

## BAB 3

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif yaitu suatu penelitian yang didasari oleh filsafat positivisme yang menekankan fenomena-fenomena objektif dan dikaji secara kuantitatif karena data penelitiannya berupa angka-angka dan analisisnya menggunakan perhitungan statistik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian eksperimen (*True eksperimental Design*). Penelitian Eksperimen ini adalah jenis eksperimen yang dianggap sudah baik karena sudah memenuhi persyaratan. Seperti yang diungkapkan oleh Arikunto (2006: 86) "*True Ekperimental Design* adalah penelitian yang sudah memenuhi persyaratan karena adanya kelompok lain yang tidak dikenal eksperimen dan ikut mendapatkan pengamatan disebut kelompok pembanding atau kelompok kontrol". Penelitian eksperimen ini dilakukan untuk mencari hubungan sebab-akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja peneliti timbulkan. Kedua faktor tersebut adalah penggunaan media kartu domino pantun (sebagai faktor penyebab) dan pembelajaran menulis pantun (sebagai faktor akibat).

Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan dengan teknik penelitian populasi dengan desain penelitian *control group pretest-posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pola penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut:

## Bagan 3.1

## Pola Penelitian

E	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
K	O <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>

(Arikunto, 2006: 87)

## Keterangan :

E : Kelas Eksperimen

K : Kelas Kontrol

O<sub>1</sub> : Uji awal pada kelompok eksperimenO<sub>2</sub> : Uji akhir pada kelompok eksperimenO<sub>3</sub> : Uji awal pada kelompok kontrolO<sub>4</sub> : Uji akhir pada kelompok kontrol

X<sub>1</sub> :Perlakuan pada kelompok eksperimen berupa pembelajaran menulis pantun dengan media kartu domino pantun

X<sub>2</sub> :Perlakuan pada kelompok kontrol berupa pembelajaran menulis pantun dengan menggunakan metode diskusi

Dalam desain ini, terdapat dua kelompok yaitu eksperimen dan kontrol, kemudian diberi uji awal untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan

antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil uji awal yang baik jika nilai di kelas eksperimen tidak berbeda signifikan. Selanjutnya, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menulis pantun dengan menggunakan media permainan kartu domino pantun. Adapun kelas kontrol dengan menggunakan metode diskusi. Sesudah diberikan perlakuan, kemudian dilakukan uji akhir.

### **3.2 Teknik Penelitian**

Teknik penelitian ini meliputi teknik pengumpulan data dan teknik pengolahan data. Dalam teknik pengumpulan data peneliti harus terjun langsung ke dalam subjek penelitian yaitu pada siswa kelas VII SMP Negeri 29 Bandung. Sementara itu, teknik pengolahan data dilakukan setelah mendapatkan data hasil pengumpulan data di lapangan, yaitu meliputi uji reliabilitas, uji homogenitas, uji normalitas, dan uji hipotesis.

#### **3.2.1 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian eksperimen ini yaitu teknik tes.

##### **Teknik Tes**

Tes yang dilakukan berupa tes tulis. Pengumpulan data ini dilakukan dua kali tes, yakni pada tes awal dan akhir penelitian. Tes tahap awal ini (prates) akan menghasilkan nilai awal atau gambaran awal tentang kemampuan menulis pantun pada siswa kelas VII sebelum digunakan media permainan kartu domino pantun

dalam pembelajaran. Setelah pemberian tes awal (prates) disertai dengan hasil penilaian awalnya, peneliti memberikan perlakuan sebanyak satu kali tentang menulis pantun dengan menggunakan media permainan kartu domino pantun dalam pembelajaran di kelas. Setelah memberikan perlakuan, peneliti melakukan pascates (tes akhir). Hal ini guna melihat nilai akhir dari siswa setelah diterapkannya media permainan kartu domino pantun serta untuk menemukan ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis pantun siswa sebelum dan setelah diterapkan media permainan kartu domino pantun. Adapun jenis tes yang digunakan adalah tes menulis pantun sesuai dengan jenis dan syarat pantun.

### **3.2.2 Teknik Pengolahan Data**

Pengolahan data dilakukan setelah semua data terkumpul. Pengolahan data yang digunakan adalah pengolahan kuantitatif (hasil prates dan pascates) dan pengolahan data kualitatif (hasil observasi). Teknik pengolahan data dilakukan beberapa tahap, yaitu sebagai berikut.

#### **1) Penilaian Hasil tes**

Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengolahan data dengan menggunakan beberapa teknik sebagai berikut.

- 1) Membaca hasil tes awal dan akhir yang telah dikerjakan oleh siswa.
- 2) Memeriksa dan menganalisis hasil tes awal dan tes akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya memberi penilaian sesuai dengan kriteria seperti dibawah ini.

Tabel 3.1

## Kriteria Penilaian Menulis Pantun

Aspek	Nilai dan Kriteria			
	5	4	3	2
Kelengkapan dan keterpaduan aspek pantun	Memuat isi dan sampiran pantun serta keterpaduan rima pada sampiran dengan rima pada isi pantun, jumlah suku kata antara 8-12 suku kata, serta menggunakan rima abab, aaaa, atau aabb	Memuat aspek-aspek pantun, namun tidak lengkap. Misalnya, isi dan sampiran terpadu, penggunaan rima juga tepat, tetapi suku kata kurang dari 8 suku kata	Hanya memuat isi dan sampiran, tetapi tidak memperhatikan suku kata dan rima	Tidak terdapat kelengkapan aspek pantun. Tidak dapat membedakan isi dan sampiran serta tidak memperhatikan suku kata dan rimanya
Keterpaduan struktur pantun dan keaslian	Struktur dibuat dengan memperhatikan jenis dan	Struktur pantun dibuat sudah sesuai dengan jenis	Struktur pantun yang dibuat sesuai dengan jenis	Kurang memperhatikan struktur pantun yang

gagasan	<p>bentuk pantun, misalnya, pantun enam baris terdiri dari tiga sampiran dan tiga isi atau pantun delapan baris terdiri dari empat sampiran dan empat isi dan makna yang terkandung jelas sesuai dengan tema, serta gagasan dapat dipertanggungjawabkan tidak menjiplak pantun yang sudah ada</p>	<p>dan bentuk pantun, misalnya, pantun enam baris terdiri dari tiga sampiran dan tiga isi atau pantun delapan baris terdiri dari empat sampiran dan empat isi, tetapi maknanya kurang terpadu walaupun keasliannya dapat dipertanggungjawabkan</p>	<p>dan bentuk pantun, tetapi makna dan keaslian gagasan kurang sesuai dengan tema</p>	<p>dibuat serta keaslian gagasan tidak dapat dipertanggungjawabkan</p>
---------	---	--	---	--

<p>Kesesuaian dan keterpaduan penggunaan bahasa dalam pantun yang dibuat</p>	<p>Menggunakan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Kaidah EYD</li> <li>2) Keajekan penulisan</li> <li>3) Ragam bahasa yang disesuaikan dengan bentuk dan jenis pantun</li> </ol>	<p>Memuat ketiga subaspek, namun tidak lengkap. Misalnya, sudah menggunakan kaidah EYD namun masih terdapat beberapa kesalahan dalam penulisan, keajekan penulisan kurang, serta ragam bahasa yang digunakan ada bagian yang tidak sesuai jenis dan</p>	<p>Hanya memuat dua subaspek. Misalnya, hanya memuat kaidah EYD dan ragam bahasa yang disesuaikan dengan jenis dan bentuk pantun atau memuat kaidah EYD dan keajekan dalam penulisan.</p>	<p>Hanya memuat satu subaspek. Misalnya, hanya memuat kaidah EYD.</p>
--	--	---	---	---

		bentuk pantun.		
--	--	----------------	--	--

Keterangan:

1. Interval skor setiap aspek penilaian = 2-5
2. Skor maksimal = 15

$$\text{nilai} = \frac{\Sigma \text{skor}}{\Sigma \text{skor maksimal}} \times 100$$

3. Kategori nilai

- 1-39 : kurang sekali
- 40-59 : kurang
- 60-74 : cukup
- 75-84 : baik
- 85-100 sangat baik

- 2) Deskripsi Hasil Tes Siswa

Mendeskripsikan hasil *pretest* dan *posttest* menulis pantun berdasarkan kategori penilaian.

- 3) Uji Reliabilitas Tes

Reliabilitas menurut Suharsimi Arikunto (2002: 154) adalah “suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik”. Maka pengertian reliabilitas tes berhubungan dengan masalah ketepatan hasil tes. Untuk menguji penilaian yang dilakukan oleh lebih dari satu orang penimbang untuk



setiap pantun, maka uji reabilitas dilakukan dengan mencari nilai reabilitas dengan rumus:

1. Jumlah kuadrat siswa (testi)/  $SS_t \sum dt^2$

$$SS_t \sum dt^2 = \frac{\sum X^2}{K} - \frac{(\sum X)^2}{K.N}$$

2. Jumlah kuadrat penguji/  $SS_p \sum Xd^2p$

$$SS_p \sum Xd^2p = \frac{(\sum Xpn^2)}{N} - \frac{(\sum X)^2}{K.N}$$

3. Jumlah kuadrat total/  $SS_{tot} \sum x^2t$

$$SS_{tot} \sum X^2t = \sum Pn - \frac{(\sum X)^2}{K.N}$$

4. Jumlah kuadrat kekeliruan/  $SS_{kk} \sum d^2kk$

$$SS_{kk} \sum d^2kk = SS_{tot} \sum X^2t - SS_t \sum dt^2 - SS_p \sum Xd^2p$$

Setelah diketahui hasilnya, maka data tersebut dimasukkan kedalam format ANAVA. Reliabilitas antar penimbang dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$r_{tt} = \frac{v_t - v_{kk}}{v_t}$$

Keterangan :

$r_{tt}$  : Reliabilitas yang dicari

$v_t$  : Variansi dari testi

$v_{kk}$  : Variansi dari kekeliruan

Hasil perhitungan reliabilitas yang telah diperoleh disesuaikan dengan tabel Guilford sebagai berikut

Tabel 3.2

Tabel Guilford

Rentang	Kriteria
0,80 – 1,00	Reliabilitas sangat tinggi
0,60 – 0,80	Reliabilitas tinggi
0,40 -0,60	Reliabilitas sedang
0,20 – 0,40	Reliabilitas rendah
0,00 – 0,20	Reliabilitas sangat rendah

(Fitriani, 2010:44)

#### 5. Uji normalitas nilai hasil *pretest* dan *posttest*.

Uji normalitas nilai *pretest* dan *posttest* data dua kelompok dilakukan dengan menggunakan bantuan *software* SPSS versi 15.0 for windows. Uji normalitas data ini bertujuan untuk mengetahui distribusi data yang akan digunakan dalam penelitian terdistribusi normal atau mendekati normal. Penulis menggunakan Uji Kolmogorov Smirnov, serta menggunakan grafik histogram. Pasangan hipotesis nol dan hipotesis tandingannya adalah:

$H_0$  : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_1$  : Sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Uji statistik yang akan digunakan adalah uji Kolmogorov-Smirnov dengan mengambil taraf signifikansi ( $\alpha$ ) sebesar 0,05. Kriteria pengujiannya adalah terima  $H_0$  jika nilai signifikansi  $> 0,05$  dan tolak  $H_0$  jika nilai signifikansi  $< 0,05$  (Priyatno dalam Fitriani, 2010:45)

## 6. Uji homogenitas

Uji homogenitas nilai *pretest* dan *posttest* data dua kelompok dilakukan dengan menggunakan bantuan *software* SPSS versi 15.0 *for windows*. Uji homogenitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah varians populasi homogen (sama) atau heterogen (tidak sama). Pedoman dalam pengambilan keputusan adalah:

$H_1$  : Nilai Sig. atau signifikansi  $< 0,05$ , artinya data berasal dari populasi yang mempunyai varians tidak serupa (tidak homogen)

$H_0$  : Nilai Sig. atau signifikansi  $> 0,05$ , artinya data berasal dari populasi yang mempunyai varians serupa (homogen)

## 7. Uji hipotesis

Uji hipotesis peneliti menggunakan hasil pengolahan data dengan menggunakan bantuan program komputer *software* SPSS versi 15,0 *for windows* untuk menguji signifikansi perbedaan dua variabel. Menurut Sugiyono (2010:153), “*U-test* digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel independen bila datanya berbentuk ordinal”. Taraf signifikansi ( $\alpha$ ) sebesar 0,05. Kriteria pengujiannya yaitu jika nilai signifikansi (*2-tailed*)  $> (\alpha) = 0,05$  maka  $H_0$  diterima atau jika nilai signifikansi (*2-tailed*)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak.

Kesimpulannya, jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  atau hipotesis nol diterima dan  $H_1$  atau hipotesis kerja ditolak. Artinya tidak ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis pantun dengan media permainan kartu

domino pantun dengan kemampuan siswa menulis pantun tanpa menggunakan media permainan kartu domino pantun. Media permainan kartu domino pantun tidak efektif digunakan dalam pembelajaran menulis pantun.

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  atau hipotesis nol ditolak dan  $H_a$  atau hipotesis kerja diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis pantun menggunakan media permainan kartu domino pantun dengan kemampuan siswa menulis pantun tanpa menggunakan media permainan kartu domino pantun. Media permainan kartu domino pantun efektif digunakan dalam pembelajaran menulis pantun.

#### 8. Pengolahan Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari kegiatan observasi. Data hasil observasi yang diperoleh dari hasil pengamatan observer, diakumulasikan untuk mengetahui nilai total dan nilai rata-rata yang diberikan observer. Selanjutnya, nilai tersebut diinterpretasikan dengan interval penilaian yang beracuan pada buku PLP yang dikeluarkan oleh P2JK UPI.

3,5-4,0 = A (amat baik)

2,5-3,4 = B (Baik)

1,5-2,4 = C (Cukup)

<0,5 = E (Gagal)

Cara menghitung nilai rata-rata hasil ketiga observer adalah:

$$R = \frac{\text{nilai observer 1} + \text{nilai observer 2} + \text{nilai observer 3}}{3}$$

### 3.3 Instrumen Penelitian

Salah satu kegiatan dalam perencanaan suatu penelitian adalah menyusun instrumen penelitian atau alat pengumpul data sesuai dengan masalah yang diteliti. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi instrumen tes, instrumen perlakuan pembelajaran dan pedoman observasi.

#### 3.3.1 Instrumen Tes

Instrumen tes bertujuan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Instrumen tes ini berupa tes tertulis yang dilaksanakan saat prates dan pascates. Bentuk tes yang diberi adalah tes tertulis dengan soal uraian berjumlah 2 soal. Soal-soal yang disediakan berhubungan dengan menulis pantun.

#### 3.3.2 Instrumen Perlakuan

Instrumen perlakuan ini meliputi persiapan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran. Persiapan pembelajaran meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media/bahan/sumber pembelajaran, dan evaluasi. Pelaksanaan pembelajaran di sini merupakan *treatment* (perlakuan) dengan menggunakan media permainan kartu domino pantun.

### 3.3.2.1 Persiapan Pembelajaran

Persiapan pembelajaran dalam penelitian ini meliputi perumusan tujuan, perumusan alat evaluasi, penentuan media/sumber/bahan, dan penetapan waktu pembelajaran.

#### 1) Perumusan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dalam penelitian ini merujuk kepada standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) SMP yang tercermin dalam indikator pembelajaran yang terdapat dalam silabus bahasa Indonesia SMP. Tujuan pembelajaran penelitian ini sebagai berikut:

1. Siswa dapat mengenali pantun sesuai dengan jenis dan bentuk pantun
2. Siswa dapat menulis pantun sendiri sesuai dengan syarat-syarat pantun

#### 2) Perumusan Alat Evaluasi

Untuk prosedur penelitian berupa pretes dan pascates yang diberikan kepada kelas eksperimen. Jenis tes yang diberikan berupa tes tertulis. Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, bahwa bentuk soal berupa uraian berjumlah 2 soal dengan nilai ideal 100. Soal berkaitan dengan keterampilan menulis pantun.

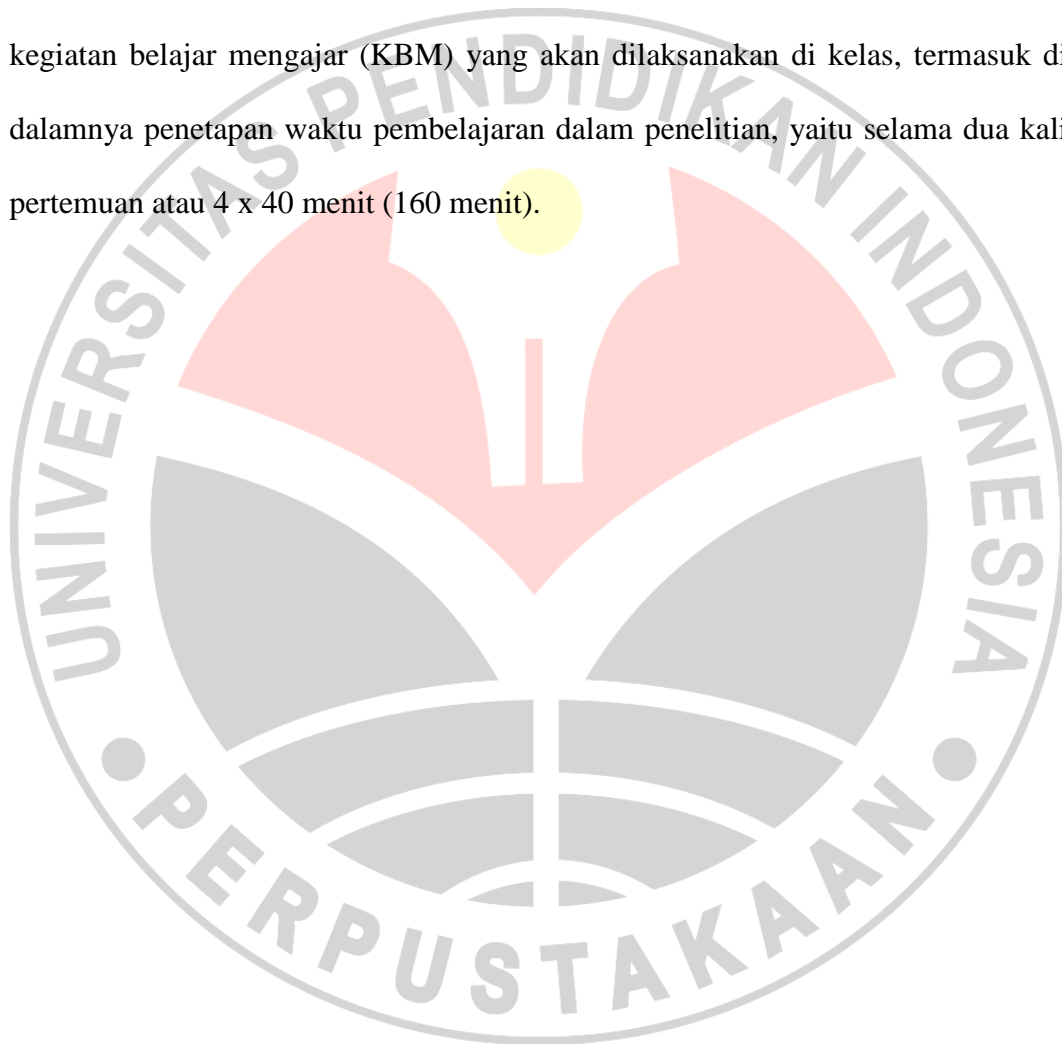
#### 3) Penentuan Sumber/Media/Bahan Pembelajaran

Selain buku paket bahasa Indonesia kelas VII , Agus Trianto, PASTI BISA: Pembahasan Tuntas Kompetensi Bahasa Indonesia, jilid 1, Jakarta: Esis Erlangga, 2007 dan buku penunjang, media yang digunakan adalah contoh jenis-jenis

pantun dan bentuk-bentuk pantun yang bersumber pada media cetak maupun elektronik.

#### **4) Penetapan Waktu dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun berdasarkan silabus dan kegiatan belajar mengajar (KBM) yang akan dilaksanakan di kelas, termasuk di dalamnya penetapan waktu pembelajaran dalam penelitian, yaitu selama dua kali pertemuan atau 4 x 40 menit (160 menit).



**Soal Tes**

Berikut adalah soal yang diujikan:

1. Buatlah contoh pantun yang terkait dengan masalah pendidikan atau persahabatan !
2. Suntinglah pantun yang sudah kamu buat!





### 3.3.2.2 Pelaksanaan Pembelajaran

#### 1) Pelaksanaan Prates

Prates ditujukan untuk mengetahui pemahaman menulis siswa terhadap pantun. Jenis tes yang diberikan berupa tes tertulis. Seperti yang sudah dipersiapkan sebelumnya, bahwa bentuk soal berupa uraian berjumlah 2 soal dengan nilai ideal 100.

#### 2) Perlakuan

Perlakuan dilaksanakan selama 160 menit atau dua kali pertemuan. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan adalah menyusun pantun yang tidak sesuai antara sampiran dan isi pantun menjadi pantun yang sesuai dan sempurna melalui permainan kartu domino pantun. Berikut rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti.

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**(RPP)**

**(Kelas Eksperimen)**

Sekolah : SMP Negeri 29 Bandung

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : VII/1

Standar Kompetensi : Mengekspresikan pikiran, perasaan dan

pengalaman melalui pantun dan dongeng.

Kompetensi Dasar : Menulis pantun yang sesuai dengan syarat-syarat pantun

Indikator : 1. Mampu menentukan syarat-syarat pantun

2. Mampu menulis pantun

3. Mampu menyunting pantun sendiri sesuai dengan syarat-syarat pantun

Alokasi Waktu : 4 x 40 menit ( 2 x pertemuan)

#### **A. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa dapat mengenali pantun sesuai dengan jenis dan bentuk pantun
2. Siswa dapat menulis pantun sendiri sesuai dengan syarat-syarat pantun.

#### **B. Materi Pembelajaran**

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis ini maka sang penulis haruslah trampil memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosa kata. Keterampilan menulis ini tidak akan datang secara otomatis, melainkan harus melalui latihan dan praktek yang banyak dan teratur. Dalam kehidupan modern ini jelas bahwa keterampilan menulis sangat dibutuhkan.

Tidaklah terlalu berlebihan bila kita katakan bahwa keterampilan menulis merupakan suatu ciri dari orang yang terpelajar atau bangsa yang terpelajar.

Maka dari itu ada seorang penulis yang mengatakan bahwa “ menulis dipergunakan oleh orang terpelajar untuk mencatat atau merekam, meyakinkan, melaporkan atau memberitahukan, dan mempengaruhi, maksud serta tujuan seperti itu hanya dapat dicapai dengan baik oleh orang-orang yang dapat menyusun pikirannya dan mengutarakannya dengan jelas, kejelasan ini tergantung pada pikiran, organisasi, pemakaian kata-kata, dan struktur kalimat” (Morsey, 1976 : 122).

Pantun merupakan salah satu bentuk puisi lama yang paling akrab dengan masyarakat dibandingkan dengan bentuk puisi lama yang lain. Pemakaian pantun pun dirasa paling luas di kalangan masyarakat. Pantun dapat dimanfaatkan dalam berbagai kesempatan dan disampaikan dalam sembarang waktu, dalam kegiatan apa pun dan dilakukan oleh siapa pun. Pantun pada gilirannya paling banyak diminati oleh masyarakat tanpa terikat oleh status sosial, agama, dan usia.

Pantun adalah bentuk puisi lama yang tampak luarnya sederhana, tetapi sesungguhnya mencerminkan kecerdasan dan kreativitas pembuatnya, karena pembuat pantun harus membuat sampiran dan isi yang keduanya sama sekali tidak berkaitan. Ciri utama pantun adalah bentuknya yang dalam setiap baitnya terdiri dari empat larik (baris) dengan pola persajakan a-b-a-b. Dua larik pertama disebut sampiran, dua larik berikutnya disebut isi.

Memiliki kemampuan menulis khususnya menulis pantun sangatlah penting. Seperti yang kita ketahui pantun merupakan kekayaan budaya Indonesia yang lambat laun akan punah jika masyarakatnya tidak melestarikan. Oleh karena itu, kesulitan menulis pantun terkadang menjadi penyebab utama pantun tidak digemari oleh siswa. Tugas guru dalam pelaksanaannya tidak hanya berperan sebagai penyampai pengetahuan tetapi juga sebagai pembimbing. Hal ini mengharuskan guru mampu membantu siswa memahami diri dan kesulitan-kesulitan dalam menulis pantun. Oleh karena itu, guru perlu melaksanakan suatu kegiatan yang dapat membantu siswa mencapai prestasi yang optimal dalam menguasai bahasa Indonesia khususnya menulis pantun. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan menulis pantun.

Mengingat kemampuan siswa dalam menulis pantun dan mengklasifikasikan pantun berdasarkan jenisnya sangat terbatas, disini guru mempunyai peranan merangsang siswa untuk menyenangkan dan kreatif dalam menulis pantun. Maka media pembelajaran yang tepat yaitu media permainan kartu domino pantun. Hasimi Albatury (2009) menyatakan bahwa sebuah permainan akan menghilangkan kejenuhan dan menciptakan suasana yang kompetitif, suasana yang penuh persaingan sehingga mampu memompa adrenalin manusia.

Permainan sangat cocok diterapkan dimana siswa dilibatkan secara aktif bermain dalam situasi nyata yang berkaitan dengan pengenalan

sampiran dan isi pantun. Seperti yang diungkapkan Sudono (200:2) bahwa pemahaman tentang bermain juga akan lebih luwes terhadap kegiatan bermain itu sendiri dan akibatnya guru mendukung segala aspek perkembangan pembelajar yang dimaksud adalah memberikan kesempatan yang lebih banyak kepada peserta didik untuk bereksplorasi, sehingga pemahaman tentang konsep maupun pengertian dasar pengetahuan dapat dipahami dengan lebih mudah. Sejalan dengan pendapat tersebut Mayke (dalam Sudono, 2003: 3) mengungkapkan dengan bermain akan memberi kesempatan kepada seseorang untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi serta mempraktekkannya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui permainan akan lebih memotivasi siswa dalam memahami suatu materi karena disamping bermain siswa juga dapat mendalami materi dengan cara yang lebih santai dan tidak membosankan.

Berikut adalah contoh kartu domino pantun:

Jalan-jalan ke rawa-rawa  
Jika lelah duduk di pohon palm

Sakit Perut sebab tertawa  
Melihat kucing duduk berbedak

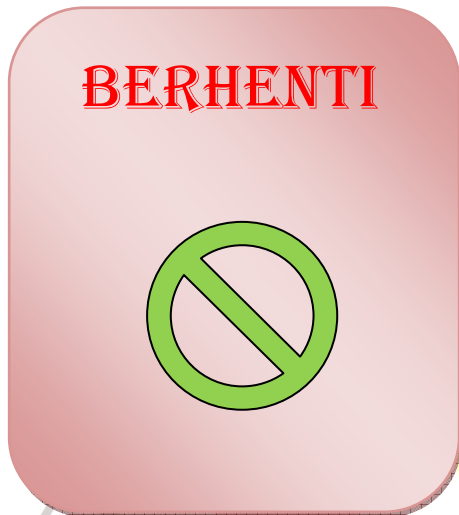
3.1

Limau parut di tepi rawa  
Buah di lanting belum masak

Geli hati menahan tawa  
Melihat katak memakai helm

3.2

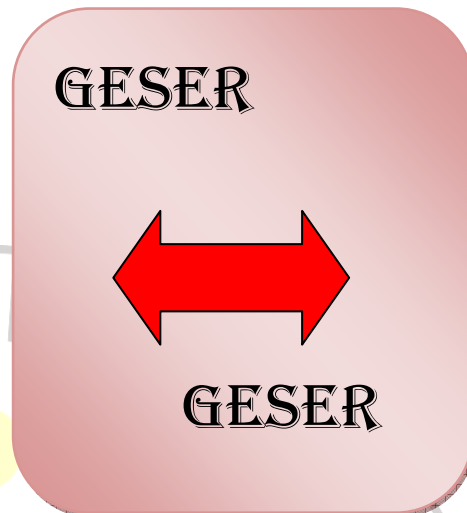
Gambar kartu domino pantun



3.3

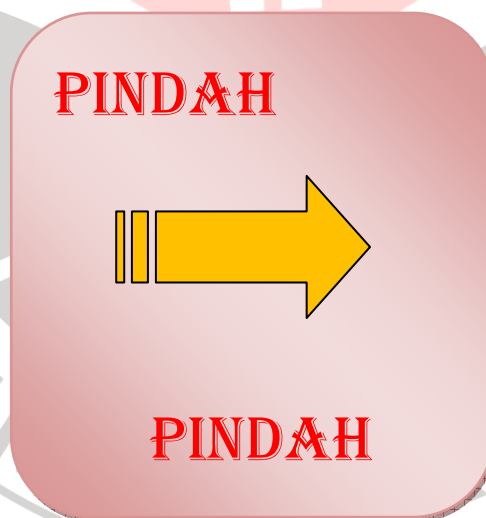
Gambar Kartu Domino Pantun

Gambar kartu domino pantun



3.4

Gambar Kartu Domino Pantun



3.5

Gambar Kartu Domino Pantun

## B. Metode Pembelajaran

- a. Ceramah
- b. Tanya jawab

- c. Permainan
- d. Demonstrasi

#### D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

##### Kegiatan Pembelajaran ke-1

No	Langkah – langkah kegiatan	Alokasi waktu
1	Kegiatan awal <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyapa siswa dan mengecek kehadiran siswa</li> <li>2. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa</li> <li>3. Memotivasi siswa sebagai kegiatan apresiasi</li> </ol>	5 menit
2	Kegiatan inti <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memandu menjelaskan kepada siswa tentang pengertian pantun, jenis pantun, serta cara menulis pantun yang benar</li> <li>2. Guru membantu siswa membentuk kelompok kecil 5-7 orang</li> <li>3. Guru memperkenalkan dan menjelaskan cara bermain kartu domino pantun</li> <li>4. Siswa memainkan kartu domino pantun dalam masing-masing kelompok</li> <li>5. Guru memandu siswa ketika bermain kartu domino pantun sehingga dapat bermain dengan aturan-aturan yang berlaku</li> </ol>	70 menit
3	Kegiatan akhir <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penguatan</li> <li>2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa</li> </ol>	

	<p>untuk bertanya (<i>review</i>)</p> <p>3. Siswa memberikan simpulan dari pengajaran yang telah diberikan</p>	5 menit
--	--	---------

### Kegiatan Pembelajaran ke-2

No	Langkah – langkah kegiatan	Alokasi waktu
1	<p>Kegiatan awal</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyapa siswa dan mengecek kehadiran siswa</li> <li>2. Apersepsi, yaitu menanyakan pengetahuan siswa tentang pengertian pantun, jenis pantun dan cara menulis pantun</li> <li>3. Memotivasi siswa sebagai kegiatan apresiasi</li> </ol>	5 menit
2	<p>Kegiatan inti</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menulis pantun yang memenuhi syarat-syarat pantun</li> <li>2. Siswa menyunting pantun sendiri sesuai dengan syarat-syaratnya</li> </ol>	70 menit
3	<p>Kegiatan akhir</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya (<i>review</i>)</li> <li>2. Siswa memberikan simpulan dari pengajaran yang telah diberikan</li> <li>3. Guru memberikan penguat terhadap kesimpulan siswa</li> </ol>	5 menit

### E. Sumber belajar



1. Buku Teks Bahasa Indonesia, Agus Trianto, PASTI BISA : Pembahasan Tuntas Kompetensi Bahasa Indonesia, jilid 1 kelas VII, Jakarta: Esis Erlangga, 2007
2. Berbagai jenis pantun
3. Kartu domino pantun

#### F. Penilaian

- a. Teknik : Tes tertulis
- b. Bentuk instrumen : tes soal uraian dan pantun yang sudah diperbaiki berdasarkan suntingan sendiri, masukan teman dan atau guru.
- c. Soal/Instrumen :
  1. Buatlah contoh pantun yang terkait dengan masalah pendidikan, moral, hiburan atau keagamaan!
  2. Suntinglah pantun yang sudah kamu buat!

#### Pedoman Penskoran

Aspek	Nilai dan Kriteria			
	5	4	3	2
Kelengkapan dan keterpaduan aspek pantun	Memuat isi dan sampiran pantun serta keterpaduan rima pada sampiran dengan rima pada isi pantun, jumlah suku	Memuat aspek-aspek pantun, namun tidak lengkap. Misalnya, isi dan sampiran terpadu, penggunaan rima juga	Hanya memuat isi dan sampiran, tetapi tidak memperhatikan suku kata dan rima	Tidak terdapat kelengkapan aspek pantun. Tidak dapat membedakan isi dan sampiran serta tidak memperhatikan

	kata antara 8-12 suku kata, serta menggunakan rima abab, aaaa, atau aabb	tepat, tetapi suku kata kurang dari 8 suku kata		n suku kata dan rimanya
Keterpaduan struktur pantun dan keaslian gagasan	Struktur dibuat dengan memperhatikan jenis dan bentuk pantun, misalnya, pantun enam baris terdiri dari tiga sampiran dan tiga isi atau pantun delapan baris terdiri dari empat sampiran dan empat isi dan makna yang terkandung jelas sesuai dengan tema, serta gagasan dapat dipertanggungjawabkan tidak menjiplak pantun yang	Struktur pantun dibuat sudah sesuai dengan jenis dan bentuk pantun, misalnya, pantun enam baris terdiri dari tiga sampiran dan tiga isi atau pantun delapan baris terdiri dari empat sampiran dan empat isi, tetapi maknanya kurang terpadu walaupun keaslian gagasannya dapat dipertanggungj	Struktur pantun yang dibuat sesuai dengan jenis dan bentuk pantun, tetapi makna dan keaslian gagasan kurang sesuai dengan tema	Kurang memperhatikan struktur pantun yang dibuat serta keaslian gagasan tidak dapat dipertanggungjawabkan

	sudah ada	awabkan		
Kesesuaian dan keterpaduan penggunaan bahasa dalam pantun yang dibuat	Menggunakan 4) Kaidah EYD 5) Keajekan penulisan 6) Ragam bahasa yang disesuaikan dengan bentuk dan jenis pantun	Memuat ketiga subaspek, namun tidak lengkap. Misalnya, sudah menggunakan kaidah EYD namun masih terdapat beberapa kesalahan dalam penulisan, keajekan penulisan kurang, serta ragam bahasa yang digunakan ada bagian yang tidak sesuai jenis dan bentuk pantun.	Hanya memuat dua subaspek. Misalnya, hanya memuat kaidah EYD dan ragam bahasa yang disesuaikan dengan jenis dan bentuk pantun atau memuat kaidah EYD dan keajekan dalam penulisan.	Hanya memuat satu subaspek. Misalnya, hanya memuat kaidah EYD.

## Keterangan:

1. Interval skor setiap aspek penilaian = 2-5
2. Skor maksimal = 25

$$\text{nilai} = \frac{\Sigma \text{skor}}{\Sigma \text{skor maksimal}} \times 100$$

$\Sigma$ skor maksimal

### 3. Kategori nilai

1-39 : kurang sekali

40-59 : kurang

60-74 : cukup

75-84 : baik

85-100 : sangat baik

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)  
(Kelas Kontrol)**

Sekolah : SMP Negeri 29 Bandung

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : VII/1

Standar Kompetensi : Mengekspresikan pikiran, perasaan dan pengalaman melalui pantun dan dongeng.

Kompetensi Dasar : Menulis pantun yang sesuai dengan syarat-syarat pantun

Indikator : 1. Mampu menentukan syarat-syarat pantun  
2. Mampu menulis pantun

3. Mampu menyunting pantun sendiri sesuai dengan syarat-syarat pantun

Alokasi Waktu : 4 x 40 menit ( 2 x pertemuan)

### **C. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa dapat mengenali pantun sesuai dengan jenis dan bentuk pantun
2. Siswa dapat menulis pantun sendiri sesuai dengan syarat-syarat pantun.

### **B. Materi Pembelajaran**

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis ini maka sang penulis haruslah trampil memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosa kata. Keterampilan menulis ini tidak akan datang secara otomatis, melainkan harus melalui latihan dan praktek yang banyak dan teratur. Dalam kehidupan modern ini jelas bahwa keterampilan menulis sangat dibutuhkan. Tidaklah terlalu berlebihan bila kita katakan bahwa keterampilan menulis merupakan suatu ciri dari orang yang terpelajar atau bangsa yang terpelajar.

Maka dari itu ada seorang penulis yang mengatakan bahwa “ menulis dipergunakan oleh orang terpelajar untuk mencatat atau merekam, meyakinkan, melaporkan atau memberitahukan, dan mempengaruhi, maksud serta tujuan seperti itu hanya dapat dicapai dengan baik oleh orang-orang yang dapat menyusun pikirannya dan mengutarakannya dengan jelas,

kejelasan ini tergantung pada pikiran, organisasi, pemakaian kata-kata, dan struktur kalimat” (Morse, 1976 : 122).

Pantun merupakan salah satu bentuk puisi lama yang paling akrab dengan masyarakat dibandingkan dengan bentuk puisi lama yang lain. Pemakaian pantun pun dirasa paling luas di kalangan masyarakat. Pantun dapat dimanfaatkan dalam berbagai kesempatan dan disampaikan dalam sembarang waktu, dalam kegiatan apa pun dan dilakukan oleh siapa pun. Pantun pada gilirannya paling banyak diminati oleh masyarakat tanpa terikat oleh status sosial, agama, dan usia.

Pantun adalah bentuk puisi lama yang tampak luarnya sederhana, tetapi sesungguhnya mencerminkan kecerdasan dan kreativitas pembuatnya, karena pembuat pantun harus membuat sampiran dan isi yang keduanya sama sekali tidak berkaitan. Ciri utama pantun adalah bentuknya yang dalam setiap baitnya terdiri dari empat larik (baris) dengan pola persajakan a-b-a-b. Dua larik pertama disebut sampiran, dua larik berikutnya disebut isi.

### **C. Metode Pembelajaran**

- a. Diskusi
- b. Ceramah
- c. Tanya jawab

### **D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran**

#### **Kegiatan Pembelajaran ke-1**

No	Langkah – langkah kegiatan	Alokasi waktu
1	<p>Kegiatan awal</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyapa siswa dan mengecek kehadiran siswa</li> <li>2. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa</li> <li>3. Memotivasi siswa sebagai kegiatan apresiasi</li> </ol>	5 menit
2	<p>Kegiatan inti</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memandu menjelaskan kepada siswa tentang pengertian pantun, jenis pantun, serta cara menulis pantun yang benar</li> <li>2. Siswa berdiskusi untuk menentukan syarat-syarat pantun</li> </ol>	70 menit
3	<p>Kegiatan akhir</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penguatan</li> <li>2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya (review)</li> <li>3. Siswa memberikan simpulan dari pengajaran yang telah diberikan</li> <li>4. Guru memberikan penguat terhadap kesimpulan siswa</li> </ol>	5 menit

### Kegiatan Pembelajaran ke-2

No	Langkah – langkah kegiatan	Alokasi waktu
1	<p>Kegiatan awal</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyapa siswa dan mengecek kehadiran siswa</li> </ol>	

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Apersepsi, yaitu menanyakan pengetahuan siswa tentang pengertian pantun, jenis pantun dan cara menulis pantun</li> <li>3. Memotivasi siswa sebagai kegiatan apresiasi</li> </ol>	5 menit
2	<p>Kegiatan inti</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menulis pantun yang memenuhi syarat-syarat pantun</li> <li>2. Siswa menyunting pantun sendiri sesuai dengan syarat-syaratnya</li> </ol>	70 menit
3	<p>Kegiatan akhir</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya (review)</li> <li>2. Siswa memberikan simpulan dari pengajaran yang telah diberikan</li> <li>3. Guru memberikan penguat terhadap kesimpulan siswa</li> </ol>	5 menit

#### D. Sumber belajar

1. Buku Teks Bahasa Indonesia, Agus Trianto, PASTI BISA : Pembahasan Tuntas Kompetensi Bahasa Indonesia, jilid 1 kelas VII, Jakarta: Esis Erlangga, 2007
2. Berbagai jenis pantun

#### F. Penilaian

- a. Teknik : Tes tertulis
- b. Bentuk instrumen : tes soal uraian dan pantun berdasarkan suntingan sendiri, masukan teman dan atau guru.



c. Soal/Instrumen :

1. Buatlah contoh pantun yang terkait dengan masalah pendidikan, moral, hiburan atau keagamaan!
2. Suntinglah pantun yang sudah kamu buat!

### Pedoman Penskoran

Aspek	Nilai dan Kriteria			
	5	4	3	2
Kelengkapan dan keterpaduan aspek pantun	Memuat isi dan sampiran pantun serta keterpaduan rima pada sampiran dengan rima pada isi pantun, jumlah suku kata antara 8-12 suku kata, serta menggunakan rima abab, aaaa, atau aabb	Memuat aspek-aspek pantun, namun tidak lengkap. Misalnya, isi dan sampiran terpadu, penggunaan rima juga tepat, tetapi suku kata kurang dari 8 suku kata	Hanya memuat isi dan sampiran, tetapi tidak memperhatikan suku kata dan rima	Tidak terdapat kelengkapan aspek pantun. Tidak dapat membedakan isi dan sampiran serta tidak memperhatikan suku kata dan rimanya
Keterpaduan struktur pantun dan keaslian gagasan	Struktur dibuat dengan memperhatikan jenis dan bentuk pantun, misalnya,	Struktur pantun dibuat sudah sesuai dengan jenis dan bentuk pantun,	Struktur pantun yang dibuat sesuai dengan jenis dan bentuk pantun, tetapi	Kurang memperhatikan struktur pantun yang dibuat serta keaslian

	<p>pantun enam baris terdiri dari tiga sampiran dan tiga isi atau pantun delapan baris terdiri dari empat sampiran dan empat isi dan makna yang terkandung jelas sesuai dengan tema, serta gagasan dapat dipertanggungjawabkan tidak menjiplak pantun yang sudah ada</p>	<p>misalnya, pantun enam baris terdiri dari tiga sampiran dan tiga isi atau pantun delapan baris terdiri dari empat sampiran dan empat isi, tetapi maknanya kurang terpadu walaupun keaslian gagasannya dapat dipertanggungjawabkan</p>	<p>makna dan keaslian gagasan kurang sesuai dengan tema</p>	<p>gagasan tidak dapat dipertanggungjawabkan</p>
<p>Kesesuaian dan keterpaduan penggunaan bahasa dalam pantun yang dibuat</p>	<p>Menggunakan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7) Kaidah EYD</li> <li>8) Keajekan penulisan</li> <li>9) Ragam bahasa yang disesuaikan dengan bentuk dan jenis pantun</li> </ol>	<p>Memuat ketiga subaspek, namun tidak lengkap.</p> <p>Misalnya, sudah menggunakan kaidah EYD namun masih terdapat</p>	<p>Hanya memuat dua subaspek.</p> <p>Misalnya, hanya memuat kaidah EYD dan ragam bahasa yang disesuaikan</p>	<p>Hanya memuat satu subaspek.</p> <p>Misalnya, hanya memuat kaidah EYD.</p>

		<p>beberapa kesalahan dalam penulisan, keajekan penulisan kurang, serta ragam bahasa yang digunakan ada bagian yang tidak sesuai jenis dan bentuk pantun.</p>	<p>dengan jenis dan bentuk pantun atau memuat kaidah EYD dan keajekan dalam penulisan.</p>	
--	--	---	--	--

Keterangan:

1. Interval skor setiap aspek penilaian = 2-5

2. Skor maksimal = 25

$$\text{nilai} = \frac{\sum \text{skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

3. Kategori nilai

1-39 : kurang sekali

40-59 : kurang

60-74 : cukup

75-84 : baik

85-100 : sangat baik

### 3) Pelaksanaan Pascates

Pascates dilaksanakan setelah perlakuan diberikan. Pada pelaksanaan tes akhir ini, siswa mengerjakan soal yang berjenis sama dengan soal yang diberikan saat prates. Selain itu, pada pascates ini siswa mengaplikasikan sistem pada permainan kartu domino pantun yang telah diajarkan pada tahap perlakuan yaitu dengan memperhatikan ketepatan dalam memahami pantun.

#### 3.3.3 Pedoman Observasi

Pedoman observasi yaitu skala penilaian yang akan diisi oleh pengamat atau observer pada saat peneliti mengadakan proses belajar mengajar di kelas. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, format observasi yang digunakan terdiri atas dua jenis, yakni 1) lembar observasi kegiatan guru, 2) format kegiatan siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Format observasi yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.3**

#### **Format Observasi Kegiatan Guru**

Nama Observer : Fitri Nur Alimah  
 NIM : 0706165  
 Sekolah : SMP 29 Bandung  
 Kelas/Semester : VII/1

No	Aspek yang dinilai	Nilai
1.	Kemampuan membuka pelajaran	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menarik perhatian siswa</li> <li>b. Memotivasi siswa berkaitan dengan materi yang akan diajarkan</li> <li>c. Mengaitkan materi ajar sebelumnya dengan materi yang akan diajarkan</li> </ul>	
2.	<p>Sikap pengajar dalam proses pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. kejelasan suara</li> <li>b. Antusiasme mimik dalam penampilan</li> <li>c. Mobilitas posisi tempat dalam kelas</li> </ul>	
3.	<p>Penguasaan bahan pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Bahan pembelajaran yang disajikan sesuai dengan langkah-langkah yang direncanakan</li> <li>b. Kejelasan dalam menerangkan materi tentang gagasan utama/ide pokok dengan menggunakan permainan kartu domino pantun</li> <li>c. Kejelasan dalam memberikan contoh</li> </ul>	
4	<p>Proses pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Penyajian materi ajar sesuai dengan langkah-langkah yang tertuang dalam RPP</li> <li>b. Penyajian bahan belajar relevan dengan indikator</li> <li>c. Antusias dalam menanggapi dan menggunakan respon dari siswa</li> </ul>	
5	<p>Kemampuan menggunakan media</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memperhatikan prinsip penggunaan media</li> <li>b. Tepat saat penggunaan</li> <li>c. Membantu kelancaran proses pembelajaran</li> </ul>	
6	<p>Evaluasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menggunakan jenis ragam penilaian yang relevan</li> </ul>	

	dengan indikator b. Melaksanakan penilaian sesuai dengan butir soal yang telah direncanakan	
7	Kemampuan menutup pelajaran a. Menyimpulkan kegiatan pembelajaran b. Memberikan kesempatan bertanya pada siswa c. Menginformasikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.	
	<b>JUMLAH</b>	

Kritik dan saran dalam proses pembelajaran

**Tabel 3.4**

**Format Observasi Aktivitas Siswa**

Nama Observer : Fitri Nur Alimah  
 NIM : 0706165  
 Sekolah : SMP Negeri 29 Bandung  
 Kelas/Semester : VII/1

No	Aspek yang dinilai	Nilai
1.	Siswa menunjukkan rasa/sikap senang terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu domino pantun	
2.	Siswa menyimak dengan baik setiap penjelasan guru tentang penggunaan media kartu domino pantun dalam pembelajaran menulis pantun	
3.	Siswa aktif dalam mengemukakan pendapat, bertanya, dan	

	menjawab.	
4.	Siswa mengikuti kegiatan belajar dan antusias	
5.	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan serius	
	JUMLAH	

Kritik dan saran dalam proses pembelajaran

### 3.4 Subjek Penelitian

Pelaksanaan penelitian tidak akan terlepas dari subjek yang akan diteliti, melalui subjek penelitian tersebut akan diperoleh suatu pemecahan-pemecahan masalah yang menunjang keberhasilan penelitian. Sugiono (2004: 72), memberikan penjelasan “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Sedangkan menurut Arikunto (2002:108), populasi adalah “keseluruhan subjek penelitian”. Populasi bukan hanya berarti orang ataupun benda lainnya, tetapi meliputi karakteristik/sifat yang dimiliki oleh suatu objek. Dalam penelitian ini subjek penelitiannya adalah siswa kelas VII D dan VII E SMP Negeri 29 Bandung tahun ajaran 2010/2011. Penelitian ini merupakan penelitian populasi karena peneliti tidak menggunakan sampel, subjek yang diteliti adalah keseluruhan dari populasi. Seperti yang dijelaskan oleh Arikunto (2006: 130) “apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi.





