BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah metode eksperimen kuasi atau *quasi eksperiment research,* seringkali dipandang sebagai eskperimen yang tidak sebenarnya (Arikunto, 2006, hlm. 84). Metode ini dipilih karena pertimbangan sulitnya mengontrol semua variable yang memengaruhi variabel yang diteliti, seperti hal-hal yang bersifat di luar penelitian, seperti keadaan psikologis siswa atau keadaan fisik siswa. Penggunaan metode eksperimen kuasi ini untuk mengetahui implementasi model *quantum learning* dengan media permainan kata dalam pembelajaran menulis pantun di kelas XI SMAN 1 Cicalengka. Untuk lebih mengetahui tingkat keberhasilan model *quantum learning* di kelas eksperimen, penelitian ini menggunakan kelas kontrol sebagai pembanding. Hasil penelitian ini akan ditampilkan skor atau nilai siswa dalam pembelajaran menulis dengan menggunakan model *quantum learning* berbasis permainan kata dalam pembelajaran menulis pantun.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent kontrol group design.* Sugiyono (2014, hlm. 116) menggambarkan desain penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 3.1 ***Nonequivalent Kontrol Group Design***

O_1	X_1	O_2
O_3	X_2	O_4

Keterangan:

O_1 dan O_3 : tes awal

X_1 : perlakuan terhadap kelas eksperimen

X_1 : perlakuan terhadap kelas kontrol

O_2dan O_4 : tes akhir

Dalam desain tersebut, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan tes awal. Tes tersebut dilaksanakan untuk mengukur kemampuan menulis awal peserta didik di masing-masing kelas. Setelah itu, kelas eksperimen dan kelas

kontrol diberikan perlakuan. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan model *quantum learning* berbasis permainan kata, sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan dengan metode ceramah. Pada kegiatan akhir, kelas eksperimen dan kelas kontrol akan diberikan tes akhir untuk mengetahui daya guna metode yang dipakai terhadap perkembangan belajar peserta didik.

B. Populasi dan Sampel

Penelitian ini dilakukan untuk menerapkan model pembelajaran *Quantum learning* berbasis permainan kata dalam pembelajaran menulis pantun. Penelitian ini mengambil data dari sumber siswa kelas XI. Oleh karena itu, peneliti menentukan populasi dan sampel penelitian.

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah populasi target dan terjangkau. Populasi target dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 1 Cicalengka. Sedangkan populasi terjangkaunya adalah seluruh siswa kelas XI yang terdaftar di sekolah tersebut pada semester genap tahun ajaran 2015/2016. Rinciannya sebagai berikut.

Tabel 3.2

Jumlah Keseluruhan Kelas XI SMAN 1 Cicalengka

Kelas	Lelaki	Perempuan	Jumlah
XI IBB	4	29	33
XI MIA 1	18	28	48
XI MIA 2	21	26	47
XI MIA 3	16	28	44
XI MIA 4	20	27	47
XI MIA 5	18	28	46
XI IIS 1	14	27	41
XI IIS 2	24	22	46
XI IIS 3	17	25	42
XI IIS 4	18	25	43
Jumlah	**170**	**265**	**437**

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi tersebut yang dapat mewakili hasil penelitian. Oleh sebab itu, sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas XI MIA 4 dan XI IIS 3 SMA Negeri 1 Cicalengka tahun ajaran 2015/2016 yang menjadi sampel atau sumber data penelitian. Rinciannya sebagai berikut.

Tabel 3.3

Daftar Nama Kelas XI MIA 4

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Afrida Riyanti	Perempuan
2	Aisah Nur'ati	Perempuan
3	Aisyah Abigail	Perempuan
4	Andi Nur Aziz	Laki-laki
5	Andi Augiharto	Laki-laki
6	Annisa Sauvika	Perempuan
7	Bianka Putra	Laki-laki
8	Delia Yustika	Perempuan
9	Dian Taryana	Laki-laki
10	Dzatnicko Eka Putra	Laki-laki
11	Eka Yahya	Laki-laki
12	Elda Fitria	Perempuan
13	Fani Anrian	Laki-laki
14	Faozan Indra	Laki-laki
15	Fitri Mar'atul	Perempuan
16	Jihan Nurul	Perempuan
17	Mila Amelia	Perempuan
18	Muhammad Ishfan	Laki-laki
19	Nasiha Al Sakina	Perempuan
20	Putri Nur'afni	Perempuan
21	Rachman Fasya Irhamna	Laki-laki
22	Santi Anisa	Perempuan
23	Shilly Muttasihatul	Perempuan

24	Siddiq Nashibu	Laki-laki
25	Terst Asmara P	Perempuan
26	Teryn Rengganis	Perempuan
27	Tomi Bayu	Laki-laki
28	Wafa Khairunisa	Perempuan
29	Witri Nurfatonah	Perempuan
30	Yoga Aditya Saputra	Laki-laki
31	Yogi Faturahman	Laki-laki
32	Ziyan Zahira	Perempuan
Jumlah		32
Keterangan		Kelas Eksperimen

Tabel 3.4

Daftar Nama Kelas XI IIS 3

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Anggia Rodesbi	Perempuan
2	Arbi Solehudin	Laki-laki
3	Argita Maura	Perempuan
4	Ayu Wardani	Perempuan
5	Cahayadi Kusumah	Laki-laki
6	Cecep Yusuf	Laki-laki
7	Dilla Herdiani	Perempuan
8	Dina Nurul	Perempuan
9	Eli Anateli	Perempuan
10	Elsa Yuhari	Perempuan
11	Fanny Herdiyanti	Perempuan
12	Hervia Siti Zulena	Perempuan
13	Hilmy Azhar	Laki-laki
14	Ivandri Siboro	Laki-laki
15	Khania Teressa	Perempuan
16	Kurnia Sandi	Laki-laki

17	Luky Firmansyah	Laki-laki
18	Mega Sylvia	Perempuan
19	Megi Putri	Perempuan
20	Mochamad Rysal	Laki-laki
21	Neng Sri Robaeni	Perempuan
22	Nisa Nur Anisa	Perempuan
23	Ricky Agustian	Laki-laki
24	Ripky Risaldy	Laki-laki
25	Rommel Siboro	Laki-laki
26	Safira Octaviani	Perempuan
27	Sekar Arum	Perempuan
28	Siswanto Anwar	Laki-laki
29	Siti Nuraeni	Perempuan
30	Uneng Tea	Perempuan
31	Wildan Lidzi	Laki-laki
32	Yuli yanti Komalasari	Perempuan
Jumlah		32
Keterangan		Kelas Kontrol

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan secara purposif (*purposive sampling*) karena didasarkan atas tujuan penelitian. Teknik tersebut digunakan karena penentuan sampel didasarkan pada pertimbangan seseorang atau peneliti. Dalam penelitian ini, seseorang yang dimaksud adalah guru bahasa Indonesia kelas XI SMA Negeri 1 Cicalengka. Pemilihan orang tersebut didasarkan atas pengetahuan dan pemahamannya mengenai masalah dan karakteristik populasi sehingga dapat secara representatif memilih sampel. Hal tersebut sesuai dengan ungkapan Sudjana (2005, hlm. 168) bahwa *sampling purposive* atau *sampling pertimbangan* akan baik hasilnya jika terjadi atas pertimbangan seseorang yang dianggap ahli dalam mengenal populasi.

C. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Tes

Instrumen tes yang digunakan adalah soal yang berkaitan dengan tes keterampilan menulis pantun. Pertanyaan tersebut digunakan untuk tahap prates dan pascates. Tesnya adalah sebagai berikut.

Tabel 3.5

Instrumen Tes

Nama: Kelas: Tanggal: Soal Pilihlah salah satu pantun dari ketiga jenis pantun di bawah ini dengan memerhatikan struktur dan kaidah teks pantun! a. pantun sosial b. pantun nasihat c. pantun agama

2. Instrumen Nontes

a. Instrumen Perlakuan

Instrumen perlakuan berisi penjelasan tahap-tahap pembelajaran yang akan dilaksanakan atau disebut dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pemaparannya sebagai berikut.

1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) di kelas eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Cicalengka
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : XI/1
Materi : Teks Pantun
Alokasi Waktu : 6 Jampel (3x pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan prilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.	Mensyukuri anugerah Tuhan akan keberadaan bahasa Indonesia dan menggunakannnya sebagai sarana komunikasi dalam mengolah, menalar, dan menyajikan informasi lisan dan tulis melalui teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan film/drama. (1.1)	

2.	Menunjukkan perilaku tanggung jawab, peduli, dan proaktif dalam menggunakan bahasa Indonesia untuk berekspresi. (2.1)	
3.	Memproduksi teks pantunyang koheren sesuaidengan karakteristik yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan. (4.2)	Membuat teks pantun yang koheren sesuai dengan struktur dan kaidah/ciri bahasanya. (4.2)

C. Tujuan Pembelajaran

a. Selama dan setelah proses pembelajaran, peserta didik menunjukkan penggunaan bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah dan konteksnya.

b. Selama dan setelah proses pembelajaran, peserta didik menunjukkan perilaku jujur, disiplin, peduli, dan santun dalam menggunakan bahasa Indonesia untuk mengungkapkan setiap gagasan tentang teks pantun.

c. Peserta didik mampu membuat teks pantun yang koheren sesuai dengan struktur dan kaidah/ciri bahasanya.

D. Materi Pembelajaran

1. Fakta : Teks Pantun
2. Konsep : Langkah-langkah penulisan teks pantun sesuai dengan struktur isi, dan kaidah/ciri bahasa.
3. Prosedur : Membuat teks negosiasi yang koheren sesuai dengan struktur isi dan kaidah/ciri bahasa.
4. Prinsip
   - Suatu aktivitas dalam bentuk interaksi tawar-menawar dalam perundingan.
   - Untuk mencapai suatu kesepakatan.
   - Tanpa ada pihak yang dirugikan.

E. Metode

a. Pendekatan : *Quantum Writing*

b. Model : *Quantum Learning*

c. Metode : Diskusi, penugasan

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

a. Media : Teks Pantun

b. Alat : Proyektor, Laptop

c. Sumber Pembelajaran :

a. Buku Paket :

b. Kemendikbud. (2014). *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik.* Jakarta: Kemendikbud.

c. Internet

G. Langkah-langkah Pembelajaran

NO	TAHAPAN PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN
1	Persiapan menggunakan permainan kata	• Siswa memulai tahapan menulis pantun dan mengawali dengan permainan kata • Siswa mempersiapkan rima yang harus sesuai dengan apa yang disebutkan oleh siswa sebelumnya (ketika siswa pertama menyebutkan punggung, maka siswa selanjutnya menyebutkan gunung) • Setelah semua siswa mendapat giliran, guru menyilakan siswa untuk mengelompokan diksi-diksi tersebut kedalam tahap pengelompokkan untuk dijadikan bahan dalam penulisan pantun pada pertemuan selanjutnya
2	Draft-kasar	• Siswa masuk kedalam tahap selanjutnya yaitu menuliskan draft kasar dari hasil pengelompokan tersebut
3	Berbagi	• Siswa berbagi dengan siswa yang lain, agar memberi masukan terhadap draft kasar yang telah dibuat sebelumnya • Siswa menuliskan apa saja yang menjadi masukan dari siswa lainnya untuk dijadikan

		bahan pada tahapan selanjutnya
4	Perbaikan	• Siswa masuk kedalam tahap selanjutnya yaitu tahap perbaikan atau revisi.
5	Penyuntingan	• Siswa diberikan kebebasan dalam tahap revisi ini, apakah akan memasukan saran yang telah diberikan oleh siswa yang lainnya atau tidak untuk tahap penyuntingan atau *editing*
6	Penulisan Kembali	• Siswa melakukan tahap penulisan kembali dari tahap penyuntingan
7	Evaluasi	• Siswa melakukan evaluasi dari hasil pantun yang telah dibuat

Dari tahapan tersebut, dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Penjabarannya sebagai berikut.

1) Pertemuan Pertama

a. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Guru mengondisikan kelas dalam persiapan kegiatan belajar mengajar (berdoa, mengucapkan salam, menyapa siswa dan mengecek kehadiran siswa).
- Siswa menerima informasi tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- Siswa menerima informasi mengenai kompetensi dasar dan indikator pembelajaran yang akan dilaksanakan

b. Kegiatan Inti

- Siswa bertanya jawab mengenai pengertian pantun beserta struktur dan ciri-cirnya
- Siswa menerima informasi mengenai model *quantum learning* dalam menulis pantun

- Siswa menerima informasi mengenai tahapan-tahapan menulis pantun dengan *quantum learning*
- siswa memulai tahapan menulis pantun dan mengawali dengan permainan kata
- Siswa mempersiapkan rima yang harus sesuai dengan apa yang disebutkan oleh siswa sebelumnya (ketika siswa pertama menyebutkan punggung, maka siswa selanjutnya menyebutkan gunung)
- Setelah semua siswa mendapat giliran, guru menyilakan siswa untuk mengelompokan diksi-diksi tersebut kedalam tahap pengelompokan untuk dijadikan bahan dalam penulisan pantun pada pertemuan selanjutnya

c. Kegiatan Penutup (20 menit)

- Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran.
- Guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.
- Siswa menerima informasi mengenai rencana tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.
- Guru menutup kegiatan pembelajaran
- Salah seorang siswa memimpin berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.

2) Pertemuan kedua

a. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Guru mengondisikan kelas dalam persiapan kegiatan belajar mengajar (berdoa, mengucapkan salam, menyapa siswa dan mengecek kehadiran siswa).
- Siswa menerima informasi tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- Siswa menerima informasi mengenai kompetensi dasar dan indikator pembelajaran yang akan dilaksanakan

b. Kegiatan Inti

- Siswa membuka kembali kerangka pantun yang dibuat berdasarkan pengelompokan pada tahap permainan kata
- Guru mengecek satu-persatu hasil pengelompokan yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya

- Siswa mempersiapkan hasil tahapan sebelumnya untuk masuk kedalam tahap selanjutnya yaitu menuliskan draft kasar dari hasil pengelompokan tersebut
- Siswa berbagi dengan siswa yang lain, agar memberi masukan terhadap draft kasar yang telah dibuat sebelumnya
- Siswa menuliskan apa saja yang menjadi masukan dari siswa lainnya untuk dijadikan bahan pada tahapan selanjutnya

C. Kegiatan Penutup (20 menit)

- Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran.
- Guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.
- Siswa menerima informasi mengenai rencana tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.
- Guru menutup kegiatan pembelajaran
- Salah seorang siswa memimpin berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.

3) Pertemuan Ketiga

a. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Guru mengondisikan kelas dalam persiapan kegiatan belajar mengajar (berdoa, mengucapkan salam, menyapa siswa dan mengecek kehadiran siswa).
- Siswa menerima informasi tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- Siswa menerima informasi mengenai kompetensi dasar dan indikator pembelajaran yang akan dilaksanakan

b) Kegiatan Inti

- Siswa membuka kembali draft kasar beserta masukan yang telah diberikan oleh siswa lain pada tahap berbagi
- Guru mengecek satu-persatu hasil draft kasar beserta masukan-masukan yang telah diberikan oleh siswa lain
- Siswa masuk kedalam tahap selanjutnya yaitu tahap perbaikan atau revisi.

- Siswa diberikan kebebasan dalam tahap revisi ini, apakah akan memasukan saran yang telah diberikan oleh siswa yang lainnya atau tidak untuk tahap penyuntingan atau *editing*
- Siswa melakukan tahap penulisan kembali dari tahap penyuntingan
- Siswa melakukan evaluasi dari hasil pantun yang telah dibuat

c) Kegiatan Penutup (20 menit)

- Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran.
- Guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.
- Guru memberikan informasi mengenai rencana tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.
- Guru menutup kegiatan pembelajaran

H. Penilaian Pembelajaran

Penilaian dilakukan sesuai dengan instrumen yang telah dirancang.

3) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) di kelas kontrol

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Cicalengka
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : XI/1
Materi : Teks Pantun
Alokasi Waktu : 6 Jampel (3x pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan prilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

D. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.	Mensyukuri anugerah Tuhan akan keberadaan bahasa Indonesia dan menggunakannnya sebagai sarana komunikasi dalam mengolah, menalar, dan menyajikan informasi lisan dan tulis melalui teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan film/drama. (1.1)	
2.	Menunjukkan perilaku tanggung jawab, peduli, dan proaktif dalam menggunakan bahasa Indonesia untuk berekspresi. (2.1)	
3.	Memproduksi teks pantunyang koheren sesuaidengan karakteristik yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan. (4.2)	Membuat teks pantun yang koheren sesuai dengan struktur dan kaidah/ciri bahasanya. (4.2)

E. Tujuan Pembelajaran

1. Selama dan setelah proses pembelajaran, peserta didik menunjukkan penggunaan bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah dan konteksnya.
2. Selama dan setelah proses pembelajaran, peserta didik menunjukkan perilaku jujur, disiplin, peduli, dan santun dalam menggunakan bahasa Indonesia untuk mengungkapkan setiap gagasan tentang teks pantun.
3. Peserta didik mampu membuat teks pantun yang koheren sesuai dengan struktur dan kaidah/ciri bahasanya.

F. Materi Pembelajaran

1. Fakta : Teks Pantun
2. Konsep : Langkah-langkah penulisan teks pantun sesuai dengan struktur isi, dan kaidah/ciri bahasa.
3. Prosedur : Membuat teks negosiasi yang koheren sesuai dengan struktur isi dan kaidah/ciri bahasa.
4. Prinsip
   - Suatu aktivitas dalam bentuk interaksi tawar-menawar dalam perundingan.
   - Untuk mencapai suatu kesepakatan.
   - Tanpa ada pihak yang dirugikan.

G. Metode

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Discovery*
3. Metode : Diskusi kelompok dan Penugasan

H. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media : Teks Pantun
2. Alat : LCD, Notebook
3. Sumber Pembelajaran :
   d. Buku Paket :
   e. Kemendikbud. (2014). *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik.* Jakarta: Kemendikbud.
   f. Internet

I. Langkah-langkah Pembelajaran

a. Kegiatan Pendahuluan (30 menit)

- Semua peserta didik merespon salam pendidik.
- Salah seorang peserta didik memimpin berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.
- Pendidik mengecek kehadiran peserta didik.
- Peserta didik menerima informasi tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- Peserta didik menerima informasi materi dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- Peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok.

b. Kegiatan Inti (210 menit)

Mengamati

- Pendidik memberikan teks pantun yang belum dilengkapi dengan sampiran dan peserta didik mengamati isi pantun yang belum dilengkapi dengan sampiran.

Menanya

- Peserta didik melakukan tanya jawab dengan pendidik terkait dengan sampiran yang sesuai dengan isi pantun.

Mengeksplorasi

- Peserta didik secara berkelompok mengumpulkan data tiap larik pantun dan menyusunnya.
- Pendidik membagi pantun tiap larik dan mengacaknya.
- Pendidik menyediakan beberapa tema.
- Peserta didik memproduksi pantun berdasarkan tema yang telah disediakan.

Mengasosiasi

- Peserta didik mengumpulkan hasil kerjanya.

Mengomunikasikan

- Peserta didik mempresentasikan hasil susunannya dari setiap larik yang diacak.
- Peserta didik membacakan hasil tulisannya.

c. Kegiatan Penutup (30 menit)

- Peserta didik bersama pendidik menyimpulkan materi pembelajaran.
- Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.
- Peserta didik mengikuti penilaian akhir pembelajaran.
- Peserta didik menyimak informasi mengenai rencana tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.
- Salah seorang peserta didik memimpin berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.

J. Penilaian Pembelajaran

Penilaian dilakukan sesuai dengan instrumen yang telah dirancang.

Tabel 3.6

Penilaian Menulis Berdasarkan Skala Nilai

Skla Nilai	Kategori
91 – 100	Sangat Baik (A)
81 – 90	Baik (B)
71 – 80	Cukup Baik (C)
61 – 70	Kurang Baik (D)
< 60	Sangat Kurang (E)

Diadaptasi penilaian autentik oleh Kunandar (2013, hlm.305)

b. Observasi

Pengamatan atau observasi adalah upaya merekam segala peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan perbaikan itu berlangsung, dengan atau tanpa bantuan alat. Observasi yang dilakukan penulis berupa observasi terbuka. Observasi terbuka merupakan observasi untuk mencatat hal-hal yang berlangsung selama pembelajaran menulis pantun di kelas.

Tabel 3.7

Format Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Menulis Pantun dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Quantum Learning* Berbasis Permainan Kata

Nama Sekolah :

Mata Pelajaran :

Materi Pokok :

Kelas/ Semester :

Alokasi Waktu :

No.	Aspek yang Diobservasi	Ya	Tidak	Keterangan
1	**Kemampuan Membuka Pelajaran** a. Menarik perhatian siswa b. Memotivasi siswa berkaitan dengan materi menulis pantun			

2	**Penerapan Model *Quantum Learning*** a. Guru menggali pemahaman siswa mengenai pantun b. Guru menjelaskan mengenai model *Quantum Learning* c. Guru mengarahkan siswa untuk mencari rima yang harus sesuai yang diucapkan siswa sebelumnya kemudian akan dipakai pada tahap persiapan permainan kata d. Guru mengarahkan siswa masuk ke dalam tahap menulis draft-kasar e. Guru mengarahkan siswa untuk berbagi dengan siswa lain terkait penulisan pantun f. Guru mengarahkan siswa untuk masuk kedalam tahap perbaikan atau revisi g. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan penyuntingan pada pantun yang telah melalui tahap perbaikan h. Guru mengarahkan siswa untuk menulis kembali pantun yang utuh sesuai			

	dengan tahapan sebelumnya i. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan evaluasi			
3	**Kemampuan Menutup Pelajaran** a. Guru memberi kesempatan bertanya b. Guru mengulas secara singkat dan menyimpulkan materi yang diajarkan c. Guru menginformasikan materi ajar berikutnya			

Cicalengka,……..

Observer

Tabel 3.8

Format Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Menulis Pantun dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Quantum Learning* Berbasis Permainan Kata

Nama Sekolah :

Mata Pelajaran :

Materi Pokok :

Kelas/ Semester :

Alokasi Waktu :

No.	Aspek yang Diobservasi	Ya	Tidak	Keterangan
1	**Pendahuluan** a. Siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.			
2	**Penerapan Model *Quantum Learning*** a. Siswa menanggapi dengan cermat materi menulis pantun b. Siswa menyimak penjelasan model *Quantum Learning* c. Siswa mencari rima yang harus sesuai yang diucapkan siswa sebelumnya kemudian akan dipakai pada tahap persiapan permainan kata j. Siswa masuk ke dalam tahap menulis draft-kasar k. Siswa berbagi dengan siswa lain terkait penulisan			

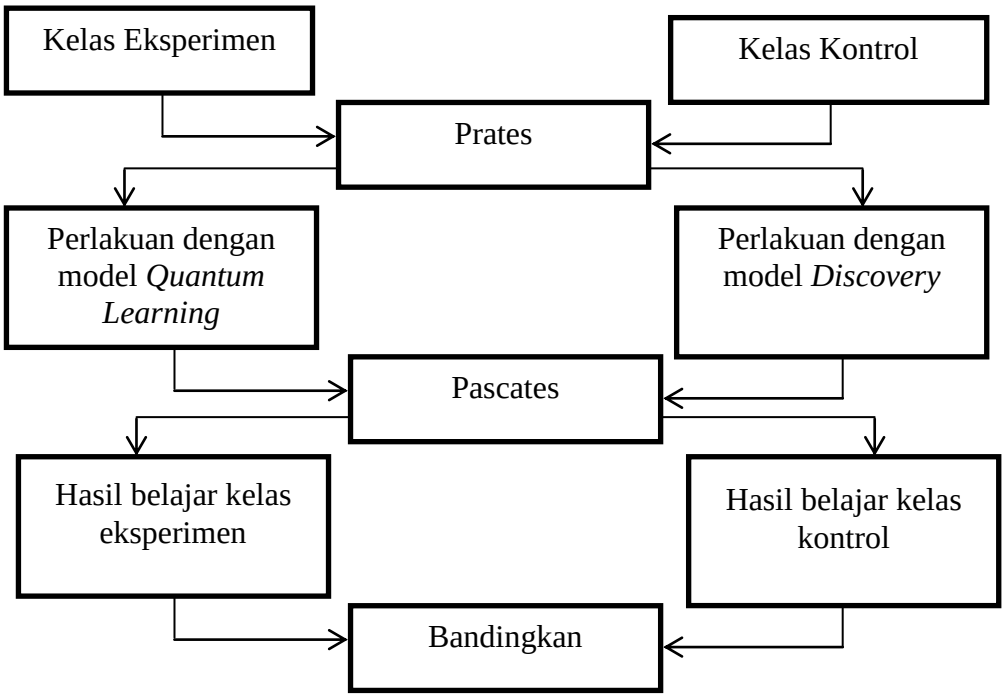
	pantun l. Siswa memasuki tahap perbaikan atau revisi m. Siswa melakukan penyuntingan pada pantun yang telah melalui tahap perbaikan n. Siswa untuk menulis kembali pantun yang utuh sesuai dengan tahapan sebelumnya o. Siswa melakukan evaluasi			
3	**Penutup** d. Siswa dapat menyimpulkan materi pembelajaran e. Siswa bersama guru melaksanakan refleksi pembelajaran			

Cicalengka,……

Observer

D. Prosedur penelitian

Prosedur penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



Bagan 3.1 Prosedur Penelitian

Berdasarkan prosedur tersebut, hal-hal yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Pengukuran sebelum eksperimen

Tahap pengukuran sebelum eksperimen dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan menulis awal peserta didik.

a) Perlakuan

Setelah masing-masing kelompok diberikan tes awal, peserta didik diberikan perlakuan (*treatment*) untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran yang dipakai terhadap kenaikan hasil belajar peserta didik. Kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan model *quantum learning*, sedangkan kelompok kontrol dengan model *discovery*. Proses perlakuan dilaksanakan oleh peneliti.

b) Pengukuran setelah eksperimen

Pengukuran setelah eksperimen dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan. Selanjutnya, hasil pencapaian tersebut akan dibandingkan dan dilihat signifikasinya sehingga dapat diketahui model yang paling efektif di antara dua model yang digunakan dalam perlakuan.

E. Analisis Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data, tahap ini merupakan tahap pengumpulan awal dari data-data yang telah diperoleh atau dikumpulkan dari hasil observasi, tes, dan lain-lain.

a) Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan IBM SPSS Statistics 23. Langkah-langkah yang dimaksud adalah sebagai berikut.

1) Menganalisis data prates dan pascates dengan langkah-langkah sebagai berikut.

(a) Menganalisis hasil evaluasi peserta didik (prates dan pascates).

(b) Menentukan skor prates dan pascates.

(c) Menentukan nilai dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

(d) Mendeskripsikan hasil prates dan pascates.

b) Uji Reliabilitas Antarpenimbang

Uji realibilitas antarpenimbang digunakan ketika penilaian terhadap setiap tes dilakukan oleh lebih dari dua orang. Uji ini bertujuan untuk mengurangi tingkat subjektivitas penilai. Uji reabilitas ini didasarkan pada skor yang telah diolah. Kemudian untuk mengetahui tingkat kolerasinya, nilai – nilai tersebut dicocokkan dengan tabel Guilford.

Tabel 3.9

Tingkat Korelasi Guiltford

Interval Koefisien	Tingkat Korelasi
< 0,20	tidak ada korelasi
0,20 – 0,40	korelasi rendah
0,40 – 0,60	korelasi sedang
0,60 – 0,80	korelasi tinggi
0,80 – 0,90	korelasi tinggi sekali
1,00	korelasi sempurna

(Subana, dkk, 2005 : 104

c) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat distribusi nilai masing-masing kelompok. Melakukan uji normalitas nilai menulis teks pantun siswa dari hasil tes awal dan hasil tes akhir dengan tujuan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul tersebar secara normal atau tidak. Uji normalitas ini diolah menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistic 23. Dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1) Membuka program perangkat lunak IBM SPSS Statistic 23
2) Memasukan data nilai (tes awal dan tes akhir) kelas eksperiemen atau kelas kontrol pada halaman Data View program perangkat lunak IBM SPSS Statistic 23.
3) Klik Analyze>>Descriptive Statictic>>Explore
4) Selanjutnya menucul kotak dialog Explore
5) Klik variabel (data yang sudah dimasukan) ke kotak Dependent List.
6) Kliks Plots pada kotak Explore

7) Beri tanda centang pada Normality Plots With Tests Lalu klik Continue
8) Klik Ok, maka hasil output uji normalitas akan muncul dengan label Test of Normality

d) Uji Homogenitas

Digunakan untuk menguji homogenitas variasi populasi sampel. Untuk menguji apakah varians tes awal (m_1) = varians tes akhir (m_2), secara signifikan pada taraf kepercayaan 95%. Uji Homogenitas ini diolah menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistic 23. Dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1) Membuka program perangkat lunak IBM SPSS Statistic 23
2) Memasukan data nilai (tes awal dan tes akhir) kelas eksperiemen atau kelas kontrol pada halaman Data View program perangkat lunak IBM SPSS Statistic 23.
3) Klik Analyze>>Compare Means>>One-Way ANOVA
4) Klik variabel (data yang sudah dimasukan) ke kotak Dependent List.
5) Kliks Options pada kotak One-Way ANOVA
6) Beri tanda centang pada Homogenity of Variance Tests Lalu klik Continue
7) Klik Ok, maka hasil output uji homogenitas akan muncul dengan label Test of Homogenity of Variance

e) Uji Hipotesis

Melakukan uji hipotesis signifikan tidaknya perlakuan yang di uji cobakan, Uji hipotesis ini diolah menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistic 23. Dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1) Membuka program perangkat lunak IBM SPSS Statistic 23
2) Memasukan data nilai (tes awal dan tes akhir) kelas eksperiemen atau kelas kontrol pada halaman Data View program perangkat lunak IBM SPSS Statistic 23
3) Klik Analyze>>Compare Means>>Paired Sample Test
4) Klik variabel (data yang sudah dimasukan) ke kotak Vaired variabels
5) Klik Ok, maka hasil output uji normalitas akan muncul dengan label Paired Samples Test.

f) Mendeskripsikan hasil analisis tulisan teks pantun dari tes awal dan tes akhir siswa dengan kategori peningkatan terendah, sedang, sampai tingkatan tertinggi

g) Mendeskripsikan perbandingan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol.