

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN FLIPPITY TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS PANTUN PADA SISWA KELAS VII SMP HANG TUAH 2 MEDAN TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025

The Influence of Flippity Learning Media on the Ability to Write Poetry Text in Grade 7 Students of SMP Hang Tuah 2 Medan in the 2024/2025 Academic Year

Saly Amanda^{1*}

Sri Listiana Izar, S.Pd., M.Pd²

^{*1}Universitas Muhammadiyah
Sumatera Utara, Medan, Sumatera
Utara, Indonesia

²Universitas Muhammadiyah
Sumatera Utara, Medan, Sumatera
Utara, Indonesia

*email: salyamanda09@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Flippity* terhadap kemampuan menulis teks pantun pada siswa kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025. Pada penelitian ini terdapat sampel yaitu siswa kelas VII-2 yang berjumlah 26 siswa sebagai kelas *pretest* dan *posttest design*. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah tes tertulis. Adapun nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VII-2 (sesudah) menggunakan media *Flippity* yang berjumlah 26 siswa adalah 89,03 dengan kategori sangat baik. Sedangkan nilai rata-rata siswa (sebelum) menggunakan media *Flippity* yang berjumlah 26 siswa adalah 48,84 dengan kategori kurang. Dari hasil nilai yang didapatkan terdapat 8 siswa (26%) dengan kategori baik, 4 siswa (20%) dengan kategori cukup, 3 siswa (17%) dengan kategori kurang dan 11 siswa (37%) dengan kategori sangat kurang. Sedangkan kemampuan siswa dalam menulis teks pantun sesudah menggunakan Dari paparan di atas hasil hipotesis membuktikan nilai rata-rata kelas VII-2 sesudah menggunakan media *Flippity* sebesar 89,03 lebih tinggi dari hasil rata-rata siswa sebelum menggunakan media *Flippity* sebesar 48,84. Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media *Flippity* terhadap kemampuan menulis teks pantun pada siswa kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Kata Kunci:

Media Pembelajaran *Flippity*
Kemampuan Menulis Teks
Pantun

Keywords:

Flippity Learning Media
Ability to write Poetry Texts

Abstract

This research aims to determine the effect of *Flippity* media on the ability to write pantun texts in class VII students at SMP Hang Tuah 2 Medan in the 2024/2025 academic year. In this study, there were 26 students in class VII-2 as a *pretest* and *posttest design* class. The instrument used in this research was a written test. The average score obtained by class VII-2 students (after) using *Flippity* media, totaling 26 students, was 89.03 in the very good category. Meanwhile, the average score of students (before) using *Flippity* media, totaling 26 students, was 48.84 in the poor category. From the results obtained, it was recorded that 8 students (26%) were in the good category, 4 students (20%) were in the sufficient category, 3 students (17%) were in the poor category and 11 students (37%) were in the very poor category. Meanwhile, students' ability to write pantun texts after using *Flippity* media was obtained with a score of 89.03. From the explanation above, the hypothetical results prove that the average score for class VII-2 after using *Flippity* media was 89.03, higher than the average student score before using *Flippity* media, which was 48.84. From this description, it can be concluded that there is a significant influence using *Flippity* media on the ability to write rhyme texts in class VII students at SMP Hang Tuah 2 Medan for the 2024/2025 academic year.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang sekarang sudah pesat, telah menstimulasi pendidikan untuk dapat meningkatkan kemampuan belajar para peserta didik menjadi lebih baik. Salah satu komponen penting dalam kehidupan manusia adalah pendidikan. Pendidikan juga memengaruhi kemajuan dan kemunduran sebuah negara. Terciptanya manusia atau barang yang unggul didasarkan pada pendidikan yang berkualitas serta dapat bersaing di era globalisasi. Pendidikan memainkan peran penting dalam membangun individu yang dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik dengan lingkungannya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pelajaran utama di jenjang SD, SMP, dan SMA. Belajar bahasa Indonesia berarti belajar berkomunikasi serta bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Pembelajaran ini diberikan kepada peserta didik agar dapat berkomunikasi dengan baik dan benar dalam bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan. Selain itu pembelajaran ini dilakukan untuk meningkatkan apresiasi terhadap karya kesastraan manusia Indonesia.

Pada pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia, para siswa harus mampu menguasai empat keterampilan kebahasaan yaitu keterampilan menyimak (listening skills), keterampilan berbicara (speaking skills), keterampilan membaca (reading skills), dan keterampilan menulis (writing skills) (Widyantara & Rasna, 2020). Keterampilan menulis merupakan suatu keterampilan yang lebih kompleks dibandingkan dengan 3 keterampilan yang lain.

Menulis merupakan kegiatan melukiskan lambang – lambang huruf sehingga menimbulkan berbagai gagasan atau ide kreatif dengan menggunakan bahasa tertentu. Menulis adalah kegiatan produktif yang dapat dilakukan oleh setiap orang untuk menghasilkan hal yang bermanfaat untuk orang lain (Manik & Amri, 2024, p. 84). Menulis pantun merupakan proses menuangkan ide atau perasaan yang terdiri dari

sampiran dan isi sesuai dengan aturan yang telah ada di pantun. Pilihan kata-kata yang berkesinambungan antara sampiran dan isi pantun menentukan kemahiran dalam menulis pantun. Selain itu, penulisan bait pantun harus sesuai dengan jenis pantun. Jika tidak, pantun tersebut tidak benar. Praktik menulis dan membaca harus dilakukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis pantun (Latifah & Setyaningsih, n.d., 2020)

Pantun tergolong sebagai satu bentuk puisi rakyat yang dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada Kurikulum 2013 (revisi) telah ditempatkan pada salah satu kompetensi dasar untuk siswa kelas VII SMP/MTs. Pemanfaatan pantun dalam pembelajaran formal ini menjadi satu upaya pembinaan atau pelestarian sastra Indonesia yang memiliki nilai luhur seperti yang diatur dalam Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 57 Tahun 2014.

Pantun terdapat dua dimensi yaitu sampiran dan isi. Untuk menulis teks pantun, hal yang harus selalu diperhatikan adalah membuat topik atau tema terlebih dahulu, sama seperti jika hendak membuat karangan yang lain. Tema dalam penulisan pantun sangat penting sekali, karena dengan tema pantun-pantun yang dibuat oleh siswa akan lebih terarah kepada sesuatu maksud yang diharapkan. Memang diakui, adanya sedikit pengekanan kreativitas bagi siswa dalam menulis pantun, jika menggunakan tema yang sempit. Oleh karena itu, pendidik harus lebih bijaksana dalam memilih tema yang di dalamnya dapat mengandung atau mencakup berbagai permasalahan keseharian.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru bahasa Indonesia SMP Hang Tuah 2 Medan pada tanggal 23 April 2024 secara terstruktur. Diketahui bahwa masih ada beberapa siswa yang kurang memahami atau menguasai dalam menulis teks pantun. Kurang menguasai dan memahami tersebut terjadi dalam pembuatan pantun sendiri, dari tidak menguasai struktur penulisan pantun ataupun

kurangnya diksi dalam menentukan sampiran dan isi dalam penulisan pantun. Namun para siswa lebih senang dan memahami materi pantun daripada materi puisi lama lainnya. Dari pernyataan guru bahasa Indonesia di kelas VII SMP Swasta Hang Tuah 2 Medan bahwa para peserta didik sudah mengetahui pantun dari media lainnya seperti televisi, radio dan media sosial.

Selain itu saat wawancara terstruktur dengan guru bahasa Indonesia SMP Hang Tuah 2 Medan diketahui saat pembelajaran pantun berlangsung, peserta didik tampak kurang termotivasi sehingga berdampak kepada hasil akhir pembelajaran. Adapun makna dari motivasi di sini ialah suatu tenaga atau keadaan yang terdapat di dalam diri manusia yang digambarkan sebagai harapan, arahan, dorongan, dan lainnya (Lubis & Jaya, 2019). Hal itu mungkin disebabkan oleh guru yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang monoton sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa selama pembelajaran. Pembelajaran yang tidak bervariasi tentu dapat memicu rasa bosan dalam diri peserta didik terutama pada era digital saat ini (Lubis, dkk., 2019).

Media Flippity adalah aplikasi gratis berbasis laman web yang dapat mengonversi konten dari template di Google Sheets yang telah tersedia menjadi aktivitas atau permainan edukatif yang dapat diakses dengan mudah tanpa hambatan. Pemakaian flippity ini cukup mudah sehingga sangat direkomendasikan sebagai media pembelajaran. Jika peserta didik bersemangat, tentu inti dari pelajaran akan dapat terserap dengan baik dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai. Flippity tentu akan menjadi media yang cocok dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas. Selain karena flippity merupakan suatu laman permainan yang menyenangkan dan juga mudah untuk diakses. Guru dapat memanfaatkan digital platform ini guna menarik perhatian peserta didik agar tidak merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung (Tetty, 2022). Namun keefektifan

penggunaan media flippity dalam pembelajaran menulis teks pantun masih harus dibuktikan melalui kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul, “Pengaruh Media Pembelajaran Flippity terhadap Kemampuan Menulis Teks Pantun pada Siswa Kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang didalamnya terdapat gagasan penelitian, proses, hipotesis, turun ke lapangan, analisis data dan kesimpulan data. Dalam penulisannya juga menggunakan aspek pengukuran, perhitungan, rumus dan kepastian data numerik. Dengan metode eksperimen serta menggunakan desain one group pretest posttest. Hal ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media flippity terhadap kemampuan menulis teks pantun pada siswa kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan tahun pembelajaran 2024/2025.

Adapun hipotesis penelitian ini adalah:

Ha : Adanya Pengaruh yang signifikan pada Media Flippity terhadap Kemampuan Menulis Teks Pantun pada Siswa Kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan Tahun Ajaran 2024/2025.

Ho : Tidak adanya pengaruh yang signifikan pada Media Flippity terhadap Kemampuan Menulis Teks Pantun pada Siswa Kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan Tahun Ajaran 2024/2025.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode eksperimen dengan desain one group pretest dan posttest hal ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Media Pembelajaran Flippity terhadap kemampuan menulis teks pantun pada kelas VII SMP

Hang Tuah II tahun pembelajaran 2024/2025. Maka diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Tes Tertulis Kelas Eksperimen

No	Kelas Eksperimen	
	Pretest	Posttest
1	75	100
2	25	60
3	25	60
4	25	85
5	75	100
6	65	100
7	25	75
8	25	75
9	25	95
10	25	75
11	75	100
12	75	100
13	25	95
14	45	85
15	75	100
16	75	95
17	25	75
18	25	85
19	45	100
20	65	100
21	65	95
22	75	100
23	25	60
24	75	100
25	65	100
26	45	100
Jumlah	1.270	2.315
Rata-rata	48,84	89,03

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa skor kemampuan menulis teks pantun sebelum menggunakan media pembelajaran *Flippity* diperoleh nilai

75 pada 8 siswa (26%), nilai 65 pada 4 siswa (20%), nilai 45 pada 3 siswa (17%), dan nilai 25 pada 11 siswa (37%). Sedangkan untuk skor kemampuan menulis teks pantun sesudah menggunakan media *Flippity* diperoleh nilai 100 pada 12 siswa (38%), nilai 95 pada 4 siswa (17%), nilai 85 pada 3 siswa (14%), nilai 75 pada 4 siswa (17%) dan nilai 60 pada 3 siswa (14%).

Tabel 2. Tabel Rekapitulasi Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Kelas	Skor Ideal	Pretest		Posttest	
		Rata-rata	Standar Deviasi	Rata-rata	Standar Deviasi
Eksperimen	100	1.270	22,20	2.315	13,79

Sumber : (Data Diolah Peneliti, 2024)

Tabel tersebut menunjukkan hasil nilai rata-rata serta standar deviasi pada kegiatan *pretest* dan *posttest* pada kelas VII-2 SMP Hang Tuah 2 Medan tahun pembelajaran 2024/2025.



Gambar 1. Kegiatan *Pretest* dan *Posttest***KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, maka data yang diperoleh dalam kemampuan menulis teks pantun sebelum menggunakan media *Flippity* memperoleh nilai terendah yaitu sebesar 75 pada 8 siswa (26%), nilai 65 pada 4 siswa (20%), nilai 45 pada 3 siswa (17%), dan nilai 25 pada 11 siswa (37%) dengan nilai rata-rata yaitu sebesar **48,84** termasuk kategori kurang.

Sedangkan untuk nilai kemampuan menulis teks pantun sesudah menggunakan media *Flippity* diperoleh nilai 100 pada 12 siswa (38%), nilai 95 pada 4 siswa (17%), nilai 85 pada 3 siswa (14%), nilai 75 pada 4 siswa (17%) dan nilai 60 pada 3 siswa (14%). Pada nilai rata-rata kemampuan siswa dalam menulis teks pantun sesudah menggunakan media *Flippity* yaitu sebesar **89,03** termasuk kategori sangat baik.

Hal ini dibuktikan setelah dilakukan uji t dengan taraf signifikan 0,05 dengan $dk = N - 1$ $+26 - 1 = 25$, maka diperoleh taraf signifikan 5% sebesar 1,25. Berdasarkan nilai t_{tabel} dan t_{hitung} di atas, maka dapat diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $14,88 > 1,25$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan atas penggunaan media *flippity* dalam meningkatkan kemampuan menulis teks pantun pada siswa kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025.

REFERENSI

Latifah, A., & Setyaningsih, N. H. (n.d.). Peningkatan keterampilan menulis pantun menggunakan model pembelajaran ARIAS dengan media kartu pantun. UNNES

Journal, (2020). Retrieved from [URL] (if available)

- Lubis, M. J., & Jaya, I. (2019). Komitmen membangun pendidikan (tinjauan krisis hingga perbaikan menurut teori) (1st ed.). CV. Widya Puspita.
- Lubis, M. J., Rosmawaty, & Haidir. (2019). Pembinaan guru melalui continuing development program (CPD) dalam mencapai kualitas pembelajaran optimal. In Prosiding Seminar Nasional PBSI II 2019 Universitas Negeri Medan (pp. 9–19).
- Manik, T. R., & Amri, K. Y. (2024). Pengaruh media animasi berbasis web terhadap nilai pendidikan berbasis karakter dalam materi menulis teks negosiasi di Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang tahun pembelajaran 2022/2023. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP)*, 5, 78–94.
- Tetty, M. (2022). Belajar asyik bersama *Flippity*. UNIMED PRESS.
- Widyantara, I., & Rasna, I. (2020). Penggunaan media YouTube sebelum dan saat pandemi Covid-19 dalam pembelajaran keterampilan berbahasa peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 9(2), 113–122.