

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

1.1 Hasil Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan dalam bentuk audio-visual dilaksanakan di SMP Negeri 5 Botomuzoi. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media yang telah divalidasi oleh validator dan telah di uji dan di implementsikan di SMP Negeri 5 Botomuzoi. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk audio visual pada materi menulis puisi yang menarik dan praktis.

Pengembangan media pembelajaran audio-visual ini menggunakan *mixed metod* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

1.1.1 Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam model ADDIE yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, karakteristik siswa, materi pembelajaran, serta tujuan yang ingin dicapai.

a. Analisis Kebutuhan Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas VIII, diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, seperti buku teks dan papan tulis. Selaras dengan hasil observasi, guru dan siswa juga menyampaikan pada saat sesi wawancara bahwa media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional seperti buku teks dan papan tulis. Guru menyampaikan bahwa metode yang ada belum mampu membangkitkan imajinasi siswa dalam menulis puisi. Penggunaan media yang terbatas ini dapat mengurangi efektivitas pembelajaran, khususnya dalam pengembangan keterampilan menulis puisi. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif guna meningkatkan pemahaman siswa serta memperkaya pengalaman belajar mereka. Media yang lebih dinamis dan menarik diharapkan dapat mendorong siswa untuk lebih kreatif

dalam mengekspresikan ide-ide mereka, serta memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam terhadap teknik-teknik menulis puisi.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Wawancara yang dilakukan dengan guru dan siswa mengungkapkan bahwa siswa cenderung lebih tertarik pada media pembelajaran yang mengandung elemen visual, audio, dan video. Media konvensional, seperti buku teks dan papan tulis, dirasa kurang menarik dan tidak mampu memenuhi kebutuhan siswa dalam proses belajar. Siswa menginginkan pengalaman pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif, yang dapat mendorong mereka untuk lebih aktif dan terlibat dalam materi yang diajarkan.

c. Analisis Materi dan Kompetensi Dasar

Materi pembelajaran yang menjadi fokus dalam pengembangan media ini adalah keterampilan menulis puisi. Mengingat karakteristik puisi yang bersifat subjektif, imajinatif, dan ekspresif, penggunaan media audio-visual dinilai sangat tepat untuk mendukung proses pembelajaran. Media yang memadukan elemen suara dan gambar mampu membangkitkan imajinasi serta merangsang kreativitas siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami esensi puisi dan terdorong untuk mengekspresikan ide serta perasaannya secara bebas dan kreatif dalam bentuk tulisan puisi.

d. Analisis Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami struktur dan unsur-unsur puisi, serta mengembangkan kreativitas mereka dalam menulis puisi. Melalui pendekatan yang interaktif dan penggunaan media yang sesuai, diharapkan proses pembelajaran dapat menciptakan suasana yang lebih menarik, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya mampu menguasai aspek teknis dalam menulis puisi, tetapi juga terdorong untuk mengekspresikan gagasan dan perasaan mereka secara kreatif dan orisinal.

1.1.2 Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan berfokus pada pembuatan desain media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan yang telah dianalisis. Adapun sub-tahap yang dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Perumusan Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran dirancang secara khusus untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran menulis puisi melalui pendekatan yang menarik dan menyenangkan. Media tersebut diharapkan mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa, sehingga siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan elemen-elemen visual, audio, dan interaktivitas, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan kreativitas dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis puisi secara ekspresif dan imajinatif.

b. Penyusunan Alur Materi dan *Storyboard*

Materi pembelajaran disusun secara sistematis untuk mendukung proses pembelajaran menulis puisi secara efektif. Adapun materi yang disajikan meliputi :

a) Pengenalan Puisi

Pada tahap ini disampaikan penjelasan mengenai pengertian puisi serta berbagai jenis puisi secara umum. Tujuannya adalah agar siswa memahami hakikat puisi sebagai bentuk ekspresi perasaan, pikiran, dan imajinasi dalam bentuk bahasa yang indah.

b) Struktur dan Unsur Intrinsik Puisi

Pembelajaran difokuskan pada pemahaman terhadap struktur dan unsur-unsur intrinsik puisi, seperti tema, perasaan, penggunaan majas, serta pilihan bahasa. Pemahaman ini penting untuk membekali siswa dalam menginterpretasikan dan menciptakan puisi secara lebih mendalam.

c) Jenis-Jenis Puisi

Siswa dikenalkan dengan berbagai jenis puisi, seperti puisi liris dan puisi deskriptif, beserta karakteristik dan fungsinya. Penjelasan ini bertujuan untuk memperluas wawasan siswa mengenai ragam bentuk puisi yang dapat mereka eksplorasi.

d) Contoh dan Analisis Puisi

Peneliti menyajikan beberapa contoh puisi yang relevan, kemudian dianalisis secara bersama-sama. Analisis mencakup pembahasan tema, perasaan, gaya bahasa, dan makna yang terkandung dalam puisi tersebut. Kegiatan ini membantu siswa memahami bagaimana unsur-unsur puisi diterapkan secara konkret.

e) Latihan Menulis Puisi

Siswa diberikan tugas untuk menulis puisi berdasarkan tema yang telah ditentukan. Latihan ini bertujuan untuk melatih keterampilan menulis puisi serta mengembangkan daya imajinasi dan kemampuan ekspresi siswa.

f) Penyusunan *Storyboard*

Storyboard disusun untuk menggambarkan urutan tampilan media pembelajaran secara visual. *Storyboard* ini menjadi panduan dalam pengembangan media, agar penyampaian materi berlangsung secara sistematis, menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c. Pemilihan Media dan Alat

Media pembelajaran ini dikembangkan dengan memanfaatkan berbagai perangkat lunak pendukung guna menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Adapun perangkat lunak yang digunakan dalam proses pengembangan media ini antara lain sebagai berikut :

a. PowerPoint Interaktif

PowerPoint Interaktif digunakan untuk merancang tampilan materi pembelajaran yang interaktif dan sistematis. PowerPoint memungkinkan penyajian informasi dalam bentuk visual yang

menarik, disertai navigasi yang memudahkan siswa dalam mengeksplorasi materi secara mandiri.

b. Camtasia Studio

Camtasia Studio dimanfaatkan dalam pembuatan video edukatif yang berisi penjelasan materi puisi secara rinci. Perangkat lunak ini memungkinkan penggabungan suara narator, animasi, dan visual pendukung, sehingga materi dapat disampaikan secara lebih jelas dan menarik.

c. CapCut

CapCut digunakan untuk menyunting video, menambahkan efek visual, transisi yang halus, serta musik latar yang relevan. CapCut mendukung proses penyuntingan yang kreatif, sehingga hasil akhir video menjadi lebih dinamis dan memikat.

d. Teknologi Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*)

Teknologi AI digunakan untuk menghasilkan narasi otomatis, ilustrasi visual yang mendukung materi, serta pembuatan kuis interaktif. Integrasi AI dalam media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan efisiensi pengembangan dan kualitas penyampaian materi secara adaptif.

d. Penyusunan Instrumen Evaluasi Awal

Instrumen evaluasi awal disusun sebagai langkah untuk mengukur efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana media tersebut mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, khususnya dalam menulis puisi, serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi awal ini menjadi dasar dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan media agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

1.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan difokuskan pada proses pembuatan media pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap ini, berbagai komponen media mulai diwujudkan secara konkret

dengan memanfaatkan perangkat lunak dan teknologi pendukung. Adapun sub-tahap dalam proses pengembangan media pembelajaran ini meliputi :

a. Pembuatan Media Pembelajaran

Media pembelajaran dikembangkan secara interaktif menggunakan PowerPoint, yang dilengkapi dengan narasi untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi. PowerPoint ini dirancang dengan tampilan yang menarik dan elemen-elemen interaktif yang mendukung keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah menyerap informasi dan lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam setiap tahap pembelajaran.



Gambar 4. 1 Proses pembuatan powerpoint interactive

b. Penggunaan Video Edukatif

Video edukatif yang dibuat dengan Camtasia Studio berfungsi untuk menjelaskan berbagai konsep puisi secara visual. Video ini menyajikan penjelasan yang lebih mendalam mengenai topik puisi, yang diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih jelas dan mudah.



Gambar 4. 2 Proses integrasi materi dan suara dengan aplikasi Camtasia Studio

c. Integrasi Teknologi

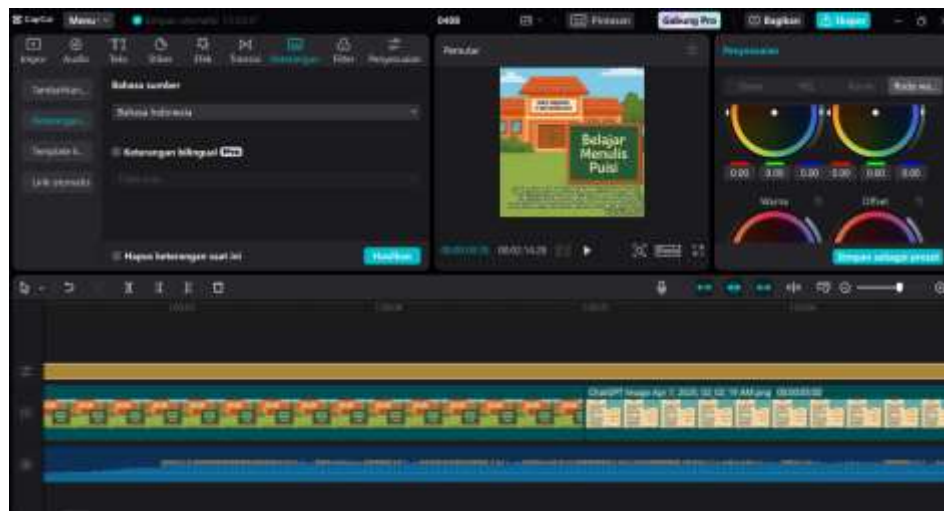
Teknologi AI diterapkan dalam media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan interaktivitas pembelajaran. Salah satunya adalah dengan membuat narasi otomatis yang menjelaskan materi secara jelas dan sistematis, sehingga siswa dapat memahami konsep dengan lebih mudah.



Gambar 4. 3 Proses *text-to-speech*

d. Penyuntingan dan Penyempurnaan

Media disunting menggunakan *CapCut* untuk menambahkan efek visual, transisi, musik latar, dan subtitle. Proses penyuntingan ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran lebih menarik, dinamis, dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan penambahan elemen-elemen tersebut, diharapkan siswa dapat lebih fokus dan terlibat dalam materi yang disampaikan, serta mempermudah mereka dalam menyerap informasi yang ada.



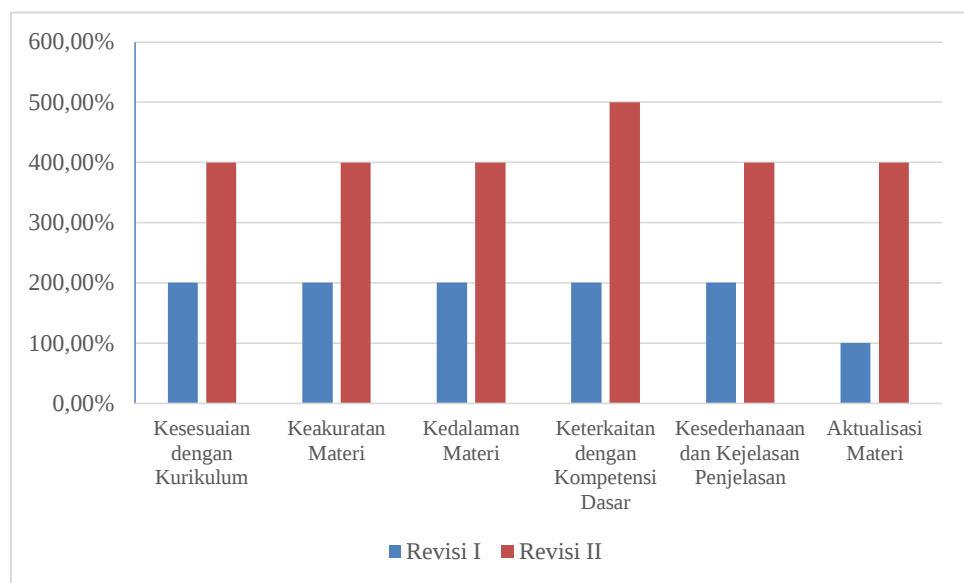
Gambar 4. 4 Proses obtimalisasi Visual dengan aplikasi *CapCut*

e. Validasi Ahli dan Uji Coba Terbatas

Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi pertama oleh ahli isi, ahli media, dan ahli desain instruksional untuk memastikan kesesuaian materi dan media dengan tujuan pembelajaran. Masukan dari validasi pertama digunakan untuk melakukan revisi dan perbaikan terhadap media yang telah dibuat. Selanjutnya, dilakukan validasi kedua setelah perbaikan dilakukan, untuk memastikan bahwa media telah memenuhi standar yang ditetapkan dan siap digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah validasi pertama dan kedua selesai, dilakukan uji coba terbatas dengan melibatkan sejumlah kecil siswa sebagai sampel untuk menguji efektivitas media dalam pembelajaran. Hasil dari validasi kedua dan uji coba terbatas ini digunakan untuk menyempurnakan media agar lebih efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berikut adalah tabel hasil penilaian validasi ahli pada tahap I dan tahap ke II :

No	Kategori Ahli	Indikator Validasi	Revisi I	Revisi II
1	Ahli Isi (Materi Pembelajaran)	Kesesuaian dengan Kurikulum	2	4
		Keakuratan Materi	2	4
		Kedalaman Materi	2	4

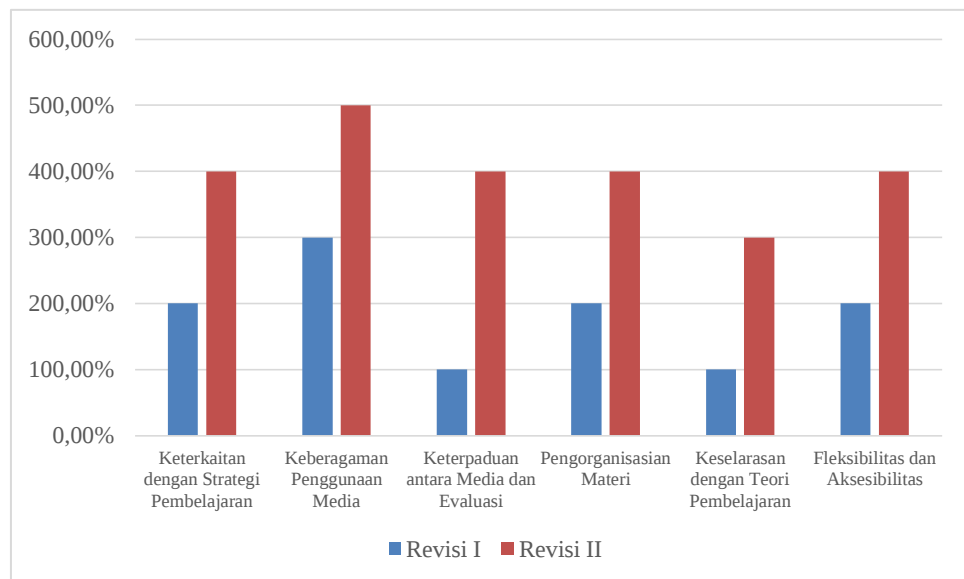
		Keterkaitan dengan Kompetensi Dasar	2	5
		Kesederhanaan dan Kejelasan Penjelasan	2	4
		Aktualisasi Materi	1	4
Total Skor			11	25
Tingkat Presentase			36,67%	83.33%



Bagan 4. 1 Grafik validasi ahli isi

no	Kategori Ahli	Indikator Validasi	Revisi I	Revisi II
2	Ahli Media	Kesesuaian Media dengan Tujuan Pembelajaran	2	4
		Kualitas Visual dan Audio	1	3
		Keterbacaan dan Kejelasan Visual	2	4
		Interaktivitas	2	4
		Desain yang Memadai	2	4
		Kemudahan Penggunaan	2	4

Tota; Skor	11	23
Tingkat Presentase	36,67%	76.67%

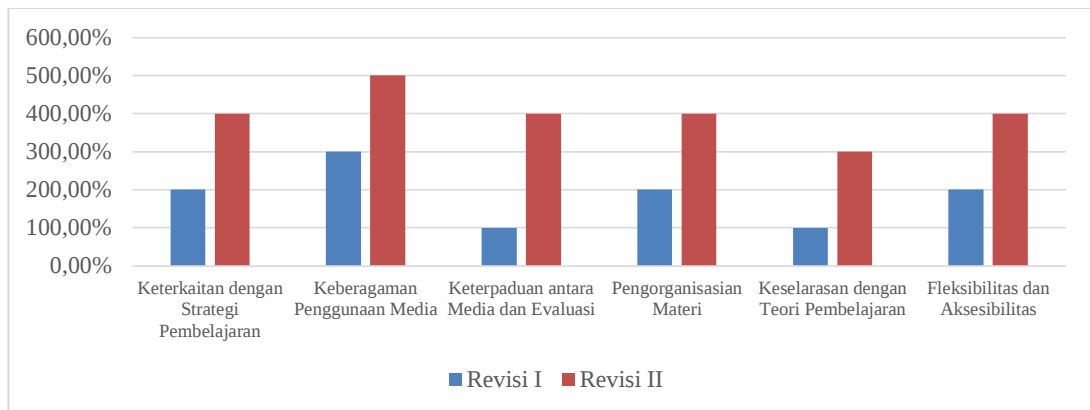


Bagan 4. 2 Grafik Validasi ahli media

No	Kategori Ahli	Indikator Validasi	Revisi I	Revisi II
	Ahli Desain Instruksional	Keterkaitan dengan Strategi Pembelajaran	2	4
		Keberagaman Penggunaan Media	3	5
		Keterpaduan antara Media dan Evaluasi	1	4
		Pengorganisasian Materi	2	4
		Keselarasan dengan Teori Pembelajaran	1	3
		Fleksibilitas dan Aksesibilitas	2	4
Total Skor			10	24

Tingkat Presentase	33.33%	80%
Jumlah Semua Skor	32	72
Tingkat Presentase	35,56%	80%
Tingkat Kelayakan	TIDAK LAYAK	SANGAT LAYAK

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli



Bagan 4. 3 Grafik Validasi ahli Desain intruksional

Tabel diatas menunjukkan evaluasi terhadap tiga kategori ahli yakni ahli isi, ahli media, dan ahli desain instruksional. Setiap kategori dinilai berdasarkan indikator validasi pada dua tahap revisi. Skor total meningkat dari 32 (35,56%) menjadi 72 (80%) setelah revisi, dengan hasil akhir "sangat layak." Perbaikan terjadi di kesesuaian materi, kualitas media, dan desain instruksional. Hasil Validasi kelayakan oleh ahli isi digambarkan dalam bentuk grafik batang berikut :

Berdasarkan perubahan antara validasi pertama dan validasi kedua, terdapat sejumlah peningkatan signifikan dalam kualitas media pembelajaran audio-visual yang dikembangkan. Perubahan ini merupakan hasil dari berbagai masukan dan saran konstruktif dari para ahli, yakni ahli isi, ahli media, dan ahli desain instruksional. Peningkatan skor validasi dari masing-masing ahli menunjukkan adanya penyempurnaan yang efektif terhadap media tersebut.

a. Ahli Isi (Materi Pembelajaran)

Pada validasi pertama, nilai yang diberikan ahli isi berkisar pada rentang 30,67%. Kekurangan utama ditemukan pada aspek kesesuaian dengan kurikulum, keakuratan materi, dan kedalaman isi pembelajaran. Para ahli mencatat bahwa materi yang disajikan belum sepenuhnya mencerminkan

kompetensi dasar dalam kurikulum Bahasa Indonesia tingkat SMP, khususnya dalam pembahasan mengenai puisi. Selain itu, tingkat kesulitan materi dianggap belum selaras dengan kemampuan siswa kelas VIII. Sebagai respons atas evaluasi tersebut, dilakukan beberapa perubahan penting, antara lain :

a) Perbaikan Materi

Materi disempurnakan dengan menambahkan contoh-contoh puisi yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan siswa.

b) Penyederhanaan Penjelasan

Materi disusun ulang agar lebih sederhana dan mudah dipahami, terutama dalam menjelaskan struktur dan unsur-unsur puisi.

c) Aktualisasi Materi

Peneliti menambahkan contoh puisi modern atau populer agar lebih dekat dengan realitas dan minat siswa.

Setelah revisi, validasi kedua menunjukkan peningkatan nilai yang signifikan yaitu dari 30,67% menjadi 83,33% yang dinyatakan layak. Materi telah disesuaikan dengan kurikulum secara lebih akurat dan mendalam, serta disusun dengan gaya penyampaian yang lebih komunikatif dan aktual.

b. Ahli Media

Pada tahap validasi pertama, ahli media juga memberikan penilaian sebesar 36.67% dan dinyatakan tidak layak. Beberapa aspek yang dinilai kurang antara lain kualitas visual dan audio, kemudahan penggunaan, serta tingkat interaktivitas. Kritik utama berfokus pada kurangnya daya tarik visual serta keterbatasan fitur yang memungkinkan partisipasi aktif siswa. Perbaikan yang dilakukan sebagai tindak lanjut masukan tersebut meliputi:

a) Peningkatan Kualitas Visual dan Audio

Kualitas video ditingkatkan melalui penggunaan gambar dan audio yang lebih jernih, serta penyisipan elemen grafis dan animasi untuk memperjelas isi materi.

b) Interaktivitas

Peneliti menambahkan fitur-fitur interaktif seperti kuis singkat dan pilihan jawaban untuk meningkatkan partisipasi siswa.

c) Kemudahan Penggunaan

Tampilan antarmuka media disederhanakan, dan media disesuaikan agar dapat diakses melalui *platform* yang familiar bagi siswa.

Validasi kedua menunjukkan bahwa media telah mengalami perbaikan signifikan, dengan skor 76,67% dan dinyatakan layak. Aspek visual, audio, serta fitur interaktif yang disempurnakan membuat media lebih menarik dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

c. Ahli Desain Instruksional

Penilaian awal dari ahli desain instruksional juga berada pada skor 33,33%. Kekurangan utama berada pada pengorganisasian materi dan ketidaksesuaian dengan teori pembelajaran. Media dianggap belum mendukung strategi pembelajaran aktif dan masih berorientasi pada penyampaian informasi satu arah. Saran dan revisi yang dilakukan meliputi :

a) Pengorganisasian Materi

Struktur penyampaian materi diatur ulang dengan alur yang lebih logis, dimulai dari konsep dasar, pengenalan struktur puisi, hingga latihan-latihan aplikatif.

b) Keselarasan dengan Teori Pembelajaran

Pendekatan konstruktivistik diintegrasikan ke dalam media, mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam memahami dan menciptakan puisi mereka sendiri.

Setelah dilakukan revisi, validasi kedua menunjukkan peningkatan signifikan dengan skor 80% dan dinyatakan layak. Media dinilai telah disusun secara lebih sistematis dan mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

1.1.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi difokuskan pada penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan ke dalam kegiatan pembelajaran. Adapun sub-tahap yang dilakukan dalam tahap ini adalah sebagai berikut :

a. Persiapan Implementasi

Sebelum tahap implementasi, peneliti memberikan pemahaman kepada guru dan siswa mengenai cara penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pemahaman ini bertujuan untuk memastikan media dapat digunakan secara optimal dan efektif selama proses pembelajaran berlangsung

b. Pelaksanaan Pembelajaran

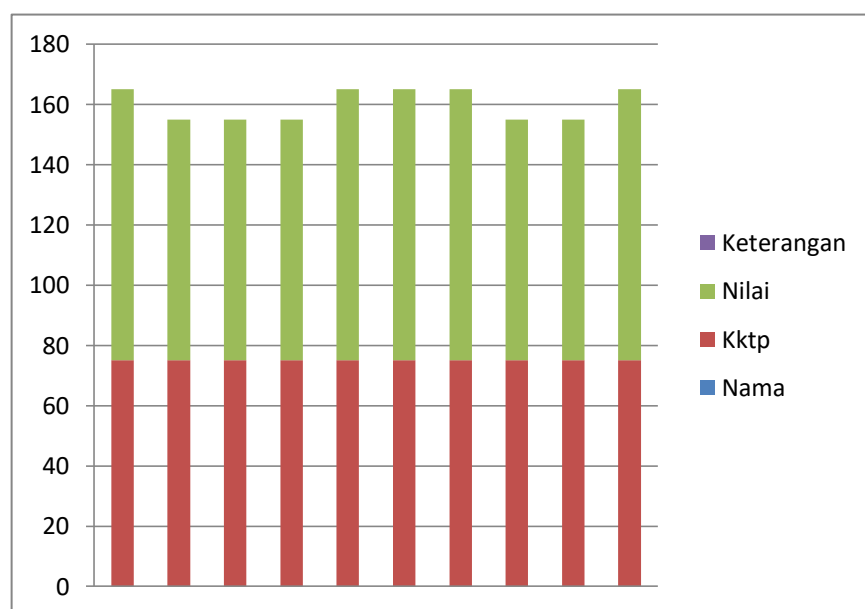
Media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran menulis puisi di kelas VIII. Sebelum implementasi dilakukan, peneliti terlebih dahulu memberikan pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam menulis puisi. Selanjutnya, siswa menyimak materi melalui media yang telah disiapkan, kemudian diminta untuk menulis puisi sesuai dengan tema yang telah ditetapkan atau berdasarkan pemahaman masing-masing. Setelah implementasi selesai, peneliti memberikan posttest untuk menilai peningkatan kemampuan siswa. Berdasarkan pretest dan posttest tersebut maka didapatkan nilai sebagai berikut :

c. Pembelajaran Uji Kepraktisan/Uji Kelompok Kecil

No	Nama	Kktp	Nilai	Keterangan
	Celsi Septiani Waruwu	75	90	Tuntas
2	Desman Halawa	75	80	Tuntas
3	Elvync Jaoin Howu-Howu Waruwu	75	80	Tuntas
4	Farrel Abdian Ifolala Halawa	75	80	Tuntas
5	Febi Yolan Septi Waruru	75	90	Tuntas
6	Hendry Surahman Waruwu	75	90	Tuntas
7	Intan Marcela Lase	75	90	Tuntas
8	Krisman Halawa	75	80	Tuntas

9	Leo Calvinus Waruwu	75	80	Tuntas
10	Matius Marvel Sah Putra Waruwu	75	90	Tuntas

Uji kepraktisan adalah proses untuk mengukur seberapa mudah dan efektif suatu produk atau metode dapat digunakan dalam situasi nyata. Dalam konteks penelitian, uji kepraktisan digunakan untuk mengetahui apakah suatu produk (misalnya, media pembelajaran, lembar kerja siswa, atau perangkat lunak) mudah digunakan oleh pengguna (misalnya, siswa, guru, atau masyarakat umum) dan apakah produk tersebut mencapai tujuan yang diharapkan.



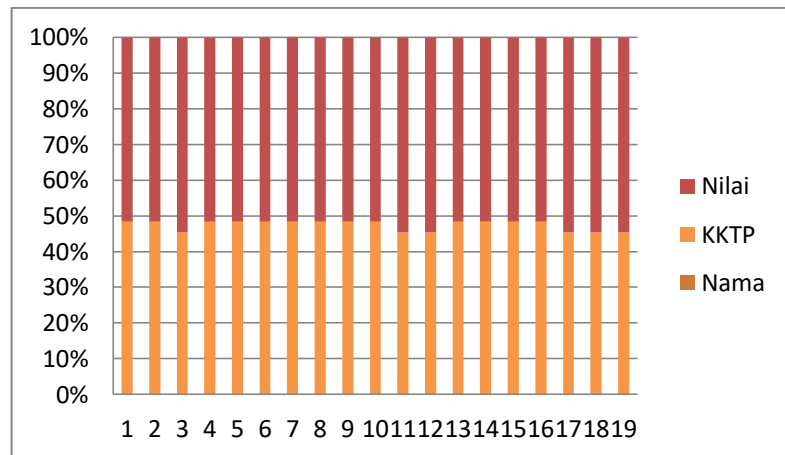
Bagan 4.4 Grafik Uji Kepraktisan

d. Pembahasan Uji Kelayakan (Kelompok Besar)

No	Nama	KKTP	Nilai	Keterangan
1	Celsi Septiani Waruwu	75	80	Tuntas
2	Desman Halawa	75	80	Tuntas
3	Elvync Jaoin Howu-Howu Waruwu	75	90	Tuntas

4	Farrel Abdian Ifolala Halawa	75	80	Tuntas
5	Febi Yolan Septi Waruru	75	80	Tuntas
6	Hendry Surahman Waruwu	75	80	Tuntas
7	Intan Marcela Lase	75	80	Tuntas
8	Krisman Halawa	75	80	Tuntas
9	Leo Calvinus Waruwu	75	80	Tuntas
10	Matius Marvel Sah Putra Waruwu	75	80	Tuntas
11	Mercy Gita Septriana Halawa	75	90	Tuntas
12	Niscahaya Martaniat Waruwu	75	90	Tuntas
13	Nurcahaya Halawa	75	80	Tuntas
14	Oktavian Triwita Waruwu	75	80	Tuntas
15	Resti Halawa	75	80	Tuntas
16	Surya Wijaya Halawa	75	80	Tuntas
17	Vestry Yanti Halawa	75	90	Tuntas
18	Yasatulo Waruwu	75	90	Tuntas
19	Zunior Telaumbanua	75	90	Tuntas

Uji kelayakan adalah proses penilaian untuk menentukan apakah suatu rencana proyek, bisnis, atau ide memiliki kemungkinan berhasil atau tidak. Uji kelayakan membantu mengidentifikasi potensi risiko, tantangan, serta peluang, dan memberikan informasi untuk pengambilan keputusan apakah proyek tersebut layak dilanjutkan, didesain ulang, atau dihentikan.



Bagan 4.5 Grafik Uji Kelayakan

Hasil Pretest dan Posttest Test Menulis Puisi setelah pelaksanaan pretest dan posttest, diperoleh data hasil belajar siswa yang menunjukkan peningkatan signifikan setelah penggunaan media pembelajaran berbasis audio-visual. Pada tahap pretest, rata-rata nilai siswa adalah 12,73 dari skala maksimal yang jika dikonversikan menjadi 50,92%, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi menulis puisi. Setelah implementasi media pembelajaran, dilakukan posttest yang menunjukkan peningkatan rata-rata nilai menjadi 21,15 atau setara dengan 84,60%. Data ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, mendorong partisipasi aktif dalam

proses pembelajaran, serta merangsang kreativitas siswa dalam menulis puisi. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis audio-visual terbukti efektif dalam mendukung peningkatan hasil belajar siswa, khususnya dalam penguasaan keterampilan menulis puisi di kelas VIII.

Tes menulis puisi dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan media pada 19 siswa, dengan penilaian berdasarkan tema, diksi, imajinasi, gaya bahasa, serta struktur puisi yang dirinci dalam tabel berikut :

Aspek Penilaian	Indikator	Skor 5 (Sangat Baik)	Skor 4 (Baik)	Skor 3 (Cukup)	Skor 2 (Kurang)	Skor 1 (Sangat Kurang)
Kesesuaian Tema	Tema sesuai dengan isi puisi dan mudah dipahami	Tema sangat jelas, kuat, dan sesuai dengan isi puisi	Tema jelas dan cukup mendalam	Tema cukup sesuai tetapi kurang mendalam	Tema masih samar dan kurang sesuai	Tema tidak jelas atau tidak berkaitan dengan isi puisi
Diksi (Pemilihan Kata)	Penggunaan kata-kata yang indah dan sesuai dengan makna puisi	Pemilihan kata sangat indah, bervariasi, dan menarik	Pemilihan kata cukup baik dan masih variatif	Pemilihan kata sederhana tetapi kurang menarik	Pemilihan kata monoton dan kurang sesuai	Pemilihan kata tidak variatif dan kurang bermakna
Imajinasi dan Kreativitas	Kemampuan dalam mengekspresikan ide secara unik dan menarik	Imajinasi sangat kuat, menggambarkan suasana dengan jelas dan mendalam	Imajinasi cukup kuat dan menarik	Imajinasi cukup tetapi kurang eksploratif	Imajinasi terbatas dan kurang menarik	Imajinasi sangat minim atau tidak ada
Gaya Bahasa (Majas, Rima, Ritme)	Penggunaan majas, rima, dan ritme dalam puisi	Menggunakan majas dengan tepat, rima dan ritme sesuai, menghasilkan keindahan puisi	Menggunakan majas dengan baik, rima dan ritme cukup seimbang	Menggunakan majas tetapi masih kurang bervariasi, rima dan ritme kurang stabil	Majas dan rima kurang bervariasi, ritme tidak konsisten	Tidak menggunakan majas dan rima dengan baik
Struktur dan Tata Tulis	Kerapihan dan konsistensi jumlah bait, baris, serta penggunaan tanda baca	Struktur puisi jelas, bait dan baris konsisten, serta penggunaan tanda baca benar	Struktur cukup jelas, hanya ada sedikit ketidakkonsistenan	Struktur kurang rapi, beberapa bagian tidak sesuai	Struktur banyak kesalahan dalam jumlah bait, baris, dan tanda baca	Tidak memiliki struktur yang jelas dan berantakan

Tabel 4. 2 Aspek Penilaian Test Menulis Puisi

1.1.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai efektivitas media pembelajaran yang telah diimplementasikan. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk, yaitu evaluasi formatif dan sumatif, sebagai berikut :

a. Evaluasi Formatif

Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan, termasuk validasi oleh ahli dan uji coba terbatas. Hasil evaluasi ini digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media.

b. Evaluasi Sumatif

Evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi untuk menilai dampak media terhadap kemampuan siswa dalam menulis puisi. Evaluasi ini memberikan gambaran mengenai efektivitas media dalam mencapai tujuan pembelajaran.

c. Revisi Akhir

Berdasarkan umpan balik dari siswa dan guru, dilakukan revisi akhir pada media pembelajaran. Revisi ini mencakup perbaikan tampilan visual dan narasi agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan pemahaman siswa.

1.2 Pembahasan

1.2.1 Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Menggunakan Model ADDIE Dalam Pembelajaran Menulis Puisi

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis audio-visual dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 5 Botomuzoi. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran menulis puisi, yang selama ini cenderung bersifat monoton dan kurang menarik. Model ADDIE dipilih karena merupakan pendekatan sistematis yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Proses pengembangan ini dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan benar-benar tepat guna dan kontekstual dengan situasi pembelajaran di lapangan.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi terhadap kondisi pembelajaran di kelas, kebutuhan peserta didik, serta potensi media pembelajaran yang dapat dikembangkan. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan papan tulis dalam mengajarkan materi puisi. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami unsur-unsur puisi maupun mengekspresikan ide dalam bentuk tulisan. Wawancara dengan siswa dan guru mengungkapkan bahwa siswa lebih tertarik pada media pembelajaran yang mengandung unsur visual, suara, dan video. Oleh karena itu, diperlukan media yang tidak hanya menyajikan materi secara informatif, tetapi juga mampu membangkitkan ketertarikan dan motivasi siswa dalam proses menulis puisi.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

peneliti merancang media pembelajaran dengan menyusun alur konten dan storyboard. Konten media mencakup pengenalan puisi, struktur dan unsur intrinsik puisi, jenis-jenis puisi, serta latihan menulis puisi dengan panduan visual dan audio yang interaktif. Desain media dilengkapi dengan ilustrasi tematik, animasi ringan, video pembacaan puisi oleh tokoh sastra, narasi penjelasan, serta musik latar sesuai dengan tema puisi. Rancangan ini disesuaikan dengan karakteristik siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditori, serta bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membangkitkan minat.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, peneliti mulai membangun media menggunakan berbagai perangkat lunak digital. *PowerPoint Interactive* digunakan sebagai dasar tampilan, dikombinasikan dengan *Camtasia Studio* untuk rekaman layar dan pengolahan video, serta *CapCut* untuk penyuntingan akhir yang mencakup penambahan efek visual, transisi, dan teks. Selain itu, teknologi kecerdasan buatan (AI) digunakan untuk membuat transkrip otomatis, narasi suara (*text-to-speech*), ilustrasi

digital, dan kuis interaktif. Seluruh elemen ini dikembangkan dengan mempertimbangkan keterpahaman siswa dan kemudahan akses, sehingga media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan mendukung peningkatan motivasi mereka dalam menulis puisi.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Media pembelajaran yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media kemudian diimplementasikan dalam proses pembelajaran nyata di kelas VIII. Penggunaan media dilakukan secara langsung oleh peneliti dalam kegiatan pembelajaran menulis puisi. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi selama pembelajaran berlangsung. Kombinasi visual dan audio dalam media terbukti membantu siswa lebih memahami struktur dan gaya bahasa puisi, serta mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam latihan menulis.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada saat pengembangan untuk memastikan bahwa media telah memenuhi standar isi, tampilan, dan efektivitas komunikasi. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi media, melalui pretest dan posttest, serta angket respons siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan media memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman, minat, dan keterampilan menulis puisi siswa. Skor pretest yang semula rata-rata 36,42% meningkat menjadi 90,62% pada posttest. Begitu pula nilai keterampilan menulis puisi meningkat dari rata-rata 50,92% menjadi 84,60%. Berdasarkan seluruh proses tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran audio-visual dengan model ADDIE telah berjalan secara sistematis dan berhasil memenuhi tujuan penelitian, yaitu menghasilkan media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas VIII di SMP Negeri 5 Botomuzoi. Media ini juga terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran menulis

puisi, sehingga layak dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

1.2.2 Efektivitas Media Pembelajaran Audio-Visual Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 5 Botomuzoi

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara, angket, serta tes *pretest* dan *posttest*, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis audio-visual memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa kelas VIII di SMP Negeri 5 Botomuzoi.

Pada tahap awal, hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia serta beberapa siswa menunjukkan bahwa keterampilan menulis puisi siswa masih tergolong rendah. Guru menyampaikan bahwa metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya masih bersifat konvensional dan belum mampu mengakomodasi kebutuhan siswa dalam mengekspresikan imajinasi serta perasaan secara maksimal. Sebaliknya, baik guru maupun siswa menunjukkan antusiasme terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis audio-visual. Media ini dinilai dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, menarik, dan mendalam secara emosional.

Siswa menyampaikan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam menemukan diksi yang tepat serta dalam mengekspresikan gagasan ke dalam bentuk puisi. Namun, setelah diperkenalkan pada media berupa video puisi yang menggabungkan unsur gambar, musik, dan narasi ekspresif, siswa merasa lebih terbantu dalam memahami suasana dan makna puisi. Hal ini berdampak pada meningkatnya motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran menulis puisi.

Temuan ini diperkuat dengan data kuantitatif dari hasil angket dan tes *pretest-posttest*. Hasil angket menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi puisi mengalami peningkatan signifikan, yaitu dari rata-rata 36,42% pada tahap *pretest* menjadi 90,62% pada tahap *posttest*. Peningkatan ini mencerminkan peningkatan pemahaman siswa terhadap unsur-unsur puisi setelah penerapan media pembelajaran audio-visual.

Selain itu, melalui penilaian tes menulis puisi secara langsung, terdapat peningkatan rata-rata nilai dari 50,92% pada *pretest* menjadi 84,60% pada *posttest*. Penilaian tersebut mencakup lima aspek utama, yaitu kesesuaian tema, pilihan diksi, imajinasi dan kreativitas, gaya bahasa, serta struktur dan tata tulis. Peningkatan pada kelima aspek ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio-visual mampu mendorong siswa untuk menulis puisi dengan lebih ekspresif, rapi, serta estetis.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio-visual efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa. Efektivitas ini terletak pada kemampuannya dalam menghadirkan unsur visual dan emosional yang membantu siswa memahami serta menginternalisasi makna puisi secara lebih mendalam. Media ini juga berperan dalam menstimulasi kreativitas, memperkaya perbendaharaan kata, serta membangun struktur puisi yang lebih baik. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis audio-visual direkomendasikan sebagai salah satu pendekatan inovatif dalam pembelajaran menulis puisi, khususnya di jenjang pendidikan menengah pertama, guna meningkatkan kualitas hasil belajar siswa secara menyeluruh.

1.2.3 Media Pembelajaran Audio-Visual Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Bagi Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 5 Botomuzoi

Kepraktisan media pembelajaran audio-visual dalam kegiatan pembelajaran menulis puisi dapat dianalisis melalui tiga indikator utama, yaitu ketersediaan sarana pendukung, kemudahan penggunaan, serta keterlibatan dan respons peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara, angket, serta pelaksanaan *pretest* dan *posttest*, dapat diketahui bahwa media pembelajaran ini menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa di kelas VIII.

Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia menyampaikan bahwa media pembelajaran yang digunakan sebelumnya masih bersifat konvensional dan belum mampu sepenuhnya merangsang daya imajinasi siswa dalam menulis puisi. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media

yang bersifat interaktif dan mampu menghidupkan pengalaman belajar peserta didik. Media audio-visual yang disusun dalam bentuk video puisi, dengan penggabungan unsur visual, narasi, dan musik latar, terbukti memberikan stimulus yang lebih kuat dalam membangun pemahaman siswa terhadap unsur-unsur puisi, seperti diksi, gaya bahasa, imajinasi, dan struktur.

Respons peserta didik terhadap penggunaan media ini juga menunjukkan kecenderungan positif. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa sebelum penggunaan media, mereka mengalami kesulitan dalam menulis puisi akibat keterbatasan kosakata dan minimnya inspirasi. Namun setelah pembelajaran disertai dengan media audio-visual, siswa merasa lebih terbantu dalam memahami suasana dan makna puisi, sehingga proses menulis menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa media yang digunakan tidak hanya praktis secara teknis, tetapi juga efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket dan tes belajar, terlihat adanya peningkatan yang signifikan. Skor rata-rata pretest sebesar 36,42% meningkat menjadi 90,62% pada saat posttest. Demikian pula pada tes menulis puisi, nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 50,92% menjadi 84,60% setelah penggunaan media audio-visual. Peningkatan tersebut menegaskan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Dari aspek pelaksanaan teknis, media ini juga tergolong praktis karena disusun dalam format video yang dapat diputar melalui perangkat yang tersedia di sekolah, seperti laptop dan proyektor. Penggunaan media tidak memerlukan pelatihan khusus bagi guru, karena penyajiannya mudah dipahami dan langsung dapat diaplikasikan dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media audio-visual ini mendukung guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan kontekstual tanpa menambah beban teknis dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

Dengan demikian, berdasarkan temuan empiris tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran audio-visual yang dikembangkan

dalam penelitian ini memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dalam pembelajaran menulis puisi bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Botomuzoi.

1.2.4 Kelayakan Media Pembelajaran Audio-Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Di SMP Negeri 5 Botomuzoi

Kelayakan media pembelajaran audio-visual yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat ditinjau melalui tiga aspek utama, yaitu validitas (keabsahan isi), kepraktisan (kemudahan dalam penggunaan), dan efektivitas (kemampuan dalam mencapai tujuan pembelajaran). Ketiga aspek tersebut diukur melalui instrumen seperti angket validasi ahli, observasi pelaksanaan pembelajaran, angket respons siswa dan guru, serta hasil pretest dan posttest siswa.

Dari aspek validitas, media pembelajaran audio-visual yang disusun melalui pendekatan pembelajaran kreatif dan berbasis konten puisi dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media. Validasi menunjukkan bahwa isi media telah memenuhi kriteria kelayakan materi, yang mencakup kesesuaian dengan Kurikulum Merdeka, relevansi terhadap capaian pembelajaran, serta kemampuan media dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap unsur-unsur puisi secara menyeluruh. Dari aspek teknis, media ini juga memenuhi prinsip-prinsip desain instruksional yang baik, seperti konsistensi, keterbacaan, alur yang logis, serta keterpaduan antara elemen audio dan visual.

Dari aspek kepraktisan, media ini dinilai sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran menulis puisi. Hal ini ditunjukkan melalui hasil wawancara dengan guru serta angket yang dibagikan kepada siswa, yang menyatakan bahwa media tersebut mudah digunakan, mudah dipahami tanpa penjelasan teknis yang rumit, dan mampu menarik minat belajar siswa. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran tidak memerlukan perangkat yang kompleks dan dapat diakses melalui sarana yang tersedia di sekolah, seperti LCD proyektor dan komputer atau laptop. Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan media ini mempermudah proses penyampaian materi secara lebih hidup dan interaktif.

Dari aspek efektivitas, kelayakan media pembelajaran audio-visual diperkuat oleh meningkatnya hasil belajar siswa. Data pretest menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media, siswa mengalami kesulitan dalam menuangkan ide, memilih diksi, serta menyusun struktur puisi. Namun, setelah pembelajaran dilakukan menggunakan media audio-visual, terjadi peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata posttest. Hasil pretest sebesar 36,42% meningkat menjadi 90,62% pada posttest. Sementara itu, nilai rata-rata keterampilan menulis puisi siswa juga meningkat, dari 50,92% pada saat pretest menjadi 84,60% setelah menggunakan media. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa, baik dari aspek isi, struktur, maupun kreativitas.

Dengan mempertimbangkan seluruh data hasil penelitian yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio-visual yang dikembangkan layak digunakan sebagai sarana pembelajaran menulis puisi di kelas VIII SMP Negeri 5 Botomuzoi. Media ini mampu memenuhi kebutuhan siswa akan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, inspiratif, dan interaktif. Selain itu, media ini juga dapat menjadi solusi terhadap rendahnya minat dan kemampuan siswa dalam menulis puisi yang selama ini menjadi tantangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

1.3 Kelebihan Produk Media Belajar Audio-Visual

Media pembelajaran berbasis audio-visual dalam pembelajaran menulis puisi memiliki sejumlah keunggulan yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Media ini mampu merangsang imajinasi dan kreativitas peserta didik melalui perpaduan elemen visual dan audio yang menarik, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, media ini mempermudah pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak dalam puisi, seperti majas dan suasana, yang sulit dijelaskan secara konvensional. Penggunaan media audio-visual juga meningkatkan daya ingat siswa karena melibatkan lebih dari satu indera, serta mendukung berbagai gaya belajar. Di samping itu, media ini mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dan

memberikan variasi metode bagi guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien

1.4 Kekurangan Produk Media Belajar Audio Visual

Meskipun media pembelajaran berbasis audio-visual memiliki berbagai keunggulan, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Pertama, penggunaan media ini bergantung pada ketersediaan perangkat teknologi yang memadai, yang tidak selalu dapat diakses oleh semua sekolah. Selain itu, pembuatan dan produksi media audio-visual memerlukan waktu, biaya, serta keterampilan khusus. Media audio-visual yang berlebihan dapat mengurangi interaksi sosial antar siswa dan, jika tidak dikelola dengan baik, dapat mengalihkan perhatian siswa dari tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.