

### BAB III

#### METODE DAN TEKNIK PENELITIAN

Dalam bab III ini akan diuraikan (a) metode penelitian, (b) teknik pengumpulan data, (c) teknik analisis data penerapan models siklus belajar (*learning cycle models*), (d) langkah-langkah pembelajaran model siklus belajar (*learning cycle models*) dalam menulis pantun.

#### A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan *The Randomized Pretest-Posttes Control Group Design*. Pengaruh perlakuan diperhitungkan melalui perbedaan antara tes awal dan tes akhir pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

<i>Treatment group</i>	<i>R</i>	<i>O</i>	<i>X<sub>1</sub></i>	<i>O</i>
<i>Control group</i>	<i>R</i>	<i>O</i>	<i>X<sub>2</sub></i>	<i>O</i>

(Fraenkel dan Wallen, 1993:248)

Keterangan: R = Subjek eksperimen secara acak (*random*)

O = Tes awal dan tes akhir

X<sub>1</sub> = Perlakuan di kelas eksperimen berupa pembelajaran model siklus belajar (*learning cycle models*) dalam menulis pantun di SMP.

X<sub>2</sub> = Pembelajaran secara konvensional yang dilakukan guru di kelas Kontrol.



## **B. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan yang berkaitan dengan penelitian, maka diperlukan teknik pengumpulan data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik pengumpulan data tersebut sebagai berikut.

1. Studi kepustakaan, yaitu upaya untuk memperoleh keterangan ilmiah, yang merupakan landasan berpikir dalam menentukan arah penelitian. Sumber ini berupa buku-buku karya ahli, dokumen-dokumen, karya ilmiah dan lain-lain yang berkaitan dengan masalah penelitian.
2. Studi lapangan merupakan penelitian yang dilakukan secara langsung ke lapangan dengan cara.
  - a) Observasi, penulis melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kondisi nyata objek yang diteliti.
  - b) Wawancara, penulis melakukan wawancara secara langsung dengan para pelaku yang terkait dengan permasalahan yang akan diteliti guna mendapatkan data akurat yang tidak dapat diperoleh dari buku-buku karya para ahli, dokumen-dokumen, karya ilmiah ataupun observasi.
  - c) Tes, yaitu tes yang digunakan untuk mengetahui hasil pengajaran mencakup tes awal (dilakukan sebelum pengajaran) dan tes akhir (dilakukan setelah pengajaran), baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Pedoman Instrumen dibuat sebagai acuan pembelajaran bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran model siklus belajar (*learning cycle models*) menulis pantun yang berisi: 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); 2) lembar kerja siswa (LKS); 3) lembar observasi; 4) lembar pedoman wawancara; 5) lembar tes; 6) pedoman

penilaian, yang sudah diperiksa dosen pembimbing dan pertimbangan pakar pantun di Riau (dinilai oleh Tenas Effendy, selalu pemuka adat Melayu dan pakar pantun di Riau).

Instrumen tes yang digunakan dalam menulis pantun berbentuk esai. Sebelum digunakan, instrumen tes diuji terlebih dahulu, mulai daya beda, tingkat kesulitan, validitas dan reliabilitasnya. Perangkat soal pada tes awal sama dengan pada tes akhir berupa tes menulis pantun.

Rumus yang digunakan untuk menentukan indeks daya beda.

$$\text{Indeks Daya Beda} = \frac{S_h - S_l}{N(\text{Skor}_{maks} - \text{Skor}_{min})}$$

Rumus yang digunakan untuk menghitung indeks tingkat kesulitan adalah

$$\text{Indeks tingkat kesulitan} = \frac{S_h + S_l - (2N \times \text{Skor}_{min})}{2N \times (\text{Skor}_{maks} - \text{Skor}_{min})}$$

Keterangan:

- $S_h$  = Jumlah skor betul kelompok tinggi
- $S_l$  = Jumlah skor betul kelompok rendah
- $\text{Skor}_{maks}$  = Skor maksimal suatu butir soal
- $\text{Skor}_{min}$  = Skor minimal suatu butir soal
- $N$  = Jumlah subjek kelompok tinggi atau rendah (27,5 persen)

(Noll dkk. dalam Nurgiantoro, 2001:147)

Klasifikasi Daya Pembeda

- D : 0,00 - 0,20 = jelek (poor)
- D : 0,20 - 0,40 = cukup (satisfactory)
- D : 0,40 - 0,70 = baik (good)
- D : 0,70 - 1,00 = baik sekali (excellent)
- D : negatif, semuanya tidak baik, jadi semua butir soal yang mempunyai nilai D negatif sebaiknya dibuang saja.

(Arikunto, 2005:218)

Klasifikasi indeks tingkat kesulitan:

soal dengan P 0,00 sampai 0,30 adalah sukar

soal dengan P 0,30 sampai 0,70 adalah sedang

soal dengan P 0,70 sampai 1,00 adalah rendah

(Arikunto,2005:210)

Untuk variabel hasil belajar, dihitung validitas butir soal atau validitas item dengan cara menghitung korelasi skor tiap butir soal (x) dengan skor total dengan rumus korelasi product momen di bawah ini:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antar variabel X dan Y, dua variabel yang dikorelasikan

$\Sigma XY$  = jumlah perkalian x dan y

$X^2$  = kuadrat dari x

$Y^2$  = kuadrat dari y

N = Jumlah sampel

(Arikunto, 2005:72 -75)

Kriteria instrumen dikatakan valid adalah

Antara 0,800 sampai dengan 1,000 : sangat tinggi

Antara 0,600 sampai dengan 0,799 : tinggi

Antara 0,400 sampai dengan 0,599 : cukup tinggi

Antara 0,200 sampai dengan 0,399 : rendah

Antara 0,000 sampai dengan 0,399 : sangat rendah (tidak valid)

(Riduwan, 2004:110)

Untuk menentukan reliabilitas soal memakai rumus Alfa di bawah ini:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan:

$r_{11}$  = *reliabilitas instrumen*

$k$  = *banyaknya butir pertanyaan atau banyak soal*

$\sum \sigma_b^2$  = *jumlah varians*

$\sigma_1^2$  = *varians total*

(Arikunto, 2005:171)

Tolak ukur untuk menginterpretasikan alat evaluasi/tes

0,90	-	0,99 = reliabilitas tinggi
0,70	-	0,89 = reliabilitas sedang
0,50	-	0,69 = reliabilitas rendah
0,20	-	0,49 = reliabilitas sangat rendah

(Noll dkk. dalam Nurgiantoro, 2001:147)

### C. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program *SPSS for windows versi 12.0*. Sebelum dilakukan uji hipotesis (analisis inferensial), terlebih dahulu dilakukan langkah-langkah sebagai berikut.

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji Levene test.

## 3. Uji Kesamaan Dua Rata-rata

Uji kesamaan dua rata-rata (uji-t) dipakai untuk membandingkan antara dua keadaan, yaitu keadaan nilai rata-rata tes awal siswa pada kelas eksperimen dengan siswa pada kelas kontrol.

## 4. Menghitung Skor *Gain* Ternormalisasi

Untuk melihat peningkatan hasil belajar (penguasaan konsep) antara sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung dengan rumus *g* faktor (*gain score ternormalisasi*) dengan rumus:

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan :

$g$  = Selisih nilai tes akhir dengan tes awal

$S_{pre}$  = Skor tes awal

$S_{post}$  = Skor tes akhir

$S_{maks}$  = Skor Maksimum

Kategori:

Tinggi :  $g > 0,7$

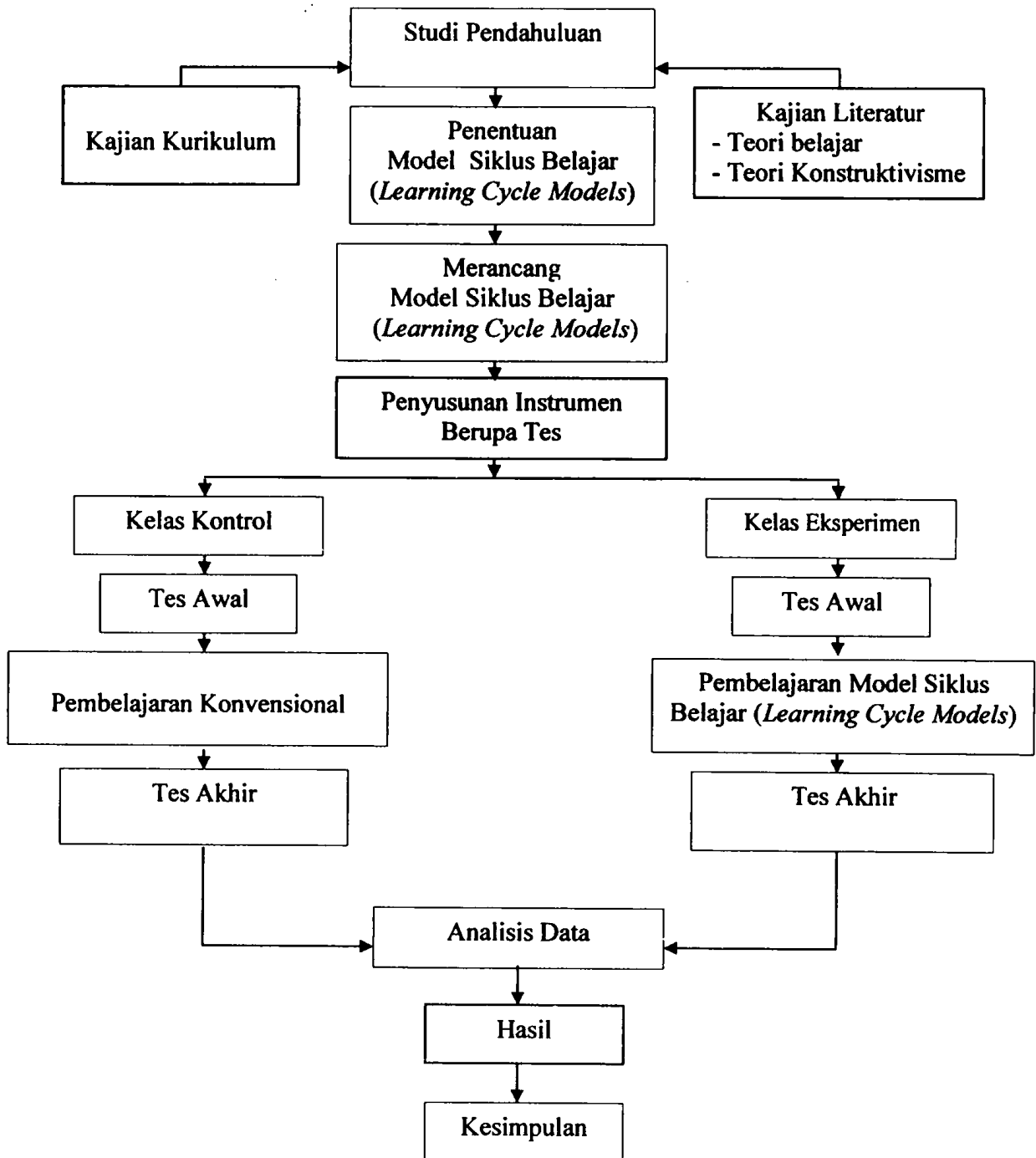
Sedang :  $0,3 < g < 0,7$

Rendah :  $g < 0,3$

(Hake, 1998 dalam Oberem, G.E. dan Jasien, P.G. 2004)

Prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian dapat dilihat pada bagan 3.1

di bawah ini.



Bagan 3.1. Prosedur Penelitian Penerapan Model Siklus Belajar (*Learning Cycle Models*) dalam Menulis Pantun



#### **D. Langkah-langkah Pembelajaran Model Siklus Belajar (*Learning Cycle Models*) dalam Menulis Pantun**

Model siklus belajar (*learning cycle models*) terdiri dari tiga tahap, yaitu; tahap eksplorasi, pengenalan konsep dan aplikasi konsep. Model ini dikembangkan dengan tujuan mengajarkan cara-cara atau proses mengekspresikan sesuatu berdasarkan fenomena yang terjadi dari hasil pengamatan dan dihubungkan dengan pengetahuan awal yang dimiliki siswa.

Penekanan model siklus belajar (*learning cycle models*) adalah pada proses mengonstruksi pengetahuan yang dimiliki siswa melalui interaksi dengan objek, fenomena dan lingkungan mereka. Dengan diberi stimulus dilibatkan langsung pada fenomena di sekitarnya diharapkan siswa dapat mengembangkan pengetahuan yang dimiliki dengan cara mengekspresikannya dalam bentuk tulisan sebagai reaksi dari pribadi siswa sebagai hasil mengonstruksi. Kemampuan siswa mengamati fenomena, menghubungkan dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki dan mengekspresikan merupakan proses eksplorasi dalam model siklus belajar (*learning cycle models*). Dari hasil eksplorasi guru dapat mengenalkan konsep baru berdasarkan temuan siswa dan selanjutnya dikembangkan lebih luas pada tahap aplikasi konsep.

Adapun nilai-nilai positif yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan adalah:

- a) memberi nilai edukatif, moral, dan berlatih memberanikan diri mengemukakan pendapat dan peka terhadap lingkungan di sekitarnya;
- b) menumbuhkan dan menghargai warisan budaya bangsa sendiri;
- c) memupuk kerja sama antar siswa;
- d) menghargai pendapat orang lain.

## **Rangkaian Kegiatan**

Langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan model siklus belajar (*learning cycle models*) adalah sebagai berikut.

1. Sebelum masuk ke tahap eksplorasi guru terlebih dahulu mengidentifikasi konsep-konsep yang akan diajarkan. Tujuannya adalah agar konsep yang akan diajarkan lekat dan dekat dengan lingkungan siswa. Pemilihan bahan ajar, alat peraga disesuaikan dengan fenomena yang ada di sekitar siswa. Alat peraga ini bisa dihadapkan langsung ke lingkungan di sekitar siswa, benda-benda (contoh gambar, sekuntum bunga, dll)
2. Guru mengidentifikasi beberapa penomena yang melibatkan pola yang mendasari konsep dengan cara guru mengajukan pertanyaan tentang pantun-pantun yang sudah diketahui siswa dan siswa menuliskan beberapa buah pantun yang sudah ditemukan ke papan tulis. Selanjutnya guru mengarahkan siswa untuk mencari ciri-ciri pantun berdasarkan contoh pantun yang sudah dituliskan. Dari ciri-ciri yang sudah ada, selanjutnya guru mengarahkan siswa untuk mencari syarat-syarat pantun berdasarkan data yang sudah ditemukan.

### *Tahap Eksplorasi*

3. Dari hasil temuan awal, siswa ditugaskan guru melakukan pengamatan melalui fenomena yang ada di sekitarnya (mengambil beberapa buah pantun yang sesuai dengan kebutuhan siswa dari 50 contoh pantun pada bab II yang masih hidup dalam masyarakat), guru dapat mengajukan pertanyaan deskriptif (apa) kepada siswa baik secara tertulis atau lisan. Siswa mengumpulkan data untuk menjawab pertanyaan guru berdasarkan hasil pengamatan dan menuliskan ke papan tulis.

4. Selanjutnya guru mengajukan pertanyaan kausal (mengapa) berdasarkan hasil jawaban siswa (melalui pantun-pantun yang sudah diamati). Dari hasil pengamatan dapat mengetahui bentuk, jenis, ciri-ciri, isi, dan syarat-syarat pantun.
5. Untuk membuat pantun guru merangsang siswa dengan menggunakan alat peraga atau benda-benda yang ada di sekitar siswa. Selanjutnya, guru mengajukan pertanyaan, baik deskriptif dan kausal. Tujuan pertanyaan yang diberikan untuk mengetahui perasaan siswa terhadap gejala yang terjadi di lingkungannya dan perasaan ini dapat dikembangkan menjadi isi pantun. Pertanyaan juga merangsang siswa untuk mencari kosakata yang dapat dimunculkan siswa dari hasil pengamatan. Kosa kata ini bisa dikembangkan sebagai sampiran dalam membuat pantun.
6. Setelah siswa dapat mengumpulkan jawaban atas pertanyaan deskriptif dan kausal, selanjutnya siswa diarahkan membuat pantun berdasarkan jawaban yang sudah ditemukan dalam diskusi kelompok.
7. Siswa melaporkan hasil kerjanya dengan cara menuliskan pantun yang sudah dibuat ke papan tulis.

Pertanyaan yang diajukan bisa berbentuk lisan atau tulisan

#### *Tahap Pengenalan Konsep.*

8. Pantun yang sudah ditulis dibahas oleh guru bersama-sama siswa dan terjadi tanya jawab antar siswa dengan guru. Guru pada tahap ini meluruskan konsep yang sudah ditemukan siswa dan mengenalkan konsep baru dengan cara menghubungkan dengan hasil temuan siswa pada tahap eksplorasi, mulai dari bentuk, persajakan (rima), irama, dan bunyi yang terdapat dalam pantun.

### Tahap Aplikasi Konsep

9. Guru menugaskan siswa mencari contoh-contoh lain pantun yang dapat dibuat berdasarkan fenomena yang diamati.

Penahapan ini berdasarkan model siklus belajar (*learning cycle models*) tipe empiris-abduktif, (Lawson, 1988:140-141).

Adapun langkah-langkah persiapan guru untuk mengajarkan menulis pantun melalui penerapan model siklus belajar (*learning cycle models*) dalam penelitian dapat dilihat pada Format Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) di bawah ini.

**FORMAT**  
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
**Model Siklus Belajar (*Learning Cycle Models*) dalam Menulis Pantun**

Satuan Pendidikan : SMP  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Pokok Bahasan : Menulis  
Sub Pokok Bahasan : Menulis Pantun  
Kelas : VII  
Waktu : 6 jam pelajaran (3 X 45 menit)

**I. Standar Kompetensi**

Mengekspresikan pikiran, perasaan, dan pengalaman melalui pantun dan dongeng.

**II. Kompetensi Dasar**

Menulis pantun berdasarkan syarat-syarat pantun.

Pertemuan	Indikator yang diharapkan pada siswa	Tahap Kegiatan
1	2	3
1	1. Mampu mengungkapkan perasaannya untuk dikembangkan menjadi isi pantun berdasarkan gambar yang diamati. 2. Dapat mengidentifikasi kata-kata yang dapat dimunculkan dari hasil pengamatan pada gambar untuk dikembangkan menjadi sampiran.	<b>Orientasi/apersepsi</b> 1. Perkenalan dan menyampaikan informasi untuk mengikuti pembelajaran menulis yang sudah direncanakan yang dinyatakan dengan tujuan sebagai motivasi, siswa memperhatikan keterangan guru.

1	2	3
	<p>3. Dapat menggabungkan beberapa kata dan dirangkai menjadi isi dan sampiran sehingga menjadi sebuah pantun sesuai dengan tema dan syarat-syarat pantun.</p> <p>4. Memberikan tanggapan dan menyunting karangan yang dibuat teman.</p>	<p>2. Guru membangkitkan ingatan siswa dengan cara bertanya jawab tentang budaya melayu yang ada di Riau. Hal ini bertujuan untuk mengaitkan konsep yang akan diajarkan dengan kehidupan siswa.</p> <p>3. Guru membagi siswa berkelompok.</p> <p>Tahap Eksplorasi</p> <p>4. Guru menyuruh siswa mengamati gambar yang telah disediakan dan menugaskan siswa berdiskusi untuk menjawab pertanyaan guru berdasarkan fakta-fakta dari hasil pengamatan dan dikembangkan menjadi sebuah pantun. (pertanyaan dalam bentuk empiris dan kausal). Guru mengamati kegiatan siswa secara bergilir.</p> <p>5. Guru menugaskan siswa melaporkan hasil kerja kelompok dan menuliskan hasil temuannya dalam bentuk pantun ke papan tulis.</p> <p>Tahap Pengenalan Konsep</p> <p>6. Guru menjelaskan konsep pantun mulai dari persyaratan pantun, memilih kata, persajakan,, maksud dan tujuannya dihubungkan dengan tema yang dapat dibuat berdasarkan peristiwa yang diamati serta dikaitkan dengan hasil temuan siswa pada tahap eksplorasi. Dalam menjelaskan guru mengadakan tanya jawab dan meminta tanggapan siswa.</p> <p>Tahap Aplikasi Konsep</p> <p>7. Guru menyuruh siswa berkelompok untuk membuat pantun secara bebas berdasarkan konsep yang sudah diketahuinya.</p> <p>8. Hasil kerja siswa dituliskan ke depan kelas dan beberapa siswa disuruh membacakannya kembali.</p>

1	2	3
		<p>9. Siswa lain mengamati dan mengoreksi hasil kerja temannya untuk disempurnakan sesuai dengan syarat-syarat pantun yang sudah diketahui.</p> <p>Penutup</p> <p>10. Guru memberi tugas rumah kepada siswa untuk membuat pantun berdasarkan hasil pengamatannya</p>
II	<p>1. Mampu membuat pantun berdasarkan hasil pengamatan sesuai dengan tema yang ditentukan (pendidikan, moral, lingkungan dan kesehatan)</p> <p>2. Mampu menyusun pantun yang telah diorak</p> <p>3. Mampu menyunting pantun yang telah disusun teman sekelas atau diri sendiri.</p>	<p>Orientasi/apersepsi</p> <p>1. Guru menanyakan tugas yang telah disampaikan dan menyuruh siswa mengumpulkan hasil kerjanya kepada guru.</p> <p>2. Guru menyuruh siswa duduk berkelompok</p> <p>Tahap Eksplorasi</p> <p>3. Guru menugaskan siswa mengamati sebungkus rokok yang telah dipersiapkan sebagai alat peraga.</p> <p>4. Siswa mengamati benda yang dibawa guru dan menjawab setiap pertanyaan yang disampaikan guru. (pertanyaan guru secara empiris dan kausal)</p>
		<p>5. Siswa berkelompok ditugaskan guru membuat pantun berdasarkan hasil pengamatan dan tanya jawab dengan guru dan teman sekelompok.</p> <p>6. Guru membimbing siswa ketika melaksanakan diskusi.</p> <p>7. Setelah selesai guru menugaskan siswa melaporkan hasil kerjanya ke depan kelas dan menuliskannya ke papan tulis.</p> <p>Tahap Pengenalan Konsep</p> <p>8. Guru menjelaskan tentang fungsi kata yang dijadikan rima dan irama dalam sebuah pantun dan dikaitkan dengan hasil temuan siswa pada tahap eksplorasi. Pada tahap ini guru sebelum menjelaskan meminta tanggapan dari siswa dan tetap menggali pengetahuan siswa.</p>

1	2	3
		<p>Tahap Aplikasi Konsep</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>9. Guru menyuruh masing-masing kelompok untuk menyusun 2 buah pantun yang telah diorak dengan kecepatan dan ketepatan berdasarkan waktu yang telah ditentukan guru.</li> <li>10. Siswa ditugaskan guru untuk mengoreksi hasil kerja temannya pada kelompok lain sesuai panduan pantun yang benar susunanya.</li> <li>11. Siswa menilai hasil kerja temannya</li> <li>12. Pantun terbaik dinyanyikan bersama-sama.</li> <li>13. Kelompok tercepat dan tepat serta mendapat nilai tertinggi mendapat hadiah bintang dan ucapan selamat dari teman-teman sekelas.</li> </ol> <p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>14. Untuk PR, guru menugaskan siswa mencari koran berisi informasi tentang masalah narkoba dan menugaskan siswa untuk membacanya.</li> </ol>
III	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu membuat pantun berdasarkan hasil pengamatan sesuai dengan tema yang ditentukan (pendidikan, moral, lingkungan dan kesehatan).</li> <li>2. Mampu membuat pantun dari informasi bacaan.</li> <li>3. Mampu menyunting pantun yang telah dibuat teman sekelas.</li> </ol>	<p>Orientasi/apersepsi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menanyakan kepada siswa tugas yang diberikan pada pertemuan kedua, yaitu mencari informasi tentang narkoba pada bacaan (koran atau majalah).</li> </ol> <p>Tahap Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru menyuruh siswa mengamati sekuntum mawar yang ada dalam genggamannya.</li> <li>3. Guru menyampaikan pertanyaan secara empiris dan kausal berhubungan dengan mawar yang dibawanya.</li> <li>4. Guru menugaskan siswa mencatat seluruh jawaban yang telah diberikan.</li> </ol>

1	2	3
		<p>5. Guru menugaskan siswa membuat pantun berdasarkan jawaban dari hasil tanya jawab dengan guru.</p> <p>6. Guru membimbing siswa.</p> <p>7. Guru menugaskan siswa menuliskan hasil kerjanya di papan tulis.</p> <p>Tahap Pengenalan Konsep</p> <p>8. Guru membahas hasil temuan siswa pada tahap eksplorasi dan memperbaiki konsep siswa dengan cara meminta pendapat siswa terlebih dahulu.</p> <p>Tahap Aplikasi Konsep</p> <p>9. Guru menugaskan siswa membuat sebuah pantun berdasarkan informasi yang telah dibacanya. (Informasi tentang narkoba)</p> <p>10. Hasil kerja siswa di tulis di papan tulis dan siswa lain menyunting hasil kerja temannya.</p> <p>11. Kelompok hasil kerjanya terbaik mendapat hadiah dari guru.</p>

Penilaian hasil tes kemampuan menulis pantun siswa pada tes awal dan tes akhir di kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan kriteria format penilaian berikut ini.



## FORMAT

### PEDOMAN PENILAIAN DALAM MENULIS PANTUN

Aspek	Subkompetens	Indikator	Bobot	Nilai						Jumlah
				0	1	2	3	4	5	
a. Keotentikan	Memilih pantun yang orisinal	• Isi pantun tidak mencontoh	2							5
		• Sampiran pantun tidak mencontoh	2							
		• Pilihan kata tidak mencontoh	1							
b. Kelengkapan dan keutuhan	Mengembangkan isi secara lengkap dan utuh	• Isi pantun sesuai dengan tema	2							5
		• Isi pantun antar baris berhubungan	1							
		• Isi pantun mengekspresikan fenomena yang diamati	1							
		• Isi pantun maknanya jelas mengungkapkan pikiran dan perasaan	1							
c. Penggunaan bahasa	Memilih diksi dan struktur	• Pilihan kata mengandung irama yang indah	2							5
		• Pilihan kata dapat menimbulkan imajinasi pembaca (seakan-akan pembaca ikut merasakan, melihat, mendengar atau membau)	2							
		• Pilihan kata mengandung perulangan bunyi yang indah	1							
d. Mekanisme penulisan	Ketepatan bentuk	• Persajakan akhir ab-ab /aa-aa	1							5
		• Berjumlah 4 baris	1							
		• 1 dan 2 merupakan sampiran	1							
		• Baris 3 dan 4 merupakan isi	1							
		• Terdiri dari 8–12 suku kata	1							
<b>Jumlah</b>										20
<b>Jumlah Total (20 X 3 soal)</b>										60

Catatan:

5 = sempurna/sangat baik dan memenuhi indikator

4 = baik tetapi kurang sempurna

3 = cukup, sesuai dengan indikator

2 = kurang sesuai dengan indikator

1 = sangat kurang sesuai dengan indikator

0 = tidak ada yang sesuai dengan dengan indikator

Jumlah skor total adalah jumlah seluruh aspek penilaian (20) X 3 buah soal ; masing-masing skor skor akhirnya adalah 20).

Format penilaian menulis pantun ini diadaptasi dari pedoman penilaian penulisan puisi berdasarkan Bahan Pelatihan Terintegrasi Berbasis Kompetensi Guru SMP Bahasa dan Sastra Indonesia Penilaian Berbasis Kelas dalam Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, (Depdiknas, 2005:86).





