

Teks: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya Diterbitkan Oleh : Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Semarang	Volume 9 Nomor 1 Tahun 2024 Halaman 96-105
	DOI http://dx.doi.org/10.26877/teks.v9i1.477

PENERAPAN MEDIA FLASH CARD DALAM PEMBELAJARAN TEKS CERPEN KELAS IX SMPN 6 SEMARANG

Ulya Azizah¹, Ngatmini²

^{1,2} Pendidikan Bahasa Indonesia, PPG Prajabatan Gelombang 1 2023, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No. 24 Kec. Semarang Timur, 50232
Ulyaazizah77@gmail.com

ABSTRAK: Riset ini bertujuan untuk menggambarkan penerapan metode pembelajaran teks cerpen dengan berbantuan media flash card pada peserta didik kelas IX SMP Negeri 6 Semarang. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kualitatif. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas IX E SMP Negeri 6 Semarang yang bertotal 34. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes serta nontes. Teknik tes berupa soal uraian analisis struktur teks cerpen serta teknik nontes berupa observasi selama proses pembelajaran dipraktikkan serta dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan reduksi data. Penyajian hasil analisis data dilakukan secara formal serta informal. Penelitian ini terdiri dari 3 tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, serta refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran teka cerpen dengan berbantuan media flash card dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta minat belajar peserta didik secara signifikan. Peserta didik sangat antusias dengan pembelajaran berbasis permainan. Hal ini dibuktikan melalui hasil belajar peserta didik dengan perolehan nilai terendah 80 serta nilai tertinggi 100. Sementara itu, nilai yang diperoleh peserta didik pada hasil tes secara berurutan adalah 85, 90, dan 95. Secara keseluruhan, hasil belajar menunjukkan bahwa semua peserta didik mencapai keterangan tuntas KKTP dengan rata-rata 89,5. Berdasarkan hasil analisis data tes dan nontes, dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran teks cerpen dengan berbantuan media flash card dapat dijalankan dalam pembelajaran teks cerpen pada peserta didik kelas IX.

KATA KUNCI: *Teks Cerpen, Flash Card, Peningkatan*

UTILIZING FLASH CARD MEDIA FOR TEACHING SHORT STORY TEXTS TO NINTH GRADE STUDENTS AT SMPN 6 SEMARANG

ABSTRACT: This study explores the utilization of flashcards in teaching short story texts to ninth-grade students at SMP Negeri 6 Semarang. Employing a qualitative research approach, the research involved 34 students from class IX E. Data collection involved both test-based and non-test-based methods, with tests assessing the students' understanding of short story structures and non-test methods including observation and documentation during the learning process. Data analysis was conducted through data reduction, with results presented formally and informally across three stages: planning, implementation, and reflection. The findings indicate a significant improvement in students' learning outcomes, motivation, and interest in learning through the short story puzzle method facilitated by flashcards. Students displayed high enthusiasm for game-based learning, reflected in scores ranging from 80 to 100, with test scores ranging from 85 to 95. On average, students achieved a complete KKTP information score of 89.5. Analysis of both test and non-test data suggests that the flashcard-assisted method is effective for teaching short story texts to ninth-grade students.

KEYWORDS: *Short Story, Falsh Card, Enchancement*

Diterima: 27-03-2024	Direvisi: 24-04-2024	Disetujui: 16-05-2024	Dipublikasi: 31-05-2024
-------------------------	-------------------------	--------------------------	----------------------------

<p>Teks: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya Diterbitkan Oleh : Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Semarang</p>	<p>Volume 9 Nomor 1 Tahun 2024 Halaman 96-105</p> <p>DOI http://dx.doi.org/10.26877/teks.v9i1.477</p>
--	---

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam memajukan mutu sumber daya manusia melalui jalur pembelajaran. Pendidikan juga memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Selain itu, pembelajaran berfungsi sebagai pengembangan diri bagi pendidik (Ngatmini dkk., 2012:2). Untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran, diperlukan kemampuan profesional yang mencakup strategi, metode, teknik, media, dan alat pembelajaran. Kemudian, pendidik harus dapat menyesuaikan ketepatan pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan. Pendapat ini sejalan dengan pandangan Danin (2011:4), pendidikan erat hubungannya dengan peran guru sebagai alat untuk mencapai tujuan individu masing-masing siswa dengan mengidentifikasi bakat yang dimiliki oleh siswa..

Dalam sistem pendidikan, terdapat mata pelajaran Bahasa Indonesia yang merupakan kewajiban di Indonesia. Menurut Wibowo (2001:3), bahasa Indonesia memiliki manfaat yang sangat penting dalam kehidupan sebagai alat untuk melaksanakan interaksi antar sesama. Dalam proses belajar Bahasa Indonesia, ada empat kemampuan yang termasuk di dalamnya, yaitu kemampuan mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis (Istiqomah, 2020:22). Keempat kemampuan tersebut menjadi bagian dari pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia melibatkan materi teks cerpen sebagai salah satu komponennya. Priyanti (2014:143) menjelaskan bahwa cerpen adalah kisah singkat, padat, dan mengesankan tentang konflik dalam kehidupan tokoh-tokohnya. Menurut Ramzi (2013:143), cerita pendek adalah bentuk sastra yang menggambarkan cerita manusia dan kehidupannya secara ringkas. Cerpen menggambarkan potongan kehidupan tokoh, dengan segala konflik, peristiwa yang memilukan atau menggembirakan, dan kesan yang membekas. Cerita pendek mampu memunculkan kegembiraan dan hiburan bagi pembaca atau penontonnya. Tidak hanya itu, cerpen juga dapat memberikan arahan dan pendidikan melalui nilai-nilai kebenaran dan kebaikan yang dihidirkannya. Selain aspek edukatif, cerpen juga menyiratkan keindahan dan pesan moral agar pembaca memahami nilai-nilai moral yang baik dan buruk. Cerpen juga dapat memuat ajaran agama atau nilai-nilai lain yang dapat dijadikan contoh oleh pembacanya.

Wahono (2013) menyebutkan bahwa cerita pendek adalah kerangka fiktif yang menceritakan suatu peristiwa dalam kehidupan penulunya dalam bentuk yang singkat. Atmazaki (2017:161-162) juga menyebut bahwa cerita pendek yaitu fiksi naratif pendek yang hanya terdapat setting dari satu momen kehidupan karakter/tokoh yang sangat menarik. Aminudin dalam Yuslina (2017:75) juga menyebutkan bahwa dalam cerita fiksi, latar tidak hanya mencakup lokasi, waktu, kejadian, dan atmosfer di sekitar, tetapi juga mencakup suasana yang terkait dengan sikap, pemikiran, prasangka, dan gaya hidup masyarakat. Berdasarkan penjelasan lima ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa teks cerita

<p>Teks: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya Diterbitkan Oleh : Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Semarang</p>	<p>Volume 9 Nomor 1 Tahun 2024 Halaman 96-105</p> <p>DOI http://dx.doi.org/10.26877/teks.v9i1.477</p>
--	---

pendek adalah jenis-jenis teks sastra naratif yang menuturkan konflik kehidupan para tokoh/pelaku secara singkat dan jelas sehingga terkesan mengagumkan.

Dalam era 4.0, keempat kemampuan kunci yang perlu dikuasai termasuk berpikir kritis, berpikir kreatif, kolaboratif, dan kemampuan komunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Menurut Beghetto (2010), ada beberapa tantangan dalam mengembangkan kreativitas, termasuk berpikir kritis, di kelas. Salah satunya yaitu pendekatan pengajaran ortodoks yang umumnya dipakai, di mana guru seringkali mendominasi diskusi atau menghabiskan sebagian besar waktu untuk memberikan informasi. Hal ini bisa membuat guru kurang terbuka terhadap ide-ide atau masukan dari siswa, sehingga saat siswa mencoba berpartisipasi, hal tersebut mungkin dianggap mengganggu atau tidak berguna. Dalam konteks pembelajaran, hal ini menunjukkan bahwa penerapan berpikir kritis masih belum optimal.

Praktik pembelajaran sering kali tercermin dari sikap dan keyakinan guru, yang terbentuk melalui pengalaman mereka saat bersekolah dan dalam lingkungan sekitar. Banyak yang masih memandang bahwa kreativitas dan pengetahuan akademis sebagai dua hal yang berbeda. Namun, penting untuk dicatat bahwa belajar mengembangkan kemampuan kritis dan kreatif siswa sangatlah relevan dengan pencapaian pengetahuan akademis. Menurut Beghetto (2010), pandangan dari Guilford, Vygotsky, dan ahli lainnya menggabungkan konsep kreativitas dan pembelajaran. Guru memiliki peran penting dalam Mendorong pengembangan kreativitas peserta didik, termasuk kemampuan berpikir kritis, sekaligus memperkuat kemampuan akademis mereka.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa diinginkan untuk mengembangkan berbagai keterampilan berbahasa, seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan ini saling terkait, di mana kemampuan yang baik dalam menyimak dapat membantu dalam menulis. Salah satu kompetensi menulis yang diperkenalkan sejak sekolah dasar adalah menulis cerita. Dengan menulis cerita, siswa dapat mengungkapkan perasaan, ide, dan gagasan mereka kepada orang lain. Namun, kemampuan menulis cerita tidak dapat diperoleh secara instan; diperlukan latihan dan praktik yang konsisten agar siswa bisa lebih mahir dalam berekspresi melalui tulisan. Maka dari itu, penting untuk meningkatkan kemampuan menulis sejak usia dini, bahkan sejak pendidikan dasar. Jika kemampuan menulis tidak terasah, siswa mungkin akan kesulitan mengatakan pikiran atau ide melalui tulisan, yang dapat menghambat perkembangan mereka secara optimal.

Menulis adalah kegiatan komunikatif yang melibatkan penyampaian informasi atau pesan secara tertulis kepada pihak lain, menggunakan bahasa tulis sebagai sarana komunikasi. Menurut Tarigan (2023), menulis adalah proses meletakkan atau menghasilkan simbol-simbol grafis yang merepresentasikan bahasa, sehingga orang lain dapat membaca simbol-simbol tersebut ketika mereka memiliki pemahaman terhadap bahasa dan grafis yang digunakan. Foto-foto dari pendapat di atas dapat kita simpulkan bahwa menulis adalah suatu kegiatan komunikatif yang berupa penyampaian informasi, cara bertutur, cara mengucapkan, menyapa, menyentuh seseorang dengan bahasa tulis. Sedikit berbeda dengan menulis karya sastra yang mana imajinasi merupakan hal pertama dalam proses produksinya, menulis cerpen lebih menekankan pada pengarangnya yang mengungkapkan pikiran (Firmansyah, 2017

<p>Teks: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya Diterbitkan Oleh : Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Semarang</p>	<p>Volume 9 Nomor 1 Tahun 2024 Halaman 96-105</p> <p>DOI http://dx.doi.org/10.26877/teks.v9i1.477</p>
--	---

Menulis merupakan suatu kegiatan komunikatif yang berupa pengkomunikasikan informasi atau pesan secara tertulis kepada orang lain menggunakan bahasa tertulis sebagai alat atau instrumennya. Menulis yaitu suatu kegiatan yang hakiki dalam pembelajaran, karena memungkinkan peserta didik menjadi lebih efektif dalam mengumpulkan, mengorganisir, dan mengatur informasi. Oleh karena itu, siswa diharapkan memiliki kemampuan menulis yang baik, sehingga dapat menulis dengan tepat memahami, dan memakai bahasa tulis dengan baik. Menulis memiliki berbagai jenis teks, termasuk kompetensi menulis teks cerita pendek yang termasuk dalam kurikulum saat ini. Cerita pendek merupakan penyampaian ide atau pengalaman melalui bahasa tulis yang disusun dengan baik, biasanya dengan panjang bacaan sekitar 10 sampai 30 menit. Menulis cerita pendek juga menjadi latihan untuk berpikir kreatif karena memungkinkan siswa untuk menuangkan imajinasi mereka

Faktanya, kemampuan siswa dalam menyusun cerita pendek seringkali masih rendah. Berdasarkan observasi di SMPN 6 Semarang, siswa kurang termotivasi dalam menulis cerita pendek, sehingga hasil tulisannya cenderung rendah. Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran bisa disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik dan interaktif. Guru yang masih mengandalkan metode kuno seperti ceramah dan tanya jawab cenderung membuat siswa menjadi pasif dan cepat merasa bosan.

Untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran cerita pendek, diperlukan upaya yang tepat. Salah satu solusinya adalah menggunakan media flash card. Media ini dapat membantu memajukan berbagai aspek pembelajaran, termasuk membabarkan daya ingat, melatih kemandirian, dan memperluas kosakata. Menurut Angreany (2017), flash card adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu kecil yang dilengkapi dengan gambar dengan keterangan di bagian belakangnya. Flash card dapat mengarahkan siswa pada sesuatu yang berkaitan dengan gambar yang ditampilkan.

Penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini merupakan hasil penelitian (Muryanti : 2019) yang membahas tentang pengaruh media flash card terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik sekolah dasar. Dalam penelitian yang sudah dilakukan, Muryanti menjelaskan bahwa media flash card sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Peserta didik lebih mudah dalam menghafalkan dan mengingat kosa kata yang diberikan oleh pendidik.

Menurut Azha Arsyad (2010), langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan flash card meliputi penyampaian kompetensi, pengenalan konsep, pembagian siswa menjadi kelompok, distribusi kartu gambar, pengelompokan kartu, pemahaman gambar, koreksi bersama, penjelasan hasil kelompok, reward bagi kelompok terbaik, apresiasi terhadap hasil kerja, klarifikasi, penyimpulan, tindak lanjut, evaluasi, dan penutupan pelajaran.

Menurut Azhar Arsyad (2013), flashcard memiliki beberapa kelebihan yang signifikan. Pertama, flashcard mudah dibawa ke mana-mana karena ukurannya yang kecil, sehingga dapat disimpan di tas atau bahkan di saku, memungkinkan penggunaan di berbagai tempat, baik di dalam maupun di luar kelas. Kedua, flashcard sangat praktis dalam pembuatan dan penggunaannya, tidak memerlukan keahlian khusus dan tidak mengnginkan listrik. Guru hanya perlu menyusun gambar sesuai kebutuhan, memastikan

<p>Teks: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya Diterbitkan Oleh : Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Semarang</p>	<p>Volume 9 Nomor 1 Tahun 2024 Halaman 96-105</p> <p>DOI http://dx.doi.org/10.26877/teks.v9i1.477</p>
--	---

posisi gambar yang tepat, dan menyimpannya kembali setelah digunakan. Ketiga, flashcard bisa menjadi alat pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan, misalnya siswa dapat berhadapan-dahulu berburu nama tertentu dari flashcard. Keempat, flashcard memudahkan proses mengingat karena pesan atau ide disajikan secara singkat pada setiap kartu, kombinasi gambar dan teks membantu siswa menandai konsep dengan mudah.

Hotimah (2010) juga mengingatkan bahwa kelebihan flashcard yaitu bantuan otak kanan dalam ingat gambar serta kata-kata sebagai komponennya. Dengan demikian, flashcard memiliki kelebihan dalam hal portabilitas, praktisitas, kemudahan mengingat, dan aspek kesenangan yang menyertainya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Metode deskriptif bertujuan memberikan gambaran tentang keadaan di lokasi penelitian untuk memahami area yang menjadi sumber penelitian. Pendapat ini sejalan dengan Neuman (2013) yang mendefinisikan penelitian deskriptif sebagai penelitian yang menghadirkan gambaran tentang fenomena atau keadaan sedang terjadi melalui pengumpulan dan analisis data secara sistematis.

Data untuk penelitian ini didapat dari seluruh siswa kelas IX SMPN 6 Semarang pada tahun pelajaran 2023/2024 yang terdiri dari delapan kelas (IX A-IX H). Sampel penelitian dipilih dari kelas IX E melalui random sampling, yang merupakan metode penentuan sampel secara random untuk menghadirkan jangkanya yang sama kepada seluruh populasi. Proses random sampling dilakukan dengan mengundi delapan kelas yang ada, dan kelas IX E terpilih sebagai sampel penelitian. Data penelitian terdiri dari data tes serta nontes, di mana data tes berasal dari hasil tes pembelajaran struktur teks cerpen pada kelas IX E dengan 34 siswa, sedangkan data nontes diperoleh melalui observasi dan dokumentasi.

Menurut Sugiyono (2017), terdapat dua jenis data dalam penelitian deskriptif yaitu data primer yang didapat kontan dari lapangan melalui observasi, dan data sekunder yang diperoleh dari sumber lain. Miles & Huberman (2014) menjelaskan bahwa dalam analisis data kualitatif terdapat empat tahapan: pengumpulan data, reduksi data, display data, serta verifikasi. Penelitian dilakukan di SMPN 6 Semarang, kelas IX E dengan 36 peserta didik selama kegiatan PPL I dari Oktober hingga Januari 2023. Metode penelitian kualitatif, menurut Creswell (2013), bertujuan untuk memahami makna dalam pengalaman dan perilaku manusia dengan menggunakan teknik seperti observasi serta analisis dokumen. Penelitian ini memakai observasi serta dokumentasi sebagai metode pengumpulan data saat pembelajaran teks cerpen di kelas IX SMPN 6 Semarang..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menerapkan analisis deskriptif, di mana data disajikan menggunakan kata-kata, tabel, dan format lainnya sesuai dengan situasi lapangan saat penelitian berlangsung. Teknik pengumpulan data melibatkan tes serta nontes. Hasil tes mencakup nilai-nilai yang diperoleh siswa dalam pembelajaran menulis teks ulasan

<p>Teks: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya Diterbitkan Oleh : Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Semarang</p>	<p>Volume 9 Nomor 1 Tahun 2024 Halaman 96-105</p> <p>DOI http://dx.doi.org/10.26877/teks.v9i1.477</p>
--	---

melalui Google Form, sementara hasil nontes didasarkan pada wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Data deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian dalam mengamati pemakaian media flash card dalam penataran teks cerpen pada peserta didik kelas IX SMPN 6 Semarang. Penelitian dilakukan pada Selasa, jam pelajaran ke 4-5, dengan pembagian kegiatan awal, inti, serta penutup.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan penelitian diawali dengan melaksanakan observasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas IX E yang sudah ditentukan sebelumnya melalui random sampling. Berdasarkan hasil observasi tersebut, berikutnya adalah menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan dipakai dalam pelaksanaan. Perangkat pembelajaran yang disiapkan meliputi modul ajar yang terintegrasi dengan berbantuan media Flash Card. Materi pada tahap pelaksanaan adalah struktur teks cerpen yang meliputi orientasi, rangkaian peristiwa, komplikasi dan resolusi. Selanjutnya membuat power point yang didalamnya termuat kutipan cerpen yang akan ditebak oleh peserta didik mengenai struktur teks cerpen yang termuat dalam potongan cerpen yang ditayangkan. Terakhir, membuat kertas yang bertuliskan masing-masing dari struktur teks cerpen

Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dimulai dengan kegiatan pendahuluan, di mana pendidik mengawali pembelajaran dengan menyampaikan salam, doa, dan melakukan pengecekan kehadiran peserta didik. Guru memberikan motivasi untuk memajukan semangat belajar peserta didik serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, guru menghadirkan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan terkait pengalaman peserta didik yang berkaitan dengan teks cerpen dan budaya Kota Semarang. Hal ini dilakukan untuk membangun pengetahuan awal peserta didik dan mengaitkannya dengan kebudayaan lokal (Culturally Responsive Teaching).

Selanjutnya, guru menampilkan tayangan video teks cerpen dan memberikan pertanyaan pemantik. Meskipun motivasi belajar peserta didik masih kurang, guru memberikan semangat dan kegiatan ice breaking untuk meningkatkannya. Kemudian, kegiatan inti dimulai dengan guru menyampaikan materi struktur teks cerpen melalui tayangan PowerPoint disertai contoh kutipan. Peserta didik menyimak materi dan mengajukan pertanyaan. Pelaksanaan kuis dilakukan dengan menggunakan media Flash Card. Guru membentuk 8 kelompok belajar, tiap-tiap terdiri dari 4-5 anggota. Setelah diberikan arahan, setiap kelompok belajar memahami materi selama 15 menit tanpa membuka catatan.

Selanjutnya, kuis dilakukan selama kurang lebih 20 menit. Setiap kelompok belajar diberi waktu 3 menit untuk berdiskusi, dan jika waktu habis, mereka harus bersaing dengan kelompok lain untuk menjawab pertanyaan. Setiap jawaban harus disertai dengan alasan. Dengan demikian, guru mengatur kegiatan pembelajaran dengan baik, mengakomodasi berbagai tingkat motivasi dan minat peserta didik serta

memberikan kesempatan untuk memahami dan mengaplikasikan materi secara aktif melalui berbagai strategi pembelajaran yang menarik.

Penggunaan media flash card tidak hanya membantu dalam menyampaikan materi, tetapi juga memajukan daya ingat peserta didik terhadap materi yang diinstruksikan. Dengan demikian, penerapan media flash card dalam pembelajaran teks cerpen pada siswa kelas IX SMPN 6 Semarang berhasil dilaksanakan dengan baik.

Refleksi

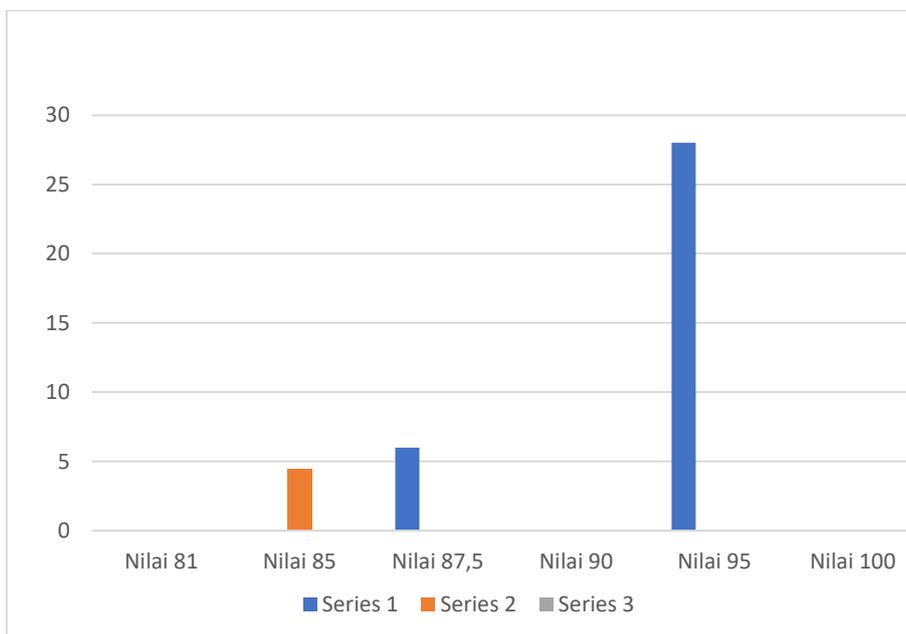
Setelah menjalankan kegiatan pembelajaran, guru dan peserta didik menjalankan refleksi atas tahap pembelajaran yang telah berlangsung. Berikut adalah hasil refleksi tersebut: (1) Meskipun ada beberapa kesalahan dalam analisis peserta didik terhadap struktur teks cerpen, namun pemahaman mereka terhadapnya masih belum sepenuhnya sempurna. (2) Peserta didik mampu memahami dan membedakan struktur teks cerpen. (3) Beberapa peserta didik masih mendapati kerumitan dalam memahami kutipan teks cerpen yang memuat struktur. (4) Penggunaan media flash card dalam pembelajaran berhasil meningkatkan antusiasme dan semangat belajar peserta didik. Hasil refleksi ini dapat menjadi panduan bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.

Deskripsi Data Tes Penelitian

Setelah guru menggunakan media flash card dalam kegiatan pembelajaran, ia melakukan asesmen formatif untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi ciri kebahasaan dalam teks cerpen. Asesmen formatif ini berupa soal uraian analisis ciri kebahasaan pada teks cerpen utuh yang dikerjakan secara mandiri oleh peserta didik. Tujuannya adalah untuk memantau proses interpretasi peserta didik setelah mengikuti kuis dengan menggunakan media flash card. Berikut adalah tabel hasil belajar peserta didik

No	Rentang Nilai	Jumlah	Keterangan
1.	0 – 60	-	Perlu bimbingan
2.	61 – 70	-	Kurang
3.	71 – 80	-	Cukup
4.	81 – 90	6	Baik
5.	91 – 100	28	Sangat Baik
Total		34	

Tabel 1. Hasil belajar peserta didik kelas IX E



Gambar 1. Hasil belajar peserta didik kelas IX E

Kriteria evaluasi seperti "perlu bimbingan," "cukup," "baik," serta "sangat baik" disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Tujuan pembelajaran untuk materi ini adalah agar siswa dapat mengidentifikasi struktur teks cerpen dalam teks yang diserahkan oleh guru. Dari tabel yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa dari total 34 siswa di kelas IX E, mereka telah mencapai tingkat kinerja "baik" dan "sangat baik." Pemakaian media flash card telah terbukti efektif dalam membantu siswa meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis mereka dalam mengenali struktur teks cerpen,

Deskripsi data nontes

Data nontes dikumpulkan melalui observasi serta dokumentasi selama tahap pembelajaran di kelas IX E. Observasi dilakukan secara langsung terhadap peserta didik saat mereka mengikuti pembelajaran materi struktur teks cerpen. Penilaian dipraktikkan dari awal hingga final pembelajaran dengan memakai indikator keaktifan, seperti memperhatikan penjelasan materi, konsentrasi, bertanya kepada guru, berpartisipasi dalam kuis dengan media flash card, dan mengerjakan asesmen formatif individu. Hasil observasi menunjukkan peningkatan keaktifan, motivasi, dan pemahaman peserta didik, terutama saat menggunakan media flash card dalam pembelajaran berbasis permainan kelompok.

Dokumentasi nontes meliputi daftar nama peserta didik, foto kegiatan pembelajaran, dan dokumen penting lainnya yang mendukung penelitian. Daftar nama peserta didik penting untuk melacak perkembangan hasil belajar individu dan membentuk kelompok belajar. Foto kegiatan pembelajaran digunakan sebagai bukti pelaksanaan pembelajaran dengan media flash card. Dengan demikian, pemakaian media flash card dalam pembelajaran cerpen secara signifikan memengaruhi hasil belajar peserta didik,

<p>Teks: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya Diterbitkan Oleh : Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Semarang</p>	<p>Volume 9 Nomor 1 Tahun 2024 Halaman 96-105</p> <p>DOI http://dx.doi.org/10.26877/teks.v9i1.477</p>
--	---

sementara data nontes digunakan untuk memvalidasi dan melengkapi informasi yang diperoleh selama observasi.

Pembahasan

Penerapan media flash card di pembelajaran teks cerpen pada peserta didik kelas IX G SMP Negeri 6 Semarang melalui tiga tahapan yaitu kegiatan pendahuluan, inti, serta penutup. Seluruh tahapan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik karena guru mampu mengelola kelas dengan baik. Guru juga mampu mengaitkan materi teks cerpen dengan kehidupan nyata dan kebudayaan Kota Semarang pada kegiatan apersepsi dan inti.

Melalui kegiatan apersepsi, peserta didik dapat membangun kompetensi belajarnya secara kontekstual. Peserta didik dapat memahami materi ciri kebahasaan teks cerpen dengan baik dan mudah karena guru mengaitkannya dengan kehidupan nyata. Hal ini menjadi praktik baik dalam tahap pembelajaran karena melalui pembelajaran kontekstual, peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Pembagian kelompok belajar dan pelaksanaan permainan akademik kuis dapat berjalan dengan baik dan lancar.

Guru membagi kelompok belajar peserta didik berdasarkan tingkat pemahamannya, sehingga setiap anggota kelompok dapat bekerja dengan baik dan guru mampu memberikan perhatian/arahan dengan tepat. Berdasarkan hasil data tes dan nontes, dapat diketahui bahwa hasil belajar, motivasi, serta minat belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan. Peserta didik sangat antusias dengan pembelajaran berbasis permainan.

Media flash card yang diterapkan guru dapat membangun semangat belajar peserta didik dan menciptakan proses pembelajaran lebih menyenangkan. Selain itu, media pembelajaran flash card yang diterapkan guru dapat membangun minat belajar peserta didik dan mampu mengenalkan teknologi kepada peserta didik sebagai implementasi pembelajaran abad 21. Dengan demikian, media flash card dapat diterapkan dalam pembelajaran materi teks cerpen.

KESIMPULAN

Penelitian ini yaitu penelitian kualitatif yang dilaksanakan di kelas IX SMPN 6 Semarang. Metode pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan atau observasi dokumentasi. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa pembelajaran teks cerpen dengan berbantuan media flashcard sangat baik digunakan dalam meningkatkan keterampilan menulis peserta didik. Hal itu dibuktikan pada nilai yang diperoleh peserta didik dalam pembelajaran menulis teks cerpen.

Penerapan media flashcard dapat meningkatkan motivasi, minat, dan gaya belajar peserta didik. Keberhasilan penerapan tersebut dapat dibuktikan melintasi hasil permainan akademik secara kelompok dan hasil asesmen formatif analisis struktur teks cerpen. Hasil asesmen formatif peserta didik secara keseluruhan sudah mencapai KKTP atau dinyatakan tuntas dengan nilai terendah 80 dan tertinggi 100. Berdasarkan indikator tes serta nontes, hasil penelitian ini dapat dinyatakan bahwa media flash card dapat dipakai dalam kegiatan pembelajaran teks cerpen pada peserta didik kelas IX SMPN 6 Semarang tahun pelajaran 2023/2024.

<p>Teks: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya Diterbitkan Oleh : Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Semarang</p>	<p>Volume 9 Nomor 1 Tahun 2024 Halaman 96-105</p> <p>DOI http://dx.doi.org/10.26877/teks.v9i1.477</p>
--	---

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S. (2010). *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Angreany. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makasar . *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra* , 138 - 146.
- Arsyad. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Creswell, J. (2013). *Research design : Qualitative, quantitative, and mixed methods approachess*. Sage publications.
- Darmalaksana. (2020). Menulis artikel cepat meskipun tidak suka menulis. *Kelas Menulis UIN Sunan Gunung Djati Bandung* , 1.
- Hotimah. (2010). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI AR-Rochman Semarang Garut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 10-19.
- Neuman. (2013). *Social research methods : qualitative and quantitative approaches person*.
- Ngalimun. (Strategi dan Model Pembelajaran). 2016. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Rohmawati, N. (2021). Analisis Penggunaan Media Audio Visual Interaktif untuk Meningkatkan Pembelajaran Teks Cerpen. *Jurnal Tuturan*.
- Slavina. (2020). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Nusa Media.
- Sudaryanto. (2015). *METODE DAN ANEKA TEKNIK ANALISIS BAHASA*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Ppress.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D* . Bandung: Alfabet CV.
- Sujana, N. (1991). *Penilaian Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wismanto, A. (2015). *Penulis Kreatif*. Semarang: UPGRI Press.