



Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Gambar Ilustrasi Berbasis Model Picture and Picture pada Materi Puisi Rakyat untuk Siswa SMP

Mimi Winda Sari^{1,*} Siti Rukiyah² Liza Murniviyanti³

Universitas PGRI Palembang^{1,2,3}

*Corresponding Author E-mail: mimiwindasari34@gmail.com

Submitted: 6 Jan 2024

Revised: 6 Feb 2024

Accepted: 27 Dec 2024

Abstract. This research discusses the weak learning process in producing illustration picture card products using the Picture and Picture learning model on folk poetry material for class VII of SMP Negeri in Gelumbang. This research and development was carried out by following the stages of the ADDIE development model, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Based on the results of the analysis, the illustration picture card product has met the material feasibility criteria with a percentage of 95%, language feasibility criteria with a percentage of 93.7%, and media feasibility criteria with a percentage of 97.5%. The results of the combined validation calculation of the three fields show a percentage of 96.9%, which proves that this product is included in the category of very valid and feasible to use in learning. In addition, the illustration drawing card product on folk poetry material also received a very positive response from users, with a percentage of 88.6% in the very practical category. Based on the results obtained, it can be concluded that the products developed by researchers are categorized as valid and practical development products, so they are suitable for use in the learning process.

Keywords: *Illustrated Picture Cards, Picture And Picture, Folk Poetry*

Abstrak. Penelitian ini membahas lemahnya proses pembelajaran dalam menghasilkan produk kartu gambar ilustrasi menggunakan model pembelajaran Picture and Picture pada materi puisi rakyat untuk kelas VII SMP Negeri di Gelumbang. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan mengikuti tahapan model pengembangan ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berdasarkan hasil analisis, produk kartu gambar ilustrasi telah memenuhi kriteria kelayakan materi dengan persentase 95%, kriteria kelayakan bahasa dengan persentase 93,7%, dan kriteria kelayakan media dengan persentase 97,5%. Hasil perhitungan validasi gabungan dari ketiga bidang tersebut menunjukkan persentase sebesar 96,9%, yang membuktikan bahwa produk ini termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, produk kartu gambar ilustrasi pada materi puisi rakyat juga mendapatkan respons yang sangat positif dari pengguna, dengan persentase sebesar 88,6% dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti dikategorikan sebagai produk pengembangan yang valid dan praktis, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Kartu Gambar Ilustrasi, Picture And Picture, Puisi Rakyat*

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan usaha untuk membantu siswa belajar sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka (Kustandi & Darmawan, 2022). Berbagai masalah dalam dunia pendidikan menjadi penghalang bagi berkembangnya generasi terbaik. Salah satu masalah yang dominan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses ini, siswa didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, mengingat, dan menghafal informasi terkait materi yang diajarkan, guna mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Namun, hal ini tidak diiringi dengan suasana belajar yang menyenangkan.

Ketidaksetaraan dapat muncul antara penjelasan guru dan pemahaman siswa, terutama karena kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran yang hanya mengandalkan bahan ajar berupa buku cetak. Pembelajaran sastra memiliki potensi besar untuk membawa perubahan dalam kehidupan sosial masyarakat. Sastra dapat menjadi pemersatu bangsa dan memperkuat rasa cinta tanah air melalui budaya yang masih berkembang, yang seharusnya lebih dikembangkan.

Namun, pembelajaran sastra saat ini belum cukup menarik perhatian dan masih tergolong konvensional. Di sekolah, pembelajaran sastra umumnya hanya melibatkan aktivitas menghafal, mengerjakan soal, mencatat, dan mendengarkan penjelasan guru. Padahal, pembelajaran sastra akan lebih efektif dan menyenangkan jika dilaksanakan dengan proses yang kreatif. Di Indonesia, pembelajaran sastra mencakup beberapa genre, yaitu puisi, prosa, dan drama.

Sebagai upaya untuk meluaskan pembelajaran sastra, diperlukan dorongan untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi tersebut. Salah satu cara adalah dengan menambahkan media pembelajaran sebagai pendamping dalam proses belajar. Hamalik (1986) dalam Kustandi & Darmawan (2022) mengemukakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, motivasi, dan rangsangan dalam kegiatan belajar, serta memberikan pengaruh psikologis terhadap siswa.

Suryani, Setiawan, & Putria (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan dapat memotivasi pikiran serta kemauan siswa, sehingga menggerakkan proses belajar yang disengaja dan memiliki tujuan. Media pembelajaran mencakup alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi, seperti buku, video, gambar, film, dan komputer.

Dalam penggunaan media pembelajaran, diperlukan model yang tepat untuk mengetahui langkah atau prosedur penggunaannya. Model pembelajaran adalah konsep yang digunakan sebagai acuan atau panduan dalam melakukan suatu kegiatan. Penerapan model pembelajaran juga menjadi salah satu solusi untuk mendapatkan prosedur yang tepat dan berurutan guna mewujudkan proses yang efektif (Mutmainah & Rofek, 2022).

Dengan menggunakan model pembelajaran, guru akan lebih mudah dalam memanfaatkan media pembelajaran dan membuat proses belajar menjadi lebih teratur. Media kartu gambar ilustrasi adalah salah satu jenis media yang memanfaatkan indera penglihatan untuk menguraikan kejadian atau peristiwa melalui foto atau gambar agar lebih mudah dipahami (Annisa, Fajrie, & Ahsin, 2021).

Menulis puisi merupakan salah satu kompetensi dasar yang menjadi bagian dari standar kompetensi kemampuan bersastra siswa. Kegiatan menulis adalah upaya untuk meluapkan perasaan, pikiran, dan keinginan dalam bentuk tulisan. Dalam proses menulis, penting untuk memilih bahasa yang dapat mewakili perasaan, pikiran, dan keinginan tersebut. Namun, dalam pengajaran bahasa Indonesia, banyak siswa menganggap menulis, terutama menulis puisi, sebagai materi yang sulit. Hal ini disebabkan oleh

kurangnya minat siswa dalam kegiatan menulis atau mengarang puisi. Sampai saat ini, pembelajaran menulis puisi belum mendapatkan perhatian yang optimal.

Pembelajaran sastra menulis puisi rakyat terdapat dalam Kurikulum 2013 untuk pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dalam kurikulum tersebut, siswa diharapkan dapat memberikan tanggapan secara lisan dan tertulis terhadap isi buku fiksi atau nonfiksi yang telah dibaca, termasuk dalam indikator mempersembahkan puisi rakyat secara lisan dan tulisan. Dengan demikian, menulis puisi rakyat merupakan materi yang wajib diajarkan kepada siswa. Tujuan pembelajaran yang harus dicapai adalah agar siswa terampil menulis puisi rakyat (Yanti, Gafar, & Rofii, 2018).

Pada tahap observasi awal, peneliti mengumpulkan beberapa data terkait analisis kebutuhan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang digunakan sebagai lokasi penelitian, yaitu SMP Negeri di Gelumbang. Dari hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia di sekolah tersebut, diperoleh informasi bahwa SMP Negeri di Gelumbang masih menggunakan Kurikulum 2013 dan bahan ajar yang umum digunakan adalah buku cetak. Guru bahasa Indonesia juga menjelaskan perlunya memberikan pemahaman lebih agar siswa dapat memahami materi yang sedang diajarkan.

Selain melakukan wawancara dengan guru, peneliti juga mewawancarai beberapa siswa. Dari wawancara tersebut, diketahui bahwa proses pembelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri di Gelumbang belum menggunakan media pembelajaran, melainkan hanya mengandalkan buku cetak sebagai pedoman belajar. Hal ini menjadi salah satu penyebab kurangnya minat belajar siswa, karena penerapan yang dilakukan dalam proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional.

Model pembelajaran konvensional yang dimaksud adalah metode presentasi atau ceramah, serta penugasan melalui pengerjaan soal-soal. Pendekatan ini menyebabkan proses belajar menjadi tidak menarik, sehingga siswa cepat merasa bosan. Oleh karena itu, pihak sekolah sangat mengharapkan adanya inovasi dalam bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Peneliti meyakini bahwa penggunaan media pembelajaran kartu gambar ilustrasi dapat membantu guru menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa terkait pembelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri di Gelumbang. Media kartu gambar ilustrasi tergolong inovatif, karena dapat digunakan sebagai objek untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi siswa, khususnya dalam materi menulis puisi rakyat pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Kartu gambar ilustrasi yang akan dikembangkan oleh peneliti akan dikemas dengan menarik, sehingga dapat menambah daya tarik siswa terhadap proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul "Pengembangan Media Kartu Gambar Ilustrasi Menggunakan Model Picture and Picture untuk Materi Puisi Rakyat Siswa Kelas VII SMP Negeri di Gelumbang."

Metode

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE untuk media pembelajaran kartu gambar ilustrasi pada materi puisi rakyat kelas VII semester genap di SMP Negeri di Gelumbang. Model ADDIE berfungsi sebagai pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pembelajaran yang efektif, dinamis, dan mendukung kinerja. Hal ini dikemukakan oleh Reiser dan Mollenda (dalam Febrina, Leonard, & Astriani, 2020, p. 29). Alasan peneliti memilih model ADDIE adalah karena model ini disusun secara terprogram dengan urutan kegiatan yang sistematis, sehingga

dapat membantu menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Model pembelajaran *Picture and Picture* menggunakan gambar sebagai faktor utama dalam proses pembelajaran. Sholimin (2014) menyebutkan bahwa dalam model ini, siswa diwajibkan untuk mengamati gambar-gambar yang telah disajikan secara individu. Selain itu, Aqib (2019) menyatakan bahwa model pembelajaran ini mirip dengan contoh dan non-contoh, tetapi lebih menekankan pada penggunaan gambar sebagai contoh.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan perangkat pembelajaran yang menggunakan model ADDIE. Dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran kartu gambar ilustrasi, peneliti menggunakan beberapa jenis teknik pengumpulan data, yaitu wawancara, angket, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, peneliti memberikan angket kepada guru bahasa Indonesia di SMP Negeri di Gelumbang, yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait keadaan sekolah dan masalah yang sering timbul, terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Peneliti juga menggunakan dokumentasi berupa pengambilan gambar saat observasi dan wawancara, serta bukti rekaman saat melakukan wawancara.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan praktikalitas bahan ajar yang dikembangkan. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan data berdasarkan tanggapan dari validator ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta respons siswa. Sementara itu, analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah skor penilaian yang diperoleh dari validator ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan respons siswa.

Hasil dan Pembahasan

Pada tahap Analisis (*Analysis*), peneliti melakukan analisis kebutuhan dalam proses pembelajaran agar dapat menyusun dan merancang produk yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi di SMP Negeri di Gelumbang, yang dijadikan sebagai lokasi penelitian. Selain itu, peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan salah satu siswa di SMP tersebut. Oleh karena itu, peneliti membagi tahapan analisis ini menjadi empat bagian, yaitu: analisis kurikulum, analisis materi, analisis proses pembelajaran, dan analisis peserta didik.

Kurikulum yang digunakan di SMP Negeri di Gelumbang adalah kurikulum 2013. Pada proses pembelajaran dengan menggunakan kurikulum 2013 ini lebih menekankan pada keaktifan siswa guna menciptakan siswa yang kreatif dan inovatif melalui penguatan sikap, pengetahuan dan keterampilan. Berdasarkan informasi yang di peroleh dari guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri di Gelumbang, siswa di sekolah tersebut tergolong kurang aktif. Hal ini disebabkan oleh lemahnya proses pembelajaran sehingga menimbulkan kurangnya minat belajar siswa, informasi tersebut diperoleh dari wawancara peneliti dengan salah-satu siswa kelas 7 di SMP Negeri di Gelumbang. Hal tersebut menimbulkan terjadinya ketidaksetaraan antara penjelasan yang diberikan oleh guru dengan pemahaman siswa sehingga guru harus menjelaskan materi pembelajaran secara berulang-ulang.

Selain melakukan analisis kurikulum, peneliti juga melakukan analisis silabus yang digunakan sebagai dasar pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri di Gelumbang khususnya pada materi puisi rakyat kelas VII di semester genap. Analisis silabus ini meliputi kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pencapaian. Pada

tahapan analisis proses pembelajaran ini, peneliti tidak hanya melakukan wawancara bersama guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri di Gelumbang saja. Peneliti juga melakukan wawancara bersama beberapa siswa di SMP Negeri di Gelumbang dan diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran yang berlangsung sebelumnya cukup membosankan sehingga sebagian siswa bermalas-malasan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Hal tersebutlah yang memungkinkan terjadinya ketidaksetaraan antara penjelasan yang diberikan oleh guru dengan pemahaman siswa. Dari beberapa permasalahan tersebutlah peneliti akan mengembangkan media kartu gambar ilustrasi yang diharapkan mampu menjadi penunjang minat belajar siswa karena peneliti akan mendesain kartu gambar ilustrasi dengan semenarik mungkin juga sebagai alat bantu guru menjelaskan materi.

Pada tahapan desain, peneliti mulai melakukan perancangan atau penyusunan tampilan kartu gambar ilustrasi yang diawali dengan mendesain produk kartu gambar ilustrasi, mencari gambar yang sesuai dengan kebutuhan materi puisi rakyat, kemudian mendesain kemasan dari kartu gambar ilustrasi itu sendiri. Sedangkan, untuk jenis huruf yang digunakan ialah *chewiy, open sans ekstra bold, dan league spartan AaBbCc* dengan rentang ukuran huruf 32-153 untuk keseluruhan produk dan kemasan. Kedua jenis huruf tersebut telah tersedia pada aplikasi canva yang digunakan peneliti sebagai media editing utama pengembangan produk kartu gambar ilustrasi. Berikut ini merupakan rancangan awal desain produk kartu gambar ilustrasi yang akan peneliti kembangkan.



Gambar 1. Kartu Gambar Ilustrasi Sebagai Objek Pantun



Gambar 2. Kartu Gambar Ilustrasi Sebagai Objek Syair



Gambar 3. Kartu Gambar Ilustrasi Sebagai Objek Gurindam

Berikut merupakan desain kartu gambar ilustrasi yang digunakan sebagai pedoman penulisan pantun, syair dan gurindam. Tampilan pada kartu gambar ilustrasi ini berisikan ilustrasi kehidupan sehari-hari untuk pantun, ilustrasi cerita legenda untuk syair dan ilustrasi kehidupan terkait perbuatan baik dan buruk dalam kehidupan sehari-hari untuk gurindam. Siswa akan berimajinasi dalam menulis pantun, syair dan gurindam berdasarkan ilustrasi yang ditampilkan pada kartu gambar ilustrasi yang dilihat. Peneliti akan membuat kemasan kartu gambar ilustrasi ini dengan dominan warna biru serta menambahkan beberapa animasi yang tentunya akan menjadi daya tarik siswa terhadap produk.



Gambar 4. Desain sketsa kemasan Kartu Gambar Ilustrasi



Gambar 5. Desain Kemasan Kartu Gambar Ilustrasi

Pada tahapan *Development* (Pengembangan) peneliti mulai membuat rancangan awal produk kartu gambar ilustrasi yang dikembangkan. Kemudian, rancangan awal produk kartu gambar ilustrasi tersebut diserahkan kepada tiga pakar ahli (ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa) untuk dinilai kevalidannya.



Gambar 6. Hasil Revisi Kartu Gambar Ilustrasi dari para ahli validasi.

Setelah melakukan revisi sesuai saran dan komentar dari ketiga bidang validasi produk dapat disimpulkan hasil dari penilaian akhir produk pengembangan produk kartu gambar ilustrasi pada materi puisi rakyat kelas VII di SMP Negeri di Gelumbang mendapatkan hasil penilaian sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Penilaian Produk Kartu Gambar Ilustrasi dari Validator Ahli

| No | Bidang validasi | Validator | Tanggal Validasi | Hasil Penelitian | | Kesimpulan |
|------------------|-----------------|-----------|------------------|------------------|------------|---------------------|
| | | | | Skor | Presentase | |
| 1. | Ahli Materi | x | 06 April 2023 | 38 | 95% | Sangat Valid |
| 2. | Ahli Bahasa | y | 04 April 2023 | 30 | 93,7% | Sangat Valid |
| 3. | Ahli Media | z | 07 april 2023 | 39 | 97,5% | Sangat Valid |
| Jumlah | | | | 290,7% | | Sangat Valid |
| Rata-Rata | | | | 96,9% | | |

Berdasarkan tabel di atas hasil validasi dari ketiga bidang validasi (ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media) produk kartu gambar ilustrasi memperoleh presentase penilaian sebagai berikut: ahli materi 95%, ahli bahasa 93,7%, dan ahli media 97,5%. Hasil perhitungan validasi gabungan dari ketiga bidang validasi diperoleh nilai presentase sebesar 96,9% yang membuktikan produk kartu gambar ilustrasi termasuk dalam kategori sangat valid dan dapat disimpulkan produk kartu gambar ilustrasi pada materi puisi rakyat untuk kelas VII tersebut layak digunakan atau diujicobakan.

Tahap implementasi merupakan tahapan dimana peneliti mulai dilakukan uji coba produk kartu gambar ilustrasi terhadap siswa di sekolah yang peneliti jadikan sebagai tempat penelitian. Setelah melakukan validasi ahli dan merevisi produk kartu gambar ilustrasi sesuai dengan saran dan komentar dari validator ahli. Selanjutnya peneliti melaksanakan penelitian uji coba produk pada kelas Terpilih. Tahapan ini akan dilakukan dengan melakukan uji coba skala besar atau uji coba lapangan pada kelas Terpilih. Selanjutnya peneliti akan membagikan angket responden siswa dan juga soal evaluasi akhir di akhir pertemuan sebagai tolak ukur penilaian kepraktisan dan efektifan dari produk kartu gambar ilustrasi.

Hasil dari penilaian evaluasi akhir membuat pantun, syair dan gurindam menggunakan media kartu gambar ilustrasi terhadap 26 peserta didik kelas VII.2 mendapatkan nilai rata-rata sebesar 86,3 dengan kategori Sangat baik. Maka dari itu, penggunaan media kartu gambar ilustrasi menggunakan model pembelajaran picture and picture pada materi puisi rakyat yang digunakan sebagai uji coba produk pengembangan dapat dinyatakan efektif untuk meningkatkan tingkat pemahaman dan minat siswa

terhadap pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi puisi rakyat. Berdasarkan data hasil penilaian angket responden siswa pada uji coba lapangan yang dilakukan terhadap 26 orang peserta didik di kelas VII.2, mendapatkan hasil persentase rata-rata sebesar 88,5%.

Tabel 2. Hasil Nilai Distribusi Frekuensi Angket Responden Siswa berdasarkan Butiran Pertanyaan pada Uji Coba Lapangan/Skala Besar

| No | Butir Pertanyaan | Skor | P. (%) |
|-------------------|--|--------------|-----------------------|
| 1. | Apakah materi yang memakai media kartu gambar ilustrasi lebih mudah dipahami? | 92 | 88,5% |
| 2. | Apakah gambar- gambar yang terdapat pada media kartu gambar ilustrasi menarik? | 101 | 97,1% |
| 3. | Apakah gambar yang disajikan media kartu gambar ilustrasi sesuai dengan materi? | 83 | 79,8% |
| 4. | Apakah bahasa pada media kartu gambar ilustrasi mudah dipahami? | 85 | 81,7% |
| 5. | Apakah kegiatan belajar memakai media kartu gambar ilustrasi menarik? | 102 | 98% |
| 6. | Apakah kegiatan belajar memakai media kartu gambar ilustrasi menyenangkan. | 97 | 93,2% |
| 7. | Apakah pemilihan tulisan dan gambar yang disajikan jelas serta tidak buram? | 90 | 86,5% |
| 8. | Apakah belajar memakai media kartu gambar ilustrasi sangat membantu anda saat memahami materi serta mengerjakan tugas? | 88 | 84,6% |
| Total Skor | | 738 | 709% |
| | | 88,6% | Sangat Praktis |

Berdasarkan tabel angket hasil uji coba lapangan/skala besar tersebut dapat disimpulkan bahwa, media kartu gambar ilustrasi yang digunakan pada materi puisi rakyat kelas VII mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diuji cobakan terhadap 26 orang siswa kelas Terpilih, mendapatkan hasil yang sangat baik dengan nilai sebesar 88,6%. Sehingga total nilai yang didapatkan dapat dikategorikan bahwa produk kartu gambar ilustrasi menggunakan model picture and picture pada materi puisi rakyat kelas VII tersebut “Sangat Praktis”. Hasil ini merupakan penilaian akhir dari tahap implementasi produk kartu gambar ilustrasi. Dengan demikian uji coba pengembangan produk kartu gambar ilustrasi pada materi puisi rakyat yang peneliti lakukan dapat dikatakan berhasil dengan kategori sangat praktis Berdasarkan hasil penilaian angket responden siswa produk kartu gambar ilustrasi dinyatakan sangat efektif, sangat praktis dan layak digunakan yang dibuktikan dari hasil penilaian evaluasi akhir yang dilakukan siswa.

Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE ialah evaluasi. Pada tahap ini, mulai dilakukan evaluasi dari tahap desain produk sampai dengan tahap implementasi yang bertujuan untuk melakukan revisi akhir atau perbaikan dari produk kartu gambar ilustrasi serta menemukan titik kelemahan dan keunggulan dari produk kartu gambar ilustrasi berdasarkan tahapan-tahapan yang telah dilakukan. Setelah melakukan serangkaian kegiatan mulai dari validasi ahli dan melakukan revisi sesuai saran dan komentar dari validator ahli dan melakukan pengisian angket responden untuk siswa pada uji lapangan. Rangkaian kegiatan tersebut dilakukan untuk menemukan hasil akhir agar produk pengembangan kartu gambar ilustrasi dapat dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

Setelah melakukan penilaian dan mengolah data didapati nilai produk kartu gambar ilustrasi sebagai berikut ini.

Tabel 3. Hasil Penilaian Akhir Produk Kartu Gambar Ilustrasi

| No | Hasil | Nilai | Kategori |
|----|--------------------------------------|-------|----------------|
| 1 | Validasi Produk | 96,9% | Sangat Valid |
| 2 | Angket Responden Uji Coba Lapangan | 88,6% | Sangat Praktis |
| 3 | Evaluasi hasil tes uji coba lapangan | 86,3 | Sangat Baik |

Berdasarkan deskripsi dan analisis data hasil penelitian dan rangkaian uji coba yang dilakukan. Produk kartu gambar ilustrasi menggunakan model *picture and picture* pada materi puisi rakyat yang dikembangkan tergolong sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu guru menjelaskan materi berupa produk kartu gambar ilustrasi yang valid, praktis, dan efektif untuk dapat mengoptimalkan pembelajaran dan meningkatkan pemahaman serta minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi puisi rakyat. Hal ini sejalan dengan penjelasan dalam (Gharini & Subyantoro, 2018, p. 51) bahwa media pembelajaran dengan jenis kartu bergambar dapat dijadikan sebagai penunjang kreativitas siswa dengan cara yang asyik, mudah, dan menyenangkan. Melalui kartu bergambar ini pula peserta didik dapat meluaskan imajinasi sesuai pemikiran setiap individu.

Peneliti mengkombinasikan produk kartu gambar ilustrasi dengan model *picture and picture* untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan pemahaman dan minat siswa, serta dapat menumbuhkan kreativitas siswa terhadap keterampilan menulis. Hal ini juga sejalan dengan penjelasan dalam (Mutmainah & Rofek, 2022, p. 36) bahwa model *picture and picture*, siswa diwajibkan untuk mengamati gambar-gambar yang telah disajikan secara individu. Kegiatan tersebut akan menumbuhkan kreativitas siswa terhadap materi pelajaran.

Pada pengembangan media kartu gambar ilustrasi, peneliti menampilkan gambar-gambar ilustrasi yang disesuaikan dengan kebutuhan materi puisi rakyat untuk meningkatkan minat siswa. Produk kartu gambar ilustrasi dibuat dengan menggunakan banyak warna dan kemasan dari produk kartu gambar ilustrasi yang dominan berwarna biru. Pembahasan materi yang ada pada kemasan kartu gambar ilustrasi juga dibuat menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga dengan adanya penjelasan pendukung tersebut diharapkan siswa dapat melaksanakan pembelajaran secara optimal.

Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh media pembelajaran berupa kartu gambar ilustrasi dalam bentuk cetak yang menarik. Produk kartu gambar ilustrasi yang menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* pada materi puisi rakyat untuk kelas VII dikategorikan sangat baik dan efektif. Hasil ini didasarkan pada uji efektivitas yang dilaksanakan melalui tes evaluasi akhir, yang terdiri dari tiga tugas keterampilan: menulis pantun, syair, dan gurindam. Hasil tes tersebut menunjukkan nilai rata-rata sebesar 86,3, sehingga dinyatakan sangat baik dan memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa dalam belajar Bahasa Indonesia, khususnya materi Puisi Rakyat.

Berdasarkan hasil rangkaian penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa produk yang berjudul "Pengembangan Media Kartu Gambar Ilustrasi Menggunakan Model *Picture and Picture* pada Materi Puisi Rakyat untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri di Gelumbang" dikategorikan sebagai produk

pengembangan yang valid, praktis, dan efektif, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Referensi

- Annisa, V., Fajrie, N., & Ahsin, M. N. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Gambar Ilustrasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 1–8. doi:10.24176/wasis.v2i1.4951
- Aqib, Z. (2013). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: YramaWidya.
- Febrina, T., Leonard, L., & Astriani, M. M. (2020). pengembangan Modul Elektronik Matematika Berbasis Web. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 6(1), 27–36. doi:10.30998/jkpm.v6i1.8141
- Gharini, R., & Subyantoro, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar sebagai Penunjang Kreativitas Penyusunan Teks Fabel bagi Peserta Didik SMP Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 48–54. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/jpbsi/article/download/24715/12469>
- Kasdriyanto, D. Y., & Wardana, L. A. (2021). Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Picture And Picture Berorientasi Wawasan Kebangsaan. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 271–278. doi:10.31004/obsesi.v6i1.1255
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Prenada Media.
- Mutmainah, S., & Rofek, A. (2022). *Model-Model Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Nafiah, S. A. (2018). *Model-model pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yanti, N., Gafar, A., & Rofii, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Rakyat Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Kota Jambi Tahun Ajaran 2017/2018. *Aksara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 67. doi:10.33087/aksara.v2i2.74