

## Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Slogan dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII-G SMPN 1

**Pakisaji**

**Anisyah\***

*Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia*  
*Ppg.anisyah01730@program.belajar.id\**

**Abstract:** *The objective of this study is to improve the slogan writing skills of class VIII-G at SMPN 1 Pakisaji through the implementation of the Problem Based Learning model with the aid of audiovisual media. The research method used in this study is Classroom Action Research, conducted in two cycles. Each cycle consists of the planning, action, observation, and reflection phases. The results show that the application of the Problem Based Learning model can enhance students' slogan writing skills. In the first cycle, the percentage of students who met the proficiency standard increased by 76.67%, and in the second cycle, it further increased to 96.67%. Additionally, the use of audiovisual media proved to be effective in helping students understand the concept of creating slogans in a creative and engaging manner. Therefore, the Problem Based Learning model with audiovisual media can be used as an effective alternative teaching method to improve students' writing skills in Class VIII-G at SMPN 1 Pakisaji.*

**Key Words:** Problem Based Learning model; writing skills; slogan; audiovisual

**Abstrak:** Tujuan Penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan menulis slogan pada siswa kelas VIII-G SMPN 1 Pakisaji melalui penerapan model pembelajaran Problem Based Learning dengan bantuan media audio visual. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning dapat meningkatkan keterampilan menulis slogan siswa. Pada siklus pertama, presentase ketuntasan keterampilan menulis peserta didik meningkat sebesar 76,67%, dan pada siklus kedua meningkat sebesar 96,67%. Selain itu, penggunaan media audio visual juga terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep pembuatan slogan secara kreatif dan menarik. Dengan demikian, model pembelajaran Problem Based Learning dengan media audio visual dapat digunakan sebagai alternatif metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa di kelas VIII-G SMPN 1 Pakisaji.

**Kata kunci:** Problem Based Learning; keterampilan menulis; slogan; audiovisual.

### **Pendahuluan**

Pendidikan di abad ke-21 menuntut guru untuk mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Salah satu keterampilan yang perlu dikembangkan adalah kemampuan menulis, khususnya menulis slogan. Menurut Tarigan (2009) menulis merupakan bagian dari keterampilan berbahasa yang dilakukan dengan tujuan tertentu dan masuk akal. Menulis slogan memerlukan pemahaman mendalam terhadap pesan yang ingin disampaikan secara singkat, padat, namun tetap menarik. Menulis termasuk kegiatan yang kompleks dengan melibatkan berbagai keterampilan untuk menyampaikan pikiran, gagasan, informasi, dan pengalaman hidup secara tertulis dengan jelas. Oleh sebab

itu, guru berperan penting dalam menentukan model pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa agar mereka dapat memahami pembelajaran.

Dalam konteks ini, model pembelajaran Problem Based Learning menjadi salah satu pendekatan yang relevan untuk diterapkan. Menurut Syamsidah dan Suryani(2020), bahwa model Problem Based Learning bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi mandiri dalam memecahkan masalah dan terbiasa menganbil inisiatif, terampil menggunakan pikiran kritis. Sedangkan menurut Rahma (2022) mengatakan bahwa Problem Based Learning merupakan pendekatan dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan suatu permasalahan yang nyata terjadi dalam kehidupan sebagai sebuah komteks untuk siswa menggali ilmu mengenai cara berpikir secara kritis. Maka dari itu model Problem Based Learning adalah sebuah model pembelajaran yang mengajak siswa untuk bagaimana mereka terus aktif dalam berpikir kritis guna memecahkan masalah yang disajikan yang kemudian dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran juga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Media audio visual mampu menggugah minat siswa serta memfasilitasi mereka untuk memahami materi dengan lebih baik. Sebagaimana dikemukakan oleh Marlina (2021) media audio visual adalah sebagai salah satu media pembelajaran yang sangat relevan dengan kemajuan zaman, khususnya dalam mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang maju. Selain itu, menurut Syaifullah (2020) media audio visual dapat mendorong siswa untuk mengungkapkan ide-idenya dan berpartisipasi aktif dalam diskusi. Oleh karena itu, kombinasi antara model pembelajaran Problem Based Learning dan media audio visual diprediksi dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan menulis peserta didik, khususnya dalam menulis slogan.

Adapun informasi yang diperoleh selama observasi, ditemukan pokok permasalahan, yaitu : (1) siswa kesulitan terampil dalam menulis slogan sehingga masih perlu ditingkatkan dengan audio visual. Hal ini terlihat dari hasil tes dan observasi yang menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan dalam membuat teks slogan. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keterampilan menulis slogan siswa kelas VIIIIG. (2) siswa sulit untuk fokus belajar sehingga kerap berbicara sendiri dengan temannya, ada yang tertidur karena bosan dengan kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru masih menerapkan metode pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan tidak berpusat pada siswa, sehingga siswa tidak memiliki peran utama dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti melakukan tindakan dengan menggunakan media audio visual dan menerapkam model Problem Based Learning sebagai solusi bagi siswa kelas VIIIIG untuk meningkatkan ketarampilan menulis slogan. Menurut Menurut Syaodih (2022) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, maka siswa harus terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik itu saat memperoleh data dan memecahkan masalah, dengan pembelajaran berbasis masalah siswa akan mengasah kemampuan membandingkan, menilai, dan membuat keputusan yang tepat, dalam menentukan sesuatu. Dan menurut Syaifullah (2020) dengan menggunakan media audiovisual dapat mendorong siswa untuk mengungkapkan ide-idenya dan berpartisipasi aktif dalam diskusi. Sedangkan menurut Marlina, dkk (2021) media audiovisual adalah sebagai

salah satu media pembelajaran yang sangat relevan dengan kemajuan zaman, khususnya dalam mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang maju.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Alifia Khoerunnisa, dkk, (2024) tentang *“Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Menyimak Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”*. Penelitian ini menyatakan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan mengenai penggunaan media audio visual terhadap kemampuan peserta didik dalam menyimak pelajaran Bahasa Indonesia yang dapat dilihat dari pemerolehan hasil belajar peserta didik. Selain itu penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Amril(2024) tentang *“Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model Problem Based Learning Tentang Iklan”*. Penelitiannya menyatakan bahwa telah berhasil dilakukan dan diterapkan Model Problem Based Learning terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia dapat dilihat dari pemerolehan hasil belajar peserta didik persiklusnya meningkat.

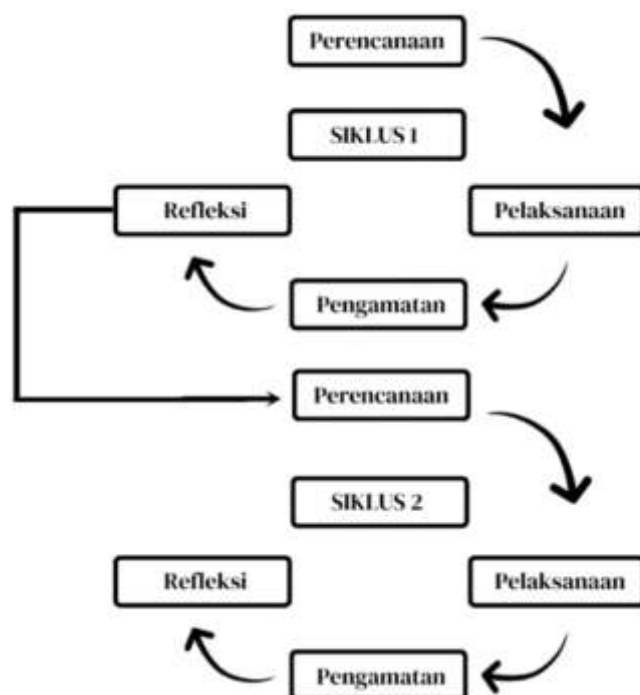
Perbedaan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu dengan penelitian ini terletak pada penggunaan teknik pengumpulan datanya yaitu dokumentasi dan tes, sedangkan peneliti menggunakan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Perbedaan selanjutnya mengenai media audio visual dan kemampuan yang ingin dikembangkan. Penelitian ini fokus pada peningkatan keterampilan menulis slogan. Sedangkan penelitian sebelumnya fokus pada analisis media, model pembelajaran, dan hasil belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan model pembelajaran Problem Based Learning untuk meningkatkan keterampilan menulis slogan dengan media audio visual siswa kelas VIIIIG SMPN 1 Pakisaji. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang signifikan bagi pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam keterampilan menulis.

## **Metode**

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Parnawi (2020) PTK merupakan upaya mengatasi masalah yang ditemukan pada suatu kelas bertujuan untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Jadi PTK ini bentuk penelitian yang tidak formal atau penelitian yang longgar dalam menerapkan prinsip metode ilmiah, oleh karena itu tujuan PTK ini bukan untuk menemukan atau generalisasi akan tetapi memperbaiki proses pembelajaran. Dalam proses pengumpulan data, menganalisis data hingga pada proses pengambilan kesimpulan sesuai dengan keadaan sesuai subjektif. Penelitian ini membutuhkan dua siklus untuk memperkuat dan memberikan dampak keberhasilan dari metode dan model pembelajaran yang digunakan. Menurut Fitri, Z.A (2023) Penelitian dilakukan dengan penerapan secara langsung di kelas.

Model penelitian tindakan kelas yang dilakukan menggunakan model Tagart dan Kemmis seperti pada gambar berikut;



Alur siklus model Kemmis dan Mc Taggart.

**Gambar 1.** Rancangan Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Pakisaji tahun pelajaran 2024/2025, dengan subjek penelitian peserta didik kelas VIII G sebanyak 30 anak, dengan rincian 17 laki-laki dan 13 perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil penelitian membandingkan struktur kaidah bahasa dan informasi yang terdapat dalam teks slogan dan informasi lain baik dari teks maupun dari pengetahuannya sendiri sebagai peningkatan hasil belajar dalam keterampilan menulis slogan. Analisis data yang digunakan yaitu kuantitatif deskriptif, analisis kualitatif dilakukan dengan mengolah data hasil belajar siswa menggunakan presentase hasil belajar yaitu :  $P = \frac{F}{N} \times 100$

Keterangan :

P= tingkat keberhasilan

F=skor yang maksimal

N=skor maksimum

Data yang diperoleh dari rubrik penilaian akan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif untuk melihat peningkatan yang signifikan setiap siklus. Indikator keberhasilan metode penelitian ini apabila hasil belajar peserta didik menghasilkan presentase nilai rata-rata  $\geq 75$  atau berada di atas nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75, maka dapat dikatakan penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk

meningkatkan keterampilan menulis slogan dengan media audio visual siswa kelas VIII G SMPN 1 Pakisaji dianggap berhasil, dan tindakan penelitian ini dapat diakhiri.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Berikut disajikan data rekapitulasi peningkatan keterampilan menulis teks slogan siswa kelas VIII-G di SMPN 1 Pakisaji melalui dua siklus, yang diawali observasi sebelum penelitian (Prasiklus) hingga dilakukan penelitian (Siklus I dan Siklus II) yang disajikan pada tabel 1.

**Tabel 1. Rekapitulasi hasil belajar prasiklus, siklus I, dan Siklus II**

No	Aspek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah Peserta Didik	30	30	30
2	KKM	75	75	75
3	Nilai Tertinggi	75	80	95
4	Nilai Terendah	45	70	75
6	Jumlah Peserta Didik Tuntas	9	23	29
6	Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas	21	7	1
7	Presentase Ketuntasan	30%	76,67%	96,67%
8	Presentase Tidak Tuntas	70 %	23,33%	3,3%
9	Kategori	Belum Tuntas	Tuntas	Tuntas

## Pembahasan

### A. Prasiklus

Prasiklus merupakan kegiatan atau tindakan yang dilakukan peneliti untuk mengetahui kemampuan belajar peserta didik sebelum melakukan tindakan atau kegiatan pembelajaran, yang dimana pada penelitian ini peneliti menggunakan media audiovisual dan model Problem Based Learning untuk meningkatkan keterampilan menulis slogan siswa kelas VIII-G. Selama penelitian berlangsung peneliti bertindak sebagai pendidik atau guru yang ditemani oleh para observer yang berasal dari kolaborator untuk melakukan observasi dan dokumentasi.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan pemberian stimulus kepada peserta didik yang berupa tayangan video pendek pendidikan yang terdapat slogan, kemudian mengajukan pertanyaan pemantik kepada peserta didik terkait apa pesan moral yang ada didalam video? apa slogan yang cocok untuk video tersebut? Serta apa tujuan slogan tersebut ?. Kemudian peserta didik dibagikan LKPD yang terdapat gambar slogan dengan diinstruksikan untuk menganalisis.

Pada data tabel 1, banyak peserta didik yang masih belum bisa mengidentifikasi dan menulis slogan. sehingga peserta didik tidak tuntas atau belum mencapai nilai KKM, ketidak

tuntasan disebabkan karena peserta didik bingung cara untuk mengidentifikasi dan menuangkan ide gagasannya dalam teks. Tindakan ini akan menjadi perbaikan yang akan dilakukan pada siklus I.

## **B. Siklus I**

Pada siklus I kegiatan pembelajaran dilakukan 2 kali pertemuan. Adapun tahapan kegiatan Penelitian Tindakan kelas dimulai dari perencanaan pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

### **a. Perencanaan (*Planning*)**

Peneliti melakukan beberapa perbaikan pada perangkat pembelajaran sebelum pelaksanaan siklus I, yaitu :

- 1) Melakukan pemetaan kelas berdasarkan hasil asesmen awal atau diagnostik awal, kemudian peserta didik dikelompokkan berdasarkan tingkat kemampuannya. Hasil tersebut diperoleh dari nilai prasiklus, yang dimana pengelompokkan peserta didik menjadi tiga, yakni ; mahir, sedang, dan rendah.
- 2) Merevisi modul ajar yang sesuai dengan pemetaan peserta didik yang sudah dilaksanakan dengan pendekatan berdiferensiasi, yaitu menentukan Alur Tujuan Pembelajaran kemudian diturunkan menjadi Tujuan Pembelajaran, dan diturunkan menjadi Capaian Pembelajaran. Membuat asesmen yang sesuai dengan kemampuan peserta didik untuk kelompok mahir, sedang, dan rendah. LKPD menyesuaikan kemampuan peserta didik kemudian membuat langkah-langkah pembelajaran yang berbasis masalah (PBL).
- 3) Mempersiapkan media pembelajaran, pada penelitian ini media pembelajaran yang digunakan berupa media audiovisual.
- 4) Mempersiapkan buku catatan dan kamera, hal ini dilakukan untuk mengamati jalannya kegiatan pembelajaran sekaligus untuk bahan refleksi.

### **b. Tindakan (*Action*)**

#### **• Pertemuan Pertama**

Tahap kedua yaitu tindakan pada pertemuan pertama, peneliti dalam melakukan tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang sebelumnya sudah dikonsultasikan dengan guru pamong. Pembelajaran pada siklus I dan II dilaksanakan sesuai tahapan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual. Seperti pada kegiatan pendahuluan kegiatan pembelajaran dibuka dengan salam, kemudian berdo'a yang dilanjutkan dengan mengecek kehadiran peserta didik, menanyakan kabar, memberikan motivasi belajar, dan memberitahukan kegiatan pembelajaran pada hari ini.

Pada kegiatan inti, peserta didik menyimak video pendek yang berkaitan dengan slogan dan menjawab pertanyaan pemantik dari guru mengenai video yang sudah disimak dengan mendiskusikan bersama peserta didik. Kemudian membentuk kelompok sesuai dengan kelompok yang sudah guru bagi yakni dengan pembagian kelompok sesuai kemampuan peserta didik. Guru membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok dan yang pasti setiap LKPD berbeda dan peserta didik diberi waktu 20 menit untuk menyimak video hingga mengisi LKPD. Setelah peserta didik

mengidentifikasi apa yang sudah disimak kemudian menentukan tujuan dan kaidah penggunaan bahasa yang benar, kemudian peserta didik menentukan informasi untuk menulis slogan.

Selanjutnya pada kegiatan penutup, guru melakukan ice breaking dengan tebak clue agar peserta didik tidak bosan dan tetap fokus pada pelajaran. Kemudian guru bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran hari ini, dilanjutkan dengan melakukan refleksi kesulitan dan hal yang menyenangkan selama kegiatan pembelajaran. Terakhir guru menginformasikan kepada peserta didik mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.

- **Pertemuan Kedua**

Pada kegiatan pembelajaran kedua tidak jauh berbeda pada pertemuan pertama, hanya saja melanjutkan tindakan guru yang akan diberikan kepada peserta didik, lalu melakukan pengamatan karena tahap tersebut sangat penting untuk mengetahui peningkatan belajar peserta didik, kemudian melakukan refleksi.

Peserta didik memperoleh LKPD sesuai dengan kemampuan masing-masing, peserta didik akan menyimak video yang tentunya berbeda-beda setiap kelompok. Menyusun kata secara berkelompok untuk membuat slogan dengan kaidah bahasa yang benar dan tujuan yang sesuai dengan pesan moral dari video yang mereka simak. Tindakan yang diberikan diidentifikasi bersama-sama apakah sudah sesuai dengan aspek-aspek yang harus ada dalam menulis slogan.

**c. Pengamatan (*Observation*)**

Pengamatan yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada siklus I, guru mengamati perilaku dan hasil kerja peserta didik selama proses pembelajaran. Adapun hasil terhadap pengamatan pada peserta didik siklus I yaitu : 1) peserta didik kebingungan karena ada kegiatan menyimak video terlebih dahulu untuk menuangkan kata menjadi sebuah teks slogan. 2) ada beberapa peserta didik yang sibuk sendiri dan berbincang dengan temannya, hingga perlu pendekatan dan mencoba secara halus mengingatkan mereka pada kesepakatan kelas. Walaupun sudah ada peningkatan hasil belajar dari sebelumnya pada kegiatan prasiklus, dan pada siklus I peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar.

Dapat diketahui pada tabel 1 nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 75, hasil pengamatan menunjukkan bahwa 76.67% dari siswa telah mencapai ketuntasan dalam pembelajaran menulis slogan, sedangkan 23.33% belum tuntas. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 80, ini menunjukkan bahwa ada peserta didik yang paham materi menulis slogan dengan media audiovisual. Namun, di kelas VIII-G masih ada nilai terendah yakni dengan nilai 70, ini menandakan bahwa adanya peserta didik yang masih membutuhkan dukungan lebih. Jadi penerapan model PBL untuk meningkatkan keterampilan menulis slogan dengan media audio visual siswa kelas VIII-G bagi siswa yang belum tuntas harus dipertimbangkan untuk siklus selanjutnya.

**d. Refleksi (*Reflektion*)**

Refleksi yang dilakukan yakni mencari solusi untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan selama kegiatan pengamatan (*Observation*). Refleksi pada siklus I akan

memperbaiki engelolaan kelas lebih disiplin dengan memberikan tindakan kesepakatan kelas yang dibuat dengan peserta didik.

### C. Siklus II

Kegiatan pembelajaran pada siklus II dilakukan sebagai tindak lanjut untuk mengatasi tantangan atau permasalahan yang ditemukan pada siklus sebelumnya. Pada siklus II akan dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Adapun tahapan kegiatan penelitian tindakan pada siklus II yakni dimulai dari; perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

#### a. Perencanaan (*Planning*)

Guru menyiapkan modul ajar, materi pembelajaran, dan asesmen yang sudah dibuat menyesuaikan kemampuan belajar peserta didik.

#### b. Tindakan (*Action*)

- **Pertemuan Ketiga**

Tahap kedua yaitu tindakan pada pertemuan ketiga, peneliti dalam melakukan tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang sebelumnya sudah dikonsultasikan dengan guru pamong. Pembelajaran pada siklus I dan II dilaksanakan sesuai tahapan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual.

Pada kegiatan pendahuluan pembelajaran dibuka dengan salam, kemudian berdo'a yang dilanjutkan dengan mengecek kehadiran peserta didik, menanyakan kabar, memberikan motivasi belajar, mengingatkan kesepakatan kelas, dan memberitahukan kegiatan pembelajaran pada hari ini.

Pada kegiatan inti, peserta didik duduk berkelompok sesuai dengan kelompok yang sudah guru bagi yakni dengan pembagian sesuai kemauan peserta didik. Guru menunjukkan video yang berbeda-beda setiap kelompok untuk disimak kemudian membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok dan yang pasti setiap LKPD berbeda. Peserta didik diberi waktu 20 menit untuk menyimak video hingga mengisi LKPD. Setelah peserta didik mengidentifikasi video dan membuat slogan dengan bahasa yang benar kemudian peserta didik menentukan tujuan dari slogan tersebut.

Selanjutnya pada kegiatan penutup, guru melakukan ice breaking dengan tebak clue agar peserta didik tidak bosan dan tetap fokus pada pelajaran. Kemudian guru bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran hari ini, dilanjut dengan melakukan refleksi kesulitan dan hal yang menyenangkan selama kegiatan pembelajaran. Terakhir guru menginformasikan kepada peserta didik mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.

- **Pertemuan Keempat**

Pada kegiatan pembelajaran keempat tidak jauh berbeda pada pertemuan sebelumnya, hanya saja melanjutkan tindakan guru yang akan diberikan kepada peserta didik, lalu melakukan pengamatan karena tahap tersebut sangat penting untuk mengetahui peningkatan belajar peserta didik, kemudian melakukan refleksi.

Peserta didik memperoleh LKPD sesuai dengan kemampuan masing-masing, peserta didik akan menyimak video yang berbeda setiap kelompok. Secara berkelompok mereka menyusun kata untuk membuat slogan dengan kaidah bahasa yang benar dan tujuan yang jelas sesuai dengan apa yang mereka simak dari video.



Kemudian peserta didik akan mempresentasikan hasil kerja masing-masing dan guru mengkategorikan hasil kerja peserta didik apakah sudah memenuhi kriteria penilaian, seperti; kaidah penggunaan bahasa, tujuan yang jelas, kreativitas, keterkaitan dengan konten.

**c. Pengamatan (*Observation*)**

Pada siklus II terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik. Nilai tertinggi yang dicapai yaitu 95, menunjukkan adanya pencapaian yang sangat baik dari beberapa peserta didik. Nilai terendah pada siklus II di kelas VIII-G yang artinya masih kisaran bagus, menunjukkan bahwa peserta didik sebagian besar berada pada level pemahaman yang memadai saat menggunakan media audiovisual.

Jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan yaitu 29, sedangkan hanya ada 1 siswa yang belum tuntas karena jarang masuk sekolah, dan itu yang menghasilkan presentase ketuntasan sebagai 96,67%. Hal tersebut menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik memenuhi standar yang diharapkan. Sebaliknya, presentase peserta didik yang tidak tuntas yaitu 3,3%, meskipun kecil, perlu diperhatikan dan ditindak lanjuti agar semua peserta didik dapat mencapai ketuntasan. Evaluasi pembelajaran dapat difokuskan pada peserta didik yang belum tuntas untuk membantu mencapai hasil belajar yang optimal.

**d. Refleksi (*Reflektion*)**

Refleksi pada siklus II yang dilakukan adalah meningkatkan kesepakatan kelas yang telah dibuat bersama-sama untuk mengubah perilaku peserta didik dan tidak bolos sekolah. Mencari cara untuk menjalin kedekatan dengan peserta didik untuk lebih terbuka lagi dan memahami apa yang mereka butuhkan, misalnya dengan melakukan refleksi perasaan di akhir pembelajaran.

**Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengamatan siklus II, tujuan penelitian untuk meningkatkan keterampilan menulis slogan dengan media audiovisual telah tercapai dengan baik. Presentase ketuntasan sebesar 96,67% menunjukkan efektifitas model dan media pembelajaran yang digunakan. Nilai tertinggi yang mencapai 95 dan nilai terendah yang masih beda dalam rentang baik menunjukkan bahwa Sebagian besar peserta didik telah memperoleh pemahaman yang memadai.

Penelitian ini mendukung konsep bahwa pendekatan yang diterapkan dalam siklus ini berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran. Meskipun demikian, masih terdapat satu peserta didik yang menggaris bawahi perlunya strategi tambahan untuk memastikan bahwa semua peserta didik dapat mencapai ketuntasan. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa model dan media pembelajaran dapat diteruskan dengan menyesuaikan dengan peserta didik yang belum tuntas.

Saran untuk penelitian berikutnya adalah fokus diperluas pada pengembangan strategi dan dukungan tambahan yang lebih spesifik bagi peserta didik yang belum tuntas. Serta evaluasi efektifitas metode pembelajaran melalui umpan balik yang lebih mendalam

dari peserta didik. Hal tersebut membantu mengidentifikasi area perbaikan lebih lanjut dan memastikan ketuntasan lebih merata di antara semua peserta didik.

### Daftar Rujukan

- Amril, A. (2024, August). *Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model Problem Based Learning Tentang Iklan*. In Prosiding Seminar Akademik Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (Vol. 2, No. 1, pp. 61-70).
- Arikunto, Suharsimi, dkk. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Guntur Tarigan, Henry. 2015. *Menyimak*, Bandung: Angkasa.
- Helaluddin dan Awalludin. 2020. *Keterampilan Menulis Akademik*, Serang-Banten: Media Madani.
- Helmiati. 2012. *Model Pembelajaran*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Khoerunnisa, A., & Lestari, M. R. D. W. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Menyimak Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Lensa Pendas*, 9(1), 36-47.
- Masykur, R. (2019). *Teori dan Telaah Pengembangan Kurikulum*. Bandar Lampung : Aura Publisher.
- Marlina, M. P., Wahab, A., Susidamayi, M. P., Ramadana, M. P. I., Nikmah, S. Z., Wibowo, S. E., ... & Ramdhayani, E. (2021). *Pengembangan media pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Purnawi, Afif. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas ( Classroom Action Reseach)*. Yogyakarta : CV Budi Utama.
- Rahma, Suwartin. (2022). *Penerapan Model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Analisis Teks Iklan, Slogan, Poster Di SMPN Yogyakarta*. In Prosiding Seminar Nasional Hasil Pelaksanaan Program Pengnalan Lapangan Persekolahan (vol. 2, No.1, pp.611-617).
- Rahayu, A., Basri, I., & Abdurahman, A. (2019). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Audiovisual terhadap Keterampilan Menulis Berita Siswa Kelas VIII SMP Negeri 28 Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 44-51.
- Syaifullah, A., Asfar, A. M. I. T., Marlina & Andi, N.F.A.. (2020). *Media Bantu Pembelajaran Sains*. Sukabumi : CV Jejak.
- Syaodih., Nana,. (2022). *Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Tarigan, H.G. (2009). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkas.
- Zulhandayani, F. (2023). *Canva Sebagai Media Peningkatan Kreativitas Mendesain Iklan slogan dan Poster pada Nodel ProjectBasec Learning*. MUKADDIMAH : Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmi-Ilmu Sosial, 7(1), 126-131.