

PENERAPAN MEDIA GRAFIS DALAM PEMBELAJARAN MENULIS POSTER UNTUK SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 24 SURABAYA

Sendy Kurnia Putri

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
sendy.21005@mhs.unesa.ac.id

Heny Subandiyah

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
henysubandiyah@unesa.ac.id

Abstract

The low level of students' poster-writing skills remains a challenge in Indonesian language learning, particularly in terms of creativity, persuasive language use, and effective message delivery. This condition is influenced by the limited use of instructional media that can stimulate students' ideas and imagination. Therefore, innovative learning through the application of graphic media is needed to help students understand the integration of visual and verbal elements in posters. This study aimed to describe the implementation of graphic media in poster-writing instruction, examine students' learning outcomes, and identify students' responses toward the use of graphic media. The study employed a quasi-experimental method with a one-group pretest-posttest design combined with a mixed-methods approach. The participants were 29 eighth-grade students of SMP Negeri 24 Surabaya. Data were collected through observation, tests, and questionnaires. The findings revealed that student activity increased from 64% in the first meeting to 100% in the second meeting, while teacher activity reached 90% and was categorized as very good. The test results showed that the average student score increased from 56.17 in the pre-test to 86.41 in the post-test, representing an improvement of 30.24 points. Furthermore, questionnaire results indicated an average positive response rate of 93.9%, demonstrating that graphic media enhanced students' learning motivation, creativity, active participation, and self-confidence. Therefore, graphic media proved to be effective in improving the poster-writing skills of eighth-grade students at SMP Negeri 24 Surabaya.

Keywords: *graphic media, poster writing, learning outcomes, student responses, Indonesian language learning.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar yang dirancang untuk mengembangkan potensi siswa secara optimal. Dalam paradigma pendidikan modern, pembelajaran tidak lagi hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga diarahkan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif yang diperlukan untuk menghadapi tantangan abad ke-21. Usman (2022) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif harus mampu menstimulasi kemampuan berpikir siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, kualitas pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengelola interaksi belajar melalui pemilihan strategi dan media yang tepat sehingga tercipta suasana belajar yang aktif dan berpusat pada siswa (Pagarra et al., 2022). Oleh karena itu, guru dituntut untuk menghadirkan

inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara keempat keterampilan tersebut, menulis merupakan keterampilan yang paling kompleks karena melibatkan aktivitas kognitif tingkat tinggi dalam mengorganisasikan gagasan, memilih diksi yang tepat, serta menyusun kalimat yang komunikatif dan sistematis. Dalman (2021) menjelaskan bahwa menulis merupakan kegiatan produktif dan ekspresif yang digunakan untuk mengungkapkan ide, gagasan, dan perasaan melalui bahasa tulis. Selain sebagai sarana komunikasi, keterampilan menulis juga berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memperdalam daya tanggap, serta membantu siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi (Siregar, 2022). Oleh sebab itu, keterampilan menulis perlu dikembangkan

secara berkelanjutan melalui proses pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Salah satu bentuk keterampilan menulis yang diajarkan pada jenjang SMP adalah menulis poster. Poster merupakan media komunikasi visual yang mengombinasikan unsur gambar dan teks untuk menyampaikan informasi, ajakan, atau pesan tertentu secara singkat, padat, jelas, dan persuasif. Menurut Anindya et al. (2023), poster yang efektif harus mampu menciptakan keterpaduan antara pesan verbal dan elemen visual sehingga dapat menarik perhatian pembaca serta menanamkan gagasan yang kuat. Nana Sudjana dan Ahmad Rifai dalam Pagarra et al. (2022) juga menegaskan bahwa poster merupakan media visual yang bertujuan untuk menarik perhatian, memotivasi, dan memengaruhi perilaku pembacanya. Oleh karena itu, pembelajaran menulis poster tidak hanya menuntut kemampuan kebahasaan, tetapi juga kreativitas siswa dalam mengolah unsur visual agar pesan yang disampaikan menjadi lebih efektif.

Keberhasilan pembelajaran menulis poster sangat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media grafis, yaitu media visual yang memanfaatkan gambar, simbol, tulisan, dan warna untuk menyampaikan informasi secara lebih konkret. Hamid et al. (2021) mendefinisikan media grafis sebagai media dua dimensi yang mengombinasikan simbol komunikasi visual dengan kata-kata untuk memperjelas ide dan mempercepat pemahaman informasi. Selain itu, media grafis mampu menarik perhatian siswa, mengilustrasikan fakta secara lebih jelas, serta membantu siswa memahami materi melalui indera penglihatan (Hamid et al., 2021). Pakpahan et al. (2021) menambahkan bahwa media grafis efektif dalam merangsang imajinasi dan kreativitas siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar. Dengan demikian, media grafis berpotensi menjadi alternatif yang tepat dalam pembelajaran menulis poster.

Pemanfaatan media grafis dalam pembelajaran juga sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pengembangan kompetensi, kreativitas, dan kemandirian peserta didik. Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Menurut Fuadi dan Sholihah (2024), penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi dapat menciptakan ruang eksplorasi yang lebih luas bagi siswa. Dalam konteks pembelajaran menulis poster, media grafis memungkinkan siswa untuk mengembangkan ide, memilih kata-kata persuasif, serta menghasilkan karya yang lebih kreatif dan autentik. Setyawan (2023) juga menjelaskan bahwa penggunaan media digital berbasis grafis dapat membantu siswa

mengatasi kendala teknis sehingga mereka lebih fokus pada pengembangan pesan dan struktur bahasa yang digunakan dalam poster.

Namun demikian, hasil observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 24 Surabaya menunjukkan bahwa keterampilan menulis poster siswa kelas VIII masih tergolong rendah. Rendahnya kemampuan tersebut ditunjukkan oleh penggunaan diksi yang kurang variatif, kalimat yang belum persuasif, serta desain poster yang kurang menarik. Selain dipengaruhi oleh keterbatasan kosakata dan pengalaman siswa dalam membuat poster, kondisi tersebut juga disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal. Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dan media yang terbatas sehingga siswa kurang memperoleh stimulus visual yang dapat merangsang kreativitas mereka. Akibatnya, siswa menjadi pasif selama proses pembelajaran dan kurang antusias dalam mengembangkan kemampuan menulis poster (Usman, 2022; Pelangi, 2020; Shoffa et al., 2024).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan menulis poster siswa melalui penggunaan media yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media grafis dipilih karena memiliki kemampuan untuk memvisualisasikan informasi, merangsang imajinasi, memperkaya ide, serta membantu siswa menghasilkan poster yang lebih kreatif dan persuasif (Hamid et al., 2021; Pakpahan et al., 2021; Shoffa et al., 2024). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran menulis poster menggunakan media grafis, mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 24 Surabaya dalam pembelajaran menulis poster menggunakan media grafis, serta mendeskripsikan respons siswa terhadap penerapan media grafis dalam pembelajaran menulis poster.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode quasi experiment dengan desain *one group pretest-posttest design* yang dipadukan dengan pendekatan *mixed methods* untuk memperoleh data yang lebih komprehensif. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 24 Surabaya pada siswa kelas VIII selama September–Oktober 2025. Desain penelitian melibatkan pemberian tes awal (*pre-test*) untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam menulis poster, dilanjutkan dengan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media grafis, dan diakhiri dengan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui perubahan kemampuan siswa setelah perlakuan diberikan. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk

mendeskripsikan proses pembelajaran dan respons siswa terhadap penerapan media grafis.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan angket respons siswa. Observasi dilakukan terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan tes berupa *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengukur keterampilan menulis poster berdasarkan aspek kesesuaian tema, kualitas gambar, kebahasaan, desain, dan kreativitas poster. Selain itu, angket diberikan kepada siswa setelah pembelajaran untuk mengetahui respons mereka terhadap penggunaan media grafis. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan persentase untuk data observasi dan angket, serta perhitungan nilai rata-rata untuk data hasil belajar siswa. Hasil analisis kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori penilaian yang meliputi kurang, cukup, baik, dan sangat baik untuk menggambarkan efektivitas penerapan media grafis dalam pembelajaran menulis poster.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Observasi

Pertemuan pertama dilakukan pada hari Selasa tanggal 23 September 2025 pada kelas VIII B SMP Negeri 24 Surabaya dengan total siswa yang hadir sebanyak 29 siswa terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 14 siswa Perempuan. Pertemuan pertama ini berlangsung selama 80 menit pada jam ke 3 dan 4 tepatnya pukul 08.50-10.30 WIB. Dalam pertemuan ini pelaku observasi atau observernya Adalah peneliti di dalam penelitian ini.

Pada pertemuan pertama ini kegiatan dilaksanakan sesuai dengan modul pembelajaran yang dimulai dengan salam pembukaan oleh guru, diikuti dengan penjelasan tentang tujuan pembelajaran dan pengenalan tentang kegiatan yang akan dilakukan selama proses penelitian. Materi yang diberikan pada pertemuan pertama ini adalah mengenai menulis poster. Guru menjelaskan tentang pengertian, ciri-ciri serta contoh poster.

Pertemuan pertama, peserta didik diminta untuk mengisi Pre-test yang berupa perintah untuk menulis poster. Hal ini bertujuan untuk membuat siswa lebih kreatif dalam menulis poster. Pre-test diambil dengan menggunakan instrumen berupa lembar esai yang berisikan tentang penulisan poster beserta aspeknya.

Observasi dilakukan pada pertemuan pertama ini untuk melihat bagaimana siswa berinteraksi dengan materi mereka terhadap tugas menulis yang diberikan. Beberapa siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap cerpen yang diajarkan, sementara beberapa lainnya merasa cemas akan kemampuan mereka dalam menulis.

Pertemuan kedua dilakukan pada hari Rabu tanggal 24 September 2025 pada kelas VIII A SMP Negeri 24 Surabaya dengan total siswa yang hadir 29 siswa,

diantaranya 15 siswa laki-laki dan 14 siswa Perempuan. Pertemuan kedua ini berlangsung selama 80 menit pada jam 07.30-10.30 WIB. Dalam pertemuan kedua ini dilaksanakan sesuai dengan modul pembelajaran yang Dimana guru menggunakan model pembelajaran Proyek Based Learning (PJBL). Model pembelajaran ini diimplementasikan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis poster dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber ide. Tahapan pembelajaran ini dimulai dengan pertanyaan mendasar tentang bagaimana mengubah refleksi menjadi pesan persuasif. Selanjutnya siswa merencanakan poster, Menyusun poster yang singkat dan padat dari lingkungan mereka serta menentukan konsep visual seperti warna dan pola dalam poster yang terinspirasi dari lingkungan sekitar, kemudian guru memonitori proses penulisan teks dan desain grafis. Proyek diakhiri dengan presentasi poster di hasil akhir, dimana siswa menjelaskan keterkaitan antara pengalaman mereka dengan pesan yang disampaikan, diikuti dengan evaluasi pengalaman belajar secara keseluruhan. Post-test diambil dengan menggunakan instrumen berupa lembar esai yang berisikan tentang penulisan poster beserta aspeknya.

Observasi dilakukan pada pertemuan kedua ini menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan kreatif dalam menulis poster mereka. Beberapa siswa yang sebelumnya merasa kesulitan dalam menulis mulai menunjukkan peningkatan dalam mengekspresikan ide-ide mereka melalui tulisan.

Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran menulis poster menggunakan media grafis. Pengamatan dilakukan pada dua kali pertemuan di kelas VIII A SMP Negeri 24 Surabaya. Hasil observasi aktivitas siswa dan guru disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi

Aspek Observasi		Skor Total	Persentase	Kategori
Aktivitas Siswa	Pertemuan I	32	64%	Cukup
	Pertemuan II	35	100%	Sangat Baik
Aktivitas Guru		45	90%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 6, aktivitas siswa pada pertemuan pertama memperoleh persentase sebesar 64% dengan kategori cukup. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa mulai beradaptasi dengan pembelajaran menulis poster menggunakan media grafis, meskipun keterlibatan mereka dalam kegiatan diskusi dan presentasi belum optimal. Pada pertemuan kedua terjadi peningkatan yang sangat signifikan dengan persentase sebesar 100% dan masuk dalam kategori sangat baik. Peningkatan ini menunjukkan

bahwa siswa semakin aktif dalam berdiskusi, menyusun poster, mempresentasikan hasil kerja, serta melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah berlangsung.

Sementara itu, hasil observasi aktivitas guru memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat baik. Guru mampu melaksanakan seluruh tahapan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran, mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, hingga penutup. Selain itu, guru juga mampu memanfaatkan media grafis secara optimal untuk memfasilitasi proses belajar mengajar. Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan media grafis mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif.

2. Hasil Tes Menulis Poster

Hasil tes digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan menulis poster siswa setelah diterapkan media grafis dalam pembelajaran. Pengukuran dilakukan melalui pre-test sebelum perlakuan dan post-test setelah perlakuan diberikan. Rekapitulasi hasil tes disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Pre-Test dan Post-Test

Keterangan	Nilai
Jumlah Nilai Pre-Test	1.629
Rata-rata Pre-Test	56,17
Jumlah Nilai Post-Test	2.506
Rata-rata Post-Test	86,41
Peningkatan Nilai	30,24

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata nilai pre-test siswa sebesar 56,17 yang menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam menulis poster masih tergolong cukup. Setelah pembelajaran menggunakan media grafis dilaksanakan, rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 86,41. Dengan demikian, terjadi peningkatan nilai sebesar 30,24 poin.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media grafis memberikan dampak positif terhadap kemampuan menulis poster siswa. Melalui media grafis, siswa lebih mudah memahami unsur-unsur poster, mengembangkan kreativitas, serta menyusun poster yang lebih menarik, komunikatif, dan persuasif. Hasil ini menunjukkan bahwa media grafis efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis poster siswa kelas VIII SMP Negeri 24 Surabaya.

3. Hasil Angket Respon Siswa

Guna memperkuat data kuantitatif yang diperoleh melalui tes hasil belajar dan observasi aktivitas, peneliti juga melakukan pengambilan data kualitatif mengenai persepsi siswa selama proses pembelajaran. Data tersebut dikumpulkan melalui penyebaran angket respon kepada siswa di kelas eksperimen (VIII A) setelah penerapan media grafis dalam pembelajaran menulis poster yang telah dilaksanakan. Angket ini dirancang untuk

mengetahui sejauh mana media grafis dapat memfasilitasi kebutuhan belajar siswa, meningkatkan kreativitas, serta menumbuhkan minat siswa terhadap materi yang diajarkan.

Hasil perolehan jawaban siswa terhadap instrumen angket tersebut secara rinci dipaparkan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa

Indikator	Persentase Positif
Senang mengikuti pembelajaran dengan media grafis	93%
Media grafis memudahkan memahami materi	87%
Media grafis meningkatkan kreativitas	100%
Mampu mengungkapkan ide dengan jelas	93%
Guru membimbing dengan baik	100%
Lebih tertarik belajar Bahasa Indonesia	93%
Membantu menyampaikan pesan	90%
Ingin menggunakan media grafis kembali	100%
Waktu pembelajaran cukup	90%
Percaya diri mempresentasikan poster	93%
Rata-rata Respon Positif	93,9%

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata respon positif siswa mencapai 93,9%, yang menunjukkan bahwa media grafis diterima dengan sangat baik oleh siswa. Persentase tertinggi terdapat pada indikator media grafis meningkatkan kreativitas, guru membimbing dengan baik, dan keinginan menggunakan media grafis kembali yang masing-masing memperoleh persentase 100%. Selain itu, sebagian besar siswa menyatakan bahwa media grafis membantu mereka memahami materi, mengungkapkan ide secara lebih jelas, serta meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia.

Secara keseluruhan, hasil angket menunjukkan bahwa media grafis tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, partisipasi aktif, dan rasa percaya diri siswa selama proses pembelajaran menulis poster. Dengan demikian, media grafis dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menulis poster.

4. Pembahasan

Selama proses pembelajaran, peserta didik diajak untuk mengamati dan menganalisis bagaimana prinsip-prinsip desain diterapkan. Fokus pembahasan mencakup hirarki visual, kontras, dan pemilihan tipografi yang

sesuai. Prinsip ini sejalan dengan panduan desain modern yang dijelaskan oleh Sutton dan Strizver (2018), yang menekankan bahwa tata letak dan tipografi harus mendukung kejelasan dan dampak pesan. Melalui media grafis, siswa tidak hanya belajar apa yang harus ditulis, tetapi juga bagaimana pesan persuasif tersebut harus terlihat agar efektif. Guru berperan sebagai fasilitator, memandu siswa dalam proses dekonstruksi contoh poster sebelum mereka mulai Menyusun poster karya mereka sendiri.

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 23 September 2025 di kelas VIII A SMP Negeri 24 Surabaya dengan durasi 120 menit, yaitu pada jam ke-1 sampe jam ke-3 dari pukul 07.30-09.30 WIB kelas ini diikuti oleh 29 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 14 siswa Perempuan. Selama pertemuan, peneliti bertindak memantau berjalannya pembelajaran, sementara guru memimpin aktivitas sesuai modul pembelajaran. Kegiatan ini mencerminkan awal dari proses penelitian yang terstruktur, dengan fokus pada peningkatan kemampuan menulis poster.

Kegiatan dimulai dengan salam pembukaan oleh guru yang diikuti oleh penjelasan tentang tujuan pembelajaran serta pengenalan rangkaian kegiatan yang akan dilakukan selama penelitian. Pada pertemuan pertama, materi yang diberikan berfokus pada unsur kebahasaan dalam menulis poster. Guru menjelaskan ciri-ciri menulis poster dengan memberikan contoh poster yang baik. Pendekatan ini bertujuan untuk siswa memahami unsur kebahasaan dalam menulis poster secara lebih konkret dan terarah.

Setelah penjelasan materi, siswa diminta untuk mengisi pre-test. Pre-test ini berupa tugas menulis poster bertema hemat energi. Instrumen pre-test menggunakan format essay, yang Dimana memberikan kebebasan kepada siswa untuk menuliskan secara kreatif. Data dari pre-test ini menjadi dasar bagi pengembangan kemampuan menulis poster pada tahap berikutnya. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pada pertemuan pertama, siswa diajak untuk mempelajari unsur kebahasaan dan ciri-ciri dalam poster. Guru memulai kegiatan dengan pengenalan tujuan pembelajaran dan penyampaian materi. Siswa kemudian mengerjakan pre-test untuk mengukur kemampuan awal menulis poster berdasarkan tema.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Mereka menulis poster sesuai dengan tema. Observasi menunjukkan bahwa 85% siswa mampu berpartisipasi dengan baik, yang masuk dalam kategori "Baik". Namun beberapa siswa masih menunjukkan kecemasan terkait kemampuan menulis mereka yang perlu diatasi dengan lebih banyak dukungan dan bimbingan. Beberapa siswa menunjukkan peningkatan minat setelah menerima contoh poster dan pembahasan yang mendalam. Kecemasan siswa

dalam menulis dapat diatasi dengan pendekatan yang lebih personal, seperti memberikan umpan balik langsung yang mendorong dan mengarahkan.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 24 September 2025 dengan fokus pada tahap perencanaan proyek, yaitu menulis poster yang persuasif. Guru memperkenalkan kerangka kerja PJBL sebagai pendekatan utama, Dimana siswa diajak untuk merancang poster yang memiliki nilai jual atau edukatif yang relevan dengan lingkungan sekitar sekolah. Siswa diminta untuk melakukan studi kasus mini dengan mengamati masalah nyata atau kebutuhan informasi di lingkungan sekolah (misalnya masalah sampah, ajakan membaca, atau kegiatan ekstrakurikuler yang akan menjadi tema proyek poster mereka.

Aktivitas ini bertujuan untuk memberikan pengalaman otentik dan menstimulasi keterampilan berpikir kritis siswa, sehingga produk poster yang dihasilkan memiliki tujuan komunikasi yang nyata. Siswa tampak menikmati kegiatan identifikasi masalah ini dan menunjukkan keterlibatan yang sangat tinggi, dengan 90% siswa berpartisipasi aktif dalam sesi diskusi bersama.

Wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa penerapan media grafis ini dianggap sangat efektif dibandingkan dengan penerapan media lain atau proyek kelompok yang sebelumnya digunakan. Guru menyatakan bahwa metode tradisional sering kurang menarik dan tidak memotivasi siswa, terutama yang memiliki kesulitan dalam mengekspresikan ide. Utama Adalah membantu siswa yang kesulitan dalam menulis ide poster yang menarik. Dengan penerapan media grafis, guru dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan lingkungan sekolah, sehingga mengatasi masalah kurangnya motivasi dan keterlibatan.

Observasi menunjukkan bahwa guru menerapkan media grafis dengan baik. Skor observasi aktivitas guru mencapai 90% yang masuk dalam kategori "Baik Sekali". guru mampu menyampaikan materi dengan jelas, memotivasi siswa dan memberikan kesempatan bertanya yang efektif. Persiapan materi dan pengelolaan kelas yang baik juga berkontribusi pada suasana pembelajaran yang positif. Guru menggunakan pendekatan yang mendorong siswa untuk terlibat aktif seperti mengajukan reflektif dan memberikan waktu untuk berdiskusi Bersama. Strategi ini membantu siswa merasa lebih bebas dalam mengekspresikan ide.

Penerapan media grafis efektif dalam meningkatkan keterlibatan dalam menulis poster peserta didik. Keberhasilan ini terlihat dari perbandingan hasil observasi aktivitas peserta didik di pertemuan pertama dan pertemuan kedua, Dimana ada peningkatan yang signifikan pada partisipasi dan kreativitas. Observasi guru juga mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa

penerapan ini menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Meskipun beberapa siswa masih memerlukan bimbingan tambahan, penggunaan media ini bisa menjadi Solusi inovatif untuk mengatasi tantangan pembelajaran menulis di sekolah menengah pertama.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa setelah penerapan media grafis. Pada pertemuan pertama, aktivitas siswa memperoleh persentase 64% dengan kategori cukup, sedangkan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 100% dengan kategori sangat baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media grafis mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam diskusi, penyusunan poster, dan presentasi hasil kerja. Selain itu, aktivitas guru memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa pembelajaran terlaksana secara efektif.

Analisis dan penguatan teoritis pada perbedaan capaian aktivitas sebesar 6% dan kenaikan kategori dari “Cukup” menjadi “Baik” menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap proses pembelajaran. Pada kelas eksperimen seluruh indikator mencapai skor maksimal (Skor 5), mencerminkan keterlibatan siswa yang utuh. Hal ini sejalan dengan pendapat Pratama & Setyaningrum (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dalam kurikulum modern mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan perilaku siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional. Keterlibatan aktif ini menjadi kunci utama dalam efektivitas penyerapan materi. Kelas eksperimen yang terpantau sangat aktif dalam menyusun draf hingga presentasi poster menunjukkan keberhasilan pembelajaran. Menurut Hidayat et al. (2022), lingkungan belajar yang mengedepankan kolaborasi memungkinkan siswa membangun pengetahuan secara Bersama-sama (social constructivism), yang terbukti lebih efektif dalam meningkatkan berpikir kreatif daripada pembelajaran yang bersifat individualistik.

Perbedaan hasil observasi ini menunjukkan adanya korelasi positif antara aktivitas belajar dengan kualitas pemahaman siswa. Sebagaimana dikemukakan oleh Ramadhani (2023), aktivitas belajar yang tinggi merupakan indikator keberhasilan manajemen kelas. Ketika siswa terlibat aktif dalam proses kreasi, mereka mengalami proses belajar yang bermakna (meaningful learning), yang secara jangka Panjang akan berdampak pada retensi memori yang lebih kuat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media grafis memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan menulis poster siswa. Data awal menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test pada kelas eksperimen Adalah 56,17 dan kelas kontrol Adalah 56, 66.

Angka ini mencerminkan kondisi kemampuan awal yang homogen antara kedua kelas. Menurut sugiyono (2019), dalam penelitian eksperimen, kemiripan nilai awal sangat krusial untuk menjamin bahwa perbedaan hasil akhir murni disebabkan oleh perlakuan (treatment), bukan faktor eksternal atau kecerdasan bawaan subjek penelitian.

Hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan yang substansial pada nilai peserta didik setelah penerapan media grafis. Nilai pre-test siswa berkisar antara 58 hingga 62 dengan rata-rata 56.17. Semua peserta didik belum mencapai atau melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 80. Setelah penerapan media grafis diterapkan pada pembelajaran menulis poster maka nilai post-test peserta didik meningkat ke rentang 80 hingga 92, dengan rata-rata nilai 86,33. Perbedaan yang sangat signifikan ini menunjukkan bahwa penerapan media grafis berhasil meningkatkan keterampilan menulis poster secara substansial dan berbeda dari penerapan lain yang lebih konvensional. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan media grafis berhasil mengatasi hambatan tradisional siswa dalam menulis poster, yaitu kesulitan dalam menyelaraskan pesan utama dengan visual, sehingga menghasilkan karya yang secara kualitas lebih baik dan mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Penelitian ini membandingkan antara dua pertemuan yaitu subjek dengan perlakuan yang berbeda untuk melihat efektivitas sebuah inovasi pembelajaran. Pertemuan kedua diberikan perlakuan khusus menggunakan model pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa, sementara pertemuan pertama menggunakan metode konvensional atau ceramah. Langkah awal dilakukan dengan pemberian pre-test untuk mengetahui kemampuan dasar kedua kelompok sebelum adanya intervensi.

Berdasarkan data awal, ditemukan bahwa nilai rata-rata pre-test pada kelas eksperimen Adalah 56.17. Hal ini sangat penting dalam penelitian eksperimental agar perbedaan hasil akhir nantinya benar-benar murni disebabkan oleh perlakuan, bukan karena perbedaan kecerdasan awal siswa. Setelah diberikan perlakuan selama periode tertentu, dilakukan post-test untuk mengukur capaian akhir. Hasilnya menunjukkan perbedaan yang sangat mencolok. Kelas eksperimen berhasil meraih nilai rata-rata 86.41, yang berarti terjadi lonjakan yang signifikan dibandingkan nilai awalnya. Peningkatan ini mencerminkan bahwa intervensi yang diberikan mampu diserap dengan sangat baik oleh siswa di kelas tersebut. Hal ini memberikan indikasi awal bahwa metode konvensional tidak memberikan dorongan motivasi sehebat metode eksperimen.

Analisis lebih dalam pada kelas eksperimen pada pertemuan kedua menunjukkan bahwa penggunaan media atau model baru membuat siswa lebih aktif terlibat dalam

diskusi. Nilai tertinggi di kelas ini mencapai angka 94.00, yang menunjukkan bahwa potensi maksimal siswa dapat terasah dengan baik. Atmosfer belajar yang interaktif membantu siswa memahami konsep-konsep sulit secara lebih konkret dan bertahan lama dalam ingatan. Sementara itu, pada pertemuan pertama interaksi cenderung bersifat satu arah di mana guru menjadi sumber informasi utama. Hal ini menyebabkan nilai tertinggi di kelas hanya menyentuh angka 74.00. Keterbatasan media dan variasi mengajar membuat siswa cenderung cepat bosan, sehingga pemahaman mereka terhadap materi tidak sedalam pada pertemuan kedua. Jika meninjau dari nilai peningkatan pada pertemuan kedua mencatatkan angka pertumbuhan sebesar 78.95, sedangkan pada pertemuan pertama hanya 36.59. Secara deskriptif, ini berarti pertemuan kedua mampu meningkatkan efektivitas belajarnya hampir dua kali lipat dibandingkan pertemuan pertama. Margin keunggulan ini memperkuat asumsi bahwa variabel bebas yang diujikan memberikan dampak positif yang nyata terhadap hasil belajar.

Selain itu, jika dilihat dari hasil tes pada pertemuan kedua masuk ke dalam kategori "Tinggi" atau "Efektif". Hal ini membuktikan bahwa metode pembelajaran tersebut sangat layak untuk diimplementasikan secara luas. Siswa tidak hanya sekadar menghafal materi, tetapi mampu mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam soal-soal evaluasi yang diberikan saat post-test. Sebaliknya, pada pertemuan pertama hanya masuk ke dalam kategori "Sedang" atau "Cukup Efektif". Hasil ini menunjukkan bahwa metode lama memang masih bisa digunakan, namun tidak lagi cukup untuk mengejar ketertinggalan di era pendidikan modern yang menuntut keterampilan berpikir tingkat tinggi. Nilai-nilai siswa di kelas kontrol cenderung menumpuk di angka-angka rata-rata bawah, berbeda dengan kelas eksperimen yang lebih merata di nilai atas.

Sebagai kesimpulan dari perbandingan ini, dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik dan deskriptif antara kedua pertemuan. Pertemuan kedua terbukti jauh lebih unggul dalam segala aspek penilaian dibandingkan pertemuan pertama. Hasil penelitian ini menjadi landasan kuat bahwa perubahan metode pembelajaran dari konvensional menuju inovatif sangat diperlukan untuk meningkatkan mutu dan capaian hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Peningkatan substansial sebesar 30,24 poin pada pertemuan kedua menunjukkan keberhasilan intervensi secara signifikan. Capaian nilai rata-rata post-test sebesar 86,41 membuktikan bahwa media grafis sangat efektif meningkatkan pemahaman siswa. Argument ini diperkuat oleh teori sari dan rahaju (2022), yang menyatakan bahwa media visual/grafis mampu menyederhanakan konsep abstrak (seperti penulisan poster) menjadi informasi yang

lebih mudah diserap oleh kognitif siswa, sehingga memicu motivasi belajar yang berdampak langsung pada kenaikan hasil tes secara drastis.

Hasil angket menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media grafis dalam pembelajaran menulis poster. Tingginya kemudahan pemahaman di kelas eksperimen (100%) membuktikan bahwa media grafis bertindak sebagai "jembatan kognitif". Sesuai dengan teori Sari & Rahaju (2022), media visual yang relevan mampu menyederhanakan struktur pesan yang kompleks menjadi bentuk yang intuitif, sehingga siswa tidak hanya menghafal teori namun mampu menginternalisasi konsep menulis poster secara praktis

Capaian 100% pada aspek kreativitas di Kelas Eksperimen menunjukkan keberhasilan media grafis dalam mengeksplorasi potensi siswa. Menurut Hidayat et al. (2022), lingkungan belajar yang didukung media kreatif memungkinkan siswa melakukan eksperimen visual yang tidak terbatas. Kepercayaan diri siswa kelas eksperimen yang mencapai 93% menunjukkan adanya peningkatan efikasi diri. Berdasarkan teori Pratama & Setyaningrum (2021), ketika siswa merasa mampu menghasilkan karya yang estetik dan berkualitas (dengan bantuan media grafis), mereka cenderung lebih berani dalam menunjukkan kompetensinya melalui presentasi dan diskusi publik.

Data yang menunjukkan 100% bimbingan guru pada kedua kelas membuktikan bahwa guru tetap menjadi fasilitator utama. Hal ini sejalan dengan pandangan Sugiyono (2019) bahwa media hanyalah alat bantu, namun keberhasilannya sangat bergantung pada bagaimana pendidik mengintegrasikan media tersebut ke dalam skenario pembelajaran yang matang.

Berdasarkan hasil analisis data angket respons siswa kelas eksperimen, peneliti mengklasifikasikan capaian persentase jawaban positif siswa ke dalam tiga kategori poin utama untuk memberikan gambaran yang lebih terperinci mengenai penggunaan media grafis. Ketiga kategori tersebut disusun berdasarkan rentang persentase jawaban "Ya" yang diberikan oleh siswa terhadap sepuluh butir pernyataan dalam instrumen angket. Pembagian ini mencakup Kategori Pertama dengan respons sempurna mencapai 100%, Kategori Kedua dengan respons sangat tinggi pada rentang 90% hingga 93%, serta Kategori Ketiga dengan respons tinggi pada rentang 80% hingga 87%. Melalui pengelompokan ini, peneliti dapat mengidentifikasi secara jelas aspek-aspek pembelajaran yang mengalami peningkatan paling signifikan, mulai dari stimulasi kreativitas, ketertarikan emosional, hingga kemudahan teknis dalam menyerap materi menulis poster.

Pada kategori pertama ini, media grafis terbukti secara mutlak berhasil dalam memicu kreativitas dan

memberikan pendampingan yang optimal. Seluruh siswa (100%) sepakat bahwa menulis poster dengan media grafis membuat mereka merasa lebih kreatif (Pernyataan 3). Hal ini mengindikasikan bahwa unsur visual dalam media grafis efektif merangsang imajinasi yang sebelumnya mungkin terhambat oleh metode konvensional. Selain itu, bimbingan guru selama proses pembelajaran juga dinilai sangat baik oleh 100% siswa (Pernyataan 5), menunjukkan bahwa integrasi antara media yang menarik dan arahan guru yang tepat menciptakan sinergi pembelajaran yang sempurna. Keinginan seluruh siswa untuk kembali belajar menggunakan media grafis di lain waktu (Pernyataan 8) mempertegas bahwa metode ini memberikan pengalaman belajar yang berkesan dan berkelanjutan.

Kategori kedua muncul dengan rentang persentase 90% hingga 93% mencakup aspek minat, efektivitas komunikasi, dan kepercayaan diri. Sebanyak 93% siswa menyatakan senang mengikuti pembelajaran (Pernyataan 1), merasa mampu mengungkapkan ide dengan jelas (Pernyataan 4), dan lebih tertarik belajar Bahasa Indonesia (Pernyataan 6). Angka 93% ini juga muncul pada aspek kepercayaan diri siswa saat mempresentasikan hasil karya mereka (Pernyataan 10). Sementara itu, sekitar 90% siswa merasa waktu yang diberikan sudah cukup dan merasa terbantu dalam menyampaikan pesan melalui poster (Pernyataan 7 & 9). Meskipun sangat tinggi, adanya sekitar 7% hingga 10% siswa yang menjawab "Tidak" pada poin-poin ini menunjukkan bahwa sebagian kecil siswa mungkin masih memerlukan waktu adaptasi lebih lama atau memiliki kendala teknis dalam menuangkan ide mereka ke dalam bentuk visual.

Pada kategori terakhir, yaitu rentang 80% hingga 87%, fokus utama terletak pada tingkat kemudahan pemahaman materi. Sebanyak 87% siswa menyatakan bahwa media grafis membuat mereka lebih mudah memahami materi menulis poster (Pernyataan 2). Walaupun angka ini tetap menunjukkan mayoritas yang besar, terdapat selisih sekitar 13% siswa (4 orang) yang merasa belum sepenuhnya mendapatkan kemudahan maksimal dari media ini. Hal ini bisa disebabkan oleh perbedaan gaya belajar individu; beberapa siswa mungkin lebih bersifat auditori sehingga bantuan visual grafis tidak memberikan dampak instan terhadap pemahaman mereka dibandingkan dengan siswa yang memiliki gaya belajar visual.

Secara deskriptif, hasil angket ini membuktikan bahwa media grafis adalah alat instruksional yang sangat efektif dalam pembelajaran menulis poster. Dominasi angka di atas 80% pada semua indikator menunjukkan bahwa media ini mampu melampaui hambatan komunikasi dalam pembelajaran bahasa. Keberhasilan mencapai angka 100% pada aspek kreativitas menunjukkan bahwa kekuatan utama media grafis terletak pada kemampuannya memvisualisasikan konsep abstrak menjadi bentuk yang

konkret. Namun, temuan pada kategori 80% memberikan catatan penting bagi pengajar untuk tetap memberikan perhatian khusus pada siswa yang memiliki gaya belajar berbeda, agar efektivitas media grafis dapat dirasakan secara merata oleh setiap individu di dalam kelas

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan media grafis dalam pembelajaran menulis poster pada siswa kelas VIII SMP Negeri 24 Surabaya, dapat disimpulkan bahwa media grafis efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, hasil belajar, dan respons siswa. Dari aspek proses pembelajaran, penggunaan media grafis mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan kolaboratif. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dari persentase 64% pada pertemuan pertama dengan kategori cukup menjadi 100% pada pertemuan kedua dengan kategori sangat baik. Selain itu, aktivitas guru memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media grafis dapat dilaksanakan secara efektif dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung

Dari aspek hasil belajar, penerapan media grafis terbukti memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan menulis poster siswa. Rata-rata nilai pre-test sebesar 56,17 meningkat menjadi 86,41 pada post-test, sehingga terjadi peningkatan sebesar 30,24 poin. Sebelum perlakuan diberikan, seluruh siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan setelah pembelajaran menggunakan media grafis sebagian besar siswa mampu mencapai bahkan melampaui KKM yang telah ditetapkan. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media grafis mampu membantu siswa memahami unsur-unsur poster, mengembangkan kreativitas, menggunakan bahasa yang lebih persuasif, serta mengintegrasikan unsur visual dan verbal secara lebih efektif dalam pembuatan poster.

Dari aspek respons siswa, hasil angket menunjukkan bahwa media grafis memperoleh tanggapan yang sangat positif. Sebagian besar indikator memperoleh persentase di atas 90%, bahkan beberapa indikator seperti kreativitas, kualitas bimbingan guru, dan keinginan untuk kembali belajar menggunakan media grafis mencapai 100%. Temuan ini menunjukkan bahwa media grafis tidak hanya meningkatkan kemampuan menulis poster, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, minat, dan kepercayaan diri siswa. Dengan demikian, media grafis dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menulis poster.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran. Pertama, bagi guru Bahasa Indonesia, media grafis dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis poster karena terbukti mampu meningkatkan partisipasi, kreativitas, dan hasil belajar siswa. Kedua, bagi pihak sekolah, perlu adanya dukungan fasilitas dan sarana pembelajaran yang memadai, seperti perangkat multimedia dan bahan visual pendukung, agar penggunaan media grafis dapat diterapkan secara optimal dalam proses pembelajaran. Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian pada materi Bahasa Indonesia lainnya atau pada jenjang pendidikan yang berbeda dengan jumlah sampel yang lebih luas sehingga efektivitas media grafis dapat diuji secara lebih komprehensif.

DAFTAR RUJUKAN

- Anindya, K., Malawi, I., & Jatmikawati, M. (2023). Media Poster untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Siswa. *Jurnal Educatio*, 9(2), 666–672.
- Dalman. (2021). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hidayat, A., Rustaman, N. Y., & Bahri, S. (2022). Implementasi Pembelajaran Kolaboratif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Sosial Siswa di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 14 (2), 145-158
- Pagarra, H., Akbar, S. A., dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Pakpahan, A. F., dkk. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Ramadhani, R. (2023) *Manajemen Kelas dan Aktivitas belajar: Strategi Menciptakan Pembelajaran Bermakna di Abad 21*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sari,P. K., & Rahaju, S. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Visual Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Aktivitas Belajar Siswa Menengah Pertama. *Jurnal riset Pendidikan dasar*, 5(3), 210-222
- Setyawan, A. (2023). *Digitalisasi Pembelajaran: Pemanfaatan Media Grafis Digital dalam Kurikulum Merdeka*. Jakarta Kencana Prenada Media Group.
- Shoffa, S., dkk. (2024). *Perkembangan Media Grafis dalam Pendidikan Modern*. Surabaya: CV. Pustaka Media
- Siregar, I. (2022). *Menulis Sebagai terapi dan Ekspresi Diri*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- .Usman, H. (2022). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.