

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU PANTUN
TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS PANTUN SISWA
KELAS IV SD NEGERI PADA GUGUS III KOTA BENGKULU**



SKRIPSI

**Oleh:
ABDUL AZIS
A1G014016**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2018**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU PANTUN
TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS PANTUN SISWA
KELAS IV SD NEGERI PADA GUGUS III KOTA BENGKULU**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bengkulu
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

**Oleh:
ABDUL AZIS
A1G014016**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang Berjudul:

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU PANTUN TERHADAP
KETERAMPILAN MENULIS PANTUN SISWA KELAS IV SD NEGERI
PADA GUGUS III KOTA BENGKULU**

Oleh:

**ABDUL AZIS
A1G014016**

Skripsi ini Telah Diperiksa dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing

Menyetujui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

**Dr. Abdul Muktedir, M.Si
NIP. 19621219 198611 1 001**

**Pebrian Tarmizi, M.Pd
NIP. 19810222 200812 1 004**

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi**

**Drs. Herman Lusa, M.Pd
NIP. 19600510 198710 1 001**



HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang Berjudul:

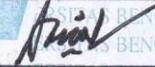
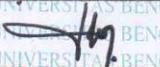
**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU PANTUN TERHADAP
KETERAMPILAN MENULIS PANTUN SISWA KELAS IV SD NEGERI
PADA GUGUS III KOTA BENGKULU**

Yang disusun oleh:

**ABDUL AZIS
A1G014016**

**Telah dipertahankan di depan
Dewan Penguji Sidang Skripsi pada Tanggal 6 Juni 2018
Serta dinyatakan Lulus**

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Abdul Muktadir, M. Si. NIP 19621219 198611 1 001	Ketua Sidang		6/6 - 2018
Pebrian Tarmizi, M. Pd. NIP 19810222 200812 1 004	Sekretaris Sidang		6/6 - 2018
Dr. Daimun Hambali, M. Pd. NIP 19561004 198403 1 004	Anggota Penguji 1		6/6 - 2018
Dra. Nani Yuliantini, M.Pd. NIP 19600709 198603 2 003	Anggota Penguji 2		6/6 - 2018

Mengetahui,

Dekan FKIP UNIB



**Prof. Dr. Sudarwan Danim, M. Pd.
NIP. 19590220 198403 1 001**

Koordinator Program Studi



**Drs. Herman Lusa, M. Pd.
NIP. 19600510 198710 1 001**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Abdul Azis
NPM : A1G014016
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Bengkulu

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, isi skripsi ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai rujukan dengan mengikuti tata cara dan etika pengutipan dan penulisan karya tulis ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya, dan saya sanggup untuk menerima konsekuensinya di kemudian hari.

Bengkulu, 6 Juni 2018

Yang Menyatakan,



Abdul Azis
A1G014016

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- ❖ *Jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu, sesungguhnya yang demikian itu sungguh berat, kecuali bagi orang-orang yang khusyu'. (QS. Al-Baqarah: 45)*
- ❖ *Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan (QS. Al-Insyirah: 6)*

Persembahan:

Dengan mengucapkan Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, nikmat, dan karunian-Nya akhirnya dengan suatu perjuangan, terlahirlah suatu karya kecil ini. Inspirasiku Baginda Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan dan penerang hidupku. Kupersembahkan sebuah karya yang kutulis sepenuh cinta untuk orang-orang yang terkasih.:

- ❖ *Ibunda “Tin Sutini” & ayahanda “Budi Helmi” yang kucintai dan kusayangi, yang selalu memberikan motivasi, nasehat, cinta dan kasih sayang serta doa yang menyamudera tanpa batas. Ananda takkan sanggup membalas dan takkan pernah bisa membalas semua itu, hanya doa yang selalu kupanjatkan pada-Mu ya Rabb, bantulah hamba tuk selalu membahagiakan mereka dan berikan surga-Mu tuk mereka kelak. Aamiin...*
- ❖ *Saudara-saudariku tercinta dan tersayang (kakakku Annuwar Ramadhan dan Asep Muharam, adekku Aulia) yang senantiasa menemani hari-hariku dan selalu memberikan semangat.*
- ❖ *Seluruh Keluarga Besar ku, terima kasih untuk doa dan dukungan kalian yang telah memberikan doa dan support untuk keberhasilanku.*
- ❖ *Seluruh Guru dan Dosen ku yang telah tulus mendidik dan memberikan ilmu yang berguna.*
- ❖ *Tuk kekasih hatiku “Lusia Utami” yang selalu menghadirkan pelangi kehidupan diduniaku.*
- ❖ *Sahabat-sahabat FFU TEAM (Ade, Ashry, Defrizal, Dian, Maman, Rozi, Ray, dan Yogi) yang selalu memotivasi dan membangkitkan semangatku.*
- ❖ *Almamater yang telah menempahku.*

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU PANTUN TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS PANTUN SISWA KELAS IV SD NEGERI PADA GUGUS III KOTA BENGKULU

Oleh:

Abdul Azis, Abdul Muktadir, Pebrian Tarmizi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu pantun terhadap keterampilan menulis pantun siswa kelas IV SD Negeri pada Gugus III Kota Bengkulu. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*Quasi Experimental Research*) dengan desain *The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Gugus III Kota Bengkulu yang berjumlah 103 orang yaitu SDN 48, SDN 17, dan SDN 57 yang menggunakan KTSP. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah dua rombongan belajar, terdiri atas kelas IVA SDN 17 Kota Bengkulu yang berjumlah 21 siswa (sebagai kelas eksperimen) dan kelas IV SDN 48 Kota Bengkulu yang berjumlah 29 siswa (sebagai kelas kontrol). Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes keterampilan menulis pantun yang diberikan melalui *pretest* sebelum pembelajaran berlangsung dan *posttest* setelah pembelajaran berlangsung. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif, uji prasyarat, dan analisis inferensial yaitu uji-t. Data hasil penelitian diketahui bahwa rata-rata *pretest* kelas eksperimen (53,07) dan *posttest* (72,5), sedangkan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol (53,46) dan *posttest* (66,39). Hasil uji-t *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai t_{hitung} 1,76 lebih besar dari pada nilai t_{table} pada taraf signifikan 5% sebesar 1,67722, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media kartu pantun terhadap keterampilan menulis pantun siswa kelas IV SD Negeri pada Gugus III Kota Bengkulu

Kata Kunci: Media, Kartu Pantun, Keterampilan Menulis, Pantun

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan ridho-Nya sehingga penulis telah dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Pantun Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas IV SD Negeri pada Gugus III Kota Bengkulu". Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, para sahabatnya dan kaum muslimin yang tetap istiqomah menegakkan kebenaran hingga yaumul akhir.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu pantun terhadap keterampilan menulis pantun siswa kelas IV SD Negeri pada Gugus III Kota Bengkulu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media kartu pantun terhadap keterampilan menulis pantun siswa kelas IV SD Negeri pada Gugus III Kota Bengkulu.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu. Dalam penulisan skripsi ini peneliti banyak memperoleh bimbingan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Ridwan Nurazi., S.E., M. Sc. selaku Rektor Universitas Bengkulu telah memberikan fasilitas perkuliahan bagi peneliti.
2. Bapak Prof. Dr. Sudarwan Danim, M.Pd. selaku dekan FKIP Universitas Bengkulu yang telah memberikan fasilitas akademis dan non akademis.
3. Bapak Prof. Dr. Johannes Sapri, M.Pd. selaku ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Bengkulu.
4. Bapak Drs. Herman Lusa, M.Pd selaku Koordinator Prodi PGSD JIP FKIP Universitas Bengkulu yang telah menyetujui untuk melalui tahap-tahap skripsi ini dari awal sampai akhir.

5. Bapak Dr. Abdul Muktadir, M.Si. selaku pembimbing utama yang telah ikhlas membimbing dan mengarahkan dari mulai pengajuan judul skripsi sampai selesainya skripsi ini.
6. Bapak Pebrian Tarmizi, M.Pd. selaku pembimbing pendamping yang telah ikhlas membimbing dan mengarahkan dari pengajuan judul skripsi sampai selesainya skripsi ini.
7. Bapak Dr. Daimun Hambali, M.Pd selaku penguji I yang telah memberikan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Ibu Dra. Nani Yuliantini, M.Pd. selaku penguji II yang telah memberikan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu dosen PGSD JIP FKIP Universitas Bengkulu yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan.
10. Ibu Maswati, S.Pd. selaku Kepala sekolah SDN 17 Kota Bengkulu yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian.
11. Ibu Jumaida, S.Pd. selaku Kepala sekolah SDN 48 Kota Bengkulu yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian.
12. Ibu dan Bapak guru, serta siswa SDN 17 Kota Bengkulu dan SDN 48 Kota Bengkulu yang telah membantu penelitian.

Peneliti telah berusaha semaksimal mungkin dalam proses penyusunan skripsi ini. Saran dan kritik yang sifatnya membangun sangatlah peneliti harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang. Besar harapan peneliti semoga skripsi dapat bermanfaat baik bagi peneliti sendiri, mahasiswa PGSD dan seluruh pembaca pada umumnya.

Bengkulu, 6 Juni 2018

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kerangka Teoretis	7
1. Kajian Keterampilan Menulis Pantun.....	7
2. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.....	26
3. Hakikat Media Pembelajaran Kartu Pantun.....	27
4. Hubungan Media Kartu Pantun terhadap Keterampilan Menulis Pantun	32
B. Kerangka Pikir	33
C. Asumsi	36
D. Hipotesis	36

BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis, Metode, Desain Penelitian	38
B. Populasi dan Sampel Penelitian	41
C. Variabel Penelitian	42
D. Definisi Operasional	44
E. Instrumen Penelitian.....	44
F. Teknik Pengumpulan Data	45
G. Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	52
B. Pembahasan	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	66
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	72
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1. Kerangka Pikir	35
---------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Pembelajaran Pantun Kelas IV SD	3
Tabel 3.1. Desain The Matching Only Pretest-Posttest Control Grup Desain	40
Tabel 3.2 Populasi Penelitian Gugus III Kota Bengkulu	41
Tabel 4.1 Data Hasil Penelitian <i>Pretest</i> Menulis Pantun Siswa Kelas IVA SDN 17 Bengkulu dan IV SDN 48 Kota Bengkulu	53
Tabel 4.2 Uji Normalitas Hasil Penelitian <i>Pretest</i> Kelas Ekperimen Dan Kelas Kontrol	54
Tabel 4.3 Uji Homogenitas Hasil Penelitian <i>Pretest</i> Menulis Pantun Siswa.....	55
Tabel 4.4 Uji-t Hasil Penelitian <i>Pretest</i> Menulis Pantun Siswa	56
Tabel 4.5 Data Hasil Penelitian <i>Posttest</i> Menulis Pantun Siswa Kelas IVA SDN 17 Bengkulu dan IV SDN 48 Kota Bengkulu	57
Tabel 4.6 Uji Normalitas Hasil Penelitian <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	58
Tabel 4.7. Uji Homogenitas Hasil Penelitian <i>Posttest</i> Menulis Pantun Siswa	59
Tabel 4.8. Uji-t Hasil Penelitian <i>Posttest</i> Menulis Pantun.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Rata-rata <i>Pretest</i> Menulis Pantun Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	53
Gambar 4.2. Rata-rata <i>Posttest</i> Menulis Pantun Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Telah Melakukan Validasi Instrumen oleh Ahli	74
Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Validasi RPP Penelitian oleh Ahli	77
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Validasi Media Penelitian oleh Ahli	78
Lampiran 4. Lembar Penilaian Keterampilan Menulis Pantun	79
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian dari Prodi ke Dekan	81
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian dari Prodi ke SDN 17 Kota Bengkulu	82
Lampiran 7. Surat Izin Penelitian dari Prodi ke SDN 48 Kota Bengkulu	83
Lampiran 8. Surat Izin Penelitian dari Dekan ke Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPTSP)	84
Lampiran 9. Surat Izin Penelitian dari DPMPTSP	85
Lampiran 10. Surat Izin Penelitian dari SDN 17 ke Dinas Pendidikan	86
Lampiran 11. Surat Izin Penelitian dari SDN 48 ke Dinas Pendidikan	87
Lampiran 12. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	88
Lampiran 13. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di SDN 17 Kota Bengkulu	89
Lampiran 14. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di SDN 48 Kota Bengkulu	90
Lampiran 15. Media Kartu Pantun	91
Lampiran 16. Silabus Pembelajaran Kelas Eksperimen	92
Lampiran 17. RPP Kelas Eksperimen	98
Lampiran 18. Silabus Pembelajaran Kelas Kontrol	108
Lampiran 19. RPP Kelas Kontrol	114
Lampiran 20. Insrtumen Penelitian	124

Lampiran 21. Daftar Nilai Ulangan Semester 1 Siswa	125
Lampiran 22. Uji Homogenitas Nilai Ulangan Semester 1 Kelas IVA SDN 17 Kota Bengkulu.....	127
Lampiran 23. Uji Homogenitas Nilai Ulangan Semester 1 Kelas IV SDN 48 Kota Bengkulu.....	129
Lampiran 24. Uji Homogenitas Nilai Ulangan Semester 1	131
Lampiran 25. Rekapitulasi Penskoran <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	132
Lampiran 26. Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen (<i>Pretest</i>).....	135
Lampiran 27. Rekapitulasi Penskoran <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	137
Lampiran 28. Uji Normalitas Data Kelas Kontrol (<i>Pretest</i>)	140
Lampiran 29. Uji Homogenitas Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	142
Lampiran 30. Rekapitulasi Penskoran <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	143
Lampiran 31. Uji Normalitas Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	146
Lampiran 32. Rekapitulasi Penskoran <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	148
Lampiran 33. Uji Normalitas Nilai <i>Posttest</i> Siswa Kelas Kontrol	149
Lampiran 34. Uji Homogenitas Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	153
Lampiran 35. Uji Hipotesis (Uji t).....	154
Lampiran 36. Persentase Kenaikan rata-rata nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	156
Lampiran 37. Nilai-Nilai Chi Kuadrat	157
Lampiran 38. Nilai-Nilai Dalam Distribusi F	158
Lampiran 39. Distribusi Tabel t	159
Lampiran 40. Foto Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	160
Lampiran 41. Foto Pembelajaran Kelas Kontrol.....	164
Lampiran 42. Hasil Menulis Pantun Siswa Kelas Eksperimen <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	168
Lampiran 43. Hasil Menulis Pantun Siswa Kelas Kontrol <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	172

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Menulis pantun belum diajarkan secara optimal di sekolah dasar. Hal ini terjadi karena guru mengajarkan pantun tidak menggunakan metode dan strategi yang menarik sehingga siswa merasa bosan dan kurang bersemangat dalam menulis pantun. Hal ini diperkuat dengan pendapat Purnawan (2013:25) yang menyatakan bahwa guru kurang kreatif dalam penggunaan metode pembelajaran dan penguasaan strategi pembelajaran yang masih kurang dalam mengajarkan pantun.

Lebih lanjut, Abidin (2012:190) menjelaskan bahwa rata-rata siswa sekolah dasar sampai kelas enam belum mampu menulis secara mandiri dengan hasil yang memuaskan. Pembelajaran menulis pantun yang seharusnya membina para siswa untuk berlatih mengembangkan imajinasi mereka masih belum secara optimal dikembangkan. Guru juga tidak memberikan penilaian yang tepat dalam memberikan penilaian dalam hal keterampilan menulis siswa. Hasil tulisan dinilai berdasarkan kerapian tulisan saja, tentu hal ini tidak dapat membangun keterampilan menulis siswa yang sesungguhnya.

Selain itu, siswa kurang berminat dalam menulis pantun karena siswa masih belum bisa menghayal apa yang akan ditulis karena kurangnya kemampuan imajinasi dan merasa sulit dalam menulis pantun. Sejalan dengan pendapat Graves dalam Suparno & Yunus (2006:1.4) seseorang tidak suka menulis karena tidak

tahu untuk apa dia menulis, merasa tidak berbakat untuk menulis, dan tidak tahu bagaimana caranya untuk menulis dan membuat suatu karya dalam bentuk tulisan.

Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran menulis pantun juga dikarenakan guru belum menggunakan media yang dapat membangkitkan minat siswa, siswa masih mengalami kesulitan dalam mengumpulkan kosa kata, dan siswa masih kesulitan merangkai kata-kata menjadi se bait pantun sesuai dengan ciri-ciri pantun. Sejalan dengan penelitian Yesli (2014:64), kendala-kendala dalam menulis pantun yaitu pembelajaran menulis pantun yang diterapkan masih berpusat pada guru serta terbatasnya kosa kata menulis pantun yang dimiliki siswa.

Pembelajaran menulis pantun di sekolah sebenarnya merupakan suatu pembelajaran yang mengasyikkan karena pantun merupakan gubahan yang diuntai oleh ikatan-ikatan tertentu yang membedakan dengan bentuk karya sastra yang lain, kita dituntut mengikuti berbagai kaidah atau ikatan yang terdapat dalam sebuah pantun (Sugiarto, 2015:2). Melalui pantun juga seseorang akan merasa terhibur. Bahkan melalui pantun juga seseorang dapat menasehati orang lain dengan kata-kata yang indah tanpa harus menyinggung perasaannya.

Selain itu, di sekolah pantun merupakan pembelajaran yang penting terbukti dengan adanya pembelajaran menulis pantun dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan pada Standar Kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia SD dan MI, khususnya untuk siswa kelas IV: seperti dalam tabel berikut ini yang termuat dalam kurikulum KTSP.

Tabel 1.1 Pembelajaran Pantun kelas IV SD

Semester	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2	8. <i>Menulis</i> Mengungkap-kan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk pantun anak.	8.3 Membuat pantun anak yang menarik tentang berbagai tema (persahabatan, ketekunan, kepatuhan, dll.) sesuai dengan ciri-ciri pantun.

(Depdiknas, 2006)

Pantun merupakan salah satu budaya asli di Indonesia yang dapat membuat orang lebih terampil, kreatif dan berpikir kritis. Membuat pantun perlu memiliki keterampilan, kepandaian dan kemampuan dalam menyusun dan merangkai kata-kata. Pantun dapat melatih seseorang berpikir kritis hal ini sejalan dengan pendapat Ariyanti (2015: 227) yang menyatakan bahwa pantun memiliki manfaat mendorong siswa berpikir kritis, kreatif, dan melatih siswa dalam bekerja sama dan bersosialisasi.

Selain itu, pantun juga dapat meningkatkan daya imajinasi seseorang. Ketika membuat pantun orang harus menghayal untuk menciptakan kata-kata yang akan dibuatnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Nugraheni (2016: 25) bahwa daya imajinasi peserta didik dapat ditingkatkan salah satunya dengan menulis kreatif pantun. Dalam penulisan pantun, sangat dibutuhkan kreativitas tersendiri karena adanya sampiran dan isi yang keduanya memiliki makna yang berbeda.

Melalui pembelajaran menulis pantun, kecintaan dan minat siswa terhadap budaya yang telah turun-temurun ini diharapkan akan terus dilestarikan. Siswa dapat melatih kreativitas dan imajinasinya melalui penulisan pantun. Pada saat menulis pantun pula, siswa dapat mengembangkan kosa kata mereka, mereka

akan berpikir mengenai pilihan kata yang sesuai dengan pantun yang akan mereka buat hingga terangkai menjadi se bait pantun yang sesuai dengan ciri-ciri pantun.

Namun dalam pembelajaran menulis pantun guru belum memanfaatkan media pembelajaran. Padahal menurut Munadi (2010:2) penggunaan media atau alat bantu disadari lebih banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama membantu peningkatan prestasi belajar siswa. Sementara itu, Hamalik dalam Hamdani (2015:244) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa. Oleh karena itu, pembelajaran menulis pantun dengan media pembelajaran yang jelas dan dekat dengan kehidupan siswa dapat menarik perhatian mereka.

Dengan demikian dalam pembelajaran menulis pantun memerlukan suatu media pembelajaran. Salah satu inovasi media pembelajaran yang bisa digunakan guru dalam mengembangkan imajinasi siswa dalam menulis pantun yaitu dengan menggunakan media kartu pantun. Media kartu pantun berisikan gambar dan tema pantun. Menurut Subana (2011:325) gambar dalam kartu pantun dapat menerjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk yang lebih nyata. Hal ini diperkuat dengan pendapat Munadi (2010:89) bahwa gambar dalam kartu pantun dapat mengganti kata verbal, mengkonkritkan yang abstrak, dan mengatasi pengamatan manusia. Dengan media kartu pantun akan memudahkan siswa dalam menuangkan ide atau gagasan ke dalam penulisan pantun.

Selain itu media kartu pantun sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV yang mulai bisa berimajinasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Zulela (2013:53) bahwa

anak usia SD mulai dapat mengembangkan imajinasi mereka ke masa lalu dan masa depan. Sehingga media kartu pantun dapat digunakan dalam pembelajaran menulis pantun.

Media kartu pantun juga dapat membuat siswa menulis pantun secara kreatif berdasarkan dengan tema pantun yang terdapat pada kartu pantun tersebut. Hal ini diperkuat dengan pendapat Muthohar (2011:95) bahwa pembelajaran dengan media kartu pantun dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis pantun. Pemanfaatan media kartu pantun lebih efektif dan efisien untuk menulis pantun karena media kartu pantun lebih fokus untuk mempermudah siswa dalam menulis pantun.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Kartu Pantun terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas IV SD Negeri pada Gugus III Kota Bengkulu”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media kartu pantun terhadap keterampilan menulis pantun siswa kelas IV SD Negeri pada Gugus III Kota Bengkulu?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah “untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu pantun terhadap

keterampilan menulis pantun siswa kelas IV SD Negeri pada Gugus III Kota Bengkulu”.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

- a. Secara teoretis hasil temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, serta memperkaya referensi, khususnya tentang pengaruh media kartu pantun terhadap keterampilan menulis pantun di sekolah dasar.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber bahan acuan bagi para peneliti di bidang pendidikan dasar.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai bekal pengalaman dalam menerapkan media kartu pantun dalam pembelajaran di kelas.

b. Bagi Guru

Menambah wawasan guru secara langsung tentang penggunaan media kartu pantun dalam pembelajaran menulis pantun.

c. Bagi Siswa

Melatih siswa untuk mengungkapkan ide, pikiran, dan perasaannya secara tertulis dengan rangsangan media kartu pantun yang disediakan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoretis

1. Kajian Keterampilan Menulis Pantun

a. Hakikat Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis merupakan salah satu komponen keterampilan berbahasa. Komponen ini berhubungan erat sekali dengan komponen lainnya. Sehingga keterampilan menulis merupakan satu kesatuan dengan keterampilan berbahasa yang lain yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara dan keterampilan membaca.

Keterampilan berbahasa tersebut diperoleh dengan suatu hubungan yang urut dan teratur. Mula-mula manusia belajar menyimak bahasa kemudian berbicara, sesudah itu membaca dan yang terakhir belajar keterampilan menulis. Sebagai salah satu jenis keterampilan, menulis dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak latihan. Keterampilan menulis dapat meningkat apabila sering praktik dan belajar menulis.

Menulis memiliki banyak definisi dari berbagai sudut pandang. Secara sederhana, menulis berarti proses menghasilkan bunyi. Pengertian menulis secara lebih kompleks disampaikan oleh Guntur (2013:3), “keterampilan menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain”.

Akhadiyah dalam Abidin (2012:181) mengungkapkan bahwa menulis merupakan proses menuangkan gagasan atau ide ke dalam bahasa tulis yang

dalam praktiknya proses menulis diwujudkan dalam beberapa tahapan yang merupakan satu sistem yang utuh. Sedangkan menurut Guntur (2013:22), “menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan lambang grafik itu”.

Menurut Marwoto dalam Kusumaningsih, dkk (2014:66), “menulis merupakan kemampuan seseorang untuk mengungkapkan ide, pikiran, dan pengalaman hidupnya dalam bahasa tulis yang jelas, runtut, ekspresif, enak dibaca, dan bisa dipahami orang lain”. Sejalan dengan pendapat Gie dalam Abidin (2012:181) menulis merupakan segenap kegiatan seseorang mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada pembaca untuk dipahami. Oleh karena itu, menulis adalah sebuah proses komunikasi secara tidak langsung antara penulis dan pembacanya.

Menurut Rahardi dalam Kusumaningsih, dkk (2014:65), “menulis adalah kegiatan menyampaikan sesuatu menggunakan bahasa melalui tulisan, dengan maksud dan pertimbangan tertentu untuk mencapai sesuatu yang dikehendaki”. Sementara itu, Abidin (2012: 182) menyatakan bahwa menulis adalah proses mengemukakan pendapat atas dasar masukan yang diperoleh penulis dari berbagai sumber ide. Jadi, menulis adalah kegiatan mereaksi sumber ide yang dapat berupa segala obyek yang merangsang penulis untuk menulis termasuk tulisan dari orang lain.

Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis adalah kemampuan seseorang dalam mengungkapkan gagasan, ide, perasaan, pengetahuan dan menyampaikannya dalam lambang-lambang grafik yang menggambarkan bahasa yang jelas agar bisa dipahami oleh orang lain. Melalui menulis seseorang dapat berkomunikasi secara tidak langsung dengan pembacanya.

b. Hakikat Pantun

1) Pengertian Pantun

Pantun merupakan salah satu jenis puisi lama asli Indonesia. Menurut Aji (2008:18), "pantun terdiri atas empat larik yang merupakan sampiran dan isi. Dua larik pertama (larik 1 dan 2) merupakan sampiran, sedangkan dua larik terakhir (larik 3 dan 4) adalah isi. Antara sampiran dan isi pantun tidak berhubungan". Sejalan dengan pendapat Winarni (2014:10-11), pantun terdiri atas dua bagian, yaitu bagian sampiran dan isi. Umumnya larik-larik dalam dua larik pertama (sampiran) hanya memiliki hubungan persamaan bunyi dengan larik ketiga dan keempat dan tidak memiliki hubungan makna. Sedangkan menurut Wahyuni (2014: 137) pantun lama adalah

“Salah satu jenis puisi lama yang sangat dikenal luas di nusantara. Meskipun masuk dalam jenis puisi lama, pantun lama masih tetap digemari dan digunakan hingga sekarang. Sampai saat ini, banyak orang menggunakan pantun lama dalam kehidupan sehari-hari, terutama pada saat momen-momen tertentu, misalnya lamaran dan pertunangan”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pantun merupakan salah satu jenis puisi lama asli di Indonesia yang terdiri atas empat

larik. Baris pertama dan kedua disebut sampiran, sedangkan baris ketiga dan keempat disebut dengan isi dari pantun.

2) Sejarah Perkembangan Pantun

Pantun sudah digunakan oleh masyarakat sejak zaman dahulu. Menurut Wahyuni (2014: 140), sejarah perkembangan pantun lama dimulai pada zaman dahulu ketika masyarakat Melayu senang sekali berpantun. Pantun lama banyak digunakan di setiap acara. Pantun lama semakin luas perkembangannya pada saat banyak digunakan oleh pemuda-pemudi yang saling berkenalan.

Perkembangan pantun lama juga tidak bisa lepas dari kebiasaan masyarakat zaman dahulu yang suka menggunakan kata-kata kiasan. Sejalan dengan pendapat Angkasa (2008:2), bahwa lahirnya pantun diawali oleh kebiasaan masyarakat Melayu yang senang menggunakan kiasan. Pantun digunakan dalam setiap acara baik dalam acara pertemuan, pernikahan, ataupun acara adat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pantun sudah ada sejak zaman dahulu yang digunakan pada perkenalan muda-mudi dan beberapa acara. Pantun biasanya diungkapkan dengan menggunakan kata-kata kiasan.

3) Ciri-ciri Pantun

Pantun adalah puisi lama yang terdiri dari empat baris dan bersajak a b a b. Sugiarto (2015:5) menyatakan bahwa ciri-ciri pantun yaitu sebagai berikut: (1) setiap untai bait terdiri atas empat latik (baris); (2) banyaknya suku kata tiap larik sama atau hampir sama (biasanya terdiri atas 8-12 kata); (3) pola sajak akhirnya

adalah ab-ab; (4) larik pertama dan kedua disebut sampiran, sedangkan larik ketiga dan keempat disebut isi.

Sejalan dengan pendapat tersebut ciri-ciri pantun menurut Winarni (2014:11) yaitu pantun terdiri atas empat larik (baris), banyak suku kata tiap larik sama atau hampir sama (biasanya terdiri dari 8-12 suku kata), bersajak a-b-a-b, larik pertama dan kedua disebut sampiran sedangkan larik ketiga dan keempat disebut isi pantun (makna, tujuan, dan tema pantun), dan larik sampiran ini mengandung tenaga pengimbau bagi pendengar atau pembaca untuk segera mendengar atau membaca larik ketiga dan keempat. Sedangkan menurut Wahyuni (2014:139-140) ciri-ciri pantun yaitu terdiri atas empat baris, di mana dua baris pertama merupakan sampiran dan dua baris kedua merupakan isi, bersajak a-b-a-b dan tidak boleh a-a-a atau a-a-b-b, jumlah kata tiap baris terdiri dari 8-12 suku kata.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri pantun terdiri dari empat baris, baris pertama dan kedua sebagai sampiran, baris ketiga dan keempat merupakan isi, bersajak a-b-a-b dan tidak boleh a-a-a-a atau a-a-b-b, setiap baris terdiri dari 8-12 suku kata.

4) Jenis-jenis Pantun

Pantun dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pantun merupakan sastra lama yang bisa digunakan untuk anak-anak, remaja/dewasa dan orang tua.

Aji (2008: 19) mengemukakan berdasarkan isinya pantun terbagi menjadi:

- (1) pantun anak-anak: pantun suka-cita, pantun duka-cita, pantun teka-teki, pantun permainan;
- (2) pantun muda atau remaja: pantun perkenalan, pantun berkasih-kasih, pantun kerinduan, pantun kesedihan;
- (3) pantun orang tua: pantun adat, pantun nasihat, pantun agama, pantun nasib;
- (4) pantun jenaka.

Sejalan dengan pendapat tersebut jenis-jenis pantun menurut Wahyuni (2014: 152-172) yaitu pantun teka-teki, pantun nasihat, pantun kasih sayang, pantun semangat, pantun adat, pantun agama, pantun jenaka, pantun kiasan, pantun percintaan, dan pantun peribahasa yang dijelaskan sebagai berikut :

Pantun teka-teki adalah pantun lama yang mengandung pertanyaan pada dua baris terakhirnya (baris ketiga dan ke empat), pertanyaan tersebut harus dibalas juga dalam bentuk pantun. Pantun teka-teki biasa digunakan untuk mendidik dan melatih kemampuan anak-anak dalam berpikir mengenai jawaban dari pertanyaan yang terkandung di dalam pantun teka-teki yang disebutkan.

Contoh :

Mulut manis hati nak baik
Itulah amalan turun-temurun
Benda apa yang akan naik
Apabila saja hujan turun (payung)

Pantun nasihat adalah jenis pantun lama berisi tentang nasihat yang bertujuan untuk mengajak pada kebaikan atau mengajak untuk lebih baik dalam menjalankan hidup. Pantun nasihat pada zaman dahulu biasa digunakan untuk menyampaikan pesan berisi petuah, teguran atau peringatan dengan gaya bahasa yang indah dan enak di dengar sehingga mampu mempengaruhi banyak orang untuk menjalani hidup ke arah yang lebih baik.

Contoh :

Kalau harimau sudah mengaum
Bunyinya sangat berirama
Kalau ada ulangan umum
Marilah kita belajar bersama

Pantun kasih sayang adalah jenis pantun lama yang menggambarkan tentang perasaan kasih dan sayang kepada keluarga, saudara, suami/istri, kekasih, sahabat dan sesamanya. Pantun kasih sayang ditujukan untuk semua orang yang memiliki rasa kasih dan sayang kepada orang lain atau kepada sesamanya.

Contoh :

Beli bajigur harga seribu
Tumpah di atas jalanan berbatu
Janjiku padamu wahai ibu
Kan menyayangimu sepanjang waktu

Pantun semangat adalah jenis pantun lama yang berisi kata-kata penggugah atau pembangkit semangat. Pantun semangat biasa digunakan untuk menyemangati orang yang sedang mengalami ujian ataupun kegagalan. Selain itu pantun semangat juga untuk memberi semangat kepada orang lain dalam melakukan sesuatu.

Contoh :

Ambil kapak belah ke kundur
Baik terbelah si ibu kaki
Walau setapak saya tak mundur
Itu adat anak laki-laki

Pantun adat adalah jenis pantun lama yang berasal dari suatu daerah, serta memiliki ciri khas gaya bahasa yang sangat kental dengan unsur budaya atau adat. Setiap daerah di Nusantara pasti memiliki pantun adat sendiri-sendiri. Pantun adat ini digunakan untuk memberikan nasihat kepada generasi muda agar tidak salah dalam melangkah.

Contoh :

Pohon pinang arainya harum
Tumbuh sebatang di tepi sebat
Adat mempinang berjarum-jarum
Jangan kita melanggar adat

Pantun agama adalah jenis pantun lama yang berisi pengajaran tentang segala hal yang berhubungan dengan agama, misalnya ajaran-ajaran agama yang berisi perintah dan larangan. Pantun agama biasanya digunakan untuk menyebarkan ajaran agama dengan maksud meluruskan akidah orang-orang yang mendengarnya.

Contoh :

Anak ayam turun lima
Mati seekor tinggal empat
Kita hidup mesti beragama
Supaya hidup tidaklah sesat

Pantun jenaka adalah jenis pantun lama yang ditujukan untuk menghibur hati banyak orang. Pantun jenaka biasanya digunakan sebagai hiburan bagi masyarakat pada acara-acara yang dihadiri banyak orang supaya orang-orang yang mendengarkan menjadi senang dan tidak bosan.

Contoh :

Limau purut di tepi rawa
Buah dilanting belum masak
Sakit perut sebab tertawa
Melihat kucing duduk berbedak

Pantun kiasan adalah jenis pantun lama yang menggunakan kata-kata kiasan, untuk menyampaikan maksud dan tujuan yang ada di dalam pantun. Sehingga orang yang membaca akan mencari makna dari pantun tersebut. Selain itu pantun

kiasan juga bisa untuk melatih kemampuan berpikir orang-orang yang mendengarnya .

Contoh :

Berburu ke padang datar
Dapatkan rusa belang kaki
Berguru kepalang ajar
Bagaikan bunga kembang tak jadi

Pantun percintaan adalah jenis pantun lama yang isinya menggambarkan tentang perasaan cinta dan segala suka dukanya. Rasa cinta bisa kepada orang tua, sahabat, keluarga maupun tempat tinggal. Pantun percintaan biasa dilantunkan oleh pasangan kekasih yang sedang dimabuk cinta.

Contoh :

Jangan suka bermain tali
Kalau tak ingin terikat olehnya
Putus cinta jangan disesali
Pasti kan datang cinta yang lainnya

Pantun peribahasa adalah jenis pantun lama berisi kalimat-kalimat peribahasa yang di dalamnya terdapat perbandingan, perumpamaan, nasihat, prinsip hidup, atau aturan tingkah laku. Pantun peribahasa juga banyak digunakan sebagai lirik lagu, baik itu beraliran pop, melow, atau dangdut sekalipun.

Contoh :

Berakit-rakit ke hulu
Berenang-renang ke tepian
Bersakit-sakit dahulu
Bersenang-senang kemudian

Sedangkan menurut Winarni (2014:11-14), pantun dibedakan berdasarkan isinya, bentuknya dan pemakainya.

- a) Menurut isinya pantun dibedakan menjadi: (1) pantun bersuka cita, berduka cita; (2) pantun dagang/nasib, jenaka, teka-teki; (3) pantun berkenalan, berkasihan, berceraian; (4) pantun beriba hati, pantun agama, nasihat dan; (5) pantun adat.

Pantun bersuka cita yaitu pantun yang isinya mengungkapkan perasaan gembira. Misal:

Cina gemuk membuka kedai
Menjual ember dengan pasu
Bertepuk adikku pandai
Boleh diupah dengan air susu

Pantun berduka cita yaitu pantun yang isinya mengungkapkan perasaan sedih, berduka cita. Misal:

Anak nelayan menangkap pari
Sampannya karam dilanggar karang
Sungguh malang nasibku ini
Ayah pergi ibu pun berpulang

Pantun dagang/nasib yaitu pantun yang digunakan oleh orang jauh dirantau orang, orang yang ditinggalkan orang tuanya, istri yang ditinggalkan suaminya, atau suami yang ditinggal istrinya.

Pantun jenaka yaitu pantun yang isinya bersifat jenaka, lucu, dan membuat orang tertawa. Misal:

Sungguh baik asam belimbing
Tumbuh dekat limau lungga
Sungguh baik beristri sumbing
Walaupun marah tertawa juga

Pantun teka-teki yaitu pantun yang berisi teka-teki atau pertanyaan yang bisa dijawab oleh pembaca atau pendengar. Sedangkan, pantun berkenalan yaitu

pantun yang isinya menggunakan perkenalan antara muda-mudi yang menimbulkan perasaan tertentu.

Pantun berkasih-kasih yaitu pantun yang isinya, menggunakan perasaan cinta seseorang kepada orang lain. Misal:

Burung kedidi menyusur pantai
Pahlawan muda menikam lembu
Jikalau mati bertindih bangkai
Dalam akhirat kita bertemu

Pantun perceraian yaitu pantun yang isinya menggunakan putusnya tali cinta kasih. Misal:

Batang padi taruhkan lada
Batang selasih dipenggalkan
Sampai hati meninggalkan adinda
Sedang kasih ditinggalkan

Pantun beriba hati yaitu pantun yang isinya menggunakan perasaan iba, sedih akibat suatu percintaan, biasa digunakan orang muda.

Jika tua meragi kain
Ambil benang seritkan jala
Jika tuan mencari lain
Kenah oh kenang jahatnya saya

Pantun agama yaitu pantun yang isinya mengandung nilai-nilai keagamaan. Misal:

Asam kandis asam gelugur
Ketiga asam siriang-riang
Menangis mayat di pintu kubur
Mengenang badan tidak sembahyang

Pantun nasihat yaitu pantun yang berisi nasihat. Misal:

Tumbuh lumut dengan kemumu
Ambil jolok tabung madat
Orang hidup tanpa ilmu
Sesat jalan dunia akhirat

Pantun adat yaitu pantun yang isinya mengandung nilai-nilai yang berlaku dalam kehidupan adat bermasyarakat. Misal:

Pisang emas dibawa berlayar
Masak sebiji dalam peti
Utang emas boleh dibayar
Utang budi dibawa mati

b) Menurut bentuknya, pantun dibedakan menjadi pantun kilat, biasa, pantun enam seuntai atau lebih, pantun berkait, pantun modern. Ulasannya sebagai berikut:

Pantun kilat/karmina yaitu pantun yang setiap baitnya terdiri atas dua baris. Baris pertama sampiran dan baris kedua isi. Pantun biasa yaitu pantun yang setiap baitnya terdiri atas empat baris. Pantun enam seuntai/talibun yaitu pantun yang memiliki lebih dari empat baris. Biasanya memiliki baris genap seperti enam baris dan delapan baris.

Pantun berkait yaitu pantun empat seuntai yang baris kedua dan keempat menjadi baris pertama dan ketiga dalam bait berikutnya, dan begitu seterusnya.

Misal:

Buah ara batang dibantun
Mari dibantun dengan parang
Hai saudara dengarkan pantun
Pantun tidak mengata orang

Pantun modern yaitu pantun yang seluruh barisan merupakan isi, tidak ada sampirannya; dan yang dipakai pegangan adalah rima dan iramanya. Misal:

Serumpun bambu ditepi kolam
Melambai jaya menjatuhkan bayang
Di lengkung angin duduk bermuram
Tak ketentuan daunnya melayang

- c) Menurut pemakainya, pantun dibedakan menjadi pantun anak-anak, pantun orang muda, pantun orang tua. Ulasannya sebagai berikut:

Pantun anak-anak yaitu pantun yang biasanya berisi permainan dan isinya mengungkapkan perasaan suka dan gembira. Pantun orang muda yaitu pantun yang digunakan oleh orang muda untuk mengungkapkan perasaan. Pantun orang tua yaitu pantun yang biasa dipakai orang tua. Biasanya pantun ini berisikan nasihat dan teguran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pantun terbagi atas berbagai jenis. Jenis-jenis pantun dibedakan menurut isinya, bentuknya dan pemakainya. Jenis-jenisnya terbagi menjadi pantun anak-anak, pantun teka-teki, pantun nasihat, pantun kasih sayang, pantun semangat, pantun adat, pantun agama, pantun jenaka, pantun kiasan, pantun percintaan, pantun peribahasa, pantun berkenalan, pantun rantai, dan pantun modern. Dalam penelitian ini, jenis pantun yang digunakan adalah pantun anak.

5) Fungsi Pantun

Menurut Wahyuni (2014: 137), pantun lama digunakan sebagai alat untuk memelihara bahasa dan pergaulan yang kuat, mengungkapkan perasaan terhadap seseorang, dan digunakan juga untuk menyindir, bersenda gurau, memberi nasihat, dan bersenang-senang. Sedangkan menurut Santoso, (2013: 12-14) setiap pantun yang dicipta mempunyai fungsi atau kegunaannya sendiri.

- a) Fungsi pendidikan

Masyarakat Melayu terutamanya golongan tua, kaya dengan berbagai nasihat. Mereka mempunyai pelbagai pengalaman hidup dan amat peka terhadap

perubahan zaman. Pantun berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan nasihat dan ilmu pengetahuan.

b) Fungsi Kasih Sayang dan Cinta

Pantun juga digunakan untuk mengungkapkan perasaan kasih sayang dan cinta. Pantun ini berupa kata-kata yang indah, berbunga-bunga, puji-pujian yang menggambarkan perasaan kasih, sayang, cinta, dan rindu yang mendalam.

c) Fungsi penghargaan atau terima kasih

Pantun digunakan untuk mengenang budi dan jasa seseorang. Oleh sebab itu, banyak pantun yang diciptakan untuk menyampaikan rasa penghargaan dan terima kasih kepada orang-orang yang telah berjasa atau berbudi.

d) Fungsi Kecerdasan Berbahasa

Pantun juga diciptakan dengan tujuan untuk mengukur kecerdasan berbahasa. Semakin baik pantun yang diciptakan oleh seseorang maka semakin tinggilah kemampuan berbahasa orang tersebut.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pantun berfungsi sebagai alat untuk memelihara bahasa dan pergaulan yang kuat, mengungkapkan perasaan terhadap seseorang, dan digunakan juga untuk menyindir, bersenda gurau, memberi nasihat, dan bersenang-senang. Pantun juga berfungsi sebagai nasihat dan didikan, menunjukkan perasaan kasih sayang dan cinta, penyampaian ucapan penghargaan dan terimakasih serta sebagai tolak ukur melihat kecerdasan berbahasa seseorang.

c. Tujuan Menulis Pantun

Menulis merupakan proses komunikasi yang dilakukan secara tidak langsung, tidak melalui tatap muka antara pembaca dan penulis maka isi tulisan dan lambang grafik yang dipergunakan harus dapat dipahami. Hal ini bertujuan agar tulisan dapat berfungsi sebagaimana yang dimaksudkan penulis. Menurut Tarigan dalam Kusumaningsih, dkk (2014:67-69) tujuan menulis terbagi menjadi 7 jenis yaitu sebagai berikut.

- 1) Tujuan Penugasan (*Assignment Purpose*), artinya menulis dilakukan karena ditugaskan, bukan karena kemauan sendiri.
- 2) Tujuan Altruistik (*Altruistic Purpose*), artinya menulis ditujukan untuk menyenangkan, menghibur, membuat hidup pembaca lebih mudah.
- 3) Tujuan Persuasif (*Persuasive Purpose*), artinya menulis untuk meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang disampaikan.
- 4) Tujuan Informasional (*Informational Purpose*), artinya menulis untuk memberi informasi atau penerangan kepada pembaca.
- 5) Tujuan Menyatakan Diri (*Self Ekspresive Purpose*), artinya tulisan ditujukan untuk memperkenalkan atau menyatakan dirinya sendiri kepada si pembaca.
- 6) Tujuan Kreatif (*Creative Purpose*), artinya tulisan bertujuan mencapai nilai-nilai artistik atau nilai-nilai kesenian.
- 7) Tujuan Pemecahan Masalah (*Problem solving purpose*), artinya penulis berusaha memecahkan suatu masalah yang dihadapi. Dengan tulisannya penulis berusaha memberi kejelasan kepada pembaca tentang cara pemecahan suatu masalah.

Berkaitan dengan tujuan menulis Panuju dalam Kusumaningsih, dkk (2014:69-70) berpendapat bahwa ada lima tujuan utama menulis, yaitu:

- 1) Tujuan menghibur: penulis bermaksud menghibur kepada pembaca sehingga pembaca merasa senang dan mengurangi kesedihan dari pembacanya.
- 2) Tujuan meyakinkan dan berdaya bujuk: tulisan bertujuan meyakinkan dan berdaya bujuk termuat dalam isi.
- 3) Tujuan penerangan: Isi tulisan memberi keterangan (informasi tentang segala hal kepada pembaca dan bersifat inovatif).
- 4) Tujuan pernyataan diri: pernyataan diri ini bertujuan untuk memperkenalkan atau menyatakan diri.
- 5) Tujuan kreatif: tujuan kreatif ini berkaitan erat dengan tujuan pernyataan diri mengarah pada pencapaian nilai-nilai artistik.

Sedangkan, Abidin (2012: 187) mengemukakan bahwa ada tiga tujuan utama pembelajaran menulis yang dilaksanakan guru di sekolah, yaitu: (1) menumbuhkan kecintaan menulis pada diri siswa; (2) mengembangkan kemampuan siswa menulis; (3) membina jiwa kreativitas para siswa untuk menulis.

Berdasarkan pendapat di atas, kegiatan menulis pantun yang diteliti diharapkan tidak hanya memiliki tujuan penugasan saja, akan tetapi juga bertujuan menyenangkan diri. Siswa tidak sekedar menulis pantun untuk memenuhi tugas yang diberikan, namun juga dapat menghibur diri dan menemukan kesenangan dalam menulis pantun. Penelitian ini diharapkan dapat

menumbuhkan kecintaan, kemampuan dan kreativitas siswa khususnya dalam pembelajaran menulis pantun.

d. Langkah-Langkah Menulis Pantun

Eko Sugiarto (2015: 5-10) membagi langkah-langkah dalam menulis pantun menjadi tiga, yaitu menentukan tema, mengumpulkan kosa kata dan teknis penulisan.

1) Menentukan Tema

Hal pertama yang harus dilakukan dalam menulis pantun adalah menentukan tema. Tema pantun berkaitan dengan jenis pantun yang akan ditulis. Oleh karena itu, perlu diingat pengelompokan pantun berdasarkan maksud/ isi/ temanya.

2) Mengumpulkan Kosakata

Salah satu syarat pantun yang baik adalah memiliki persajakan yang indah. Oleh karena itu, kekayaan kosakata adalah salah satu modal dalam menulis pantun. Setiap jenis dan tema pantun memiliki kecenderungan memakai kata-kata tertentu. Berikut contoh kata-kata yang sering digunakan dalam pantun sesuai dengan jenis pantun.

a) Pantun anak

(1) Bersuka cita: bagus, gembira, bahagia, bernyanyi, ceria, enak, girang, indah, kenyang, lega, nikmat, puas hati, bangga, senang, cantik.

(2) Berduka cita: berpulang, bimbang, sedih, ditinggalkan, duka, lara, sakit, meninggal, menangis, miskin, yatim, piatu, kesal, kecewa.

b) Pantun remaja/dewasa

- (1) Nasib/dagang: apes, celaka, untung, mujur, rezeki, saudagar, sial, takdir, negeri orang, merantau, jual, dagang, niaga, dermaga, perahu.
- (2) Perkenalan: anggun, cantik, elok, gagah, kenal, menawan, tampan, rupawan, jelita, bertanya, alamat.
- (3) Berkasih-kasih: adinda, kakanda, cinta, sayang, kasih, rindu, hati, jantung hati, terpesona, terpicat, jatuh hati.
- (4) Perceraian: air mata, cerai, sirna, pergi, ditinggal, lenyap, hilang, hampa, putus, patah hati, pupus.

c) Pantun orang tua

- (1) Nasehat: alim, amanah, jujur, bohong, ikhlas, dengki, iri, pandai, maaf, tulus, sombong, rendah hati, berbudi, benar.
- (2) Adat: aturan, bertuah, hormat, pusaka, santun, leluhur, sembah, tetua, tradisi, undang-undang.
- (3) Agama: agama, akhirat, sembahyang, puasa, surga, neraka, Tuhan, nyawa, nikmat, azab, pahala, dosa, ampun, taubat.

3) Teknis Penulisan

Setelah menentukan tema dan mengumpulkan kata-kata, berikut adalah teknis penulisan pantun.

- a) Mencari kata terakhir bagian isi (baris ketiga dan keempat) sesuai dengan tema. Karena persajakan dalam pantun adalah ab-ab maka kedua kata yang dipilih harus berbeda, terutama dalam hal suku kata terakhir.

- b) Membuat kalimat untuk bagian isi dengan kata-kata yang sudah ditentukan. Kata yang sudah dipilih pada langkah pertama dijadikan sebagai kata terakhir dalam tiap baris. Pembuatan kalimat harus memperhatikan jumlah suku kata setiap barisnya yaitu 8-12 suku kata.
- c) Mencari kata terakhir untuk bagian sampiran. Sesuai dengan syarat persajakan sebuah pantun (ab-ab), kata terakhir pada baris pertama harus mengacu pada kata terakhir baris ketiga. Sedangkan kata terakhir baris kedua harus mengacu pada kata terakhir baris keempat.
- d) Membuat kalimat dengan kata-kata yang sudah terpilih menjadi kata terakhir dalam baris pertama dan kedua. Pembuatan kalimat juga harus memperhatikan jumlah suku kata setiap barisnya yaitu 8-12 suku kata.

Sementara itu, Wahyuni (2014:149-151) mengemukakan cara mudah dalam menulis pantun yaitu; (1) menentukan tema; (2) memilih jenis pantun yang akan dibuat; (3) membuat kalimat isi; (4) membuat kalimat sampiran; (5) menggabungkan kalimat sampiran dengan kalimat isi.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah menulis pantun yaitu menentukan tema, mengumpulkan kosa kata, membuat kalimat isi, membuat kalimat sampiran dan menggabungkan kalimat sampiran dengan isi. Dalam penelitian ini, siswa diharapkan dapat menulis pantun dengan memperhatikan teknis penulisan pantun yang diawali dengan memilih dan mengumpulkan kosa kata sesuai dengan tema pantun kemudian menulis bagian isi terlebih dahulu dan bagian sampiran kemudian digabungkan menjadi se bait pantun.

e. Penilaian dalam Keterampilan Menulis Pantun

Pantun merupakan salah satu bentuk puisi lama yang termasuk dalam tugas kesastraan. Menurut Nurgiyantoro (2016: 525) tugas kesastraan sebenarnya berkaitan dengan penciptaan secara kreatif. Artinya siswa ditugasi untuk membuat karya sastra baik yang bergenre puisi, fiksi maupun drama. Menulis pantun berangkat dari kegiatan reseptif kemudian diungkapkan kembali sesuai dengan pemahaman dan tanggapan siswa.

Penilaian yang dipakai untuk mengukur karya kreatif siswa dapat menggunakan rubrik penilaian dengan memilah-milah penilaian menjadi beberapa aspek, seperti: (1) aspek kebaruan tema; (2) aspek kekuatan imajinasi; (3) aspek ketepatan diksi; dan (4) aspek pendayaan pemajasan dan citraan (Nurgiyantoro, 2016: 526). Menurut Yuni (2009) dalam <http://yunipu3.blog.com> aspek penilaian menulis pantun yakni kesesuaian dengan kriteria pantun, kemenarikan isi pantun dan ketepatan penulisan ejaan.

Aspek penilaian menulis pantun yang digunakan dalam penelitian ini adalah kombinasi aspek menulis sastra yang dikemukakan oleh Nurgiyantoro dan aspek menulis pantun yang dikemukakan oleh Yuni. Dalam penelitian ini, aspek yang dinilai yaitu kesesuaian dengan kriteria pantun, kemenarikan isi pantun, kekuatan imajinasi, dan ketepatan diksi.

2. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Anak kelas IV Sekolah Dasar (SD) memiliki kisaran umur 9-12 tahun. Berdasarkan tahapan perkembangan intelektual yang dikemukakan oleh Piaget (Sumantri, 2007: 1.15), perkembangan kognitif siswa kelas IV SD berada

pada tahap operasional konkret. Artinya, anak sudah mampu berpikir secara logis dan sistematis pada tahap ini, namun masih terbatas pada objek-objek konkret.

Menurut Zulela (2013:53) karakteristik anak pada tahap operasinal konkret adalah:

- a. mampu membuat klasifikasi objek dengan sederhana berdasarkan sifat-sifat umumnya, seperti klasifikasi warna, karakter;
- b. membuat urutan sesuatu secara semestinya, menurut abjad, angka, besar, kecil dan lain-lain;
- c. mulai dapat mengembangkan imajinasi ke masa lalu dan masa depan;
- d. mulai berpikir argumentatif dalam memecahkan masalah sederhana, ada kecenderungan memperoleh ide-ide sebagaimana layaknya orang dewasa, namun belum mampu berpikir abstrak karena jalan pikirannya masih kongkret.

Dengan karakteristik siswa di atas, guru harus mampu merencanakan pembelajaran yang konkret bagi siswa sehingga materi pelajaran yang dipelajari lebih bermakna dan mudah diterima. Siswa hendaknya juga diberi kesempatan untuk aktif, memperoleh pengalaman langsung baik secara individual maupun kelompok. Hal ini dilakukan agar hasrat belajar dan rasa keingintahuan siswa dapat terpenuhi.

3. Hakikat Media Pembelajaran Kartu Pantun

a. Media Pembelajaran

Media bila dilihat dari asal kata, berasal dari kata "*medius*" yang berarti perantara atau pengantar. Menurut Gerlach & Ely dalam Arsyad (2015:3), media merupakan manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sehingga dapat diartikan media sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau

elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Sedangkan Santoso dalam Subana (2011:287) menyatakan bahwa media secara umum merupakan semua bentuk perantara yang dipakai orang sebagai penyebar ide/gagasan sehingga ide/gagasan itu sampai pada penerima.

Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2015:4) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan Sanjaya dalam Hamdani (2011:244) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan. Media tidak hanya berupa alat atau bahan, tetapi juga hal-hal lain yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan.

Pengertian media dalam peranannya juga memiliki batasan tertentu. Menurut Hamidjojo dalam Arsyad (2015:4) menyatakan bahwa media berguna sebagai perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga terciptanya proses belajar pada

diri siswa. Sehingga media juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan jenisnya, Sudjana & Rivai (2007: 3) membagi media pembelajaran menjadi empat yaitu:

“(1) Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis juga sering disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. (2) Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model pemampang, model susun, model kerja, mock up, diorama dan lain-lain. (3) Media Proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP dan lain-lain. (4) Penggunaan lingkungan sebagai media pegajaran.”

Sementara Arsyad (2015: 81-82) mengelompokkan media menjadi lima jenis yaitu:

- 1) media berbasis manusia, misalnya guru, instruktur, tutor, main peran.
- 2) media berbasis cetakan, misalnya buku, penuntun dan buku kerja/latihan.
- 3) media berbasis visual, misalnya buku, chart, grafik, peta dan gambar.
- 4) media berbasis audio-visual, misalnya video, film, *slide* bersama tape dan televisi.
- 5) media berbasis computer, misalnya pengajaran dengan bantuan komputer dan video interaktif.

Dari beberapa jenis media pembelajaran di atas, media pembelajaran yang dipilih dalam penelitian ini adalah media kartu pantun yang berisi gambar dan tema pantun yang termasuk ke dalam kategori media grafis dan termasuk media berbasis visual. Dengan harapan, media ini mampu menggugah perasaan dan

pikiran siswa, memudahkan memunculkan imajinasi dan menarik minat siswa untuk belajar.

c. Media Kartu Pantun

1) Pengertian Media Kartu Pantun

Hamdani (2011:250) menyatakan bahwa media grafis dapat menyalurkan pesan dan informasi melalui simbol-simbol visual dan berfungsi menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan apabila hanya dilakukan melalui penjelasan verbal. Media kartu pantun merupakan pengembangan dari media gambar (grafis) yang penerapannya dikhususkan pada pembelajaran menulis pantun, yang mana pada gambar tersebut divariasikan dalam bentuk kartu yang berisikan gambar dan tema pantun.

Menurut Wojowosito dalam Latifah (2015:48) kartu adalah kertas tebal yang berbentuk persegi empat. Media kartu pantun adalah media yang terbuat dari kertas. Media ini bisa dibuat dengan kertas bekas atau kertas lainnya. Bisa dibuat dengan sederhana menggunakan kertas bekas atau kertas bagus seperti kertas foto yang diatur dengan aplikasi komputer. Dalam penelitian ini, media kartu pantun yang digunakan terbuat dari kertas foto yang diatur dengan aplikasi komputer dengan ukuran 10 cm × 15 cm.

Media kartu pantun yang digunakan untuk tugas kelompok dan tugas individu berbeda, untuk tugas kelompok di dalam media kartu pantun terdapat pantun yang rumpang, gambar dan tema pantun sedangkan media kartu pantun untuk tugas individu hanya terdapat gambar dan tema pantun saja. Adanya pantun yang

rumpang pada tugas kelompok karena pantun tersebut untuk mengetahui bahwa siswa sudah memahami ciri-ciri pantun atau belum dan untuk mempermudah siswa menulis pantun sesuai dengan tema pantun.

Media kartu pantun sebagai suatu kartu yang terbuat dari kertas foto yang di dalamnya terdapat sebuah gambar atau foto yang berkaitan dengan tema pantun yang ada di dalam kartu pantun tersebut bertujuan untuk memudahkan siswa dalam berimajinasi. Menurut Sudjana & Rivai (2007:20), “daya imajinasi dapat ditimbulkan dengan menata dan menyusun unsur-unsur visual dalam materi pengajaran”.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media kartu pantun merupakan pengembangan dari media gambar (grafis) yang penerapannya dikhususkan pada pembelajaran menulis pantun yang berbentuk persegi empat yang di dalamnya terdapat gambar dan tema pantun dengan ukuran 10 cm× 15 cm yang dibuat dengan kertas foto yang diatur oleh aplikasi komputer.

2) Kelebihan Media Kartu Pantun

Media kartu pantun berisikan gambar atau foto yang dibuat berdasarkan tema pantun. Menurut Hamdani (2011:250-251), gambar atau foto adalah media yang paling umum dipakai. Beberapa kelebihan media gambar dalam kartu pantun, antara lain: (1) sifatnya konkret; (2) gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu; (3) media gambar atau foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita; (4) foto dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan dalam tingkat usia berapa saja sehingga dapat mencegah kesalahpahaman.

Sejalan dengan pendapat Subana (2011:324-325) kelebihan dari media gambar dalam kartu pantun yaitu: (1) gambar mudah diperoleh; (2) dapat menerjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk yang lebih nyata; (3) gambar dapat digunakan dalam berbagai hal dan berbagai disiplin ilmu.

3) Kelemahan Media kartu Pantun

Selain kelebihan-kelebihan tersebut, Hamdani (2011:251) mengungkapkan beberapa kelemahan gambar dalam kartu pantun yaitu: (1) gambar atau foto hanya menekankan persepsi indra mata; (2) gambar atau foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran; (3) ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Sejalan dengan pendapat Subana (2011:325) kelemahan gambar dalam kartu pantun meliputi: (1) karena berdimensi dua, gambar sukar melukiskan bentuk sebenarnya; (2) gambar tidak bisa memperlihatkan gerak; (3) siswa tidak selalu dapat menginterpretasikan isi gambar.

4. Hubungan Media Kartu Pantun terhadap Keterampilan Menulis Pantun

Media kartu pantun sebagai suatu kartu yang terbuat dari kertas foto yang di dalamnya terdapat sebuah gambar atau foto yang berkaitan dengan tema pantun bertujuan untuk memudahkan siswa dalam berimajinasi. Menurut Sudjana (2007:20), “daya imajinasi dapat ditimbulkan dengan menata dan menyusun unsur-unsur visual dalam materi pengajaran”.

Selain itu, Subana (2011:325) mengungkapkan bahwa media kartu pantun dapat menerjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk yang lebih nyata. Melalui gambar dari kartu pantun, siswa dapat membuat atau merangkai kalimat pantun

sesuai dengan tema pantun tersebut. Sehingga dalam menulis pantun siswa bisa menghayal atau memikirkan kata-kata yang akan dibuatnya.

Keterampilan menulis merupakan kemampuan seseorang dalam mengungkapkan gagasan, ide, perasaan, pengetahuan dan menyampaikannya dalam lambang-lambang grafik yang menggambarkan bahasa yang jelas agar bisa dipahami oleh orang lain. Dalam menulis pantun siswa diharapkan dapat mengungkapkan daya imajinasi dan kreativitas mereka. Dengan menggunakan media kartu pantun ini siswa akan berimajinasi memikirkan kata-kata dan mengolahnya menjadi se bait pantun yang sesuai dengan ciri-ciri pantun.

B. Kerangka Berpikir

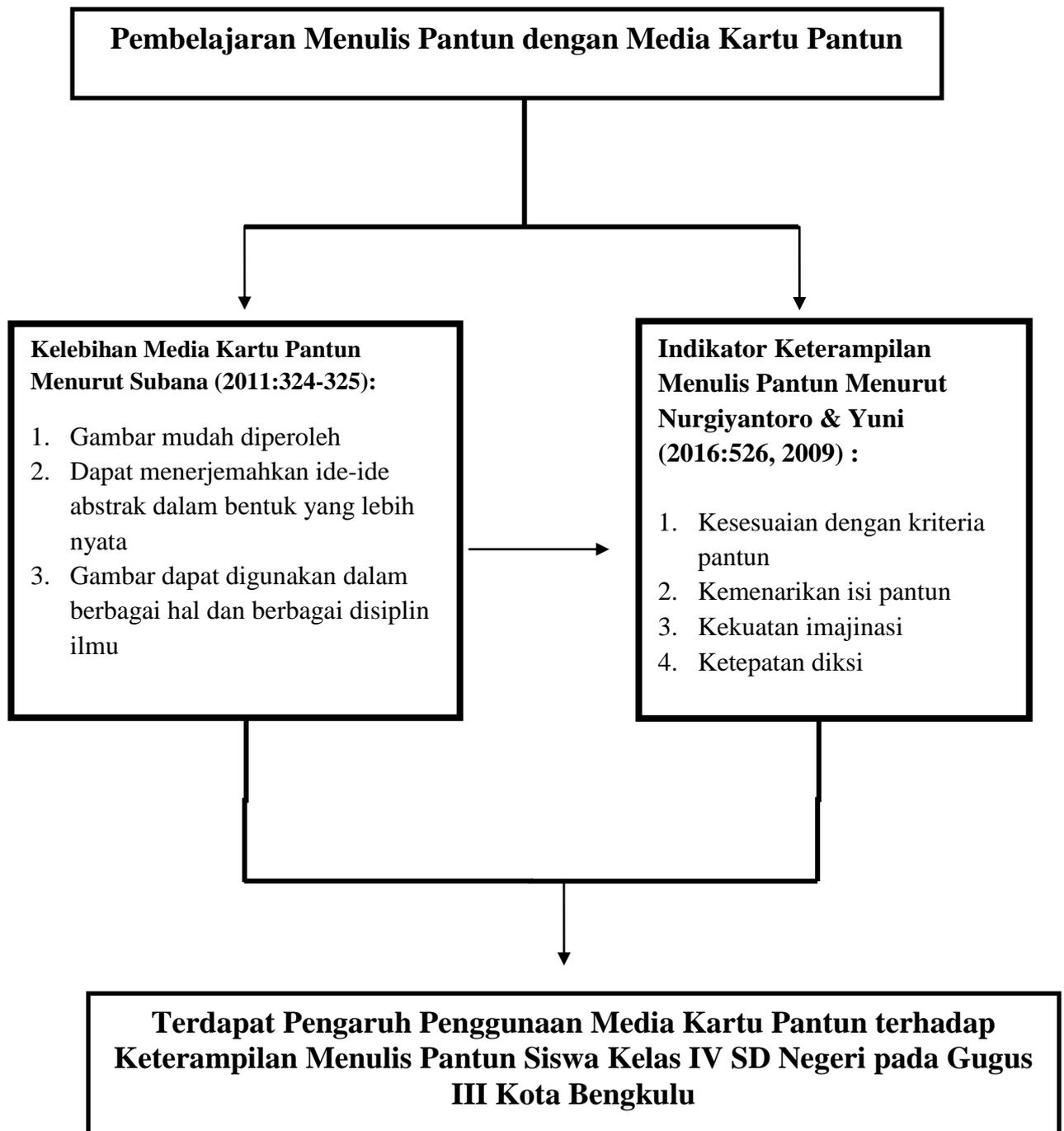
Siswa kelas IV SD memiliki rasa ingin tahu dan ingin belajar yang tinggi. Seringkali keingintahuan itu terbentur pada ketidakmampuan siswa memahami pengetahuan yang bersifat abstrak karena perkembangan kognitif siswa masih pada tahapan operasional konkret. Misalnya pada pembelajaran menulis pantun yang terdapat pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD dipelajari di kelas IV semester 2.

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang hanya dapat dikuasai dengan melakukan banyak praktik dan latihan. Praktik dan latihan akan dilakukan siswa jika ada perasaan senang menulis. Pantun yang dimaksud dalam penelitian ini adalah puisi yang terdiri dari empat baris dalam satu bait. Setiap baris pantun memiliki delapan sampai dua belas suku kata. Baris pertama dan kedua merupakan sampiran, sedangkan baris ketiga dan keempatnya adalah isi. Bunyi terakhir pada kalimat-kalimat di dalamnya bersajak ab-ab.

Salah satu cara yang ditempuh guru untuk menerjemahkan ide-ide abstrak tentang keterampilan menulis pantun menjadi bentuk yang lebih realistik adalah dengan menggunakan media kartu pantun. Kartu pantun membantu membangkitkan minat siswa pada pelajaran. Kartu pantun berisikan gambar dan tema pantun. Gambar digunakan untuk memancing siswa berimajinasi menemukan kata-kata untuk menulis pantun, selain itu juga ada tema pantun yang digunakan agar dalam membuat pantun tidak keluar dari tema. Sehingga dengan kartu pantun ini dapat menarik minat siswa terhadap pembelajaran.

Berdasarkan uraian teoritis yang telah diuraikan di atas maka kerangka pemikiran penelitian ini adalah :

Gambar 2.1 Bagan kerangka pemikiran



C. Asumsi Penelitian

Menurut Arikunto (2014: 64), “Asumsi penelitian merupakan gagasan mengenai fokus permasalahan dalam hubungan yang lebih luas.” Asumsi penelitian merupakan anggapan-anggapan dasar atau pandangan mengenai hasil yang hendak diteliti dan adanya tindakan untuk melakukan suatu penelitian.

Asumsi pada penelitian ini adalah (1) Pembelajaran menulis pantun memerlukan media yang tepat untuk merangsang imajinasi siswa dalam menulis pantun; (2) Media kartu pantun memudahkan siswa dalam berimajinasi karena merupakan media yang menarik.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2014: 110). Sejalan dengan pendapat Sugiyono (2017: 159) yang menyatakan bahwa “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang harus dibuktikan melalui data yang terkumpul”. Jadi hipotesis merupakan jawaban sementara yang masih perlu dibuktikan kebenarannya.

Hipotesis terbagi menjadi dua, yaitu hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_0). Hipotesis alternatif (H_a) merupakan hipotesis yang menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y, atau adanya perbedaan antara dua kelompok. Sedangkan hipotesis nol (H_0) merupakan hipotesis yang menyatakan tidak adanya perbedaan antara dua variabel, atau tidak adanya pengaruh variabel X terhadap variabel Y (Arikunto, 2014: 112-113). Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis alternatif (H_a).

Dari uraian di atas, maka hipotesis pada penelitian ini yaitu hipotesis alternative (H_a) adanya pengaruh penggunaan media kartu pantun terhadap keterampilan menulis pantun siswa kelas IV SD Negeri Pada Gugus III Kota Bengkulu.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis, Metode dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, karena baik data dan hasil nantinya adalah berupa data angka. Menurut Sugiyono (2017:8) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2017: 72), “metode eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Metode ini menyajikan pendekatan yang paling valid untuk menyelesaikan masalah-masalah sosial/pendidikan.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang termasuk dalam desain eksperimen semu atau disebut “*quasi experimental design*”. Pemilihan metode *quasi experimental* berdasarkan pendapat Sugiyono (2017: 77), *quasi experimental design* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi

sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Quasi eksperimental memiliki dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan pengaruh atau perlakuan, sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberikan perlakuan. Dalam penelitian ini yang menjadi kelompok eksperimen adalah kelompok yang diajar dengan menggunakan media kartu pantun, sedangkan kelompok kontrolnya adalah kelompok yang diajar dengan metode konvensional.

3. Desain Penelitian

Desain penelitian menurut Sukardi (2016:184) yaitu penggambaran secara jelas tentang hubungan antar variabel, pengumpulan data, dan analisis data, sehingga dengan adanya desain yang baik peneliti maupun orang lain yang berkepentingan mempunyai gambaran tentang bagaimana keterkaitan antar variabel yang ada dalam konteks penelitian dan apa yang hendak dilakukan oleh seorang peneliti dalam melaksanakan penelitian. Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian kuantitatif eksperimen semu dengan menggunakan desain "*The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design*". Desain ini memerlukan dua kelompok sampel yang dipilih secara acak untuk memperoleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemudian masing-masing kelompok diberikan tes sebanyak dua kali, yakni *pretest* dan *posttest*.

Dalam penelitian ini dilakukan pencocokan terhadap subjek pada kelompok kontrol dan eksperimen, kemudian setiap kelompok diberi *pretest* untuk

mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol. Dalam penelitian yang akan dilakukan kelompok eksperimen adalah kelas yang diajar menggunakan media kartu pantun, sedangkan kelompok kontrol adalah kelas yang diajar dengan metode konvensional. Dengan adanya perlakuan yang berbeda di antara dua kelompok yaitu satu kelompok eksperimen yang menggunakan media kartu pantun saat pembelajaran setelah *pretest* dan satu kelompok kontrol yang tetap menggunakan metode konvensional setelah *pretest*, maka akan terlihat perbedaan hasil menulis pantun siswa. Desain penelitian *The matching only pretest-posttest control group design* dapat dilihat pada tabel berikut. Fraenkel dan Norman dalam Winarni (2011: 53).

Tabel 3.1 desain *The matching only pretest-posttest control group design*

O₁	M	X	O₂
O₃	M	C	O₄

Keterangan:

O₁ = *Pretest* kelas eksperimen

O₂ = *Posttest* kelas eksperimen

M = Pencocokan subjek

X = Pembelajaran dengan menggunakan media kartu pantun.

O₃ = *Pretest* kelas kontrol

O_4 = *Posttest* kelas kontrol

C = Pembelajaran dengan metode konvensional

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan obyek penelitian. Menurut Sugiyono (2017:80) “populasi adalah wilayah yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Dengan kata lain populasi adalah keseluruhan subyek yang diteliti.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Gugus III Kota Bengkulu yang menggunakan KTSP. Anggota dari Gugus III Kota Bengkulu yang menggunakan KTSP adalah SDN 48, SDN 17 dan SDN 57.

Tabel 3.2 Populasi Penelitian Gugus III Kota Bengkulu

No	Nama Sekolah	Kelas	Jumlah siswa
1.	SDN 48		29
2.	SDN 17	A	21
		B	21
3.	SDN 57		32
Jumlah			103

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Menurut Winarni (2011:96), “sampel dapat didefinisikan sebagai sembarang himpunan yang merupakan bagian dari suatu populasi. Penelitian

dengan menggunakan sampel memberikan beberapa keuntungan, seperti mempertinggi kecermatan, waktu, biaya maupun tenaga.” Sejalan dengan pendapat Riyanto (2010:64) sampel adalah sembarang himpunan yang merupakan bagian dari suatu populasi. Pada penelitian ini, teknik yang dipakai adalah *cluster random sampling*.

Menurut Winarni (2011: 106), “*cluster random sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan cara menarik sampel pada setiap kelompoknya (*cluster*)”. Sedangkan menurut Sukardi (2016:61) teknik *Cluster Random Sampling* ini memilih sampel bukan didasarkan pada individual, tetapi lebih didasarkan pada kelompok, daerah, atau kelompok subjek yang secara alami berkumpul bersama.

Pada penelitian ini, seluruh kelas IV di SD Negeri Gugus III Kota Bengkulu yang menggunakan KTSP yaitu SDN 48, SDN 17, dan SDN 57 akan diacak. Hasil pengacakan diperoleh dua kelas untuk dijadikan sampel yaitu kelas IVA SDN 17 dengan jumlah siswa 21 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas IV SDN 48 dengan jumlah siswa 29 orang sebagai kelas kontrol sehingga seluruh sampel berjumlah sebanyak 50 siswa.

C. Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2014: 161). Menurut Sugiyono (2017:38), variabel penelitian adalah segala sesuatu dengan berbagai bentuk yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Sedangkan menurut Winarni (2011:81),“variabel dapat diartikan sebagai suatu konsep yang memiliki nilai ganda, atau dengan perkataan lain suatu faktor yang jika diukur akan menghasilkan skor yang bervariasi, variabel penelitian merupakan gejala yang menjadi obyek penelitian”.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti sebagai objek penelitian untuk dipelajari dengan menggali informasinya dan disimpulkan dalam bentuk hasil penelitian. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu:

1. Variabel Bebas

Variabel bebas atau variabel *independent* (Vb) adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2017: 39). Menurut Riyanto (2010:40) variabel bebas adalah kondisi yang oleh pengeksperimen dimanipulasikan untuk menerangkan hubungannya dengan fenomena yang diobservasi. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media kartu pantun.

2. Variabel Terikat

variabel terikat atau variabel *dependent* (Vt) merupakan variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Menurut Riyanto (2010:40) variabel terikat adalah kondisi yang berubah ketika pengeksperimen mengintriduksikan atau mengganti variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan menulis pantun siswa.

D. Definisi Operasional

1. Media Kartu Pantun

Media kartu pantun merupakan media yang digunakan sebagai alat untuk menunjang proses pembelajaran menulis pantun sehingga siswa dapat dengan mudah untuk menuangkan imajinasinya dalam menulis pantun. Dalam penelitian ini, media kartu pantun ini diterapkan dalam pembelajaran menulis pantun, siswa diminta untuk membuat pantun yang disediakan dari media kartu pantun. Kartu pantun yang digunakan siswa berukuran 10 cm× 15 cm yang dibuat dengan kertas foto yang diatur oleh aplikasi komputer. Kartu pantun yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu kartu pantun bergambar. Dalam kartu pantun tersebut, terdapat gambar dan tema pantun. Siswa diminta untuk menulis pantun sesuai dengan gambar dan tema pantun yang ada dalam media tersebut.

2. Keterampilan Menulis Pantun

Keterampilan menulis pantun adalah kemampuan siswa dalam menuangkan pantun berdasarkan kriteria penilaian pantun menurut Nurgiyantoro dan Yuni. Kemampuan menulis yang diamati adalah aspek kognitif siswa berupa C3 (mengaplikasikan).

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian sering dikenal dengan sebutan alat ukur. Menurut Sugiyono (2017:102), “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam dan sosial yang diamati”. Karena pada prinsipnya, meneliti adalah melakukan pengukuran, maka dalam melakukan penelitian harus ada alat ukur yang baik. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa instrumen adalah

alat ukur yang digunakan untuk membantu dan memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes. Lembar tes yang digunakan adalah lembar tes tertulis untuk mengukur hasil pembelajaran dalam keterampilan menulis pantun siswa yang berbentuk esai. Lembar tes diberikan pada saat tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) dengan instrumen yang sama. Tes awal (*pretest*) digunakan untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran dilaksanakan, sedangkan tes akhir (*posttest*) dilakukan setelah seluruh kegiatan pembelajaran selesai. Lembar tes ini digunakan untuk mengetahui keterampilan menulis pantun dalam penelitian ini.

Tes yang diberikan hanya satu soal saja, dikarenakan dalam penelitian ini hanya memerlukan hasil dari menulis pantun yang dibuat oleh siswa kelas IV. Hasil tes *pretest* dan *posttest* pembelajaran menulis pantun dinilai berdasarkan kriteria penilaian pantun.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes. Menurut Winarni (2011:155) tes adalah serentetan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, sikap, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data adalah tes dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini merupakan soal yang sama, bentuk soal yang sama yang diberikan kepada sampel sesuai dengan konsep yang diberikan selama perlakuan

berlangsung. Sumber datanya adalah seluruh sampel dimana setiap siswa diminta untuk menulis pada lembar tes tertulis. Pendistribusian alat tes pada sampel dan waktu pelaksanaan pengambilan data (penelitian) dilakukan sesuai dengan jadwal pembelajaran di sekolah.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data meliputi analisis deskriptif, analisis uji prasyarat, dan analisis inferensial (uji hipotesis).

1. Analisis Statistik Deskriptif

Sugiyono (2017: 147) menyatakan bahwa statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Yang termasuk dalam analisis deskriptif meliputi perhitungan skor rata-rata (*mean*), varian, penyajian data melalui tabel, dan lain-lain.

a. Perhitungan rata-rata (*Mean*)

Perhitungan rata-rata adalah suatu ukuran dari lokasi sentral. Rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata adalah sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = mean yang dicari

$\sum f_i x_i$ = jumlah dari hasil perkalian antara f_i pada tiap-tiap interval data dengan tanda kelas (x_i)

n = jumlah data/ sampel

b. Perhitungan Varian

Varian dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S^2 = \sqrt{\frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}}$$

Keterangan:

n = banyak sampel

$\sum f_i x_i$ = jumlah dari hasil perkalian antara f_i pada tiap-tiap interval data dengan tanda kelas (x_i)

S^2 = varian

2. Uji Prasyarat

Uji prasyarat diperlukan guna mengetahui apakah analisis data untuk pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak.

a. Uji Normalitas

Menurut Arikunto (2014: 360), uji normalitas data dengan Chi-kuadrat yaitu data yang terkumpul, disusun dalam satu distribusi frekuensi terlebih dahulu. Rumus Chi-kuadrat digunakan untuk menguji hipotesis data yang berasal dari populasi berdistribusi normal. Rumus Chi-kuadrat sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 : uji chi kuadrat

f_0 : data frekuensi yang diperoleh dari sampel χ

f_n : frekuensi yang diharapkan dalam populasi

Hipotesis diterima atau ditolak dengan membandingkan $\chi^{2\text{hitung}}$ dengan nilai kritis $\chi^{2\text{tabel}}$ pada taraf signifikan 5% dengan kriterianya adalah H_0 ditolak jika $\chi^{2\text{hitung}} > \chi^{2\text{tabel}}$ dan H_0 tidak dapat ditolak jika $\chi^{2\text{hitung}} \leq \chi^{2\text{tabel}}$.

b. Uji Homogenitas

Jika data telah diketahui berdistribusi normal, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji homogenitas varian. Hipotesis statistik yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \geq \mu_2$$

H_0 menyatakan skor kedua kelompok memiliki varian yang sama, dan H_a menyatakan skor kedua kelompok memiliki varian yang berbeda. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kondisi kelas eksperimen memiliki persamaan (homogen) dengan kelas kontrol atau apakah kedua kelompok sampel berasal dari satu populasi atau tidak. Winarni (2011 :197) menyatakan rumus yang digunakan untuk uji homogenitas adalah sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{Varian}_{\text{terbesar}}}{\text{Varian}_{\text{terkecil}}}$$

Dengan ketentuan :

$F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data homogen

$F_{hitung} > F_{tabel}$ data tidak homogen

3. Analisis Inferensial

Menurut Sugiyono (2017:148) Uji inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Uji inferensial atau pengujian hipotesis ada dua, yaitu sebagai berikut:

a. Pengujian Hipotesis Jika Data Berdistribusi Normal dan Homogen

Data penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan uji-t dua sampel independent. Menurut Riyanto (2010: 105), uji-t (t-test) pada dasarnya adalah uji hipotesis nihil tentang perbedaan mean dari dua sampel atau dua variabel. Masing-masing variabel tersebut berskala internal/rasio dan adanya linieritas dan normalitas.

Uji-t digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh ketergantungan masing-masing variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat. Bila $n_1 \neq n_2$ dan varian homogen. Derajat kebebasannya (dk) yaitu = $n_1 + n_2 - 2$, maka pengujian hipotesis dapat menggunakan rumus uji-t dengan *pooled varian* dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

t : nilai hitung

\bar{x}_1 : skor rata-rata kelompok eksperimen

\bar{x}_2 : skor rata-rata kelompok kontrol

n_1 : jumlah sampel kelompok eksperimen

n_2 : jumlah sampel kelompok kontrol

s_1^2 : varian kelompok eksperimen

s_2^2 : varian kelompok kontrol

Sugiyono (2017: 197-198)

Kriteria untuk menguji apakah hipotesis ditolak atau diterima dapat menggunakan hasil analisis data berdasarkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima.

b. Pengujian Hipotesis Jika Data Tidak Berdistribusi Normal dan Homogen

Sugiyono (2017: 150) menjelaskan bahwa bila asumsi t-test tidak terpenuhi (misalnya data harus normal) maka untuk menguji hipotesis digunakan statistik nonparametrik dua sampel independen yaitu menggunakan persamaan Mann Whitney U-Test.

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan uji normalitas dan homogenitas dapat disimpulkan apakah hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima atau ditolak. Adapun hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

Di mana, H_0 adalah hipotesis yang menyatakan rerata skor kelas eksperimen (μ_1) sama dengan rerata skor kelas kontrol (μ_2). Berarti tidak ada pengaruh penggunaan media kartu pantun.

H_a adalah hipotesis yang menyatakan rerata skor kelas eksperimen (μ_1) lebih besar dibandingkan dengan rerata skor kelas kontrol (μ_2). Berarti terdapat pengaruh penggunaan media kartu pantun dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional. Dalam pengujian hipotesis, kriteria untuk menolak atau tidak menolak H_0 berdasarkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5%, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 tidak dapat ditolak (diterima).

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Keterampilan menulis pantun dalam penelitian ini adalah kemampuan menulis pada aspek kognitif, dimensi pengetahuan C3. Hasil menulis tersebut diperoleh melalui hasil *pretest* dan *posttest* siswa pada proses pembelajaran menulis pantun.

Pretest dilakukan sebelum memberikan pembelajaran menulis pantun pada siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. *Posttest* dilakukan setelah memberikan pembelajaran menulis pantun pada siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media kartu pantun dalam proses pembelajaran yang dibuat oleh peneliti dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Pengumpulan data dilakukan dengan membagikan instrumen dalam bentuk soal tes tertulis yang terdiri dari satu soal saja kepada 50 siswa yang terdiri dari 21 siswa untuk kelompok eksperimen (Kelas IVA SDN 17 Kota Bengkulu) dan 29 siswa untuk kelompok kontrol (kelas IV SDN 48 Kota Bengkulu). Berikut ini deskripsi hasil *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas sampel tersebut.

1. Hasil *Pretest* Siswa

Sebelum melakukan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlebih dahulu diberikan lembar *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada kedua kelas sampel tersebut. Berikut analisis deskripsi data hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel 4.1.

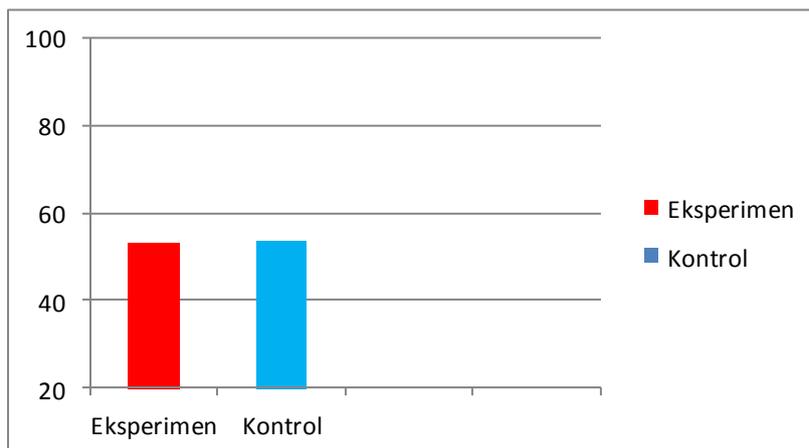
Tabel 4.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian *Pretest* Menulis Pantun Siswa Kelas IVA SDN 17 Bengkulu dan IV SDN 48 Kota Bengkulu

Deskripsi	<i>Pretest</i>	
	Eksperimen	Kontrol
Nilai Tertinggi	75	75
Nilai Terendah	40	40
Rata-rata	53,07	53,46

(Sumber: lampiran 25, 27 halaman 132-134, 137-139)

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 4.1, nilai tertinggi pada kelas eksperimen dan kontrol sama yaitu 75. Nilai terendah kelas eksperimen dan kelas kontrol juga sama yaitu 40. Hasil nilai rata-rata *pretest* siswa kelas eksperimen sebesar 53,07 dan rata-rata nilai kelas kontrol sebesar 53,46. Kemudian dari data di atas dapat juga dibuat grafik rata-rata *pretest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut tersaji pada gambar 4.1 di bawah ini.

Gambar 4.1 Rata-rata *Pretest* Menulis Pantun Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



Dari hasil nilai rata-rata tersebut dilakukan perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Sebelum melakukan perhitungan uji-t maka dilakukan terlebih

dahulu perhitungan uji normalitas dan uji homogenitas data. Pengujian normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelas sampel pada penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan tes uji *Chi Kuadrat*. Suatu data dikatakan berdistribusi normal jika hasil perhitungan diperoleh $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$. Hasil dari perhitungan uji normalitas pada kelas eksperimen dan kontrol disajikan pada tabel 4.2 berikut ini:

Tabel 4.2 Uji Normalitas Hasil Penelitian *Pretest* kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

Deskripsi	<i>Pretest</i>	
	Eksperimen	Kontrol
Nilai Tertinggi	75	75
Nilai Terendah	40	40
Rata-rata	53,07	53,46
Standar Deviasi	10,37	9,36
x^2_{hitung}	9,01	9,23
x^2_{table}	11,071	

(Sumber: lampiran 26, 28 halaman 135-136, 140-141)

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 4.2 di atas, hasil *pretest* pada kelas IVA SDN 17 Kota Bengkulu sebagai kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai x^2_{hitung} sebesar 9,01. Hasil *pretest* pada kelas IV SDN 48 Kota Bengkulu sebagai kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai x^2_{hitung} sebesar 9,23. Nilai x^2_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 11,071 (lampiran 37 halaman 157). Artinya $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$. Hasil ini memberikan indikasi bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas kedua sampel, selanjutnya dilakukan uji homogenitas menggunakan uji F. Sampel dikatakan memiliki varian homogen apabila f_{hitung} lebih kecil dari pada f_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Secara matematis dituliskan $f_{hitung} < f_{tabel}$ pada derajat kebebasan (dk) pembilang (varian terbesar) dan derajat kebebasan (dk) penyebut (varian terkecil). Hasil dari perhitungan uji F pada kelas eksperimen dan kontrol disajikan pada tabel 4.3 berikut ini.

Tabel 4.3 Uji Homogenitas Hasil Penelitian *Pretest* Menulis Pantun Siswa

Keterangan	Eksperimen	Kontrol
Rata-rata	53,07	53,46
Varian	107,66	87,61
N	21	29
Dk	20	28
f_{hitung}	1,23	
f_{tabel}	1,96	
Kesimpulan	Homogen	

(Sumber: lampiran 29 halaman 142)

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 4.3 di atas, menunjukkan bahwa nilai f_{hitung} sebesar 1,23 lebih kecil daripada nilai f_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 1,96 (lampiran 38 nilai-nilai distribusi f halaman 158). Artinya status varian kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari varian yang homogen.

Langkah terakhir dilakukan pengujian hipotesis, perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan uji-t. Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* siswa kelas eksperimen dan kelas

kontrol. Hasil pengujian hipotesis terhadap kedua kelas sampel untuk data nilai *pretest* disajikan pada tabel 4.4 berikut ini.

Tabel 4.4 Uji-t Hasil Penelitian *Pretest* Menulis Pantun Siswa

Keterangan	Kelas IVA SDN 17 Kota Bengkulu (Eksperimen)	Kelas IV SDN 48 Kota Bengkulu (Kontrol)
Rata-rata	53,07	53,46
Varian	107,66	87,61
N	21	29
Dk	21	28
t_{hitung}	0,14	
t_{tabel}	1,67722	

(Sumber: lampiran 35, halaman 154)

Berdasarkan data pada tabel 4.4 di atas, menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 0,14 lebih kecil dari t_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 1,67722 (lampiran 39 halaman 159). Jika t_{hitung} pada taraf signifikan 5% dan derajat keberhasilan ($dk = n_1 + n_2 - 2$) (Sugiyono, 2017). Untuk t_{hitung} berada di daerah penerimaan H_0 dan penolakan H_a . Artinya tidak terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan yang sama.

2. Hasil *Posttest* Siswa

Data hasil menulis pantun adalah data yang diperoleh dari lembar *posttest* siswa. Pemberian lembar *posttest* ini dilakukan pada kedua kelas sampel yaitu kelas IVA SDN 17 Kota Bengkulu dengan menggunakan media kartu pantun dan kelas IV SDN 48 Kota Bengkulu dengan pembelajaran konvensional. Berikut

analisis deskripsi data hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel 4.5 di bawah ini.

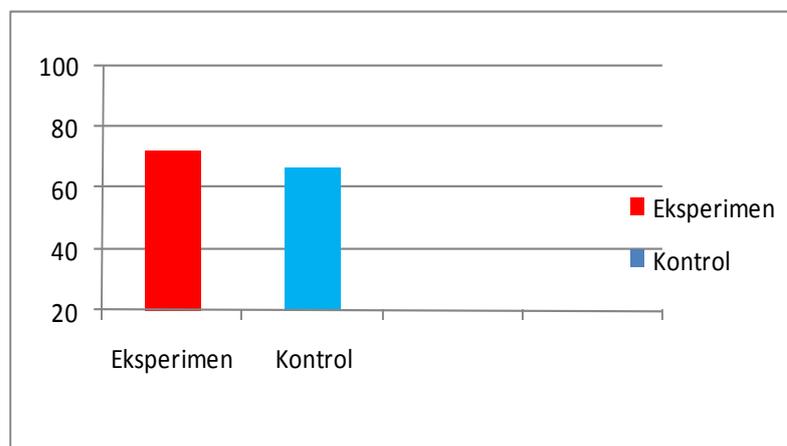
Tabel 4.5 Deskripsi Data Hasil Penelitian *Posttest* Menulis Pantun Siswa Kelas IVA SDN 17 Bengkulu dan IV SDN 48 Kota Bengkulu

Deskripsi	<i>Posttest</i>	
	Eksperimen	Kontrol
Nilai Tertinggi	87,5	85
Nilai Terendah	50	40
Rata-rata	72,5	66,39

(Sumber: lampiran 30, 32 halaman 143-145, 148-150)

Setelah dilakukan perhitungan nilai *posttest* menulis pantun siswa, diperoleh nilai tertinggi kelas eksperimen yaitu 87,5 dan nilai tertinggi kelas kontrol yaitu 85. Sedangkan nilai terendah pada kelas eksperimen yaitu 50 dan nilai terendah kelas kontrol yaitu 40. Rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 72, 5 dan kelas kontrol sebesar 66,39. Data di atas dapat juga dibuat grafik rata-rata *posttest* siswa kelas ekperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut tersaji pada gambar 4.2 di bawah ini.

Gambar 4.2 Rata-rata *Posttest* Menulis Pantun Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



Data hasil menulis pantun siswa pada lembar *posttest* kedua kelas sampel dianalisis dengan menggunakan uji normalitas. Pengujian normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelas sampel pada penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan tes *Chi Kuadrat*. Suatu data dikatakan berdistribusi normal jika hasil perhitungan diperoleh nilai $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$. Hasil dari perhitungan uji normalitas pada kelas eksperimen dan kontrol disajikan pada tabel 4.6 berikut ini.

Tabel 4.6 Uji Normalitas Hasil Penelitian *Posttest* Menulis Pantun Siswa

Deskripsi	Posttest	
	Eksperimen	Kontrol
Nilai Tertinggi	87,5	85
Nilai Terendah	50	40
Rata-rata	72,5	66,39
Standar Deviasi	10,62	13,13
χ^2_{hitung}	11,6	3,75
χ^2_{tabel}	12,592	11,07

(Sumber: lampiran 31, 33 halaman 146-147, 151-152).

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 4.6 di atas, hasil *posttest* pada kelas IVA SDN 17 Kota Bengkulu sebagai kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai χ^2_{hitung} sebesar 11,6. Hasil *posttest* pada kelas IV SDN 48 Kota Bengkulu sebagai kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai χ^2_{hitung} sebesar 3,75. Nilai χ^2_{tabel} kelas eksperimen pada taraf signifikan 5% sebesar 12,592 dan nilai χ^2_{tabel} kelas kontrol pada taraf signifikan 5% sebesar 11,07 (lampiran 37 halaman 157). Artinya $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$. Hasil ini memberikan indikasi bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas kedua sampel, selanjutnya dilakukan uji homogenitas menggunakan uji F. Sampel dikatakan memiliki varian homogen apabila f_{hitung} lebih kecil dari pada f_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Secara matematis dituliskan $f_{hitung} < f_{tabel}$ pada derajat kebebasan (dk) pembilang (varian terbesar) dan derajat kebebasan (dk) penyebut (varian terkecil). Hasil dari perhitungan uji F pada kelas eksperimen dan kontrol disajikan pada tabel 4.7 berikut ini.

Tabel 4.7 Uji Homogenitas Hasil Penelitian *Posttest* Menulis Pantun Siswa

Keterangan	Data Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Rata-rata	72,5	66,39
Varian	112,8	172,45
N	21	29
Df	20	28
f_{hitung}	1,53	
f_{tabel}	2,05	
Kesimpulan	Homogen	

(Sumber: lampiran 34 halaman 153)

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 4.7 di atas, menunjukkan bahwa nilai f_{hitung} 1,53 < f_{tabel} 2,05 (lampiran 38 halaman 158). Artinya status varian kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari varian yang homogen.

Langkah terakhir dilakukan pengujian hipotesis, perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan uji-t. Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil pengujian hipotesis terhadap kedua kelas

sampel untuk data hasil *posttest* menulis pantun siswa disajikan pada tabel 4.8 berikut ini.

Tabel 4.8 Uji-t Hasil Hasil Penelitian *Posttest* Menulis Pantun Siswa

Keterangan	Data Kelas	
	Eksperimen (VA SDN 17 Kota Bengkulu)	Kontrol (V SDN 48 Kota Bengkulu)
Rata-rata	72,5	66,39
Varian	112,8	172,45
N	21	29
Df	48	
t_{hitung}	1,76	
t_{tabel}	1,67722	
Kesimpulan	$t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima	

(Sumber: lampiran 35 halaman 155)

Berdasarkan data pada tabel 4.8 di atas, menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} 1,76 > t_{tabel} 1,67722 (lampiran 39 halaman 159). Jika t_{hitung} pada taraf signifikan 5% dan derajat keberhasilannya adalah $n_1 + n_2 - 2$ (Sugiyono, 2017). Untuk t_{hitung} berada di daerah penerimaan H_a dan penolakan H_o . Artinya terdapat pengaruh penggunaan media kartu pantun terhadap keterampilan menulis pantun yang signifikan.

B. Pembahasan

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian dan uji hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media kartu pantun memberikan pengaruh terhadap keterampilan menulis pantun kelas IV SD Negeri pada Gugus III Kota Bengkulu. Hal ini terlihat dari hasil uji perbedaan *pretest* dan

posttest yang menunjukkan hasil *posttest* lebih baik dibandingkan dengan hasil *pretest*.

Pretest adalah tes untuk mengetahui sejauh mana materi atau bahan yang diajarkan telah dikuasai oleh siswa. Hasil penelitian diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* pada kelompok eksperimen sebesar 53,07 dan rata-rata pada kelompok kontrol sebesar 53,46. Hasil uji perbedaan *pretest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan $t_{hitung} < t_{tabel} = 0,14 < 1,67722$ pada taraf signifikan 5%. Artinya tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil *pretest* pada kedua kelompok ini sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa memiliki kemampuan awal yang sama.

Proses pembelajaran yang berlangsung pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilaksanakan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dirancang oleh peneliti. Proses pembelajaran yang berlangsung pada kelas eksperimen dan kelas kontrol secara keseluruhan sama. Perbedaannya terletak pada kelas eksperimen yang menggunakan media kartu pantun di dalam pelaksanaan pembelajarannya, sedangkan pada kelas kontrol peneliti menggunakan pembelajaran konvensional yang berupa penjelasan materi oleh peneliti, kemudian siswa melakukan diskusi tanpa menggunakan media kartu pantun.

Pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media kartu pantun di kelas eksperimen terlihat siswa menjadi lebih fokus, antusias dan membuat mereka lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan jurnal penelitian Muthohar (2011: 95) menyatakan bahwa penggunaan media kartu

pantun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dengan media kartu pantun, pembelajaran menulis pantun berlangsung dengan aktif, kreatif, efektif, menarik, dan menyenangkan. Siswa lebih mandiri dalam belajar. Dan tidak ditemui adanya siswa yang jemu dalam belajar.

Selain itu juga ditemukan pada saat menulis pantun siswa masih mengalami kesulitan pada aspek kesesuaian kriteria pantun yakni sulit membuat sampiran dan menyamai sajak dari pantun dan juga pada aspek ketepatan diksi. Siswa ada yang lama dalam membuat sampiran dikarenakan bingung dalam menentukan dan menyusun kata-katanya menjadi kalimat pantun. Siswa juga ada yang masih belum memahami sajak dari pantun artinya masih ada diantara mereka yang akhiran katanya tidak berpola ab-ab.

Pada aspek ketepatan diksi, masih ada siswa yang menggunakan bahasa daerah bukan bahasa Indonesia yang baik dan benar atau bahasa kiasan. Masih terdapat kata-kata yang tidak baku seperti pai, berantem, dan sebagainya. Namun juga ada siswa yang sudah bagus baik dalam pemilihan kata dan kesesuaiannya dengan tema dari pantun.

Pada saat menulis pantun di kelas eksperimen, siswa menggunakan media kartu pantun yang membantu mereka berimajinasi memikirkan kata-kata sehingga menjadi se bait pantun sesuai dengan ciri-ciri pantun. Menurut Munadi (2010:89) pembelajaran dengan media kartu pantun ini mempunyai kelebihan yakni gambar dalam kartu pantun dapat mengganti kata verbal, mengkonkritkan yang abstrak, dan mengatasi pengamatan manusia. Hal ini juga diperkuat oleh Subana

(2011:325) yang menyatakan bahwa gambar dalam kartu pantun dapat menerjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk yang lebih nyata. Sehingga dengan media kartu pantun ini mampu menarik perhatian siswa, siswa menjadi lebih fokus saat pembelajaran, serta menimbulkan ide-ide kreatif saat menulis pantun

Sedangkan pada kelas kontrol, suasana kelas kurang kondusif. Hal ini terlihat pada saat siswa mengerjakan lembar kerja siswa hanya beberapa orang saja yang berdiskusi sedangkan yang lain sibuk mengobrol bersama temannya, hal ini dikarenakan mereka kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran karena kurang menarik.

Selain itu, pada saat menulis pantun di kelas kontrol ditemukan juga siswa yang masih mengalami kesulitan pada aspek kesesuaian kriteria pantun yakni sulit membuat sampiran, menentukan 8-12 jumlah suku kata tiap baris dan menyamai sajak dari pantun dan juga pada aspek ketepatan diksi. Siswa ada yang lama sekali dalam membuat sampiran dikarenakan mereka bingung dalam menentukan dan menyusun kata-katanya menjadi kalimat pantun. Sama dengan kelas eksperimen, dimana siswa juga ada yang masih belum memahami sajak dari pantun artinya masih ada diantara mereka yang membuat akhiran katanya tidak berpola ab-ab dan tiap baris dari kalimat pantun jumlah suku katanya ada yang kurang dari 8 suku kata dan lebih dari 12 suku kata sehingga pantun yang dibuat belum sesuai dengan ciri-ciri pantun.

Pada aspek ketepatan diksi, masih ada siswa yang menggunakan bahasa daerah bukan bahasa Indonesia yang baik dan benar atau bahasa kiasan. Masih terdapat kata-kata yang tidak baku seperti kemaren, balik, dan sebagainya. Namun

juga ada siswa yang sudah bagus baik dalam pemilihan kata dan kesesuaiannya dengan tema dari pantun.

Pada saat menulis pantun di kelas kontrol, siswa tidak menggunakan media pembelajaran sehingga mereka merasa kesulitan dalam berimajinasi memikirkan kata-kata sehingga menjadi sebaait pantun yang sesuai dengan ciri-ciri pantun. Ada siswa dalam menulis pantun mereka membuat pantun yang sudah ada dan tidak sesuai tema pantun yang ditentukan.

Dari temuan-temuan tersebut sudah terlihat adanya perbedaan kegiatan pembelajaran yang berlangsung antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Pada kelas kontrol terlihat siswa lebih cepat bosan dan pasif dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu yang menjadi penyebabnya adalah tidak ada hal menarik seperti media kartu pantun yang mampu menarik perhatian dan membuat mereka tetap fokus selama pembelajaran berlangsung.

Posttest adalah tes untuk mengetahui sejauh mana materi yang telah diajarkan mampu dikuasai oleh siswa. Setelah melakukan pembelajaran, peneliti memberikan soal *posttest* pada siswa. Soal *posttest* merupakan soal yang sama dengan *pretest*. Namun pada kelas eksperimen siswa mengerjakan *posttest* menggunakan media kartu pantun. Dalam kartu pantun tersebut hanya terdapat gambar dan tema pantun. Sehingga dalam mengerjakan soal *posttest* pada kelas eksperimen siswa diminta menulis pantun sesuai dengan kartu pantun yang mereka peroleh. Media kartu pantun dalam *posttest* ini merupakan media yang sama. Jadi setiap siswa bebas mengembangkan imajinasi mereka dalam menulis

pantun anak yang bertemakan persahabatan sesuai dengan kartu pantun tersebut. Sedangkan pada kelas kontrol hanya diberikan soal *posttest* saja.

Penilaian keterampilan menulis pantun siswa meliputi empat komponen yaitu kesesuaian dengan kriteria pantun, kemenarikan isi pantun, kekuatan imajinasi, serta ketepatan diksi (Kombinasi Nurgiyantoro & Yuni, 2016:526, 2009). Hasil *posttest* menunjukkan bahwa hasil menulis pantun yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terlihat berbeda signifikan. Pada kelas eksperimen nilai rata-rata *posttest* sebesar 72,5 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 66,39. Perhitungan uji-t pada *pretest* yaitu $t_{hitung} (0,14) < t_{tabel} (1,67722)$ yang artinya tidak terdapat perbedaan rata-rata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, pada *posttest* $t_{hitung} (1,76) > t_{tabel} (1,67722)$ pada taraf signifikan 5% yang artinya terdapat perbedaan rata-rata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kenaikan *pretest-posttest* pada kelas eksperimen sebesar 36,6 %, sedangkan pada kelas kontrol kenaikan *pretest-posttest* sebesar 24,2% (lampiran 36 halaman 156).

Hasil uji pengaruh *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan rata-rata hasil *posttest* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media kartu pantun terhadap keterampilan menulis pantun siswa kelas IV SD Negeri pada Gugus III Kota Bengkulu.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian di SDN Gugus III Kota Bengkulu, kemudian dilakukan pengolahan data, analisis serta pembahasan terdapat perbedaan antara *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbedaan dapat dibuktikan dari hasil keterampilan menulis pantun siswa kelas IV pada uji-*t posttest* t_{hitung} lebih besar dari t_{table} . Dengan nilai t_{hitung} (1,76) > t_{table} (1,67722) pada taraf signifikan 5% dapat disimpulkan t_{hitung} lebih besar dari t_{table} dan artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media kartu pantun terhadap keterampilan menulis pantun siswa Kelas IV SD Negeri pada Gugus III Kota Bengkulu.

Secara umum perbedaan tersebut ditunjukkan setelah siswa mengikuti pembelajaran menulis pantun dengan menggunakan media kartu pantun, dimana siswa mampu mengembangkan imajinasinya dalam menulis pantun berdasarkan gambar dan tema pantun yang terdapat pada kartu pantun. Secara khusus dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Penggunaan media kartu pantun dapat membantu siswa dalam berimajinasi memikirkan kata-kata dan mengolahnya menjadi se bait pantun yang sesuai dengan kriteria penulisan pantun. Dengan adanya gambar dan tema pantun, siswa diajak untuk berpikir kreatif dalam mengungkapkan ide dan gagasannya ke dalam kalimat pantun.

2. Keterampilan menulis pantun siswa sudah baik setelah dilakukan pembelajaran baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol, di mana indikator keterampilan menulis pantun (kesesuaian dengan kriteria pantun, kemenarikan isi pantun, kekuatan imajinasi, dan ketepatan diksi) sudah terlihat dalam hasil tulisan pantun siswa. Namun hasil tulisan yang lebih baik adalah kelas eksperimen karena menggunakan media kartu pantun dibandingkan dengan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional saja.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi guru dapat menggunakan media kartu pantun untuk menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih termotivasi dalam menulis pantun. Kartu pantun berisikan gambar yang lebih dikenali siswa dan tema pantun sehingga siswa dapat lebih mudah berimajinasi saat menulis pantun.
2. Terdapat kelemahan dalam media kartu pantun ini yaitu siswa tidak selalu dapat menginterpretasikan isi gambar dalam kartu pantun. Maka disarankan bagi peneliti lain yang ingin menindaklanjuti penelitian ini untuk menggunakan media pembelajaran yang lain seperti media audio visual.
3. Aspek yang masih kurang dikuasai siswa dalam menulis pantun adalah dari indikator kesesuaian dengan kriteria pantun dan ketepatan diksi. Kesesuaian dengan kriteria pantun yang ditulis siswa masih belum sesuai ciri-ciri pantun. Pilihan kata yang digunakan siswa juga masih sederhana. Oleh karena itu, disarankan bagi guru untuk melakukan pembelajaran menulis pantun dengan memperhatikan kesesuaian dengan kriteria pantun dan ketepatan diksi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., (2012), *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*, Bandung: PT Refika Aditama.
- Aji, I., (2008), *Ragam Puisi Lama*, Jakarta: Permata Equator Media.
- Angkasa, B. P., (2008), *Berbalas Pantun*, Jakarta: Permata Equator Media.
- Arikunto, S., (2014), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyanti, L. D., (2015), “Model Pembelajaran Inovatif “Beradu Pantun” Sebagai Upaya Meningkatkan Kreatifitas Memproduksi Teks Pantun dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Sma/Smk”, *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, SSN: 2477-636X.
- Arsyad, A., (2015), *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Badan Standar Nasional Pendidikan, (2007), *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan: Model Silabus Kelas IV*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Mendikdasmen Direktorat Pembinaan Tk dan Sd.
- Guntur, H. T., (2013), *Menulis sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: CV Angkasa.
- Hamdani, (2011), *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia.
- Kusumaningsih, D. et al., (2014), *Terampil Berbahasa Indonesia*, Yogyakarta: Andi.
- Latifah, A., (2015), Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun menggunakan Model Pembelajaran ARIAS (Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Statisfaction) Dengan Media Kartu Pantun Pada Kelas VII F SMP N 24 Semarang. Penelitian FKIP Semarang.
- Munadi, Yudhi, (2010), *Media Pembelajaran sebuah Pendekatan Baru*, Jakarta: Gaung persada Press.
- Muthohar, A., (2011), “Penggunaan media kartu pantun untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas VIIA SMP Negeri 2 Limbangan”, *Jurnal Pendidikan*, vol. 1, no. 2 September 2011.

- Nugraheni, A. S., & Dhyajeng, A. S., (2016), "Peningkatan Daya Imajinasi Melalui Menulis Kreatif Pantun Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kebondalem Kidul I Klaten", *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 2 April 2016.
- Nurgiyantoro, B., (2016), *Penilaian dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Purnawan, L., (2013), "Peningkatan Keterampilan Siswa Menulis Pantun Melalui Teknik Balas Pantun Di Kelas IV SDN Pipikoro", *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol. 5, No. 8 ISSN 2354-614X.
- Riyanto, Y., (2010), *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Surabaya: SIC.
- Santoso, J., (2013), *Buku Pintar Pantun Puisi Lama Melayu dan Peribahasa Indonesia*, Yogyakarta: Araska.
- Subana, M., & Sunarti, (2011), *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*, Bandung: Pustaka Setia.
- Sudjana, N., & Ahmad, R., (2007), *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukardi, (2016), *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiarto, E., (2015), *Mengenal Sastra Lama*, Yogyakarta: Andi.
- (2015), *Terampil Menulis Tips dan Trik Menulis Laporan, Opini, Cerpen, Puisi, Pantun*, Yogyakarta: Morgalingua.
- Sugiyono, (2017), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, M., & Nana, S., (2007), *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: Universita Terbuka.
- Suparno., & Yunus, M., (2006), *Keterampilan Dasar Menulis*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wahyuni, R., (2014), *Kitab Lengkap Puisi, Prosa, dan Pantun Lama*, Yogyakarta: Saufa.
- Winarni, E. W., (2011), *Penelitian Pendidikan*, Bengkulu: Unit Penerbit FKIP UNIB.

Winarni, R., (2014), *Kajian Sastra Anak*, Yogyakarta: Graha Ilmu.

Yesli, (2014), “Peningkatan Hasil Belajar Menulis Pantun Melalui Metode Latihan Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Ambesia Kecamatan Tomini”, *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol. 4, No. 6 ISSN 2354-614X.

Yuni, (2009), <http://yunipu3.blog.com/> di akses pada tanggal 7 Februari 2018

Zulela, (2013), *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Abdul Azis, dilahirkan di Bengkulu pada tanggal 22 Desember 1995 dari pasangan Bapak Budi Helmi dan Ibu Tin Sutini, S.Pd. Peneliti yang beragama islam ini merupakan anak ketiga dari 4 bersaudara, dengan 2 saudara laki-laki dan 1 saudara perempuan. Tinggal di Timur Indah, Bengkulu. Menempuh pendidikan secara formal di TK Al-Baroqah Bengkulu lulus pada tahun 2002, lanjut ke SD Negeri 61 Kota Bengkulu lulus pada tahun 2008, kemudian melanjutkan ke MTs Negeri 1 Kota Bengkulu lulus pada tahun 2011, dan dilanjutkan pada tingkat atas yaitu SMA Negeri 4 Kota Bengkulu lulus pada tahun 2014. Selanjutnya pada tahun 2014, melanjutkan pendidikan di S1 program studi PGSD, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu melalui jalur SNMPTN. Peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Periode 82 pada tahun 2017 bulan Juni-Agustus di Desa Pering Baru, Kabupaten Seluma, Provinsi Bengkulu.

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1. Surat Keterangan Telah Melakukan Validasi Instrumen oleh Ahli

Kisi-kisi Validasi Instrumen Penelitian

1. Aspek Kelayakan Isi

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian seluruh aspek penilaian yang dikembangkan dengan indikatornya					✓
2.	Kejelasan deskripsi indikator menulis pantun					✓
3.	Kesesuaian tingkat indikator dengan tingkatan skor				✓	
4.	Kesesuaian kriteria pantun dengan indikator				✓	
5.	Kesesuaian kemenarikan isi pantun dengan indikator				✓	
6.	Kesesuaian ketepatan diksi _____ dengan indikator				✓	
7.	Kesuaian kekuatan imajinasi dengan indikator				✓	
JUMLAH SKOR		30				
RERATA SKOR		4,3				

2. Aspek kebahasaan

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kalimat yang digunakan dalam indikator rubrik sudah mengacu pada penilaian operasional.					✓
2.	Penggunaan bahasa efektif dan komunikatif					✓
3.	Kemudahan dalam memahami penggunaan bahasa dalam rubrik penilaian					✓
JUMLAH SKOR		15				
RERATA SKOR		5				

3. Aspek Penulisan

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Penulisan dalam rubrik sesuai kaidah Bahasa Indonesia					✓
2.	Setiap kalimat dalam indikator hanya berisi satu					✓

gagasan secara lengkap.					
JUMLAH SKOR	10				
RERATA SKOR	5				

4. Aspek Penampilan

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan tata letak untuk penilaian.				✓	
2.	Kejelasan spasi antar kalimat dan antar baris tidak terlalu rapat dan tidak terlalu renggang				✓	
3.	Kemudahan dalam menggunakan rubrik penilaian					✓
JUMLAH SKOR		13				
RERATA SKOR		4,3				

5. Aspek Manfaat

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Membantu guru dalam penilaian.				✓	
2.	Membantu menentukan standar kelulusan.				✓	
3.	Sebagai umpan balik pembelajaran.					✓
4.	Membantu menentukan remedial.				✓	
JUMLAH SKOR		17				
RERATA SKOR		4,25				

Keterangan Kategori skor :

- a. (5) = Sangat baik
- b. (4) = Baik
- c. (3) = Cukup
- d. (2) = Kurang
- e. (1) = Sangat kurang

Rumus Penilaian :

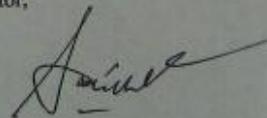
$$\text{Rata - rata skor} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah aspek Penilaian}}$$

Hasil Validasi Instrumen Penelitian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Kategori
1.	Aspek Kelayakan Isi	4,3	Baik
2.	Aspek Kebahasaan	5	Sangat Baik
3.	Aspek Penulisan	5	Sangat Baik
4.	Aspek Penampilan	4,3	Baik
5.	Aspek Manfaat	4,25	Baik
Rerata Skor		4,6	Baik

Bengkulu, 0-9 2018

Validator,



Dr. Daimun Hambali, M.Pd

NIP. 1956 1004 198403 1004

Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Validasi RPP Penelitian oleh Ahli

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Daimun Hambali, M. Pd

Instansi : Fakultas KIP

Jabatan : Dosen

Telah membaca Rencana Pelaksanaan Penelitian (RPP) yang akan digunakan dalam penelitian skripsi berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Pantun Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas IV SD Negeri Pada Gugus III Kota Bengkulu" oleh peneliti:

Nama : Abdul Azis

NPM : A1G014016

Prodi : PGSD

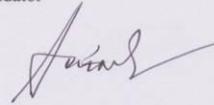
Setelah memperhatikan RPP yang telah dibuat, maka masukan untuk RPP penelitian tersebut adalah:

Substansi untuk kegiat. inti.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan dalam pengumpulan data di lapangan.

Bengkulu, 11 Maret 2018

Validator



Dr. Daimun Hambali, M. Pd
NIP. 19561004 198403 1 004

Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Validasi Media Penelitian oleh Ahli

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Daimun Hambali, M. Pd

Instansi : Fakultas KIP

Jabatan : Dosen

Telah melihat media kartu pantun yang akan digunakan dalam penelitian skripsi berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Pantun Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas IV SD Negeri Pada Gugus III Kota Bengkulu" oleh peneliti:

Nama : Abdul Azis

NPM : A1G014016

Prodi : PGSD

Setelah memperhatikan media yang telah dibuat, maka masukan untuk media tersebut adalah:

media dapat di gunakan

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan dalam pengumpulan data di lapangan.

Bengkulu, 21 Maret 2018

Validator



Dr. Daimun Hambali, M. Pd
NIP. 19561004 198403 1 004

Lampiran 4. Lembar Penilaian Keterampilan Menulis Pantun

Rubrik Penilaian Instrumen

Penilaian Keterampilan Menulis Pantun

Nama Siswa :

Kelas/Semester :

Standar Kompetensi (SK) : 8. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan, pengumuman, dan pantun anak

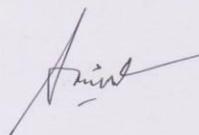
Kompetensi Dasar (KD) : 8.3 Membuat pantun anak yang menarik tentang berbagai tema (persahabatan, ketekunan, kepatuhan, dll.) sesuai dengan ciri-ciri pantun.

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor	Bobot
1.	Kesesuaian dengan kriteria pantun	1. Sesuai dengan semua ciri-ciri pantun (terdiri atas empat baris, bersajak ab-ab, baris pertama dan kedua berupa sampiran, baris ketiga dan keempat merupakan isi, terdiri atas 8-12 suku kata setiap baris).	5	25
		2. Sesuai dengan 4 ciri-ciri pantun.	4	20
		3. Sesuai dengan 3 ciri-ciri pantun.	3	15
		4. Sesuai dengan 2 ciri-ciri pantun.	2	10
		5. Sesuai dengan 1 ciri-ciri pantun atau tidak sesuai dengan semua ciri-ciri pantun.	1	5
2.	Kemenarikan isi pantun	1. Isi sangat bermakna dan pesan pantun sangat mudah dipahami.	5	25
		2. Isi pantun bermakna serta pesan pantun mudah dipahami.	4	20
		3. Isi pantun cukup bermakna serta pesan pantun cukup mudah dipahami.	3	15
		4. Isi pantun kurang bermakna serta pesan pantun kurang bisa dipahami.	2	10
		5. Isi pantun tidak bermakna serta pesan	1	5

		pantun tidak dapat dipahami.		
3.	Kekuatan imajinasi	1. Daya khayal sangat tinggi, kreatif, dan mengesankan.	5	25
		2. Daya khayal tinggi, kreatif, dan mengesankan.	4	20
		3. Daya khayal cukup tinggi, cukup kreatif, dan cukup mengesankan.	3	15
		4. Daya khayal rendah, tidak kreatif, dan kurang mengesankan.	2	10
		5. Daya khayal sangat rendah, tidak kreatif, dan tidak mengesankan.	1	5
4.	Ketepatan diksi	1. Pemilihan kata sangat tepat dan efektif.	5	25
		2. Pemilihan kata tepat dan efektif.	4	20
		3. Pemilihan kata cukup tepat dan cukup efektif.	3	15
		4. Pemilihan kata kurang tepat dan kurang efektif.	2	10
		5. Pemilihan kata tidak tepat dan tidak efektif.	1	5
Skor Maksimal				100

Bengkulu, 8 Maret 2018

Validator



Dr. Daimun Hambali, M.Pd
NIP. 1956 1004 198403 1004

Lampiran 5. Surat Izin Penelitian dari Prodi ke Dekan

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BENGKULU
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Jalan W.R. Supratman Kandang Limun, Bengkulu 38371 A
Jalan Cimanuk Km 6,5 Telepon (0736) 21031 Bengkulu

No : 457 /UN30.7.7.1/PL/2018 23 Maret 2018
Lamp. : 1 berkas
Hal : Izin Penelitian

Yth. Wakil Dekan Bid. Akademik FKIP
Universitas Bengkulu

Sehubungan dengan telah adanya persetujuan dari dosen pembimbing dan penguji proposal skripsi, mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Abdul Azis
NPM : A1G014016
akan melakukan penelitian skripsi:

Judul Skripsi :Pengaruh Penggunaan Media Kartu Pantun Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas IV SD Negeri Pada Gugus III Kota Bengkulu

Tempat Penelitian :SD Negeri 17 dan SD Negeri 48 Kota Bengkulu
Waktu Penelitian : 2 April 2018 - 30 April 2018

Kami mohon kiranya Bapak dapat memberikan surat pengantar izin penelitian kepada mahasiswa tersebut di atas.

Demikian, atas perhatian Bapak diucapkan terima kasih.

Koordinator Prodi,

Drs. Herman Lusa, M. Pd.
NIP.196005101987101001

Tembusan:
Yth. Kasubbag Akademik FKIP Unib

Lampiran 6. Surat Izin Penelitian dari Prodi ke SDN 17 Kota Bengkulu

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BENGKULU
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Jalan W.R. Supratman Kandang Limun, Bengkulu 38371 A
Jalan Cimanuk KM 6,5 Kota Bengkulu Telepon (0736) 21031

No : 458 / UN30.7.7.1/PL/2018
Hal : Izin Penelitian

Bengkulu, 23 Maret 2018

Kepada Yth,
Ka. Sekolah Dasar Negeri 17
Di
Kota Bengkulu

Sehubungan dengan telah adanya persetujuan dari dosen pembimbing dan penguji proposal skripsi, mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Abdul Azis
NPM : A1G014016
akan melakukan penelitian skripsi:

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Kartu Pantun Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas IV SD Negeri Pada Gugus III Kota Bengkulu

Tempat Penelitian : SD Negeri 17 Kota Bengkulu
Waktu Penelitian : 2 April 2018 - 30 April 2018

Kami mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan surat pengantar izin penelitian kepada mahasiswa tersebut di atas.

Demikianlah, atas perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.


Koordinator Prodi,

Drs. Herman Lusa, M. Pd.
NIP.196005101987101001

Lampiran 7. Surat Izin Penelitian dari Prodi ke SDN 48 Kota Bengkulu

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BENGKULU
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Jalan W.R. Supratman Kandang Limun, Bengkulu 38371 A
Jalan Cimanuk KM 6,5 Kota Bengkulu Telepon (0736) 21031

No : 459 /UN30.7.7.1/PL/2018 Bengkulu, 23 Maret 2018
Hal : Izin Penelitian

Kepada Yth,
Ka. Sekolah Dasar Negeri 48
Di_
Kota Bengkulu

Sehubungan dengan telah adanya persetujuan dari dosen pembimbing dan penguji proposal skripsi, mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Abdul Azis
NPM : A1G014016
akan melakukan penelitian skripsi:

Judul Skripsi :Pengaruh Penggunaan Media Kartu Pantun Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas IV SD Negeri Pada Gugus III Kota Bengkulu

Tempat Penelitian : SD Negeri 48 Kota Bengkulu
Waktu Penelitian : 2 April 2018 - 30 April 2018

Kami mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan surat pengantar izin penelitian kepada mahasiswa tersebut di atas.

Demikianlah, atas perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.


Koordinator Prodi,
Drs. Herman Lusa, M. Pd.
NIP.196005101987101001

Lampiran 8. Surat Izin Penelitian dari Dekan ke Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPSTP)



KEMENTERIAN, RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BENGKULU
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan WR. Supratman Kandang Limun Bengkulu 38371A
Telepon (0736) 21170.Psw.203-232, 21186 Faksimile : (0736) 21186
Laman: www.fkip.unib.ac.id e-mail: dekanat.fkip@unib.ac.id

Nomor : 1602 /UN30.7/PL/2018
Lamp : 1 (satu) Expl Proposal
Perihal : Izin Penelitian

26 Maret 2018

Kepada Yth:

1. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Bengkulu
2. Kepala Badan Pelayanan Perizinan Terpadu dan Penanaman Modal (BPPTM) Kota Bengkulu
3. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bengkulu
4. Kepala SD Negeri 17 Kota Bengkulu
5. Kepala SD Negeri 48 Kota Bengkulu

Untuk kelancaran dalam penulisan Skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Saudara untuk dapat memberikan izin melakukan penelitian/pengambilan data kepada:

Nama : Abdul Azis
NPM : A1G014016
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu
Tempat penelitian : SDN 17 dan SDN 48 Kota Bengkulu
Waktu Penelitian : 02 - 30 April 2018
Nomor HP :
Judul Skripsi : "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Pantun terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas IV SD Negeri pada Gugus III Kota Bengkulu" proposal terlampir.

Atas bantuan dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.


Wakil Dekan Bidang Akademik
Prof. Dr. Bambang Sahono, M.Pd
NIP. 19591015 198503 1 016

Tembusan :
Yth. Dekan Sebagai Laporan

Lampiran 9. Surat Izin Penelitian dari DPMPTSP

**PEMERINTAH KOTA BENGKULU**
DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
(DPM-PTSP)
Jl. WR SUPRATMAN KEL BENTIRING PERMAI KEC. MUARA BANGKAHULU
Telp. (0736) 349731 Fax . Telp. (0736) 349731 email : dpmptspkotabkl@gmail.com
KOTA BENGKULU

REKOMENDASI PENELITIAN
Nomor : 070/520/04/DPMPTSP.B/2018

Dasar : Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 Tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.

Memperhatikan : Surat pengantar falkutas **KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN** dengan nomor **1602** Tanggal **03 April 2018** .

DENGAN INI MENYATAKAN BAHWA

Nama/NPM	: ABDUL AZIS / A1G014016
Pekerjaan	: MAHASISWA
Falkutas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Penelitian	: Pengaruh Penggunaan Media Kartu Pantun Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas IV SD Negeri pada Gugus III Kota Bengkulu
Daerah Penelitian	: SDN 17 dan SDN 48 Kota Bengkulu
Waktu Penelitian	: 03 April 2018 s/d 30 April 2018
Penanggung Jawab	: Wakil Dekan Bidang Akademik

Dengan Ketentuan : 1. Tidak dibenarkan mengadakan kegiatan yang tidak sesuai dengan penelitian yang dimaksud.
2. Harus mentaati peraturan dan perundang - undangan yang berlaku serta mengindahkan adat istiadat setempat.
3. Apabila masa berlaku surat keterangan penelitian ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaannya belum selesai maka yang bersangkutan harus mengajukan surat perpanjangan keterangan penelitian.
4. Surat keterangan penelitian ini akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat ini tidak mentaati ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana semestinya.

Dikeluarkan di : Bengkulu
Pada Tanggal : 03 April 2018

GRATIS

a.n. WALIKOTA BENGKULU
Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu


TONI HARISMAN, S.Sos., M.Si
Pembina Tk.I
NIP. 19700310 199703 1 004



Lampiran 10. Surat Izin Penelitian dari SDN 17 ke Dinas Pendidikan



PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 17
AKREDITASI B

Jalan Kalimantan Kel. Kampung Kelawi Kec. Sungai Serut Kota Bengkulu KP. 38119 Email:sdn17kota.bengkulu

SURAT IZIN PENELITIAN
Nomor : 421.2 /266/ SDN.17 / 2018

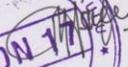
Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Maswati, S.Pd**
NIP : 19720411 199309 2 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Sekolah : SD Negeri 17 Kota Bengkulu

Memberi izin kepada :

Nama : **Abdul Azis**
NPM : A1G014016
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu

Untuk melakukan Penelitian dengan judul sekripsi Pengaruh Penggunaan Media Kartu Pantun Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas IV SD Negeri 17 Kota Bengkulu yang di laksanakan pada tanggal 02 April sampai dengan 30 April 2018
Demikian surat surat izin ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 29 Maret 2018
Kepala Sekolah

Maswati, S/Pd
NIP. 19720411 199309 2 001



Lampiran 11. Surat Izin Penelitian dari SDN 48 ke Dinas Pendidikan

	<p>PEMERINTAH KOTA BENGKULU DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) 48 AKREDITASI B Jalan Sumatera 6 Sukamerindu Kota Bengkulu Telp. (0736) 24106</p>	
---	---	---

SURAT IZIN PENELITIAN
Nomor : 421.2/611/SDN 48/2018

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **JUMAIDA, S.Pd**
NIP : 19650617 198803 2 002
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan :

Nama Mahasiswa : **Abdul Azis**
NPM : A1G014016
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Kartu Pantun Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas IV SD Negeri Pada Gugus III Kota Bengkulu

Bahwa nama tersebut di atas benar telah mendapat izin dari dari Pihak Sekolah untuk melakukan Penelitian terhadap Siswa/Siswi Kelas IV di SDN 48 Kota Bengkulu.

Demikianlah surat izin penelitian ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bengkulu, 28 Maret 2018
Kepala SDN 48 Kota Bengkulu


JUMAIDA, S.Pd
NIP. 196506171988032002

Lampiran 12. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan



PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN
Jalan Mahoni Nomor 57 Bengkulu 38227
Telp. 21429/21725 Fax. (0736) 345444

SURAT IZIN PENELITIAN
Nomor : 421.2/ 145/IV.DIK/2018

Dasar : Surat Dekan FKIP Universitas Bengkulu Nomor: 1602/UN30.7/PL/2018 tanggal Maret 2018 tentang izin penelitian.

Mengingat untuk kepentingan penulisan ilmiah dan pengembangan Pendidikan dalam wilayah Kota Bengkulu, maka dapat memberikan izin penelitian kepada:

Nama : ABDUL AZIS
NPM : A1G014016
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Pantun Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas IV SD Negeri Gugus III Kota Bengkulu"

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Tempat Penelitian : SD Negeri 17 dan SD Negeri 48 Kota Bengkulu
b. Waktu Penelitian : 02 s.d 30 April 2018
- Penelitian tersebut khusus dan terbatas untuk kepentingan studi ilmiah tidak untuk dipublikasikan
- Setelah selesai penelitian untuk menyampaikan laporan ke Dinas Pendidikan Kota Bengkulu

Demikian surat izin ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bengkulu, 3 April 2018
An. Kepala Bidang Pendidikan Dasar
Kota Bengkulu
Kabid Dikdas,


H. ZAINAL AZMI, M.Pd
196709201991031004

Tembusan :

- Walikota Bengkulu (Sebagai Laporan)
- Dekan FKIP Universitas Bengkulu
- Kepala SD Negeri 17 Kota Bengkulu
- Kepala SD Negeri 48 Kota Bengkulu
- Arsip

Lampiran 13. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di SDN 17 Kota Bengkulu



**PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 17
AKREDITASI B**

Alamat: Jl. Kalimantan, Kel. Kampung Kelawi, Kec. Sungai Serut
Kota Bengkulu, Kode Pos 38119 E-Mail : sdn17kota.bengkulu@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR: 421.2/ 274 /SDN 17/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Maswati, S.Pd.**
NIP : 19720411 199309 2 001
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri 17 Kota Bengkulu

Menyatakan bahwa nama yang tersebut di bawah ini:

Nama : **Abdul Azis**
NPM : A1G014016
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu

Telah melakukan Penelitian dengan judul sekripsi Pengaruh Penggunaan Media Kartu Pantun Terhadap Keterampilan Menulis Pantun siswa Kelas IV SDN 17 Kota Bengkulu yang di laksanakan pada tanggal 02 April – 30 April 2018

Demikian surat keterangan ini saya buat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, April 2018
Kepala SDN 17 Kota Bengkulu

Maswati, S.Pd.
NIP: 19720411 199309 2 001

Lampiran 14. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di SDN 48 Kota Bengkulu

 PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) 48
AKREDITASI B
Jalan Sumatera 6 Sukamerindu Kota Bengkulu
Telp. (0736) 24106 

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.2/615/SDN 48/2018

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **JUMAIDA, S.Pd**
NIP : 19650617 198803 2 002
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan :

Nama Mahasiswa : **Abdul Azis**
NPM : A1G014016
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Kartu Pantun Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas IV SD Negeri Pada Gugus III Kota Bengkulu

Bahwa nama tersebut di atas benar telah melakukan Penelitian terhadap Siswa/Siswi Kelas IV di SDN 48 Kota Bengkulu.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bengkulu, 20 April 2018
Kepala SDN 48 Kota Bengkulu


JUMAIDA, S.Pd
NIP. 196506171988032002

Lampiran 15. Media Kartu Pantun

 <p>Kartu Pantun</p> <p>Persahabatan</p>	 <p>Kartu Pantun</p> <p>Sambil membaca lihatlah buku Duduk di kursi makan ... Hormatilah kedua orang tua dan ... Mereka adalah contoh dan panutan Kepatuhan</p>
 <p>Kartu Pantun</p> <p>Bel! Bajigur harga ... Turmpah di atas jalanan berbatu Janjiku padamu wahai ... Kan menyayangimu sepanjang waktu Kasih Sayang</p>	 <p>Kartu Pantun</p> <p>Jalan-jalan menonton sirkus Singsah sebentar membeli sukun Kalau ingin nilai ... Belajarlah dengan ... Ketekunan</p>

Lampiran 16. Silabus Pembelajaran Kelas Eksperimen

Silabus Pembelajaran Kelas Eksperimen

(Pertemuan 1)

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV (Empat) / 2 (dua)

Standar Kompetensi : 8. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan, pengumuman, dan pantun anak

MENULIS

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok/Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
8.3 Membuat pantun anak yang menarik dengan berbagai tema (persahabatan, ketekunan, kepatuhan, dll.)	<ul style="list-style-type: none">Mengidentifikasi ciri-ciri pantunMelengkapi pantun yang masih rumpang	Pantun Anak	<ul style="list-style-type: none">Siswa mengamati contoh pantun di papan tulis.Siswa mencermati pantun tersebut.Salah satu siswa diminta untuk maju ke depan membaca pantun.Siswa melakukan tanya jawab	Teknik non tes: perbuatan Bentuk: produk Instrumen: Lembar penilaian	2 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none">Buku Paket Bahasa Indonesia Kelas IVInternet

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok/Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
sesuai dengan ciri-ciri pantun			<p>mengenai ciri-ciri yang terdapat dalam pantun dengan bimbingan guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberi kesempatan untuk bertanya bila ada yang belum dipahami tentang ciri-ciri pantun. • Siswa menyimak penjelasan guru tentang cara mudah menulis pantun. • Guru mengenalkan media kartu pantun kepada siswa. • Kemudian, siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok secara heterogen yang terdiri atas 4-5 anggota. 	produk		

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok/Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			<ul style="list-style-type: none"> • Salah satu perwakilan kelompok mengambil lembar kerja siswa (LKS) tentang melengkapi pantun yang masih rumpang dan media kartu pantun dari guru. • Siswa diberikan instruksi dan arahan dengan bimbingan guru untuk mengisi pantun rumpang di kartu pantun sesuai dengan gambar yang ada di dalam kartu pantun tersebut. • Siswa bersama kelompok mengerjakan lembar kerja siswa. • Setelah selesai, salah satu 			

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok/Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			<p>perwakilan kelompok diminta untuk maju membacakan hasil kerjanya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan bimbingan guru, kelompok lain diminta untuk menanggapi jawaban temannya. • Kemudian, siswa mengumpulkan IKS kepada guru. • Siswa mendengarkan pemantapan materi dari guru. • Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari. 			

Sumber :

Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Mandikdasmen Direktorat Pembinaan Tk Dan Sd 2007

Silabus Pembelajaran Kelas Eksperimen

(Pertemuan 2)

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV (Empat) / 2 (dua)

Standar Kompetensi : 8. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan, pengumuman, dan pantun anak

MENULIS

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok/Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
8.3 Membuat pantun anak yang menarik dengan berbagai tema (persahabatan, ketekunan, kepatuhan, dll.) sesuai dengan ciri-ciri pantun	<ul style="list-style-type: none">Menulis pantun anak tentang tema persahabatan	Pantun Anak	<ul style="list-style-type: none">Siswa diberikan pertanyaan tentang pengertian dan ciri-ciri pantun oleh guru.Siswa menjawab pertanyaan dari guru.Siswa diberikan soal menulis pantun serta media kartu pantun masing-masing secara individu.	Teknik non tes: perbuatan Bentuk: produk Instrumen: Lembar penilaian produk	2 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none">Buku Paket Bahasa Indonesia Kelas IVInternet

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok/Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengerjakan soal menulis pantun tersebut sesuai dengan media kartu yang mereka peroleh. • Setelah selesai siswa mengumpulkan tugas menulis pantun pada guru. • Kemudian siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari. 			

Sumber :

Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Mandikdasmen Direktorat Pembinaan Tk Dan Sd 2007

Lampiran 17. RPP Kelas Eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

(Kelas Eksperimen)

Pertemuan 1

Nama Sekolah : SD Negeri 17 Kota Bengkulu

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas / Semester : IVA / 2

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

Menulis

8. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk pantun anak.

B. Kompetensi Dasar

- 8.3 Membuat pantun anak yang menarik tentang berbagai tema (persahabatan, ketekunan, kepatuhan dan lain-lain) sesuai dengan ciri-ciri pantun.

C. Indikator

- 8.3.1 Mengidentifikasi ciri-ciri pantun.
- 8.3.2 Melengkapi pantun yang masih rumpang

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tanya jawab, siswa dapat mengidentifikasi ciri-ciri pantun dengan percaya diri.
2. Melalui diskusi, siswa dapat melengkapi pantun yang masih rumpang dengan tepat.

E. Materi Pembelajaran

Menulis Pantun Anak

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Kontekstual

Metode : Tanya jawab, kerja kelompok, dan pemberian tugas

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru mengucapkan salam dan menyapa siswa.2. Guru menanyakan kabar siswa.3. Siswa berdoa bersama dipimpin oleh salah satu siswa.4. Guru mengecek kehadiran siswa.5. Siswa melakukan apersepsi dengan bimbingan guru yaitu dengan menyanyikan lagu “Rasa Sayange”.6. Guru bersama siswa melakukan tanya jawab seputar lagu tersebut dan dikaitkan dengan materi yang akan dipelajari.7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa mengamati contoh pantun di papan tulis.2. Siswa mencermati pantun tersebut.3. Salah satu siswa diminta untuk maju ke depan membaca pantun.4. Siswa melakukan tanya jawab mengenai ciri-ciri yang terdapat dalam pantun dengan bimbingan guru.5. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya bila ada yang belum dipahami tentang ciri-ciri pantun.6. Siswa menyimak penjelasan guru tentang cara mudah menulis pantun.	50 menit

	<p>7. Guru mengenalkan media kartu pantun kepada siswa.</p> <p>8. Kemudian, siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok secara heterogen yang terdiri atas 4-5 anggota.</p> <p>9. Salah satu perwakilan kelompok mengambil lembar kerja siswa (LKS) tentang melengkapi pantun yang masih rumpang dan media kartu pantun dari guru.</p> <p>10. Siswa diberikan instruksi dan arahan dengan bimbingan guru untuk mengisi pantun rumpang di kartu pantun sesuai dengan gambar yang ada di dalam kartu pantun tersebut.</p> <p>11. Siswa bersama kelompok mengerjakan lembar kerja siswa.</p> <p>12. Setelah selesai, salah satu perwakilan kelompok diminta untuk maju membacakan hasil kerjanya.</p> <p>13. Dengan bimbingan guru, kelompok lain diminta untuk menanggapi jawaban temannya.</p> <p>14. Kemudian, siswa mengumpulkan IKS kepada guru.</p> <p>15. Siswa mendengarkan pemantapan materi dari guru.</p> <p>16. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari.</p>	
Penutup	<p>1. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa.</p> <p>2. Guru meminta salah seorang siswa untuk</p>	10 menit

	<p>memimpin doa.</p> <p>3. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.</p>	
--	--	--

H. Media, Alat dan Sumber Belajar

Media dan alat :

1. Media Kartu Pantun
2. Papan Tulis

Sumber :

1. Silabus KTSP kelas IV SD.
2. Warsidi, E., & Farika, (2008), *Bahasa Indonesia membuatku cerdas untuk kelas IV Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*, Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
3. Internet.

I. Penilaian

1. Teknik Penilaian
Penilaian Pengetahuan : Lembar Kerja Siswa (LKS)
2. Bentuk Instrumen Penilaian
Penilaian Pengetahuan

Mengetahui,

Guru kelas

Peneliti

Nur Asiah, S.Pd
NIP. 19600512 198411 2 001

Abdul Azis
NPM.A1G014016

Lembar Kerja Siswa (LKS)
(Kelas Eksperimen)

Nama Kelompok:

1.
2.
3.
4.
5.

Petunjuk:

- a. Lengkapilah pantun dibawah ini sesuai dengan media kartu pantun yang tersedia!
- b. Diskusikan bersama kelompokmu!

Soal:

1. Perhatikan pantun rumpang dengan tema ketekunan pada kartu pantun! Isilah dengan jawaban yang sesuai!
Jalan-jalan menonton sirkus
Singgah sebentar membeli sukun
Kalau ingin nilai . . .
Belajarlh dengan . . .
2. Perhatikan pantun rumpang dengan tema kepatuhan pada kartu pantun! Isilah dengan jawaban yang sesuai!
Sambil membaca lihatlah buku
Duduk di kursi makan ...
Hormatilah kedua orang tua dan ...
Mereka adalah contoh dan panutan

3. Perhatikan pantun rumpang dengan tema kasih sayang pada kartu pantun!

Isilah dengan jawaban yang sesuai!

Beli bajigur harga . . .

Tumpah di atas jalanan berbatu

Janjiku padamu wahai . . .

Kan menyayangimu sepanjang waktu

Rubrik Jawaban Lembar Kerja Siswa (LKS)

1. Jalan-jalan menonton sirkus
Singgah sebentar membeli sukun
Kalau ingin nilai **bagus/seratus**
Belajarlah dengan **tekun**
2. Sambil membaca lihatlah buku
Duduk di kursi makan **ketan/rambutan/durian/bakwan**
Hormatilah kedua orang tua dan **guru**
Mereka adalah contoh dan panutan
3. Beli bajigur harga **murah/seribu**
Tumpah di atas jalanan berbatu
Janjiku padamu wahai **ayah/ibu**
Kan menyayangimu sepanjang waktu

Ket:

Jawaban tergantung siswa

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

(Kelas Eksperimen)

Pertemuan 2

Nama Sekolah : SD Negeri 17 Kota Bengkulu

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas / Semester : IVA / 2

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

Menulis

8. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk pantun anak.

B. Kompetensi Dasar

- 8.3 Membuat pantun anak yang menarik tentang berbagai tema (persahabatan, ketekunan, kepatuhan dan lain-lain) sesuai dengan ciri-ciri pantun.

C. Indikator

- 8.3.3 Menulis pantun anak tentang tema persahabatan.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui media kartu pantun, siswa dapat menulis pantun anak tentang tema persahabatan dengan benar.

E. Materi Pembelajaran

Menulis Pantun Anak

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Kontekstual

Metode : Tanya jawab, kerja kelompok, dan pemberian tugas

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru mengucapkan salam dan menyapa siswa.2. Guru menanyakan kabar siswa.3. Siswa berdoa bersama dipimpin oleh salah satu siswa.4. Guru mengecek kehadiran siswa.5. Guru melakukan apersepsi kepada siswa tentang pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya.6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa diberikan pertanyaan tentang pengertian dan ciri-ciri pantun oleh guru.2. Siswa menjawab pertanyaan dari guru.3. Siswa diberikan soal menulis pantun serta media kartu pantun masing-masing secara individu.4. Siswa mengerjakan soal menulis pantun tersebut sesuai dengan media kartu yang mereka peroleh.5. Setelah selesai siswa mengumpulkan tugas menulis pantun pada guru.6. Kemudian siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari.	50 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa.	10 menit

	2. Guru meminta salah seorang siswa untuk memimpin doa.	
	3. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.	

H. Media, Alat dan Sumber Belajar

Media dan alat :

1. Media Kartu Pantun
2. Papan Tulis

Sumber :

1. Silabus KTSP kelas IV SD.
2. Warsidi, E., & Farika, (2008), *Bahasa Indonesia membuatku cerdas untuk kelas IV Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*, Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
3. Internet.

I. Penilaian

1. Teknik Penilaian
Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis
2. Bentuk Instrumen Penilaian
Penilaian Pengetahuan

Mengetahui,

Guru kelas

Peneliti

Nur Asiah, S.Pd
NIP. 19600512 198411 2 001

Abdul Azis
NPM.A1G014016

Lampiran 18. Silabus Pembelajaran Kelas Kontrol

Silabus Pembelajaran Kelas Kontrol

Pertemuan 1

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV (Empat) / 2 (dua)

Standar Kompetensi : 8. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan, pengumuman, dan pantun anak

MENULIS

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok/Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
8.3 Membuat pantun anak yang menarik dengan berbagai tema (persahabatan, ketekunan, kepatuhan, dll.) sesuai dengan ciri-ciri pantun	<ul style="list-style-type: none">Mengidentifikasi ciri-ciri pantunMelengkapi pantun yang masih rumpang	Pantun Anak	<ul style="list-style-type: none">Siswa mengamati contoh pantun yang ada di buku paket.Salah satu siswa diminta untuk membaca pantun tersebut.Siswa melakukan tanya jawab mengenai ciri-ciri	Teknik non tes: perbuatan Bentuk: Produk Instrumen: lembar penilaian produk	2 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none">Buku Paket Bahasa Indonesia kelas IVInternet

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok/Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			<p>yang terdapat dalam pantun dengan bimbingan guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang hal yang belum dipahaminya. • Siswa menyimak penjelasan guru tentang cara mudah menulis pantun. • Kemudian, siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok secara heterogen yang terdiri atas 5-6 anggota. • Salah satu perwakilan 			

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok/Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			<p>kelompok mengambil lembar kerja siswa (LKS) tentang melengkapi pantun yang masih rumpang dari guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama kelompoknya bekerja sama mengerjakan LKS. • Setelah selesai, salah satu perwakilan kelompok diminta untuk maju membacakan hasil kerjanya. • Dengan bimbingan guru, kelompok lain diminta untuk menanggapi jawaban 			

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok/Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			temannya. <ul style="list-style-type: none"> • Kemudian, siswa mengumpulkan IKS kepada guru. • Siswa mendengarkan tanggapan guru kepada masing-masing kelompok. • Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari. 			

Sumber :
 Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Mandikdasmen Direktorat Pembinaan Tk Dan Sd 2007

Silabus Pembelajaran Kelas Kontrol

Pertemuan 2

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV (Empat) / 2 (dua)

Standar Kompetensi : 8. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan, pengumuman, dan pantun anak

MENULIS

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok/Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
8.3 Membuat pantun anak yang menarik dengan berbagai tema (persahabatan, ketekunan, kepatuhan, dll.) sesuai dengan ciri-ciri pantun	<ul style="list-style-type: none">Menulis pantun anak tentang tema persahabatan	Pantun Anak	<ul style="list-style-type: none">Siswa diberikan pertanyaan tentang pengertian dan ciri-ciri pantun oleh guru.Siswa menjawab pertanyaan dari guru.Siswa diberikan soal menulis pantun masing-masing secara individu.Siswa mengerjakan soal	Teknik non tes: perbuatan Bentuk: Produk Instrumen: lembar penilaian produk	2 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none">Buku Paket Bahasa Indonesia kelas IVInternet

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok/Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			<p>tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah selesai, siswa mengumpulkan tugasnya. • Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari. 			

Sumber :

Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Mandikdasmen Direktorat Pembinaan Tk Dan Sd 2007

Lampiran 19. RPP Kelas Kontrol

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

(Kelas Kontrol)

Pertemuan 1

Nama Sekolah : SD Negeri 48 Kota Bengkulu

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas / Semester : IV/2

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

Menulis

8. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk pantun anak.

B. Kompetensi Dasar

- 8.3 Membuat pantun anak yang menarik tentang berbagai tema (persahabatan, ketekunan, kepatuhan dan lain-lain) sesuai dengan ciri-ciri pantun.

C. Indikator

- 8.3.1 Mengidentifikasi ciri-ciri pantun.
- 8.3.2 Melengkapi pantun yang masih rumpang

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tanya jawab, siswa dapat mengidentifikasi ciri-ciri pantun dengan percaya diri.
2. Melalui diskusi, siswa dapat melengkapi pantun yang masih rumpang dengan tepat.

E. Materi Pembelajaran

Pantun Anak

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Kontekstual

Metode : Tanya jawab, kerja kelompok, dan pemberian tugas

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru mengucapkan salam dan menyapa siswa.2. Guru menanyakan kabar siswa.3. Siswa berdoa bersama dipimpin oleh salah satu siswa.4. Guru mengecek kehadiran siswa.5. Siswa dan guru melakukan apersepsi dengan bernyanyi lagu “Rasa Sayange” dan mengaitkan lagu dengan materi pembelajaran.6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa mengamati contoh pantun yang ada di buku paket.2. Salah satu siswa diminta untuk membaca pantun tersebut.3. Siswa melakukan tanya jawab mengenai ciri-ciri yang terdapat dalam pantun dengan bimbingan guru.4. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang hal yang belum dipahaminya.5. Siswa menyimak penjelasan guru tentang cara mudah menulis pantun.6. Kemudian, siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok secara heterogen yang terdiri atas 5-6 anggota.7. Salah satu perwakilan kelompok	50 menit

	<p>mengambil lembar kerja siswa (LKS) tentang melengkapi pantun yang masih rumpang dari guru.</p> <p>8. Siswa bersama kelompoknya bekerja sama mengerjakan LKS.</p> <p>9. Setelah selesai, salah satu perwakilan kelompok diminta untuk maju membacakan hasil kerjanya.</p> <p>10. Dengan bimbingan guru, kelompok lain diminta untuk menanggapi jawaban temannya.</p> <p>11. Kemudian, siswa mengumpulkan LKS kepada guru.</p> <p>12. Siswa mendengarkan tanggapan guru kepada masing-masing kelompok.</p> <p>13. Siswa diberikan soal menulis pantun masing-masing secara individu.</p> <p>14. Siswa mengerjakan soal tersebut.</p> <p>15. Setelah selesai, siswa mengumpulkan tugasnya.</p> <p>16. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari.</p>	
Penutup	<p>1. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa.</p> <p>2. Guru meminta salah seorang siswa untuk memimpin doa.</p> <p>3. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.</p>	10 menit

H. Alat dan Sumber Belajar

Alat : Papan Tulis

Sumber :

1. Silabus KTSP Kelas IV SD.
2. Samidi. 2011. *Bahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyas kelas IV*. Jawa Timur: Masmedia.

I. Penilaian

1. Teknik Penilaian

Penilaian Pengetahuan : Lembar Kerja Siswa (LKS)

2. Bentuk Instrumen Penilaian

Penilaian Pengetahuan

Mengetahui,

Guru kelas

Peneliti

Amriady Murad, S.Pd
NIP. 19720502 200312 1 002

Abdul Azis
NPM.A1G014016

Lembar Kerja Siswa (LKS)
(Kelas Kontrol)

Nama Kelompok:

1.

2.

3.

4.

5.

6.

Petunjuk:

- a. Lengkapilah pantun-pantun rumpang berikut dengan menjodohkan antara isi dan sampirannya!
- b. Diskusikan bersama kelompokmu!

No	Isi	Sampiran
1	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>Balon meletus anak berduka</p> <p>Anak menangis tersedu-sedu</p>	<p>Kue donat tengahnya bolong</p> <p>Dijual Mak Pohan di pinggir jalan</p>
2	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>Ayah ibu pulang dari bekerja</p> <p>Hati riang pikiran pun tenang</p>	<p>Adik memang pandai bercanda</p> <p>Membuat kamu disayang ibu</p>
3	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>Rajin beribadah suka menolong</p> <p>Disayang tuhan banyak teman</p>	<p>Anak kelantan memakai payung</p> <p>Cik Tuah memakai peci</p>
4		

	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>Cintaku tak kepalang tanggung</p> <p>Namamu kusemat dalam hati</p>	<p>Gulai ayam rasanya gurih</p> <p>Habis makan orang berdua</p>
5	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>Berbuat baik tanpa pamrih</p> <p>Besar pahala dicintai semua</p>	<p>Naik perahu bersama keluarga</p> <p>Semua suka semua senang</p>

Rubrik Jawaban Lembar Kerja Siswa (LKS)

No	Isi	Sampiran
1	Adik memang pandai bercanda Membuat kamu disayang ibu Balon meletus anak berduka Anak menangis tersedu-sedu	Kue donat tengahnya bolong Dijual Mak Pohan di pinggir jalan
2	Naik perahu bersama keluarga Semua suka semua senang Ayah ibu pulang dari bekerja Hati riang pikiran pun tenang	Adik memang pandai bercanda Membuat kamu disayang ibu
3	Kue donat tengahnya bolong Dijual Mak Pohan di pinggir jalan Rajin beribadah suka menolong Disayang tuhan banyak teman	Anak kelantan memakai payung Cik Tuah memakai peci
4	Anak kelantan memakai payung Cik Tuah memakai peci Cintaku tak kepalang tanggung Namamu kusemat dalam hati	Gulai ayam rasanya gurih Habis makan orang berdua
5	Gulai ayam rasanya gurih Habis makan orang berdua Berbuat baik tanpa pamrih Besarnya pahala dicintai semua	Naik perahu bersama keluarga Semua suka semua senang

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

(Kelas Kontrol)

Pertemuan 2

Nama Sekolah : SD Negeri 48 Kota Bengkulu

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas / Semester : IV/2

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

Menulis

8. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk pantun anak.

B. Kompetensi Dasar

- 8.3 Membuat pantun anak yang menarik tentang berbagai tema (persahabatan, ketekunan, kepatuhan dan lain-lain) sesuai dengan ciri-ciri pantun.

C. Indikator

- 8.3.3 Menulis pantun anak tentang tema persahabatan.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penugasan, siswa dapat menulis pantun anak tentang tema persahabatan dengan benar.

E. Materi Pembelajaran

Pantun Anak

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Kontekstual

Metode : Tanya jawab, kerja kelompok, dan pemberian tugas

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru mengucapkan salam dan menyapa siswa.2. Guru menanyakan kabar siswa.3. Siswa berdoa bersama dipimpin oleh salah satu siswa.4. Guru mengecek kehadiran siswa.5. Guru melakukan apersepsi kepada siswa tentang pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya.6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa diberikan pertanyaan tentang pengertian dan ciri-ciri pantun oleh guru.2. Siswa menjawab pertanyaan dari guru.3. Siswa diberikan soal menulis pantun masing-masing secara individu.4. Siswa mengerjakan soal tersebut.5. Setelah selesai, siswa mengumpulkan tugasnya pada guru.6. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari.	50 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa.2. Guru meminta salah seorang siswa untuk memimpin doa.3. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.	10 menit

H. Alat dan Sumber Belajar

Alat : Papan Tulis

Sumber :

1. Silabus KTSP Kelas IV SD.
2. Samidi. 2011. *Bahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyas kelas IV*. Jawa Timur: Masmedia.

I. Penilaian

1. Teknik Penilaian

Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis

2. Bentuk Instrumen Penilaian

Penilaian Pengetahuan

Mengetahui,

Guru kelas

Peneliti

Amriady Murad, S.Pd
NIP. 19720502 200312 1 002

Abdul Azis
NPM.A1G014016

Lampiran 20. Insrtumen Penelitian (Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol)

Soal Pretest dan Posttest

Nama :

Kelas :

Sekolah Dasar :

Tulislah sebuah pantun anak dengan tema persahabatan sesuai kriteria penulisan pantun yang benar!



A large rectangular box with a red border, containing ten horizontal dotted lines for writing.

Lampiran 21. Daftar Nilai Ulangan Semester 1 Siswa

No	Kelas IVA SDN 17 Kota Bengkulu		Kelas IV SDN 48 Kota Bengkulu	
	Nama	Nilai	Nama	Nilai
1	AA	80	AA	40
2	AD	45	AAS	58
3	AA	74	AS	60
4	SRP	48	AZP	70
5	FJP	58	APP	76
6	FD	50	ADZ	65
7	FDY	56	BA	78
8	GP	52	CAIP	58
9	HCAF	74	DF	70
10	IH	80	DS	45
11	KA	54	DA	80
12	KR	58	FDA	55
13	KRJ	55	FAB	74
14	RS	58	GA	58
15	RW	70	M	52
16	RRJ	56	MLM	74
17	SY	70	MRAR	64
18	SB	55	MZF	44

19	VN	60	NA	75
20	YS	65	NZP	80
21	Z	64	QTA	70
22			RTA	60
23			RAA	70
24			RMP	75
25			RDP	50
26			SP	48
27			SDM	52
28			TTPD	80
29			WMA	58

**Lampiran 22. Uji Homogenitas Nilai Ulangan Semester 1 Kelas IVA SDN 17
Kota Bengkulu**

Banyak Data	21
Nilai Min	45
Nilai Max	80
Range	35
Banyak Kelas (1 + 3.3 log 21)	5,356 dibulatkan menjadi 6
Panjang Interval (R/Banyak Kelas)	5,83 dibulatkan menjadi 6

kelas interval	Batas Kelas	f	xi	xi ²	fxi	fxi ²	Z score	luas O-Z	Luas Kelas Interval	fh	F-Fh	f-fh ²	f-fh ² /fh
	44,5						-1,65	0,4505					
45-50		3	47,5	2256,25	142,5	6768,75			0,0997	2,0937	0,9063	0,82138	0,39231
	50,5						-1,04	0,3508					
51-56		6	53,5	2862,25	321	17173,5			0,188	3,948	2,052	4,2107	1,06654
	56,5						-0,42	0,1628					
57-62		4	59,5	3540,25	238	14161			0,0875	1,8375	2,1625	4,67641	2,54498
	62,5						0,19	0,0753					
63-68		2	65,5	4290,25	131	8580,5			0,2128	4,4688	-2,4688	6,09497	1,36389
	68,5						0,8	0,2881					
69-74		4	71,5	5112,25	286	20449			0,1341	2,8161	1,1839	1,40162	0,49772
	74,5						1,42	0,4222					
75-80		2	77,5	6006,25	155	12012,5			0,0566	1,1886	0,8114	0,65837	0,5539
	80,5						2,03	0,4788					
Jumlah		21			1273,5	79145,25							6,41935
Rata-rata		60,6429											
S		9,79											
Varian		95,83											

**Langkah-langkah menghitung rata-rata, varian, simpangan baku kelas IVA
SDN 17 Kota Bengkulu**

1. Menghitung rata-rata

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{\sum f_i x_i}{n} \\ &= \frac{1273,5}{21} \\ &= 60,64 \end{aligned}$$

2. Menghitung simpangan baku

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{\frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{21 \cdot 79145,25 - (1273,5)^2}{21(21-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{40248}{420}} = \sqrt{95,83} = 9,79 \end{aligned}$$

3. Menghitung varian

$$S^2 = (9,79)^2 = 95,83$$

**Lampiran 23. Uji Homogenitas Nilai Ulangan Semester 1 Kelas IV SDN 48
Kota Bengkulu**

Banyak Data	29
Nilai Min	40
Nilai Max	80
Range	40
Banyak Kelas (1 + 3.3 log 29)	5,818 dibulatkan menjadi 6
Panjang Interval (R/Banyak Kelas)	6,67 dibulatkan menjadi 7

kelas interval	Batas Kelas	f	xi	xi2	fxi	fxi2	Z score	luas O-Z	Luas Kelas Interval	fh	F-Fh	f.fh2	f.fh2/fh
	39,5						-1,95	0,4744					
40-46		3	43	1849	129	5547			0,0597	1,7313	1,2687	1,6096	0,929706
	46,5						-1,37	0,4147					
47-53		4	50	2500	200	10000			0,1295	3,7555	0,2445	0,05978	0,015918
	53,5						-0,79	0,2852					
54-60		7	57	3249	399	22743			0,202	5,858	1,142	1,304164	0,22263
	60,5						-0,21	0,0832					
61-67		2	64	4096	128	8192			0,0611	1,7719	0,2281	0,05203	0,029364
	67,5						0,37	0,1443					
68-74		6	71	5041	426	30246			0,1826	5,2954	0,7046	0,496461	0,093753
	74,5						0,95	0,3269					
75-81		7	78	6084	546	42588			0,1101	3,1929	3,8071	14,49401	4,53945
	81,5						1,53	0,437					
Jumlah		29			1828	119316							5,830821
Rata-rata		63,0344828											
S		12,08											
Varian		146,03											

Langkah-langkah menghitung rata-rata, varian, simpangan baku kelas IV SDN 48 Kota Bengkulu

1. Menghitung rata-rata

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{\sum f_i x_i}{n} \\ &= \frac{1828}{29} \\ &= 63,03 \end{aligned}$$

2. Menghitung simpangan baku

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{\frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{29 \cdot 119316 - (1828)^2}{29(29-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{118580}{812}} = \sqrt{146,03} = 12,08 \end{aligned}$$

3. Menghitung varian

$$S^2 = (12,08)^2 = 146,03$$

Lampiran 24. Uji Homogenitas Nilai Ulangan Semester 1

1. Langkah-langkah menghitung homogenitas kelas IVA SDN 17 Kota Bengkulu dan IV SDN 48 Kota Bengkulu

$$\begin{aligned} F_{hitung} &= \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}} \\ &= \frac{146,03}{95,83} \\ &= 1,52 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} F_{tabel} &= dk \frac{\text{pembilang}}{\text{penyebut}} \\ &= \frac{28}{20} (F_{tabel} \text{ pada taraf signifikan } 5\%) \\ &= 2,05 \text{ (Dapat dilihat pada hal.206)} \end{aligned}$$

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka populasi (IVA SDN 17 Kota Bengkulu dan IV SDN 48 Kota Bengkulu) homogen.

2. Hasil Uji Homogenitas Kelas IVA SDN 17 Kota Bengkulu dan IV SDN 48 Kota Bengkulu

Data	Kelas	
	IVA SDN 17 Kota Bengkulu	IV SDN 48 Kota Bengkulu
Rata-rata	60,64	63,03
Varian	95,83	146,03
SD	9.79	12,08
N	21	29
Dk	20	28
F hitung	1,52	
F tabel	2,05	
Kesimpulan	Homogen	

Lampiran 25. Rekapitulasi Penskoran *Pretest* Kelas Eksperimen**Hasil Penskoran *Pretest* Siswa Kelas Eksperimen oleh Peneliti**

No	Nama Inisial Siswa	Aspek Penilaian				Jumlah Skor
		Kesesuaian dengan kriteria pantun	Kemenarikan isi pantun	Kekuatan imajinasi	Ketepatan diksi	
		25	25	25	25	
1	AA	25	15	20	15	75
2	AD	20	15	15	10	60
3	AA	15	10	10	10	45
4	SRP	10	10	10	10	40
5	FJP	20	10	10	10	50
6	FD	10	10	10	15	45
7	FDY	25	15	15	20	75
8	GP	20	10	10	10	50
9	HCAF	20	15	15	20	70
10	IH	20	15	15	15	65
11	KA	15	10	10	10	45
12	KR	20	10	10	10	50
13	KRJ	20	10	10	15	55
14	RS	15	10	10	10	45
15	RW	20	10	10	10	50
16	RRJ	15	10	10	10	45
17	SY	15	20	20	10	65
18	SB	20	10	10	10	50
19	VN	10	10	10	10	40
20	YS	20	15	15	20	70
21	Z	15	10	10	10	45

Hasil Penskoran *Pretest* Siswa Kelas Eksperimen oleh Guru Kelas

No	Nama Inisial Siswa	Aspek Penilaian				Jumlah Skor
		Kesesuaian dengan kriteria pantun	Kemenarikan isi pantun	Kekuatan imajinasi	Ketepatan diksi	
		25	25	25	25	
1	AA	25	15	15	15	70
2	AD	20	15	15	10	60
3	AA	10	10	10	10	40
4	SRP	15	10	10	10	45
5	FJP	20	10	10	10	50
6	FD	15	10	10	10	45
7	FDY	25	15	15	20	75
8	GP	15	10	10	15	50
9	HCAF	15	15	15	15	60
10	IH	20	15	15	10	60
11	KA	10	10	10	10	40
12	KR	20	15	15	10	60
13	KRJ	20	10	10	15	55
14	RS	10	10	10	10	40
15	RW	15	10	10	10	45
16	RRJ	15	10	10	10	45
17	SY	15	15	15	15	60
18	SB	20	10	10	15	55
19	VN	10	10	10	10	40
20	YS	20	15	15	15	65
21	Z	20	10	10	10	50

Hasil Penskoran *Pretest* Kelas Eksperimen oleh Peneliti dan Guru

No	Nama	Penilai 1	Penilai 2	Rata-rata nilai
1	AA	75	70	72,5
2	AD	60	60	60
3	AA	45	40	42,5
4	SRP	40	45	42,5
5	FJP	50	50	50
6	FD	45	45	45
7	FDY	75	75	75
8	GP	50	50	50
9	HCAF	70	60	65
10	IH	65	60	62,5
11	KA	45	40	42,5
12	KR	50	60	55
13	KRJ	55	55	55
14	RS	45	40	42,5
15	RW	50	45	47,5
16	RRJ	45	45	45
17	SY	65	60	62,5
18	SB	50	55	52,5
19	VN	40	40	40
20	YS	70	65	67,5
21	Z	45	50	47,5
		Nilai Tertinggi		75
		Nilai Terendah		40
		Rata-rata (Lampiran 26, hal.135)		53,07

Penilai 1= Peneliti

Penilai 2= Guru Kelas

Lampiran 26. Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen (*Pretest*)

Banyak Data	21
Nilai Min	40
Nilai Max	75
Range	35
Banyak Kelas ($1 + 3.3 \log 21$)	5,356 dibulatkan menjadi 6
Panjang Interval (R/Banyak Kelas)	5,83 dibulatkan menjadi 6

kelas interval	Batas Kelas	f	xi	xi ²	fxi	fxi ²	Z score	luas O-Z	Luas Kelas Interval	fh	F-Fh	f-fh ²	f-fh ² /fh
	39,5						-1,3087	0,4032					
40-45		7	42,5	1806,25	297,5	12643,8			0,1359	2,8539	4,1461	17,1901	6,02339
	45,5						-0,7301	0,2673					
46-51		4	48,5	2352,25	194	9409			0,1777	3,7317	0,2683	0,07198	0,01929
	51,5						-0,1515	0,0896					
52-57		3	54,5	2970,25	163,5	8910,75			0,0732	1,5372	1,4628	2,13978	1,392
	57,5						0,42706	0,1628					
58-63		3	60,5	3660,25	181,5	10980,8			0,1785	3,7485	-0,7485	0,56025	0,14946
	63,5						1,00565	0,3413					
64-69		2	66,5	4422,25	133	8844,5			0,1016	2,1336	-0,1336	0,01785	0,00837
	69,5						1,58424	0,4429					
70-75		2	72,5	5256,25	145	10512,5			0,042	0,882	1,118	1,24992	1,41715
	75,5						2,16283	0,4849					
Jumlah		21			1114,5	61301,3							9,00965
Rata-rata		53,0714											
S		10,37											
Varian		107,66											
X² hitung		9,00965											
Xtabel		11,07											

Langkah-Langkah Menghitung Normalitas Nilai *Pretest* Kelas IVA SDN 17

Kota Bengkulu

1. Menghitung rata-rata

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum f_i x_i}{n} \\ &= \frac{1114,5}{21} \\ &= 53,07\end{aligned}$$

2. Menghitung simpangan baku

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{\frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{21 \cdot (61301,3) - (1114,5)^2}{21(21-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{1287327,3 - 1242110,25}{420}} \\ &= \sqrt{\frac{45217,05}{420}} = \sqrt{107,66} = 10,37 \end{aligned}$$

3. Menghitung varian

$$S^2 = (10,37)^2 = 107,66$$

4. Uji normalitas

$$\begin{aligned} \chi^2 &= \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h} \\ &= \frac{17,1901}{2,8539} + \frac{0,07198}{3,37317} + \frac{2,13978}{0,0732} + \frac{0,56025}{3,7485} + \frac{0,01785}{2,1336} + \frac{1,24992}{0,882} \\ &= 6,02339 + 0,01929 + 1,392 + 0,14946 + 0,00837 + 1,41715 \\ &= 9,00965 \end{aligned}$$

χ^2 tabel = Jumlah interval kelas - 1 = 6 - 1 = 5

(χ^2 tabel pada taraf signifikan 5% = 11,07).

Jika χ^2 hitung < χ^2 tabel, maka nilai *pretest* kelas IVA SDN 17 Kota Bengkulu berdistribusi normal.

Lampiran 27. Rekapitulasi Penskoran *Pretest* Kelas Kontrol**Hasil Penskoran Kelas Kontrol oleh Peneliti**

No	Nama Inisial Siswa	Aspek Penilaian				Jumlah Skor
		Kesesuaian dengan kriteria pantun	Kemenarikan isi pantun	Kekuatan imajinasi	Ketepatan diksi	
		25	25	25	25	
1	AA	20	15	10	15	60
2	AAS	10	10	10	10	40
3	AS	20	15	15	15	65
4	AZP	20	10	15	10	55
5	APP	20	10	10	10	50
6	ADZ	20	10	10	15	55
7	BA	15	10	10	10	45
8	CAIP	20	10	10	10	50
9	DF	15	10	10	15	50
10	DS	10	15	15	10	50
11	DA	20	15	15	15	65
12	FDA	20	10	10	10	50
13	FAB	25	15	15	10	65
14	GA	10	10	10	10	40
15	M	15	10	10	10	45
16	MLM	10	10	10	10	40
17	MRAR	10	10	10	15	45
18	MZF	15	10	10	10	45
19	NA	25	15	15	15	70
20	NZP	25	15	15	20	75
21	QTA	25	15	10	10	60
22	RTA	25	10	10	10	55
23	RAA	10	10	10	10	40
24	RMP	10	10	10	10	40
25	RDP	25	10	10	15	60
26	SP	15	10	10	15	50
27	SDM	20	10	15	10	55
28	TTPD	25	20	15	15	75
29	WMA	20	10	10	10	50

Hasil Penskoran *Pretest* Siswa Kelas Kontrol oleh Guru Kelas

No	Nama Inisial Siswa	Aspek Penilaian				Jumlah Skor
		Kesesuaian dengan kriteria pantun	Kemenarikan isi pantun	Kekuatan imajinasi	Ketepatan diksi	
		25	25	25	25	
1	AA	20	10	10	20	60
2	AAS	10	10	10	10	40
3	AS	20	15	10	15	60
4	AZP	20	10	10	10	50
5	APP	20	10	15	10	55
6	ADZ	20	10	10	15	55
7	BA	20	10	10	10	50
8	CAIP	20	10	10	15	55
9	DF	15	10	10	10	45
10	DS	10	15	15	10	50
11	DA	20	15	15	15	65
12	FDA	20	10	10	10	50
13	FAB	25	15	15	15	70
14	GA	10	10	10	10	40
15	M	10	10	10	10	40
16	MLM	10	10	10	10	40
17	MRAR	15	10	10	15	50
18	MZF	10	10	10	10	40
19	NA	20	15	15	15	65
20	NZP	25	15	15	20	75
21	QTA	25	15	10	15	65
22	RTA	25	10	10	10	55
23	RAA	10	10	10	15	45
24	RMP	10	10	10	10	40
25	RDP	25	15	10	15	65
26	SP	15	10	10	15	50
27	SDM	20	10	15	10	55
28	TTPD	25	15	15	15	70
29	WMA	20	10	10	10	50

Hasil Penskoran *Pretest* Kelas Kontrol oleh Peneliti dan Guru

No	Nama	Penilai 1	Penilai 2	Rata-rata nilai
1	AA	60	60	60
2	AAS	40	40	40
3	AS	65	60	62,5
4	AZP	55	50	52,5
5	APP	50	55	52,5
6	ADZ	55	55	55
7	BA	45	50	47,5
8	CAIP	50	55	52,5
9	DF	50	45	47,5
10	DS	50	50	50
11	DA	65	65	65
12	FDA	50	50	50
13	FAB	65	70	67,5
14	GA	40	40	40
15	M	45	40	42,5
16	MLM	40	40	40
17	MRAR	45	50	47,5
18	MZF	45	40	42,5
19	NA	70	65	67,5
20	NZP	75	75	75
21	QTA	60	65	62,5
22	RTA	55	55	55
23	RAA	40	45	42,5
24	RMP	40	40	40
25	RDP	60	65	62,5
26	SP	50	50	50
27	SDM	55	55	55
28	TTPD	75	70	72,5
29	WMA	50	50	50
		Nilai Tertinggi		75
		Nilai Terendah		40
		Rata-rata (lampiran 28, hal. 140)		53,46

Penilai 1= Peneliti
Penilai 2= Guru Kelas

Lampiran 28. Uji Normalitas Data Kelas Kontrol (*Pretest*)

Banyak Data	29
Nilai Min	40
Nilai Max	75
Range	35
Banyak Kelas ($1 + 3.3 \log 29$)	5,818 dibulatkan menjadi 6
Panjang Interval (R/Banyak Kelas)	5,83 dibulatkan menjadi 6

kelas interval	Batas Kelas	f	xi	xi2	fxi	fxi2	Z score	luas O-Z	Luas Kelas Interval	fh	F-Fh	f-fh2	f-fh2/fh
	39,5						-1,49204	0,4319					
40-45		7	42,5	1806,25	297,5	12643,75			0,1296	3,7584	3,2416	10,50797	2,795863
	45,5						-0,85102	0,3023					
46-51		7	48,5	2352,25	339,5	16465,75			0,223	6,467	0,533	0,284089	0,043929
	51,5						-0,20999	0,0793					
52-57		6	54,5	2970,25	327	17821,5			0,0861	2,4969	3,5031	12,27171	4,914778
	57,5						0,431034	0,1654					
58-63		4	60,5	3660,25	242	14641			0,1923	5,5767	-1,5767	2,485983	0,44578
	63,5						1,07206	0,3577					
64-69		3	66,5	4422,25	199,5	13266,75			0,0987	2,8623	0,1377	0,018961	0,006624
	69,5						1,713086	0,4564					
70-75		2	72,5	5256,25	145	10512,5			0,0342	0,9918	1,0082	1,016467	1,024871
	75,5						2,354111	0,4906					
Jumlah		29			1550,5	85351,25							9,231846
Rata-rata		53,46552											
S		9,36											
Varian		87,61											
X2 hitung		9,231846											
Xtabel		11,07											

Langkah-Langkah Menghitung Normalitas Nilai *Pretest* Kelas IV SDN 48 Kota Bengkulu

1. Menghitung rata-rata

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{\sum f_i x_i}{n} \\ &= \frac{1550,5}{29} \\ &= 53,46 \end{aligned}$$

2. Menghitung simpangan baku

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{\frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{29(85351,25) - (1550,5)^2}{29(29-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{2475186,25 - 2404050,25}{812}} \\ &= \sqrt{\frac{71136}{812}} = \sqrt{87,61} = 9,36 \end{aligned}$$

3. Menghitung varian

$$S^2 = (9,36)^2 = 87,61$$

4. Uji normalitas

$$\begin{aligned} \chi^2 &= \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h} \\ &= \frac{10,50797}{3,7584} + \frac{0,284089}{6,467} + \frac{12,27171}{2,4969} + \frac{2,485983}{5,5767} + \frac{0,018961}{2,8623} + \frac{1,016467}{0,9918} \\ &= 2,795863 + 0,043929 + 4,914778 + 0,44578 + 0,006624 + 1,024871 \\ &= 9,231846 \end{aligned}$$

$$\chi^2 \text{ tabel} = \text{Jumlah interval kelas} - 1 = 6 - 1 = 5$$

(χ^2 tabel pada taraf signifikan 5% = 11,07).

Jika χ^2 hitung < χ^2 tabel, maka nilai *pretest* kelas IV SDN 48 Kota Bengkulu berdistribusi normal.

Lampiran 29. Uji Homogenitas Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

1. Langkah-Langkah Menghitung Homogenitas Nilai *Pretest* Kelas IVA SDN 17 dan IV SDN 48 Kota Bengkulu

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

$$= \frac{107,66}{87,61}$$

$$= 1,23$$

$$F_{tabel} = dk \frac{\text{pembilang}}{\text{penyebut}} = \frac{20}{28} (F_{tabel} \text{ pada taraf signifikan } 5\%) F_{tabel} = 1,96$$

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka nilai *pretest* (kelas IVA SDN 17 Kota Bengkulu dan IV SDN 48 Kota Bengkulu) homogen.

2. Hasil Uji Homogenitas Nilai *Pretest* Kelas IVA SDN 17 Kota Bengkulu dan IV SDN 17 Kota Bengkulu

Data	Kelas	
	Eksperimen IVA SDN 17	Kontrol IV SDN 48
Rata-rata	53,0714	53,46552
Varian	107,66	87,61
S	10,37	9,36
N	21	29
Dk	20	28
F hitung	1,23	
F tabel	1,96	
Kesimpulan	Homogen	

Lampiran 30. Rekapitulasi Penskoran *Posttest* Kelas Eksperimen**Hasil Penskoran *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen oleh Peneliti**

No	Nama Inisial Siswa	Aspek Penilaian				Jumlah Skor
		Kesesuaian dengan kriteria pantun	Kemenarikan isi pantun	Kekuatan imajinasi	Ketepatan diksi	
		25	25	25	25	
1	AA	25	20	20	20	85
2	AD	25	20	20	20	85
3	AA	25	15	15	15	70
4	SRP	25	15	15	15	70
5	FJP	25	20	20	15	80
6	FD	15	10	10	15	50
7	FDY	15	10	10	15	50
8	GP	20	15	15	15	65
9	HCAF	20	20	20	15	75
10	IH	25	15	15	20	75
11	KA	15	10	10	15	50
12	KR	25	20	20	20	85
13	KRJ	25	20	20	15	80
14	RS	25	10	10	15	60
15	RW	25	20	15	20	80
16	RRJ	20	20	20	15	75
17	SY	25	15	15	20	75
18	SB	25	15	15	20	75
19	VN	25	20	20	15	80
20	YS	20	20	15	20	75
21	Z	25	15	15	20	75

Hasil Penskoran *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen oleh Guru Kelas

No	Nama Inisial Siswa	Aspek Penilaian				Jumlah Skor
		Kesesuaian dengan kriteria pantun	Kemenarikan isi pantun	Kekuatan imajinasi	Ketepatan diksi	
		25	25	25	25	
1	AA	25	20	25	20	90
2	AD	25	20	20	15	80
3	AA	25	15	15	15	70
4	SRP	25	15	15	20	75
5	FJP	25	20	20	15	80
6	FD	20	10	10	15	55
7	FDY	20	10	10	15	55
8	GP	20	15	15	15	65
9	HCAF	20	20	20	20	80
10	IH	25	15	15	20	75
11	KA	15	10	10	15	50
12	KR	25	20	20	15	80
13	KRJ	25	20	15	15	75
14	RS	25	10	10	15	60
15	RW	25	15	15	20	75
16	RRJ	20	20	20	20	80
17	SY	25	15	15	20	75
18	SB	25	20	15	20	80
19	VN	25	20	20	15	80
20	YS	20	15	15	20	70
21	Z	25	15	15	20	75

Hasil Penskoran *Posttest* Kelas Eksperimen oleh Peneliti dan Guru Kelas

No	Nama	Penilai 1	Penilai 2	Rata-rata Nilai
1	AA	85	90	87,5
2	AD	85	80	82,5
3	AA	70	70	70
4	SRP	70	75	72,5
5	FJP	80	80	80
6	FD	50	55	52,5
7	FDY	50	55	52,5
8	GP	65	65	65
9	HCAF	75	80	77,5
10	IH	75	75	75
11	KA	50	50	50
12	KR	85	80	82,5
13	KRJ	80	75	77,5
14	RS	60	60	60
15	RW	80	75	77,5
16	RRJ	75	80	77,5
17	SY	75	75	75
18	SB	75	80	77,5
19	VN	80	80	80
20	YS	75	70	72,5
21	Z	75	75	75
	Nilai Tertinggi			87,5
	Nilai Terendah			50
	Rata-rata (lampiran 31 hal.146)			72,5

Penilai 1= Peneliti

Penilai 2= Guru Kelas

Lampiran 31. Uji Normalitas Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

Banyak Data	21
Nilai Min	50
Nilai Max	87,5
Range	37,5
Banyak Kelas ($1 + 3.3 \log 26$)	5,356 dibulatkan menjadi 6
Panjang Interval (R/Banyak Kelas)	6,25 dibulatkan menjadi 7

kelas interval	Batas Kelas	f	xi	xi ²	fxi	fxi ²	Z score	luas O-Z	Luas Kelas Interval	fh	F-Fh	f-fh ²	f-fh ² /fh
	49,5						-2,1657	0,4846					
50-55		3	52,5	2756,25	157,5	8268,75			0,0394	0,8274	2,1726	4,72019	5,70485
	55,5						-1,6008	0,4452					
56-61		1	58,5	3422,25	58,5	3422,25			0,0967	2,0307	-1,0307	1,06234	0,52314
	61,5						-1,0358	0,3485					
62-67		1	64,5	4160,25	64,5	4160,25			0,1677	3,5217	-2,5217	6,35897	1,80565
	67,5						-0,4708	0,1808					
68-73		3	70,5	4970,25	211,5	14910,8			0,1449	3,0429	-0,0429	0,00184	0,0006
	73,5						0,09416	0,0359					
74-79		8	76,5	5852,25	612	46818			0,2063	4,3323	3,6677	13,452	3,10505
	79,5						0,65913	0,2422					
80-85		4	82,5	6806,25	330	27225			0,1466	3,0786	0,9214	0,84898	0,27577
	85,5						1,22411	0,3888					
86-91		1	88,5	7832,25	88,5	7832,25			0,0737	1,5477	-0,5477	0,29998	0,19382
	91,5						1,78908	0,4625					
Jumlah		21			1522,5	112637							11,609
Rata-rata		72,5											
S		10,62											
Varian		112,8											
X² hitung		11,609											
Xtabel		12,592											

Langkah-Langkah Menghitung Normalitas Nilai *Posttest* Kelas IVA SDN 17 Kota Bengkulu

1. Menghitung rata-rata

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum f_i x_i}{n} \\ &= \frac{1522,5}{21} \\ &= 72,5\end{aligned}$$

2. Menghitung simpangan baku

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{\frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{21(112637,3) - (1522,5)^2}{21(21-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{2365383,3 - 2318006,25}{420}} \\ &= \sqrt{\frac{47377,25}{420}} = \sqrt{112,8} = 10,62 \end{aligned}$$

3. Menghitung varian

$$S^2 = 112,8$$

4. Uji normalitas

$$\begin{aligned} \chi^2 &= \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h} \\ &= \frac{4,72019}{0,8274} + \frac{1,06234}{2,0307} + \frac{6,35897}{3,5217} + \frac{0,00184}{3,0429} + \frac{13,452}{4,3323} + \frac{0,84898}{3,0786} + \frac{0,29998}{1,5477} \\ &= 5,70485 + 0,52314 + 1,80565 + 0,0006 + 3,10505 + 0,27577 + 0,19382 \\ &= 11,609 \end{aligned}$$

$$\chi^2 \text{ tabel} = \text{Jumlah interval kelas} - 1 = 7 - 1 = 6$$

(χ^2 tabel pada taraf signifikan 5% = 12,592).

Jika χ^2 hitung < χ^2 tabel, maka nilai *posttest* kelas IVA SDN 17 Kota Bengkulu berdistribusi normal.

Lampiran 32. Rekapitulasi Penskoran *Posttest* Kelas Kontrol**Hasil Penskoran *Posttest* Siswa Kelas Kontrol oleh Peneliti**

No	Nama Inisial Siswa	Aspek Penilaian				Jumlah Skor
		Kesesuaian dengan kriteria pantun	Kemenarikan isi pantun	Kekuatan imajinasi	Ketepatan diksi	
		25	25	25	25	
1	AA	25	20	15	15	75
2	AAS	15	15	15	15	60
3	AS	25	20	20	15	80
4	AZP	25	20	20	20	85
5	APP	25	15	15	15	70
6	ADZ	20	15	15	15	65
7	BA	20	20	15	20	75
8	CAIP	25	20	20	20	85
9	DF	25	20	15	20	80
10	DS	15	15	15	10	55
11	DA	25	20	15	15	75
12	FDA	20	15	15	20	70
13	FAB	25	20	20	15	80
14	GA	25	15	15	20	75
15	M	15	10	10	15	50
16	MLM	15	15	15	15	60
17	MRAR	15	15	10	15	55
18	MZF	20	15	15	15	65
19	NA	25	20	20	20	85
20	NZP	25	20	20	20	85
21	QTA	25	15	15	10	65
22	RTA	25	15	15	20	75
23	RAA	15	15	15	10	55
24	RMP	15	15	10	10	50
25	RDP	20	15	10	15	60
26	SP	10	10	10	10	40
27	SDM	15	15	10	10	50
28	TTPD	25	20	20	15	80
29	WMA	10	10	10	10	40

Hasil Penskoran *Posttest* Siswa Kelas Kontrol oleh Guru Kelas

No	Nama Inisial Siswa	Aspek Penilaian				Jumlah Skor
		Kesesuaian dengan kriteria pantun	Kemenarikan isi pantun	Kekuatan imajinasi	Ketepatan diksi	
		25	25	25	25	
1	AA	25	15	15	15	70
2	AAS	20	15	15	15	65
3	AS	25	20	15	15	75
4	AZP	25	20	20	20	85
5	APP	25	15	15	10	65
6	ADZ	15	15	15	15	60
7	BA	20	20	15	15	70
8	CAIP	25	20	20	20	85
9	DF	25	15	15	20	75
10	DS	15	15	15	15	60
11	DA	20	20	15	20	75
12	FDA	20	15	15	20	70
13	FAB	25	20	20	15	80
14	GA	25	15	15	15	70
15	M	15	10	10	15	50
16	MLM	15	15	15	15	60
17	MRAR	15	10	10	15	50
18	MZF	15	15	15	15	60
19	NA	25	20	20	20	85
20	NZP	25	20	15	20	80
21	QTA	20	15	15	10	60
22	RTA	25	15	20	15	75
23	RAA	20	15	10	10	55
24	RMP	15	10	10	15	50
25	RDP	15	15	15	15	60
26	SP	10	10	10	10	40
27	SDM	15	15	15	10	55
28	TTPD	25	20	20	15	80
29	WMA	15	10	10	10	45

Hasil Penskoran *Posttest* Kelas Kontrol oleh Peneliti dan Guru

No	Nama	Penilai 1	Penilai 2	Rata-rata nilai
1	AA	75	70	72,5
2	AAS	60	65	62,5
3	AS	80	75	77,5
4	AZP	85	85	85
5	APP	70	65	67,5
6	ADZ	65	60	62,5
7	BA	75	70	72,5
8	CAIP	85	85	85
9	DF	80	75	77,5
10	DS	55	60	57,5
11	DA	75	75	75
12	FDA	70	70	70
13	FAB	80	80	80
14	GA	75	70	72,5
15	M	50	50	50
16	MLM	60	60	60
17	MRAR	55	50	52,5
18	MZF	65	60	62,5
19	NA	85	85	85
20	NZP	85	80	82,5
21	QTA	65	60	62,5
22	RTA	75	75	75
23	RAA	55	55	55
24	RMP	50	50	50
25	RDP	60	60	60
26	SP	40	40	40
27	SDM	50	55	52,5
28	TTPD	80	80	80
29	WMA	40	45	42,5
		Nilai Tertinggi		85
		Nilai Terendah		40
		Rata-rata (lampiran 33 hal. 151)		66,39

Penilai 1= Peneliti
Penilai 2= Guru Kelas

Lampiran 33. Uji Normalitas Nilai *Posttest* Siswa Kelas Kontrol

Banyak Data	29
Nilai Min	40
Nilai Max	85
Range	45
Banyak Kelas ($1 + 3.3 \log 23$)	5,818 dibulatkan menjadi 6
Panjang Interval (R/Banyak Kelas)	7,5 dibulatkan menjadi 8

Kelas Interval	Batas Kelas	f	xi	xi2	fxi	fxi2	Z score	luas O-Z	Luas Kelas Interval	fh	F-Fh	f-fh2	f-fh2/fh
	39,5						-2,0485	0,4793					
40-47	47,5	2	43,5	1892,25	87	3784,5			0,0557	1,6153	0,3847	0,14799	0,09162
48-55	55,5	5	51,5	2652,25	257,5	13261,3	-1,4392	0,4236					
56-63	63,5	7	59,5	3540,25	416,5	24781,8	-0,8299	0,2939	0,1297	3,7613	1,2387	1,53438	0,40794
64-71	71,5	2	67,5	4556,25	135	9112,5	-0,2206	0,0871	0,2068	5,9972	1,0028	1,00561	0,16768
72-79	79,5	7	75,5	5700,25	528,5	39901,8	0,38869	0,148	0,0609	1,7661	0,2339	0,05471	0,03098
80-87	87,5	6	83,5	6972,25	501	41833,5	0,99798	0,3389	0,1909	5,5361	1,4639	2,143	0,3871
Jumlah		29			1925,5	132675	1,60727	0,4452					3,75447
Rata-rata		66,3966											
S		13,13											
Varian		172,45											
X2 hitung		3,7545											
Xtabel		11,07											

Langkah-Langkah Menghitung Normalitas Nilai *Posttest* Kelas IV SDN 48

Kota Bengkulu

1. Menghitung rata-rata

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{\sum f_i x_i}{n} \\ &= \frac{1925,5}{28} \\ &= 66,3966 \end{aligned}$$

2. Menghitung simpangan baku

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{\frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{29(132675) - (1925,5)^2}{29(29-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{3847575 - 3707550,25}{812}} \\ &= \sqrt{\frac{140024,75}{812}} = \sqrt{172,45} = 13,13 \end{aligned}$$

3. Menghitung varian

$$S^2 = 172,45$$

4. Uji normalitas

$$\begin{aligned} \chi^2 &= \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h} \\ &= \frac{0,14799}{1,6153} + \frac{1,53438}{3,7613} + \frac{1,00561}{0,2068} + \frac{0,05471}{1,7661} + \frac{2,143}{5,5361} + \frac{8,51064}{3,0827} \\ &= 0,09162 + 0,40794 + 0,16768 + 0,03098 + 0,3871 + 2,76077 \\ &= 3,7545 \end{aligned}$$

$$\chi^2 \text{ tabel} = \text{Jumlah interval kelas} - 1 = 6 - 1 = 4$$

(χ^2 tabel pada taraf signifikan 5% = 11,07).

Jika χ^2 hitung < χ^2 tabel, maka nilai *posttest* kelas IV SDN 48 Kota Bengkulu berdistribusi normal.

Lampiran 34. Uji Homogenitas Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

1. Langkah-Langkah Menghitung Homogenitas Nilai *Posttest* Kelas IVA SDN 17 dan IV SDN 48 Kota Bengkulu

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

$$= \frac{172,45}{112,8}$$

$$= 1,53$$

$$F_{tabel} = dk \frac{\text{pembilang}}{\text{penyebut}} = \frac{28}{20} (F_{tabel} \text{ pada taraf signifikan } 5\%) F_{tabel} = 2,05$$

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka nilai *posttest* (kelas IVA SDN 17 Kota Bengkulu dan IV SDN 48 Kota Bengkulu) homogen.

2. Hasil Uji Homogenitas Nilai *Posttest* Kelas IVA SDN 17 Kota Bengkulu dan IV SDN 48 Kota Bengkulu

Data	Kelas	
	Eksperimen IVA SDN 17	Kontrol IV SDN 48
Rata-rata	72,5	66,3966
Varian	112,8	172,45
S	10,62	13,13
N	21	29
Dk	20	28
F hitung	1,53	
F tabel	2,05	
Kesimpulan	Homogen	

Lampiran 35. Uji Hipotesis (Uji t)

Data	Pretest		Posttest	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
N	21	29	21	29
Mean	53,0714	53,46552	72,5	66,3966
S ²	107,66	87,61	112,8	172,45

1. Menghitung Uji t *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1) S_1^2 + (n_2 - 1) S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

$$t = \frac{53,46552 - 53,0714}{\sqrt{\frac{(29 - 1) 87,61 + (21 - 1) 107,66}{29 + 21 - 2} \left(\frac{1}{29} + \frac{1}{21} \right)}}$$

$$t = \frac{0,394}{\sqrt{\frac{2453,08 + 2153,2}{48} (0,034 + 0,047)}}$$

$$t = \frac{0,394}{\sqrt{\frac{4606,28}{48} (0,081)}}$$

$$t = \frac{0,394}{\sqrt{95,96 (0,081)}}$$

$$t = \frac{0,394}{\sqrt{7,77}} = \frac{0,394}{2,78} = 0,14$$

- Membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} :

$dk = n_1 + n_2 - 2 = 29 + 21 - 2 = 48$ dengan $\alpha = 0,05$ maka diperoleh $t_{tabel} = 1,67722$.

Dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ (**0,14** < 1,67722) artinya H_0 diterima (tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada *pretest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol).

2. Menghitung Uji t *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1) S_1^2 + (n_2 - 1) S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

$$t = \frac{72,5 - 66,3966}{\sqrt{\frac{(21 - 1)112,8 + (29 - 1)172,45}{21 + 29 - 2} \left(\frac{1}{21} + \frac{1}{29} \right)}}$$

$$t = \frac{6,1}{\sqrt{\frac{2256 + 4828,6}{48} (0,047 + 0,034)}}$$

$$t = \frac{6,1}{\sqrt{\frac{7084,6}{48} (0,081)}}$$

$$t = \frac{6,1}{\sqrt{147,6 (0,081)}} = \frac{6,1}{\sqrt{11,95}} = \frac{6,1}{3,45} = 1,76$$

- Membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} :
- $dk = n_1 + n_2 - 2 = 21 + 29 - 2 = 48$ dengan $\alpha = 0,05$ maka diperoleh $t_{tabel} = 1,67722$.

Dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ (**1,76** > 1,67722) artinya H_0 ditolak (terdapat pengaruh yang signifikan pada *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol).

Lampiran 36. Persentase Kenaikan rata-rata nilai *Pretest* dan *Posttest*

Persentase kenaikan rata-rata nilai *pretest* dan rata-rata nilai *posttest*

Persentase kenaikan dengan menggunakan rumus Herlianto (2013:13) sebagai berikut.

$$\text{Persentase kenaikan} = \frac{\text{perbedaan rata-rata nilai (posttest-pretest)}}{\text{rata-rata nilai pretest}} \times 100\%$$

1. Persentase kenaikan kelas eksperimen

$$\text{Persentase kenaikan} = \frac{\text{perbedaan rata-rata nilai (posttest-pretest)}}{\text{rata-rata nilai pretest}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase kenaikan} = \frac{72,5 - 53,0714}{53,0714} \times 100\%$$

$$\text{Persentase kenaikan} = \frac{19,43}{53,0714} \times 100\% = 36,6\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan didapat kenaikan rata-rata nilai *posttest* dan nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 36,6%.

2. Persentase kenaikan kelas kontrol

$$\text{Persentase kenaikan} = \frac{\text{perbedaan rata-rata nilai (posttest-pretest)}}{\text{rata-rata nilai pretest}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase kenaikan} = \frac{66,3966 - 53,46552}{53,46552} \times 100\%$$

$$\text{Persentase kenaikan} = \frac{12,93}{53,46552} \times 100\% = 24,2\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan didapat kenaikan rata-rata nilai *posttest* dan nilai rata-rata *pretest* pada kelas kontrol sebesar 24,2%.

Lampiran 37. Nilai-Nilai Chi Kuadrat

TABLE IV								
Chi-Square (χ^2) Distribution								
Area to the Right of Critical Value								
Degrees of Freedom	0.99	0.975	0.95	0.90	0.10	0.05	0.025	0.01
1	—	0.001	0.004	0.016	2.706	3.841	5.024	6.635
2	0.020	0.051	0.103	0.211	4.605	5.991	7.378	9.210
3	0.115	0.216	0.352	0.584	6.251	7.815	9.348	11.345
4	0.297	0.484	0.711	1.064	7.779	9.488	11.143	13.277
5	0.554	0.831	1.145	1.610	9.236	11.071	12.833	15.086
6	0.872	1.237	1.635	2.204	10.645	12.592	14.449	16.812
7	1.239	1.690	2.167	2.833	12.017	14.067	16.013	18.475
8	1.646	2.180	2.733	3.490	13.362	15.507	17.535	20.090
9	2.088	2.700	3.325	4.168	14.684	16.919	19.023	21.666
10	2.558	3.247	3.940	4.865	15.987	18.307	20.483	23.209
11	3.053	3.816	4.575	5.578	17.275	19.675	21.920	24.725
12	3.571	4.404	5.226	6.304	18.549	21.026	23.337	26.217
13	4.107	5.009	5.892	7.042	19.812	22.362	24.736	27.688
14	4.660	5.629	6.571	7.790	21.064	23.685	26.119	29.141
15	5.229	6.262	7.261	8.547	22.307	24.996	27.488	30.578
16	5.812	6.908	7.962	9.312	23.542	26.296	28.845	32.000
17	6.408	7.564	8.672	10.085	24.769	27.587	30.191	33.409
18	7.015	8.231	9.390	10.865	25.989	28.869	31.526	34.805
19	7.633	8.907	10.117	11.651	27.204	30.144	32.852	36.191
20	8.260	9.591	10.851	12.443	28.412	31.410	34.170	37.566
21	8.897	10.283	11.591	13.240	29.615	32.671	35.479	38.932
22	9.542	10.982	12.338	14.042	30.813	33.924	36.781	40.289
23	10.196	11.689	13.091	14.848	32.007	35.172	38.076	41.638
24	10.856	12.401	13.848	15.659	33.196	36.415	39.364	42.980
25	11.524	13.120	14.611	16.473	34.382	37.652	40.646	44.314
26	12.198	13.844	15.379	17.292	35.563	38.885	41.923	45.642
27	12.879	14.573	16.151	18.114	36.741	40.113	43.194	46.963
28	13.565	15.308	16.928	18.939	37.916	41.337	44.461	48.278
29	14.257	16.047	17.708	19.768	39.087	42.557	45.722	49.588
30	14.954	16.791	18.493	20.599	40.256	43.773	46.979	50.892

Lampiran 38. Nilai-Nilai Dalam Distribusi F

df2 \ df1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	22	24	26	28	30	35	40
3	10.13	9.55	9.28	9.12	9.01	8.94	8.89	8.85	8.81	8.79	8.76	8.74	8.73	8.71	8.70	8.69	8.68	8.67	8.67	8.66	8.65	8.64	8.63	8.62	8.62	8.60	8.59
4	7.71	6.94	6.59	6.39	6.26	6.16	6.09	6.04	6.00	5.96	5.94	5.91	5.89	5.87	5.86	5.84	5.83	5.82	5.81	5.80	5.79	5.77	5.76	5.75	5.75	5.73	5.72
5	6.61	5.79	5.41	5.19	5.05	4.95	4.88	4.82	4.77	4.74	4.70	4.68	4.66	4.64	4.62	4.60	4.59	4.58	4.57	4.56	4.54	4.53	4.52	4.50	4.50	4.48	4.46
6	5.99	5.14	4.76	4.53	4.39	4.28	4.21	4.15	4.10	4.06	4.03	4.00	3.98	3.96	3.94	3.92	3.91	3.90	3.88	3.87	3.86	3.84	3.83	3.82	3.81	3.79	3.77
7	5.59	4.74	4.35	4.12	3.97	3.87	3.79	3.73	3.68	3.64	3.60	3.57	3.55	3.53	3.51	3.49	3.48	3.47	3.46	3.44	3.43	3.41	3.40	3.39	3.38	3.36	3.34
8	5.32	4.46	4.07	3.84	3.69	3.58	3.50	3.44	3.39	3.35	3.31	3.28	3.26	3.24	3.22	3.20	3.19	3.17	3.16	3.15	3.13	3.12	3.10	3.09	3.08	3.06	3.04
9	5.12	4.26	3.86	3.63	3.48	3.37	3.29	3.23	3.18	3.14	3.10	3.07	3.05	3.03	3.01	2.99	2.97	2.96	2.95	2.94	2.92	2.90	2.89	2.87	2.86	2.84	2.83
10	4.96	4.10	3.71	3.48	3.33	3.22	3.14	3.07	3.02	2.98	2.94	2.91	2.89	2.86	2.85	2.83	2.81	2.80	2.79	2.77	2.75	2.74	2.72	2.71	2.70	2.68	2.66
11	4.84	3.98	3.59	3.36	3.20	3.09	3.01	2.95	2.90	2.85	2.82	2.79	2.76	2.74	2.72	2.70	2.69	2.67	2.66	2.65	2.63	2.61	2.59	2.58	2.57	2.55	2.53
12	4.75	3.89	3.49	3.26	3.11	3.00	2.91	2.85	2.80	2.75	2.72	2.69	2.66	2.64	2.62	2.60	2.58	2.57	2.56	2.54	2.52	2.51	2.49	2.48	2.47	2.44	2.43
13	4.67	3.81	3.41	3.18	3.03	2.92	2.83	2.77	2.71	2.67	2.63	2.60	2.58	2.55	2.53	2.51	2.50	2.48	2.47	2.46	2.44	2.42	2.41	2.39	2.38	2.36	2.34
14	4.60	3.74	3.34	3.11	2.96	2.85	2.76	2.70	2.65	2.60	2.57	2.53	2.51	2.48	2.46	2.44	2.43	2.41	2.40	2.39	2.37	2.35	2.33	2.32	2.31	2.28	2.27
15	4.54	3.68	3.29	3.06	2.90	2.79	2.71	2.64	2.59	2.54	2.51	2.48	2.45	2.42	2.40	2.38	2.37	2.35	2.34	2.33	2.31	2.29	2.27	2.26	2.25	2.22	2.20
16	4.49	3.63	3.24	3.01	2.85	2.74	2.66	2.59	2.54	2.49	2.46	2.42	2.40	2.37	2.35	2.33	2.32	2.30	2.29	2.28	2.25	2.24	2.22	2.21	2.19	2.17	2.15
17	4.45	3.59	3.20	2.96	2.81	2.70	2.61	2.55	2.49	2.45	2.41	2.38	2.35	2.33	2.31	2.29	2.27	2.26	2.24	2.23	2.21	2.19	2.17	2.16	2.15	2.12	2.10
18	4.41	3.55	3.16	2.93	2.77	2.66	2.58	2.51	2.46	2.41	2.37	2.34	2.31	2.29	2.27	2.25	2.23	2.22	2.20	2.19	2.17	2.15	2.13	2.12	2.11	2.08	2.06
19	4.38	3.52	3.13	2.90	2.74	2.63	2.54	2.48	2.42	2.38	2.34	2.31	2.28	2.26	2.23	2.21	2.20	2.18	2.17	2.16	2.13	2.11	2.10	2.08	2.07	2.05	2.03
20	4.35	3.49	3.10	2.87	2.71	2.60	2.51	2.45	2.39	2.35	2.31	2.28	2.25	2.23	2.20	2.18	2.17	2.15	2.14	2.12	2.10	2.08	2.07	2.05	2.04	2.01	1.99
22	4.30	3.44	3.05	2.82	2.66	2.55	2.46	2.40	2.34	2.30	2.26	2.23	2.20	2.17	2.15	2.13	2.11	2.10	2.08	2.07	2.05	2.03	2.01	2.00	1.98	1.96	1.94
24	4.26	3.40	3.01	2.78	2.62	2.51	2.42	2.36	2.30	2.25	2.22	2.18	2.15	2.13	2.11	2.09	2.07	2.05	2.04	2.03	2.00	1.98	1.97	1.95	1.94	1.91	1.89
26	4.23	3.37	2.98	2.74	2.59	2.47	2.39	2.32	2.27	2.22	2.18	2.15	2.12	2.09	2.07	2.05	2.03	2.02	2.00	1.99	1.97	1.95	1.93	1.91	1.90	1.87	1.85
28	4.20	3.34	2.95	2.71	2.56	2.45	2.36	2.29	2.24	2.19	2.15	2.12	2.09	2.06	2.04	2.02	2.00	1.99	1.97	1.96	1.93	1.91	1.90	1.88	1.87	1.84	1.82
30	4.17	3.32	2.92	2.69	2.53	2.42	2.33	2.27	2.21	2.16	2.13	2.09	2.06	2.04	2.01	1.99	1.98	1.96	1.95	1.93	1.91	1.89	1.87	1.85	1.84	1.81	1.79
35	4.12	3.27	2.87	2.64	2.48	2.37	2.29	2.23	2.17	2.12	2.08	2.04	2.01	1.99	1.96	1.94	1.92	1.91	1.89	1.88	1.85	1.83	1.82	1.80	1.78	1.76	1.74

Lampiran 39. Distribusi Tabel t

Distribusi t (df = 41 – 80) Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66	0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67	0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68	0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69	0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70	0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
71	0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
72	0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
73	0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567
74	0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
75	0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249
76	0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208	3.20096
77	0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120	3.19948
78	0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034	3.19804
79	0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950	3.19663
80	0.67757	1.29222	1.66412	1.99006	2.37387	2.63869	3.19526

Lampiran 40. Foto Pembelajaran Kelas Eksperimen



Foto 1: Peneliti membagikan soal *pretest*



Foto 2: Siswa menulis pantun (*pretest*)



Foto 3: Siswa bernyanyi bersama



Foto 4: Siswa menjawab pertanyaan dari peneliti



Foto 5: Peneliti melakukan proses pembelajaran



Foto 6: Siswa menuliskan ciri pantun





Foto 7: Siswa berdiskusi dengan bimbingan peneliti mengerjakan LKS dengan media kartu pantun



Foto 8: Salah satu kelompok membacakan hasil diskusi



Foto 9: Siswa menulis pantun dengan media kartu pantun (*Posttest*)

Lampiran 41. Foto Pembelajaran Kelas Kontrol



Foto 10: Siswa menulis pantun (*pretest*)



Foto 11: Siswa bernyanyi bersama



Foto 12: Siswa menjawab pertanyaan peneliti

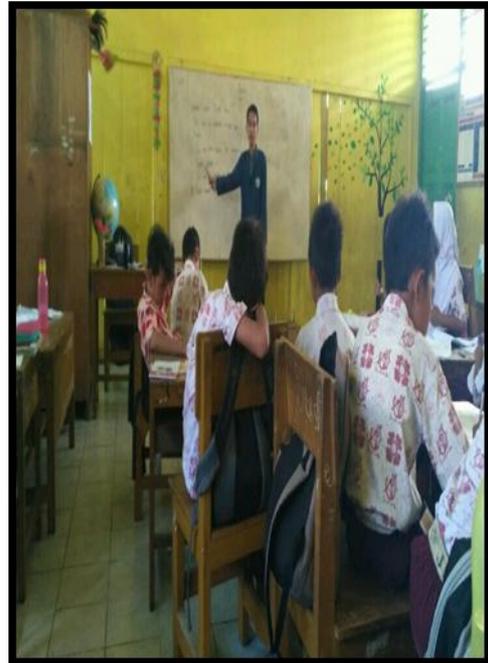


Foto 13: Peneliti melakukan proses pembelajaran



Foto 14: Siswa menuliskan ciri pantun



Foto 15: Siswa dengan bimbingan peneliti berdiskusi mengerjakan LKS



Foto 16:.. Salah satu perwakilan kelompok membacakan hasil diskusinya



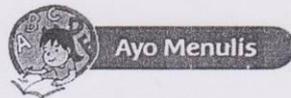
Foto 17: Siswa menulis pantun (*posttest*)

Lampiran 42. Hasil Menulis Pantun Siswa Kelas Eksperimen *Pretest* dan *Posttest*

Soal *Pretest*

Nama : Ferlian Dwi Yano
Kelas : IV A
Sekolah Dasar : SDN 17 Kota Bepokulu

Tuislah sebuah pantun anak dengan tema persahabatan sesuai kriteria penulisan pantun yang benar!



persahabatan

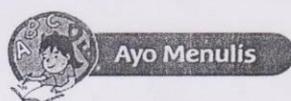
Jalan-jalan ke kota medan
jangan lupa mem beli pedang
Mati kawan kita bermain
biar hati menjadi senang

	Skor × Bobot	Jumlah
1. Kesesuaian dengan kriteria pantun	: 5 × 5	= 25
2. Kemenarikan isi pantun	: 3 × 5	= 15
3. Kekuatan imajinasi	: 3 × 5	= 15
4. Ketepatan diksi	: 4 × 5	= 20
Total Skor		= 75

Soal Pretest

Nama : Vita Nila
Kelas : IVA
Sekolah Dasar : 17 Kota Bengkulu

Tuliskan sebuah pantun anak dengan tema persahabatan sesuai kriteria penulisan pantun yang benar!



Persahabatan

Persia anak yang baik
Persahabatan lebih dari teman
anak baik pasti disayang ibu papa
teman baik pasti disenangi sahabat

	Skor × Bobot	Jumlah
1. Kesesuaian dengan kriteria pantun	: 2 × 5	= 10
2. Kemenarikan isi pantun	: 2 × 5	= 10
3. Kekuatan imajinasi	: 2 × 5	= 10
4. Ketepatan diksi	: 2 × 5	= 10

Total Skor = 40

Soal Posttest

Nama : ANISA az ZAHRA ANISA az ZAHRA
Kelas : IV (A)
Sekolah Dasar : SDN 17 kota Bengkulu

Tulislah sebuah pantun anak dengan tema persahabatan sesuai kriteria penulisan pantun yang benar!



Ayo Menulis

Persahabatan

Ke setelah memakai baju putih
Berjalan kaki sampai dengan selamat
walaupun hujan atau tak sedih
karna berada di dekat sahabat

	Skor × Bobot	Jumlah
1. Kesesuaian dengan kriteria pantun	: 5 × 5	= 25
2. Kemenarikan isi pantun	: 4 × 5	= 20
3. Kekuatan imajinasi	: 4 × 5	= 20
4. Ketepatan diksi	: 4 × 5	= 20

Total Skor = 85

Soal Posttest

Nama : KELESYA APRICI ANE
Kelas : 1 \checkmark A
Sekolah Dasar : SDN 17 Kota Bengkulu

Tulislah sebuah pantun anak dengan tema persahabatan sesuai kriteria penulisan pantun yang benar!



Ayo Menulis

PERSAHABATAN

PULUNG DARI SEKOLAH
KARI HAJAN
DID. DUD ORANG DIPINDIR SAKWAH
DID. ORANG BULIK DARI SEKOLAH LAGI KEPUNJAN

	Skor × Bobot	Jumlah
1. Kesesuaian dengan kriteria pantun	: 3 × 5 =	15
2. Kemenarikan isi pantun	: 2 × 5 =	10
3. Kekuatan imajinasi	: 2 × 5 =	10
4. Ketepatan diksi	: 3 × 5 =	15

Total Skor = 50

Lampiran 43. Hasil Menulis Pantun Siswa Kelas Kontrol *Pretest* dan *Posttest*

Soal *Pretest*

Nama : Nola zahra fathi
Kelas : IV
Sekolah Dasar : SDN 48 kota bengkulu

Tuliskan sebuah pantun anak dengan tema persahabatan sesuai kriteria penulisan pantun yang benar!



Ayo Menulis

"Persahabatan"

Jalan - Jalan ke pegunungan } sampiran
sambil lihat kanan kiri }

Ke pantai sambil makan -Makan } isi
ku perkenalkan sahabatku andini }

	Skor × Bobot	Jumlah
1. Kesesuaian dengan kriteria pantun	: 5 × 5	= 25
2. Kemenarikan isi pantun	: 3 × 5	= 15
3. Kekuatan imajinasi	: 3 × 5	= 15
4. Ketepatan diksi	: 4 × 5	= 20

Total Skor = 75

Soal Pretest

Nama : Galang Aditya Saputra Pratama
Kelas : IV (Empat)
Sekolah Dasar : SDN 48 Kota Bengkulu

Tuliskan sebuah pantun anak dengan tema persahabatan sesuai kriteria penulisan pantun yang benar!



Ayo Menulis

Persahabatan

Lisa kamu melihat kesalahan
tidak lupa membeli bola
Bermain bola gilapangan
Tidak lupa untuk mengajak sahabat untuk bermain bola

	Skor × Bobot	Jumlah
1. Kesesuaian dengan kriteria pantun	: 2 × 5 =	10
2. Kemenarikan isi pantun	: 2 × 5 =	10
3. Kekuatan imajinasi	: 2 × 5 =	10
4. Ketepatan diksi	: 2 × 5 =	10

Total Skor = 40

Soal Posttest

Nama : Azena Dwi Zhe
Kelas : IV (empat)
Sekolah Dasar : SDN 48 kota Bengkulu

Tulislah sebuah pantun anak dengan tema persahabatan sesuai kriteria penulisan pantun yang benar!



Ayo Menulis

Persahabatan

Jalan - Jalan bersama Rahmat
tidak lupa membeli buah ceri
Jika kamu ingin Punya Sahabat
kamu harus baik hati

	Skor × Bobot	Jumlah
1. Kesesuaian dengan kriteria pantun	: 5 × 5	= 25
2. Kemenarikan isi pantun	: 4 × 5	= 20
3. Kekuatan imajinasi	: 4 × 5	= 20
4. Ketepatan diksi	: 4 × 5	= 20

Total Skor = 85

Soal Posttest

Nama : Sabrian Syah Putra
Kelas : IV
Sekolah Dasar : SDN 48 Kota Bengkulu

Tulislah sebuah pantun anak dengan tema persahabatan sesuai kriteria penulisan pantun yang benar!



Ayo Menulis

Persahabatan

Jalan Jalan ke Pantai bersama Sahabat.
Jangan lupa Membawa uang lima ribu
Membawa Makanan Isi perut
Membawa minuman Isi Donat

	Skor × Bobot	Jumlah
1. Kesesuaian dengan kriteria pantun	: 2 × 5	= 10
2. Kemenarikan isi pantun	: 2 × 5	= 10
3. Kekuatan imajinasi	: 2 × 5	= 10
4. Ketepatan diksi	: 2 × 5	= 10

Total Skor = 40