



Sambhasana: Seminar Nasional Bahasa, Sastra dan Pengajarannya

Volume 05

Agustus 2026

E-ISSN: 3026-7528

Page: 171-178

<https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/Shambhasana>

Penerapan Video Animasi Cerita Rakyat untuk Membangun Imajinasi Siswa dalam Menulis Puisi pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Jiwan Kabupaten Madiun

Noviana Nur Azizah^{1*}, Bambang Eko Hari Cahyono², Kodrat Eko Putro Setiawan³

^{1,2,3} Universitas PGRI Madiun, Indonesia

*Corresponding Author: novianaurazizah863@gmail.com

ABSTRAK

Menulis puisi menuntut imajinasi, kreativitas, serta kemampuan memilih diksi yang tepat, sedangkan siswa masih mengalami kesulitan dalam menemukan ide, membangun citraan, dan mengembangkan puisi secara puitis. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan video animasi cerita rakyat dalam pembelajaran menulis puisi, kemampuan siswa sebelum dan setelah penggunaan media, serta kendala yang muncul selama pembelajaran. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sumber data meliputi guru Bahasa Indonesia, siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jiwan, proses pembelajaran, serta hasil puisi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi cerita rakyat membantu siswa memahami alur, tokoh, suasana, dan amanat cerita, sekaligus memudahkan mereka menemukan ide dan membangun imajinasi. Setelah penerapan media, puisi siswa menunjukkan perkembangan pada aspek tema, diksi, citraan, gaya bahasa, dan amanat. Kendala yang ditemukan meliputi jaringan internet, keterbatasan kosakata, dan waktu pembelajaran, yang diatasi melalui arahan guru, pemberian contoh, dan pendampingan menulis. Dengan demikian, video animasi cerita rakyat efektif untuk merangsang imajinasi dan mendukung kemampuan menulis puisi siswa.

Kata kunci: video animasi, cerita rakyat, imajinasi, menulis puisi

PENDAHULUAN

Kemampuan literasi merupakan kompetensi penting dalam mendukung keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran. Literasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, mengolah, dan menghasilkan informasi melalui berbagai bentuk teks. Kondisi literasi peserta didik Indonesia masih menjadi perhatian. Berdasarkan hasil Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2018, kemampuan membaca peserta didik Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara anggota Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). Hal tersebut menunjukkan bahwa penguatan kemampuan memahami dan memproduksi teks masih menjadi bagian penting dalam pembelajaran bahasa di sekolah (Zulaiha & Meisadewi, 2022). Salah satu bentuk kemampuan memproduksi teks dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah keterampilan menulis, termasuk menulis karya sastra berupa puisi. Menulis puisi merupakan kegiatan kreatif yang membutuhkan kemampuan mengolah gagasan, pengalaman, perasaan, dan imajinasi menjadi bahasa yang memiliki nilai estetis. Proses tersebut melibatkan kemampuan memilih diksi, membangun citraan, menggunakan gaya bahasa, serta menyampaikan makna melalui larik dan bait. Hartila & Putra (2025), menjelaskan bahwa menulis puisi membutuhkan kepekaan imajinasi dan kemampuan memadatkan makna melalui pemilihan kata yang tepat. Namun, pembelajaran menulis puisi masih menghadapi berbagai kendala. Siswa sering mengalami kesulitan menentukan tema, menemukan ide, memilih kata, serta mengembangkan gagasan secara imajinatif (Khoiriyah, 2023).

Keterbatasan kosakata dan daya khayal juga menjadi faktor yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memulai proses penulisan (Syahfitri et al., 2022). Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menulis puisi membutuhkan media yang mampu memberikan stimulus bagi perkembangan imajinasi siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah video animasi. Video animasi memadukan unsur visual, gerak, suara, warna, dan narasi sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik bagi siswa (Cholik & Umaroh, 2023). Pembelajaran menulis puisi, media tersebut dapat membantu siswa memperoleh gambaran mengenai tokoh, suasana, peristiwa, dan konflik yang kemudian dikembangkan menjadi ide kreatif.

Pemanfaatan video animasi akan semakin relevan apabila dipadukan dengan cerita rakyat. Cerita rakyat memiliki unsur tokoh, latar, konflik, amanat, dan nilai budaya yang dapat menjadi sumber inspirasi bagi siswa dalam menciptakan karya sastra. Cahyono et al (2024), menyatakan bahwa cerita rakyat lokal memiliki potensi sebagai sumber pembelajaran bahasa karena mengandung nilai budaya dan kearifan lokal yang dapat menstimulasi kreativitas peserta didik. Dengan demikian, video animasi cerita rakyat dapat menjadi media yang menghubungkan pengalaman menyimak dengan proses penciptaan puisi melalui pembentukan imajinasi siswa. Secara konseptual, penerapan video animasi cerita rakyat dalam pembelajaran menulis puisi didasarkan pada hubungan antara stimulus audiovisual, pembentukan imajinasi, dan proses penciptaan karya. Unsur visual dan auditori dalam video animasi memberikan pengalaman yang dapat diolah siswa menjadi ide, diksi, citraan, gaya bahasa, larik, hingga bait puisi. Dengan demikian, media tersebut berfungsi sebagai stimulus yang membantu siswa membangun gagasan sebelum melakukan kegiatan menulis.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan keterkaitan antara penggunaan media audiovisual, cerita rakyat, dan kemampuan menulis puisi. Hayati et al (2023), menemukan bahwa siswa mengalami kendala dalam mengembangkan ide, menyusun larik, dan menentukan pilihan kata dalam menulis puisi. Masruroh & Rofiq (2024), menunjukkan bahwa media audiovisual berupa video dapat membantu siswa memperoleh inspirasi dan mengembangkan ide sebelum menulis. Sementara itu, Azmi (2026), mengembangkan media video animasi interaktif yang efektif dalam pembelajaran menulis puisi, meskipun penelitian tersebut dilakukan pada jenjang sekolah dasar dengan teknik akrostik. Perbedaan fokus tersebut menunjukkan masih terdapat ruang penelitian mengenai penggunaan video animasi cerita rakyat dalam membangun imajinasi siswa sekolah menengah atas.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan penerapan video animasi cerita rakyat Jawa Timur dari kanal YouTube Gromore Studio Series dalam pembelajaran menulis puisi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jiwan Kabupaten Madiun. Penelitian ini penting dilakukan karena kemampuan menulis puisi tidak hanya berkaitan dengan kompetensi bahasa, tetapi juga berperan dalam mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan kemampuan mengekspresikan gagasan siswa. Selain itu, penggunaan cerita rakyat Jawa Timur dapat memperkuat keterkaitan antara pembelajaran sastra dengan budaya lokal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan penerapan video animasi cerita rakyat Jawa Timur dari kanal YouTube Gromore Studio Series dalam membangun imajinasi siswa pada pembelajaran menulis puisi. Menurut Waruwu (2023), penelitian kualitatif digunakan untuk memahami fenomena secara mendalam melalui deskripsi dalam konteks alamiah. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Jiwan Kabupaten Madiun pada Januari–Juni 2026. Subjek penelitian adalah guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas XI B yang berjumlah 33 siswa. Pada saat pengambilan data, terdapat 32 siswa yang hadir dan satu siswa tidak hadir

karena sakit. Informan wawancara terdiri atas satu guru Bahasa Indonesia dan lima siswa yang dipilih secara purposive berdasarkan kebutuhan informasi penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi dokumen. Wawancara dilakukan secara semiterstruktur untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran, respons siswa terhadap penggunaan media, proses membangun imajinasi, serta kendala dalam pembelajaran menulis puisi. Observasi dilakukan dengan posisi peneliti sebagai pengamat pasif untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran. Studi dokumen digunakan untuk melengkapi data berupa perangkat pembelajaran, LKPD, video animasi, hasil karya puisi siswa, serta hasil penilaian. Instrumen utama penelitian adalah peneliti sebagai *human instrument* dengan instrumen pendukung berupa pedoman wawancara, lembar observasi, pedoman studi dokumen, LKPD, dan rubrik penilaian puisi. Penilaian karya puisi mencakup unsur batin puisi berupa tema, rasa, nada, dan amanat serta unsur fisik berupa diksi, citraan, majas, rima, ejaan, dan keterpaduan larik serta bait. Setiap aspek diberi skor 1–4 dengan skor maksimal 40 sebagai data pendukung untuk melihat perkembangan kemampuan menulis puisi siswa.

Prosedur penelitian dilakukan melalui empat tahap, yaitu tahap pra-lapangan, pelaksanaan lapangan, analisis data, dan penyusunan laporan. Pada tahap pelaksanaan, siswa menyimak video animasi cerita rakyat Jawa Timur, mengidentifikasi unsur cerita, menentukan kata kunci, kemudian mengembangkan gagasan tersebut menjadi puisi. Video yang digunakan meliputi Asal-Usul Trenggalek, Asal-Usul Telaga Sarangan, dan Asal-Usul Banyuwangi. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan teknik dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumen penelitian. Analisis data menggunakan model interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan simpulan dan verifikasi (Sugiyono, 2023). Data dianalisis berdasarkan tiga fokus penelitian, yaitu penerapan media video animasi cerita rakyat, kemampuan menulis puisi sebelum dan setelah penggunaan media, serta kendala dalam pembelajaran.

HASIL PENELITIAN

A. Penerapan Video Animasi Cerita Rakyat Jawa Timur dari Kanal YouTube Gromore Studio Series dalam Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Jiwan

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Jiwan Kabupaten Madiun dengan subjek penelitian siswa kelas XI B yang berjumlah 33 siswa. Pada saat pelaksanaan pengambilan data, sebanyak 32 siswa hadir, sedangkan satu siswa tidak hadir karena sakit. Pembelajaran menulis puisi dilakukan dengan memanfaatkan video animasi cerita rakyat Jawa Timur dari kanal YouTube Gromore Studio Series sebagai stimulus untuk membangun imajinasi siswa. Cerita rakyat yang digunakan meliputi Asal-Usul Trenggalek, Asal-Usul Telaga Sarangan, dan Asal-Usul Banyuwangi.

Penerapan media video animasi dilakukan melalui tiga tahapan pembelajaran, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada tahap pendahuluan, guru memberikan apersepsi mengenai cerita rakyat Jawa Timur dan menghubungkannya dengan materi menulis puisi. Siswa menunjukkan ketertarikan karena materi yang diberikan berkaitan dengan budaya lokal yang telah mereka kenal. Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan bahwa video animasi akan digunakan sebagai media untuk membantu siswa menemukan ide serta mengembangkan imajinasi dalam menulis puisi. Pada kegiatan inti, guru memberikan penjelasan mengenai unsur-unsur pembangun puisi, kemudian siswa diminta mengidentifikasi ide awal sebelum melihat video animasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebelum memperoleh stimulus video, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menemukan diksi dan mengembangkan gagasan menjadi puisi yang lebih

ekspresif. Setelah siswa menyimak video animasi cerita rakyat, siswa mulai mampu menemukan kata kunci berdasarkan tokoh, peristiwa, suasana, dan pesan cerita yang kemudian dikembangkan menjadi larik puisi.

Penggunaan video animasi memberikan perubahan terhadap keterlibatan siswa selama pembelajaran. Siswa terlihat lebih fokus dalam menyimak tayangan dan menunjukkan respons emosional terhadap konflik maupun suasana dalam cerita. Beberapa siswa mulai menggunakan kata-kata yang lebih variatif seperti gambaran tentang kesedihan, harapan, perjuangan, dan kesetiaan sebagai dasar pengembangan puisi. Hal tersebut menunjukkan bahwa video animasi membantu siswa memperoleh stimulus visual dan emosional dalam membangun imajinasi. Pada kegiatan penutup, siswa membacakan hasil puisinya dan memperoleh tanggapan dari guru. Berdasarkan hasil refleksi, sebagian besar siswa menyatakan bahwa penggunaan video animasi cerita rakyat membantu mereka lebih mudah menemukan ide dan menuangkan perasaan ke dalam bentuk puisi. Secara keseluruhan, penerapan video animasi cerita rakyat Jawa Timur dari kanal YouTube Gromore Studio Series berjalan dengan baik serta mampu menciptakan pembelajaran menulis puisi yang lebih aktif dan menarik.

B. Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Jiwan Sebelum dan Setelah Diterapkan Media Video Animasi Cerita Rakyat Jawa Timur dari Kanal YouTube Gromore Studio Series

Analisis kemampuan menulis puisi dilakukan untuk mengetahui perubahan kualitas karya siswa sebelum dan setelah penggunaan media video animasi cerita rakyat Jawa Timur. Penilaian dilakukan berdasarkan unsur fisik dan unsur batin puisi yang meliputi tema, rasa, nada, amanat, diksi, citraan, gaya bahasa, rima, kesesuaian ejaan, serta keterpaduan larik dan bait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menulis puisi siswa mengalami peningkatan setelah diterapkan media video animasi cerita rakyat. Sebelum penggunaan media, sebagian besar puisi siswa masih berbentuk sederhana dan cenderung menceritakan kembali isi cerita secara langsung.

Siswa telah mampu menentukan tema sesuai cerita rakyat yang diberikan, tetapi masih mengalami keterbatasan dalam memilih diksi, membangun suasana, dan menggunakan gaya bahasa puitis. Setelah penggunaan video animasi, karya puisi siswa menunjukkan perkembangan pada beberapa aspek. Siswa mulai mampu mengembangkan tema secara lebih mendalam, memilih diksi yang lebih variatif, membangun citraan, serta menampilkan suasana dan perasaan melalui penggunaan majas. Puisi yang dihasilkan tidak hanya menggambarkan alur cerita, tetapi juga menunjukkan interpretasi pribadi siswa terhadap tokoh, konflik, dan pesan yang terdapat dalam cerita rakyat. Berdasarkan hasil analisis karya siswa, penggunaan video animasi cerita rakyat mampu membantu siswa mengubah pengalaman visual menjadi gagasan kreatif dalam bentuk puisi. Stimulus berupa gambar bergerak, suara, dan alur cerita memberikan kemudahan bagi siswa dalam membangun imajinasi sehingga karya yang dihasilkan menjadi lebih ekspresif dan memiliki nilai estetis yang lebih baik.

C. Kendala dalam Penerapan Media Video Animasi Cerita Rakyat Jawa Timur dari Kanal YouTube Gromore Studio Series pada Pembelajaran Menulis Puisi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media video animasi cerita rakyat dalam pembelajaran menulis puisi masih mengalami beberapa kendala. Kendala tersebut berasal dari faktor teknis maupun faktor internal siswa selama proses pembelajaran. Kendala teknis yang ditemukan yaitu keterbatasan jaringan internet ketika siswa mengakses video pembelajaran melalui perangkat masing-masing. Selain itu, terdapat kendala keterbatasan kosakata yang menyebabkan beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan kata kunci menjadi larik puisi yang lebih puitis. Kendala lainnya berkaitan dengan waktu pembelajaran. Proses menyimak video, memahami isi cerita, menemukan ide, dan menyusun puisi membutuhkan waktu yang cukup panjang sehingga guru perlu

mengatur tahapan pembelajaran secara efektif. Kendala tersebut dapat diatasi melalui arahan guru, pemberian contoh, serta pendampingan selama proses menulis puisi.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permasalahan utama dalam pembelajaran menulis puisi, yaitu kesulitan siswa menemukan ide, membangun imajinasi, memilih diksi, dan mengembangkan bahasa puitis, dapat diminimalkan melalui penggunaan video animasi cerita rakyat Jawa Timur dari kanal YouTube Gromore Studio Series. Keberhasilan tersebut terlihat dari perubahan kualitas karya siswa sebelum dan setelah memperoleh stimulus video. Sebelum penggunaan media, puisi siswa cenderung sederhana, bersifat naratif, menggunakan diksi yang umum, serta belum kuat dalam citraan dan gaya bahasa. Setelah penggunaan video animasi, siswa mulai mampu mengembangkan tema secara lebih mendalam, memilih kata yang lebih variatif, menghadirkan citraan, menggunakan majas, serta mengekspresikan rasa dan amanat secara lebih puitis. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mendeskripsikan penggunaan video animasi cerita rakyat dalam membangun imajinasi dan mendukung kemampuan menulis puisi dapat dikatakan tercapai.

Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa kekuatan media tidak hanya terletak pada penyampaian cerita, tetapi terutama pada kemampuannya menyediakan stimulus visual, auditori, dan emosional. Gambar bergerak, suara, ekspresi tokoh, latar, konflik, dan suasana memberikan gambaran konkret yang kemudian diolah siswa menjadi pengalaman imajinatif. Siswa tidak lagi hanya menuliskan kembali alur cerita, tetapi mulai memilih bagian tertentu yang dianggap menarik, menafsirkan konflik, dan mengembangkan nilai cerita menjadi gagasan puisi. Perubahan ini tampak, misalnya, pada munculnya tema tentang perjuangan, pengorbanan, penyesalan, kejujuran, keindahan alam, dan nilai kehidupan yang tidak hanya mereproduksi isi cerita secara literal. Pada aspek diksi dan citraan, siswa juga mulai menggunakan ungkapan yang lebih konotatif dan mampu menghadirkan gambaran penglihatan, gerak, suasana, maupun perasaan.

Tolok ukur keberhasilan penelitian didasarkan pada kesesuaian antara temuan observasi, wawancara, dokumen karya siswa, dan hasil penilaian puisi. Penilaian karya mencakup unsur batin berupa tema, rasa atau perasaan, nada, dan amanat, serta unsur fisik berupa diksi, citraan, gaya bahasa atau majas, rima, kesesuaian ejaan, serta keterpaduan larik dan bait. Setiap aspek dinilai dengan skor 1–4 dengan skor keseluruhan maksimal 40. Oleh karena penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, keberhasilan tidak dimaknai sebagai pengaruh yang signifikan secara statistik, tetapi sebagai adanya perubahan kualitas karya yang konsisten dengan hasil observasi dan wawancara. Keabsahan temuan juga diperkuat melalui perbandingan data observasi, wawancara guru dan siswa, serta dokumentasi karya puisi sehingga kesimpulan tidak hanya didasarkan pada satu jenis data.

Temuan penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian Hayati et al (2023), terutama pada identifikasi masalah menulis puisi. Penelitian tersebut menemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, menyusun larik, dan memilih kata yang sesuai. Kondisi yang sama ditemukan pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jiwan sebelum memperoleh stimulus media. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian. Lebih menekankan identifikasi kesulitan menulis puisi, sedangkan penelitian ini tidak berhenti pada pemetaan kesulitan, tetapi mengkaji pemanfaatan video animasi cerita rakyat sebagai stimulus untuk membantu mengatasi kesulitan tersebut. Dengan demikian, penelitian ini memberikan tindak lanjut terhadap persoalan yang ditemukan pada penelitian sebelumnya melalui pengintegrasian media audiovisual dan sumber budaya lokal.

Persamaan juga ditemukan dengan penelitian Masruroh & Rofiq (2024), yaitu sama-sama menunjukkan bahwa media audiovisual dapat membantu siswa memperoleh inspirasi, membangun gambaran suasana, dan mengembangkan ide sebelum menulis puisi. Temuan penelitian ini memperkuat hasil tersebut karena setelah

memperoleh stimulus audiovisual, siswa menunjukkan perkembangan pada aspek ide, imajinasi, diksi, citraan, dan gaya bahasa. Perbedaannya terletak pada sumber stimulus yang digunakan. Penelitian ini secara khusus memanfaatkan video animasi cerita rakyat Jawa Timur dari kanal YouTube Gromore Studio Series, sehingga media audiovisual tidak hanya berfungsi sebagai rangsangan visual, tetapi juga membawa muatan budaya dan kearifan lokal sebagai sumber penciptaan puisi. Hal tersebut menunjukkan bahwa unsur budaya lokal dapat memperkaya fungsi media audiovisual dengan menyediakan tokoh, konflik, suasana, serta amanat yang dapat diinterpretasikan siswa menjadi karya sastra.

Temuan penelitian ini juga berhubungan dengan penelitian Cahyono et al (2024), yang menunjukkan potensi cerita rakyat lokal dalam menstimulasi daya cipta peserta didik. Persamaannya terletak pada penggunaan cerita rakyat sebagai sumber kreativitas dan penguatan kearifan lokal. Namun, Cahyono et al. berfokus pada pemanfaatan cerita rakyat melalui model rekreasi-prokreasi untuk keterampilan menulis teks narasi imajinatif pada jenjang SMP, sedangkan penelitian ini berfokus pada transformasi cerita rakyat dalam bentuk video animasi untuk membangun imajinasi dalam menulis puisi pada jenjang SMA. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini memperluas pemanfaatan cerita rakyat dari pembelajaran narasi menuju proses penciptaan puisi sekaligus menggabungkannya dengan teknologi audiovisual.

Adapun penelitian Azmi (2026), memiliki persamaan dalam penggunaan video animasi pada pembelajaran menulis puisi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa video animasi interaktif layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran puisi. Namun, orientasi penelitiannya berbeda karena Azmi mengembangkan media video animasi interaktif dengan teknik akrostik untuk siswa sekolah dasar. Penelitian ini tidak mengembangkan produk media baru, tetapi menganalisis penggunaan media video animasi yang telah tersedia dengan mengintegrasikan cerita rakyat Jawa Timur, siswa SMA, proses pembentukan imajinasi, dan kualitas karya puisi. Kebaruan penelitian dengan demikian terletak pada perpaduan teknologi digital, budaya lokal, dan proses kreatif menulis puisi pada siswa sekolah menengah atas.

Keberhasilan penggunaan video animasi tidak sepenuhnya berasal dari karakteristik media. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa arahan guru merupakan faktor penting dalam membantu siswa mengubah stimulus audiovisual menjadi bahasa puitis. Video menyediakan pengalaman visual dan emosional, sedangkan pertanyaan pemantik dan pendampingan membantu siswa menentukan bagian cerita yang penting, mengenali suasana, memilih kata kunci, dan mengolahnya menjadi citraan serta larik puisi. Dengan demikian, video animasi lebih tepat dipahami sebagai stimulus imajinatif, bukan sebagai faktor tunggal yang secara otomatis meningkatkan kemampuan menulis. Hasil penelitian justru menunjukkan adanya hubungan antara kualitas media, kesiapan siswa, dan scaffolding atau pendampingan guru dalam menghasilkan pembelajaran menulis puisi yang lebih efektif.

Meskipun tujuan penelitian secara umum tercapai, belum seluruh permasalahan dapat diatasi secara optimal. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan mengubah isi cerita menjadi bahasa puitis dan memiliki keterbatasan kosakata atau diksi. Selain itu, ditemukan hambatan berupa keterbatasan waktu menulis, kecepatan pergantian adegan video, keterbatasan kuota dan jaringan internet, serta kondisi kelas yang terkadang kurang kondusif setelah pemutaran video. Hal tersebut menunjukkan bahwa video animasi dapat membantu menyediakan bahan imajinatif, tetapi tidak secara langsung menyelesaikan keterbatasan kompetensi kebahasaan setiap siswa. Kemampuan mengolah kata tetap memerlukan latihan, penguasaan kosakata, pengalaman membaca karya sastra, dan pendampingan yang berkelanjutan.

Temuan tersebut sekaligus menjadi batas dalam menafsirkan keberhasilan penelitian. Penelitian dilakukan secara deskriptif kualitatif pada satu kelas, yaitu kelas XI B SMA Negeri 1 Jiwan, dengan 32 siswa hadir pada saat pengambilan data. Oleh karena itu, hasil penelitian lebih tepat digunakan untuk menjelaskan secara mendalam fenomena yang terjadi pada konteks kelas tersebut dan belum dapat digeneralisasikan untuk seluruh siswa SMA. Penelitian ini juga belum dirancang untuk membuktikan besarnya pengaruh media secara statistik ataupun membandingkan hasil dengan kelompok kontrol. Dengan demikian, istilah keberhasilan dalam penelitian ini merujuk pada ketercapaian tujuan deskriptif serta ditemukannya perkembangan kualitas karya siswa yang didukung oleh hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan rubrik penilaian.

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian selanjutnya dapat menindaklanjuti beberapa aspek yang belum terjawab. Penggunaan video dapat dirancang agar tidak terlalu bergantung pada jaringan internet, misalnya melalui penyediaan video secara luring, sehingga kendala kuota dan koneksi dapat dikurangi. Pendampingan kosakata dan latihan mengembangkan diksi juga dapat diberikan secara lebih terstruktur agar siswa tidak berhenti pada tahap memperoleh ide, tetapi mampu mengolah ide menjadi bahasa yang semakin puitis. Penelitian berikutnya juga dapat melibatkan kelas atau sekolah yang lebih beragam, menggunakan objek cerita rakyat lain, membandingkan media yang berbeda, atau menggunakan pendekatan kuantitatif maupun campuran untuk mengukur perubahan kemampuan menulis secara lebih terukur. Hal tersebut sejalan dengan saran penelitian bahwa kajian berikutnya dapat dikembangkan melalui media, objek, atau pendekatan yang berbeda. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan pembelajaran menulis puisi yang mengintegrasikan teknologi digital, budaya lokal, dan penguatan kemampuan berbahasa secara lebih sistematis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, video animasi cerita rakyat Jawa Timur dari kanal YouTube Gromore Studio Series dapat digunakan sebagai stimulus imajinatif dalam pembelajaran menulis puisi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jiwan. Media tersebut membantu siswa memperoleh gambaran yang lebih konkret mengenai tokoh, latar, konflik, suasana, dan amanat cerita sehingga siswa lebih mudah menemukan serta mengembangkan gagasan menjadi puisi. Perkembangan kualitas karya terlihat dari kemampuan siswa mengolah tema secara lebih mendalam, menggunakan diksi yang lebih variatif, membangun citraan, memanfaatkan gaya bahasa, serta mengekspresikan rasa dan amanat secara lebih puitis. Dengan demikian, manfaat utama video animasi cerita rakyat bukan sekadar membuat pembelajaran lebih menarik, melainkan menyediakan pengalaman visual, auditori, dan emosional yang dapat diolah menjadi sumber penciptaan karya sastra. Temuan tersebut juga menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada media, tetapi memerlukan arahan dan pendampingan guru agar stimulus yang diperoleh siswa dapat ditransformasikan menjadi bahasa puitis.

Penerapan media tersebut belum sepenuhnya mengatasi seluruh kesulitan siswa. Keterbatasan kosakata dan kemampuan mengubah gagasan menjadi ungkapan puitis masih ditemukan, selain hambatan jaringan internet, kuota, perbedaan pemahaman siswa, dan keterbatasan waktu pembelajaran. Penelitian ini juga terbatas pada pendekatan deskriptif kualitatif sehingga hasil yang diperoleh menjelaskan fenomena secara mendalam, tetapi tidak dimaksudkan untuk membuktikan besarnya pengaruh media secara statistik. Selain itu, penelitian dilaksanakan dalam konteks satu kelas dengan 32 siswa yang hadir saat pengambilan data, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada seluruh siswa SMA.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menulis puisi dapat dikembangkan dengan memanfaatkan media digital dan cerita rakyat lokal sebagai sumber imajinasi. Penggunaannya perlu disertai strategi yang membantu siswa memperkaya kosakata, memilih diksi, dan mengolah hasil menyimak menjadi karya sastra.

Bagi guru, video animasi cerita rakyat dapat menjadi media pembelajaran yang kontekstual, sedangkan sekolah perlu mendukung fasilitas digital yang memadai. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan subjek dan sekolah yang lebih beragam, menggunakan media atau cerita rakyat berbeda, serta menerapkan pendekatan kuantitatif atau metode campuran agar hasilnya lebih terukur dan memiliki daya generalisasi yang lebih kuat. Arah ini sejalan dengan rekomendasi penelitian sebelumnya untuk mengembangkan kajian melalui media, objek, atau pendekatan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Azmi, D. S. (2026). Pengembangan Media Video Animasi Interaktif Menggunakan Teknik Akrostik pada Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas IV SDS Harapan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 6(2), 2935–2943. doi:10.37081/jipdas.v6i2.4320
- Cahyono, B. E. H., Hadi, P. K., & Lovenia, R. V. (2024). Model Rekreasi-prokreasi Berbasis Cerita Rakyat dalam Pembelajaran Menulis Teks Narasi Imajinatif. *Aksara*, 36(2), 409–426. doi:10.29255/aksara.v36i2.4412
- Cholik, M., & Umaroh, S. T. (2023). Pemanfaatan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *JIPPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2), 704–709. doi:10.29100/jipi.v8i2.4121
- Hartila, S., & Putra, I. K. W. (2025). Penerapan Metode Sugesti Imajinasi Berbantu Video Klip Lagu untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Di SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 15(2), 212–219. doi:10.23887/jpbsi.v15i2.95670
- Hayati, N., Marisya, S., & Odilia. (2023). Analisis Kesulitan Siswa dalam Menulis Puisi serta Implikasinya dalam Pengajaran Bahasa Indonesia Di Kelas VII SMP Negeri 1 Siberut Utara Kabupaten Kepulauan Mentawai. *Jurnal Armada Pendidikan*, 1(2), 116–123. doi:10.60041/jap/v1i2.399
- Khoiriyah, A. N. M. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi melalui Permainan Sambung Kata pada Siswa Kelas X. *LEKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2).
- Masruroh, P. N., & Rofiq, A. (2024). Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi melalui Media Audiovisual (Video) Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Darussalam Blokagung Banyuwangi Tahun Ajaran 2022–2023. *Jurnal PENEROKA*, 4(1), 91–100. doi:10.30739/peneroka.v4i1.2828
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahfitri, D., Simatupang, F. T., & Heeji, K. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Field Trip untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Menulis Puisi Di SMP Negeri 2 Pangururan Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 4(1), 226–233. doi:10.34012/jbip.v4i1.2708
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.
- Zulaiha, F., & Meisadewi, N. (2022). Profil Literasi Sains Siswa SMA Kelas X pada Masa Pandemi Covid-19. *Jendela Aswaja*, 3(1), 66–75