

PELATIHAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA KEGIATAN MENULIS PUISI BAGI GURU BAHASA INDONESIA DI TINGKAT SMK

**Johan Mahyudi¹, Wika Wahyuni^{2*}, Marlinda Ramdhani³,
Pipit Aprilia Susanti⁴**

^{1,2,3,4}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP,
University of Mataram, Indonesia

*E-mail: wikawahyuni@unram.ac.id

ABSTRAK

Materi penulisan puisi yang disampaikan secara monoton di lingkungan sekolah sering kali menimbulkan kejenuhan bagi siswa. Penyajian yang bersifat konvensional, tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik, membuat siswa kurang termotivasi untuk mengembangkan kemampuan kreatif mereka dalam menulis puisi. Dalam konteks ini, pemanfaatan media digital menjadi salah satu alternatif strategis untuk mengatasi kebosanan dalam proses pembelajaran sastra, khususnya pada materi penulisan puisi. Media pembelajaran digital merupakan inovasi teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Melalui media ini, guru dan siswa dapat berinteraksi dengan materi pembelajaran secara lebih menarik, kreatif, dan interaktif, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Berdasarkan hal tersebut, pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Kabupaten Lombok Tengah dalam merancang media pembelajaran yang menarik untuk materi penulisan puisi. Metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini adalah metode ceramah, diskusi, dan penugasan. Kegiatan ini dilaksanakan di SMKN 1 Batukliang yang dihadiri oleh guru-guru Bahasa Indonesia sebanyak 25 orang. Hasil yang diperoleh dari kegiatan pelatihan ini adalah para guru 1) memahami konsep puisi digital, 2) mampu merancang tugas proyek untuk pembuatan media digital pada materi penulisan puisi, dan 3) mengetahui cara membuat puisi digital dengan menggunakan beberapa aplikasi yang telah diajarkan. Untuk selanjutnya, disarankan pembelajaran penulisan puisi tidak lagi monoton dan membosankan bagi para peserta didik.

Kata Kunci: Media Digital; Pelatihan; Penulisan Puisi.

ABSTRACT

The materials on writing poetry delivered monotonously in the school environment often causes boredom for students. Conventional presentation, without the support of interesting learning media, makes students less motivated to develop their creative abilities in writing poetry. In this context, the use of digital media is a strategic alternative to overcome boredom in the process of learning literature. Digital learning media is a technological innovation that is now widely used in the field of education to support teaching and learning activities. Through this media, teachers and students are

facilitated to interact with learning materials in a more interesting, creative, and interactive way, so that the learning process becomes more enjoyable and effective. Based on this, this training program aims to improve the understanding and skills of Indonesian language teachers at SMKs (vocational high schools) in Central Lombok regency in designing interesting learning media for poetry writing materials. The methods used in this training activity were lecture, discussion, and assignment. This program was carried out at SMKN 1 Batukliang which was attended by 25 Indonesian language teachers. The results show that teachers 1) understand the concept of digital poetry, 2) are able to design project assignments for creating digital media on poetry writing material, and 3) know how to create digital poetry using several applications that have been taught. It is recommended that forthcoming poetry writing lessons move away from monotonous and uninspiring approaches to better engage students.

Keywords: *Digital Media; Poetry; Training.*

Article History:	
Diterima	: 31-04-2025
Disetujui	: 31-05-2025
Diterbitkan Online	: 15-06-2026

PENDAHULUAN

1. Analisis Situasi

Kegiatan pembelajaran penulisan puisi di lingkungan sekolah masih sering disampaikan dengan pendekatan yang bersifat monoton dan minim inovasi (Effendi et al., 2022). Kondisi ini berpotensi menimbulkan kejenuhan di kalangan peserta didik, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi mereka dalam mengembangkan kemampuan menulis secara kreatif (Hadi et al., 2024). Pendekatan konvensional yang tidak diimbangi dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik kurang mampu membangkitkan minat siswa terhadap karya sastra, khususnya puisi (Saepulloh et al., 2021). Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri bagi para guru Bahasa Indonesia untuk berupaya merancang sebuah media pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan tentunya mampu merangsang minat belajar peserta didik .

Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga merupakan ruang di mana representasi dan realitas saling berinteraksi (Rahman et al., 2021). Media berada di antara gambar dan referennya, antara penanda dan petanda, menjadikannya lebih dari sekadar alat bantu visual atau audio. Dalam konteks ini, media secara aktif terlibat dalam proses konstruksi realitas; ia tidak hanya mentransmisikan atau mencerminkan kenyataan, melainkan turut membentuk bagaimana realitas itu dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran perlu dipahami sebagai sistem simbolik atau sistem tanda yang menuntut pembacaan aktif. Setiap elemen dalam media memiliki makna tersendiri yang mampu memengaruhi persepsi,

interpretasi, dan respons kognitif siswa terhadap materi ajar. Dengan demikian, pemilihan, penyusunan, dan penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan dimensi semiotik dan representasionalnya agar mampu mendukung proses belajar secara kritis dan bermakna (Mahyudi, 2017).

Dalam kerangka pembelajaran abad ke-21 yang menuntut integrasi teknologi, media digital muncul sebagai solusi strategis untuk mengatasi tantangan tersebut (Barella et al., 2023; Fitriani et al., 2022). Media pembelajaran digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini (Taufik et al., 2024). Dengan demikian, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sastra, khususnya penulisan puisi, menjadi langkah inovatif yang mendukung terciptanya proses belajar mengajar yang lebih menarik dan bermakna.

Media pembelajaran digital merujuk pada seluruh bentuk teknologi atau platform berbasis digital yang dimanfaatkan untuk mendukung dan memfasilitasi proses belajar mengajar. Penggunaan media ini mencakup beragam perangkat seperti komputer, tablet, *smartphone*, hingga aplikasi pembelajaran dan platform daring yang dirancang untuk menyajikan materi pelajaran secara lebih variative (Eddison, 2023). Dengan memanfaatkan media digital, guru dapat menyampaikan materi ajar dengan pendekatan yang lebih dinamis dan inovatif, sementara siswa memperoleh kesempatan untuk terlibat secara aktif melalui interaksi yang bersifat visual, audio, maupun interaktif (Nurhayati et al., 2022). Hal ini tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga mendorong pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital (Lestari et al., 2022). Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran digital menjadi aspek penting dalam transformasi pendidikan menuju ekosistem belajar yang adaptif, responsif, dan relevan dengan perkembangan teknologi informasi.

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam cara manusia mengekspresikan ide dan emosi, termasuk dalam ranah sastra. Salah satu wujud transformatif dari kemajuan ini adalah lahirnya puisi digital—sebuah bentuk karya sastra yang memadukan kata, gambar, suara, animasi, hingga elemen interaktif dalam satu kesatuan estetika. Fenomena ini menjadikan puisi sebagai objek yang tidak lagi hanya dibaca, tetapi juga dilihat, didengar, dan dialami secara multisensorik melalui perangkat digital (Mahyudi, 2017). Puisi digital merupakan konglomerasi bentuk dari berbagai komponen heterogen yang dengan dukungan komputer dapat memungkinkan terwujudnya visualisasi puisi (Funkhouser, 2013).

Menurut Morris dan Swiss (2006), kemajuan teknologi komputer dalam memediasi karya ekspresif seperti puisi telah memperluas ruang

eksplorasi sastra ke ranah interdisiplin. Puisi kini masuk dalam cakupan studi hiperteks naratif, fiksi interaktif, permainan komputer, hingga seni intermedia. Dalam konteks ini, puisi digital menghadirkan visualisasi yang kompleks dan dinamis, memperluas batas tradisional puisi cetak yang terbatas pada medium kertas dan pengalaman linear. Melalui platform digital, puisi mampu menciptakan pengalaman estetika baru yang melibatkan interaktivitas pengguna dan respons seketika (*real-time*).

Berbeda dari narasi hiperteks yang lebih mengandalkan struktur bercabang berdasarkan pilihan pembaca, puisi digital memosisikan kata sebagai teks semi-otonom yang dapat berubah, bergerak, atau bertransformasi berdasarkan variabel tertentu. Kata-kata dalam puisi digital tidak berdiri sendiri, melainkan berinteraksi dengan elemen grafis dan kode pemrograman, membentuk konfigurasi yang unik dan tidak selalu dapat diprediksi. Hal ini menjadikan puisi digital serupa dengan sistem dalam *game* komputer, di mana estetika dan makna dibangun melalui partisipasi aktif pengguna.

Kehadiran puisi digital menandai pergeseran paradigma dalam pemahaman dan produksi karya sastra. Ia menuntut pendekatan baru dalam membaca dan menafsirkan teks, serta mengajak pembaca untuk tidak sekadar mengonsumsi kata-kata, melainkan turut serta dalam proses penciptaan makna. Dalam era di mana batas antara seni, teknologi, dan partisipasi kian kabur, puisi digital hadir sebagai bentuk ekspresi yang relevan sekaligus menantang, memperkaya khazanah sastra kontemporer dalam ranah digital.

2. Permasalahan Mitra dan Solusi

Berdasarkan analisis situasi di atas, permasalahan yang dihadapi mitra PKM adalah pembelajaran penulisan puisi di sekolah yang masih menggunakan metode monoton dan minim inovasi, sehingga menyebabkan kejenuhan dan rendahnya motivasi siswa dalam menulis kreatif. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang menarik perlu diterapkan pada materi penulisan puisi di tingkat SMK.

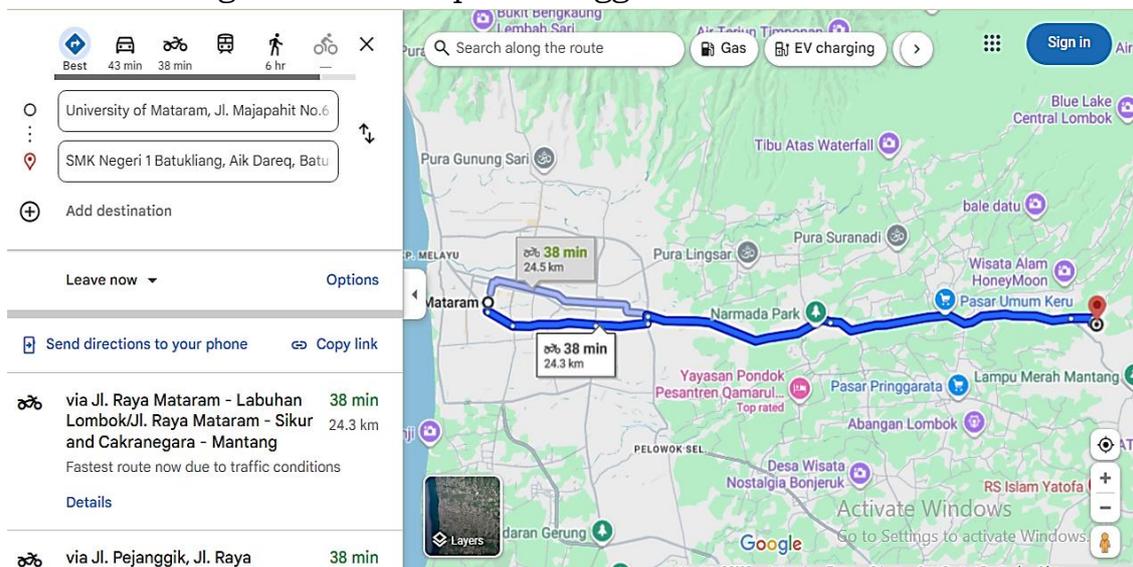
Sebagai solusinya, tim PKM menawarkan pelatihan penggunaan puisi digital sebagai media pembelajaran di SMK diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan peserta didik secara signifikan. Penulisan puisi digital yang dilaksanakan dalam bentuk penugasan proyek diharapkan menjadi sebuah inovasi dalam pembelajaran sekaligus solusi dari proses pembelajaran sastra yang monoton dan membosankan.

METODE PELAKSANAAN

1. Waktu, Lokasi, dan Peserta

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di SMKN 1 Batukliang, Lombok Tengah pada tanggal 17 Mei 2025, dan dihadiri oleh 25 orang guru Bahasa Indonesia dari berbagai jenjang kelas. Kehadiran para guru dalam kegiatan ini menunjukkan antusiasme dan komitmen mereka dalam mengembangkan kompetensi literasi digital, khususnya dalam konteks pembelajaran sastra yaitu penulisan puisi. Lokasi pelatihan dipilih dengan mempertimbangkan kemudahan akses serta kesiapan fasilitas yang mendukung jalannya kegiatan secara optimal.

Lokasi PKM ini berjarak sekitar 24.5 KM dari kampus Universitas Mataram dengan waktu tempuh menggunakan mobil sekitar 38 menit.



Gambar 1. Peta jarak dan waktu tempuh kampus menuju SMKN 1 Batukliang, Lombok Tengah (Sumber: <https://www.google.com/maps>)

2. Instrumen Kegiatan

Instrumen kegiatan PKM ini mencakup rubrik wawancara untuk mengetahui pemahaman awal peserta mengenai konsep dan penerapan puisi digital, rubrik observasi keterlibatan peserta selama sesi ceramah, diskusi, dan tanya jawab, serta penilaian terhadap tugas proyek berupa rancangan pembelajaran puisi digital yang dibuat oleh peserta. Selain itu, digunakan pula kuesioner evaluasi untuk mengetahui respons peserta terhadap materi, metode, dan pelaksanaan pelatihan secara keseluruhan. Dokumentasi berupa foto, video, dan hasil karya peserta juga menjadi bagian dari instrumen untuk merekam proses dan capaian kegiatan secara menyeluruh.

3. Metode Kegiatan

Pelatihan ini dilaksanakan dengan menggunakan kombinasi beberapa metode, yaitu ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Metode ini dipilih guna menciptakan suasana pelatihan yang interaktif dan

partisipatif, sekaligus memberikan ruang bagi peserta untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Metode ceramah dimanfaatkan untuk menyampaikan materi secara sistematis dan terarah, sementara sesi diskusi dan tanya jawab dimaksudkan untuk menggali pemahaman peserta serta memberikan ruang untuk saling bertukar gagasan.

Pada sesi ceramah, peserta mendapatkan materi mengenai pemanfaatan media digital dalam proses penulisan puisi. Materi ini mencakup pemahaman dasar mengenai puisi digital, berbagai platform yang dapat digunakan, serta contoh implementasi kreatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Penyampaian materi dilakukan secara komunikatif agar mudah dipahami oleh seluruh peserta, termasuk mereka yang belum terbiasa dengan penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran sastra.

Setelah sesi ceramah, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi kelompok dan tanya jawab. Dalam sesi ini, peserta diberi kesempatan untuk menyampaikan tanggapan, berbagi pengalaman, serta mendiskusikan tantangan dan peluang yang mungkin mereka hadapi dalam mengimplementasikan puisi digital di kelas. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka melalui proses refleksi dan kolaborasi.

Sebagai penutup dari rangkaian kegiatan, para peserta diberikan tugas untuk merancang proyek pembelajaran puisi digital yang dapat diimplementasikan di sekolah masing-masing. Penugasan ini bertujuan untuk melatih guru dalam merancang pembelajaran inovatif berbasis media digital serta mendorong aplikasi langsung dari materi yang telah diperoleh selama pelatihan. Hasil rancangan proyek ini diharapkan menjadi langkah awal bagi guru dalam mempraktikkan pendekatan pembelajaran sastra yang lebih kontekstual dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dari pelatihan yang diadakan di SMKN 1 Batukliang tersebut adalah peningkatan pemahaman dan keterampilan guru Bahasa Indonesia untuk merancang media pembelajaran digital yang efektif, khususnya untuk materi penulisan puisi. Pendekatan pembelajaran puisi dengan memanfaatkan media digital memberikan peluang yang luas untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran sekaligus mengembangkan keterampilan menulis siswa.

Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media audio-visual yang dapat membantu siswa memahami nuansa puisi secara lebih mendalam dan menarik. Guru dan siswa dapat memanfaatkan platform seperti YouTube dan Instagram untuk

mengeksplorasi serta mengekspresikan puisi secara kreatif, baik melalui tayangan video, kutipan visual, maupun kolaborasi konten.

Dalam praktiknya, siswa dapat diajak membuat puisi menggunakan aplikasi desain seperti Canva dan CapCut, yang memungkinkan mereka menggabungkan teks dengan elemen visual dan audio untuk menciptakan puisi digital yang ekspresif. Platform media sosial seperti Instagram, Twitter, dan TikTok juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber inspirasi, mengingat banyaknya kutipan puisi dan visual kreatif yang tersebar luas di sana.

Lebih dari itu, karya seni lain seperti musik, film, dan lukisan dapat dijadikan sebagai stimulus dalam menulis puisi, karena emosi yang terkandung dalam karya-karya tersebut sering kali selaras dengan esensi puisi. Untuk memperluas wawasan dan mendapatkan umpan balik konstruktif, siswa juga dapat didorong untuk bergabung dalam komunitas penulis puisi daring, di mana mereka bisa berdiskusi, berbagi karya, dan memperoleh inspirasi dari beragam perspektif budaya dan gaya penulisan. Pendekatan ini tidak hanya menumbuhkan apresiasi terhadap puisi, tetapi juga menyesuaikan pembelajaran sastra dengan dunia digital yang akrab bagi generasi pelajar masa kini.

Dalam menunjang pembelajaran puisi berbasis digital, terdapat beragam aplikasi dan platform yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, kolaboratif, dan kreatif. Aplikasi dan software edukasi seperti Google Classroom, Kahoot!, Quizizz, dan Canva memungkinkan guru menyajikan materi dengan cara yang interaktif dan visual. Misalnya, Canva dapat digunakan untuk merancang puisi visual yang estetik, sementara Kahoot! dan Quizizz bisa digunakan untuk kuis pemahaman tentang unsur puisi.

Selain itu, platform kolaborasi *online* seperti Google Docs, Padlet, dan Microsoft Teams memfasilitasi kerja sama dalam penulisan dan berbagi puisi. Siswa dapat bekerja dalam kelompok untuk mengembangkan puisi digital secara seketika (*real-time*), saling memberi masukan, dan mengunggah hasil karya mereka di ruang kolaboratif yang sama.

Penggunaan media sosial seperti Instagram, TikTok, dan X (sebelumnya Twitter) juga dapat dimaksimalkan untuk membagikan puisi dalam format kreatif, baik berupa teks pendek, gambar, maupun video singkat. Media ini bukan hanya sarana publikasi, tetapi juga ruang apresiasi dan interaksi dengan audiens yang lebih luas.

Selanjutnya, integrasi kecerdasan buatan (AI) dapat dimanfaatkan untuk membantu siswa dalam proses kreatif menulis puisi. Beberapa alat AI kini mampu memberikan saran rima, memperbaiki tata bahasa, bahkan menawarkan inspirasi tematik, sehingga dapat memperkaya hasil karya siswa.

Terakhir, *podcast* dan video pembelajaran melalui platform seperti YouTube dan Spotify dapat digunakan untuk mendengarkan pembacaan puisi secara ekspresif atau menyimak pembahasan kritis mengenai berbagai genre dan teknik penulisan puisi. Pengalaman audio-visual ini memperkuat daya imajinasi dan interpretasi siswa terhadap puisi sebagai bentuk seni yang hidup dan dinamis.

Dalam pembelajaran menulis puisi, terdapat dua pendekatan utama yang dapat digunakan oleh siswa untuk menggali ide dan menyampaikan pesan (Mahyudi, 2017). Pertama, menulis puisi untuk mengungkapkan perasaan merupakan cara yang memungkinkan siswa menuangkan emosi pribadi, seperti rasa bahagia, sedih, marah, atau rindu, ke dalam bentuk karya sastra yang estetik. Puisi dalam bentuk ini sering kali bersifat ekspresif dan reflektif, serta mampu menjadi sarana katarsis yang efektif bagi penulisnya.

Kedua, siswa juga dapat menulis puisi berdasarkan berita yang dibaca atau didengar. Pendekatan ini menjadikan puisi sebagai medium respons terhadap realitas sosial atau peristiwa aktual. Dengan cara ini, siswa belajar mengolah fakta menjadi bentuk estetika yang puitis, serta mengembangkan kepekaan terhadap isu-isu kemanusiaan, lingkungan, politik, dan budaya. Selain itu, pendekatan ini juga mendorong kemampuan literasi kritis karena siswa perlu memahami dan menafsirkan berita secara mendalam sebelum meramunya menjadi karya puisi.



Gambar 2. Pembukaan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran digital.



Gambar 3. Para peserta pelatihan menyimak materi yang disampaikan narasumber.

Setelah memahami materi tentang puisi digital yang telah disampaikan, para guru selanjutnya ditugaskan untuk merancang metode pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Penentuan Pertanyaan Mendasar

Tahap awal dari proyek pembuatan puisi digital dimulai dengan merumuskan pertanyaan mendasar yang dapat memicu eksplorasi kreatif dan berpikir kritis peserta didik. Pertanyaan ini bersifat terbuka dan mengarah pada pemahaman mendalam, seperti: *“Bagaimana puisi dapat menggambarkan perasaan melalui media visual dan suara?”* atau *“Apa keunikan puisi digital dibandingkan puisi konvensional?”*. Tujuannya adalah membangun motivasi intrinsik dan konteks belajar yang relevan.

2. Perencanaan Proyek

Setelah pertanyaan dasar ditentukan, peserta didik bersama guru menyusun perencanaan proyek secara kolaboratif. Perencanaan ini meliputi penentuan tema puisi, pemilihan media digital (seperti Canva, CapCut, atau platform lainnya), strategi kolaborasi tim (jika berbentuk kelompok), serta jadwal pelaksanaan. Pada tahap ini, keterampilan literasi digital juga mulai diperkenalkan dan diarahkan.

3. Pelaksanaan Proyek

Tahap pelaksanaan proyek mencakup proses pembuatan puisi secara kreatif dengan memanfaatkan berbagai media digital. Siswa menulis teks puisi, memilih visual yang sesuai, menambahkan suara atau musik latar, dan menggabungkannya menjadi satu karya utuh berbasis multimedia. Selama proses ini, siswa diberi ruang untuk bereksperimen dan mengekspresikan ide-ide mereka secara estetis.

4. Monitoring Kemajuan

Guru berperan aktif dalam memantau kemajuan proyek secara berkala. Monitoring dilakukan untuk memberikan umpan balik formatif, membantu siswa yang mengalami kendala teknis atau konseptual, serta memastikan proyek berjalan sesuai jadwal. Monitoring juga mencakup observasi terhadap keterlibatan siswa, kolaborasi, dan penggunaan teknologi secara etis.

5. Penilaian Hasil

Penilaian dilakukan secara holistik dengan mempertimbangkan unsur estetika, isi, kreativitas, dan kualitas integrasi media digital dalam puisi. Penilaian dapat menggunakan rubrik yang mencakup aspek kebahasaan, visual, audio, dan presentasi akhir. Baik guru maupun teman sebaya dapat terlibat dalam proses penilaian untuk membangun budaya apresiasi dan refleksi.

6. Evaluasi Pengalaman

Tahap akhir adalah evaluasi pengalaman, di mana siswa merefleksikan proses belajar yang telah mereka lalui. Refleksi dapat berbentuk diskusi kelas, jurnal reflektif, atau presentasi pengalaman pribadi. Evaluasi ini bertujuan untuk menggali pemahaman siswa terhadap konsep puisi digital, tantangan yang dihadapi, serta wawasan baru yang diperoleh dari integrasi teknologi dalam karya sastra.

Setelah merancang pembelajaran dengan metode proyek ini, para guru selanjutnya akan menerapkan kegiatan pembuatan puisi digital di sekolah masing-masing. Hasil karya siswa nantinya diunggah di Google Drive yang sudah disiapkan untuk dijadikan sebagai refleksi dari kegiatan pelatihan ini.



Gambar 4. Hasil evaluasi pemahaman dan kemampuan praktis peserta.

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi pelatihan, para guru menunjukkan tingkat pemahaman yang positif terhadap konsep dan penerapan puisi digital berbasis proyek (Project-Based Learning/PjBL). Hal ini terlihat dari keberhasilan mereka dalam menyusun rancangan pembelajaran metode PjBL dengan benar sebesar 92% peserta, dan 88% di antaranya telah memahami cara memanfaatkan media digital seperti Canva dan CapCut dalam produksi puisi digital. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga keterampilan praktis guru dalam merancang pembelajaran sastra yang inovatif dan kontekstual.



Gambar 5. Sesi foto bersama selesai acara.

KESIMPULAN DAN SARAN

Secara umum, terdapat tiga kesimpulan dari kegiatan pengabdian ini. Pertama, kegiatan pelatihan media digital di SMKN 1 Batukliang terlaksana dengan baik. Seluruh peserta antusias mengikuti rangkaian kegiatan. Kedua, kegiatan pelatihan ini memberikan wawasan kepada guru tentang konsep puisi digital. Terakhir, para guru juga dilatih untuk merancang metode pembelajaran berbasis proyek serta memanfaatkan beberapa aplikasi digital dalam pembelajaran penulisan puisi. Dengan demikian, untuk selanjutnya, diharapkan pembelajaran penulisan puisi tidak lagi monoton dan membosankan bagi para peserta didik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada guru-guru SMK di kabupaten Lombok Tengah yang telah memberikan ruang untuk pelaksanaan pengabdian dalam bentuk pelatihan pengembangan media pembelajaran digital untuk materi puisi ini. Terima kasih juga kepada semua pihak yang terlibat dan membantu selama pelaksanaan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Barella, Y., Rustiyarso, Karolina, V., Bahari, Y., Zakso, A., & Supriadi. (2023). Peningkatan Kemampuan Guru SMK dalam Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Web melalui Aplikasi Canva. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(1), 21–29. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i1.2063>
- Effendi, D. I., Hidayat, M. T., Suciani, A., Rizki, A., Nuriana, & Mustika, T. (2022). Pelatihan Bahan Ajar Sastra Berbasis Multiplatform bagi Guru MGMP Bahasa Indonesia. *International Journal of Community Service Learning*, 6(3), 270–278. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v6i3.52091>
- Eddison, A. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Pancasila Pada Guru MGMP PPKn SMA/SMK. *Journal of Character Education Society*, 6(1), 67–76. <https://doi.org/10.31764/jces.v3i1.10556>
- Fitriani, F., Faisol, A., Wamiliana, W., Notiragayu, N., Chasanah, S. L., & Kurniasari, D. (2022). Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMK Di Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 3(3). <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v3i3.96>
- Funkhouser, C. T. (2013). Digital Poetry: A Look at Generative, Visual, and Interconnected Possibilities in its First Four Decades. In *A Companion to Digital Literary Studies*, 318–335.

- Hadi, W., Rosmini, Tansiliova, L., Febriana, I., & Siregar, M. W. (2024). Pendampingan Menulis Puisi dengan Hypnosis untuk Menstimulasi Imajinasi Siswa. In Y. Sari, I. Febriana, & T. Hutagalung (Ed.), *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Medan*, 117. LPPM Unimed. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/61759/>
- Lestari, P., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Ayunda Rahmaputri Isnawan, O., Mulyana, A., Rahayu, P., Nuraeni, F., Fajar Nugroho, O., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *IJOCSEE: Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education*, 2(1), 47–54. <https://doi.org/10.17509/ijocsee.v2i1.45696>
- Mahyudi, J. (2017). *Tipologi Puisi Digital di Indonesia*. Universitas Negeri Malang.
- Morris, A., & Swiss, T. (2006). *New Media Poetics: Contexts, Technotexts, and Theories*. MIT Press.
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- Rahman, F. Y., Karyadiputra, E., Setiawan, A., & Purnomo, I. I. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran buku digital menggunakan flipbook pada sdit sullamul 'ulum. *Abdine: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 87-93. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJOCSEE/article/view/45696>
- Saepulloh, M. F., Nurwahidah, L. S., & Kartini, A. (2021). Media Pembelajaran Podcast untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi. *Caraka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia serta Bahasa Daerah*, 10(02), 107–116.
- Taufik, T., Ismail, I., Imansyah, M. N., & Kasmita, M. P. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pembelajaran Menulis Puisi di SMP Negeri 2 Woja. *Nusra: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 684–691. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i2.2731>