

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan hasil produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *flashcard*. Tujuan dari proyek penelitian dan pengembangan ini adalah untuk melihat media yang dihasilkan dengan menggunakan kuesioner jawaban guru, siswa, dan validator sebagai dasar. Fase paradigma pembangunan ini adalah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (ADDIE). (Hidayat dan Nizar, 2021 : 2).

4.1.1. Analisis (Analisis)

Dalam model pengembangan ADDIE, tahap analisis didahulukan. Saat membuat media *flashcard* pembelajaran, temuan analisis diperhitungkan dan digunakan sebagai pedoman. Pemeriksaan fitur murid dan materi pendidikan yang digunakan adalah bagian dari analisis yang dilakukan.

1. Analisis Kebutuhan Siswa

Tujuan dari analisis karakteristik siswa adalah untuk mengetahui keterampilan masing-masing siswa. Informasi ini berasal dari *Pra survey* yang dilakukan peneliti di VIII 2 MTs Islamiyah Medan selama 1 bulan. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan dapat disimpulkan karakteristik peserta didik yaitu :

- a) Pemahaman yang rendah tentang materi pelajaran oleh siswa dikelas. Dan titik fokusnya siswa terhadap pembelajaran yang disampaikan.
- b) Siswa juga bosan pada saat materi pembelajaran disampaikan menggunakan metode ceramah.
- c) Nilai rata-rata yang didapatkan peserta didik masih termasuk rendah.

Setelah melihat kebutuhan siswa, peneliti menyarankan untuk menggunakan “*flashcard* untuk menulis puisi” sebagai alat pembelajaran baru. Siswa di kelas VIII 2 MTs Islamiyah Medan memiliki kesulitan dalam menulis puisi. Siswa

sangat setuju dengan upaya peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran kelas kata berdasarkan temuan angket dan wawancara..

2. Analisis Materi dan Media Pembelajaran

Materi dan media pembelajaran ini dianalisis untuk menentukan media mana yang tepat untuk dimanfaatkan saat belajar. Tujuan dari analisis ini adalah untuk menentukan apakah media yang digunakan sesuai untuk materi pelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan menarik kesimpulan berikut dari pengamatan yang dilakukan dengan melihat dan dengan menanyai guru dan siswa:

- a. Guru masih jarang menggunakan media untuk pengajaran. Instruktur belum membuat materi pembelajaran apa pun; mereka hanya menggunakan buku-buku yang ditulis dalam bahasa Indonesia.
- b. Di kelas VIII 2 MTs Islamiyah Medan terdapat peserta didik yang kurang motivasi dan malas dalam hal belajar, terutama dalam hal mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa pendidik masih belum dapat membuat media yang akan menarik minat siswa. Terlepas dari kenyataan bahwa pendidik memasukkan media ke dalam pelajaran mereka, perhatian dan hasil belajar siswa tetap tidak terpengaruh.

Mengingat temuan analisis tersebut di atas, evaluasi penelitian yang dilakukan di kelas VIII MTs Islamiyah Medan masih memerlukan pembuatan media pembelajaran untuk mengatasi temuan analisis, khususnya dengan membuat bahan pembelajaran yang menarik berdasarkan penampilan dan penggunaannya dapat meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Sedangkan, berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan di kelas VIII MTs Islamiyah Medan, maka peneliti akan membuat dan mengembangkan sebuah media pembelajaran *flashcard* serta dapat meningkatkan hasil belajar

peserta didik khususnya pelajaran Bahasa Indonesia.

4.1.2. *Design* (Desain)

Langkah selanjutnya dalam proses pengembangan ADDIE akan selesai setelah tahap analisis, yaitu desain atau sejumlah langkah terlibat dalam desain produk, termasuk pemilihan format, pemilihan sedang, desain awal, dan persiapan uji referensi benchmark.

a) Pemilihan Media

Membuat pilihan yang tepat ketika datang ke media dapat membantu memaksimalkan proses pembuatan bahan ajar untuk digunakan di kelas. Peneliti memilih media *flashcard* sebagai media pilihannya. Karya seni yang dihasilkan pada kertas seni Kartun 400 Gsm digunakan. Total 15 kartu dibuat menggunakan perangkat lunak *Canva* untuk membuat konten berdasarkan gambar yang terlihat pada kartun seni 400 GSM.

b) Pilihan Format

Gambar yang relevan dengan materi pelajaran dikumpulkan oleh para peneliti dari berbagai sumber online dan cetak.

c) *Draf* Pertama

Media ini dirancang dengan beberapa komponen alternatif jawaban dan komponen gambar ditampilkan di sisi depan. Hasil rancangan media *flashcard* menggunakan aplikasi *canva* sebagai berikut :

| No | Keterangan | Gambar |
|----|---|--|
| 1. | Luncurkan aplikasi Canva. |  |
| 2. | Masukkan " <i>flashcard</i> " di pencarian konten Anda ataudi Canva, lalu pilih template yang sesuai. |  |
| 3. | Gunakan template ini |  |
| 4. | Untuk memilih warna template pertama, klik warna. |  |
| 5. | Untuk memuat gambar, klik Upload. |  |

| | | |
|----|--|--|
| 6. | Untuk mengetik respons dalam font <i>SemiCo Note SansArabic</i> ukuran 50 poin, klik teks. |  |
|----|--|--|

4.1.3. *Development* (pengembangan)

Setelah meneliti merancang media *flashcard* menggunakan aplikasi canva tahap selanjutnya, melakukan konsultasi kepada ahli media dan ahli materi untuk melakukan penilaian dan pemberian saran terhadap media *flashcard* dengan mengisi lembar penilaian kelayakan media *flashcard* serta saran dan komentar untuk perbaikan media *flashcard*. Berikut ini hasil dari validasi produk media tersebut.

a. Validasi Ahli Media

Penilaian Oleh validasi media mencoba untuk memastikan apakah media pembelajaran *flashcard* layak bila dilihat melalui lensa desain media. Spesialis media memberikan pemeriksaan alat yang divalidasi, meliputi bahasa, penggunaan kartu *flashcard*, dan fitur fisik. Penilaian validasi media produk bahan ajar ini diselesaikan oleh dosen UIN Sumatera Utara yaitu Ibu Dr. Riris Nurkholidah Rambe, M. Pd. sebagai validator ahli media. Berdasarkan data hasil validasi pengembangan media pembelajaran *flashcard* oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3.8 Data Hasil Penilaian Media *Flashcard* oleh Ahli Media

| Aspek Penilaian | Kriteria Penilaian | Penilaian Ahli Media | Skor Per Aspek | Skor% | Kriteria |
|-----------------------------------|---|----------------------|----------------|-------|--------------|
| Fisik | Ukuran media <i>flashcard</i> sesuai dengan ukuran kartu biasa. | 4 | 15 | 93,7% | Sangat Layak |
| | Pada kartu, ukuran teks dapat dibaca. | 4 | | | |
| | Warna media <i>flashcard</i> secara visual menarik. | 3 | | | |
| | Pada media <i>flashcard</i> , gambar terlihat jelas. | 4 | | | |
| Penggunaan Media <i>flashcard</i> | Menggunakan media <i>flashcard</i> dapat membantu siswa menjadi lebih berpengetahuan. | 3 | 12 | 75% | Layak |
| | Materi <i>flashcard</i> berguna untuk meningkatkan pemahaman siswa. | 3 | | | |
| | Bahasa komunikatif yang digunakan dalam media <i>flashcard</i> sudah sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. | 3 | | | |
| | Sumber belajar dasar dan mudah digunakan saat digunakan. | 3 | | | |
| | penyerahan sumber daya | 3 | | | |

| | | | | | |
|----------------------|---|---|----|--------|--------------|
| Bahasa | pendidikan dengan kata-kata yang tepat dan sempurna secara tata bahasa. | 3 | 9 | 75% | Layak. |
| | Bahasa dan kalimat yang digunakan baik dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. | | | | |
| | Bahasa materi pembelajaran mudah dipahami. | 3 | | | |
| Jumlah Skor | | | 36 | 243.7% | Sangat Layak |
| Rata-rata Presentase | | | | 81,25% | Sangat Layak |

Sumber: Hasil validasi media flashcard dengan ahli media

Tabel di atas menampilkan hasil proses validasi yang dilakukan oleh profesional media. Dari 11 soal, validator I menghasilkan 36 poin. Disarankan bahwa itu sangat praktis dengan persentase hasil dalam komponen fisik 93%, hasil persentase 75% menunjukkan bahwa bahasa itu praktis, dan hasil persentase 75% menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* layak. Dengan hasil persentase 81,25%, dapat disimpulkan bahwa evaluasi validator media secara keseluruhan telah dianggap sangat layak.

Setelah validasi skala Likert, hasilnya menunjukkan kriteria yang sangat dapat dicapai dan menerima umpan balik positif dari validator. Para ahli di media menawarkan pemikiran dan rekomendasi mereka di sini.

Tabel 3.9 Komentar dan Saran dari Validator Media

| Nama | Komentar dan Saran |
|------------------------------------|---------------------------------------|
| Dr. Riris Nurkholidah Rambe, M.Pd. | Menyesuaikan juga peserta didik (MTs) |

Sumber: Hasil komentar dan rekomendasi profesional media tentang flashcard

Menurut tabel 3.9 di atas, informasi kualitatif yang diberikan oleh komentar dan rekomendasi ahli media tentang pertanyaan pendukung yang bekerja dengan media pembelajaran menunjukkan bahwa, secara umum, media pembelajaran bermanfaat dan dapat digunakan untuk pembelajaran.

b. Validasi oleh Ahli Materi

Untuk menentukan apakah konten yang dibuat untuk media pembelajaran layak. Aspek komponen pembelajaran dan komponen materi dinilai menggunakan instrumen yang divalidasi. Evaluasi validitas bahan ajar pada produk yang dihasilkan oleh guru bahasa indonesia MTs Islamiyah Medan yaitu Ibuk Heny Herlina, SE. Tabel berikut menampilkan data hasil validasi pembuatan sumber belajar pada materi *flashcard* oleh ahli materi pelajaran. :

Tabel 4.1 Data Hasil Penilaian Materi pada *Flashcard* oleh Ahli Materi

| Aspek Penilaian | Kriteria Penilaian | Penilaian Ahli Media | Skor Per Aspek | Skor % | Kriteria |
|----------------------|---|----------------------|----------------|--------|--------------|
| Tampilan pengetahuan | Kartu <i>flashcard</i> kompetensi (KI) digunakan untuk menyajikan konten. | 4 | 20 | 100% | Sangat Layak |
| | Informasi pada kartu <i>flashcard</i> sejalan dengan KD, atau Kompetensi Dasar. | 4 | | | |
| | Informasi pada kartu <i>flashcard</i> sesuai dengan indikator pembelajaran. | 4 | | | |
| | Informasi pada kartu <i>flashcard</i> sejalan dengan tujuan pembelajaran. | 4 | | | |

| | | | | | |
|-----------------------|---|---|----|-------|--------------|
| | Informasi pada media <i>flashcard</i> konsisten dengan konsep materi yang dipelajari. | 4 | | | |
| Penyajian Materi | Penyajian materi terorganisasi dengan baik. | 4 | | 95% | Sangat Layak |
| | Materi pada media <i>flashcard</i> mudah dipahami oleh siswa kelas VIII-2. | 4 | | | |
| | Materi yang disertakan memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman siswa. | 4 | 19 | | |
| | Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. | 3 | | | |
| Jumlah Skor | | | 39 | 195% | Sangat Layak |
| Rata-rata Presentase. | | | | 97,5% | Sangat Layak |

Sumber: Temuan dari evaluasi ahli materi terhadap kartu flashcard

Berdasarkan 39 dari 10 pertanyaan dinilai, sesuai dengan hasil validasi oleh para ahli materi pelajaran dalam tabel di atas. Menurut temuan penilaian ahli materi, komponen presentasi pembelajaran dinilai sangat praktis dengan hasil persentase 100%, dan penyajian materi pada media *flashcard* mendapatkan hasil persentase 95%. Dengan demikian, dengan persentase 97,5%, dapat dikatakan bahwa evaluasi yang dilakukan oleh spesialis material secara kolektif telah dianggap sangat praktis.

Setelah validasi skala Likert, temuan menampilkan kriteria yang sangat praktis dan menerima umpan balik dari validator. Berikut adalah beberapa pendapat dan rekomendasi ahli materi :

Tabel 4.2 Pernyataan dan Saran Validator Materi

| Nama | Komentar dan Saran |
|------------------|---|
| Heny Herlina,SE. | Materi <i>flashcard</i> yang dibuat berguna dan dapat membantu dalam proses pendidikan. |

Berdasarkan Tabel 4.2 di atas, kualitatif yang dinyatakan melalui komentar dan saran para ahli materi tentang soal-soal pendukung yang sesuai dengan media pembelajaran menunjukkan bahwa secara umum media pembelajaran tersebut baik dan media pembelajaran ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Revisi Produk

Setelah dilakukan penilaian produk yang dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi maka didapat beberapa saran untuk meningkatkan kualitas produk. Saran perbaikan akan dipaparkan sebagai berikut

a) Validasi oleh Pakar Media


Setelah penyelidikan media *flashcard* peneliti, komentar dan rekomendasi diberikan oleh validator ahli media. Beberapa preposisi pada kartu *Flashc flashcard* telah meningkat. Hasil peningkatan produk berdasarkan umpan balik dan proposal untuk validasi dari profesional media adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Revisi Produk Berdasarkan Komentar dan Saran dari Pakar Media

| No | Sebelum Revisi | Sesudah Revisi |
|----|---|--|
| 1 |  |  |

Gambar 2.1 Perbaikan Bahasa *Flashcard*

Tabel 4.3 Revisi Produk Berdasarkan Komentar dan Saran dari Pakar Materi

| No | Sebelum Revisi | Sesudah Revisi |
|----|---|--|
| 1 |  |  |

Gambar 2.2 Perbaikan Gambar Pada *Flashcard*

4.1.4. Implementation (Implementasi)

Menggunakan atau menyampaikan barang-barang media pembelajaran *flashcard* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran termasuk dalam

tingkat implementasi ini. Tujuan implementasi adalah untuk mengatur ruang kelas atau pengaturan lain yang melibatkan siswa. Tugas yang diselesaikan selama implementasi ini dimaksudkan untuk membuat pendidik siap menggunakan produk yang dibuat.

Umpan balik positif dan mendorong diberikan kepada tanggapan siswa. Guru kelas dan wali kelas mengevaluasi tanggapannya VIII-2 MTs Islamiyah Medan, yaitu Henny Herlina, SE. dengan materi puisi. Berikut ini adalah temuan dari penelitian tentang bagaimana pendidik bereaksi terhadap pembuatan materi pembelajaran *flashcard* :

Tabel 4.5 Data Hasil Penilaian Respon Guru

| No | Kriteria Penilaian | Nilai | | | |
|----|--|-------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Pembelajaran bahasa Indonesia pada materi puisi sangat menunjang dengan adanya media pembelajaran <i>flashcard</i> . | | | | √ |
| 2 | Media <i>flashcard</i> memudahkan dalam belajar Bahasa Indonesia pada materi puisi. | | | | √ |
| 3 | Penggunaan media <i>flashcard</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai. | | | | √ |
| 4 | Materi yang terdapat pada media sesuai dengan tujuan yang dicapai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. | | | | √ |
| 5 | Media <i>flashcard</i> menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami. | | | | √ |
| 6 | Penampilan gambar pada media jelas dan mudah dipahami. | | | | √ |
| 7 | Penyajian gambar pada media sesuai | | | | √ |

| | | | | | |
|------------------------|--|--------------|--|--|---|
| | dengan materi. | | | | |
| 8 | Penyajian gambar pada media tidak menimbulkan penafsiran ganda atau ambigu bagi peserta didik. | | | | √ |
| 9 | Media <i>flashcard</i> dapat membuat peserta di termotivasi dan minat untuk belajar. | | | | √ |
| 10 | Penampilan media dapat membuat peserta didik tertarik untuk belajar. | | | | √ |
| Jumlah Skor | | 40 | | | |
| Persentase Skor | | 100% | | | |
| Kategori | | Sangat Layak | | | |

Sumber : Hasil Respon Guru Kelas VIII-2 MTs Islamiyah Medan

Berdasarkan Tabel 4.5 di atas, data tersebut merupakan analisis tanggapan pendidik terhadap media pembelajaran *flashcard* peneliti, yang mendapat skor keseluruhan 100%. Hal ini menandakan bahwa media pembelajaran *flashcard* memenuhi kriteria sangat layak, artinya dapat digunakan bersama siswa untuk memicu minat belajarnya dan membangkitkan semangat, yang pada akhirnya menghasilkan pencapaian tujuan pendidikan yang optimal.

Peneliti mampu menentukan 40 dari 10 pertanyaan sebagai jumlah skor dari penilaian respons pendidik. *Skala Likert*, yang memiliki nilai terbesar bila dikombinasikan dengan item pernyataan yang disarankan, dapat digunakan untuk menghitung skor total maksimum. Ini akan menghasilkan skor maksimum $4 \times 10 = 40$, yang kemudian dapat dimasukkan ke dalam algoritma.

$$P = \frac{Sx}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{40}{40} \times 100\%$$

B. Pratindakan (Pretest)

Setelah mengidentifikasi masalah, peneliti melakukan masalah, peneliti melakukan beberapa langkah dalam pembelajaran keterampilan menulis puisi.

Pengamatan dan angket digunakan untuk mengetahui seberapa baik siswa menulis puisi.

Pada tahap ini, setelah peneliti melakukan pengamatan, terjadi proses belajar mengajar sebagai berikut :

1. Pada saat guru menyampaikan materi, mereka kurang aktif dan tidak menggunakan berbagai pendekatan pembelajaran
2. Setelah mengatur keadaan siswa, guru meminta siswa menulis dan membaca contoh puisi yang telah disiapkan guru sebelumnya.
3. Selama proses pembelajaran dimulai, guru melihat keadaan siswa. Beberapa siswa tetap memperhatikan penjelasan guru, dan yang lain terus bertanya kepada teman sebangkunya.
4. Guru menilai pekerjaan siswa.

Setelah pengamatan selesai, peneliti memberikan tugas kepada siswa untuk mengisi lembar angket dimana mereka harus menceritakan masalah apa yang mereka hadapi saat menulis puisi. Tujuan dari angket ini adalah untuk mengetahui di mana batas masalah yang dihadapi siswa saat menulis puisi, setelah mengoreksi hasil siswa, guru menemukan bahwa siswa menghadapi beberapa kesulitan, di antaranya :

1. Sangat sulit bagi siswa untuk menemukan kata-kata yang tepat dan sesuai dengan tema.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam menyambungkan ide mereka ke dalam tulisan dengan kata-kata.
3. Siswa tidak dapat membedakan puisi dari cerita
4. Kurang menunjukkan ide

Tes awal dilakukan oleh penulis karena masih banyak tantangan yang dihadapi siswa dan diperlukan perbaikan untuk mengatasi masalah tersebut.

a. Perencanaan Tindakan

Penelitian ini melibatkan 16 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan dari kelas VIII MTs Islamiyah Medan. Dalam proses perencanaan pratindakan, peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan kemudian menempelkan foto seorang petani

Guru memulai pelajaran pada pertemuan ini dengan mengucapkan salam dan mengisi daftar hadir siswa. Seperti biasa, setelah tepuk semangat, guru bertanya kepada siswa apakah mereka sudah siap untuk mulai pelajaran.

Setelah keadaan terorganisir, guru memberikan materi puisi dan menempelkan gambar dipapan tulis, guru menjelaskan langkah-langkah yang harus diikuti oleh siswa. Setelah guru memberikan penjelasan, siswa menulis puisi segera setelah itu.

Tabel 4.6 Hasil Tes Awal Keterampilan Menulis Puisi Siswa Sebelum Menggunakan *Flashcard*

| No | Nama | Nilai |
|----|-------------------------|-------|
| 1 | Abib Aditia Pranata | 55 |
| 2 | Aidil Fitra | 65 |
| 3 | Cut Zia Mutia | 65 |
| 4 | Devano Ascara Putra | 65 |
| 5 | Hasbah | 60 |
| 6 | Kiara Ananda Putri | 60 |
| 7 | Kinara Salsabila | 60 |
| 8 | M. Irsan wirdana | 65 |
| 9 | Adzkie Humairah | 65 |
| 10 | M. ridho Raharja Bancin | 60 |
| 11 | Mifha Jannah Ramadhani | 55 |
| 12 | Muhammad Ibrahim | 65 |
| 13 | M Hajika Syah Azhar | 55 |
| 14 | Muhammad Iqbal | 55 |

| | | |
|-----------|------------------------|-------|
| 15 | Muhammad Nazly | 55 |
| 16 | Nazia Anggraini | 60 |
| 17 | Nurul Sakinah | 65 |
| 18 | Rafif Ar Rahman | 60 |
| 19 | Raudhatul Adhawiyyah | 55 |
| 20 | Rian Ardansyah | 70 |
| 21 | Rifqy Ramadhan | 65 |
| 22 | Salsabila Julia Putri | 65 |
| 23 | Sami Akma | 60 |
| 24 | Sania Azzahra | 55 |
| 25 | Tania Qotrunnada | 60 |
| 26 | Zaskia Zuhhrika | 65 |
| 27 | Muzaya Khairuna Arsyah | 60 |
| 28 | Fathir Ihsan | 65 |
| Jumlah | | 1710 |
| Rata-rata | | 61,07 |

Berdasarkan nilai tes awal yang ditunjukkan dalam tabel 4.6 di atas, dapat disimpulkan bahwa dari 28 siswa yang memperoleh nilai terendah 55 dan nilai tertinggi 65, nilai rata-ratanya adalah 61,07. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa. KKM untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 75 atau skor rata-rata minimal 75%

Meskipun sebagian besar siswa sudah mulai dapat menulis puisi, hasil penilaian menunjukkan bahwa siswa mungkin belum menguasai konsep, kata-kata yang dipilih, dan ekspresi perasaan mereka. Penulisan dilakukan secara spontan, itulah sebabnya. Jadi, peneliti akan menggunakan media *flashcard* untuk mengkaji dan melatih ulang untuk mendorong siswa untuk belajar menulis puisi.

1. Catatan Penelitian

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan peneliti menjelaskan tujuan materi yang ingin dicapai. Supaya siswa tahu apa yang harus mereka lakukan dan memahaminya, peneliti menjelaskan tujuan dengan sejas mungkin.

Selanjutnya, peneliti mengatur kelas dan memastikan bahwa siswa duduk dengan benar selama pelajaran. Setelah semua tampak teratur dan tenang, peneliti memberi tahu semua siswa bahwa pelajaran menulis puisi kali ini akan menggunakan media *flashcard*. Peneliti meletakkan *flashcard* di atas meja dalam keadaan terbalik. Sambil mengabsen siswa, peneliti menyuruh mereka mengambil *flashcard*. Namun, siswa hanya ingin menukar *flashcard*nya karena mereka tidak menyukai gambar yang mereka pilih. Peneliti tidak memenuhi permintaan siswa harus memanfaatkan *flashcard* yang telah mereka terima untuk mengembangkan ide-ide kreatif.

setelah setiap siswa menerima *flashcard*, peneliti melihat bagaimana kegiatan siswa selama pembelajaran puisi berkembang. Beberapa siswa sudah mulai menulis, yang lain masih bingung dan bertanya-tanya.

Peneliti mencoba menjelaskan apa yang tidak jelas atau tidak jelas. Siswa diharapkan untuk bertanya jika ada masalah. Peneliti tidak hanya duduk di depan kelas tetapi juga melihat siswa dari dekat. Peneliti mengatakan waktu akan segera berakhir, jadi tugas siswa harus segera dikumpulkan. Beberapa siswa telah menyelesaikan pelajaran menulis puisi dan mengumpulkan hasilnya, sementara yg lain harus menulisnya. Peneliti memutuskan bahwa hasilnya belum cukup, peneliti akan mengulang pertemuan berikutnya.

2. Catatan Kolaborator

Menurut kolaborator, peneliti telah melakukan pembelajaran dengan cara yang sesuai dengan Rencana Pembelajaran. Untuk mengejar menulis puisi, peneliti menggunakan metode ceramah dan penegasan penjelasan. Dalam pembelajaran ini, peneliti menggunakan media *flashcard*, yang terdiri dari dokter, polisi, tentara, petani, guru, dan gunung. *Flashcard* diberikan secara individu,

kecuali pada pertemuan awal menggunakan gambar petani dipapan tulis dan dilihat bersama-sama.

Siswa mengikuti pelajaran dengan baik dan memperhatikan peneliti. Ketika peneliti meminta siswa untuk mengambil media *flashcard* secara individu, beberapa anak terlihat semangat, tetapi beberapa tampak ragu-ragu untuk melakukannya. Namun, peneliti mendorong siswa untuk tidak ragu-ragu mengambil media *flashcard*. Pada akhirnya, siswa merasa termotivasi dan aktif dan siap untuk mengikuti pembelajaran.

Siswa melihat gambar sambil menulis selama proses pembelajaran dan memperhatikannya setelah mereka memegangnya. Setelah hampir lima menit, satu siswa gagal menulis kata-kata sedikit pun. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa ketika pembelajaran mengungkapkan ide dan imajinasi untuk menulis puisi dengan media *flashcard* baru dimulai, beberapa siswa gagal memahami cara mengamati *flashcard* tersebut.

Tabel 4.7 Hasil Keterampilan Menulis Puisi Setelah Menggunakan Media *Flashcard*

| No | Nama | Nilai |
|----|---------------------|-------|
| 1 | Abib Aditia Pranata | 65 |
| 2 | Aidil Fitra | 75 |
| 3 | Cut Zia Mutia | 85 |
| 4 | Devano Ascara Putra | 85 |
| 5 | Hasbah | 80 |
| 6 | Kiara Ananda Putri | 80 |
| 7 | Kinara Salsabila | 80 |
| 8 | M. Irsan wirdana | 85 |

| | | |
|-----------|-------------------------|-------|
| 9 | Adzkie Humairah | 80 |
| 10 | M. ridho Raharja Bancin | 75 |
| 11 | Mifha Jannah Ramadhani | 85 |
| 12 | Muhammad Ibrahim | 85 |
| 13 | M Hajika Syah Azhar | 80 |
| 14 | Muhammad Iqbal | 85 |
| 15 | Muhammad Nazly | 85 |
| 16 | Nazia Anggraini | 75 |
| 17 | Nurul Sakinah | 75 |
| 18 | Rafif Ar Rahman | 85 |
| 19 | Raudhatul Adhawiyyah | 80 |
| 20 | Rian Ardansyah | 80 |
| 21 | Rifqy Ramadhan | 85 |
| 22 | Salsabila Julia Putri | 75 |
| 23 | Sami Akma | 85 |
| 24 | Sania Azzahra | 75 |
| 25 | Tania Qotrunnada | 75 |
| 26 | Zaskia Zuhhrika | 85 |
| 27 | Muzaya Khairuna Arsyah | 75 |
| 28 | Fathir Ihsan | 85 |
| Jumlah | | 2245 |
| Rata-rata | | 80,17 |

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa 28 siswa menerima nilai tertinggi 85, nilai terendah 65, dan nilai rata-rata kelas 80,17. Selain itu, hanya ada satu siswa lagi yang belum mencapai KKM. Dan dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa untuk menulis puisi dengan media *flashcard* telah meningkat. Selain itu, nilai sudah memenuhi standar yang diharapkan. Oleh karena itu, peneliti

berpendapat bahwa menggunakan media *flashcard* untuk melakukan aktivitas tindakan kelas dapat meningkatkan kemampuan menulis puisi.

**Tabel 4.8 Perbandingan Skor Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media
*Flashcard***

| No | Nama | Sebelum | Sesudah |
|----|-------------------------|---------|---------|
| 1 | Abib Aditia Pranata | 55 | 65 |
| 2 | Aidil Fitra | 65 | 75 |
| 3 | Cut Zia Mutia | 65 | 85 |
| 4 | Devano Ascara Putra | 65 | 85 |
| 5 | Hasbah | 60 | 80 |
| 6 | Kiara Ananda Putri | 60 | 80 |
| 7 | Kinara Salsabila | 60 | 80 |
| 8 | M. Irsan wirdana | 65 | 85 |
| 9 | Adzkie Humairah | 65 | 80 |
| 10 | M. ridho Raharja Bancin | 60 | 75 |
| 11 | Mifha Jannah Ramadhani | 55 | 85 |
| 12 | Muhammad Ibrahim | 65 | 85 |
| 13 | M Hajika Syah Azhar | 55 | 80 |
| 14 | Muhammad Iqbal | 55 | 85 |
| 15 | Muhammad Nazly | 55 | 85 |
| 16 | Nazia Anggraini | 60 | 75 |
| 17 | Nurul Sakinah | 65 | 75 |
| 18 | Rafif Ar Rahman | 60 | 85 |
| 19 | Raudhatul Adhawiyyah | 55 | 80 |
| 20 | Rian Ardansyah | 70 | 80 |

| | | | |
|-----------|------------------------|-------|-------|
| 21 | Rifqy Ramadhan | 65 | 85 |
| 22 | Salsabila Julia Putri | 65 | 75 |
| 23 | Sami Akma | 60 | 85 |
| 24 | Sania Azzahra | 55 | 75 |
| 25 | Tania Qotrunnada | 60 | 75 |
| 26 | Zaskia Zuhhrika | 65 | 85 |
| 27 | Muzaya Khairuna Arsyah | 60 | 75 |
| 28 | Fathir Ihsan | 65 | 85 |
| Jumlah | | 1710 | 2245 |
| Rata-rata | | 61,07 | 80,17 |

Tabel di atas menunjukkan perbandingan rinci antara peningkatan keterampilan menulis puisi siswa dengan media *flashcard*. Dengan nilai kumulatif dan rata-rata, telah mencapai tingkat keberhasilan yang tinggi. Karena nilai KKM sebesar 75 telah dicapai, nilai rata-rata kelas 80,17 adalah pencapaian yang sangat baik. Satu siswa lagi yang belum mencapai nilai ketuntasan. Siswa yang belum tuntas dan menerima nilai rata-rata peneliti diberi latihan menulis puisi lagi.

4.1.5. *Evaluation (Evaluasi)*

Dalam penelitian ini, respon guru terhadap media *flashcard* dinilai, evaluasi ini adalah penilaian kegiatan pelaksanaan. Evaluasi ini merupakan langkah akhir dalam model pengembangan ADDIE. Hasil implementasi menunjukkan bahwa media *flashcard* sangat layak untuk digunakan, dengan tingkat keberhasilan 80,17%

4.2 Pembahasan

4.2.1 Pengembangan *Flashcard* Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil dari informasi yang dikumpulkan, *flashcard* Media *Development* adalah produk yang dibuat untuk penyelidikan ini. Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas VIII MTs Islamiyah Medan. Berdasarkan teori Yudi Hari Rayanto dan Sugiati bahwa pengembangan

ADDIE itu sendiri meliputi lima langkah yaitu : *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Pada tahap awal yaitu *Analysis* (analisis), dalam proses pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran *flashcard* yang sederhana. Namun pada faktanya proses pembelajaran disekolah masih mengendalikan buku paket dan tidak adanya penggunaan media yang menarik minat belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia materi puisi. Selanjutnya, tahapan analisis terhadap kebutuhan memerlukan media pembelajaran yaitu *flashcard* pada materi puisi.

Berikutnya tahap perancangan (*Design*), perancangan desain yang dimulai dengan memilih tema dan subtema, setelah merancang konsep, peneliti menggunakan aplikasi *canva*. Selanjutnya, memuat gambar yang akan ditampilkan pada sisi depan media *flashcard* dan pemilihan kalimat sesuai materi yang berkaitan yang akan ditampilkan pada sisi belakang media *flashcard*.

Kemudian tahap pengembangan (*development*), pada tahap ini media pembelajaran *flashcard* menggunakan aplikasi *canva*. Pada *flashcard* bergambar adanya perbaikan pada gambar dan frasa pada konten yang dipamerkan di media. Format media elektronik Canva digunakan untuk membuat materi ini, yang dapat disimpan sebagai file JPG, PNG, PDF, atau PDF cetak biasa. Selanjutnya, perancang media membuat versi cetak konten, yang disampaikan dengan cara yang mudah dipahami dan lugas dengan bahasa yang mudah diingat.

Selain itu, langkah Implementasi melibatkan pemasaran barang media pembelajaran *flashcard* agar tersedia untuk digunakan sebagai alat bantu instruksional selama proses pembelajaran. Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa item media pembelajaran yang dibuat memenuhi standar yang sangat layak yang ditetapkan oleh spesialis media, spesialis materi, dan pendidik. Tahap ini juga bertujuan untuk mendapatkan masukan dan saran untuk memperbaiki produk akhir pada media pembelajaran. Implementasi dalam penelitian ini merupakan upaya untuk memberikan minat belajar dan memberikan manfaat bagi hasil penelitian yang telah dilakukan.

Sejalan dengan teori media *flashcard* puisi yang efektif, menurut (Indriana

dan Rahel) disimpulkan bahwa tampilan huruf pada media pembelajaran *flashcard* ini berwarna mencolok dengan latar belakang polos yang kontras dan memiliki variasi gambar, serta tampilan gambar yang jelas. Dari segi materi, media ini sederhana dan jelas. Dan dari segi bahasa media, *flashcard* menggunakan kalimat yang mudah dimengerti.

4.2.2 Tingkat Kelayakan

Sangat Layak bisa diartikan sebagai media pembelajaran yang dikembangkan tersebut sudah layak untuk digunakan sebelum dalam proses pembelajaran. (Fitria, mustami, dan Taufik, 2017:4).

4.2.2.1. Validasi oleh Ahli Media

Hasil validasi ahli media dilakukan satu kali. Hasil validasi oleh validator pada aspek fisik sebesar 93,7% dengan kategori sangat layak, penggunaan media *flashcard* sebesar 75% dengan kategori layak, dan bahasa sebesar 75% dengan kategori layak. Berdasarkan persentase nilai penilaian diperoleh total 243,7% dan skor rata-rata 81,25% dengan kategori sangat layak.

4.2.2.2. Validasi oleh Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi dijalankan satu kali. Dalam hal komponen presentasi pembelajaran, hasil validasi validator adalah 100% dalam kategori sangat layak dan 95% dalam kategori sangat layak untuk informasi yang disajikan. Sebanyak 195% diperoleh berdasarkan persentase skor evaluasi, dengan skor rata-rata 97,5% dalam kategori sangat layak.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN