

Nomor Daftar: 102/S/PGSD/25/VIII/2023

**PENGUNAAN MEDIA *POWERPOINT* (PPT) INTERAKTIF
TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS PANTUN
DI KELAS V SDN MEKARWANGI**

SKRIPSI

*diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh

Dety Nursabana

NIM 1908043

**PROGRAM S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS TASIKMALAYA**

2023

PENGGUNAAN MEDIA *POWERPOINT* (PPT) INTERAKTIF
TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS PANTUN DI KELAS V
SDN MEKARWANGI

Oleh

Dety Nursabana

*diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

© Dety Nursabana 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.

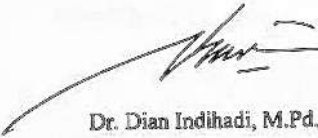
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,

DETY NURSABANA

PENGGUNAAN MEDIA *POWERPOINT* (PPT) INTERAKTIF
TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS PANTUN
DI KELAS V SDN MEKARWANGI

Disetujui dan disahkan oleh dosen pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Dian Indihadi, M.Pd.

NIP 196112201986021001

Pembimbing II



Dr. Karlimah, M.Pd.

NIP 196101221987032001

Mengetahui

Ketua Program Studi S1 PGSD



Dr. Ghulam Hamdu, M.Pd.

NIP 198006222008011004

PENGUNAAN MEDIA *POWERPOINT* (PPT) INTERAKTIF

TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS PANTUN

DI KELAS V SDN MEKARWANGI

ABSTRAK

Kurangnya pemahaman peserta didik kelas V SD pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya tentang menulis pantun dan media pembelajaran yang kurang menarik serta peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran menjadikan hasil tulisan peserta didik belum sesuai dengan kaidah-kaidah penulisan pantun. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media *powerpoint* interaktif terhadap keterampilan menulis pantun. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Mekarwangi, Kecamatan Kawalu, Kota Tasikmalaya pada kelas V semester II tahun pelajaran 2022/2023. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen. Desain penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel penelitian ini berjumlah 20 siswa kelas eksperimen dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif dan 20 siswa kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Instrumen yang digunakan yaitu desain pembelajaran berbentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, lembar tugas dan rubrik penilaian. Berdasarkan hasil *posttest* diperoleh bahwa rata-rata keterampilan menulis pantun pada siswa dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif (kelas eksperimen) lebih tinggi dibandingkan rata-rata keterampilan menulis pantun pada siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional (kelas kontrol). Rata-rata nilai *pretest* yang diperoleh kelas eksperimen yaitu 6,60. Rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol yaitu 7,25. Setelah dilakukan perlakuan pada kedua kelas, maka diperoleh rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu sebesar 10,15 dan kelas kontrol sebesar 8,80. Perhitungan hipotesis dengan menggunakan Uji-t yakni uji *independent sampel T Test* dan diperoleh pada taraf signifikan 0,05 menunjukkan bahwa nilai probabilitas (signifikansi) adalah 0.006. Karena nilai signifikansi $0.006 < \alpha = 0.05$, maka H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *powerpoint* interaktif berpengaruh terhadap keterampilan menulis pantun pada siswa kelas V SDN Mekarwangi.

Kata Kunci : Keterampilan Menulis Pantun, Media *Powerpoint* (PPT) Interaktif, Bahasa Indonesia

THE USE OF INTERACTIVE POWERPOINT (PPT) MEDIA

ON RHYME WRITING SKILLS

IN CLASS V SDN MEKARWANGI

ABSTRACT

The lack of understanding of grade V elementary school students in learning Indonesian, especially about writing rhymes and learning media that are less interesting and students are less active in learning makes the results of students' writing not in accordance with the rules of writing rhymes. This study aims to describe the effect of using interactive powerpoint media on the skill of writing rhymes. This research was conducted at SDN Mekarwangi, Kawalu Subdistrict, Tasikmalaya City in class V in semester II of the 2022/2023 academic year. The method used in this research is quasi experiment. This research design uses Nonequivalent Control Group Design. Sampling using purposive sampling technique. The sample of this study amounted to 20 experimental class students using interactive powerpoint media and 20 control class students using conventional learning. The instrument used is a learning design in the form of a lesson plan, assignment sheet and assessment rubric. Based on the results of the posttest, it was found that the average skill of writing rhymes in students using interactive powerpoint media (experimental class) was higher than the average skill of writing rhymes in students taught with conventional learning (control class). The average pretest score obtained by the experimental class was 6.60. The average pretest score of the control class is 7.25. After treatment in both classes, the average posttest of the experimental class was 10.15 and the control class was 8.80. Hypothesis calculation using the t-test, namely the independent sample T test and obtained at a significant level of 0.05 shows that the probability value (significance) is 0.006. Because the significance value of $0.006 < \alpha = 0.05$, H_0 is rejected. So it can be concluded that the use of interactive powerpoint media affects the skill of writing rhymes in grade V students of SDN Mekarwangi.

Keywords: Pantun Writing Skills, Interactive Powerpoint (PPT) Media, Indonesian Language

DAFTAR ISI

PENGESAHAN

PERNYATAAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	v
ABSTRAC.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	4
1.5.2 Manfaat Praktis.....	4
1.6 Struktur Organisasi Skripsi	4

BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Kajian Teori.....	6
2.1.1 Hakikat Keterampilan Menulis.....	6
2.1.2 Hakikat Pantun.....	6
2.1.2.1 Pengertian Pantun	6
2.1.2.2 Ciri-ciri Pantun	8
2.1.2.3 Jenis-jenis Pantun	8
2.1.2.4 Langkah-langkah Menulis Pantun.....	9
2.1.3 Hakikat Media Pembelajaran.....	11
2.1.3.1 Media <i>Powerpoint</i> Interaktif	12
2.1.3.2 Penggunaan Media <i>Powerpoint</i> Interaktif Dalam Menulis Pantun	15
2.1.4 Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	17
2.1.5 Kerangka Berpikir	19
2.1.6 Hipotesis Penelitian	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Desain Penelitian	24
3.2 Definsi Oprasional.....	25
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	26
3.3.1 Lokasi Penelitian	26
3.3.2 Waktu Penelitian.....	26

3.4	Populasi dan Sampel.....	26
3.5.1	Populasi Penelitian.....	26
3.5.2	Sampel Penelitian	26
3.5	Prosedur Penelitian	26
3.6	Teknik Pengumpulan Data	27
3.7	Instrumen Penelitian.....	27
3.8	Analisis Data	29
	BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	32
4.1	Temuan.....	32
4.1.1	Analisis Data	35
4.1.1.1	Deskriptif Hasil Belajar Keterampilan Menulis Pantun Sebelum Diberikan Perlakuan (<i>Pretest</i>)	35
4.1.1.2	Deskriptif Hasil Belajar Keterampilan Menulis Pantun Sesudah Diberikan Perlakuan (<i>Posttest</i>)	41
4.1.1.1	Pengaruh Penggunaan Media <i>Powerpoint</i> (PPT) Interaktif Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Menulis Pantun Antara Sebelum dan Sesudah Perlakuan	48
4.2	Pembahasan.....	51
	BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	58
5.1	Simpulan	58
4.2	Implikasi.....	59
4.2	Rekomendasi.....	59

DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN-LAMPIRAN	63
RIWAYAT HIDUP	130

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, N. (2017). Peningkatan Keterampilan Menulis Petunjuk Melalui Metode Demonstrasi Berbantuan Multimedia Power Point Pada Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 06 Semarang.
- Ahadi, G. D., & Zain, N. N. L. E. (2023). Pemeriksaan Uji Kenormalan dengan Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling dan Shapiro-Wilk. *EIGEN MATHEMATICS JOURNAL*, 11-19.
- Ahdar, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran PowerPoint padu musik terhadap antusiasme siswa dalam pembelajaran ilmu sosial. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 18(2), 287-302.
- Amar, C. (2017). Korelasi Kemampuan Memahami Ciri Pantun dan Kemampuan Menentukan Jenis Pantun dengan Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas VIII SMP Negeri I Pagaram. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 6(1).
- Andriani, T. (2012). Pantun dalam kehidupan Melayu (Pendekatan historis dan antropologis). *Sosial Budaya*, 9(2), 195-211.
- Annisa, D. (2014). Pengaruh penggunaan media gambar berseri terhadap keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas IV: Penelitian quasi eksperimen di SD Putra Jaya Depok.
- Damayanti, P. A., & Qohar, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran matematika interaktif berbasis powerpoint pada materi kerucut. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2), 119-124.
- Dewi, N. N. K., Kristiantari, M. R., & Ganing, N. N. (2019). Pengaruh model pembelajaran picture and picture berbantuan media visual terhadap keterampilan menulis bahasa Indonesia. *Journal of Education Technology*, 3(4), 278-285.
- Fahrizah, M. (2014). Pengaruh penggunaan media gambar terhadap keterampilan menulis puisi pada siswa kelas V di SDIT Az-Zahra Pondok Petir Sawangan Depok Tahun pelajaran 2013/2014.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.
- Hasim, A. (2017). Menelusuri Nilai-Nilai Karakter Dalam Pantun. *Pedagogia* 14(3), 399-405.
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan eksperimen-kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187-203.
- Irsyad, D. M. (2021). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis microsoft office power point 2019 Pada mata pelajaran Al-Islam siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya* (Doctoral dissertation, IAIN Palangka Raya).
- Khadijah, H., Intiana, S. R., & Husniati, H. (2021). Analisis Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas VB SDN 1 Midang Lombok Barat Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Pendas: Primary Education Journal*, 2(1), 27-34.
- Kusuma, K., Buwono, S., & Basri, M. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Power Point terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas VII. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 3(4).

- Kurniawati, I. D. (2018). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan Pemahaman konsep mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68-75
- Kusuma, I. P. (2013). Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun melalui Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media Powerpoint Siswa Kelas IV SD Negeri Karanganyar 02. *Universitas Negeri Semarang*.
- Lebu, H., Wardiah, D., & Indasari, M. (2020). Analisis Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas V Sd. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 2(1).
- Lestari, H. A. (2022, November). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Microsoft PowerPoint Dengan Fitur Action Untuk Sekolah Dasar. In *Proseding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 7, No. 1, pp. 915-930).
- Martuti, M., Nugrahani, F., & Widayati, M. (2022). Penerapan Pendekatan Saintifik dengan Media Video dalam Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 7157-7165..
- Maimunah, Maimunah. "Metode Penggunaan Media Pembelajaran." *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban* 5, no. 1 (2016).
- Metalin, A. M. I. P. A., Puspita, I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49-54.
- Murti, F. N. (2017). Jejak pesona pantun di dunia (Suatu tinjauan diakronik-komparatif). *FKIP e-Proceeding*, 543-558.
- Nurhilmi F & Dian Indihadi, D. (2019). KETERAMPILAN MENULIS TEKS EKSPOSISI DENGAN MENGGUNAKAN MODEL CTL (*CONTEXTUAL TEACHING LEARNING*) (Penelitian Pre Eksperimen pada Siswa SD di Kelas IV SDN 3 Baregbeg Kabupaten Ciamis), 38-41.
- Pebrianto, A., & Markhamah, M. (2017). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menulis Pantun Sesuai Dengan Syarat Pantun Di SMP Negeri 16 Surakarta (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Purbaningrum, E., & Yuliyati, Y. (2010). Pembelajaran Menulis dengan Pendekatan Menulis Proses bagi Siswa Tunarungu. *Jassi Anakku*, 10(1), 1-13.
- Saidah, L. N., Wijoyo, S. H., & Wicaksono, S. A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Motivasi Belajar, Kebiasaan Belajar, dan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 3 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(9), 8695-8705.
- STKIP, P. (2023). Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Melalui Penggunaan Media Audio Visual dan Power Point Interaktif pada siswa kelas VIII SMPN 6 Jombang Tahun Ajaran 2018—2019. *Student Repository*.
- Suda, I. K. (2016). Pentingnya media dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa di sekolah dasar. *Universitas Hindu Indonesia*, 1(1), 1-10.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Tindakan Komprehensif. CV. Alfabeta: Bandung
- Sukirman, S. (2020). Tes Kemampuan Keterampilan Menulis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah. *Jurnal Konsepsi*, 9(2), 72-81.

- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.
- Titin, T., & Kurnia, I. (2022). Studi Literatur: Pemanfaatan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran Biologi di SMA. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 2(1), 1-6.
- Tunnisa, S (2020). Efektivitas Penggunaan Media Bolding Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Murid Kelas V SD Inpres Perumputan Kecamatan Pa’jukukang Kabupaten Bantaeng. *From: https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/12711-Full_Text.pdf*
- Waridah, E. (2014). *Kumpulan majas, pantun, dan peribahasa plus kesusastraan Indonesia*. Ruang Kata
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26-32.
- Yunistita, Y., & Togatorop, J. (2023). MANFAAT POWERPOINT INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN DARING. *JURNAL CURERE*, 7(1), 139-145.
- Ziveria, M., & Purwandari, N. (2020). Pengembangan Presentasi Interaktif dan Menarik Menggunakan Microsoft Power Point 2007 Bagi Guru SDIT Al-Kautsar. *ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 56-64.