

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU PINTAR BERBASIS REALITAS TERTAMBAH UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS PUISI SISWA KELAS X SMA/MA

Erfin Nikmatus Sofiyah

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: sofiyaherfin@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran maka siswa akan lebih tertarik. Maka dalam meningkatkan kualitas belajar siswa, media kartu pintar berbasis realitas ditambah dapat digunakan sebagai alat bantu belajar. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses pengembangan media kartu pintar berbasis realitas ditambah untuk pembelajaran menulis puisi siswa kelas X SMA/MA dan (2) mendeskripsikan kualitas media kartu pintar berbasis realitas ditambah untuk pembelajaran menulis puisi yang terdiri atas kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian pengembangan ini mengacu pada penelitian pengembangan dengan menggunakan tahapan-tahapan menurut Sadiman. Sumber data dalam proses pengembangan media kartu pintar berbasis realitas ditambah yakni peneliti melalui analisis setiap tahapannya sedangkan sumber data pada kualitas media terdiri atas kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Sumber data pada (1) kevalidan media yakni validator yang terdiri atas validator ahli media dan validator ahli materi sedangkan sumber data untuk menilai (2) kepraktisan dan (3) keefektifan yakni guru dan siswa SMA Negeri 12 Surabaya. Teknik pengumpulan data yaitu dengan menggunakan angket, validasi, observasi, dan tes. Pada penelitian pengembangan media diperlukan instrumen penelitian yakni lembar angket, lembar validasi, lembar observasi, dan soal tes. Berdasarkan teknik pengumpulan data dilakukan penganalisisan data yaitu angket untuk mengetahui kebutuhan siswa, validasi untuk mengetahui hasil kualitas media, observasi untuk mengetahui respons guru dan siswa saat menggunakan media pembelajaran, dan tes untuk mengukur kemampuan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil angket kebutuhan siswa mempunyai persentase sebesar 78%. Kevalidan media berdasarkan ahli media dan ahli materi mempunyai persentase sebesar 91% yakni memiliki kriteria sangat layak. Kepraktisan media mempunyai persentase sebesar 83% yaitu memiliki kriteria sangat baik. Keefektifan media mempunyai persentase sebesar 100% yakni siswa mendapatkan nilai diatas KKM, dan persentase sebesar 0% yakni siswa mendapatkan nilai dibawah KKM, maka memiliki kriteria sangat baik. Hasil pengamatan aktivitas siswa mempunyai persentase sebesar 97%. Sedangkan hasil pengamatan aktivitas guru mempunyai persentase sebesar 96% dengan kriteria sangat baik.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Kartu Pintar Berbasis Realitas Tertambah, Teks Puisi.

Abstract

Learning media is a tool in the learning process. By using learning media, students will be more interested and not easily bored. So in improving the quality of student learning, augmented reality-based smart card media can be used as learning aids. This study aims to (1) describe the process of developing reality-based smart card media for learning to write poetry for class X students of SMA / MA and (2) describe the quality of reality-based smart card media for learning to write poetry consisting of validity, practicality, and effectiveness. This research is a type of research development with quantitative descriptive research methods. This development research refers to development research using stages according to Sadiman. Data sources in the process of developing reality-based smart card media are increased by researchers through analysis of each stage while the source of data on media quality consists of validity, practicality, and effectiveness. Data sources in (1) media validity are validators consisting of media expert validators and material expert validators while data sources are for assessing (2) practicality and (3) effectiveness, namely teachers and students of SMA Negeri 12 Surabaya. Data collection techniques are using questionnaires, validation, observation, and tests. In media development research, research instruments are needed, namely questionnaire sheets, validation sheets, observation sheets, and test questions. Based on data collection techniques, data analysis is carried out, namely a questionnaire to determine student needs, validation to find out the results of media quality, observation to determine teacher and student responses when using instructional media, and tests to measure student

Pengembangan Media Kartu Pintar Berbasis Realitas Tertambah Untuk Pembelajaran Menulis Puisi
Siswa Kelas X SMA/MA

abilities. The results showed that the results of student questionnaire needs had a percentage of 78%. Media validity based on media experts and material experts has a percentage of 91% which has very decent criteria. Practicality of the media has a percentage of 83% which has very good criteria. The effectiveness of the media has a percentage of 100% ie students get grades above the KKM, and a percentage of 0% ie students get grades below the KKM, then it has very good criteria. The observation of student activity has a percentage of 97%. While the observation of teacher activity has a percentage of 96%, it has very good criteria.

Keywords: *Development, Smart Card Media Based on Augmented Reality, Poetry Text.*

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah sarana untuk meningkatkan kualitas belajar. Proses pendidikan yang terarah akan mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang menyenangkan pada siswa selama kegiatan belajar berlangsung, maka membutuhkan perencanaan yang cermat di setiap tahap pembelajaran. Hal tersebut harus diperhatikan, agar tujuan belajar bisa tercapai secara maksimal. Hasil yang diperoleh bukan sebatas pada ingatan siswa dalam aktifitas kegiatan belajarnya akan tetapi mencakup pada kemampuan siswa untuk mengingat dan memahami konsep dari materi ajar yang diberikan pada saat kegiatan belajar berlangsung. Agar kegiatan belajar berlangsung dengan menyenangkan, maka harus ditumbuhkan kesadaran dan kemauan belajar pada siswa.

Cara untuk membuat kegiatan belajar siswa menjadi menarik yakni dapat menggunakan media pembelajaran karena dunia pendidikan dewasa ini sedang memasuki era dunia media, yang mana kegiatan pembelajaran menuntut dengan pemakaian media. Dalam kaitannya fungsi media pembelajaran dapat ditekankan dengan beberapa hal yakni sebagai alat untuk membuat pembelajaran lebih efektif, mempercepat proses belajar, dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Menurut Sanjaya (2013:163) media pembelajaran adalah alat yang dapat di gunakan untuk tujuan pendidikan guna tercapainya siswa dalam proses belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah media Kartu Pintar berbasis Realitas Tertambah. Media pembelajaran Kartu Pintar berbasis Realitas Tertambah merupakan salah satu media pembelajaran yang termasuk dalam media sederhana karena cara membuatnya mudah, penggunaan tidak sulit, bisa disesuaikan dengan materi, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Macam-macam media pembelajaran yakni media grafis, media audio-visual, media proyeksi diam, dan lain sebagainya. Macam media tersebut memiliki peranan masing-masing serta memiliki keunggulan dan kelemahan yang berbeda jika diterapkan dalam proses pembelajaran.

Oleh sebab itu, perlu diteliti lagi dalam pemilihan media sesuai dengan materi yang diajarkan akan menentukan keberhasilan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya dapat tercapai. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan Media Kartu Pintar berbasis Realitas Tertambah untuk Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA/MA dan mendeskripsikan kualitas Media Kartu Pintar berbasis Realitas Tertambah untuk Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA/MA.

Hasil observasi yang dilakukan melalui wawancara dengan guru dan siswa SMA Negeri 12 Surabaya, maka SMA Negeri 12 Surabaya merupakan sekolah yang tepat digunakan untuk penelitian. Hal ini dikarenakan siswa membutuhkan kegiatan belajar mengajar yang menarik dalam kurikulum 2013 sehingga dapat membuat siswa antusias untuk belajar. Media Kartu Pintar berbasis Realitas Tertambah dipilih sebagai media pembelajaran yang tepat untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks puisi. Oleh sebab itu, media dibuat sesuai dengan materi puisi kompetensi dasar 3.17 menganalisis unsur pembangun puisi dan 4.17 menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangunnya.

Media Kartu Pintar berbasis Realitas Tertambah merupakan alat bantu belajar siswa yang akan dibuat menarik, efektif, dan modern. Media ini berupa kartu dan aplikasi. Pada kartu pintar berisi sebuah tulisan dan gambar yang nantinya dapat divisualkan melalui aplikasi di gawai sehingga gambar tersebut tampak nyata dan dapat memberikan daya tarik kepada siswa. Realitas tertambah merupakan penggabungan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk tiga dimensi yang dapat diproyeksikan dalam sebuah lingkungan nyata dan dalam waktu yang bersamaan. Dalam satu set kartu pintar berisi 12 kartu berupa enam gambar penyair dan enam gambar bebas yang dapat digunakan siswa untuk menulis puisi.

Dari segi pembuatannya, kartu pintar terbuat dari kertas berkualitas yakni kertas Copenhagen yang dilaminasi sehingga kartu tidak mudah kusut dan robek. Ukuran pada kartu pintar yakni memiliki panjang 8cm dan lebar 5cm. Gambar yang terdapat pada kartu pintar nantinya dapat divisualkan menjadi gambar tiga dimensi yaitu obyek dapat dilihat dari tiga sudut bidang yang dapat

menampilkan objek dan suara dengan menggunakan aplikasi PISI (pintar berpuisi) yang diunduh di gawai masing-masing siswa melalui tautan.

Pada aplikasi PISI (Pintar Berpuisi) terdapat menu utama yang terdiri dari kamera, materi, dan tombol keluar. Pada menu kamera nantinya kartu dapat di pindai melalui kode batang yang sudah tertera di kartu pintar sehingga gambar yang terdapat pada kartu pintar dapat divisualkan menjadi gambar tiga dimensi dengan tampilan suara dan gerakan oleh tokoh yang terdapat pada kartu pintar tersebut. Selanjutnya pada menu materi terdapat materi singkat terkait pembelajaran puisi mulai dari definisi puisi, diksi, imaji, kata konkret, rima/ritme, hingga majas. Cara menggunakan aplikasi PISI (Pintar Berpuisi) yakni sangat mudah yaitu dengan mengunduh aplikasi melalui tautan yang telah diberikan oleh guru. Aplikasi ini dapat digunakan untuk perangkat *Android*. Dalam aplikasi tersebut terdapat grafis dan suara yang dapat membantu menambah pemahaman siswa dalam belajar.

Penelitian ini didukung oleh tiga peneliti terdahulu. Penelitian pertama yaitu penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Astuti (2013) dalam skripsinya yang berjudul "Pengembangan Media Kartu Pintar dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Studi Kasus di Kelas VIII MtsN Piyungan)". Penelitian kedua yakni dilakukan oleh Pekerti (2017) dengan penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Aplikasi *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 2 Banyumas Pada Mata Pelajaran IPA Tata Surya". Penelitian ketiga yakni penelitian yang dilakukan oleh Dewita (2015) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis *Lectora Inspire* Dengan Metode *Self Directed Learning* Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Jetis Bantul".

Terdapat kelebihan pada media Kartu Pintar berbasis Realitas Tertambah yakni mudah dibawa, praktis, menyenangkan dan mudah untuk diingat. Cara menerapkan media ini yaitu guru membagi siswa menjadi 6-7 kelompok, guru memberikan satu set kartu pintar berbasis Realitas Tertambah, guru memberikan instruksi kepada siswa untuk mengeluarkan gawai dan mengunduh aplikasi PISI (Pintar Berpuisi) melalui tautan yang sudah diberikan, guru menginstruksikan siswa untuk memindai kode batang yang sudah tersedia di kartu pintar, siswa dapat menekan tombol kamera dan gambar dapat divisualkan menjadi 3D dengan urutan dari materi puisi yang akan diajarkan, guru menginstruksikan siswa untuk membuat puisi sesuai dengan gambar yang mereka dapatkan dalam kartu pintar, puisi yang sudah dibuat kemudian di bacakan di depan kelas dan siswa yang tidak maju dapat mengapresiasi penampilan temannya.

METODE

Penelitian pengembangan adalah penelitian yang memiliki tujuan untuk mengembangkan sebuah produk. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran yakni kartu pintar berbasis Realitas Tertambah. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan produk yang dapat digunakan sebagai alat bantu belajar siswa dalam memahami materi yang akan disampaikan oleh guru. Tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran akan digambarkan sesuai dengan model pengembangan Sadiman yang memiliki 8 tahap pengembangan yaitu (1) identifikasi kebutuhan, (2) perumusan tujuan, (3) perumusan butir-butir materi, (4) perumusan alat pengukur, (5) penulisan naskah media, (6) tes/ uji coba, (7) revisi, dan (8) naskah siap produksi.

Sumber data dalam penelitian pengembangan media Kartu Pintar berbasis Realitas Tertambah adalah peneliti. Untuk mengetahui kualitas media yang terdiri atas kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media Kartu Pintar berbasis Realitas Tertambah membutuhkan sumber data. Sumber data dalam kevalidan media adalah validator yang terdiri atas validator ahli media, dan validator ahli materi. Sementara itu, sumber data dalam kepraktisan dan keefektifan yaitu berasal dari guru dan siswa.

Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan media Kartu Pintar berbasis Realitas Tertambah berupa (1) angket, yaitu teknik dalam mengumpulkan data dengan mengajukan pertanyaan tertulis yang akan digunakan untuk memperoleh informasi atau hasil dari suatu penelitian. Angket diberikan pada saat mengidentifikasi kebutuhan siswa dan untuk mengetahui kepraktisan media yang dihasilkan. (2) validasi, yaitu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui kevalidan media yang akan dikembangkan oleh peneliti. Teknik ini bertujuan untuk mengetahui dan mengukur layak atau tidaknya media untuk diterapkan kepada siswa sebagai alat bantu belajar. Media Kartu Pintar berbasis Realitas Tertambah akan dinilai validator untuk mengetahui dan menilai kelayakan media yang akan dikembangkan dalam proses pembelajaran. (3) observasi, yaitu teknik pengamatan yang akan dilakukan oleh pengamat. Pengamatan saat penelitian dilakukan untuk meninjau secara langsung mengenai proses pembelajaran saat berlangsung. Dengan melakukan observasi, maka akan mengetahui kelemahan dalam penerapan media pembelajaran. Pengamat juga dapat menilai keefektifan proses pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diterapkan oleh guru. (4) tes, yaitu teknik berupa lembar soal yang diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran dengan menggunakan alat bantu media pembelajaran berakhir. Tujuannya adalah agar peneliti dapat mengetahui dan mengukur

keberhasilan media yang telah diterapkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada proses pengembangan media kartu pintar berbasis realitas ditambah memiliki 8 tahapan yang dapat dipaparkan sebagai berikut: (1) Identifikasi kebutuhan siswa. Sebelum melaksanakan penelitian, perlu adanya identifikasi kebutuhan. Dengan adanya identifikasi kebutuhan maka dapat mengerti kebutuhan dan karakteristik siswa yang diperlukan dalam pembelajaran. Peneliti mengidentifikasi kebutuhan siswa kelas X IPS 3 SMA Negeri 12 Surabaya dengan menyebarkan angket kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan siswa, maka dapat diketahui bahwa 78% siswa membutuhkan media dalam pembelajaran teks puisi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk menunjang semangat belajar siswa agar siswa lebih aktif. Oleh sebab itu, peneliti akan mengembangkan media kartu pintar berbasis realitas ditambah untuk memenuhi kebutuhan siswa.

(2) Perumusan tujuan pembelajaran. Pada perumusan tujuan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan adanya tujuan pembelajaran maka rencana dalam pembelajaran yang dilakukan akan lebih terarah dan pembelajaran yang efektif akan tercapai. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan materi teks puisi sesuai dengan kompetensi dasar 3.17 dan 4.17. Perumusan tujuan pembelajaran teks puisi kompetensi dasar 3.17 yakni mendefinisikan unsur pembangun puisi, mengidentifikasi unsur pembangun puisi, mendeskripsikan unsur pembangun puisi, mengklasifikasikan unsur pembangun puisi, menemukan informasi/data unsur pembangun puisi, mendata kata-kata yang menunjukkan diksi, rima dan irama, majas, imaji, kata konkret, dan tipografi, dan mengasosiasikan uraian data dan informasi unsur pembangun puisi. Sementara itu, perumusan tujuan pembelajaran teks puisi kompetensi dasar 4.17 yakni menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangun puisi, mempresentasikan puisi yang dituliskan, dan menanggapi puisi yang dipresentasikan.

(3) Merumuskan butir-butir materi teks puisi. Perumusan butir-butir materi sesuai dengan penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan siswa dapat memenuhi keterampilan dan kemampuannya sesuai dengan tujuan instruksional yang dibutuhkan. Perumusan butir-butir materi harus dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa berdasarkan pada teks puisi kompetensi dasar 3.17 dan 4.17 yakni unsur pembangun puisi yang meliputi 1) diksi yaitu pilihan kata yang tepat dan selaras dengan penggunaannya dalam menyampaikan sebuah gagasan atau cerita yang meliputi gaya bahasa, ungkapan,

pilihan kata sehingga didapatkan efek sesuai dengan yang diinginkan. 2) Imaji adalah kata atau susunan yang dapat mengungkapkan pengalaman sensoris, seperti penglihatan, pendengaran, dan perasaan. 3) Kata konkret adalah kata yang memungkinkan munculnya imaji karena dapat ditangkap indra. 4) Rima (persajakan) adalah bunyi-bunyi yang ditimbulkan oleh huruf atau kata-kata dalam larik dan bait. 5) Majas adalah gaya bahasa yang digunakan penulis untuk menyampaikan sebuah pesan secara imajinatif dan kias. 6) Tipografi merupakan cara penulisan puisi yang menampilkan berbagai bentuk tertentu dan dapat diamati secara visual.

(4) Merumuskan alat pengukur keberhasilan. Dalam proses pembelajaran, diperlukan adanya alat untuk mengukur keberhasilan. Perumusan ini membantu untuk mengukur keberhasilan siswa dalam menguasai kemampuan dan keterampilan. Pada penelitian pengembangan media Kartu Pintar berbasis Realitas Tertambah dirumuskan alat pengukur keberhasilan sesuai dengan tujuan instruksional yang akan dicapai sesuai dengan pembelajaran menulis puisi. Dalam merumuskan alat pengukur keberhasilan disusun sesuai dengan Kompetensi Dasar 4.17 dan aspek yang akan dijadikan sebagai tolok ukur keberhasilan pembelajaran siswa. Untuk mengukur keberhasilan dalam proses pengembangan dapat dilakukan melalui validasi, penilaian aktivitas guru, penilaian aktivitas siswa, keefektifan, dan kompetensi siswa. Validasi dilakukan oleh dua validator, yakni (1) M. Ariffudin Islam, S.Sn.,M.Sn dosen jurusan Desain FBS Unesa, dan (2) Rahmi Rahmayati S.Pd, M.Pd dosen jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Unesa. Penilaian aktivitas guru dan siswa dilakukan oleh Dina Puji Astuti, S.Pd guru Bahasa Indonesia SMA Negeri 12 Surabaya dan teman sejawat Emalia Andri Fatmawati mahasiswi jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Unesa. Keefektifan media pembelajaran berupa angket respon diisi oleh siswa SMA Negeri 12 Surabaya kelas X IPS 3. Alat pengukur keberhasilan untuk menguji kemampuan siswa dalam menulis puisi disajikan dalam lembar kerja siswa.

(5) Pembuatan media. Dalam pembuatan media kartu pintar berbasis realitas ditambah akan dijelaskan menjadi tiga tahap yakni praproduksi, produksi, dan pasca produksi yang akan menghasilkan produk. Produk tersebut ialah media pembelajaran kartu pintar berbasis realitas ditambah. Setelah media telah terpenuhi maka siap untuk diberikan kepada validator untuk divalidasi agar mendapatkan nilai, saran atau masukan dari validator untuk dicek kelayakannya.

(6) Validasi media kartu pintar berbasis realitas ditambah sangat diperlukan guna menguji kualitas dan kelayakan media. Pada saat validasi membutuhkan dua validator, yakni (1) M. Ariffudin Islam, S.Sn.,M.Sn dosen

jurusan Desain FBS Unesa sebagai ahli media, dan (2) Rahmi Rahmayati S.Pd, M.Pd dosen jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Unesa sebagai ahli isi (materi dan bahasa) untuk menguji kevalidan media dan mendapatkan penilaian serta masukan dari validator. Validator berhak untuk memberikan komentar dan masukan terhadap media kartu pintar berbasis realitas bertambah yang akan dikembangkan. Dapat disimpulkan bahwa perhitungan skor rata-rata hasil validasi media kartu pintar berbasis realitas bertambah dari kedua validator yakni 91% yang memiliki kriteria "Sangat Layak". Dengan kriteria tersebut maka pengembangan media kartu pintar berbasis realitas bertambah dapat dikatakan valid sebagai alat bantu belajar siswa.

(7) Melakukan revisi. Pada tahap revisi media akan kembali diperiksa oleh kedua validator untuk menghasilkan produk media kartu pintar berbasis realitas bertambah yang lebih layak lagi untuk digunakan dalam pembelajaran. Revisi dilakukan ketika melakukan validasi yang pertama saat validator memberikan saran dan masukan untuk media yang akan digunakan. Setelah melakukan revisi sesuai dengan saran dan harapan kedua validator, maka akan terlihat perbedaan pada media kartu pintar berbasis realitas bertambah sebelum direvisi dan sesudah direvisi.

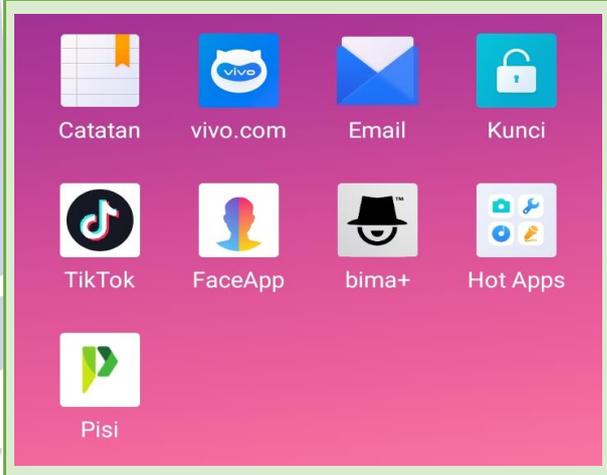
(8) Naskah siap produksi. Setelah melakukan validasi untuk menguji kualitas media dan melakukan revisi, maka media kartu pintar berbasis realitas bertambah siap untuk diproduksi. Media kartu pintar berbasis realitas bertambah diproduksi sebagai alat bantu siswa pada proses pembelajaran. Dengan adanya inovasi media kartu pintar berbasis realitas bertambah membuat siswa lebih bersemangat, tidak cepat bosan dan meningkatkan kreatifitas belajar siswa. Media kartu pintar berbasis realitas bertambah yang siap diproduksi dapat disajikan sebagai berikut:

Kartu Pintar Berbasis Realitas Tertambah



Gambar 2 Tampilan Kartu

Aplikasi PISI (Pintar Berpuisi) pada Gawai



Gambar 3 Aplikasi PISI (Pintar Berpuisi)

Pengemasan Kartu Pintar Berbasis Realitas Tertambah



Gambar 1 Tampilan Pengemasan

Logo PISI (Pintar Berpuisi) pada Gawai



Gambar 4 Aplikasi PISI (Pintar Berpuisi)



Gambar 5 Aplikasi PISI (Pintar Berpuisi)



Gambar 6 Aplikasi PISI (Pintar Berpuisi)



Gambar 7 Aplikasi PISI (Pintar Berpuisi)



Gambar 8 Aplikasi PISI (Pintar Berpuisi)

Pada media kartu pintar berbasis realitas tertambah terdapat tiga aspek yakni kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Kevalidan media kartu pintar berbasis realitas tertambah dapat dilihat kevalidannya dari hasil data penelitian validator ahli. Dalam penelitian pengembangan media kartu pintar berbasis realitas tertambah, peneliti melibatkan dua validator ahli yakni (1) M. Ariffudin Islam, S.Sn.,M.Sn dosen jurusan Desain FBS Unesa sebagai ahli media, dan (2) Rahmi Rahmayati S.Pd, M.Pd dosen jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Unesa sebagai ahli isi (materi dan bahasa). Kedua validator berhak memberikan penilaian dalam lembar validasi yang akan digunakan untuk melihat kevalidan media kartu pintar berbasis realitas tertambah.

Kepraktisan media kartu pintar berbasis realitas tertambah dapat diketahui dari angket respons siswa yang dibagikan setelah proses pembelajaran menggunakan media kartu pintar berbasis realitas tertambah. Pengisian angket respons media pembelajaran kartu pintar berbasis realitas tertambah untuk materi teks puisi dilakukan oleh 34 siswa kelas X IPS 3 SMA Negeri 12 Surabaya.

Berdasarkan perhitungan respon siswa dapat dikategorikan "sangat baik". Hal tersebut dibuktikan dengan hasil akhir perhitungan yakni sebesar 83%. Dalam hal ini, siswa lebih bersemangat dalam melakukan pembelajaran menulis puisi menggunakan alat bantu media kartu pintar berbasis realitas tertambah. Siswa juga mampu memahami materi yang sudah dikemas secara menarik kedalam aplikasi PISI (Pintar Berpuisi). Oleh sebab itu, penggunaan media kartu pintar berbasis realitas tertambah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi sangat praktis jika dilihat dari hasil respons siswa dengan kategori sangat baik.

Keefektifan pada media kartu pintar berbasis realitas tertambah dapat dilihat dari hasil penilaian

lembar kerja siswa yang dilakukan setelah pembelajaran menulis puisi menggunakan media kartu pintar berbasis realitas ditambah. Untuk mengukur keberhasilan pada penelitian ini, maka siswa membuat puisi sesuai dengan gambar yang didapatkan pada media pembelajaran kartu pintar berbasis realitas ditambah. Selain itu, pada keefektifan media kartu pintar berbasis realitas ditambah juga dilihat dari hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa. Dalam hal ini, melibatkan dua pengamat yakni (1) Dina Puji Astuti, S.Pd. guru Bahasa Indonesia, dan (2) Emalia Andri Fatmawati.

Berdasarkan hasil analisis belajar siswa dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis puisi menggunakan media kartu pintar berbasis realitas ditambah dapat dikategorikan “sangat baik”. Hal tersebut dapat dibuktikan dari nilai rata-rata siswa kelas X IPS 3 sebesar 88 dengan persentase 100% siswa mendapatkan nilai diatas KKM, dan 0% siswa mendapatkan nilai dibawah KKM yang artinya bahwa tidak ada siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Maka, dapat dikatakan bahwa pembelajaran menulis puisi menggunakan media kartu pintar berbasis realitas ditambah sangat layak untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk mengetahui keefektifan media kartu pintar berbasis realitas ditambah dilakukan observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas siswa. Observasi tersebut melibatkan dua pengamat yakni (1) Dina Puji Astuti, S.Pd. guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 12 Surabaya, dan (2) Emalia Andri Fatmawati mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Surabaya. Hasil pengamatan aktivitas guru, diperoleh setelah pengamat mengisi lembar observasi yang terdiri atas 8 indikator. Pengamat akan memberikan tanda cek list sesuai dengan petunjuk untuk memberikan nilai saat mengamati. Hasil perhitungan nilai aktivitas guru pada saat proses pembelajaran menulis puisi menggunakan media kartu pintar berbasis realitas ditambah dikategorikan “sangat baik”. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan yakni memperoleh persentase sebanyak 96%. Dalam hal ini, guru sudah baik dalam menjelaskan materi teks puisi menggunakan alat bantu media pembelajaran kartu pintar berbasis realitas ditambah.

Hasil perhitungan nilai aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran menulis puisi menggunakan media kartu pintar berbasis realitas ditambah dikategorikan “sangat baik”. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan yang memperoleh persentase sebanyak 97%. Dalam hal ini, siswa sudah menyimak dan mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan baik dan siswa mampu mengerjakan tugas sesuai dengan instruksi.

Pada pembahasan penelitian media kartu pintar berbasis realitas ditambah menjelaskan dua poin dari rumusan masalah yakni proses pengembangan dan kelayakan media kartu pintar berbasis realitas ditambah yang meliputi kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Penelitian pengembangan media kartu pintar berbasis realitas ditambah di kembangkan bertujuan untuk memberikan umpan terhadap rangsangan siswa dan melatih kreativitas siswa dalam menulis puisi. Pada dasarnya siswa masih bingung dalam menulis puisi, hal ini dikarenakan banyak faktor seperti tema yang belum ditentukan dan masih simpang-siur, pilihan kata (diksi) yang kurang menarik dan kurangnya pengetahuan terkait gaya bahasa (majas) sehingga tidak menghasilkan karya yang diharapkan.

Penelitian ini merupakan wujud implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan. Proses penelitian ini melalui 8 tahapan yakni (1) identifikasi kebutuhan, (2) perumusan tujuan, (3) perumusan butir-butir materi, (4) perumusan alat pengukur, (5) pembuatan media, (6) validasi, (7) revisi atau menyempurnakan produk yang akan dihasilkan, dan (8) naskah siap produksi. Sebagai perancang media, maka harus mengetahui pengetahuan dan keterampilan awal siswa. Dengan mengetahui apa saja kebutuhan siswa, maka akan mempermudah jalannya penelitian dalam memberikan suatu materi. Sebelum penelitian dilakukan, maka peneliti akan mengidentifikasi kebutuhan siswa dengan memberikan angket kebutuhan. Hasil identifikasi kebutuhan siswa menyatakan bahwa siswa masih merasa kesulitan dalam menulis puisi dan banyak siswa yang membutuhkan belajar dengan cara baru yakni dengan menggunakan media pembelajaran.

Selanjutnya dalam merumuskan tujuan pembelajaran, peneliti memilih materi teks puisi kompetensi dasar 4.17 yaitu menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangun puisi. Alasan peneliti memilih materi teks puisi adalah sesuai dengan media yang akan dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran. Disamping itu, dengan materi teks puisi maka siswa dapat menghasilkan sebuah karya.

Dalam proses pembuatan media terdapat tiga tahapan yakni praproduksi, produksi dan pasca produksi. Media akan dibuat melalui dua tahapan yakni melalui aplikasi dan kartu. Dalam pembuatan aplikasi, peneliti cukup mengalami kesulitan sehingga peneliti meminta bantuan kepada mahasiswa jurusan teknik informatika yang membantu dalam pembuatan aplikasi tersebut. Aplikasi tersebut diberi nama PISI (Pintar Berpuisi), dalam aplikasi tersebut terdapat menu utama yang terdiri dari kamera, materi, dan tombol keluar yang nantinya digunakan siswa dalam belajar materi puisi. Kemudian pada kartu yang digunakan dalam media, peneliti

memilih kertas Copenhagen yang dilaminasi. Hal ini bertujuan agar gambar yang terdapat pada kartu nantinya tidak mudah kusut, kotor, dan robek sehingga kartu tersebut dapat divisualkan menjadi gambar tiga dimensi yaitu obyek dapat dilihat dari tiga sudut bidang yang dapat menampilkan objek dan suara dengan menggunakan aplikasi PISI (pintar berpuisi).

Pada saat media sudah jadi, maka siap untuk di validasi oleh validator. Tahap validasi membutuhkan dua validator ahli yakni dosen Desain FBS Unesa sebagai ahli media dan dosen Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Unesa sebagai ahli isi (materi dan bahasa) untuk menguji kevalidan media dan mendapatkan penilaian. Saat penilaian, validator ahli media memberikan masukan dan saran kepada peneliti yaitu dalam aplikasi harus ditambahkan logo dan menambahkan kredit/identitas diri pembuat aplikasi pada saat tampilan closing/keluar. Kemudian masukan dan saran pada kartu yakni menambahkan variasi warna pada kartu agar tidak terlalu monoton dan kartu harus diberi pengemasan agar tertata rapi pada tempatnya. Sementara itu, validator ahli isi (materi dan bahasa) hanya memberikan masukan bahwa ejaan dalam aplikasi perlu dikoreksi kembali. Selanjutnya, peneliti merevisi media sesuai dengan masukan dan saran yang telah diberikan oleh dua validator. Setelah memperbaiki media yang sesuai dengan harapan validator, maka hasil validasi media kartu pintar berbasis realitas bertambah dari kedua validator yakni 91% yang memiliki kriteria "Sangat Layak". Dengan kriteria tersebut maka pengembangan media kartu pintar berbasis realitas bertambah dapat dikatakan valid sebagai alat bantu belajar dan peneliti akan menerapkan media tersebut kepada siswa.

Kepraktisan media kartu pintar berbasis realitas bertambah dalam pembelajaran menulis puisi dapat diketahui dari angket respon siswa. Angket respon dibagikan kepada siswa setelah proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran kartu pintar berbasis realitas bertambah berakhir. Hal ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa setelah melakukan pembelajaran dengan alat bantu media kartu pintar berbasis realitas bertambah. Menurut hasil angket respons siswa, sebagian besar siswa merasa terbantu dalam menulis puisi dengan media kartu pintar berbasis realitas bertambah. Siswa juga mampu memahami materi yang sudah dikemas secara menarik kedalam aplikasi PISI (Pintar Berpuisi). Meskipun terdapat kendala saat mendownload aplikasi sehingga memerlukan waktu yang cukup lama dan berakibat waktu yang digunakan untuk mengerjakan tugas terbatas, namun hal ini tidak mempengaruhi siswa dalam berkarya dalam membuat puisi pada saat proses pembelajaran. Hasil perhitungan respon siswa dapat dikategorikan "sangat baik". Hal

tersebut dibuktikan dengan hasil akhir perhitungan yakni sebesar 83%. Oleh sebab itu, penggunaan media kartu pintar berbasis realitas bertambah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi sangat praktis jika dilihat dari hasil respon siswa dengan kategori sangat baik.

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran menulis puisi dapat diketahui dari lembar kerja siswa. Penilaian hasil belajar yang dilakukan oleh 34 siswa dalam pembelajaran menulis puisi dapat diketahui nilai rata-rata sebesar 88. Nilai yang dicapai oleh seluruh siswa diatas 80 yang berarti tidak ada nilai yang dibawah KKM. Sedangkan nilai KKM Bahasa Indonesia di SMA Negeri 12 Surabaya yakni 71. Hasil belajar siswa dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis puisi menggunakan media kartu pintar berbasis realitas bertambah dapat dikategorikan "sangat baik".

Keefektifan media dilakukan berdasarkan pengamatan guru dan siswa. Dalam hal ini, peneliti melibatkan dua pengamat yakni (1) Dina Puji Astuti, S.Pd. selaku guru Bahasa Indonesia, dan (2) teman sejawat. Setelah proses mengajar selesai, Bu Dina memberikan penilaian yakni guru sudah baik dalam menjelaskan materi teks puisi menggunakan alat bantu media pembelajaran kartu pintar berbasis realitas bertambah, namun beliau memberikan masukan yakni harus meningkatkan kemampuan menguasai kelas. Hasil perhitungan nilai aktivitas guru pada saat proses pembelajaran menulis puisi menggunakan media kartu pintar berbasis realitas bertambah dikategorikan "sangat baik". Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan yakni memperoleh persentase sebanyak 96%.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media Kartu Pintar berbasis Realitas Tertambah, dapat disimpulkan bahwa proses penelitian pengembangan media Kartu Pintar berbasis Realitas Tertambah untuk Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA/MA melalui delapan tahapan yakni (1) identifikasi kebutuhan, (2) perumusan tujuan, (3) perumusan butir-butir materi, (4) perumusan alat pengukur, (5) pembuatan media, (6) validasi, (7) revisi atau menyempurnakan produk yang akan dihasilkan, dan (8) naskah siap produksi. Sedangkan kelayakan media kartu pintar berbasis realitas bertambah meliputi kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

Kevalidan media kartu pintar berbasis realitas bertambah dapat dilihat dari data hasil penelitian, maka didapat kesimpulan yaitu memiliki kriteria sangat layak untuk digunakan. Hal ini berdasarkan penilaian dan revisi dari ahli media dan ahli isi (materi dan bahasa). Secara keseluruhan kualitas sebagai media secara umum

dikategorikan sangat layak, yang ditinjau dari aspek fisik, desain, dan penggunaan. Tingkat kelayakan media Kartu Pintar berbasis Realitas Tertambah berdasarkan ahli materi sebesar 90% dan dari ahli isi (materi dan bahasa) sebesar 92%. Dapat disimpulkan bahwa perhitungan skor rata-rata hasil validasi media kartu pintar berbasis realitas bertambah dari kedua validator yakni sebesar 91% yakni memiliki kriteria sangat layak.

Kepraktisan media kartu pintar berbasis realitas bertambah memiliki kriteria sangat baik. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil akhir perhitungan yakni sebesar 83%. Keefektifan media kartu pintar berbasis realitas bertambah dapat dilihat dari hasil penilaian lembar kerja siswa dan hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa. Penilaian hasil belajar yang dilakukan oleh 34 siswa dalam pembelajaran menulis puisi dapat diketahui nilai rata-rata sebesar 88. Dalam pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 12 Surabaya memiliki Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 71. Maka didapat kesimpulan yaitu sebesar 100% siswa mendapatkan nilai diatas KKM, dan sebesar 0% siswa mendapatkan nilai dibawah KKM, maka dapat dikategorikan sangat baik.

Hasil pengamatan aktivitas siswa memiliki kriteria sangat baik. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan yang memperoleh persentase sebanyak 97%. Sedangkan hasil pengamatan aktivitas guru juga memiliki kriteria sangat baik. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan yang memperoleh persentase sebanyak 96%.

Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, media Kartu Pintar berbasis Realitas Tertambah telah dinyatakan layak dan tervalidasi oleh ahli media dan ahli isi (materi dan bahasa). Beberapa saran peneliti sampaikan antara lain:

1. Bagi guru, media Kartu Pintar berbasis Realitas Tertambah dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu penunjang pembelajaran dalam materi teks puisi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik serta dapat memanfaatkan teknologi berbasis Realitas Tertambah di era modern ini.
2. Bagi siswa, media Kartu Pintar berbasis Realitas Tertambah dapat memberikan kemudahan dalam memahami pelajaran puisi dan lebih kreatif dalam menghasilkan produk teks puisi.
3. Bagi peneliti lain, peneliti lain dapat menggunakan penelitian pengembangan media Kartu Pintar berbasis Realitas Tertambah sebagai referensi penelitian pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Selain itu, peneliti lain dapat menggunakan media Kartu Pintar untuk dikembangkan dan membuat variasi yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Sri Dewi. 2013. *Pengembangan Media Kartu Pintar Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Studi Kasus di Kelas VIII MtsN Piyungan)*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Dewita Tiara. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Lectora Inspire Dengan Metode Self Directed Learning Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Jetis Bantul*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Maharani, Y, S. 2015. *Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013*. Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies.
- Pakerti, Briyan Anugerah. 2017. *Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 2 Banyumas Pada Mata Pelajaran IPA Tata Surya*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Sadiman, dkk. 2014. *Media pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.