

Implementasi Media “*Prize Draw Game*” Dalam Pembelajaran Menulis Puisi pada Peserta Didik Kelas XI SMA

Naimatul Khamidah¹

Ngatmini Ngatmini²

^{1,2} Universitas PGRI Semarang, Indonesia

Corresponding author :

Naimatul Khamidah

¹naimatul.khamidah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran “*Prize Draw Game*” dalam materi menulis puisi pada peserta didik kelas XI SMA N 6 Semarang. Penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMA N 6 Semarang yang berjumlah 36 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes dan nontes yaitu data tes berupa lembar kerja peserta didik, data nontes berupa observasi dan wawancara yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Teknik reduksi data digunakan sebagai cara untuk menganalisis data. Penyajian hasil analisis data dilakukan secara formal dan informal. Penelitian ini terdiri dari 3 tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran “*Prize Draw Game*” dalam materi menulis puisi pada peserta didik kelas XI SMA N 6 Semarang dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan minat belajar peserta didik secara signifikan. Peserta didik sangat antusias dengan pembelajaran berbasis permainan. Hal ini dibuktikan melalui hasil belajar peserta didik dengan perolehan nilai terendah 79 dan nilai tertinggi 92. Hasil belajar menunjukkan bahwa semua peserta didik mencapai keterangan tuntas KKTP dengan rata-rata 75. Berdasarkan hasil analisis data tes dan nontes, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran “*Prize Draw Game*” dalam materi menulis puisi pada peserta didik kelas XI SMA N 6 Semarang.

Kata Kunci: *media prize draw game, pembelajaran, menulis puisi*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu usaha yang dilakukan untuk menumbuhkan karakter dan kemampuan berpikir setiap individu dari generasi ke generasi. Melalui pendidikan, setiap individu memiliki kesempatan untuk menjadi pribadi yang mampu berpikir kritis dan memiliki karakter yang baik. Pendidikan merupakan suatu kegiatan berproses yang mencakup berbagai macam kegiatan yang sesuai dengan individu dengan tujuan untuk memperbaiki kehidupan sosial dan menjadi pen jembatan untuk meneruskan adat istiadat, budaya dan kegiatan bersosial di masyarakat dari generasi ke generasi (Crow and crow). Bagi umat manusia, pendidikan merupakan salah satu kebutuhan utama yang wajib dilakukan untuk memenuhi kebutuhan sepanjang kehidupan. Tanpa adanya pendidikan, manusia tidak akan tumbuh dan hidup menjadi individu yang berkembang. Seiring berkembangnya zaman, pendidikan di Indonesia saat

ini berkembang lebih pesat dari masa sebelumnya, salah satu bukti nyata adalah terciptanya Kurikulum merdeka.

Kurikulum merdeka merupakan salah satu bukti bahwa perkembangan zaman juga berpengaruh terhadap dunia pendidikan yang ada di Indonesia. Pengimplementasian kurikulum merdeka saat ini sudah diterapkan di sekolah-sekolah. Paradigma kurikulum merdeka yang ada di Indonesia merujuk pada pendekatan yang memberikan kebebasan atau keleluasaan kepada setiap sekolah maupun pendidik dalam merancang kurikulum yang disesuaikan dengan konteks lokal dan kebutuhan peserta didiknya. Kurikulum merdeka ini memiliki berbeda yang sangat signifikan dengan kurikulum terdahulu, hal ini karena pendidikan terdahulu memiliki prinsip sentralistik dan bersifat menyeluruh sehingga sistem pendidikan di sekolah negeri maupun swasta semuanya sama. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum baru sehingga para pendidik harus benar-benar memahami tentang sistem pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum ini dan pendidik harus melakukan penyesuaian dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Rosadi & Andriyani, 2021). Prinsip pengembangan kurikulum merdeka dirancang sesuai dengan kemampuan peserta didik, hal ini bertujuan untuk memberi ruang yang lebih luas pada pengembangan karakter dan kompetensi dasar yang dimiliki oleh peserta didik. Kurikulum merdeka mengusung konsep merdeka belajar yang memberi kemerdekaan bagi pendidik dan sekolah dalam menyusun, mengembangkan, dan melaksanakan kurikulum berdasarkan potensi dan kebutuhan peserta didiknya (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Tujuannya adalah untuk memberikan kebebasan kepada sekolah dalam menentukan metode, gaya belajar, dan media pembelajaran yang paling sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA khususnya kelas XI yang sudah menerapkan kurikulum merdeka terdapat berbagai materi yang harus dipelajari, salah satunya adalah teks puisi. Teks puisi merupakan suatu karya sastra yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penyairnya yang dituangkan ke dalam sebuah karya yang memiliki makna dengan menggunakan diksi atau kata-kata yang indah untuk memikat para pembaca. Dalam penulisan puisi terdapat beberapa aturan penulisan yaitu irama, rima, baris, dan bait, selain itu puisi juga mengutamakan majas atau bahasa kias yang digunakan untuk menciptakan kesan tertentu bagi penyimak atau pembacanya. Menurut Waat-Dunton Situmorang (dalam Samosir, 2013), puisi merupakan sebuah ungkapan yang berupa kata-kata indah hasil dari pikiran atau imajinasi manusia. Karya sastra dapat dikatakan sebagai puisi apabila didalamnya memuat nilai estetika yang ada dalam berbagai unsur bahasa. (Nurgiyantoro, 2010). Selain sarana pencurahan hati, puisi juga berperan sebagai ekspresi dari pemikiran pengarangnya untuk menarik perhatian pembaca. Bahasa penyair harus dapat mewakili rasa dan pesan yang ingin disampaikan. Dalam dunia sastra Indonesia, ada istilah puisi lama puisi baru, serta puisi modern. Pada puisi lama serta puisi baru, tampak ada kecenderungan penyair untuk selalu menyampaikan pesan atau amanat melalui puisinya (Suhita Sri, 2018).

Media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar berperan sebagai alat dalam proses belajar mengajar agar mempermudah dalam proses pembelajaran dan sebagai alat bantu seorang pendidik untuk menyampaikan sebuah ilmu dan materi. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik dapat terserap secara sempurna. Media pembelajaran dalam pendidikan khususnya dalam kegiatan pembelajaran memiliki peran yang sangat penting, media pembelajaran digunakan sebagai sarana untuk

mengembangkan keterampilan, motivasi belajar atau minat belajar peserta didik di sekolah. Dengan demikian, media pembelajaran diharapkan dapat menjadi jembatan agar ilmu dan materi yang peserta didik dapatkan dari pendidik dapat diterima dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pada kegiatan belajar mengajar, kegiatan yang dapat dilakukan untuk mendorong keberhasilan model pembelajaran yaitu diperlukannya media pembelajaran. Model pembelajaran *Projek based learning* dapat dipadukan dengan media pembelajaran "*Prize Draw Game*". Media "*Prize Draw Game*" merupakan media pembelajaran yang dipadukan dari berbagai media pembelajaran yaitu hadiah dan undian (*Lottery Card*). Kegiatan belajar mengajar yang menggunakan media *Lottery Card* menerapkan sistem kolaborasi melakukan arisan yang dilakukan dengan cara bergilir antar individu untuk mendapatkan soal kemudian mencari jawaban yang sesuai dengan undian yang telah didapatkan. (Ernayetti, 2018).

"*Prize Draw Game*" atau permainan pengundian hadiah merupakan sebuah media pembelajaran berupa potongan kertas yang diberi pita penarik, didalamnya tertulis tersebut berisikan sebuah petunjuk gambar yang digunakan untuk merujuk pada tema puisi dari judul yang akan diangkat menjadi sebuah karya puisi. Gambar yang tersedia di dalam kertas undian yang ada dalam media pembelajaran "*Prize Draw Game*" berupa sejumlah gambar yang sering mereka temui di kehidupan sehari-hari. Adapun gambar yang tersedia yaitu bangunan bersejarah, kebersihan lingkungan, keluarga, asmara, persahabatan dan pendidikan. Mekanisme yang digunakan dalam permainan ini yaitu disediakan *spiner* yang berisikan nama kelompok kemudian setiap kelompok melakukan perlombaan melalui *ice breaking* terlebih dahulu, kelompok yang menang mendapatkan kesempatan menekan *spiner* lebih awal. Kegiatan ini dapat bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, manfaat dari media pembelajaran "*Prize Draw Game*" adalah untuk mengurangi tingkat penggunaan gawai karena semua media telah disediakan oleh guru. *Prize Draw Game* merupakan salah satu media pembelajaran dengan menggunakan kertas kecil yang disertai dengan pita pencabut, di dalam kertas tersebut termuat masalah yang nantinya peserta didik mencari jawaban terkait masalah tersebut. Soal undian yang ada dalam media pembelajaran "*Prize Draw Game*" berupa sejumlah pertanyaan yang ditulis dalam kertas yang diberi pita penarik, peserta didik mengerjakan tugas dengan cara menuliskan jawaban di papan tulis dibawah soal yang sesuai dengan masalah. Setelah semua anggota kelompok mengisi jawaban, peserta didik yang menjawab sesuai dengan masalah akan mendapatkan poin tambahan nilai. Sistem media "*Prize Draw Game*" ini mudah diterapkan di dalam kelas, tetapi dapat memberikan semangat dan motivasi belajar kepada peserta didik, mereka akan berusaha belajar dengan baik agar dapat menjawab pertanyaan yang dibeikan. Pada kegiatan ini, tidak hanya peserta didik yang pintar saja yang mampu dan diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan, namun bagi peserta didik yang dirasa kurang mahir dalam bidang akademik pun akan diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif. Selain itu, media pembelajaran ini dapat mengurangi tingkat ketergantungan menggunakan gawai atau hp karena kegiatan berlangsung secara langsung dan sistem penjawaban dilakukan secara tertulis langsung.

Relevansi penelitian terdahulu dengan penelitian ini yang berhasil peneliti identifikasi, antara lain:

1. Penelitian analisis "*Prize Draw Game*" game pernah dilakukan sebelumnya, yaitu berupa Artikel Jurnal yang dilakukan oleh Hamidah & Panduwinata (2023) dengan judul "Efektivitas Inquiry Learning Berbantuan Media Prize Draw Game terhadap Hasil Belajar Siswa". Analisis data mengungkapkan bahwa dalam penelitian hasil yang didapatkan yaitu hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas control" dan model

- inkuiri berbantuan dengan media permainan undian berhadiah tidak efektif berdasarkan nilai signifikansi uji-t > 0,05.
2. Lubis (2019) melakukan penelitian dengan judul “Kemampuan Menulis Puisi Bebas Dengan Tema Nilai-Nilai Karakter Bangsa Mahasiswa Semester Genap 2017-2018 Stkip Budidaya Binjai”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) tema dalam menulis sebuah puisi bisa dengan menggunakan nilai-nilai karakter bangsa. 2) nilai rata-rata mahasiswa semester genap 2017-2018 dengan nilai persentase 75. 3) mahasiswa semester genap 2017-2018 STKIP Budidaya Binjai sadar akan nilai-nilai karakter bangsa tersebut dan diaplikasikannya dalam kehidupan sehari-harinya.
 3. Penelitian lain yaitu dilakukan oleh Wiwin, Wikanengsih, & Suhara (2021) pada sebuah artikel jurnal dengan judul “Pembelajaran Menulis Puisi Dengan Menggunakan Metode Project Based Learning Berbantuan Media Audio Visual”. Hasil penelitian berupa 1) Angket siswa selama tiga kali pertemuan mendapat skor 80,3% dengan kategori tinggi. 2) Kegiatan menuangkan ide ke dalam tulisan membuat siswa merasa kesulitan, apalagi menulis teks dalam pemilihan diksi, majas, pengimajian dan kata konkret dalam membuat sebuah puisi. Meskipun begitu siswa dapat menyelesaikannya dengan baik, dan sebagian siswa mendapatkan nilai diatas KKM. 3) Pembelajaran menulis puisi dengan menggunakan metode project based learning dengan berbantuan media audio visual sangat efektif dalam pembelajaran menulis puisi.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi media “Prize Draw Game” dalam pembelajaran menulis puisi pada peserta didik kelas XI SMA. Kegiatan pembelajaran ini terbukti mampu membangkitkan semangat belajar peserta didik karena mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga memberikan motivasi belajar yang lebih baik, selain itu pembelajaran ini juga mengurangi rasa bosan karena terdapat variasi belajar yang jarang peserta didik dapatkan.

Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif bersifat deskriptif. Penelitian ini mendeskripsikan implementasi media “Prize Draw Game” dalam pembelajaran menulis puisi pada peserta didik kelas XI SMA. Menurut Moleong (2017), penelitian dengan teknik deskriptif kualitatif adalah salah satu teknik penelitian dengan tujuan untuk memahami peristiwa yang telah dilalui oleh subjek penelitian yang kemudian dideskripsikan dalam bentuk kalimat dalam suatu konteks khusus. Menurut Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2017), penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata dalam bentuk tulis maupun lisan yang berasal dari orang-orang atau pelaku yang dapat diamati. Penelitian ini berfokus pada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas XI SMA N 6 Semarang. Fokus utamanya adalah melakukan analisis observasi dan wawancara kepada peserta didik terhadap motivasi belajar dan semangat belajar. Data yang digunakan terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer adalah peserta didik kelas XI SMA N 6 Semarang. Sedangkan data sekunder meliputi berbagai sumber seperti buku referensi, artikel, dan jurnal yang relevan dengan penelitian ini.

Teknik pengumpulan data disesuaikan dengan jenis penelitian yang akan dilakukan, yaitu penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Hal itu didasari pada waktu dan data yang telah tersedia (Jabrohim, 2003:39). Pada penelitian ini, teknik pemerolehan data dilakukan dengan menggunakan teknik tes dan non tes. Pemerolehan data tes meliputi nilai yang dihasilkan dari kegiatan menulis teks puisi secara kelompok, sedangkan data non tes berupa observasi dan wawancara. Kegiatan observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung oleh pendidik kepada peserta didik. Teknik pengambilan data wawancara dilakukan melalui kegiatan tanya jawab terkait dengan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti

kepada guru pamong mata pelajaran bahasa Indonesia yang mengampu kelas tersebut. Kegiatan tes dilakukan pada akhir pembelajaran yaitu menilai hasil karya pembuatan puisi yang diaplikasikan menggunakan aplikasi canva, kemudian hasil karya setiap kelompok di unggah melalui instagram kelas, pengumpulan tugas dilakukan melalui link google drive yang diakses melalui kode batang yang telah disediakan oleh guru.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian dan pembahasan diuraikan dalam bentuk pendeskripsian berdasarkan hasil analisis dan pembahasan implementasi media "*Prize Draw Game*" dalam pembelajaran menulis puisi pada peserta didik kelas XI SMA yang telah dilakukan. Data deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini untuk mengamati penggunaan media "*Prize Draw Game*" dalam pembelajaran menulis teks puisi pada peserta didik kelas XI SMA N 6 Semarang. Penelitian dilakukan pada Kamis, 21 Maret 2024, jam pelajaran ke 1-3, dengan pembagian kegiatan awal, inti, dan penutup.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan penelitian diawali dengan melaksanakan observasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas XI IPS 4 yang sudah ditentukan sebelumnya melalui random sampling. Berdasarkan hasil observasi tersebut, berikutnya adalah menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan pada tahap pelaksanaan. Perangkat pembelajaran yang disiapkan meliputi modul ajar yang terintegrasi dengan berbantuan media "*Prize Draw Game*". Materi pada tahap pelaksanaan adalah teks puisi elemen menulis yaitu menulis puisi berdasarkan langkah-langkah penulisan puisi dengan memperhatikan unsur fisik dan unsur batin. Selanjutnya guru menyiapkan media pembelajaran berupa power point yang memuat tujuan pembelajaran, pertanyaan pemantik, materi menulis puisi, dan menampilkan contoh puisi yang sesuai.

Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dimulai dengan kegiatan pendahuluan, yaitu guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam ketika membuka pelajaran, berdoa, dan memeriksa kehadiran peserta didik yang telah hadir. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik dengan tujuan meningkatkan semangat belajar peserta didik, dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan hari ini. Selanjutnya, guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan terkait pengalaman peserta didik yang berkaitan dengan teks puisi dan kehidupan sehari-hari mereka.

Selanjutnya, guru menampilkan tayangan video teks puisi melalui youtube serta memberikan pertanyaan pemantik. Kegiatan inti dimulai dengan penyampaian materi mengenai langkah-langkah menulis puisi yang disampaikan oleh guru melalui tayangan PowerPoint disertai dengan contoh puisi yang baik. Peserta didik melakukan kegiatan menyimak dan melakukan sesi tanya jawab terkait materi. Setelah kegiatan penyampaian materi selesai, peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok belajar dengan masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 anggota. Setelah itu, guru memberikan arah kepada kelompok untuk melakukan kegiatan menulis puisi berdasarkan alur pembelajaran yang telah ditentukan.

Selanjutnya, guru membuat sebuah media pembelajaran yang berupa permainan dengan nama "*Prize Draw Game*". Permainan ini yaitu berupa kertas tarik yang berisikan tentang masalah untuk kemudian dipecahkan oleh setiap kelompok. Mekanisme

permainan dari media ini adalah setiap ketua/perwakilan kelompok maju ke depan sesuai dengan urutan spiner yang telah di putar sebelumnya, setelah itu kelompok yang maju menarik kertas yang telah disediakan oleh guru. Kertas tersebut berisikan petunjuk mengenai tema apa yang akan digunakan untuk menulis puisi. Setiap anggota kelompok maju ke depan kelas dengan menuliskan jawaban yang berbeda sesuai dengan petunjuk soal yang diberikan. Setelah semua anggota setiap kelompok menuliskan jawaban, mereka diberikan kesempatan untuk merundingkan judul apa yang tepat untuk menuliskan puisi yang akan dikerjakan oleh kelompok.

Kuis dilakukan selama kurang lebih 30 menit. Setiap kelompok belajar diberi waktu 5 menit untuk berdiskusi, dan jika waktu habis, mereka harus maju ke depan kelas untuk menjawab pertanyaan. Setiap jawaban harus disertai dengan alasan yang jelas karena guru membuka sesi pertanyaan pada saat jawaban sudah terkumpul semua. Dengan demikian, guru mengatur kegiatan pembelajaran dengan baik, mengakomodasi berbagai tingkat motivasi dan minat peserta didik serta memberikan kesempatan untuk memahami dan mengaplikasikan materi secara aktif melalui berbagai strategi pembelajaran yang menarik.

Penggunaan media "*Prize Draw Game*" merupakan salah satu wujud variasi pembelajaran agar peserta didik tidak merasa bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan semangat para peserta didik. Dengan demikian, penerapan media "*Prize Draw Game*" dalam pembelajaran teks puisi pada peserta didik kelas XI SMA N 6 Semarang berhasil dilaksanakan dengan baik.

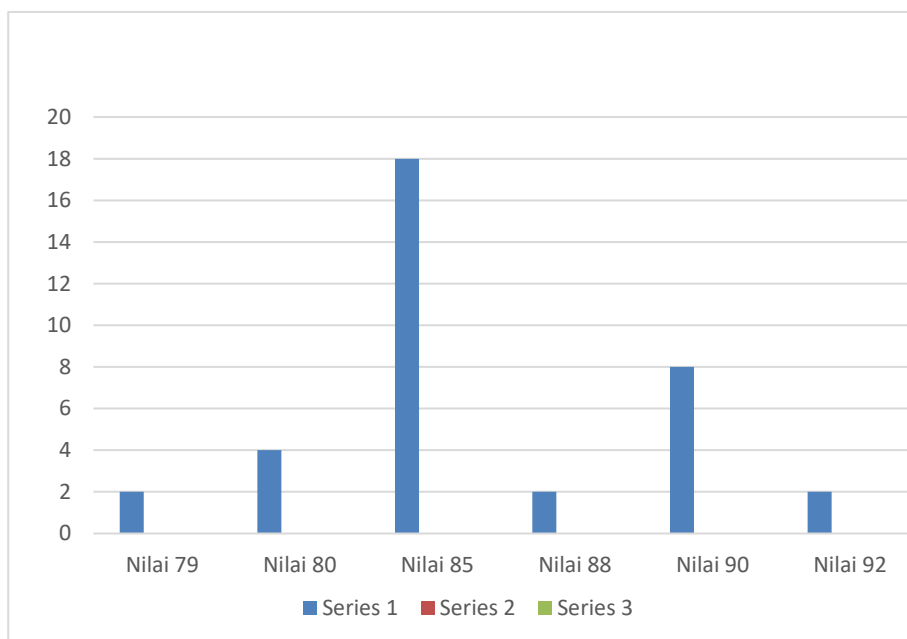
Refleksi

Setelah kegiatan pembelajaran berhasil dilaksanakan sesuai dengan alur pembelajaran, pendidik dan peserta didik pada akhir kegiatan belajar mengajar melakukan refleksi bersama atas proses pembelajaran menulis teks puisi yang telah berlangsung. Berikut adalah hasil refleksi tersebut: (1) Meskipun ada beberapa kesalahan dalam menyebutkan tema yang sesuai dengan kasus yang diberikan, namun peserta didik telah melaksanakan tugas dengan baik. (2) Peserta didik secara berkelompok mampu menulis teks puisi secara baik menurut unsur fisik dan unsur batin puisi, desain produk canva yang dihasilkan juga sudah bervariasi dan menarik. (3) Sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menentukan diksi atau pemilihan kata kiasan yang tepat sesuai dengan judul yang telah dipilih untuk dikembangkan menjadi teks puisi. (4) Beberapa peserta didik dalam kelompok terlihat belum sepenuhnya aktif sehingga peran guru cukup diperlukan dalam kegiatan monitoring kelompok. (5) Penggunaan media "*Prize Draw Game*" dalam pembelajaran berhasil meningkatkan antusiasme dan semangat belajar peserta didik. Hasil refleksi ini dapat menjadi panduan bagi pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.

Deskripsi Data Tes Penelitian

Setelah pendidik menggunakan media "*Prize Draw Game*" dalam kegiatan pembelajaran, asesmen formatif juga dilakukan untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi menulis puisi. Asesmen formatif ini berupa lembar kerja yang berisi tentang tema, unsur-unsur puisi yang dikerjakan secara kelompok oleh peserta didik. Tujuannya adalah untuk melihat perkembangan pemahaman peserta didik setelah mengikuti kuis dengan menggunakan media "*prize draw game*". Berikut adalah tabel hasil belajar peserta didik.

No	Rentang Nilai	Jumlah	Keterangan
1.	0 – 60	-	Perlu bimbingan
2.	61 – 70	-	Kurang
3.	71 – 80	6	Cukup
4.	81 – 90	28	Baik
5.	91 – 100	2	Sangat Baik
Total		36	



Gambar 1. Hasil belajar peserta didik kelas XI SMA N 6 Semarang

Kriteria evaluasi seperti "perlu bimbingan," "cukup," "baik," dan "sangat baik" disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Tujuan pembelajaran untuk materi ini adalah Peserta didik mampu mengembangkan gagasan atau pikiran dalam menulis teks puisi secara baik dan benar. Dari tabel yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa dari total 36 siswa di kelas XI, mereka telah mencapai tingkat kinerja "baik" dan "sangat baik." namun masih ada 2 peserta didik yang memerlukan perhatian lebih untuk meningkatkan semangat belajar. Alasan yang menyebabkan 2 peserta didik tersebut memiliki capaian "cukup" karena mereka merupakan peserta didik yang aktif di kegiatan non akademik sehingga kegiatan akademik di kelas tertinggal. Penggunaan media "*Prize Draw Game*" telah terbukti efektif dalam membantu peserta didik dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis mereka dalam menciptakan puisi.

Deskripsi data nontes

Data nontes dikumpulkan melalui observasi dan wawancara selama proses pembelajaran di kelas XI SMA N 6 Semarang. Observasi dilakukan secara langsung terhadap peserta didik saat mereka mengikuti pembelajaran materi menulis puisi. Penilaian dilakukan dari awal hingga akhir pembelajaran dengan menggunakan indikator keaktifan, seperti tanya jawab terkait dengan materi yang telah disampaikan oleh guru, dan mengerjakan asesmen formatif secara berkelompok. Hasil observasi menunjukkan peningkatan keaktifan, motivasi, dan pemahaman peserta didik, terutama

saat menggunakan media "*Prize Draw Game*" dalam pembelajaran berbasis permainan kelompok.

Wawancara nontes dilakukan dengan melibatkan guru pamong yang mengampu kelas yang dilakukan untuk penelitian. Isi dari wawancara meliputi nama peserta didik yang sering aktif dan kurang aktif ketika pembelajaran, latar belakang peserta didik, prestasi yang telah didapatkan oleh peserta didik baik bidang akademis maupun non akademis yang digunakan sebagai data untuk mendukung penelitian. Daftar nama peserta didik penting untuk melacak perkembangan hasil belajar individu dan membentuk kelompok belajar. Dengan demikian, penggunaan media "*Prize Draw Game*" dalam pembelajaran menulis puisi secara signifikan memengaruhi hasil belajar peserta didik, sementara data nontes digunakan untuk memvalidasi dan melengkapi informasi yang diperoleh selama kegiatan observasi penelitian.

Penerapan media flash card dalam pembelajaran menulis puisi pada peserta didik kelas XI SMA N 6 Semarang melalui tiga tahapan yaitu kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Seluruh tahapan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik karena pendidik mampu mengelola kelas dengan baik. Pada kegiatan pembelajaran, guru memberikan stimulus yang digunakan untuk mengaitkan materi menulis puisi dengan lingkungan dan kehidupan nyata peserta didik yang disampaikan pada kegiatan saat apersepsi dan kegiatan inti.

Melalui kegiatan apersepsi, peserta didik dapat membangun kompetensi belajarnya secara kontekstual. Peserta didik dapat memahami materi menulis puisi dengan baik dengan memperhatikan unsur fisik dan unsur batin puisi, sehingga mereka dapat menciptakan sebuah karya dengan mengaitkan pada kehidupan nyata. Hal ini menjadi praktik baik dalam proses pembelajaran karena melalui pembelajaran kontekstual, peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.

Pembagian kelompok pada kegiatan pembelajaran berjalan dengan semestinya, Guru membagi kelompok belajar peserta didik secara acak, dalam satu kelompok terdapat peserta didik yang mahir dan kurang mahir sehingga mereka mampu menerapkan kegiatan tutor teman sebaya. Tutor teman sebaya dapat meningkatkan kemampuan peserta didik yang kurang mahir sehingga mereka dapat bekerja aktif dalam kelompok. Berdasarkan hasil data tes dan nontes, dapat diketahui bahwa hasil belajar, motivasi, dan minat belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan. Peserta didik sangat antusias dengan pembelajaran berbasis permainan.

Media "*Prize Draw Game*" yang diterapkan guru dapat membangun semangat belajar peserta didik dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Selain itu, media pembelajaran "*Prize Draw Game*" yang diterapkan guru dapat membangun minat belajar peserta didik dan mampu mengenalkan teknologi kepada peserta didik sebagai implementasi pembelajaran abad 21. Dengan demikian, media "*Prize Draw Game*" dapat diterapkan dalam pembelajaran materi menulis puisi.

Simpulan

Implementasi media "*prize draw game*" dalam penulisan puisi merupakan penelitian kualitatif yang dilaksanakan di kelas XI SMA N 6 Semarang. Metode pengumpulan data dilakukan melalui tes dan non tes (observasi dan wawancara). Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa pembelajaran menulis puisi dengan berbantuan media "*Prize Draw Game*" dapat bermanfaat sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik.

Kegiatan ini dapat dilihat berdasarkan perolehan nilai yang didapatkan oleh peserta didik dalam pembelajaran menulis puisi.

Penerapan media "*Prize Draw Game*" dalam pembelajaran diharapkan dapat bertujuan untuk meningkatkan motivasi, minat, dan gaya belajar peserta didik. Keberhasilan media tersebut dapat dibuktikan melalui hasil permainan akademik secara kelompok dalam menciptakan puisi. Hasil belajar peserta didik secara keseluruhan sudah mencapai KKTP atau dinyatakan tuntas dengan nilai terendah 79 dan tertinggi 92. Berdasarkan indikator tes dan nontes, hasil penelitian ini dapat dinyatakan bahwa media "*Prize Draw Game*" dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran menulis puisi pada peserta didik kelas XI SMA N 6 Semarang tahun pelajaran 2023/2024.

Referensi

- Ernayetti. (2018). "Penerapan Model Pembelajaran Kartu Arisan Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Program Linier Di Kelas Xi Mia 2 Sma Negeri 2 Pekanbaru". Peka: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi, 6(1), 58–64.
- Hamidah & Panduwinata. 2023. "Efektivitas Inquiry Learning Berbantuan Media Prize Draw Game terhadap Hasil Belajar Siswa". Surabaya: Jurnal Ilmu Pendidikan.
- Jabrohim. 2003. "Metodologi Penelitian Sastra". Yogyakarta: Hanindita Graha Widya.
- Lubis, Fheti Wulandari. 2019. "Kemampuan Menulis Puisi Bebas Dengan Tema Nilai-Nilai Karakter Bangsa Mahasiswa Semester Genap 2017-2018 Stkip Budidaya Binjai". Jurnal Serunai Bahasa Indonesia Vol.16, No.1, Februari 2019 e-ISSN 2621-5616.
- Moleong. 2017. "Metodologi Penelitian Kualitatif". Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Nurdiyanto, Burhan. 2010. "Teori Pengkajian Fiksi". Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Rahmadayanti & Hartoy. 2022. "Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar". Jurnal Basicedu, 6(4), 7174–7187.
- Rosadi, H. Y., & Andriyani, D. F. (2021). "Tantangan menjadi guru BK dengan kurikulum merdeka belajar di masa pandemi COVID-19". Prosiding Konstelasi Ilmiah Mahasiswa Unissula (KIMU) Klaster Humaniora.
- Samosir, Tiorida 2013. "Apresiasi Puisi". Bandung : Yrama Widya.
- Suhita, Sri & Purwahida, Rahmah. (2018). "Apresiasi Sastra Indonesia dan Pembelajarannya". Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wiwin, Wikanengsih, & Suhara. (2021). "Pembelajaran Menulis Puisi Dengan Menggunakan Metode Project Based Learning Berbantuan Media Audio Visual". Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia) Volume 4 Nomor 1, Januari 2021.