis puisi mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII di SMPN 1 Maos, SMPN 2 Karangpucung, dan SMPN 1 Pejawaran. Subjek penelitian sejumlah 128 peserta didik. Penerapan model *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan keterampilan menulis puisi, dibuktikan dengan tingkat ketuntasan di SMPN 1 Maos mencapai 90,60%, SMPN 2 Karangpucung kelas B mencapai 84,38%, SMPN 2 Karangpucung kelas H mencapai 90,63%, dan SMPN 1 Pejawaran mencapai 87,50%. Model pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai sebuah alternatif untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi yang kreatif dan inovatif pada mata pelajaran rumpun bahasa lain.

Kata Kunci: *Model Experiential Learning, Multimedia Interaktif, Menulis Puisi*

ABSTRACT

Poetry writing skills are important elements that Indonesian students should learn. Therefore, it is necessary to implement a learning model that is expected to improve the results of learning objectives. The purpose of this best practice is to describe the interactive multimedia based *Experiential Learning* model as an innovation in learning poetry writing for grade VIII Indonesian subjects at SMPN 1 Maos, SMPN 2 Karangpucung, and SMPN 1 Pejawaran. The research subjects were 128 students. The application of the interactive multimedia-based *Experiential Learning* model was able to improve poetry writing skills as evidenced by the completion rate at SMPN 1 Maos reaching 90.60%, SMPN 2 Karangpucung class B reaching 84.38%, SMPN 2 Karangpucung class H reaching 90.63%, and SMPN 1 Pejawaran reaching 87.50%. This learning model was able to be used as an alternative to improve creative and innovative poetry writing skills in other language subjects.

Keywords: *Experiential Learning Model, Interactive Multimedia, Writing Poetry*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan elemen vital yang berperan besar dalam pengembangan sumber daya manusia berkualitas. Melalui pendidikan, individu dibekali dengan keterampilan, pengetahuan, dan nilai-nilai yang sangat diperlukan untuk berkontribusi dalam masyarakat. Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah pembelajaran bahasa yang menjadi fondasi utama dalam komunikasi, pemahaman ilmu pengetahuan, serta pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.



Pembelajaran bahasa tidak hanya membantu individu menyampaikan ide dan gagasan dengan jelas, tetapi juga meningkatkan kemampuan analitis serta pemahaman terhadap berbagai perspektif dalam kehidupan sosial dan akademik. Salah satu keterampilan berbahasa yang paling mendasar adalah menulis. Keterampilan menulis menjadi bentuk ekspresi yang lebih kompleks dibandingkan dengan keterampilan berbahasa lainnya karena melibatkan proses berpikir yang mendalam, penyusunan ide yang sistematis, dan penggunaan struktur bahasa yang tepat. Di antara berbagai jenis tulisan, menulis puisi adalah salah satu bentuk ekspresi kreatif yang memerlukan kepekaan berbahasa, imajinasi, serta keterampilan dalam mengolah kata secara estetis. Keterampilan menulis, terutama dalam genre sastra seperti puisi, memainkan peran penting dalam mengembangkan kreativitas peserta didik, sensitivitas estetis, dan ekspresi diri.

Keterampilan menulis puisi adalah salah satu elemen penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang seharusnya dapat dikuasai oleh peserta didik. Secara ideal, peserta didik kelas VIII diharapkan dapat menyampaikan ide, emosi, dan imajinasinya dalam bentuk puisi yang kreatif dan memiliki nilai estetika. Mereka juga seharusnya mampu menulis puisi yang mengandung makna mendalam, menggunakan pilihan diksi serta struktur tipografi yang menarik. Dengan demikian, keterampilan menciptakan puisi dapat berfungsi sebagai media pengembangan kemampuan berpikir kritis dan ekspresi diri peserta didik lebih mendalam. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan menulis puisi di antara para peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini nampak di beberapa sekolah Kabupaten Cilacap dan Banjarnegara, peserta didik mengalami kesulitan dalam menuangkan ide-ide, memilih diksi yang tepat, serta memahami struktur, dan gaya bahasa puisi. Berdasarkan observasi dan hasil evaluasi pembelajaran, sebagian besar peserta didik terlihat kurang termotivasi menulis puisi dengan anggapan bahwa menulis puisi merupakan tugas yang sulit. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan penugasan tanpa bimbingan kreatif yang semakin memperburuk kondisi ini. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif juga menjadi salah satu faktor yang menghambat minat dan keterampilan peserta didik dalam menulis puisi. Hal ini dikuatkan dengan penelitian (Prianto dkk., 2022) bahwa (1) bahan dan contoh-contoh puisi yang ada dalam buku peserta didik kurang mencukupi; (2) peserta didik cenderung lebih menyukai buku-buku yang dilengkapi dengan ilustrasi, gambar-gambar yang relevan dengan materi, serta penggunaan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami oleh peserta didik; (3) guru dalam menjalankan pembelajaran menulis puisi belum menggunakan model pembelajaran sesuai dengan sintaks atau langkah-langkah yang tepat; (4) guru belum memilih dan memanfaatkan media pembelajaran dengan optimal. Oleh karena itu, perlu diterapkan model pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, seperti model *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif.

Pembelajaran model *Experiential Learning* ini berlandaskan pengalaman mengubah desain pembelajaran dari yang berpusat pada seorang guru, pengajar lebih banyak bersifat transmisif dan peserta didik cenderung kurang termotivasi serta tidak terlibat, menuju pendekatan yang semi-terstruktur dan meminta peserta didik berkolaborasi melalui pengalaman langsung yang berhubungan dengan isu-isu di dunia nyata. Peran pengajar dalam proses ini adalah memfasilitasi daripada mengarahkan perkembangan peserta didik (Kolb & Kolb dalam Bartle, 2015). Dengan model ini, diharapkan peserta didik tidak hanya sekadar menghafal, tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata sehingga meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses kreatif menulis puisi.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran dan penerapan media yang inovatif dapat meningkatkan keterampilan menulis puisi. Penelitian yang dilakukan oleh (Triansyah, 2013) menyebutkan model *Experiential Learning* sangat efektif untuk pembelajaran menulis puisi karena hasil keterampilan menulis peserta didik



meningkat. Penelitian lain juga dikaji (Wulandari dkk., 2022) menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif untuk pembelajaran dapat membuat peserta didik berimajinasi melalui visualisasi animasi yang telah disajikan dan situasi pembelajaran di ruangan kelas menjadi lebih mengasyikkan dan tidak monoton. Bentuk pembelajaran multimedia interaktif ini menurut Fransiska dalam (Solikhah & Nurlina, 2024) termasuk juga dalam jenis pembelajaran digital yang disebut sebagai *Multimedia Learning* yang mengacu pada penggunaan berbagai media dalam proses pembelajaran. Multimedia yang dimaksud yakni meliputi teks, grafis, animasi, audio, dan video yang digunakan dalam pembelajaran. Beberapa penelitian terdahulu yang pernah dilakukan belum banyak yang menggunakan model *Experiential Learning* untuk pembelajaran menulis puisi menggunakan multimedia interaktif. Maka, penelitian ini akan menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif untuk diimplementasikan pada peserta didik kelas VIII SMP. Berdasarkan latar belakang tersebut, model pembelajaran *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif dipilih sebagai solusi meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 1 Maos, SMPN 2 Karangpucung, dan SMPN 1 Pejawaran. Multimedia interaktif digunakan sebagai media pembelajaran menulis puisi di SMPN 1 Maos, SMPN 2 Karangpucung, dan SMPN 1 Pejawaran dengan cara membagi tautan saat proses pembelajaran. Tautan dapat diakses para peserta didik menggunakan gawai, kapan saja dan di mana saja.

Penelitian ini bertujuan untuk memotret implementasi model *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif pada materi menulis puisi peserta didik kelas VIII. Masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian ini adalah bagaimana mengoptimalkan penggunaan model *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif untuk pembelajaran menulis puisi. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif dan lebih menarik bagi peserta didik.

METODE PELAKSANAAN

Penerapan model *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif pada materi menulis puisi dipilih sebagai *best practice* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Data yang digunakan adalah data-data dari pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia. Data tersebut berupa hasil pembelajaran menulis puisi dan proses penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran. *Best practice* dilaksanakan di kelas VIII dari tiga sekolah. Sampel peserta didik tiap sekolah berjumlah 32 peserta didik. Tempat pelaksanaan *best practice* di SMPN 1 Maos, SMPN 2 Karangpucung, dan SMPN 1 Pejawaran. Sekolah tersebut terletak di Kabupaten Cilacap dan Kabupaten Banjarnegara. Media pembelajaran yang digunakan adalah multimedia interaktif yang dibuat dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Praktik baik ini dilakukan dengan mendeskripsikan hasil penerapan model *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif materi menulis puisi terhadap peserta didik. Teknik pengumpulan data adalah menganalisis dan mengkaji dokumentasi (a) proses penerapan model *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif dan (b) hasil pembelajaran materi menulis puisi. Secara rinci, langkah-langkah *best practice* sebagai berikut:

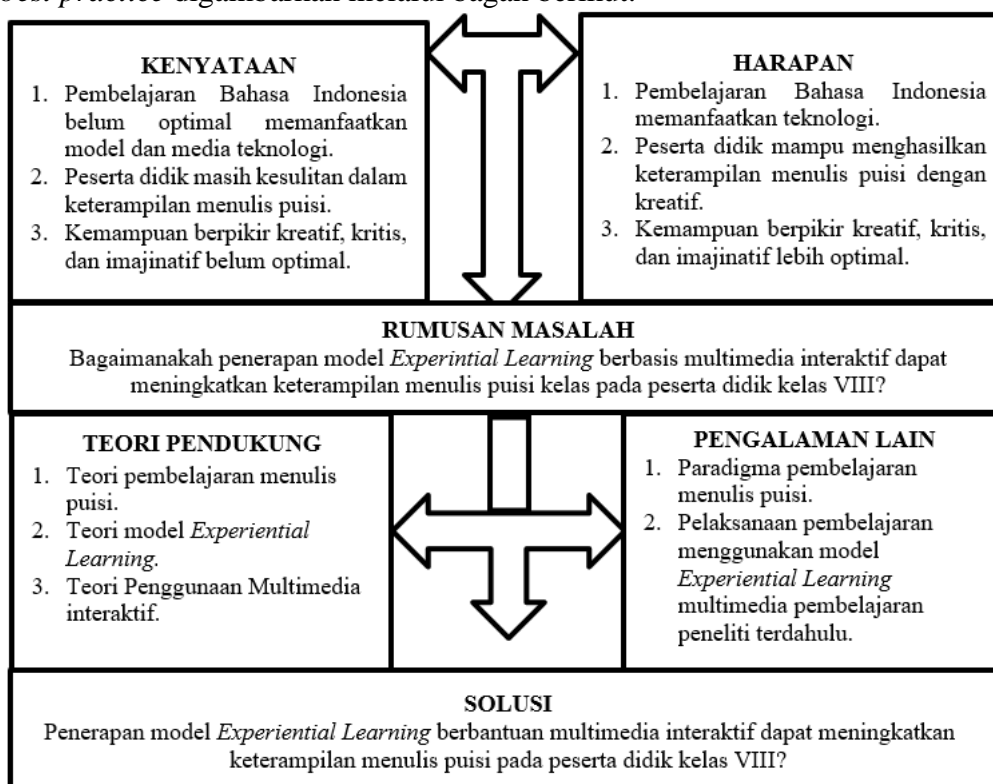
- 1) Menganalisis hasil pembelajaran menulis puisi Bahasa Indonesia yang kurang kreatif, ditandai dengan banyaknya peserta didik yang tidak bisa menulis puisi.
- 2) Menentukan hal yang akan digunakan oleh peneliti untuk meningkatkan hasil belajar menulis puisi. Sesuai kondisi capaian pembelajaran yang belum diajarkan atau melanjutkan capaian pembelajaran yang telah diajarkan. Peneliti menentukan untuk meningkatkan hasil belajar menulis puisi menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* dan media pembelajaran multimedia interaktif.
- 3) Membuat modul ajar dengan menggunakan model *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif.

4) Membuat multimedia interaktif berbasis Canva disertai video inspiratif.

5) Menganalisis hasil pembelajaran menulis puisi dari pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif dibandingkan dengan hasil pembelajaran menulis puisi tanpa model *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif. Hasil perbandingan tersebut kemudian dideskripsikan menjadi simpulan hasil *best practice*. Hasil *best practice* disajikan dalam bentuk tabel dan gambar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian data hasil penelitian ini, berupa hasil data asesmen dan observasi pembelajaran menulis puisi menggunakan model *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif yang diambil dari tiga sampel sekolah penelitian. Kerangka dasar inovasi pembelajaran dengan metode *best practice* digambarkan melalui bagan berikut:



Gambar 1 Bagian Ide Dasar Karya Inovasi Pembelajaran

Tahap Pelaksanaan:

1. Perencanaan (*Planning*)

Berdasarkan temuan hasil observasi yang mengindikasikan rendahnya keterampilan menulis puisi pada peserta didik kelas VIII, peneliti mengambil langkah proaktif dengan menyusun rancangan modul ajar. Modul ini dirancang secara khusus dengan mengintegrasikan model *Experiential Learning* serta memanfaatkan dukungan multimedia interaktif. Rencananya, modul ini akan diimplementasikan di sekolah tujuan penelitian, yaitu SMP Negeri 1 Maos, SMP Negeri 2 Karangpucung, serta SMP Negeri 1 Pejawaran, sebagai upaya mengatasi kesulitan yang teridentifikasi dalam pembelajaran menulis puisi.

Selanjutnya, dalam tahap perencanaan, peneliti fokus pada perancangan langkah-langkah sistematis untuk menerapkan model *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif tersebut dalam konteks pembelajaran. Tahapan ini diawali dengan identifikasi masalah secara cermat, di mana peneliti mengidentifikasi kesulitan spesifik yang dihadapi



peserta didik, seperti kendala dalam menemukan ide, memilih diksi yang tepat, maupun menyusun larik dan bait puisi secara efektif. Menindaklanjuti identifikasi tersebut, peneliti kemudian menetapkan tujuan yang jelas, yakni untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi peserta didik melalui penerapan pembelajaran berbasis pengalaman (*Experiential Learning*) yang diperkaya dengan penggunaan multimedia interaktif. Untuk mendukung pencapaian tujuan ini, dilakukan persiapan media dan sumber belajar yang komprehensif, meliputi pemilihan dan pembuatan berbagai bentuk multimedia interaktif (video pembelajaran, aplikasi penyusunan puisi, animasi interaktif) serta penyusunan modul ajar yang secara eksplisit mengacu pada tahapan *Experiential Learning*: *Concrete Experience*, *Reflective Observation*, *Abstract Conceptualization*, dan *Active Experimentation*. Akhirnya, penyusunan modul ajar ini disempurnakan dengan merinci sintaks pelaksanaan pembelajaran yang selaras dengan model *Experiential Learning*, serta melengkapinya dengan lembar kerja peserta didik (LKPD) dan rubrik penilaian yang terstruktur untuk mengukur tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran menulis puisi secara objektif.

2. Pelaksanaan Aksi (*Action*)

Aksi dilakukan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 4×40 menit. Pembelajaran menerapkan model *Experiential Learning* pada materi menulis puisi. Model *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif adalah model pembelajaran yang dipilih karena memungkinkan peserta didik untuk pembelajaran berbasis pengalaman nyata dalam menulis puisi dan meningkatkan daya imajinasi serta kreativitas peserta didik melalui media yang menarik. Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dengan elemen visual dan audio yang dapat membangun suasana emosional yang penting dalam menulis puisi. Tampak pada gambar 2, bagaimana tampilan multimedia interaktif berbasis Canva. Di dalam multimedia terdapat ringkasan materi menulis puisi dan video inspirasi sebagai pemantik peserta didik dalam menulis puisi. Pembelajaran menulis puisi menggunakan model *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif menyesuaikan dengan sintaks pembelajaran pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Sintaks Model *Experiential Learning* Berbasis Multimedia Interaktif Keterampilan Menulis Puisi

No	Tahap <i>Experiential Learning</i>	Implementasi dalam Pembelajaran Menulis Puisi
1.	<i>Concrete Experience</i> (Pengalaman Konkret)	Peserta didik mengeksplorasi puisi melalui media interaktif, seperti video puisi, gambar atau simulasi digital.
2.	<i>Reflective Observation</i> (Refleksi Pengalaman)	Peserta didik menganalisis video inspiratif, kemudian merefleksi diri setelah menonton video yang ditampilkan. Peserta didik mengeksplorasi dan mendiskusikan makna beserta teknikya.
3.	<i>Abstract Conceptualization</i> (Konseptualisasi Abstrak)	Peserta didik belajar teknik menulis puisi berdasarkan teori dan contoh yang telah mereka amati.
4.	<i>Active Experimentation</i> (Eksperimen Aktif)	Peserta didik mulai menulis puisi sendiri dengan bantuan aplikasi multimedia dan mendapatkan umpan balik.



Gambar 2. Multimedia Pembelajaran Interaktif Menulis Puisi

3. Evaluasi

Kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan model *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif dengan menyiapkan asesmen sumatif. Asesmen sumatif pertemuan pertama, peneliti melakukan asesmen sebelum menerapkan model *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif. Pada pertemuan kedua, guru melakukan asesmen sumatif keterampilan hasil menulis puisi dengan model *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif. Kriteria penilaian menggunakan rubrik penilaian yang hasilnya dianalisis dan diolah dengan menghitung rata-rata yang dikategorikan dalam empat kategori sesuai dengan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Dengan interval nilai 0–60 berarti belum memenuhi ketercapaian, 61–79 berarti belum semuanya memenuhi ketercapaian, 80–90 berarti sudah memenuhi ketercapaian, dan 91–100 berarti sudah memenuhi ketercapaian dan perlu tantangan berlebih.

4. Refleksi Hasil dan Dampak

Hasil

Selama ini, proses pembelajaran belum mengoptimalkan variasi model dan media pembelajaran, terutama kegiatan pembelajaran keterampilan menulis puisi. Kondisi proses pembelajaran seperti ini membuat keterampilan menulis puisi pada peserta didik belum optimal. Salah satunya muncul permasalahan di SMPN 1 Maos, SMPN 2 Karangpucung, dan SMPN 1 Pejajaran. Terbukti ketika kegiatan pembelajaran menulis puisi, peserta didik kesulitan mengembangkan diksi, menyusun kalimat, serta menuangkan ide dan kreativitas. Maka dari itu, peneliti menggunakan model *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi pada peserta didik kelas VIII. Untuk memperoleh data hasil pembelajaran, peneliti menggunakan tes kinerja guna mengukur sejauh mana peserta didik menguasai keterampilan menulis puisi. Maka, data hasil analisis penilaian keterampilan menulis puisi sebelum dan sesudah menerapkan model *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif dari tiga sampel sekolah dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian Menulis Puisi Kondisi Awal dan Kondisi Akhir

No	Tahapan	Sekolah	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Siswa Tuntas	Persentase ketuntasan (%)
1	Kondisi Awal	SMPN 1 Maos	32	80	63	4	12,50%
	Kondisi Akhir			88	75	29	90,60%
2	Kondisi Awal	SMPN 2 Karangpucung (B)	32	83	61	4	12,50%
	Kondisi Akhir			91	75	27	84,38%
3	Kondisi Awal	SMPN 2 Karangpucung (H)	32	85	70	6	25,00%
	Kondisi Akhir			91	76	29	90,63%

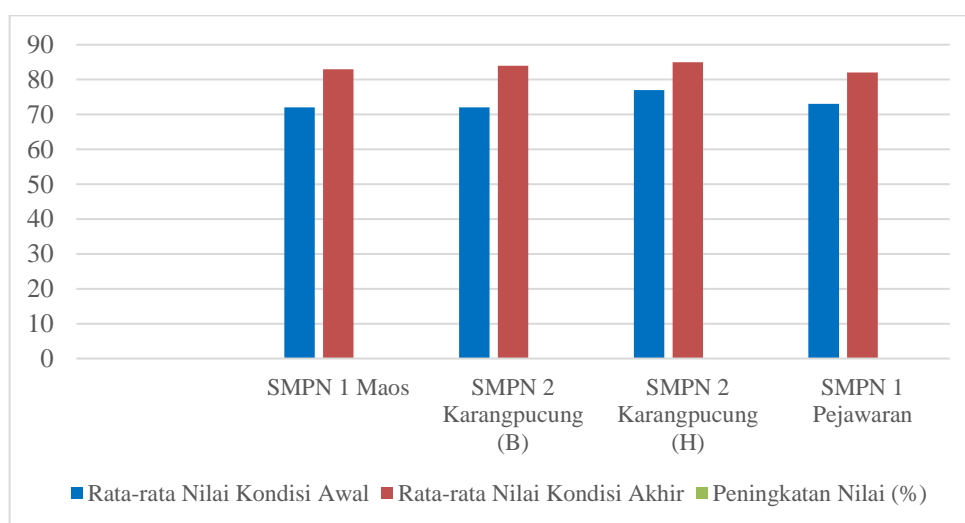
4	Kondisi Awal	SMPN 1 Pejawaran	32	81	63	4	12,50%
	Kondisi Akhir			85	76	28	87,50%

Tabel 3. Hasil Peningkatan Nilai Menulis Puisi Kondisi Awal dan Kondisi Akhir

No	Sekolah	Jumlah Siswa	Rata-rata Nilai Kondisi Awal	Rata-rata Nilai Kondisi Akhir	Peningkatan Nilai (%)
1	SMPN 1 Maos	32	72	83	15,30%
2	SMPN 2 Karangpucung (B)	32	72	84	16,66%
3	SMPN 2 Karangpucung (H)	32	77	85	10,38%
4	SMPN 1 Pejawaran	32	73	82	12,32%

Tabel 2 menunjukkan perolehan nilai awal dan akhir tiap sekolah. Jika data tersebut dibandingkan antara kondisi awal dengan kondisi akhir, maka ada peningkatan rata-rata hasil nilai keterampilan menulis puisi. SMPN 1 Maos mencapai 90,60% ketuntasan keterampilan menulis puisi, SMPN 2 Karangpucung kelas B mencapai 84,38%, SMPN 2 Karangpucung kelas H mencapai 90,63%, dan SMPN 1 Pejawaran mencapai 87,50%. Dapat diamati, jumlah peserta didik yang mencapai KKTP dengan interval nilai 80-90 di setiap sekolah mengalami peningkatan. SMPN 1 Maos dengan jumlah 29 anak mencapai nilai tuntas, SMPN 2 Karangpucung kelas B mencapai 27 anak, SMPN 2 Karangpucung kelas H mencapai 29 anak, dan SMPN 1 Pejawaran mencapai 28 anak. Jumlah ini sangat jauh selisihnya dengan kondisi awal peserta didik yang mencapai nilai tuntas pembelajaran menulis puisi. Di mana nilai ketuntasan pada kondisi awal SMPN 1 Maos dengan jumlah 4 anak, SMPN 2 Karangpucung kelas B jumlah 4 anak, SMPN 2 Karangpucung kelas H jumlah 6 anak, dan SMPN 1 Pejawaran berjumlah 4 anak. Hal ini menunjukkan hasil ketuntasan nilai yang berbeda jauh pada peserta didik di kondisi awal dan kondisi akhir.

Pada tabel 3 menunjukkan rerata nilai kondisi awal dan akhir serta persentase peningkatan nilai keterampilan menulis puisi pada kondisi awal dan kondisi akhir. Berdasarkan data pada Tabel 3 dapat dibuat grafik rekapitulasi sebagai berikut:



Gambar 3 Grafik Rekapitulasi Hasil Penilaian Keterampilan Menulis Puisi

Hasil analisis penilaian keterampilan menulis puisi untuk tiga sekolah dengan empat kelas sampel penelitian. Dari tabel 3 menunjukkan nilai kondisi awal dan kondisi akhir mengalami peningkatan cukup signifikan. SMPN 1 Maos mengalami kenaikan 15,30%, SMPN 2 Karangpucung kelas B mengalami kenaikan 16,66%, SMPN 2 Karangpucung kelas H mengalami kenaikan 10,38%, dan SMPN 1 Pejawaran mengalami kenaikan 12,32%.



2 Karangpucung kelas B mengalami kenaikan 16,66%, SMPN 2 Karangpucung kelas H mengalami kenaikan 10,38%, dan SMPN 1 Pejawaran mengalami kenaikan 12,32%. Ketuntasan belajar ditentukan dari batas minimum ketercapaian ketuntasan KKTP dengan interval nilai 80-90 yang berarti sudah memenuhi ketercapaian pembelajaran.

Grafik rekapitulasi pada gambar 3 menggambarkan tingkat rerata hasil belajar menulis puisi sebelum dan sesudah penggunaan model *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif yang diperoleh peserta didik untuk materi menulis puisi. Batang biru menggambarkan rerata hasil belajar sebelum menerapkan model *Experiential Learning*. Batang merah menunjukkan rerata hasil belajar setelah menerapkan model *Experiential Learning*.

Berdasarkan hasil penilaian keterampilan menulis puisi yang tertera pada tabel 2, tabel 3, dan gambar 3, maka dapat disimpulkan dibandingkan kondisi awal sebelum menerapkan model *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif dengan kondisi akhir setelah menerapkan model *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif peserta didik di tiga sekolah penelitian menunjukkan nilai rerata yang mengalami kenaikan. Hal ini dapat disimpulkan, jika pembelajaran dengan menerapkan model *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif untuk menulis puisi sangat efektif untuk diterapkan.

Pembahasan

Perbaikan pembelajaran dilakukan untuk memperbaiki proses dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi. Penerapan model *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif hasilnya dapat dikatakan berhasil. Keberhasilan ini ditunjukkan oleh data hasil asesmen sumatif keterampilan menulis puisi yang menunjukkan: 1) nilai rata-rata keseluruhan peserta didik mengalami peningkatan, 2) nilai kondisi awal dengan kondisi akhir di tiga sekolah mengalami kenaikan signifikan, 3) hasil nilai dengan batas ketuntasan KKTP pembelajaran dengan interval 80–100 menunjukkan kenaikan signifikan. Data tersebut tentu sangat memuaskan hati peneliti dalam melaksanakan inovasi pembelajaran. Model *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif sangat efektif meningkatkan keterampilan menulis puisi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kemampuan menggunakan pilihan kata yang tepat, gaya bahasa yang menarik, serta struktur puisi yang sesuai dengan kaidah kebahasaan terbukti nyata muncul di setiap tahapan kegiatan pembelajaran menulis puisi terintegrasi dengan keterampilan menggunakan teknologi. Peserta didik tidak merasa jenuh selama mengikuti kegiatan pembelajaran berlangsung. Model *Experiential Learning* berbantuan multimedia interaktif mampu memberikan dampak positif terhadap peserta didik, antara lain:

1. Berpusat pada peserta didik (*student centered*), artinya peserta didik dituntut lebih aktif dan mampu merefleksikan dalam kehidupan mereka.
2. Terjadinya interaksi belajar yang hangat antara peserta didik dengan guru, sehingga terjalin hubungan yang komunikatif selama pembelajaran berlangsung.
3. Suasana pembelajaran terasa menyenangkan dan membuat peserta didik tidak merasa jenuh karena mereka menikmati pembelajaran bermakna memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.
4. Melatih peserta didik untuk mendapatkan stimulasi sensorik dan emosional sebagai bahan menulis puisi dengan pengalaman konkret, merefleksi pengalaman dengan menyusun gagasan awal dan memahami bagaimana pengalaman bisa dituangkan dalam bentuk puisi, mengkonseptualisasi abstrak dengan menulis puisi sesuai unsur-unsurnya, dan mengaplikasikan ide dengan menghasilkan puisi orisinal.

Menurut pendapat peserta didik dari hasil wawancara dan kuesioner refleksi pembelajaran, peserta didik merasa senang dengan kegiatan pembelajaran menulis puisi dengan model *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif. Hal ini karena peserta didik merasa terbantu untuk menghasilkan puisi yang kreatif setelah menonton video inspiratif yang dapat menstimulasi pengalaman mereka. Dengan memanfaatkan multimedia interaktif, mereka juga



lebih semangat belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa integrasi multimedia dalam pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Akbaş & Özdemir, 2018). Mereka menjadi tidak bosan seperti saat pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan buku teks.

Keberhasilan pembelajaran menggunakan model *Experiential Learning* berbantuan multimedia interaktif ternyata sangat didukung oleh partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Hal tersebut menjadi bukti nyata bahwa sebagian besar peserta didik sangat apresiatif terhadap proses pembelajaran. Keefektifan ini terkait dengan alat bantu belajar peserta didik. Adanya alat bantu pembelajaran seperti multimedia interaktif ternyata mampu memfasilitasi peserta didik yang belum memahami hal yang bersifat abstrak menjadi terbantu dengan rangkaian gambar-gambar dan video inspiratif. Pemanfaatan teknologi dan multimedia sebagai alat bantu visual terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran (Hwang & Wu, 2014). Partisipasi yang tinggi ternyata berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik sebagaimana ditunjukkan oleh hasil evaluasi pembelajaran tentang keterampilan menulis puisi.

Setiap keberhasilan, pasti ada kekurangan dan tantangan dalam menerapkan model *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif. Proses pembelajaran dengan model ini membutuhkan waktu lebih lama karena melibatkan eksplorasi pengalaman nyata, merefleksi dari pengalaman hidup mereka, dan mengaplikasikan ide mereka menjadi puisi. Tantangan dalam implementasi model pembelajaran yang berpusat pada siswa seperti *Experiential Learning*, termasuk manajemen waktu dan penyesuaian dengan struktur kurikulum yang ada, memang seringkali menjadi pertimbangan penting bagi pendidik (Ertmer & Newby, 2013). Kurikulum di sekolah juga sering kali memiliki alokasi waktu terbatas sehingga guru kesulitan mengimplementasikan model ini secara penuh. Selain itu, peserta didik cenderung ingin langsung menulis tanpa melakukan refleksi mendalam, terutama jika pembelajaran berbasis multimedia, peserta didik justru lebih berfokus pada visual dan interaktif.

Terlepas dari segala kelebihan dan kekurangan dari penerapan model *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif, tetaplah seorang pendidik perlu menyiapkan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan ketuntasan peserta didik. Meskipun implementasinya menghadirkan tantangan, berbagai studi meta-analisis mengkonfirmasi bahwa penggunaan teknologi dan pendekatan pembelajaran yang terintegrasi, seperti model ini, secara umum berkontribusi positif terhadap hasil belajar siswa di berbagai tingkatan pendidikan (Bernard et al., 2014). Oleh karena itu, penerapan model *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif dapat menjadi salah satu alternatif yang berharga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

KESIMPULAN

Ide dasar yang mendasari penerapan model *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif adalah keprihatinan peneliti bahwa peserta didik saat pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis puisi kesulitan dalam kemampuan berpikir kreatif, kritis, dan imajinatif. Maka muncullah ide menerapkan model *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif untuk pembelajaran keterampilan menulis puisi. Langkah-langkah pembelajaran dengan model *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif adalah pembelajaran inti dengan empat sintaks kegiatan, yaitu pengalaman konkret, refleksi pengalaman, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif. Penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva dengan video inspiratif ternyata dapat menstimulasi peserta didik untuk merefleksikan perasaan dan pengalaman hidup mereka sebagai bahan ide menulis puisi yang sesuai dengan unsur batin puisi.

Model *Experiential Learning* berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan keterampilan menulis puisi bagi peserta didik kelas VIII. Hal tersebut ditunjukkan dengan

Copyright (c) 2025 CENDEKIA : Jurnal Ilmu Pengetahuan



adanya peningkatan jumlah peserta didik yang memperoleh nilai dengan KKTP interval nilai 80–90 yang menunjukkan ketuntasan belajar menulis puisi. Dengan demikian, *best practice* yang telah dilakukan di SMPN 1 Maos, SMPN 2 Karangpucung Kabupaten Cilacap, serta SMPN 1 Pejawaran berdampak positif bagi pendidik dan peserta didik. Bagi peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar, sedangkan bagi pendidik sebagai motivasi untuk berinovasi dan berkeaktifitas guna memberikan pembelajaran terbaik bagi peserta didik. Model pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai sebuah alternatif meningkatkan keterampilan menulis puisi yang kreatif dan inovatif pada mata pelajaran rumpun bahasa lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbaş, O., & Özdemir, S. M. (2018). The Effect of Multimedia Supported Project Based Learning Method on the Academic Achievement and Motivation of Students. *Journal of Education and Training Studies*, 6(4), 118-130. <https://doi.org/10.11114/jets.v6i4.2999>
- Bartle, E. (2015). Experiential learning: an overview. *Institute for Teaching and Learning Innovation (Issue March)*. https://itali.uq.edu.au/filething/get/1860/Experiential_learning_overview_Final_16_Mar_15.pdf%0Aitali.uq.edu.au
- Bernard, R. M., Borokhovski, E., Schmid, R. F., Tamim, R. M., & Abrami, P. C. (2014). A meta-analysis of blended learning and technology use in higher education: From the general to the specific. *Internet and Higher Education*, 23, 74-85. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2014.06.001>
- Citraningrum, D. M. (2016). Menulis Puisi dengan Teknik Pembelajaran yang Kreatif. *Belajar Bahasa: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1).
- Ertmer, P. A., & Newby, T. J. (2013). Behaviorism, cognitivism, constructivism: Comparing critical features from an instructional design perspective. ¹ *Performance Improvement Quarterly*, 26(2), 43-71. <https://doi.org/10.1002/piq.21143>
- Handayani, K. (2023). Mengasah Keterampilan Komunikasi Melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3049-3058.
- Hwang, G. J., & Wu, P. H. (2014). Effects of inquiry-based mobile learning model on students' learning achievements and attitudes. *Educational Technology & Society*, 17(3), 284–296. https://www.j-ets.net/ETS/journals/17_3/19.pdf
- Khoir, A., & Aminatuzzuhriah, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa pada Anak Usia Dini. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 12002-12008.
- Kolb, D. A. (2013). The Process of Experiential Learning. In *Culture and Processes of Adult Learning* (pp. 138-156). Routledge.
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. FT press.
- Kurniawati, L., Kadir, K., & Octafiani, N. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Experiential Learning. *Algoritma: Journal of Mathematics Education*, 1(2), 86-102.
- Kusumawati, E. R. (2021). Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Ciri Khusus Makhluk Hidup dengan Model Pembelajaran Experiential Learning di Kelas VI SDN Bendogerit 2 Kota Blitar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 289-300.



- Nurhayati, N., Mardiana, N., & Rianti, R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Problem Based Learning (PBL) pada Pelajaran Bahasa Indonesia Guna Meningkatkan Terampil Membaca dan Menulis Lanjut di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi (JPDS)*, 4(2), 88-95.
- Oktavia, W. (2019). Analisis Kesulitan Menulis Puisi Bebas. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik*, 4(2), 70-75.
- Praheto, B. E., Andayani, A., Rohmadi, M., & Wardani, N. E. (2017). Peran Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia di PGSD. In *Proceedings Education and Language International Conference* (Vol. 1, No. 1).
- Prianto, P., Widayati, M., & Sudiyana, B. (2022). Penerapan Model *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran Menulis Puisi dengan Media Video di Kelas VIII A SMP Negeri 1 Slogohimo Kabupaten Wonogiri. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 4065-4088.
- Solikhah, A. A., & Nurlina, L. (2024). Pemanfaatan media digital pada pembelajaran BIPA: Sebuah kajian literatur. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 11(1), 63-72.
- Sriani, N. K., Utama, I. M., & Darmayanti, I. A. M. (2015). Penerapan Model Pembelajaran *Experiential Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Deskripsi pada Siswa Kelas VII B SMP Negeri 2 Tampaksiring. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 3(1).
- Triansyah, F. (2013). Pembelajaran Menulis Puisi pada Peserta didik Kelas X SMA Negeri 4 Bandung dengan Menggunakan Metode *Experiential Learning*. *Bahtera Bahasa: Antologi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(5).
- Wulandari, E., Putri, I. A., & Napizah, Y. (2022). Multimedia Interaktif sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(2), 109-115.
- Yuniasih, Y. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Videoscribe sebagai Alternatif Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Di SMKN 1 Cangkringan. *Language: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(1), 1-11.