

Inovasi Pembelajaran Puisi Berbasis Industri Kreatif di Era Society 5.0 Pada Kelas XI DKV SMK Muhammadiyah 4 Kalisat

Ainur Rohimah¹, Hasan Suaedi²

¹ Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Jember

² Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Jember

e-mail: ainurrohimah09@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran puisi di kelas XI DKV SMK Muhammadiyah 4 Kalisat menghadapi tantangan berupa rendahnya minat siswa terhadap puisi serta metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang relevan dengan bidang keahlian mereka. Siswa cenderung lebih tertarik pada teks visual dan praktik dibandingkan dengan membaca dan menulis puisi secara tradisional. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan dalam pembelajaran puisi serta merancang inovasi pembelajaran berbasis industri kreatif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan berbasis proyek dengan integrasi desain komunikasi visual dapat menjadi solusi dalam pembelajaran puisi di kelas XI DKV. Pemanfaatan teknologi seperti desain grafis, tipografi puisi, ilustrasi, dan animasi digital diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik serta memberikan keterampilan yang relevan bagi siswa dalam industri kreatif. Dengan inovasi ini, pembelajaran puisi tidak hanya memperkaya kompetensi literasi, tetapi juga membuka peluang siswa untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan yang aplikatif di dunia kerja.

Kata kunci: *Puisi, Industri Kreatif, Desain Komunikasi Visual (DKV)*

Abstract

Poetry learning in the XI DKV (Visual Communication Design) class at SMK Muhammadiyah 4 Kalisat faces challenges such as low student interest and conventional teaching methods that are less relevant to their field of expertise. Students tend to be more interested in visual and practical texts rather than reading and writing poetry in a traditional manner. This study aims to identify challenges in poetry learning and design an innovation-based learning approach that integrates creative industries to enhance student engagement. The research employs a descriptive qualitative method, utilizing interviews, observations, and documentation for data collection. The findings indicate that a project-based approach integrating visual communication design can be a solution for poetry learning in XI DKV classes. The use of technology, such as graphic design, poetry typography, illustration, and digital animation, is expected to make learning more engaging and equip students with relevant skills for the creative industry. Through this innovation, poetry learning not only enriches literacy competencies but also provides opportunities for students to develop creativity and practical skills applicable to the workforce.

Keywords: *Poetry, Creative Industry, Visual Communication Design*

PENDAHULUAN

Saat ini masyarakat diberbagai belahan dunia telah memasuki era baru yang ditandai oleh fenomena globalisasi dan evolusi teknologi digital seperti *Internet of Things* (IoT), kecerdasan buatan (AI), dan robotika. Perubahan ini membawa dampak signifikan bagi lingkungan dan nilai-nilai masyarakat semakin beragam dan kompleks (Fukuyama, 2018). Dalam menghadapi tantangan tersebut diperlukan masyarakat yang cerdas dan memiliki kompetensi khusus, terutama dalam penguasaan teknologi komputer, keterampilan berkomunikasi, kemampuan bekerja secara kolaboratif, dan kemampuan untuk terus belajar dan beradaptasi dengan perubahan lingkungan

(Rosyadi, 2018). Masyarakat cerdas akan berkembang dan hidup dalam era *society* 5.0, yang merupakan era berpusat pada manusia (*human-centered*) dan didukung oleh teknologi (*technology-based*). Pengembangan *Society* 5.0 bertujuan untuk menciptakan masyarakat yang inklusif dan berkelanjutan dimana teknologi digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan. Konsep ini juga sejalan dengan filosofi pendidikan Ki Hajar Dewantara, yaitu untuk memanusiakan manusia dengan pengembangan kemampuan beradaptasi, berfikir kreatif, dan saling menghargai.

Pengembangan *Soceity* 5.0 juga berdampak pada berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, industri, dan sosial (Teknowijoyo, 2021: 174). Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam masyarakat *Soceity* 5.0 yang semakin tergantung pada teknologi dan digitalisasi. Dalam era ini penekanan diberikan pada pengembangan keterampilan digital dan pemahaman tentang teknologi sebagai aspek penting dalam mempersiapkan generasi masa depan. Pendidikan memainkan peran utama dalam menghadapi perubahan yang cepat dan kompleks dalam dunia kerja. Pekerjaan tradisional mengalami perubahan atau bahkan menghilang, sementara pekerjaan baru membutuhkan pemahaman dan keterampilan digital muncul. Oleh karena itu pendidikan harus melengkapi generasi masa depan dengan keterampilan yang relevan untuk menghadapi tantangan ini.

Proyek inovatif berbasis teknologi sangat berguna bagi pendidikan terutama di dunia pendidikan vokasional atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Penguasaan keterampilan teknis tidak cukup harus ada pengembangan kreativitas, karakter, dan kemampuan analisis dari seorang siswa. Salah satu pembelajaran yang dapat melatih keterampilan dan analisis adalah Bahasa Indonesia materi teks puisi. Puisi dapat mengembangkan daya nalar dan kemampuan berpikir kritis dengan mengidentifikasi informasi atau pesan yang tersirat (Ulfah, 2020:733). Menurut John Dewey dalam *Art as Experience* (1934), seni merupakan alat yang dapat digunakan sebagai media yang dapat mendorong siswa untuk menghidupkan komunikasi ide-ide dan sebagai bentuk ekspresi personal agar dapat dengan lebih baik menginternalisasi hal-hal yang dipelajari di dalam kelas dengan kehidupan nyata. Seperti dalam paradigma pendidikan Ki Hajar Dewantara yaitu mengedepankan integrasi dari aspek estetik, etik, dan logika dalam pendidikan (Sumardjo, 2001). Penyampaian seni puisi dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran sebagai upaya memperkaya pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan.

Sistem pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) lebih mengarah pada kompetensi praktik yang sesuai dengan dunia kerja. Selain itu era globalisasi terdapat tantangan yang mengharuskan siswa memiliki kemampuan lebih dalam bukan hanya dalam segi teori namun juga teknis. Industri kreatif merupakan sektor yang berkembang pesat dalam era digital dan globalisasi, dengan menekankan pada pemanfaatan kreativitas, keterampilan, dan bakat individu dalam menciptakan nilai ekonomi. Manajemen sumber daya manusia memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan produktivitas industri kreatif (Anggraini, 2024: 38). Begitu pula dalam sektor pendidikan terutama pada sekolah berbasis kejuruan. Salah satu contoh bidang kejuruan yang membutuhkan kreativitas dan inovasi dunia industri adalah jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV). Pembelajaran yang diberikan kepada siswa DKV salah satunya adalah dengan inovasi pembelajaran melalui *Design Drawing* sebagai bentuk penggabungan isi teks puisi ke dalam bentuk karya buku atau poster. Melalui karya puisi yang ditulis, siswa dapat mempresentasikan suatu makna melalui imajinasi yang diperoleh dan memvisualisasikan ke dalam bentuk karya seni yang estetik.

Dengan penerapan pembelajaran yang disesuaikan bidang kejuruan siswa tidak hanya mendapatkan pembelajaran secara praktis, tetapi dapat memperkaya aspek estetika serta kemampuan komunikasi yang lebih efektif. Proyek ini mencakup keterpaduan seni dalam vokasi berbalut estetika dalam bentuk desain sebagai integrasi dalam pembelajaran teks puisi. Pembelajaran teks puisi dapat diintegrasikan sebagai bagian dari pengembangan industri kreatif. Dengan memahami dan menganalisis puisi, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, imajinatif, dan inovatif yang sangat dibutuhkan dalam industri kreatif. Proses ini memungkinkan siswa untuk menerjemahkan makna puisi ke dalam bentuk karya visual yang tidak hanya estetik tetapi juga memiliki nilai komersial, seperti ilustrasi, animasi, desain grafis, hingga produk digital interaktif. Melalui pendekatan ini, pembelajaran teks puisi tidak hanya berperan

sebagai penguatan kompetensi literasi, tetapi juga sebagai sarana eksplorasi ide kreatif yang dapat diaplikasikan dalam berbagai bidang industri kreatif. Dengan demikian, inovasi pembelajaran berbasis puisi dapat menjadi strategi yang efektif dalam membekali siswa SMK dengan keterampilan yang relevan untuk bersaing dalam dunia industri kreatif yang terus berkembang.

Memahami puisi sebagai sumber inspirasi dan menganalisisnya sebagai bahan desain adalah langkah awal yang menarik. Oleh karenanya, siswa akan terbiasa belajar berinisiatif dan tanggap dalam hal sekitar. Selanjutnya siswa dapat mulai menciptakan visual saran yang telah didapatkan dari puisi yang sudah mereka pilih. Di akhir semua proses ini, terdapat karya yang bersifat estetis dan mencakupi pemahaman siswa terhadap puisi yang lebih dalam dihasilkan. Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan dapat melakukan inovasi, dan pada saat yang bersamaan, proses belajar tersebut dapat memberikan nilai-nilai yang berguna. Selain mendewasakan siswa dalam berinovasi, tujuan dari proyek ini adalah untuk menumbuhkan percaya diri siswa dalam menyampaikan gagasan dan pesan melalui media visual. Dengan model pembelajaran tersebut, sekolah kejuruan dapat memproduksi siswa yang bukan hanya menguasai bidang keahlian, tetapi juga menjadi seorang profesional yang memahami dan peka terhadap aspek sosial, budaya, dan moral. Dengan cara seperti ini, pendidikan kejuruan akan sangat bermanfaat bagi dunia kerja, sekaligus menghargai budaya dan nasionalisme. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki fokus pada inovasi pembelajaran dengan media yang mengandung unsur teknologi. Melalui artikel ini dapat memberikan inovasi pembelajaran yang dapat diimplementasikan dalam kegiatan belajar baik dari siswa maupun guru sebagai pendidik.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan dan menganalisis fenomena secara mendalam berdasarkan data yang dikumpulkan. Metode ini memiliki tujuan yaitu menguraikan fakta dan temuan yang terjadi di lapangan (Moleong, 2018). Sumber penelitian ini yaitu primer dan sekunder. Sumber primer diperoleh langsung dari pelaksanaan pembelajaran dan responden utama yaitu peserta didik kelas XI DKV, Guru Bahasa Indonesia, dan Guru DKV. Sumber sekunder atau pendukung diperoleh dari semua yang berkaitan dengan responden utama seperti modul ajar, sarana dan prasarana, dan penerapan pembelajaran. Proses pengumpulan data adalah dengan melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan semi terstruktur sehingga pertanyaan yang disiapkan bisa berkembang sesuai dengan kondisi ketika di lapangan. Proses wawancara dilakukan secara personal dengan waktu yang berbeda dan bergantian. Pada proses observasi dilakukan peneliti yaitu pengamatan secara langsung terhadap aktivitas siswa. Selanjutnya yaitu dokumentasi yang dilakukan dengan analisis ragam dokumen yang memiliki keterkaitan dengan penelitian. Studi dokumentasi juga didapatkan dengan mengamati materi pembelajaran yang diberikan kepada siswa terlebih pada materi teks puisi. Setelah semuanya dilakukan terdapat proses analisis data yaitu seluruh temuan data dilapangan akan ditulis dengan mendeskripsikan sesuai dengan kejadian yang apa adanya. Kalimat harus diinterpretasikan dengan tidak bertentangan dengan kejadian sebenarnya (Creswell, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil penelitian ini akan diuraikan berdasarkan data yang diperoleh langsung dari observasi dan wawancara di lapangan, sehingga mencerminkan kondisi faktual yang ada. Penjabaran hasil penelitian ini disusun secara sistematis sesuai dengan temuan yang didapat selama proses pengumpulan data, baik melalui studi literatur maupun interaksi langsung dengan subjek penelitian. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, hasil penelitian ini akan menggambarkan karakteristik, kebutuhan, serta pemahaman siswa secara objektif dan menyeluruh.

Pembelajaran Teks Puisi di Kelas XI DKV

Pembelajaran sastra seringkali dianggap membosankan dan tidak menarik bagi siswa karena dibutuhkan tanggap terhadap alam sekitar dan lingkungannya. Siswa seringkali kesulitan untuk menyelami isi dari karya sastra (Bahtiar, 2017:2). Kesulitan ini dikarenakan budaya membaca dikalangan siswa sangat rendah sehingga minat siswa terhadap karya sastra begitu

kecil. Pembelajaran sastra menjadi bagian penting dalam masyarakat terlebih pada era modern karena dapat menempatkan individu dengan baik terlebih dilingkungan masyarakat (Nugraha, 2023: 171). Melalui pembelajaran sastra individu dapat belajar mengenai kompleksitas nilai, psikologi, sikap dan perilaku, mengembangkan kreativitas imajinatif dan kebahasaannya. Oleh karena itu, puisi menjadi salah satu ragam karya sastra yang memiliki proses ekspresi kepribadian dalam suatu bentuk yang selaras dengan ungkapan dari penulis sehingga terjadi proses imajinatif dan kreativitas dalam segi penulisan dan kebahasaannya. Akan tetapi, menulis puisi di kelas XI DKV mengalami berbagai hambatan. Siswa lebih senang menulis tentang kata atau kalimat yang sedang populer dikalangan masyarakat. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas XI DKV mengatakan bahwa menulis puisi sangat sulit dibandingkan dengan menulis teks biasa. Oleh karena itu, menulis puisi bukan hal yang disenangi sehingga setiap kali terdapat pembelajaran puisi dianggap beban dalam pikiran mereka. Beban tersebut berasal dari pemikiran bahwa penulisan harus dengan bahasa yang penuh majas dan sulit untuk menafsirkannya.

Berdasarkan hasil observasi dalam kelas, guru telah memberikan pembelajaran puisi dengan baik yaitu dimulai dari penerapan elemen menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Pada proses menyimak, siswa senang ditayangkan video berupa penampilan pembacaan puisi, musikalisasi puisi, puisi berantai, maupun dramatisasi puisi. Namun ketika diminta untuk membaca materi tentang puisi masih kurang mendapat perhatian dari siswa. Hal ini dikarenakan mereka tidak pernah membaca mengenai puisi. Terlebih untuk buku pembelajaran, siswa hanya mengandalkan buku teks berupa Lembar Kerja Siswa (LKS) yang didapat dari sekolah. Pada pertemuan selanjutnya yaitu diminggu ketiga pembelajaran puisi, siswa diberikan pertanyaan pemantik seputar pembelajaran yang telah dilakukan pada minggu lalu yaitu mengenai unsur intrinsik dan ekstrinsik dari puisi. Namun seluruh siswa tidak mampu menjawab pengertian dari unsur-unsur yang ada dalam puisi. Metode belajar dengan cara menyimak dan membaca kurang menarik perhatian siswa sehingga sangat mudah untuk dilupakan.

Pada pembelajaran puisi elemen menulis, metode pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran ini diharapkan dapat merangsang ide kreatif dari siswa. Dalam menulis puisi, siswa dapat melihat fenomena yang terjadi dalam lingkungan sekitarnya seperti lingkungan sosial budaya, pendidikan kejuruan, lingkungan alam tempat tinggal, sejarah desa tempat tinggal, cerita rakyat atau kepahlawanan. Dengan pemilihan tema yang kontekstual dapat menumbuhkan minat pembelajaran puisi dari peserta didik walaupun belum sepenuhnya maksimal. Siswa dapat menuangkan imajinasi, perasaan, kritik dalam penulisan puisi. Pada awal pembelajaran, siswa cenderung mengalami kesulitan, namun guru tetap membimbing dengan baik dan memberikan contoh membuat puisi dan menuangkannya menjadi tulisan. Selanjutnya pada elemen berbicara peserta didik sudah mulai antusias dalam belajar seperti memilih sendiri demonstrasi apa yang akan ditampilkan dalam proyek yang dibuat. Guru menggunakan teknologi dalam proses pembelajarannya seperti penggunaan kamera untuk merekam dramatisasi puisi. Peserta didik juga belajar untuk proses editing. Pembelajaran ini sudah mengalami sedikit kemajuan karena peserta didik menggunakan kemampuan dalam bidang kejuruannya yaitu DKV pada proses merekam video dengan menggunakan kamera dan proses editing.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dalam pembelajaran puisi di kelas XI DKV di SMK Muhammadiyah 4 Kalisat masih menghadapi berbagai tantangan. Siswa cenderung kurang tertarik pada puisi karena anggapan bahwa menulis puisi sulit dan membutuhkan bahasa yang penuh majas. Rendahnya minat baca siswa turut mempengaruhi pemahaman mereka terhadap materi puisi, terutama dalam mengenali unsur intrinsik dan ekstrinsik. Meskipun guru telah menerapkan metode pembelajaran yang melibatkan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara, metode menyimak dan membaca terbukti kurang efektif dalam menarik perhatian siswa. Namun, adanya integrasi antara pembelajaran puisi dengan proyek dengan pemanfaatan teknologi dan keahlian DKV (seperti merekam dan mengedit video) menunjukkan potensi peningkatan minat dan keterlibatan siswa. Pembelajaran berbasis proyek, terutama dengan tema-tema kontekstual yang dekat dengan kehidupan siswa, mampu merangsang kreativitas dan imajinasi mereka dalam menulis puisi. Dengan demikian, integrasi antara puisi dan desain komunikasi visual dapat menjadi inovasi yang efektif untuk menciptakan pembelajaran puisi yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Peran Teknologi dalam Meningkatkan Minat Siswa Terhadap Puisi

Pembelajaran puisi di kelas XI DKV menghadapi tantangan tersendiri yaitu salah satu kendala berada pada metode pengajaran. Siswa di sekolah kejuruan lebih tertarik dengan pembelajaran yang berbasis praktik dan visual dibandingkan dengan sistem konvensional berbasis teks (Rahman, 2021). Karakteristik siswa di Sekolah Menengah Kejuruan adalah memiliki gaya belajar kinestetik dan visual sehingga mudah menerima materi melalui pendekatan berbasis proyek. Siswa di SMK memiliki prioritas utama ketika lulus sekolah yaitu siap untuk bekerja sehingga materi pembelajaran dapat dihubungkan dengan pembelajaran berbasis industri kreatif. Selain itu, terdapat tantangan dalam pembelajaran puisi berupa minimnya integrasi pembelajaran puisi dengan bidang keahlian siswa khususnya di kelas XI DKV. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas XI DKV, mengatakan bahwa pembelajaran yang tidak disertai dengan kebutuhan menyebabkan siswa merasa kurang relevan dengan masa depan karir mereka. Keterkaitan materi dengan bidang keahlian siswa sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa (Lestari, 2020).

Selama ini pembelajaran di kelas hanya menggunakan metode demonstrasi, pemberian gambar dan video. Akan tetapi, beberapa siswa mengatakan lebih termotivasi ketika pembelajaran dikaitkan dengan proyek nyata yang bisa diaplikasikan dalam dunia kerja. Oleh karena itu, pembelajaran puisi harus ada keterkaitan yang seimbang antara literasi dengan desain grafis, ilustrasi, atau media digital sehingga siswa akan merasa mendapatkan manfaat yang signifikan untuk masa depan mereka. Selain itu, terdapat pula tantangan pembelajaran puisi adalah mengaitkan dengan teknologi. Menurut Nugroho (2019) bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa secara signifikan. Namun, dalam pembelajaran puisi di kelas XI DKV, pemanfaatan teknologi masih sangat terbatas dan kurang sering digunakan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia Ibu Najma Fairus mengatakan bahwa siswa diberikan kebebasan dalam penulisan puisi namun pada kenyataannya mereka cenderung menggunakan gadget untuk mencari puisi karya orang lain dan menuliskan ulang. Selain itu, pemahaman dan apresiasi puisi pada siswa DKV berbeda-beda pada setiap siswa bergantung pada kegemaran dan pengalaman yang mereka miliki. Namun sebagian besar siswa kurang berminat terhadap puisi terlebih pada puisi lama. Mereka lebih tertarik pada slogan atau kata-kata yang sedang viral di sosial media.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas XI DKV SMK Muhammadiyah 4 kalisat bahwa rata-rata mereka sangat tertarik untuk mempelajari puisi yang diintegrasikan dengan desain terutama ketika dikaitkan dengan industri kreatif yang dapat melatih kreativitas mereka. Oleh karena itu, harus ada variasi dalam metode pembelajaran dan evaluasi dalam pembelajaran puisi. Penilaian tidak hanya terfokus pada hasil tulisan siswa tanpa mempertimbangkan aspek ekspresi kreatif lainnya seperti desain dan visualisasi puisi. Metode evaluasi yang efektif dan fleksibel berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memungkinkan mereka untuk mengekspresikan kreativitasnya dengan lebih bebas. Perlu adanya pendekatan inovatif yang mengintegrasikan puisi dengan desain berbasis industri kreatif agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa. Dengan semakin berkembangnya era digital, penggunaan media sosial, animasi, dan desain grafis dalam pembelajaran puisi dapat menjadi solusi untuk menarik minat siswa.

Inovasi Pembelajaran Puisi Berbasis Industri Kreatif dalam era Society 5.0

Pembelajaran puisi di Kelas XI DKV di SMK Muhammadiyah 4 Kalisat hanya menggunakan metode konvensional, membaca teks pada LKS, memberikan video dan gambar, serta menulis puisi bebas. Agar pembelajaran lebih bermakna dan dapat sesuai dengan kebutuhan karir peserta didik, diperlukan sebuah inovasi pembelajaran. Pembelajaran puisi berbasis industri kreatif menawarkan pendekatan baru yang menghubungkan ekspresi sastra dengan keterampilan desain dan teknologi. Inovasi ini melibatkan berbagai metode yang memungkinkan siswa untuk mengekspresikan puisi dalam bentuk visual dan multimedia. Selain itu, inovasi ini mengajak siswa untuk mengubah puisi menjadi karya visual yang lebih menarik seperti topografi puisi, ilustrasi, hingga animasi digital. Melalui metode ini, siswa dapat memahami puisi tidak hanya dari segi teks, tetapi juga dari segi visual yang mereka ciptakan. Inovasi ini sejalan dengan konsep Society 5.0

yang menekankan integrasi teknologi digital dalam pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pembuatan tipografi puisi memungkinkan siswa untuk mendesain puisi dengan elemen estetika yang menarik. Tipografi dapat berbentuk desain huruf yang menggambarkan makna puisi atau komposisi teks yang kreatif. Melalui kegiatan ini, siswa lebih memahami makna puisi dengan cara yang lebih dekat dengan bidang keahlian mereka. Siswa membuat desain tipografi dengan menampilkan puisi dalam bentuk visual yang menarik, menggunakan berbagai jenis huruf dan komposisi warna yang sesuai dengan emosi dan pesan dalam puisi tersebut. Siswa juga dapat mengilustrasikan puisi ke dalam bentuk gambar, baik secara manual maupun digital, untuk memperkuat makna yang terkandung dalam puisi tersebut. Selain itu, siswa juga dapat menggunakan **Desain Interaktif dan Augmented Reality (AR)** yaitu penggunaan teknologi AR untuk menampilkan puisi dalam format yang lebih interaktif, di mana siswa dapat membuat karya yang dapat diakses melalui aplikasi atau perangkat digital. Selain proses editing siswa juga dapat menggunakan **media Sosial dan Digital Publishing**. Penggunaan multimedia dan video puisi juga menjadi bagian dari inovasi ini, di mana siswa menciptakan video pendek yang memadukan narasi puisi dengan elemen audio-visual yang mendukung. Dengan metode ini, siswa dapat lebih merasakan nuansa puisi melalui berbagai indera, bukan hanya dari pembacaan teks saja. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran puisi ini mencerminkan prinsip Society 5.0 yang berorientasi pada pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan keterampilan manusia secara holistik. Siswa dapat mempublikasikan karya puisi dalam bentuk digital di platform seperti Instagram atau TikTok untuk meningkatkan apresiasi terhadap karya sastra mereka.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wijayanti (2021) yang menyatakan bahwa integrasi seni visual dalam pembelajaran sastra dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa. Dalam penelitiannya, ia menemukan bahwa penggunaan media digital seperti ilustrasi dan video dapat membantu siswa menghubungkan puisi dengan pengalaman visual mereka. Selain itu, penelitian oleh Rahmawati (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran sastra berbasis industri kreatif dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa, terutama bagi mereka yang berada di jurusan seni dan desain. Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran puisi berbasis industri kreatif merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap puisi, terutama dalam era Society 5.0 yang menekankan peran teknologi dalam pengembangan sumber daya manusia.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru DKV SMK Muhammadiyah 4 Kalisat Bapak Amrul mengatakan bahwa, sekolah telah menyediakan kurang lebih 21 komputer. Oleh karena itu, praktik desain bisa dilakukan dengan komputer yang tersedia. Hal ini dikarenakan berdasarkan hasil observasi peserta didik di kelas XI DKV hanya 50 persen yang memiliki *smartphone* untuk dapat mengakses aplikasi *editing*. Rata-rata dari siswa memiliki masalah dalam penyimpanan sehingga tidak memungkinkan untuk mengunduh aplikasi editing. Siswa rata-rata mengetahui aplikasi editing berupa *Canva*, *Cap Cut*, dan *Adobe Premire*. Menurut Bapak Amrul, pembelajaran puisi yang dikaitkan dengan desain merupakan hal baru yang dapat diterapkan di dalam kelas. Bentuk penerapan pembelajaran dapat dimulai dari editing dengan aplikasi *Canva* karena peserta didik rata-rata telah belajar menggunakan aplikasi tersebut.

Dalam penerapan pembelajaran integrasi puisi berbasis industri kreatif dapat dimulai dengan menyiapkan modul ajar untuk digunakan selama pembelajaran. Dalam kegiatan inti, peserta didik diminta untuk mengilustrasikan puisi dengan desain grafis. Salah satu contoh adalah latar sosial ekonomi peserta didik yang berada di wilayah Kecamatan Kalisat. Wilayah tersebut kaya akan hasil panen berupa tembakau. Peserta didik dapat mengilustrasikan gambar tembakau dan diselingi dengan tipografi teks puisi dalam gambar. Selanjutnya, desain tersebut dapat digunakan sebagai bahan untuk konveksi baju atau desain sampul buku yang dapat bernilai ekonomis sehingga mendukung pengembangan industri kreatif. peserta didik juga dapat mengunggah hasil karya yang telah dibuat pada platform media sosial. Hal ini juga dapat menarik perhatian dari penonton sehingga dapat membuka peluang bagi peserta didik untuk membangun portofolio digital, memperluas jangkauan audiens, serta meningkatkan apresiasi terhadap karya mereka. Selain itu, eksposur melalui media sosial dapat menarik minat pasar potensial,

memungkinkan kolaborasi dengan pelaku industri kreatif, dan bahkan menciptakan peluang bisnis bagi siswa di bidang desain dan literasi.

Seluruh inovasi tersebut dapat dikaitkan dengan pembelajaran kontekstual sehingga hasil dari visualisasi dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Menurut Widyastuti (2022) bahwa pendekatan berbasis proyek dalam pembelajaran sastra dapat meningkatkan daya kreativitas dan keterlibatan siswa secara signifikan. Dengan memanfaatkan desain berbasis industri kreatif siswa tidak hanya belajar memahami makna puisi tetapi juga mengembangkan keterampilan desain yang sesuai dengan bidang keahlian mereka. Selain itu, pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan aplikatif yang dapat menghasilkan produk kreatif sehingga dapat dipublikasikan dan dinilai secara profesional. Menurut Susanto (2023) bahwa metode pembelajaran yang berbasis pengalaman nyata memiliki dampak positif terhadap peningkatan kompetensi siswa dalam berpikir kritis dan kreatif. Oleh karena itu, integrasi puisi dengan desain berbasis industri kreatif menjadi solusi efektif untuk meningkatkan minat, keterampilan, serta daya saing siswa dalam era digital.

SIMPULAN

Pembelajaran puisi di kelas XI DKV SMK Muhammadiyah 4 Kalisat masih menghadapi berbagai tantangan, terutama rendahnya minat siswa terhadap puisi karena dianggap sulit dan tidak relevan dengan bidang keahlian mereka. Metode konvensional yang lebih banyak mengandalkan teks dan bacaan kurang efektif dalam menarik perhatian siswa yang memiliki kecenderungan belajar secara visual dan praktik. Namun, inovasi pembelajaran puisi berbasis industri kreatif diharapkan meningkatkan minat, potensi, dan keterlibatan siswa. Integrasi antara puisi dan desain komunikasi visual memungkinkan siswa untuk lebih memahami puisi secara kreatif dan aplikatif. Pemanfaatan teknologi, seperti desain grafis, video editing, dan media sosial, juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan industri kreatif di era Society 5.0. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga membekali mereka dengan kompetensi yang relevan untuk dunia kerja.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada pembelajaran puisi di Kelas XI DKV SMK Muhammadiyah 4 Kalisat, beberapa saran dapat diberikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pertama, guru dapat mengembangkan metode pembelajaran yang lebih berbasis proyek dan praktik, seperti tipografi puisi, ilustrasi puisi, dan animasi digital, agar lebih sesuai dengan karakteristik belajar siswa DKV. Kedua, Sekolah perlu menyediakan lebih banyak fasilitas dan pelatihan dalam penggunaan teknologi desain dan multimedia untuk mendukung pembelajaran puisi berbasis industri kreatif. Ketiga, Pembelajaran puisi dapat lebih efektif jika ada kerja sama antara guru bahasa Indonesia dan guru DKV dalam merancang proyek yang mengintegrasikan sastra dengan desain komunikasi visual. Keempat, Penilaian terhadap karya siswa tidak hanya berfokus pada hasil tulisan, tetapi juga pada aspek kreativitas dalam visualisasi puisi, seperti desain, presentasi, dan publikasi digital. Kelima, Siswa perlu diberikan pelatihan dan pendampingan dalam memanfaatkan media digital dan platform sosial untuk mempublikasikan karya mereka, sehingga dapat meningkatkan apresiasi terhadap sastra serta membuka peluang di industri kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, O., & Riofita, H. (2024). *Peran Manajemen Sumber Daya Manusia Dalam Meningkatkan Produktivitas Di Industri Kreatif*. Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi dan Akuntansi, 4(3), 37-46.
- Bahtiar, A. (2017). *Menjadi guru sastra yang ideal*. repository.uinjkt.ac.id.
- Dewey, J. (1934). *Art as experience*. Minton, Balch & Company.
- Fukuyama, M. (2018). *Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society*, <https://www.jef.or.jp/journal/>, Japan SPOTLIGHT - July / August 2018.
- Lestari, A., Suryadi, A., & Ismail, A. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Model Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik*. Jurnal Petik, 6(1), 18-26.

- Lexy J. Moleong. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revi, P. 410).
- Nugraha, D. (2023). *Pembelajaran Puisi Selaras Abad 21*. Jurnal Pendidikan Edutama, 10(2), 169-194.
- Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019, February). *Faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan pembelajaran daring dalam revolusi industri 4.0*. In Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS) (Vol. 1, No. 1).
- Rahman, A. (2021). *Inovasi Pembelajaran Sastra di Era Digital: Studi Kasus di Sekolah Kejuruan*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 7(1), 45-59.
- Rahmawati, A. (2020). *Integrasi Industri Kreatif dalam Pembelajaran Sastra: Studi pada Sekolah Kejuruan Seni*. Yogyakarta: Pustaka Edukasi.
- Rosyadi, S. (2018). *Revolusi industri 4.0: Peluang dan tantangan bagi Alumni universitas terbuka*. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, 2, 1-10.
- Sumardjo, J. (2001). *Filsafat seni*. ITB Press.
- Susanto, B. (2023). *Pembelajaran Berbasis Pengalaman dalam Pendidikan Kejuruan*. Jurnal Inovasi Pedagogi, 10(3), 56-72
- Teknowijoyo, F., & Marpelina, L. (2022). *Relevansi industri 4.0 dan society 5.0 terhadap pendidikan di Indonesia*. Educatio, 16(2), 173-184.
- Ulfah, T. (2020, November). *Penguatan pendidikan karakter siswa melalui gerakan literasi digital di Sekolah Menengah Pertama*. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan (Vol. 2, pp. 727-736).
- Widyastuti, L. (2022). *Pembelajaran Sastra Berbasis Proyek*. Jurnal Pendidikan Kreatif, 9(1), 98-110.
- Wijayanti, R. (2021). *Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Sastra untuk Meningkatkan Minat Siswa*. Jakarta: Media Literasi.