



Pengembangan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas VIII MTS Islamiyah Medan

Purnama Sari Siregar^{1*}, Tri Indah Kusumawati², Budiman³

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

ps545748@gmail.com¹, triindahkusumawati@uinsu.ac.id², budimansanova@uinsu.ac.id³

Alamat: Jl. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20371

Correspondence : ps545748@gmail.com*

Abstract: *This development research aims to find out: (1) the process of developing flashcard media to improve students' poetry writing skills. (2) the feasibility of flashcard media in improving students' poetry writing skills. (3) The effectiveness of flashcard media in improving students' poetry writing skills. This research was conducted using the research and development model (R&D) (Research and Development) This research uses the ADDIE development model with five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects in this study are MTs Islamiyah Medan students totaling 28 students. The instrument of this study is to use a questionnaire to see the development, feasibility and effectiveness of the media developed. Data analysis techniques use product data analysis, preliminary data analysis, hypothesis testing. The results of the study show that flashcard media for writing poetry is very feasible to use with an average percentage of media experts 81.25% and material experts 97.5%. There was an increase in the average student score of 80.17%, so it was concluded that the average pretest and pottest scores experienced significant changes. Research conclusion: flashcard media for writing student poetry is suitable for use in poetry material learning activities by grade VIII students of MTS Islamiyah Medan. Further research suggestion: more thorough in planning the development of flashcard media, it should be developed according to the needs and characteristics of students.*

Keywords: *ADDIE, Flashcard, Writing Skills*

Abstrak: Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui : (1) proses pengembangan media *flashcard* untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa. (2) kelayakan media *flashcard* dalam meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa. (3) Keefektifan media *flashcard* dalam meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa. Penelitian ini dilakukan dengan model penelitian pengembangan (*R & D*) (*Research and Development*) Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahap yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik MTs Islamiyah Medan yang berjumlah 28 peserta didik. Instrumen dari penelitian ini adalah menggunakan angket untuk melihat pengembangan, kelayakan dan keefektifan dari media yang dikembangkan. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, analisis data awal, uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan media *flashcard* untuk menulis puisi sangat layak digunakan dengan presentase rata-rata penilaian ahli media 81,25% dan ahli materi 97,5%. Terdapat peningkatan rata-rata nilai siswa sebanyak 80,17%, sehingga disimpulkan bahwa rata-rata nilai pretest dan pottest mengalami perubahan signifikan. Simpulan penelitian : media *flashcard* untuk menulis puisi siswa layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran materi puisi oleh siswa kelas VIII MTS Islamiyah Medan. Saran penelitian selanjutnya : lebih teliti dalam perencanaan pengembangan media *flashcard*, sebaiknya dikembangkan sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa.

Kata kunci: *ADDIE, Flashcard, Keterampilan Menulis*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek kehidupan yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan manusia karena pendidikan merupakan salah satu pilar yang mempunyai peranan penting dalam menciptakan manusia yang berkualitas. Adapun fungsi dan tujuan pendidikan menurut undang-undang sistem pendidikan nasional No. 20 Tahun 2003 pada BAB II Pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pembelajaran Bahasa Indonesia mengupayakan peningkatan kemampuan berkomunikasi secara lisan, dan tertulis. Bahasa Indonesia yang terdiri atas empat keterampilan berbahasa menyimak, membaca, berbicara dan menulis, telah menjadi pelajaran yang aktif dan produktif. Media pembelajaran menurut Hadimiarso (2007) adalah sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Hamalik (Arsyad, 2006) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dan rangsangan kegiatan belajar serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap anak. Siswa mengalami kesulitan dalam menulis puisi, terutama dalam menentukan atau menemukan sebuah ide dalam menulis puisi. Hal tersebut dikarenakan kondisi pembelajaran menulis yang hanya mengandalkan teori tanpa praktik.

Flashcard merupakan kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata, yang diperkenalkan oleh Glenn Doman. Gambar-gambar pada *flashcard* dikelompokkan antara lain seri bintang, buah-buahan pakaian, warna bentuk-bentuk kepada anak sebagai sebuah permainan mengenal huruf dan kata-kata. Gambar-gambar *flashcard* yang menarik dengan warna-warni menyolok akan disukai anak-anak, sehingga para guru dan orang tua biasa mengajak mereka bergembira, bermain dan belajar dalam cara yang sederhana. Menurut Kasihani (2007) *Flashcard are teaching aids as picture paper which has 25x30. The pictures is made by hand, pictures or photo which is stick on the flashcard*. Sependapat dengan Kasihani Dini Indriana (2011) juga mengungkapkan bahwa *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran postcard atau sekitar 25x30 cm.

Penelitian yang dilakukan oleh Aprilyana Sari pada tahun 2020 dengan judul “Pengembangan Media *Flashcard* Menggunakan Teknik Akrostik Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Tunggak”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan perancangan produk, hasil produk, hasil uji coba produk, dan analisis data. Pada bagian perancangan produk, ada dua tahap model ADDIE yang dikerjakan yaitu tahap analisis dan tahap desain. Pada bagian hasil produk terdiri dari tahapan pengembangan. Pada bagian hasil uji coba produk berisi tahapan implementasi dan evaluasi. Pada bagian analisis data berisi pengolahan data yang diperoleh dari hasil penelitian. Berikut adalah tahapan-tahapan yang dilakukan.

Keterampilan Menulis merupakan urutan yang terakhir dalam proses belajar bahasa setelah keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca. Bila dibandingkan dengan ketiga keterampilan berbahasa lainnya, keterampilan menulis lebih sulit dikuasai. Hal ini karena menulis memerlukan sebuah keterampilan yang harus dimiliki. Keterampilan menulis ini tidak dapat datang tiba-tiba, tetapi dapat dicapai melalui proses belajar dan berlatih secara terus menerus. Menulis merupakan salah satu aspek keterampilan bahasa yang bersifat produktif dan ekspresif sehingga dapat mencapai dengan banyak latihan dan bimbingan yang intensif karena sifatnya yang bukan teoritis.

Adanya permasalahan diatas, peneliti sekaligus pengembang mencoba memberikan sebuah alternatif dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa *flashcard* untuk mempermudah cara belajar peserta didik, media ini dibuat dengan biaya yang relatif murah, mudah dipahami dan dimengerti, dan sangat diperlukan sebagai alat bantu yang dapat merangsang dan memotivasi anak dalam menulis puisi. Menurut Vacca (Nuryati, 2006), membaca adalah proses aktif dari pikiran yang dilakukan melalui mata terhadap bacaan untuk memperoleh makna. Dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan menulis pada anak, guru dapat menggunakan strategi permainan menulis dengan mencocokkan kata dan gambar dalam *flashcard*. *Flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. (Arsyad, 2006).

Pengembangan media *flashcard* dipilih berdasarkan atas beberapa pertimbangan, antara lain: a) Pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* dapat digunakan untuk menulis puisi, b) Dengan menggunakan media *flashcard* akan memudahkan siswa dalam menulis puisi, c) Media tersebut akan merangsang siswa untuk belajar menulis puisi, d) Pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* lebih efisien waktu, biaya dan

tempat serta lebih efektif dalam mewujudkan tujuan pembelajaran. Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas VIII di MTs Islamiyah Medan. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran *flashcard* untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa kelas VIII MTs Islamiyah Medan. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu 1. Bagaimanakah pengembangan media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan Menulis Puisi Siswa kelas VIII di MTs Islamiyah Medan ? 2. Bagaimanakah kelayakan media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan Menulis Puisi Siswa kelas VIII di MTs Islamiyah Medan ?. Tujuan dalam penelitian ini yaitu 1. Untuk mengetahui pengembangan media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas VIII MTs Islamiyah Medan. 2. Untuk menguji kelayakan media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas VIII MTs Islamiyah Medan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini metode digunakan adalah model pengembangan ADDIE dalam penyelidikan ini. yang dikembangkan pada media *flashcard* . Model pengembangan sebuah media *flashcard* , tahap pengembangan yang digunakan secara sistematis, dan mudah dipahami dalam melakukan pengembangan media *flashcard* . Ada lima tahap pada contoh pengembangan ADDIE, yaitu : 1) Analisis (*Analysis*), 2) Perancangan (*Design*), 3) Pengembangan (*Development*), 4) Implementasi (*Implementation*), 5) Evaluasi (*Evaluation*). Kelima fase atau tahap dalam model ADDIE dilakukan secara sistemik dan sistematis. Penelitian dan pengembangan dapat dianggap sebagai metode penelitian yang tepat untuk mengembangkan solusi (penyelesaian) berbasis penelitian untuk masalah kompleks dalam praktik pendidikan, atau untuk mengembangkan atau memverifikasikan teori proses pembelajaran untuk meningkatkan produk baru menjadi lebih sempurna. Tempat penelitian ini dilakukan di MTS Islamiyah Medan. Penelitian ini dilakukan pada kelas VIII MTS Islamiyah Medan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII 2 MTS Islamiyah Medan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut : Observasi yang dilakukan peneliti adalah observasi tidak berstruktur, kuesioner (angket). Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif berupa skor penilaian diisi oleh ahli materi, guru kelas VIII dan ahli media, serta siswa kelas VIII 2 yang berupa pengisian angket dan hasil belajar siswa yang berupa soal pilihan berganda.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

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. Hasil validasi data yang dilakukan pada ahli media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Data Hasil Evaluasi Padan Ahli Media

Aspek	Skor Aspek	Skor%	Kriteria
Fisik	15	93,7%	Sangat Layak
Penggunaan Media <i>flashcard</i>	12	75%	Sangat Layak
Bahasa	9	75%	Sangat Layak
Jumlah Total	36	243.7%	Sangat Layak
Rata-rata Persentase		81,25%	Sangat Layak

Keterangan : Jumlah Hasil Ahli Media

Hasil validasi data yang dilakukan pada ahli media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Data Hasil Evaluasi Padan Ahli Materi

Aspek	Skor Aspek	Skor%	Kriteria
Tampilan pengetahuan	20	100%	Sangat Layak
Penyajian Materi	19	95%	Sangat Layak
Jumlah Total	39	195%	Sangat Layak
Rata-rata Persentase		97,5%	Sangat Layak

Keterangan : Jumlah Hasil Ahli Materi

Berdasarkan analisis data oleh ahli pembelajaran yang divalidasi oleh validator mempunyai komentar dan saran yang digunakan untuk melakukan perbaikan *flashcard* yang dikembangkan. Penilaian ahli media pembelajaran pada media *flashcard* menulis puisi dengan hasil validasi keseluruhan yaitu 81,25% dengan tingkat validitasnya adalah

valid, dapat digunakan dan perlu revisi *flashcard* yang sudah dibuat untuk perbaikan *flashcard* yaitu terlihat pada tabel 3.

Tabel 3. Komentar dan Saran Validator Ahli Media

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

Berdasarkan analisis data oleh ahli materi, hasil persentase untuk kelayakan materi yang disampaikan dalam media flashcard tersebut dalam beberapa aspek yaitu, pada aspek kelayakan tampilan pengetahuan 100% sangat layak, penyajian materi 95% sangat layak, dengan rata-rata keseluruhan 97,5% kategori sangat layak, dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Komentar dan Saran Ahli materi

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

4. KESIMPULAN

Berdasarkan temuan evaluasi dari validator, kelayakan media pembelajaran *flashcard* ditentukan. Secara spesifik, hasil validasi dari pakar media menghasilkan skor 81,25% yang dinyatakan sebagai kategori sangat layak, dan hasil validasi dari pakar materi menghasilkan skor 97,5% dengan kategori sangat layak. Media pembelajaran *flashcard* peneliti mendapat umpan balik positif dari pendidik, terbukti dengan skor 100% dalam kategori "sangat layak". Kemampuan media untuk menarik perhatian dan membangkitkan minat dalam belajar adalah cara lain di mana kelayakan media ditentukan.

Hasil penelitian penulis di MTs Islamiyah Medan, yang berjudul Pengembangan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puiti Siswa Kelas VIII MTs Islamiyah Medan, menunjukkan bahwa kemampuan menulis puiti siswa menjadi lebih baik. 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 sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, N. K. (2018). Pemanfaatan teknik akrostik untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas VIII SMP. *Jurnal Retorika*, 11(1), 40–47.
- Alanazi, M. S. (2017). Use of flashcard in dealing with reading and writing difficulties in SEN students. *Multidisciplinary Journal of Educational Research*, 7(1), 52–87.
- Anggraini, R. D., Listyarini, I., & Huda, C. (2019). Keefektifan model picture and picture berbantu media flashcard terhadap keterampilan menulis karangan. *International Journal of Elementary Education*, 3(1), 35–40.
- Aningsih, & Asih. (2017). Pengaruh penggunaan media flashcard terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V Karang Satria 05 Tambun Utara Bekasi. 1, 1–9.
- Aqib, Z. (2017). *Model-model, media, dan strategi pembelajaran kontekstual (inovatif)*. Penerbit Yrama Widya.
- Ardiyanti, A., Usman, M., & Bandu, I. (n.d.). Pembelajaran kosakata bahasa Prancis dengan media flashcard (studi kasus pada mahasiswa sastra Prancis). *Jurnal Ilmu Budaya*, 6(1), 176–186.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Rajagrafindo.
- Astuti, F. D. (2016). Penerapan model pembelajaran scramble dengan media flashcard untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun pada siswa sekolah dasar. *Vol.* 2(4).
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Referensi Jakarta.
- Azis, S. (2015). Peningkatan kemampuan menulis puisi dengan menggunakan teknik akrostik pada peserta didik kelas VIII B SMP Negeri 1 Wonomulyo Kab. Polewali Mandar. *Jurnal Pempastuda*, 10(1), 68–84.
- Azizah, U. (2014). Penggunaan media flashcard untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar. *Vol.* 2(3).
- Basyar, M. K. (2020). Pengembangan pembelajaran PAI model ADDIE di SMP Insan Cendekia Mandiri Boarding School, Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 44–57.
- Cahyani, F. D. (2018). Efektivitas penggunaan media flashcard untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 di SD Negeri 2 Ngroto Pujon (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang).
- Dalman. (2015). *Keterampilan menulis*. Rajawali Press.
- Ramadan, I. (2015). Melalui puisi menggunakan media flash card kelas III SDN 34. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(9), 1–12.
- Saputri, S. W. (2020). Pengenalan flashcard sebagai media untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris. *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 56–61. <https://doi.org/10.47080/abdikarya.v2i1.1061>

Semi, M. A. (2007). *Dasar-dasar keterampilan menulis*. Angkasa.

Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media pembelajaran*. CV Wacana Prima.

Ulwiya, M. N. (2018). Penggunaan media flashcard untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar. *Vol. 06(4)*.