

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ONLINE (*WEB  
BASED LEARNING*) PADA MATERI MENULIS PUISI DI KELAS X MA  
DARUSSALAM NGESONG JOMBANG**

<sup>1</sup>Dewi Sartika, <sup>2</sup>Dra. Mindaudah, M.Pd  
e-mail: <sup>1</sup>[dewisartikastkip@gmail.com](mailto:dewisartikastkip@gmail.com); <sup>2</sup>[mindaudah.stkipjb@gmail.com](mailto:mindaudah.stkipjb@gmail.com)  
<sup>1</sup>Mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia STKIP PGRI Jombang,  
<sup>2</sup>Dosen STKIP PGRI Jombang

**ABSTRAK**

Berdasarkan pengamatan, sekarang ini peserta didik mengalami kesulitan belajar dalam masa pandemi. Mempelajari materi sendiri tanpa didukung dengan modul atau materi yang sesuai dengan situasi dan kondisi lebih menyulitkan proses belajar. Keefektifan dan efisiensi kegiatan pembelajaran di masa pandemi, dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui (1) proses pengembangan media, (2) Efektifitas media pembelajaran, dan (3) menciptakan media pembelajaran sebagai pusat sumber belajar berbasis *online (Web Based Learning)* materi puisi kelas X. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, model ini memiliki 5 tahapan pengembangan yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Data dikumpulkan dengan wawancara, observasi, pengisian angket oleh 27 peserta didik, dan dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Kualitas media pembelajaran ini sangat baik, berdasarkan uji validasi materi dan media didapatkan rentang presentase 80%-100%. (2) Efektifitas media pembelajaran dilihat berdasarkan hasil uji T berpasangan dengan hasil  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $7,701 > 2,056$ ) dengan signifikansi  $0,000 < 0,005$ , yang mana berarti media efektif untuk digunakan dalam pembelajaran materi puisi.

Kata kunci: Media pembelajaran, *Web Based Learning (WBL)*, menulis puisi, ADDIE

## ABSTRACT

*Based on observations, students are currently experiencing learning difficulties during the pandemic. Learning the material by themselves without being supported by modules or materials that are appropriate to the situation and conditions makes the learning process more difficult. The effectiveness and efficiency of learning activities during the pandemic can be increased by using innovative and interesting learning media. The purpose of this study was to determine (1) the process of developing media, (2) the effectiveness of learning media, and (3) creating learning media as a center for online-based learning resources (Web Based Learning) for class X poetry material. This study used the Research and Development method (R&D) using the ADDIE development model, this model has 5 stages of development, that is Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected by interview, observation, filling out questionnaires by 27 students, and analyzed using quantitative descriptive techniques. The results of this study show that (1) the quality of this learning media is very good, based on the validation test of the material and media, the percentage range is 80%-100%. (2) The effectiveness of learning media is seen based on the results of the paired T test with the results of tcount greater than ttable ( $7.701 > 2.056$ ) with a significance of  $0.000 < 0.005$ , which means that the media is effective for use in learning poetry material.*

*Keywords: Learning media, Web Based Learning (WBL), writing poetry, ADDIE*

## **Pendahuluan**

Bahasa merupakan media yang digunakan dalam kegiatan berkomunikasi. Melalui bahasa manusia bisa mengungkapkan pikiran dan perasaan kepada orang lain. Bahasa mampu mengkomunikasikan 3 hal, yaitu perasaan, pikiran, dan sikap seseorang. Pendidikan bahasa sejalan dengan Akhdiah (dalam Yulianto, 2018:1) mengatakan bahwa pendidikan bahasa merupakan jalan utama untuk menyusun estetika, sopan santun, pemikiran yang jelas dan sistematis, kejujuran, serta kesemuanya itu adalah bagian dari integritas kepribadian.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat 4 ketrampilan dalam berbahasa, yakni keterampilan berbicara, keterampilan mendengarkan, keterampilan menulis, dan keterampilan membaca. Sesuai dengan tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013 revisi. Pengembangan kompetensi ini diharapkan mampu menjadi bekal bagi peserta didik untuk dapat berkomunikasi dengan baik dalam kehidupan bermasyarakat (Suherli, 2017: iii).

Keempat keterampilan dalam pengajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan untuk membentuk serta mengembangkan daya komunikasi pada peserta didik, baik secara tertulis maupun secara lisan. Keterampilan tersebut mengajarkan peserta didik untuk berani mengungkapkan ide, gagasan, serta pendapat yang disampaikan berdasarkan kemampuan yang dimiliki.

Gunatama, 2010 (dalam Suastika, 3) mengatakan puisi merupakan bentuk karya sastra yang menggunakan pikiran serta perasaan penyair. Menulis puisi ini merupakan salah satu kegiatan aktif dan produktif yang mampu membuat seseorang berpikir kreatif, selain itu dengan menulis puisi dapat digunakan sebagai pengembangan kreativitas.

Berdasarkan penelitian dalam jurnal yang telah dilakukan oleh Faisal (2020: 1-17) mengungkapkan bahwa selama prapenelitian terdapat sebanyak 74% peserta didik mengatakan bahwa dalam menulis puisi tersebut masih dirasa sulit. Hasil prapenelitian ini mengatakan peserta didik kesulitan dalam hal pemahaman unsur-unsur kebahasaan, unsur diluar bahasa, hingga langkah-langkah menulis puisi.

Siahaan (2020: 2) mengatakan bahwa sekarang ini sedang terjadi disrupsi pada dunia pendidikan, yang mana biasanya pembelajaran tatap muka dilakukan 100% di sekolah, kini secara tiba-tiba beralih pada pembelajaran dengan sistem *online*. Keterbatasan ini mengharuskan seorang pendidik memiliki pengetahuan yang luas mengenai strategi pembelajaran efektif dan sesuai kondisi masa kini dalam penyampaian materi.

Berkaitan dengan hal di atas, perlu adanya media yang mampu menarik perhatian peserta didik untuk mampu meningkatkan keterampilan membaca dan membuat pembelajaran masa Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) lebih asik dan menyenangkan. Pembelajaran yang asik dan menyenangkan cukup efektif membantu peserta didik belajar. Salah satu media belajar yang menarik ialah belajar melalui *game*, *game online* dapat mempengaruhi keterampilan berbicara, sehingga ini menjadi salah satu media yang cukup efektif dalam pembelajaran berbicara dan menambah kosa kata. (Darihastining, 2019: 6).

Penelitian ini pun didukung dengan adanya penelitian terdahulu mengenai media berbasis teknologi. Keberadaan Teknologi Informasi ini pun dapat dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran, yang mana sebagai sarana atau instrumen esensial dalam proses pembelajaran yang dibawakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran (Darihastining dkk, 2021: 18).

Pembelajaran berbasis *website* atau *Web Based Learning* (WBL) menjadi salah satu sarana yang cocok digunakan untuk menunjang Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) serta dapat pula digunakan sebagai media Pusat Sumber Belajar (PSB). *Web Based Learning* (WBL) merupakan media pembelajaran yang berhubungan dengan materi ajar yang disajikan dengan menggunakan google site yang bisa diakses melalui *web browser* seperti *Google Chrome*, *Internet Explorer*, *Opera*, *Mozilla Firefox*, dan mesin pencarian lain.

Melalui Media *Web Based Learning* ini peserta didik dapat mengakses materi menulis puisi dan juga mendapatkan pengalaman belajar lebih lengkap, efektif, dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses

pengembangan media dengan model ADDIE dan mengukur efektifitas media pembelajaran berbasis *online* (*Web Based Learning*).

## **Metode**

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *Research and Developmen* (RnD). Pribadi (2014: 22) mengatakan bahwa metode Pengembangan ADDIE ini merupakan model desain sistem pembelajaran sistematis untuk mewujudkan produk yang diinginkan yang bersifat sederhana dan dapat dilakukan secara bertahap atau sistini terdiri dari 5 tahapan atau langkah-langkah yaitu 1) *Analysis* (menganalisis), 2) *Design* (merancang), 3) *Development* (mengembangkan), 4) *Implementation* (mengimplementasikan), dan 5) *Evaluation* (mengevaluasi).

Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas X MA Darussalam Ngesong Jombang. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, penyebaran angket, dan uji tes. Sumber data dalam penelitian ini berupa hasil dari wawancara, observasi, analisis angket uji coba media pembelajaran, serta hasil *pre-tes* dan *post-test* peserta didik.

Langkah-langkah penelitian dipaparkan sebagai berikut:

1. Meminta izin penelitian kepada pihak MA Darussalam Ngesong Jombang
2. Melakukan tahapan wawancara dengan guru pengajar Bahasa Indonesia kelas X dan melakukan observasi pembelajaran.
3. Melakukan perancangan dan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan *google site* dengan model pengembangan ADDIE.
4. Melakukan pretes sebelum pembelajaran menggunakan media dimulai.
5. Melakukan uji coba media pembelajaran kepada peserta didik.
6. Melakukan postes setelah pembelajaran dengan media, sebagai pembandingan hasil pembelajaran.
7. Melakukan penyebaran angket terkait penggunaan media pembelajaran untuk mengukur efektifitas penggunaan yakni kepada guru pengajar dan peserta didik.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Online (Web based learning)* Pada Materi Menulis Puisi Kelas X**

Proses pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan melakukan tahapan pengembangan model ADDIE yang dikembangkan oleh Molenda. Terdapat 5 tahapan dalam proses pengembangan untuk dapat menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *online (Web based learning)* pada materi menulis puisi kelas X. Berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini semua tahapan berhasil dilakukan oleh peneliti. Berikut ini penjelasan lima proses tahapan penelitian.

#### **1. *Analysis (Analisis)***

Tahapan ini merupakan tahapan yang pertama dilakukan sebelum melakukan pengembangan produk media pembelajaran. Peneliti mempelajari secara detail terkait dengan karakteristik materi yang akan dikembangkan ke dalam media pembelajaran yang direncanakan dan mengumpulkan data yang didapatkan dari tahap observasi untuk dapat mengetahui kinerja dan kebutuhan dari objek penelitian. Observasi dilakukan di sekolah MA Darussalam Ngesong Jombang.

##### **a. Analisis Kinerja**

Peneliti menganalisis permasalahan kinerja yang dihadapi oleh guru dalam proses kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 18 April 2021, peneliti mendapatkan data analisis kerja berupa (1) kegiatan belajar mengajar sudah mulai diberhentikan karena adanya libur puasa sekaligus libur akhir semester, (2) setelah liburan, para peserta didik langsung dipersiapkan untuk melakukan Penilaian Akhir Tahun (PAT), dan (3) materi pelajaran puisi belum disampaikan.

##### **b. Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan melakukan observasi dengan lembar ceklis melalui wawancara dengan guru. Pada analisis kebutuhan ini diperoleh data sebagai berikut (1) peserta didik memiliki minat terhadap puisi, namun

mudah bosan dalam pembelajaran, (2) banyak peserta didik yang lebih suka belajar dilapangan dari pada membaca buku, (3) adanya kebiasaan menuliskan kata dengan cara disingkat dan tidak sesuai dengan aturan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).

Berdasarkan hasil kedua analisis di atas, peneliti memohon izin untuk melakukan penelitian dan mengembangkan media pembelajaran pada materi pelajaran yang belum di ajarkan yakni materi puisi berbasis *online* yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Pengadaan media pembelajaran ini digunakan untuk memudahkan peserta didik sesuai dengan kemajuan zaman yakni menggunakan kecanggihan teknologi untuk meningkatkan hasil pembelajaran.

## **2. Design (Desain)**

Pada langkah desain, peneliti menggali kembali masalah pembelajaran yang sedang dihadapi dengan kemungkinan besar solusi permasalahan dapat diselesaikan dengan melakukan pembelajaran jarak jauh. Dari sini peneliti menggunakan media pembelajaran yang bisa digunakan untuk sumber belajar yang efektif, yakni dengan memanfaatkan *website* platform *google site* sebagai sumber belajar dan ditunjang dengan beberapa aplikasi yang bisa digunakan untuk melakukan diskusi secara *online*.

### **a. Pemahaman dan Penyusunan Silabus, KI, dan KD**

Pada tahapan ini peneliti memulai menyusun silabus mengenai materi puisi untuk dijadikan acuan dalam pembuatan RPP. Silabus ini berisikan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), materi pokok, pembelajaran, Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar.

Penyusunan silabus ini dengan tujuan untuk mempermudah peneliti dalam memahami materi selama pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

b. Memilih Media yang Sesuai

Pemilihan media disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Selama pembelajaran masih dilakukan dengan sistem jarak jauh atau pembelajaran dilakukan dari rumah, media pembelajaran yang berbasis *online* ialah yang sesuai untuk dilakukan. Oleh karena itu, peneliti memilih media berbasis *website* dengan memanfaatkan *google site* untuk membangun sebuah media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar secara *online*.

c. Spesifikasi Media yang Digunakan

Pada media pembelajaran ini peneliti memasukkan beberapa poin untuk mengisi media pembelajaran materi puisi. Media pembelajaran puisi ini memuat (1) tutorial penggunaan media pembelajaran, (2) materi puisi, (3) video pembacaan puisi, (4) Lembar Kerja Siswa (LKS), dan (5) download materi. Semua muatan tersebut dapat ditemukan dalam satu media pembelajaran bisa diakses dan dipelajari dimana saja dan kapan saja, hanya saja membutuhkan koneksi internet.

d. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Penyusunan RPP digunakan peneliti untuk melakukan uji coba produk di MA Darussalam Ngesong Jombang. Pembuatan RPP didampingi dengan guru pengajar Bahasa Indonesia di MA tersebut untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan kondusif.

e. Penyusunan Materi Puisi

Materi puisi disusun dengan mempertimbangkan IPK yang telah tercantum dalam silabus sebagai tolok ukur keberhasilan belajar seorang peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Materi yang disampaikan yakni meliputi pengertian puisi, kebahasaan puisi, menulis puisi, demonstrasi puisi, dan materi pengembangan untuk menambah wawasan peserta didik terhadap dunia sastra yakni mengenal potret sastrawan.

### 3. *Development (Pengembangan)*

Penyusunan bahan media pembelajaran menulis puisi berbasis *online* melalui *website* ini terdiri dari media berbasis *online* (*Web based learning*), materi puisi, video tutorial penggunaan media, dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Melalui *google sites*, peneliti membangun media dengan mengimpor materi yang telah disusun kemudian dimasukkan kedalam *website* dan didesain semenarik mungkin.

Selama proses pembuatan *website*, peneliti pun mencari bandingan *website* pembelajaran yang memiliki sajian menarik untuk dapat menciptakan media yang tidak membosankan. Pengembangan ini pun dilakukan dengan melalui tahap validasi terhadap materi dan produk.

#### a. Merancang Webiste Pembelajaran

Perancangan media pembelajaran materi puisi menggunakan bantuan *google site* untuk membangun *website*. Terdapat beberapa menu dalam media pembelajaran yang digunakan untuk mengelompokkan berdasarkan kategori, (1) Halaman Awal, (2) Halaman Materi, (3) Halaman Latihan Soal, dan (4) Halaman Tentang Kami.

#### b. Melakukan Uji Validitas

Uji Validitas ini dilakukan untuk melihat kelayakan materi dan media pembelajaran yang disusun oleh peneliti. Peneliti melakukan uji validitas materi kepada guru pengajar dan ahli puisi. Pada tahap uji validitas instrumen yang digunakan ialah angket, dengan pertanyaan yang tidak jauh berbeda hanya saja lebih menitikberatkan pada keahlian masing-masing.

#### c. Revisi Produk

Melihat adanya sedikit kekurangan yang didapatkan berdasarkan validasi produk yang dihasilkan, peneliti melakukan revisi produk sesuai dengan saran dan komentar validator terkait media pembelajaran, seperti penambahan intruksi pada media.

#### 4. Implementasi

Pada tahap implementasi ini peneliti melakukan uji coba pemakaian produk media pembelajaran di MA Darussalam Ngesong Jombang dengan beberapa rangkaian kegiatan pembelajaran berikut ini.

##### a. Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak peserta didik untuk berdoa terlebih dahulu sebelum memulai kegiatan belajar. Selanjutnya, guru melakukan absensi kepada peserta didik melalui *link google form* yang telah disediakan dengan pembatasan waktu untuk peserta didik yang terlambat tidak bisa lagi mengisi.

Guru mengajak peserta didik untuk mengingat kembali pelajaran yang sudah diajarkan, setelah itu guru mulai menyampaikan informasi mengenai materi, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. Peserta didik merespon secara aktif dalam grup kelas dan menyimak pembelajaran yang dilakukan secara daring. Kegiatan pendahuluan ini berjalan kurang lebih 5 menit.

##### b. Kegiatan Inti

Sebelum memulai kegiatan inti, pengajar melakukan pre-test untuk melihat kemampuan awal peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari. Pre-test ini diberikan pada awal pembelajaran sebelum masuk dalam pengenalan media pembelajaran.

Berikutnya pada kegiatan inti ini pengajar mulai mengenalkan media pembelajaran yang akan digunakan untuk belajar materi puisi. Guru mengintruksikan peserta didik untuk mengakses media basis *Web based learning* (WBL) melalui surel [www.puisiku.site](http://www.puisiku.site) atau pada <https://googlesites/view/puisi-ku>. Melanjutkan materi yang sudah diberikan sebelumnya, pengajar mengintruksikan untuk membuka materi yang terdapat pada media pembelajaran. Belajar mandiri melalui media pembelajaran Puisi.ku ini berlangsung selama 20 menit.

Selama peserta didik berada pada situs *website*, guru tetap aktif mendampingi peserta didik, karena terkadang terdapat kendala yang disebabkan oleh minimnya jaringan pada wilayah tertentu sehingga sedikit susah untuk mengakses media. Peserta didik diarahkan untuk membaca dan memahami materi yang disampaikan melalui media secara mandiri.

Selanjutnya ada kegiatan diskusi grup yang diberikan alokasi waktu selama 15 menit. Peserta didik diarahkan untuk berdiskusi bersama terkait materi yang belum dipahami dari media tersebut pada grup *WhatsApp*. Pada media ini pun disediakan lembar soal, yang mana dijadikan sebagai penugasan bagi peserta didik.

Pada akhir pembelajaran guru memberikan tugas tambahan untuk membuat puisi sebagai proyek dari materi puisi yang nantinya akan dibukukan.

#### c. Kegiatan Penutupan

Pada kegiatan penutupan ini guru mengajak peserta didik untuk bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah dilakukan. Guru memberikan respon kepada peserta didik yang aktif menjawab di grup sebagai apresiasi keaktifan. Sebelum menutup pembelajaran, guru memberikan motivasi untuk menambah semangat peserta didik dalam mempelajari lebih lanjut agar memperkaya wawasan dan pengetahuan. Tidak lupa penyampaian penugasan pun disampaikan pada akhir pembelajaran.

Setelah menyampaikan penugasan, guru mengakhiri pertemuan dengan memberikan kesimpulan atas materi yang disampaikan. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.

### 5. Evaluasi

Evaluasi ini dilakukan dengan melakukan *pre-test* dan *post-test* yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik saat menggunakan media dan tanpa menggunakan media. Selanjutnya dilakukan penyebaran

angket untuk diisi oleh para pengguna media pembelajaran yakni peserta didik dan guru pengajar. Peneliti menyebarkan angket melalui *google form*.

Berdasarkan dengan hasil evaluasi ini banyak yang berantusias dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Puisi.ku. Media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik dengan tampilan yang menarik sehingga tidak membuat peserta didik bosan dengan materi pelajaran yang disampaikan.

Pada tahap implementasi ini pun juga terdapat beberapa siswa yang mengalami kendala untuk mengakses *website* dikarenakan kehabisan data paket dan adanya gangguan jaringan yang menyebabkan lamanya akses menuju *website*.

## **B. Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Online* (*Web based learning*)**

Hasil dari tahapan evaluasi ini diolah menjadi data kuantitatif sebagai berikut ini sebagai penentu efektivitas dari penggunaan media pembelajaran berbasis *website* yang dilakukan pada materi puisi kelas X di MA Darussalam Ngesong Jombang.

### **1. Hasil Uji Validator**

Berdasarkan hasil uji validator didapatkan hasil sebagai berikut yang digunakan sebagai penentu efektifitas media pembelajaran berbasis *online* dari segi kelayakan pemakaian.

#### **a. Hasil Validator Uji Materi oleh Guru Pengajar**

Produk pengembangan berupa bahan ajar atau materi puisi yang akan digunakan dalam media pembelajaran berbasis *online* ini divalidasi oleh Ibu Zuzun Dwi Nur Jayanti, S.Pd . Beliau adalah seorang guru pengajar Bahasa Indonesia kelas X di MA Darussalam Ngesong Jombang.

Tabel 3.1 Presentase Hasil Penelitian Validasi Ahli Materi

Jumlah Item Pertanyaan	Skor	Frekuensi	Persentase
22	5 (Sangat Baik)	14	63,64%
	4 (Baik)	7	25,45%
	2 (Kurang Baik)	1	1,82%
Jumlah		22	89,09%

Berdasarkan hasil presentase penilaian guru pengajar sebagai ahli materi sebagaimana tercantum dalam tabel 4.3 di atas, maka diperoleh perhitungan skor 5 dengan keterangan “sangat baik” sebesar 63,64%, skor 4 dengan keterangan “baik” sebesar 25,45%, dan skor 2 dengan keterangan “kurang baik” sebesar 1,82%.

Berdasarkan interpretasi skor, didapatkan jumlah hasil penelitian sebesar 89,09% sehingga dapat dikatakan bahwa uji ahli materi puisi tersebut dalam kualifikasi “Sangat Baik” sehingga tidak perlu direvisi.

b. Hasil Validator Uji Materi oleh Ahli Puisi

Setelah melakukan uji validasi RPP dan materi kepada guru pengajar, peneliti melakukan uji validasi materi pembelajaran kepada ahli puisi. Ahli puisi yang menjadi validator pada materi puisi ini adalah Bapak Dr. Mu'minin, M.A, beliau seorang dosen di STKIP PGRI Jombang.

Tabel 4.2 Presentase Hasil Penelitian Validasi Ahli Puisi

Jumlah Item Pertanyaan	Skor	Frekuensi	Persentase
16	5 (Sangat Baik)	13	81,25%
	4 (Baik)	3	15%
Jumlah		16	96,25%

Berdasarkan hasil presentase penilaian ahli puisi sebagaimana tercantum dalam tabel 4.5 di atas, maka diperoleh perhitungan skor 5 dengan keterangan “sangat baik” sebesar 81,25%, skor 4 dengan keterangan “baik” sebesar 15%. Keseluruhan hasil penelitian didapatkan presentase sebesar 96,25%, berdasarkan dengan interpretasi skor dapat dikatakan bahwa uji materi oleh ahli puisi tersebut dalam kualifikasi “Sangat Baik” sehingga tidak perlu direvisi.

c. Hasil Validator Uji Media

Setelah selesai mengembangkan media pembelajaran, peneliti melakukan uji validasi terhadap media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian. Validator media ini adalah Diana Mayasari, M.Pd, beliau seorang dosen STKIP PGRI Jombang yang ahli dalam pembuatan media pembelajaran.

Tabel 4.7 Presentase Hasil Penelitian Validasi Ahli Media

<b>Jumlah Item Pertanyaan</b>	<b>Skor</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
9	5 (Sangat Baik)	1	11,11%
	4 (Baik)	8	71,11%
Jumlah		9	82,22%

Berdasarkan hasil presentase penilaian ahli media sebagai penentu kelayakan media pembelajaran untuk dapat dilakukan uji coba dalam sebuah kelas. Seperti yang tercantum dalam tabel 4.7 di atas, maka diperoleh perhitungan skor 5 dengan keterangan “Sangat Baik” sebesar 11.11%, skor 4 dengan keterangan “Baik” sebesar 71.11%. Jumlah hasil penilaian ahli media sebesar 82,22% , berdasarkan interpretasi skor hasil tersebut menunjukkan kualifikasi media “Sangat Baik” sehingga tidak perlu untuk direvisi.

## 2. Hasil Angket Pengguna Media

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bahan ajar berbasis *online* yakni dengan menggunakan media pembelajaran berbasis website Puisi.ku untuk membantu pengajar dalam menyampaikan materi secara *online*. Pembelajaran dilakukan secara daring dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website*, yang mana dilaksanakan sesuai dengan RPP.

Angket yang disajikan berupa 1-10 pertanyaan dengan pilihan jawaban “Ya/Tidak” mengenai muatan materi dan 11-20 pertanyaan dengan pilihan jawaban menggunakan skala skor 5 (Sangat Baik) hingga skor 1 (Tidak Baik) mengenai tampilan *website* dan teknologi penggunaan *website*. Berikut ini hasil presentase yang didapatkan dari hasil perhitungan angket.

Tabel 4.8 Hasil Angket Penggunaan Media Jawaban “Ya/Tidak”

<b>Jumlah</b>	<b>S</b>	27	20	26	27	23	2	27	26	26	26
<b>Skor Maks</b>	<b>N</b>	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
<b>%</b>		100	74.1	96.3	100	85.19	7.407	100	96.3	96.3	96.3
<b>%/Soal</b>		87.04		98.15		64.20		96.30			
<b>% RATA-RATA</b>		85.19									

Berdasarkan hasil angket penelitian di atas, rata-rata pendapat responden terkait pertanyaan mengenai isi materi mendapat persentase sebanyak 85,19%. Sesuai dengan hasil presentase menurut Sugiyono (2010: 64) mengatakan bahwa presentase menentukan standar pendeskripsian, yang mana nilai presentase 80%-100% memiliki keterangan sangat baik. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini “Sangat Baik”.

Tabel 4.9 Hasil Angket Penggunaan Media Jawaban “Skor 5-1”

<b>Jumlah</b>	<b>S</b>	102	98	89	81	106	100	108	110	115	109
<b>Skor Maks</b>	<b>N</b>	135	135	135	135	135	135	135	135	135	135
<b>%</b>		75.56	72.6	65.9	60	78.5	74	80	81.5	85	80.7
<b>%/Soal</b>		75,6	69.26		60	76.30		80.74		85	81
<b>% RATA-RATA</b>		75.41									

Berdasarkan hasil angket penelitian di atas, rata-rata pendapat responden terkait pertanyaan mengenai tampilan website dan teknologi penggunaan website mendapat persentase sebanyak 75,41%. Sesuai dengan hasil presentase menurut Sugiyono (2010: 64) mengatakan bahwa presentase menentukan standar pendeskripsian, yang mana nilai presentase 61%-80% memiliki keterangan baik. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa tampilan website dan teknologi penggunaan website yang disajikan dalam media pembelajaran ini “Baik”.

Selanjutnya penilaian guru pengajar terhadap media pembelajaran adalah sebagai berikut.

Tabel. 4.10 Hasil Penilaian Angket Oleh Guru Bahasa Indonesia

No Soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Skor	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5
Jumlah	91																			
Skor Maks	100																			
%	91																			

Berdasarkan hasil penilaian angket yang diberikan oleh guru pengajar Bahasa Indonesia di atas, yakni mendapatkan total skor 91 dengan presentase sebesar 91%. Hal ini dapat diartikan bahwa media pembelajaran ini sangat baik digunakan untuk membantu proses pembelajaran secara *online*. Media yang digunakan ini menarik dari segi materi, tampilan *website*, dan kemudahan akses teknologi yang digunakan.

### 3. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

*Pre-test* dan *post-test* ini diberikan pada subjek penelitian yang berjumlah 27 peserta didik kelas X IIS 2 MA Darussalam Ngesong Jombang. Jumlah ini telah memenuhi syarat untuk melakukan kelompok sasaran, yang mana jumlah sasaran harus berada pada kisaran 20 hingga 30 orang. Agar dapat mengetahui keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan, dilakukan uji t berpasangan pada hasil belajar peserta didik. Perhitungan ini menggunakan bantuan SPSS 23.

Tabel 4.12 Hasil Perhitungan Uji T Berpasangan “*Samples Statistics*”

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETES	64.4444	27	14.95720	2.87852
	POSTES	79.8148	27	6.57523	1.26540

Tabel 4.13 Hasil Perhitungan Uji T Berpasangan “*Samples C*”

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETES & POSTES	27	.810	.000

Tabel 4.14 Hasil Perhitungan Uji T Berpasangan “*Paired Samples Test*”

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETES - POSTES	-15.37037	10.37062	1.99583	-19.47285	-11.26789	-7.701	26	.000

Pada tabel 4.11 *paired sample statistics* menunjukkan perbedaan rata-rata (*mean*) antara pretes dan postes. Nilai rata-rata (*mean*) pretes sebesar 64,4444; jumlah peserta didik sebanyak  $N=27$ ; standar deviasi (*std. deviation*) sebesar 14,95720. Sedangkan hasil nilai rata-rata (*mean*) postes sebesar 79.8148; jumlah peserta didik sebanyak  $N=27$ ; standar deviasi (*std. deviation*) sebesar 6.575223. Berikut langkah-langkah perumusan penentu  $H_0$  dan  $H_a$ .

a. Merumuskan hipotesis

$H_a$  = Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *online* berupa *web based learning* terhadap hasil belajar peserta didik.

$H_0$  = Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *online* berupa *web based learning* terhadap hasil belajar peserta didik.

- b. Menentukan t hitung dan signifikansi  
Dari output diketahui nilai t hitung adalah 7,701 dan signifikansi 0,000
- c. Kaidah keputusan
- 1) Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima
  - 2) Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak
  - 3) Jika signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima
  - 4) Jika signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak
- d. Membuat kesimpulan  
Berdasarkan hasil di atas, didapatkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $7,701 > 2,056$ ) dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan pada rata-rata nilai pretes dan rata-rata postes pada proses pembelajaran puisi menggunakan media pembelajaran berbasis *online (web based learning)*. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini terbukti efektif dan menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

## Penutup

Berdasarkan dengan hasil penelitian dan pemaparan data di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penelitian *Research and Development (RnD)* dengan model ADDIE yang dikembangkan oleh Molenda dari Pribadi (2014: 22), memiliki proses pengembangan ini terdiri dari 5 langkah pengembangan, yaitu (1) *Analysis* (menganalisis), (2) *Design* (merancang), (3) *Development* (mengembangkan), (4) *Implementation* (mengimplementasikan), dan (5) *Evaluation* (mengevaluasi).
2. Berdasarkan hasil pretes dan postes yang dilakukan oleh siswa, menunjukkan bahwa belajar dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini efektif untuk digunakan. Media pembelajaran berbasis *online (web based learning)* dengan menggunakan *google site* ini

mendapatkan hasil skor penilaian sebesar dengan rentang 80%-100% sehingga masuk dalam kategori baik hingga sangat baik. Efektifitas media pembelajaran dilihat berdasarkan hasil uji T berpasangan dengan hasil  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $7,701 > 2,056$ ) dengan signifikansi  $0,000 < 0,005$ , yang mana berarti media efektif untuk digunakan dalam pembelajaran materi puisi. Sehingga media ini baik dan efektif digunakan dalam pembelajaran materi puisi kelas X.

### DAFTAR PUSTAKA

- Angkowo, R dan Kosasih, A. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. iPusnas (Online), (<https://ipusnas.id/>), diunduh 10 Januari 2021.
- Darihastining, dkk. (2019). *Game Online sebagai Media dalam Keterampilan Berbicara Mahasiswa. Jurnal ISLLAC: Journal of Intensive Studies on Language, Literature, Art, and Culture*. Vol. 1 Issue 1.
- Darihastining, dkk. (2021). *The Application of Online Caricature Momentcam As A Media For Biography Text Writing About Jokowi's Outstanding Character By Senior High School Students. Jurnal ISLLAC: Journal of Intensive Studies on Language, Literature, Art, and Culture*. Vol. 5 Issue 1.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Faisal, Abdul H., dkk. (2020). *Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Aplikasi Android untuk Siswa SMA. Jurnal Teknologi Pendidikan*. ([www.researchgate.net](http://www.researchgate.net)) diunduh 9 Januari 2021.
- Hanifah, Nur. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran POP-UP Buku Saku Pada Materi Menulis Hikayat di Sekolah Menengah Atas*. Skripsi. Jombang, Indonesia: STKIP PGRI Jombang.
- Kusrianti, Anik. Suharto, Teguh. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Siswa. Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*. (<http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/linguista>) diunduh 11 Januari 2021.
- Ni'maturrohmah. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Bermain Debat Berbasis Pendidikan Multikultural di Sekolah Menengah Atas*. Skripsi. Jombang, Indonesia: STKIP PGRI Jombang.
- Pradopo, Rahmat Djoko. 2014. *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

- Pribadi, Benny A. (2014). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. iPusnas (Online), (<https://ipusnas.id/>), diunduh 10 Januari 2021.
- Pribadi, Beny A. 2010. *Model Desain Pembelajaran, Langkah Penting Merancang Kegiatan Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Riduwan. 2007. *Metode Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherli, dkk. 2017. *Buku Guru: Bahasa Indonesia untuk SMA/MA/SMK Kelas X*. Jakarta: Balitbang, Kemendikbud.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syah, Muhibbin. 2017. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, Henry Guntur. 2000. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wardoyo, Mangun Sigit. 2013. *Teknik Menulis Puisi: Panduan Menulis Puisi untuk Siswa, Mahasiswa, Guru, dan Dosen*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wena, Made. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: PT Bumi Aksara.