

Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Dalam Kemampuan Menulis Teks Persuasi Pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Cikampek

Dinar Sukmawati¹, Uah Maspuroh², Muhammad Januar Ibnu Adham³

^{1,2,3} Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Singaperbangsa Karawang

Email : dinarsukmawati7@gmail.com¹, uahmaspuroh@fkip.unsika.ac.id²,
m.januar.ibnuadham@fkip.unsika.ac.id³

Abstrak

Kurangnya kreatifitas cara mengajar guru di kelas dengan menggunakan media pembelajaran, menjadi permasalahan utama yang terus berulang hingga saat ini. Terlebih lagi guru hanya menggunakan metode ceramah sebagai penunjang proses pembelajaran di kelas. Penelitian ini menjadi novelty atau unsur kebaruan dengan fokus tujuan penelitian yaitu, mengetahui bagaimana efektifitas media interaktif berbasis android dalam pembelajaran menulis teks persuasi dan membandingkan perbedaan hasil belajar menulis antar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Metode yang digunakan yaitu metode quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif yang dilakukan secara langsung penelitian ke lapangan atau sekolah. Hasil penelitian ini yaitu (1) mengetahui bagaimana keefektifitasan media interaktif berbasis android dalam pembelajaran menulis teks persuasi di kelas VIII SMPN 2 Cikampek, dan (2) mengetahui hasil belajar menulis teks persuasi antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan adanya penelitian ini, maka bisa mengetahui seberapa besar pemanfaatan media interaktif berbasis android. Serta pembelajaran menjadi menyenangkan dengan proses pembelajaran yang tidak lagi monoton dan siswa menjadi lebih aktif di kelas.

Kata Kunci: *media interaktif, android, teks persuasi, kelas kontrol, kelas eksperimen.*

Abstract

The lack of creativity in how to teach teachers in class using learning media is a major problem that continues to recur to this day. What's more, the teacher only uses the lecture method as a support for the learning process in class. This research is a novelty or element of novelty with a focus on research objectives, namely, to find out how the effectiveness of Android-based interactive media in learning to write persuasive texts and compare differences in learning outcomes in writing between control classes and experimental classes. The method used is a quasi-experimental method with a quantitative approach which is carried out directly in field or school research. The results of this study were (1) to find out how the effectiveness of android-based interactive media in learning to write persuasive texts in class VIII SMPN 2 Cikampek, and (2) to find out the results of learning to write persuasive texts between the control class and the experimental class. With this research, it can find out how much the use of Android-based interactive media is. As well as learning becomes fun with the learning process that is no longer monotonous and students become more active in class.

Keywords: *interactive media, android, persuasive text, control class, experimental class.*

PENDAHULUAN

Efektifitas Proses pembelajaran atau belajar adalah suatu kegiatan yang dibutuhkan oleh seluruh manusia untuk mengetahui tentang sesuatu atau untuk melakukan sesuatu. Pembelajaran tentunya diperlukan media pembelajaran yang tepat agar efektivitas dalam pembelajaran tercapai. Efektivitas dalam belajar ditentukan oleh banyak faktor mulai dari siswa, guru maupun model dan metode apa yang digunakan oleh guru tersebut. Seorang guru harus memilih dan memakai metode dan model pembelajaran seefektif mungkin agar memudahkan siswa yang belajar. Media pembelajaran digunakan tentunya dengan melihat materi ajar yang akan disampaikan guru tersebut, memahami media pembelajaran secara keseluruhan adalah hal yang harus dilakukan guru sebelum memulai proses pembelajaran.

Permasalahan tentunya pasti ada ketika proses pembelajaran, siswa cenderung membutuhkan contoh dalam melakukan sesuatu dengan pembelajaran siswa memerlukan media. Salah satu tugas guru adalah untuk membantu para siswa keluar dari masalah tersebut, dengan menyiapkan media yang sesuai dengan materi pembelajaran agar terciptanya keefektivitasan belajar. Proses pembelajaran tentunya dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dalam mengatasi masalah tersebut guru harus memilih media pembelajaran yang dapat memudahkan pemahaman siswa dalam melakukan pembelajaran. Pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang meliputi pendidik, dan lingkungan pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran.

Media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan mengurangi sikap pasif peserta didik. Pada pembelajaran menulis setelah peneliti membaca dan memahami beberapa penelitian yang relevan bahwa ketika menulis seseorang membutuhkan ide-ide dan gambaran dalam menumpahkan pendapatnya ke dalam tulisan. Cara yang paling efektif dalam memunculkan ide-ide dan gagasan adalah ketika siswa diberi media atau sarana dalam menstimulus munculnya ide-ide dan gagasan tersebut adalah dengan media bergambar.

Saat ini guru mengajar tidak menggunakan media interaktif dalam proses pembelajaran, guru hanya memanfaatkan media yang tersedia dan benda yang terlihat sebagai media ajar kepada siswa. Oleh karena itu peneliti memutuskan menggunakan media interaktif yang bisa memfasilitasi siswa lebih aktif dan memudahkan siswa untuk memahami konsep, konsistensi dengan belajar yang berpusat pada siswa. Untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa. Adapun media yang digunakan adalah media interaktif berbasis android berupa aplikasi belajar, peneliti membuat aplikasi belajar yang berjudul Teks Persuasi yang mencakup tentang materi teks tujuan pembelajaran, materi, contoh dan evaluasi. Selain itu peneliti menggunakan media tersebut guna siswa mampu mengikuti kemajuan teknologi dan harap belajar lebih efektif.

Pengembangan aplikasi interaktif hadir atas masalah dari proses pembelajaran yang kurang efektif dan menarik dan seringkali guru menggunakan metode ceramah dalam mengajar. Selain itu kemajuan teknologi juga melatarbelakangi pembuatan aplikasi ini karena penggunaan aplikasi berbasis android bisa digunakan di mana saja dan kapan saja dan memanfaatkan kemudahan teknologi masa kini. Aktif dan efektif siswa dan media sebagai tujuan peneliti menggunakan media berbasis android tersebut. Ketika media pembelajaran efektif menghasilkan siswa yang aktif dan siswa yang aktif menghasilkan peningkatan kemampuan belajar.

METODE

Metode penelitian yaitu cara-cara yang dilakukan peneliti untuk mencapai sesuatu yang diinginkan atau diteliti. Pada penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen, yaitu sebuah metode penelitian yang menguji hipotesis yang ada. Data yang di uji pada metode kuantitatif atau disebut sampel pada umumnya diambil secara random, jadi kesimpulan hasil penelitian dapat digeneralisasikan pada populasi di mana sampel tersebut diambil. Dalam penelitian kuantitatif juga dapat menggunakan metode penelitian metode eksperimen. Setelah metode dipilih, peneliti menyiapkan instrument penelitian yang digunakan sebagai alat pengumpul data yang berbentuk test, angket atau pedoman wawancara dan observasi, maka dari itu instrumen penelitian harus terlebih dahulu diuji validitasnya dan reabilitasnya.

Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas VIII SMPN 2 Cikampek yang berjumlah 249 orang yang terdiri dari 8 kelas. Sedangkan sampel yaitu dua kelas dari SMPN 2 Cikampek yang diambil secara acak dari populasi siswa, yaitu kelas A dan B. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu teknik tes, yang mana sebuah cara untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa dalam materi dan melihat hasilnya mengenai pembelajaran gambar seri efektif. Tes pertama atau pretest setelah menjelaskan apa itu teks persuasi peneliti akan meminta siswa untuk membuat teks persuasi berdasarkan pemahaman siswa. Tes kedua yaitu siswa akan menggunakan aplikasi yang dibuat oleh peneliti yang berisi tentang materi teks persuasi, tujuan pembelajaran, dan evaluasi. Setelah membaca dan memahami materi siswa akan langsung mengerjakan evaluasi yang tersedia.

Instrumen yang digunakan yaitu instrument tes, yang dilakukan sebanyak dua kali. Yaitu sebelum diberi perlakuan (pretest) dan sesudah diberi perlakuan (posttest) menggunakan media teks persuasi. Dalam kriteria penilaian instrument terdapat indikator, skor dan validasi. Penguji melakukan pengujian instrument melalui uji validitas dan reabilitas. Teknik analisis data disajikan dalam bentuk statistik deskriptif. Penilaian dalam penulisan menulis teks persuasi ini meliputi aspek yang dinilai yaitu isi, struktur, kebahasaan, penggunaan bahasa dan mekanik. Dengan pada bagian isi skor maksimal 40 dan minimal 10, pada bagian struktur skor maksimal 30 dan skor minimal 7,5, pada bagian kebahasaan skor maksimal 20 dan minimal 5 dan terakhir penilaian berdasarkan penggunaan Bahasa skor maksimal 10 dan minimal 2,5. Dan jumlah dari keseluruhan skor maksimal adalah 100.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2022 di SMPN 2 Cikampek. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas VIII yang terdiri dari VIII A, VIII B, VIII C. Seluruh kelas VIII terhitung memiliki jumlah 402 siswa. Penulis memilih VIII A (40 siswa) dan VIII B (40 siswa) sebagai sampel penelitian yang seluruhnya berjumlah 80 orang. Kelas B dijadikan sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelas VIII A dijadikan sebagai kelompok kontrol.

Sebelum memberi perlakuan apapun, penulis memberikan pretest kepada kedua kelompok. Data membuktikan hasil pretest berdistribusi norma dan homogen. Materi pembelajaran yang disampaikan dikelas eksperimen mengenai teks persuasi, yaitu tentang struktur teks persuasi yang berisi kalimat ajakan, argumentasi, penegasan kembali dan kebahasaan. Pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan aplikasi yang di akses melalui gawai dari pada masing-masing siswa yang telah terpasang aplikasi *Teks Persuasi*. Isi dari aplikasi tersebut adalah materi mengenai struktur dan kebahasaan teks persuasi, contoh teks persuasi dan evaluasi.

Evaluasi berisi tentang soal yang harus dikerjakan oleh siswa, soal tersebut berupa gambar berseri di mana penulis meminta siswa membuat teks persuasi berdasarkan gambar tersebut dengan pemahaman tentang teks persuasi yang telah mereka baca sebelumnya. Proses membaca dan memahami materi siswa dibantu oleh arahan penulis, dalam membantu dan menjelaskan materi yang terdapat pada aplikasi dibutuhkan dua tiga kali pertemuan pembelajaran karena melihat durasi belajar hanya 40 menit dalam satu kali pertemuan. Pada hari pertama siswa membaca dan memahami mengenai struktur teks persuasi, hari kedua siswa membaca dan memahami tentang kebahasaan yang ada di teks persuasi dan di hari ke tiga penulis di awal pembelajaran bertanya mengenai struktur dan kebahasaan teks persuasi guna melihat sejauh mana pemahaman siswa mengenai hal tersebut. Selanjutnya setelah melakukan tanya jawab penulis memberikan posttest untuk mengetahui progress siswa dalam pembelajaran menulis teks persuasi, siswa mengerjakan soal evaluasi yang terdapat pada aplikasi *Teks Persuasi*.

Berdasarkan data-data hasil penelitian yang telah dipaparkan, penelitian ini dapat membuktikan bahwa aplikasi pembelajaran teks persuasi dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa dalam menulis teks persuasi. Kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi pembelajaran teks persuasi dapat mendapatkan hasil yang lebih baik dari kelompok kontrol yang belajar secara konvensional tanpa aplikasi belajar *Teks Persuasi*. Penerapan media interaktif berbasis android berupa aplikasi belajar teks persuasi dalam pembelajaran menulis teks persuasi siswa kelas VIII SMPN 2 Cikampek dibagi menjadi dua kelas, yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil pretest dan posttest, baik kelas kontrol dan eksperimen mengalami kenaikan. Akan tetapi kenaikan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Perbedaan kedua kelas cukup signifikan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Penerapan media interaktif berbasis android berupa aplikasi belajar teks persuasi dalam pembelajaran menulis teks persuasi siswa kelas VIII SMPN 2 Cikampek berhasil dan dapat digeneralisasikan.

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran menulis teks persuasi dengan menerapkan media interaktif berbasis android pada kelas kelas VIII SMPN 2 Cikampek mengalami peningkatan. Berdasarkan uji hipotesis (uji T) pada data hasil posttest, terjadi perbedaan hasil tes menulis teks persuasi yang cukup signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hal ini dinyatakan bahwa H_a diterima H_0 ditolak. Hasil penelitian ini terbatas pada aplikasi *teks persuasi* dalam pembelajaran menulis teks persuasi. Adapun faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi seperti motivasi belajar, minat belajar, kecerdasan kinestetik, dll, yang memang tidak

dibahas dalam penelitian ini. Peneliti hanya fokus pada masalah awal, yakni untuk menerapkan media interkatif berbasis android yang mudah dan bisa di akses kapan saja dan di mana saja berupa aplikasi belajar yang disebut aplikasi teks persuasi, aplikasi tersebut hanya membahas dan berisi mengenai hal-hal yang ada kaitannya tentang teks persuasi saja yang diterapkan dalam pembelajaran menulis teks persuasi.

Tabel 1
Data Pretest dan Posttest Kelas eksperimen

No	Nama Siswa	Pre-Test	Post-Test
1	Adisti	52,5	77,5
2	Affaril	70	85
3	Agus	65	77,5
4	Alba	65	72,5
5	Apri	60	80
6	Assifa	57,5	72,5
7	Bayu	67,5	85
8	Berliani	60	67,5
9	Deden	70	85
10	Delki	60	72,5
11	Desta	55	62,5
12	Dhea	45	82,5
13	Dinda	45	80
14	Faidza	60	77,5
15	Farhan	47,5	60
16	Feri	60	87,5
17	Helfani	62,5	85
18	Indri	55	75
19	Intan	55	77,5
20	Isti	55	70
21	Kitania	60	70
22	Malik	67,5	92,5
23	Mauliddina	65	85
24	Muhammad Science	45	70
25	Muhammad Abieza	52,5	72,5
26	Muhammad Zacky	65	75
27	Muhamamd Yusuf	60	75
28	Nova	52,5	67,5
29	Novita	62,5	87,5
30	Paradila	52,5	90
31	Peby	45	87,5
32	Rachel	55	77,5
33	Revaldo	55	72,5
34	Saikyla	62,5	80
35	Shahrul	72,5	90
36	Sifa	60	72,5
37	Sonia	57,5	82,5
38	Tegar	52,5	65

39	Winda	57,5	70
40	Zaki	65	80
	Rata-rata	58.2	77.75
	Median	60	80
	Jumlah	1455	1555

Tabel 2
Statistik Deskriptif Hasil Data Pretest dan Posttest
Kelas Kontrol Kemampuan Menulis Teks Persuasi

PRETEST KONTROL	Mean	47,68
	Median	49
	Variance	51,04
	Std. Deviation	71,45
	Minimum	31
	Maximum	58
	Range	27

POSTTEST KONTROL	Mean	64,83
	Median	64
	Variance	131,84

	Std. Deviation	11,48
	Minimum	44
	Maximum	82
	Range	38

Tabel di atas menunjukkan bahwa mean (rata-rata) pretest kelas kontrol sebesar 47,68, sementara posttest kelas kontrol sebesar 64,83. Median data pretest kelas kontrol sebesar 49 dan posttest sebesar 64. Varian data pretest kelas kontrol 51,04 dan posttest kelas kontrol 131,84. Nilai minimum dan maksimum pretest kelas kontrol sebesar 31 dan 58, maka rentang nilai pada pretest kelas kontrol adalah 27 . sementara nilai minimum dan maksimum post test kelas kontrol sebesar 44 dan 82, maka rentang nilai pada posttest kelas kontrol adalah 38.

SIMPULAN

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebagai upaya untuk melihat efektivitas menulis teks persuasi. Dengan media interaktif berbasis android, berupa aplikasi belajar pada siswa kelas VIII SMPN 2 Cikampek dapat terlaksana dengan baik dan terjadi peningkatan keterampilan menulis persuasi siswa. Setelah diadakan peningkatan penelitian tindakan kelas ini, dapat diketahui dari proses pembelajaran dan hasil paragraf persuasi siswa. Setelah diberi bantuan melalui media interaktif berbasis android berupa aplikasi belajar. Peningkatan dari segi proses dapat dilihat pada pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung menarik dan menyenangkan. Hal tersebut dapat dilihat pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa sangat antusias mengikuti proses pembelajaran dikelas. Siswa terlihat memperhatikan ketika guru sedang menerangkan. Dengan berbagai alasan siswa senang ketika pembelajaran berlangsung, terjadi interaksi antar siswa dengan guru sehingga proses pembelajaran dikelas menjadi hidup. Banyak siswa yang tidak sungkan bertanya ketika belum paham mengenai materi yang sedang diberikan, dalam hal ini pembelajaran menulis persuasi. Peningkatan 5proses berpengaruh terhadap peningkatan produk.

Skor rata-rata pada kelas kontrol sebelum dilakukan tindakan adalah 56,5. Setelah diberi tindakan siswa memperoleh skor rata-rata sebesar 65,75. Sedangkan pada kelas eksperimen skor ratarata yang dicapai siswa sebelum diberi tindakan adalah 58,2 dan setelah diberi tindakan skor rata-rata siswa adalah 77,75. Berdasarkan perolehan skor di atas, pada kelas eksperimen disimpulkan bahwa mulai dari awal tindakan siswa memperoleh skor sebesar 72,5 sedangkan skor akhir setelah diberi tindakan sebesar 90, berarti ada peningkatan sebesar 17,5 atau sebesar 25,%. Jadi, adanya penelitian mengenai *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Dalam Kemampuan Menulis Teks Persuasi Pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Cikampek*, terbukti adanya keefektivan dalam belajar siswa di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ambarawati, Dewi. (2011). Peningkatan Keterampilan Menulis Persuasi dengan Media Iklan Advertorial Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Perembun. Skripsi. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Universitas Negeri Yogyakarta.

- Fauziah Umi. (2019). Keefektifan Pembelajaran Menulis Teks Persuasi Menggunakan Model Quantum writing dan Model Instruksi Langsung dengan Media Bagan Air Teks Persuasi Bergambar Pada Peserta Didik. Skripsi. Bahasa dan Sastra Indonesia. Universitas Negeri Semarang.
- Keraf, Gorys. (2007). Argumentasi dan Narasi. Jakarta: PT. Gramedia Pustakan Utama.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2001). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Sadiman, dkk. (2002). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Pustaka.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. (1985). *Menulis (Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa)*. Bandung: Angkasa.