



**PENGARUH MEDIA *FLIPPITY* TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS
PUI SI PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 4 TEBING TINGGI
TAHUN AJARAN 2022/2023**

*The Effect of Media Flippity on Poetry Writing Ability in Class X of SMA
Negeri 4 Tebing Tinggi Year 2022/2023*

Bintang Immanuella Sidabuke¹, Elly Prihasti Wuriyani²

^{1,2}Universitas Negeri Medan

Email: bintangsidabukke08@gmail.com

Abstract

This study aims to describe the effect of using flippity media on the ability to write poetry. The population of this study were all class X students of SMA Negeri 4 Tebing Tinggi for the 2022/2023 academic year. The sample for this study was class X-1, which consisted of 34 people using the cluster sampling technique. In this study the experimental class was given a poetry writing ability test before and after using flippity media. The conclusion of this study is that the average value of the students' pretest was 51.76. And the average value of the students' posttest was 85.41. The ability to write poetry in class X students of SMA Negeri 4 Tebing Tinggi for the 2022/2023 school year after using media flippity has a significant effect. This is proven through hypothesis testing, namely $t_{count} > t_{table}$ ($14.88 > 2.03$). So that in this study H_0 was rejected and H_a was accepted. So, it can be concluded that media flippity has an effect on improving students' ability to write poetry.

Keywords: Ability to write poetry, Learning Media, Flippity, Indonesian

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media flippity terhadap kemampuan menulis puisi. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 4 Tebing Tinggi tahun ajaran 2022/2023. Adapun sampel penelitian ini ialah kelas X-1 yang berjumlah 34 orang melalui teknik cluster sampling. Dalam penelitian ini kelas eksperimen diberi tes kemampuan menulis puisi sebelum dan sesudah menggunakan media flippity. Adapun simpulan dari penelitian ini ialah diperoleh nilai rata-rata pretest siswa sebesar 51,76. Dan nilai rata-rata posttest siswa sebesar 85,41. Kemampuan menulis puisi pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Tebing Tinggi tahun ajaran 2022/2023 sesudah menggunakan media flippity memiliki pengaruh yang signifikan. Hal ini terbukti melalui pengujian hipotesis yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($14,88 > 2,03$). Sehingga dalam penelitian ini H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media flippity berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis puisi.

Kata Kunci: Kemampuan menulis puisi, Media Pembelajaran, Flippity, Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Menulis adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk menyampaikan suatu pikiran mengenai sesuatu hal yang dituangkan melalui bahasa tulis. Menurut Murinah dalam (Widyantara & Rasna, 2020) menulis merupakan kemampuan yang memiliki beberapa komponen mulai dari hal sederhana, seperti memilih kata, merakit kalimat, merakit paragraf hingga menjadi sesuatu yang utuh. Sedangkan, menurut Suparno & Yunus (2007: 23) menulis

merupakan keterampilan berbahasa aktif.

Keterampilan menulis pada mata pelajaran bahasa Indonesia terbagi menjadi dua, yaitu fiksi dan nonfiksi. Dalam KBBI Edisi V (2016) dipaparkan bahwa fiksi adalah cerita rekaan, khayalan, dan tidak berdasarkan kenyataan. Sementara, nonfiksi ialah tulisan yang berdasarkan fakta dan kenyataan. Pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X SMA yang telah menggunakan kurikulum Merdeka Belajar, jenis teks nonfiksi yang dipelajari ialah Teks Laporan Hasil Observasi, Teks Eksposisi, Teks Negosiasi, dan Teks Biografi. Sedangkan, teks fiksi yang terdapat dalam pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA adalah Teks Hikayat, Cerita Pendek, dan Puisi (Fadillah Tri Aulia, 2021).

Salah satu bagian dari keterampilan menulis yang wajib dipelajari di kelas X ialah menulis puisi. Menurut (Afifah et al., 2020) puisi merupakan ekspresi perasaan penyair yang dituliskan melalui bahasa yang indah dan bermakna serta terikat irama, rima, matra, penyusunan lirik, dan bait. Wardoyo (2013) juga menjelaskan puisi merupakan suatu tulisan berdasarkan pengalaman, imajinasi, dan sesuatu berkesan yang ditulis sebagai ungkapan perasaan dengan menggunakan bahasa yang indah, dan bermakna (Afifah et al., 2020).

Pembelajaran menulis puisi di sekolah merupakan salah satu langkah untuk memperkenalkan peserta didik dengan puisi. Dengan menulis puisi diharapkan peserta didik mampu mengungkapkan gagasan, pikiran, serta perasaan ke dalam bentuk tulisan indah dan bermakna (Afifah et al., 2020). Pembelajaran menulis puisi itu penting karena dapat menstimulus otak sehingga peserta didik mampu berpikir lebih kreatif dan simpatik terhadap lingkungan sekitar (Emzir, 2015).

Pembelajaran menulis puisi dalam kurikulum Merdeka Belajar memiliki beberapa Capaian Pembelajaran (CP). Salah satu CP tersebut berisi, peserta didik diharapkan mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif dalam bentuk teks informasional dan/atau fiksi (Aditomo & Firmansyah, 2022). Capaian Pembelajaran tersebut diikuti dengan tujuan pembelajaran yang berisikan, peserta didik terbiasa dan terampil menulis puisi berdasarkan pengetahuan, pengalaman, pengamatan, dan gagasan orisinal dengan memanfaatkan media digital (Giyato, 2022); (Alwiyah, 2022).

Berdasarkan tujuan serta CP tersebut, kenyataannya kemampuan menulis puisi siswa kelas X SMA Negeri 4 Tebing Tinggi masih rendah dan belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Melalui hasil observasi serta wawancara dengan guru bidang studi Bahasa Indonesia, diketahui bahwa nilai rata-rata tugas menulis puisi siswa ialah ± 50 dari total 34 siswa dalam satu kelas. Sementara, nilai KKM yang ditetapkan pada kelas X yaitu 75. Nilai tersebut tentu masih sangat jauh dari harapan.

Penyebab dari rendahnya kemampuan menulis puisi tersebut dikarenakan peserta didik masih kesulitan dalam memahami pembelajaran, khususnya pada bagian unsur pembentukan puisi. Kesulitan tersebut diketahui melalui hasil penugasan menulis puisi yang diberikan guru, yang mana peserta didik menulis puisi asal-asalan tanpa memperhatikan unsur-unsur pembentuk puisi yang telah dipelajari sebelumnya. Kesulitan lainnya yang peneliti temukan saat melakukan observasi, yaitu peserta didik terlihat masih kesulitan dalam memilih kata-kata yang tepat untuk membentuk keterpaduan makna, bentuk dan bunyi yang indah dalam puisi. Masalah yang sama terjadi di SMA Negeri 7 Bengkulu,

teridentifikasi peserta didiknya juga kesulitan dalam memilih diksi dalam penulisan puisi. Juga belum mampu memahami unsur-unsur pembentukan puisi serta memaknai puisi secara keseluruhan (Afifah et al., 2020).

Guru bidang studi Bahasa Indonesia di kelas X SMA Negeri 4 Tebing Tinggi juga menjabarkan bahwa peserta didik mudah merasa bosan saat pembelajaran puisi. Saat pembelajaran puisi 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 tradisional yang monoton sehingga kurang mampu menarik perhatian peserta didik selama pembelajaran. Pembelajaran yang tidak bervariasi tentu dapat memicu rasa bosan dalam diri peserta didik terutama pada era digital saat ini (Lubis et al., 2019).

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti hendak menawarkan suatu solusi untuk membantu peserta didik dalam menulis puisi. Salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk memudahkan peserta didik dalam menulis puisi, yaitu dengan memberikan stimulus (Harahap, 2021). Kali ini peneliti akan memberi stimulus dengan memanfaatkan media pembelajaran digital berbasis permainan. Pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis permainan tersebut didasari oleh para peserta didik masa kini yang cenderung lebih menyukai sistem pembelajaran *online* melalui akses internet. Dan hal tersebut dimulai sejak maraknya pandemi covid-19 (Lubis et al., 2021). Adapun satu jenis permainan digital yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam kelas adalah *platform digital Flippity* (Tetty, 2022).

Flippity adalah suatu laman gratis yang dapat mengonversi konten dari *template* di *Google Sheets* menjadi aktivitas atau permainan edukatif yang bisa diakses dengan mudah tanpa hambatan. Pemakaian *flippity* ini cukup mudah sehingga sangat direkomendasikan sebagai media pembelajaran. Terlebih dalam pembelajaran menulis puisi. Beberapa permainan dalam *Flippity* dapat dimanfaatkan untuk menstimulus peserta didik sehingga pikirannya terpacu untuk membuat puisi (Tetty, 2022).

Salah satu jenis permainan dalam media *flippity* yang dapat dipakai dalam menulis puisi ialah *Quiz Show*. Media ini belum banyak dipakai dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, peneliti berniat untuk menerapkan media pembelajaran *flippity* ini di SMA Negeri 4 Tebing Tinggi. Diketahui pula guru di sekolah tersebut mengaku masih kurang mampu mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran di kelas. Guru masih kesulitan dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran dalam kelas. Padahal, sejak Indonesia dilanda pandemi covid-19, guru telah diharuskan untuk menguasai teknologi (Lubis & Sari, 2020). Hal itu tentu menjadi poin tambahan yang memantapkan peneliti untuk menggunakan media ini sebagai alat untuk menarik minat peserta didik selama proses pembelajaran di kelas. Peneliti berasumsi bahwa penggunaan media *flippity* akan lebih memudahkan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti dengan mengangkat judul, “Pengaruh Media *Flippity* terhadap Kemampuan Menulis Puisi pada Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Tebing Tinggi Tahun Ajaran 2022/2023”.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2019: 111) metode eksperimen merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan dan digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalkan. Sukardi (2013: 179) mengatakan bahwa metode eksperimen adalah metode penelitian yang paling produktif, karena jika penelitian tersebut digunakan dengan baik dapat menjawab hipotesis yang utamanya berkaitan dengan hubungan sebab-akibat. Disini dikatakan metode eksperimen, karena penelitian ini ingin mengetahui pengaruh media *flippity* terhadap kemampuan menulis puisi siswa.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap, tepatnya pada bulan April hingga Juni 2023 tahun ajaran 2022/2023 dengan urutan materi pembelajaran menulis puisi kelas X SMA. Lokasi penelitian ini di SMA Negeri 4 Tebing Tinggi yang beralamat di Jl. Gatot Subroto, KM.5, Pabatu, Kota Tebing Tinggi, Provinsi Sumatra Utara. Populasi penelitian ini ialah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 4 Tebing Tinggi tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 340 orang dan tersebar di 10 kelas. Dan yang menjadi sampel penelitian ini ialah kelas X-1. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan *probability sampling*. Cara pengambilan sampel adalah dengan menggunakan teknik *Cluster Sampling*.

Penelitian ini menggunakan *design eksperiment* dengan model *One-Group Pretest-Posttest Design*. Model *One-Group Pretest-Posttest* adalah model yang dilakukan pada satu eksperimen yakni kelompok eksperimen. Pada langkah awal, kelompok diberi pretest sebelum adanya perlakuan. Selanjutnya, pada kelompok yang sama diberi perlakuan (*Media Flippity*). Pada langkah yang terakhir, kelompok tersebut diberi posttest sesudah diberi perlakuan. Sesuai dengan desain penelitian yang digunakan, maka instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah instrumen tes. Adapun tes yang dilakukan dalam penelitian ini yakni tes tertulis berupa tes kemampuan menulis puisi. Peserta didik menulis puisi pada LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang akan dinilai sesuai dengan rubrik penilaian puisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Tebing Tinggi Sebelum Menggunakan Media *Flippity*

Berdasarkan hasil penilaian *pre-test*, diketahui kemampuan menulis puisi siswa kelas X-1 berada pada kategori cukup. Kategori cukup tersebut dilihat dari nilai *mean* 51,76; *standar deviasi* 10,47; *standar error* 1,79. Tentu kemampuan tersebut masih berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang sudah ditetapkan pihak SMA Negeri 4 Tebing Tinggi yaitu sebesar 75. Rendahnya nilai peserta didik dalam menulis puisi disebabkan oleh kurangnya pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran menulis puisi terutama pada bagian unsur pembentukan puisi. Juga karena pembelajaran di dalam kelas bersifat monoton tanpa adanya pemanfaatan media pembelajaran yang kemudian menjadi pemicu rasa jenuh pada peserta didik. Hal tersebut tentu berdampak pada minat dan motivasi peserta didik yang lambat laun semakin menurun. Pada tahap *pre-test*

atau sebelum pemanfaatan media *flippity* ini, peserta didik hanya menulis puisi dengan asal-asalan sesuai apa yang mereka ketahui tanpa diberi stimulasi yang mampu membuat peserta didik memikirkan ide-ide kreatif.

Berikut penjabaran perolehan skor *pre-test* dari LKPD Menulis Puisi siswa yang bertemakan “Persahabatan”. Penilaian telah disesuaikan dengan rubrik penilaian menulis puisi sebelum menggunakan media *flippity*.

a. Diksi

Kemampuan peserta didik dalam memilih diksi yang sesuai dengan tema puisi tergolong ke kategori cukup. Kategori tersebut telah disesuaikan dengan tabel identifikasi kecenderungan hasil kemampuan menulis puisi pada siswa oleh Sayuti (2010: 144). Kemampuan tersebut dapat dilihat dari skor peserta didik yang jika dirata-ratakan berjumlah 16,61. Total tersebut jika dibagi ke jumlah maksimal skor, kemudian dikali 100 akan berjumlah 55,36. Angka 55,36 pada tabel rentang nilai telah berada pada kategori cukup.

Peserta didik yang berada di kategori kurang ada sebanyak 25 orang. Sementara, yang berada di kategori cukup hanya ada 7 orang dan yang berada dalam kategori baik hanya ada 2 orang. Jika dijumlahkan secara keseluruhan, skor diksi peserta didik memang jauh lebih tinggi dari indikator penilaian puisi lainnya. Namun, itu belum termasuk dalam kategori baik karena sebanyak 73,5% peserta didik masih belum mampu menuliskan diksi yang imajinatif, indah, dan sesuai dengan tema yang diberikan. Hal itu Setelah dilakukan observasi dapat disimpulkan bahwa hal tersebut dikarenakan sebagian peserta didik ogah-ogahan dalam memikirkan kata-kata yang imajinatif serta disesuaikan dengan tema. Peserta didik cenderung ingin cepat menyelesaikan puisinya tanpa memerdulikan isinya.

b. Gaya Bahasa

Kemampuan peserta didik dalam menulis puisi yang mengandung gaya bahasa dapat digolongkan ke kategori kurang. Kategori tersebut telah disesuaikan dengan tabel identifikasi kecenderungan hasil kemampuan menulis puisi pada siswa oleh Sayuti (2010: 144). Kemampuan tersebut dapat dilihat dari skor peserta didik yang jika dirata-ratakan berjumlah 6,52. Total tersebut jika dibagi ke jumlah maksimal skor, kemudian dikali 100 akan berjumlah 43,46. Angka 43,46 pada tabel rentang nilai masih berada pada kategori kurang.

Total peserta didik yang memperoleh skor kategori baik hanya ada sebanyak 11 orang. Begitu pula yang berada di kategori cukup, ada sebanyak 11 dan kategori sangat baik ada 4 orang. Dan yang termasuk ke kategori kurang baik ada sebanyak 8 orang. Jika jumlah skor ditotalkan, maka skor untuk indikator Gaya Bahasa berada di urutan keempat dari lima kategori. Total skor tersebut memang cukup rendah, tetapi dapat dilihat bahwa ada sebanyak 64,7% peserta didik yang cukup mampu mengaplikasikan gaya bahasa ke dalam puisi. Gaya bahasa yang terkandung dalam puisi pun telah beragam dan sesuai tema saat dibaca. Setelah diobservasi, diketahui keadaan itu dikarenakan sebelumnya peserta didik telah mempelajari tentang beberapa jenis gaya bahasa, sehingga peserta didik tidak begitu kesulitan dalam memasukkan gaya bahasa ke bentuk puisi. Meski begitu, masih perlu latihan serta stimulasi tambahan agar peserta didik semakin baik dalam menggunakan gaya bahasa ke dalam puisi.

c. Rima

Kemampuan peserta didik dalam membuat rima puisi terbagi ke beberapa

kategori. Peserta didik yang berada dikategori kurang baik ada sebanyak 4 orang. Kemudian, yang berada dikategori cukup ada sebanyak 16 dan pada kategori baik ada 13 orang. Terakhir, peserta didik yang berada di kategori sangat baik ada 1 orang. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang mampu menulis rima dalam puisi termasuk ke kategori kurang. Kategori tersebut telah disesuaikan dengan tabel identifikasi kecenderungan hasil kemampuan menulis puisi pada siswa oleh Sayuti (2010: 144). Kemampuan tersebut dapat dilihat dari skor peserta didik yang jika dirata-ratakan berjumlah 6,26. Total tersebut jika dibagi ke jumlah maksimal skor, kemudian dikali 100 akan berjumlah 41,73. Angka 41,73 pada tabel rentang nilai berada pada kategori kurang.

Melalui total skor indikator Rima pun, dapat diketahui bahwa skor Rima berada diurutan terendah dari lima indikator lainnya. Dilihat dari total peserta didik yang mampu dalam menulis rima hanya ada sekitar 47% orang. Hal tersebut dikarenakan peserta didik masih belum menguasai seperti apa rima dalam puisi dan bagaimana agar mampu menciptakan rima puisi yang tertata serta indah saat dibaca.

d. Kesesuaian Judul; Tema dengan Isi Puisi

Kemampuan peserta didik dalam menyesuaikan judul dan tema dengan isi puisi diketahui berada dikategori cukup baik. Kategori tersebut telah disesuaikan dengan tabel identifikasi kecenderungan hasil kemampuan menulis puisi pada siswa oleh Sayuti (2010: 144). Kemampuan tersebut dapat dilihat dari skor peserta didik yang jika dirata-ratakan berjumlah 10,88. Total tersebut jika dibagi ke jumlah maksimal skor, kemudian dikali 100 akan berjumlah 54,4. Angka 54,4 pada tabel rentang nilai telah berada pada kategori cukup.

Kemampuan tersebut dapat dilihat dari total peserta didik yang berada pada kategori cukup baik ada sebanyak 13 orang. Sedangkan yang berada dikategori baik ada 9 dan yang berada dikategori sangat baik 3 orang. Sementara peserta didik yang menempati kategori kurang baik ada sebanyak 9 orang. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 38,23% peserta didik cukup baik dalam memilih judul yang tepat, ringkas, dan mewakili isi puisi. Setelah diobservasi, diketahui hal tersebut terjadi karena sebagian peserta didik tampak berusaha menemukan diksi yang tepat untuk menggambarkan isi puisinya. Sedangkan peserta didik lainnya masih terlihat ogah-ogahan dalam memikirkan diksi, sehingga ada peserta didik yang menulis judul puisi asal-asalan dan ada juga puisi yang tidak memiliki judul.

e. Makna

Kemampuan peserta didik dalam menulis puisi yang mengandung makna dapat digolongkan ke kategori cukup baik. Kategori tersebut telah disesuaikan dengan tabel identifikasi kecenderungan hasil kemampuan menulis puisi pada siswa oleh Sayuti (2010: 144). Kemampuan tersebut dapat dilihat dari skor peserta didik yang jika dirata-ratakan berjumlah 11,47. Total tersebut jika dibagi ke jumlah maksimal skor, kemudian dikali 100 akan berjumlah 57,35. Angka 57,35 pada tabel rentang nilai telah berada pada kategori cukup.

Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dalam pengklasifikasian skor peserta didik dalam beberapa kategori. Tidak ada peserta didik yang memperoleh nilai pada kategori sangat baik atau kategori kurang, tetapi peserta didik yang berada di kategori baik berjumlah 10 orang. Peserta didik yang berada pada kategori cukup

ada 24 orang. Melalui hasil observasi, diketahui hal tersebut dikarenakan tiap peserta didik telah mampu menciptakan serangkaian makna yang sesuai dengan tema pada puisi.

2. Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Tebing Tinggi Sesudah Menggunakan Media *Flippity*

Sesudah menyelesaikan *post-test*, diketahui kemampuan menulis puisi siswa kelas X-1 mengalami peningkatan dari kategori cukup ke kategori sangat baik. Kategori tersebut telah disesuaikan dengan tabel identifikasi kecenderungan hasil kemampuan menulis puisi pada siswa oleh Sayuti (2010: 144). Kategori sangat baik itu dilihat dari nilai *mean* 85,41; *standar deviasi* 8,12; *standar error* 1,39. Tentu kemampuan siswa tersebut telah berada di atas KKM yang ditetapkan pihak SMA Negeri 4 Tebing Tinggi yaitu sebesar 75.

Peningkatan ini dikarenakan sesudah penggunaan media *flippity* siswa dapat dengan mudah memunculkan ide/gagasan kreatif serta mengembangkannya menjadi sebuah puisi. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan ternyata sangat baik dalam menstimulus otak peserta didik sehingga mampu bekerja dengan optimal selama pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan pembelajaran yang dilaksanakan sangat menyenangkan bagi peserta didik karena berupa permainan yang menarik. Peserta didik menjadi mudah menyerap ilmu dan menerapkannya secara nyata dalam kelas.

Berikut penjabaran perolehan skor menulis puisi siswa sesuai indikator rubrik penilaian menulis puisi sesudah menggunakan media *flippity*.

a. Diksi

Setelah memanfaatkan media *flippity*, penulisan diksi dalam puisi oleh siswa kelas X-1 SMA Negeri 4 Tebing Tinggi mengalami peningkatan. Dilihat dari kategori rentang nilai, penulisan diksi sesudah menggunakan *flippity* kini berada di kategori baik. Kategori tersebut telah disesuaikan dengan tabel identifikasi kecenderungan hasil kemampuan menulis puisi pada siswa oleh Sayuti (2010: 144). Dilihat dari skor rata-rata peserta didik dalam penulisan diksi yang berjumlah 23,23. Angka tersebut jika dibagi dengan nilai maksimal skor, kemudian dikali 100 maka totalnya ialah 77,43. Tentu pada tabel rentang nilai skor 77,43 sudah menduduki kategori baik dan sudah memenuhi KKM.

Peningkatan penulisan diksi dalam puisi ini dikarenakan peserta didik telah memanfaatkan media *flippity* dengan baik untuk menstimulasi otak, sehingga dapat menghadirkan diksi-diksi yang kreatif, indah serta sesuai dengan tema yang ditentukan. Selama pembelajaran berbasis permainan dilaksanakan, otak peserta didik berhasil dirangsang dengan baik sehingga dapat memproses langkah demi langkah penulisan puisi yang benar dengan cara yang sederhana namun mampu menarik minat peserta didik dalam menyelesaikan puisinya dengan baik.

b. Gaya Bahasa

Sesudah memanfaatkan media *flippity* dalam pembelajaran, penulisan gaya bahasa dalam puisi oleh siswa kelas X-1 SMA Negeri 4 Tebing Tinggi mengalami peningkatan. Kategori tersebut telah disesuaikan dengan tabel identifikasi kecenderungan hasil kemampuan menulis puisi pada siswa oleh Sayuti (2010: 144). Dilihat dari kategori rentang nilai, penulisan gaya bahasa sesudah menggunakan *flippity* kini berada di kategori sangat baik. Dilihat dari skor rata-rata peserta didik dalam penulisan diksi yang berjumlah 13,2. Angka tersebut jika dibagi dengan nilai maksimal skor, kemudian dikali 100 maka totalnya ialah 88.

Tentu pada tabel rentang nilai skor 88 sudah menduduki kategori baik dan sudah memenuhi KKM.

Jika sebelumnya peserta didik telah mengetahui beberapa jenis gaya bahasa, maka dengan adanya media *flippity* penulisan gaya bahasa ke dalam puisi menjadi semakin baik. Melalui permainan *quiz show* dalam *flippity*, kemampuan peserta didik semakin terasah dengan baik karena media pembelajaran berbasis permainan dapat merangsang pikiran peserta didik. Pikiran peserta didik menjadi terfokus pada pembelajaran, sehingga proses penyerapan pembelajaran pun semakin maksimal. Dengan begitu, gaya bahasa yang digunakan dalam puisi menjadi lebih imajinatif, bervariasi, serta sesuai dengan tema yang telah ditentukan.

c. Rima

Sesudah menggunakan media *flippity*, penulisan rima dalam puisi oleh siswa kelas X-1 SMA Negeri 4 Tebing Tinggi mengalami peningkatan. Kategori tersebut telah disesuaikan dengan tabel identifikasi kecenderungan hasil kemampuan menulis puisi pada siswa oleh Sayuti (2010: 144). Dilihat dari kategori rentang nilai, penulisan rima sesudah menggunakan *flippity* kini berada di kategori baik. Dilihat dari skor rata-rata peserta didik dalam penulisan diksi yang berjumlah 12,08. Angka tersebut jika dibagi dengan nilai maksimal skor, kemudian dikali 100 maka totalnya adalah 80,5. Pada tabel rentang nilai skor 80,5 menduduki kategori baik dan sudah memenuhi KKM.

Peningkatan kemampuan tersebut dapat dibuktikan melalui hasil LKPD *post-test* peserta didik yang jauh lebih baik dari sebelumnya. Peningkatan kemampuan penulisan rima peserta didik itu dikarenakan pemanfaatan media *flippity* yang berhasil menstimulasi otak penggunaannya. Media pembelajaran berbasis permainan tentu sangat baik dalam menstimulasi pikiran peserta didik agar mampu menciptakan rangkaian puisi berisi rima yang teratur, tertata serta indah saat dibaca.

d. Kesesuaian Judul; Tema dengan Isi Puisi

Sesudah menggunakan media *flippity*, siswa kelas X-1 SMA Negeri 4 Tebing Tinggi mampu menyesuaikan judul dan tema dengan isi puisi. Tentu penulisan tersebut telah mengalami banyak peningkatan. Hal tersebut dapat diketahui dari kategori rentang nilai, indikator kesesuaian judul; tema dengan isi puisi sesudah menggunakan *flippity* kini berada di kategori sangat baik. Kategori tersebut telah disesuaikan dengan tabel identifikasi kecenderungan hasil kemampuan menulis puisi pada siswa oleh Sayuti (2010: 144). Dilihat dari skor rata-rata peserta didik dalam indikator kesesuaian judul; tema dengan isi puisi yang berjumlah 18,08. Angka tersebut jika dibagi dengan nilai maksimal skor, kemudian dikali 100 maka totalnya ialah 90,4. Tentu pada tabel rentang nilai skor 90,4 menempati kategori sangat baik dan sudah memenuhi KKM.

Sesudah menggunakan media *flippity*, peserta didik berhasil menuliskan judul puisi yang mewakili tema dengan tepat, ringkas tetapi berisi, serta mampu mewakili keseluruhan isi puisi. Peserta didik menjadi lebih percaya diri dalam menyelesaikan puisinya setelah berhasil mengikuti langkah demi langkah penulisan puisi yang berhasil dikumpulkan selama bermain *flippity quiz show*. Peningkatan ini sangat baik karena itu artinya media *flippity* berhasil menstimulasi pikiran peserta didik hingga dapat berpikir dengan optimal.

e. Makna

Sesudah menggunakan media *flippity*, siswa kelas X-1 SMA Negeri 4

Tebing Tinggi mampu menuliskan makna puisi dengan sangat baik. Hal tersebut dapat diketahui dari kategori rentang nilai, penulisan makna puisi sesudah menggunakan *flippity* kini berada di kategori sangat baik (Sayuti, 2010: 144). Dilihat dari skor rata-rata peserta didik dalam indikator makna yang berjumlah 18,79. Angka tersebut jika dibagi dengan nilai maksimal skor, kemudian dikali 100 maka totalnya ialah 93,95. Tentu pada tabel rentang nilai skor 93,95 menempati kategori sangat baik dan sudah memenuhi KKM.

Peningkatan kemampuan tersebut dapat diketahui berdasarkan hasil LKPD *post-test* peserta didik yang jauh lebih baik dari sebelumnya. Peningkatan kemampuan penulisan makna puisi peserta didik itu dikarenakan pemanfaatan media *flippity* yang dapat merangsang otak penggunanya. Media pembelajaran berbasis permainan tentu sangat baik dalam menstimulasi pikiran peserta didik agar mampu menciptakan rangkaian puisi berisi makna yang dalam, sesuai dengan tema serta memiliki pesan moral.

3. Pengaruh Media *Flippity* terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Tebing Tinggi Tahun Ajaran 2022/2023

Sebagaimana dijabarkan pada hasil penelitian yang menunjukkan kemampuan menulis puisi siswa kelas X-1 SMA Negeri 4 Tebing Tinggi pada tahap sebelum menggunakan media *flippity* tergolong rendah dengan nilai rata-rata 51,76. Nilai tersebut tentu belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sedangkan, kemampuan menulis puisi siswa sesudah menggunakan media *flippity* tergolong tinggi dengan nilai rata-rata 85,41 dan nilai tersebut telah memenuhi KKM. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media *flippity* berpengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi pada siswa kelas X-1 SMA Negeri 4 Tebing Tinggi tahun ajaran 2022/2023.

Hal ini sudah sesuai dengan yang diharapkan dari capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka Belajar yang mana peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif dalam bentuk teks puisi. Begitu pula dengan tujuan pembelajaran yang berisikan, peserta didik terbiasa dan terampil menulis puisi berdasarkan pengetahuan, pengalaman, pengamatan dengan memanfaatkan media digital. Melalui pemanfaatan media *flippity*, kemampuan menulis puisi pada siswa kelas X-1 SMA Negeri 4 Tebing Tinggi mengalami peningkatan dan hasil belajar siswa telah mencapai KKM yang sudah ditetapkan sekolah tersebut.

Media *flippity* merupakan suatu media pembelajaran berbasis permainan yang dapat membantu siswa berpikir kreatif serta dapat merangsang pikiran siswa agar mampu mengembangkan ide dan gagasannya dalam belajar khususnya menulis puisi. Selain itu, media *flippity* juga merupakan sebuah media digital yang dapat membangkitkan semangat serta motivasi siswa dalam menulis puisi melalui rangkaian permainan edukatif yang berisi pengetahuan sehingga mampu mengasah pola pikir kreatif serta kritis selama belajar. Dengan demikian, siswa menjadi aktif dan fokus selama pembelajaran menulis puisi berlangsung di kelas.

Berdasarkan hasil penelitian, data sebelum dan sesudah menggunakan media *flippity* berdistribusi normal. Hasil tersebut dapat diketahui melalui uji normalitas yang telah dilakukan pada data sebelum dan sesudah menggunakan media *flippity*. Melalui data uji homogenitas juga terbukti bahwa sampel penelitian berasal dari populasi yang homogen. Dan berdasarkan pengujian hipotesis, telah berhasil dibuktikan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima. Jadi,

dapat disimpulkan bahwa media *flippity* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan menulis puisi pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Tebing Tinggi tahun ajaran 2022/2023.

KESIMPULAN

Kemampuan menulis puisi pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Tebing Tinggi tahun ajaran 2022/2023 sebelum menggunakan media *flippity* berada pada kategori cukup, namun belum memenuhi KKM. Hal ini dapat diketahui dari nilai rata-rata pada LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) *pre-test* yaitu 51,76. Kemampuan menulis puisi pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Tebing Tinggi tahun ajaran 2022/2023 sesudah menggunakan media *flippity* berada pada kategori sangat baik. Hal ini dapat diketahui dari nilai rata-rata pada LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) *post-test* yaitu 85,41. Kemampuan menulis puisi pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Tebing Tinggi tahun ajaran 2022/2023 sesudah menggunakan media *flippity* memiliki pengaruh yang signifikan. Hal ini terbukti melalui pengujian hipotesis yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ (14,88 > 2,03). Sehingga dalam penelitian ini H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media *flippity* berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis puisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditomo, A., & Firmansyah, I. (2022). Salinan Keputusan Kurikulum Merdeka Belajar. In *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan*. https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/unduh/CP_2022.pdf
- Afifah, Yulistio, D., & Kurniawan, R. (2020). Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Kota Bengkulu. *Diksa: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 72–82.
- Alifia, M. (2021). *Jurnal Literasiologi*. 7(3), 6.
- Alwiyah. (2022). Modul Menulis Indah (Puisi). In Alwiyah (Ed.), *Modul Bahasa Indonesia* (pp. 1–42).
- Amalia, N., Sari, N. A. P., & Noviani, R. T. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Sugesti Imajinasi Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X Sma Negeri 48 Jakarta. *Metamorfosa*, 8(2019), 1–12.
- Fadillah Tri Aulia, S. I. G. (2021). Cerdas Cergas Berbahasa Dan Bersastra Indonesia. In *Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat Cetakan* (Vol. 1). Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Giyato. (2022). *Modul Ajar Bahasa Indonesia Kelas X SMA* (Giyato (ed.); 1st ed.). SMAN 1 Karanganyar.
- Harahap, R. (2021). Pengaruh Media Blog (Jurnal Online) Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Rantau Prapat. *Basastra: Jurnal Kajian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 95–101.
- Husna, A., & Suryana, B. (2017). *Metodologi Penelitian dan Statistik* (B. Santoso & A. Sosiawan (eds.); 1st ed.). Pusat Pendidikan Sumber Daya Manusia Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Layaliya, F. N., Rosid, A., & Jami, A. (2020). *Pengaruh Media Virtual Reality Berbantuan Google Cardboard Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa*



- Kelas X SMA Assa ' adah Bungah Gresik Tahun Ajaran 2019 / 2020. 7(2), 53–59. <https://doi.org/10.33603/deiksis.v7i2.4519>*
- Lubis, M. J., & Jaya, I. (2019). *Komitmen Membangun Pendidikan (Tinjauan Krisis Hingga Perbaikan Menurut Teori)* (1st ed.). CV. Widya Puspita.
- Lubis, M. J., Lubis, M., & Naelofaria, S. (2021). SIPDA SMA Negeri 4 Medan: The Development of Integrated Online Learning Platform. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 4(4), 7479–7487. <https://doi.org/10.33258/birci.v4i4.2663>
- Lubis, M. J., Rosmawaty, & Haidir. (2019). Pembinaan Guru Melalui Continuing Development Program (CPD) dalam Mencapai Kualitas Pembelajaran Optimal. *Prosiding Seminar Nasional PBSI II 2019 Universitas Negeri Medan*, 9–19.
- Lubis, M. J., & Sari, L. P. (2020). The Online Learning Activities during the Covid 19 Pandemic. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 3(4), 3619–3624. <https://doi.org/10.33258/birci.v3i4.1407>
- Maros, H., & Juniar, S. (2016). 濟無 No Title No Title No Title. 01(02), 1–23.
- Melyza, F., & Kasiyati. (2018). Meningkatkan Kemampuan Menulis Melalui Media Buku Bergaris Tiga pada Anak Disgrafia Kelas V di SDN 04 VII Koto Sungai Sariak. *Juppekhu*, 6(2), 134–141.
- Muhtadillah, N. F. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Pada Pelajaran Pai Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Tkj 1 Smkn 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022. *IAIN Ponorogo*, 1(1), 215.
- Siddik, M. (2016). *Dasar-Dasar Menulis Dengan Penerapannya*.
- Sukma, H. H., & Oktaviani, F. (2021). *Metode Menulis Berantai Dengan Permainan Tebak Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Pandes*. 8(2), 1–11.
- Supriyadi. (2018). *Keterampilan Dasar Menulis*. 1–206.
- Tanjung, I. P., Marni, S., & Fitri, R. (2021). *Pengaruh Penerapan Strategi Writing In The Here And Now Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X Sman 1 Danau Kembar*. 2(2), 246–256. <https://doi.org/10.31629/jermal.v2i2.4163>
- Tetty, M. (2022). *Stimulating English Speaking Fluency for Young Learners through Gamific Flippity*. 5. <https://doi.org/10.4108/eai.11-10-2022.2325294>
- 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.
- Wihandry, I., & Chyan, P. (2015). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Aksara Lontara Dengan Metode Game Based Learning. *Jurnal Tematika*, 3(1), 1–8.

