

Pengaruh Media Kartu Pantun terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V SD Negeri Sidodadi Kecamatan Kejuruan Muda

Ridho Rizky^{1, 2}, Sahkolid Nasution,³ Muhammad Syaifullah

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara,

¹ ridhorizky17@uinsu.ac.id, ² sahkolidnasution@uinsu.ac.id,

³ muhammadsyaifullah@uinsu.ac.id

ABSTRACT

The aim of this research was to measure students' writing skills in both control and experimental classes before implementing learning using katu pantun media in class V of Sidodadi State Elementary School. This research also found that pantun cotton media can improve students' pantun writing skills. This research is a quantitative type of experimental research. This research involved 50 students from class V of Sidodadi State Elementary School, Youth Vocational District, which consisted of 2 classes: experimental class (IV-B) and control class (IV-A), each with 25 students each. A written test consisting of seven questions is used to measure students' abilities in pantun material. The software used to carry out data analysis and statistical tests is SPSS 27.0. The results of the research show that the rhyme writing skills of Sidodadi State Elementary School are greatly influenced by the presence of rhyme card media. The results of the hypothesis test also show that the experimental class treatment has an influence, because the sig. (2-tail) experimental class 0.000 is less than 0.05, so H_a and H_o are accepted at the level $\alpha = 0.05$. For future research, this research must be supplemented with in-depth research on other topics that were previously researched.

Keywords: Writing Skills; Pantun Cards; Pantun

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur kemampuan keterampilan menulis siswa di kedua kelas kontrol dan eksperimen sebelum penerapan pembelajaran menggunakan media kartu pantun di kelas V SD Negeri Sidodadi. Penelitian ini juga menemukan bahwa media kartu pantun dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun pada siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis eksperimen. Penelitian ini melibatkan 50 siswa dari kelas V Sekolah Dasar Negeri Sidodadi Kecamatan Kejuruan Muda, yang terdiri dari 2 kelas: kelas eksperimen (IV-B) dan kelas kontrol (IV-A), masing-masing dengan 25 siswa masing-masing. Tes tertulis yang terdiri dari tujuh soal yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam materi pantun. Perangkat lunak yang dipakai untuk melakukan analisis data dan uji statistik yaitu SPSS 27.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan menulis pantun di SD Negeri Sidodadi ini sangat dipengaruhi oleh adanya media kartu pantun. Hasil uji hipotesis juga menunjukkan bahwa perlakuan kelas eksperimen memiliki pengaruh, karena nilai sig. (2-gagal) kelas eksperimen 0,000 kurang dari 0,05, sehingga H_a dan H_o diterima pada tingkat $\alpha = 0,05$. Untuk penelitian yang akan datang, penelitian ini harus ditambah dengan penelitian mendalam tentang topik lain yang sebelum diteliti.

Kata Kunci : Keterampilan Menulis;Kartu Pantun; Pantun

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang hanya dapat dilakukan oleh manusia. Ruang lingkup pendidikan mencakup semua pengalaman dan pemikiran manusia tentang pendidikan. Pendidikan adalah suatu proses pelatihan dan pengajaran, terutama diperuntukan kepada anak-anak dan remaja, baik di sekolah-sekolah maupun di kampus-kampus, dengan tujuan untuk memberi pengetahuan dan mengembangkan keterampilan (Siregar, 2022:2502). Untuk meningkatkan daya saing antar bangsa di dunia, maka tidak heran kalau masalah pendidikan dijadikan tolak ukur untuk mencapai hal tersebut. Seiring perkembangan zaman, dibutuhkan sumber daya manusia yang kompetitif, baik di ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Idealnya, untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan inovasi dalam proses pembelajaran sangat diperlukan. Salah satu cara untuk mengantisipasi inovasi pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran sebagai instrumen dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Yusnaldi et al., 2024:2718). Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan kuantitas dan kualitas perilaku meliputi: pengetahuan, keterampilan, sikap, kebiasaan, pemahaman, kapasitas kognitif, dan bakat lainnya.

Hal terpenting dalam setiap upaya pendidikan adalah belajar (Aufa, 2016:200). Sehingga pendidikan tidak dapat terselenggara dengan baik tanpa adanya proses pembelajaran, justru menghasilkan pertumbuhan manusia yang berkualitas tinggi maupun rendah dan secara alami menentukan derajat peradaban atau kedudukan manusia. Belajar dalam pendidikan formal merupakan kegiatan pokok yang menentukan berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan. Oleh karena itu, belajar perlu direncanakan dengan mempertimbangkan aspek yang mempengaruhi pencapaian tujuan pendidikan. (Eko Mujito, 2017:65)

Proses pembelajaran di sekolah sangat beragam salah satunya proses pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara (R. N. K. Rambe, 2018:102).

Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam pembangunan bangsa Indonesia seutuhnya (Kusumawati, 2018:71). Oleh sebab itu, perlu adanya peningkatan yang signifikan agar bangsa Indonesia mengalami perubahan dalam segi kecintaannya dalam mempelajari bahasa dan sastra Indonesia. Demikian juga halnya dengan bahasa dan sastra Indonesia sebagai pengembangan penalaran, karena pembelajaran bahasa Indonesia selain untuk meningkatkan keterampilan berbahasa, juga untuk meningkatkan kemampuan berpikir, bernalar, dan kemampuan memperluas wawasan.

Di sekolah dasar pembelajaran sastra merupakan salah satu komponen pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran sastra bermanfaat untuk membangun sikap menghargai dan mencintai karya sastra. Untuk mencapai tujuan ini, siswa harus dikenalkan dengan berbagai jenis sastra anak dan diberi kesempatan untuk memahami, menikmati, dan merespon karya sastra anak yang mereka baca dengan cara yang menarik bagi mereka (Binti Bachtiar, 2016:03). Salah satu kemampuan berekspresi sastra dilakukan melalui keterampilan menulis.

Keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang sifatnya produktif, menghasilkan, memberikan, atau menyampaikan (USAID, 2014:147). Hal ini berarti siswa sebagai subjek (penulis) menyampaikan informasi, pikiran, dan perasaan kepada orang lain atau pembaca. Selain itu, Keterampilan menulis merupakan salah satu bentuk keterampilan berbahasa yang sangat penting bagi para siswa, di samping keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca, baik selama mengikuti pendidikan sekolah dasar (Mardiyah, 2019:03). sebab menulis merupakan muara dari keterampilan berbahasa yang lain dan masih perlu didukung oleh pengetahuan kebahasaan yang memadai.

Salah satu keterampilan menulis adalah menulis pantun. Pantun merupakan salah satu kekayaan budaya bangsa dalam bentuk puisi lama. Pantun dijadikan sebagai alat penyampaian maksud dan tujuan secara tidak langsung (Owon & Lering, 2021:03). Selain itu, pantun digunakan untuk menggambarkan keadaan seseorang. Karena pantun identik dengan pengirim atau penggunaan pesan, bahkan dapat menjadi identitas anggota masyarakat yang menggunakan Pantun tersebut. Pantun berfungsi sebagai penjelasan simbol-simbol, sebagai media komunikasi pencapaian pesan yg terdapat dalam proses pada adat istiadat, sebagai hiburan indah dan bermanfaat, serta sebagai petunjuk atau tata cara. (Fatimah et al., 2022:446)

Menulis pantun merupakan salah satu bentuk latihan menulis kreatif karena memungkinkan siswa berimajinasi sambil membaca kehidupan sebagaimana tertulis. Menulis pantun merupakan salah satu bentuk menulis kreatif karena memerlukan penafsiran hidup yang kreatif dan apresiatif seperti halnya dalam tulisan. Menulis pantun dianggap sebagai pelajaran yang sulit bagi sebagian besar siswa. Siswa harus menggunakan kalimat yang baik saat menyusun sampiran dan isi yang sesuai. Membuat sampiran dan isi harus sesuai dengan kaidah penulisan pantun. (Lebu et al., 2020:90)

Pembelajaran yang menarik adalah pembelajaran yang berkesan dan bermakna untuk peserta didik, pada usia anak SD jika proses pembelajaran kurang berkesan, maka ini akan berpengaruh terhadap pemahaman dan pengetahuan siswa (Wandini & Sinaga, 2019:42). Agar pembelajaran berhasil dan mencapai tujuan pembelajaran, guru harus menggunakan media pembelajaran.

Salah satu alat yang digunakan pendidik untuk menjamin terlaksananya kegiatan pembelajaran dengan baik adalah media pembelajaran. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima dengan tujuan untuk meningkatkan pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa serta memperlancar proses pembelajaran. Segala bentuk media merupakan instrumen nyata yang dapat menyampaikan ide dan mendorong anak untuk belajar. (Hasan et al., 2021:04)

Sehubungan dengan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi, pendidik harus mengikuti perkembangan tersebut sekaligus membuat rencana pembelajaran. Pendidik harus memiliki kemampuan untuk memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan kreatif, serta sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Karena media pembelajaran yang menarik dapat membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar dan membuat mereka menjadi aktif dalam pembelajaran. (Ibrahim et al., 2023:173)

Media kartu pantun adalah suatu aktivitas dalam pelajaran pantun yang membutuhkan beberapa kartu yang berisi kalimat pantun serta terdiri dari kalimat sampiran dan isi (Kartini, 2016:04). Selain itu, Permainan kartu pantun salah satu media permainan yang cocok untuk dimainkan oleh para siswa di kelas V SD. Dengan media penyajian kartu pantun siswa dibantu dalam menyusun pantun. Dalam hal ini siswa diminta untuk membuat pantun berdasarkan gambar atau tema yang diberikan oleh guru. Dengan cara ini, ide dan gagasan siswa dapat dikomunikasikan dengan mudah, jelas, dan lengkap, dan mereka dapat menggunakan kekuatan imajinasinya untuk mendapatkan gambaran yang diberikan guru.

Muhammad Nurul Azhari (2020:01) menunjukkan bahwa penggunaan kartu pantun meningkatkan kemampuan siswa untuk menulis pantun. Selain itu, penggunaan kartu pantun juga dapat membantu siswa belajar dengan baik.. (Nurul Azhari, 2020:01)

Kemudian, Waluyatiningsih (2019:114) menuliskan siswa dapat mempelajari Pantun dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan lebih mudah dan efektif ketika menggunakan kartu Pantun.. Hal itu, terbukti pada peningkatan hasil belajar siswa yaitu pada siklus pertama, nilai rata-rata 73,75, yang menunjukkan bahwa 50% siswa tuntas, sedangkan pada siklus kedua, nilai rata-rata 83,75, yang menunjukkan bahwa semua siswa tuntas.

Selain itu, Suprpto dkk (2020:51) menuliskan bahwa penggunaan kartu pantun pada saat pembelajaran menulis pantun dapat meningkatkan keterampilan guru, kegiatan siswa dan keahlian menulis pantun para siswa kelas V SDN 2 Ngrayun Ponorogo.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di kelas V SD Negeri Sidodadi Kec. Kejuruan Muda tanggal 22 Februari 2024 diperoleh fakta bahwa kemampuan siswa dalam keterampilan menulis pantun di kelas V masih rendah. Terdapat 15 siswa belum dapat mencapai KKM mata pelajaran yang telah ditetapkan, yaitu 75. Sedangkan terdapat 10 siswa lainnya telah berhasil mencapai KKM mata pelajaran yang ditetapkan. Hal ini dapat ditunjukkan bahwa siswa belum mampu menuangkan ide-ide yang akan ditulis ke dalam bentuk tulisan, belum mampu menulis pantun sesuai dengan ciri-ciri pantun diantaranya beberapa siswa belum dapat membedakan sampiran dan isi, penyusunan suku kata 8-12, dan bersajak a-b-a-b.

Kesalahan yang sering dijumpai pada pantun yang dibuat siswa meliputi: ketidaksesuaian dengan syarat pantun dari segi bentuk, ketidaksesuaian pantun dengan syarat pantun dari segi isi dan kesalahan dalam penulisan ejaan dan tanda baca. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa mengenai syarat pantun yang baik masih kurang.

Dari observasi yang dilakukan peneliti, terlihat bahwa siswa kesulitan dalam memulai pembuatan pantun. Sebagian siswa menghabiskan waktu dengan membolak-balik buku paket atau mengingat-ingat contoh pantun yang diberikan guru sebelum akhirnya mulai menulis pantun. Ada yang mengawali dari sampiran, ada pula yang mengawali dari bagian isi pantun.

Motivasi yang dimiliki siswa untuk membuat pantun juga sangat rendah. Beberapa siswa terlihat putus asa kemudian menuliskan pantun yang ada di buku atau yang diingat dengan sedikit perubahan. Bahkan, terdapat 10 siswa yang hanya menuliskan pantun yang ada di buku. Serta kurang menariknya pembelajaran dikarenakan guru tidak menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu dilakukan penanganan yang khusus untuk meningkatkan keterampilan menulis khususnya menulis pantun, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Kartu Pantun Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V SD Negeri Sidodadi Kejuruan Muda”.

KAJIAN LITERATUR DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Keterampilan Menulis Pantun

1. Pantun

Menurut Larosa & Iskandar (2021:3725) pantun adalah salah satu jenis puisi lama di Indonesia yang memiliki 4 baris atau lebih dan memiliki rima akhir saling bersilang dan dalam satu baris memiliki delapan sampai dua belas suku kata dan terikat oleh aturan tertentu.

Kemudian, menurut Lebu dkk (2020:89) pantun merupakan salah satu jenis puisi lama yang sangat luas dikenal dalam bahasa-bahasa Nusantara. Pantun berasal dari kata patuntun dalam bahasa Minangkabau yang berarti penuntun. Lazimnya pantun terdiri atas empat baris setiap baris terdiri 8-12 suku kata berpola sajak a-b-a-b atau a-a-a-a.

Berdasarkan kutipan di atas Pantun adalah salah satu jenis puisi lama yang sangat populer di seluruh bahasa Nusantara. Puisi ini terdiri dari empat baris atau lebih, dengan rima akhir saling bersilang, dan satu baris terdiri dari delapan sampai dua belas suku kata.

2. Menulis Pantun

Menurut Abid (2022:132) adapun indikator yang dibuat dalam menulis pantun adalah sebagai berikut:

Indikator Menulis Pantun

No	Indikator	Skor Maksimal
1	Jumlah baris tiap bait 4	20
2	Sajaknya a-b-a-b	20
3	Jumlah suku kata 8-12 setiap baris	20
4	Letak sampiran pada baris I dan II	20
5	Letak isi pantun pada baris III dan IV	20

Jumlah	100
--------	-----

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa syarat menulis pantun yang baik dan benar harus sesuai dengan indikator menulis pantun yang tertera pada tabel di atas.

3. Hakikat Menulis

Menurut Mumpuni (2023:83) menulis merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif perlu didukung dengan keterampilan berbahasa yang lain agar dapat memperkaya isi tulisannya.

Kemudian, menurut Supriadi dkk (2020:86) menulis merupakan keterampilan yang sangat kompleks, siswa tidak hanya menuangkan ide tetapi, siswa juga dituntut untuk menuangkan gagasan, konsep, perasaan, dan kemauan.

Media Kartu Pantun

1. Hakikat Media Pembelajaran

Menurut Rambe dkk (2021:01) media pembelajaran adalah instrumen atau bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan memberikan informasi pendidikan kepada guru dan siswa dengan tujuan mentransfer ilmu pengetahuan dari guru kepada siswa.

Kemudian, menurut Mardianto (2010:13) pengertian media pembelajaran dapatlah dipahami bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan (guru) dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa agar proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai, efektif, efisien dan berdaya tarik.

Selain itu, menurut Sapri dkk (2022:4109) media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme.

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk memberikan informasi pendidikan dengan tujuan mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa. Selain itu, manfaat dari media pembelajaran mendorong siswa agar proses pembelajaran lebih menarik dan dapat dilakukan dengan efektif dan efisien.

2. Pengertian Media Kartu Pantun

Menurut Faizzah (2018:01) bahwa kartu pantun merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam pelajaran menulis pantun.

Kemudian, menurut Purwanto (2017:14) bahwa kartu pantun adalah suatu kartu yang didalamnya berisi kalimat atau pantun yang digunakan sebagai media atau alat dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan penguasaan dalam menulis pantun bagi siswa.

Selain itu, menurut Bahriansyah dkk (2017:04) bahwa kartu pantun adalah media kartu yang berisi gambar dan pantun untuk merangsang pengetahuan siswa. Kartu pantun yang digunakan dalam penelitian adalah kartu pantun yang terbuat dari kertas buffalo dengan berbagai warna sehingga kartu pantun yang satu dengan lainnya berbeda warna dengan ukuran 20 cm X 30 cm dengan tujuan agar guru dapat mengelompokkan kartu pantun sesuai tema yang diinginkan.

Bedasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan Kartu pantun adalah jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam keterampilan menulis pantun. Kartu pantun terdiri dari kartu yang berisi kalimat samprisan atau isi yang digunakan sebagai alat atau media dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis pantun.

3. Manfaat Kartu Pantun

Menurut Kholifah & Sabilillah (2020:127) manfaat dan kontribusi bagi siswa, bermanfaat untuk mencapai indikator kompetensi menulis pantun. Bagi guru, bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang penggunaan media kartu pantun dalam meningkatkan keterampilan siswa menulis pantun. bagi sekolah, dapat memberikan kontribusi kepada sekolah berupa media kartu pantun untuk menambah variasi media dan model pembelajaran.

Kemudian, menurut Ramadani & Rahmawati (2020:5527) bahwa kartu pantun sangat bermanfaat untuk membantu siswa mengembangkan pemahamannya mengenai pantun dengan menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan. Dengan adanya penggunaan media kartu pantun ini akan membuat siswa kelas V SD Negeri 01 Ploso lebih semangat dalam menjalankan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sidodadi, Desa Sidodadi, Kec. Kejuruan Muda, Kab. Aceh Tamiang, Prov. Aceh. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut karena peneliti menemukan permasalahan yang sesuai dengan judul penelitian. Penelitian ini mulai dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri Sidodadi Kecamatan Kejuruan Muda. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonrandomized Pretest-Posttest Control Group Design*

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Sidodadi yang berjumlah 50 siswa.

Jumlah sampel kelas V SD Negeri Sidodadi Kec. Kejuruan Muda

Kelas V	Jumlah
Kelas V A	25
Kelas V B	25
Jumlah	50

Sampel Penelitian

Perlakuan Mengajar	Kelas	Jumlah
Eksperimen	V A	25 orang
Kontrol	V B	25 orang
Jumlah		50 orang

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa sampel penelitian ini terbagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen berjumlah 25 orang sedangkan kelompok kontrol berjumlah 25 orang. Sehingga keseluruhan berjumlah 50 orang.

Teknik dalam pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan peneliti atau evaluator tentang sampel mana yang paling bermanfaat dan representative (Retnawati, 2015:04). Penentuan sampel dilakukan dengan memilih dua kelas yang memiliki kesamaan karakter, baik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotoriknya berdasarkan pertimbangan tertentu

Teknik Pengumpulan Data

1. Uji Validitas

Validitas artinya tingkat ketepatan antara berita yang ditemukan dalam topik penelitian dengan keyakinan peneliti dalam melaporkan. Hal ini diukur menggunakan rumus "*product moment*".

$$R_{xy}=r = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n\sum X^2 - (\sum X)^2][n\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

rx_y : koefisien korelasi antara variabel x dan y

N : jumlah responden

X : jumlah skor setiap butir

Y : skor total setiap butir

2. Uji Reliabilitas

Pada uji reabilitas ini menggunakan metode *Cronbach's Alpha*. Adapun rumusnya sebagai berikut:

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

Keterangan:

r₁₁ : Koefisien reliabilitas instrumen (total tes)

k : Jumlah butir pertanyaan yang sah

∑σ_b² : Jumlah varian butir

σ_t² : Varian skor total

3. Uji Taraf Kesukaran

Digunakan rumus umum, yaitu:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

B : Jumlah siswa menjawab pertanyaan dengan benar

P : Tingkat kesulitan soal

JS : Banyak siswa secara keseluruhan

4. Daya Pembeda Soal

rumus buat menentukan kekuatan daya pembeda suatu pertanyaan:

$$DP = BA/JA-BB/JB$$

Keterangan:

BA : Banyaknya peserta didik grup atas yang menjawab pertanyaan dengan benar

BB : Banyaknya peserta didik grup bawah yang menjawab pertanyaan dengan benar

JA : Jumlah peserta didik grup/kelompok atas

JB : Jumlah peserta didik grup/kelompok bawah

5. Uji Normalitas

Uji normalitas menilai apakah sebaran bahan pembelajaran normal atau tidak. Bila tesnya normal, hasil perhitungan statistiknya akan dipublikasikan. Periksa normalitas memakai Liliefors untuk melihat apakah hasil berdistribusi normal atau tidak.

1.) Untuk mencari bilangan baku, digunakan rumus

$$Z_1 = \frac{x^1 - x}{s}$$

Keterangan:

X : Mean sampel

S : Simpangan baku (standar deviasi)

1. Perhitungan probabilitas S(Z1)

2. Hitung selisih F (Z1)-S (Z1), serta hitung nilai absolutnya,

3. Misalkan LO, harga maksimum absolut, dengan tanda-tandanya: Jika LO>L maka H0 ditolak. Bila LO<L tabel dari populasi yg berdistribusi normal, apabila LO>L tabel maka data tersebut dari populasi yang tidak berdistribusi normal

6. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk buat mengetahui apakah beberapa variabel dalam suatu sampel uji memiliki variabel yang sama. Ketika melakukan uji homogenitas, ikuti langkah berikut:

1. Buat dan berikan hipotesisnya
2. Bagilah data menjadi dua kelompok
3. Tentukan simpangan baku masing-masing kelompok
4. Gunakan rumus buat menentukan jumlah F

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

PEMBAHASAN

Persyaratan Analisis

Hasil dari operasi penelitian Pengaruh Media Kartu Pantun Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V SD Negeri Sidodadi Kecamatan Kejuruan Muda dipelajari dengan berbagai macam cara, salah satunya test persyaratan "instrumen". Instrumen penelitian harus diuji terlebih dahulu buat memastikan memenuhi sejumlah persyaratan

4.1. Uji Validasi

Sebelum melakukan *pre-test* pada siswa kelas V SD Negeri Sidodadi Kecamatan Kejuruan Muda peneliti terlebih dahulu mengkonfirmasi pertanyaan pada peserta didik dengan melakukan uji validitas. Uji validitas digunakan untuk mengukur antara data yang terjadi pada objek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti. Uji signifikansi dilakukan dengan cara nilai r hitung dibandingkan dengan nilai r tabel. Penentuan layak atau tidaknya suatu item ditentukan dengan uji signifikansi koefisien korelasi pada taraf signifikansi 0,1 yang berarti suatu item dapat dikatakan valid jika memiliki korelasi yang signifikan dengan skor total. Jika r hitung lebih besar dari r tabel dan nilainya positif maka item dinyatakan valid sedangkan jika r lebih kecil dari r tabel maka item dinyatakan tidak valid. Sebagaimana yang dapat dijelaskan pada tabel 4.1 sebagai berikut:

Hasil Uji Validitas

		Correlations									
		B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10
B1	Pearson Correlation	1	.510**	.702**	.846**	1.000**	.582**	.167	.178	-.089	-.089
	Sig. (2-tailed)		.009	.000	.000	.000	.002	.425	.394	.672	.672
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
B2	Pearson Correlation	.510**	1	.510**	.621**	.510**	.236	.079	.402*	.553**	.553**
	Sig. (2-tailed)	.009		.009	.001	.009	.256	.706	.046	.004	.004
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
B3	Pearson Correlation	.702**	.510**	1	.510**	.702**	.355	-.053	.401*	.468*	.468*
	Sig. (2-tailed)	.000	.009		.009	.000	.082	.802	.047	.018	.018
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
B4	Pearson Correlation	.846**	.621**	.510**	1	.846**	.492*	.327	.151	-.075	-.075
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.009		.000	.012	.110	.472	.720	.720
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
B5	Pearson Correlation	1.000**	.510**	.702**	.846**	1	.582**	.167	.178	-.089	-.089
	Sig. (2-tailed)	.000	.009	.000	.000		.002	.425	.394	.672	.672
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
B6	Pearson Correlation	.582**	.236	.355	.492*	.582**	1	.161	.306	-.153	-.153
	Sig. (2-tailed)	.002	.256	.082	.012	.002		.442	.137	.465	.465
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
B7	Pearson Correlation	.167	.079	-.053	.327	.167	.161	1	-.033	-.230	-.230
	Sig. (2-tailed)	.425	.706	.802	.110	.425	.442		.876	.268	.268
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
B8	Pearson Correlation	.178	.402*	.401*	.151	.178	.306	-.033	1	.500*	.500*
	Sig. (2-tailed)	.394	.046	.047	.472	.394	.137	.876		.011	.011
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
B9	Pearson Correlation	-.089	.553**	.468*	-.075	-.089	-.153	-.230	.500*	1	1.000**
	Sig. (2-tailed)	.672	.004	.018	.720	.672	.465	.268	.011		.000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
B10	Pearson Correlation	-.089	.553**	.468*	-.075	-.089	-.153	-.230	.500*	1.000**	1
	Sig. (2-tailed)	.672	.004	.018	.720	.672	.465	.268	.011	.000	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel 4.6 di atas menyatakan bahwa terjadi perhitungan validasi menggunakan rumus produk moment diperoleh data 10 soal yang didapatkan serta 3 soal yang tidak valid. Oleh karena itu Peneliti hanya mengambil 7 soal yang akan diujikan pada kelas V-A dan V-B.

4.2.Uji Reliabilitas

Reabilitas mengarah pada tanggapan bahwa instrumen tersebut cukup reliabel untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data. Dari hasil perhitungan dibawah bahwa semua soal yang diberikan kepada siswa dinyatakan reliabel dan dapat diperhatikan tabel 4.7 di bawah in

Hasil Uji Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	25	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.801	10

4.3.Uji Tingkat Kesukaran

Setelah melakukan uji validitas dan reabilitas soal, selanjutnya peneliti melakukan uji keesukran untuk mengetahui tingkat kesulitan setiap. Uji tingkat keukaran merupakan pernyataan yang tidak terlalu sulit namun juga tidak terlalu mudah. Tebel perhitungan tes kesukaran dapat dijelaskan

Hasil Klasifikasi Uji Kesukaran

Kategori	Nomor Soal	Jumlah
Sedang	1.2.3.4.5.6.7.8	2
Sukar	9, 10	2

Statistics

		B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10
N	Valid	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.374	.332	.374	.332	.374	.490	.507	.500	.200	.200

Berdasarkan tabel 4.8 apabila indeks kesukaran 0,30- 0,69 merupakan klasifikasi soal sedang,oleh karena itu soal :1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 dan 8 dapat dikatakan soal dengan klasifikasi sedang. Sedangkan 0,00- 0,29 merupakan klasifikasi soal sukar, oleh karena itu soal 9 dan 10 tergolong kategori sukar.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa: Berdasarkan hasil pembelajaran siswa melalui media pembelajaran menggunakan media kartu pantun dan metode konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran memperoleh nilai rata-rata di kelas eksperimen adalah 80,40 sedangkan di kelas kontrol adalah 75,48. Dengan menggunakan uji hipotesis dan uji-t pada media pembelajaran kartu pantun terhadap keterampilan menulis di SD Negeri Kecamatan Kejuruan Muda menunjukkan perbedaan rata-rata sebesar 80,4 dengan nilai signifikansi 0,000. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak

REFERENSI

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, N., Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2021). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *PT Rajagrafindo Persada* (Vol. 3, Issue 2). <https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/355%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/731%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/269%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/106>
- Aufa. (2016). Upaya Kepala Madrasah dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di MI Ma'arif Giriloyo II Bantul Yogyakarta. *Pendidikan Madrasah*, 1(2), 67–89.
- Bahriansyah, C., Syam, C., & Martono. (2017). Penerapan Model Arias Menggunakan Kartu Pantun Untuk Meningkatkan Menulis Pantun Siswa Mts Darul Anwar. *Jurnal Untan*, 1–10.
- binti Bachtiar, E. S. (2016). Kompetensi Kognitif Pembelajaran Apresiasi Sastra Di Sekolah Dasar. *Gramatika STKIP PGRI Sumatera Barat*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.22202/jg.2016.v2i1.1395>
- Datu, Y. L., Nyoto, Diplan, & FX Manesa. (2023). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Dengan Menggunakan Metode Tanya Jawab Berbantuan Media Gambar Berseri Pada Peserta Didik Kelas IV-A Di SDN 8 Menteng Palangka Raya. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 2(1), 31–41. <https://doi.org/10.55606/mateandrau.v2i1.219>
- Diyana Ramadani, & Rahmawati, F. P. (2020). Pengembangan Media Kartu Kalimat Sampiran dan Isi Pantun (KASIP) untuk Mengembangkan Kemampuan Berpantun Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Eko Mujito, W. (2017). Konsep Belajar Menurut Ki Hadjar Dewantara Dan Relevansinya Dengan Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 11(1), 65–78. <https://doi.org/10.14421/jpai.2014.111-05>
- Faizzah, A. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Pantun Dalam Pembelajaran Menulis Patun Di Kelas V Sdn Bangkingan Ii/442 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 254721.
- Fatimah, R. P. S. N., Murtadho, F., & Zuriyati, Z. (2022). Fungsi Pantun Adat Perkawinan Melayu Riau (Pantun Function as Malay Marriage Tradition of Riau). *Indonesian Language Education and Literature*, 7(2), 439. <https://doi.org/10.24235/ileal.v7i2.8791>
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran

- PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Indrawati, S. W. (2018). Menulis sebagai proses berpikir ke arah Globalisasi. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Negeri Palembang*, 1(69), 5–24. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/1839>
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Konsep Uji Validitas dan Reabilitas dengan Menggunakan SPSS. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- Kartini. (2016). Efektifitas Pemanfaatan Media Kartu Terhadap Kemampuan Membuat Pantun Di Sd Negeri 55 Parepare. *Jurnal Elementaria Edukasia*.
- Kementerian Agama. (2022). *Al-qalam ayat 1*.
- Larosa, A. S., & Iskandar, R. (2021). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Pantun di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3723–3737. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1207>
- Lebu, H., Wardiah, D., & Indasari, M. (2020). Analisis Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas V Sd. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 1(2), 86–96. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v1i2.2934>
- Magdalena, I., Syariah, E. N., Mahromiyati, M., & Nurkamilah, S. (2021). Analisis Instrumen Tes Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran SBdP Siswa Kelas II SDN Duri Kosambi 06 Pagi. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3, 276–287. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPPPI/article/view/22206>
- Mardianto. (2010). *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (1st ed.). IAINSU.
- Mardiyah. (2019). Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Melalui Kemampuan Mengembangkan Struktur Paragraf (Studi Pada Mahasiswa Jurusan Matematika Semester Genap Angkatan Tahun 2015 Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Intan Lampung). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3(2), 2–6.
- Margawati, S. (2021). Model Pembelajaran ARIAS (Assurance, Relevance, Interest, <https://doi.org/10.46772/jamu.v3i02.1008>
- Nasution, A. G. J. (2020). Metodologi Penelitian: Metodologi penelitian Skripsi. In *Pramasta Pustaka Ilmu*.
- Nurhayati, S., Cahyono, B. E. H., & Irawati, L. (2022). Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Anak Melalui Pendekatan Kontekstual dan Media Kartu Pantun Pada Kelas V SDN Paron 2 Ngawi. *Wewarah: Jurnal Pendidikan Multidisipliner*, 1(1), 117. <https://doi.org/10.25273/wjpm.v1i1.11899>
- Nurul Azhari, M. (2020). Penggunaan Media Pantun Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V SDN Waung Sidoarjo. *Educatif: Journal of Education Research*, 1(1), 1–6.
- Owon, R. A. S., & Lering, M. E. D. (2021). Analisis fungsi dan isi pantun masyarakat Desa Kopong dan relevansinya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(1), 32–43. <https://doi.org/10.22219/jinop.v7i1.14028>
- Paramita, R. W. D., Rizal, N., & Sulistyan, R. B. (2021). *Metode penelitian kuantitatif* (ketiga). Widya Gama Press.
- Purwanto, A. D. (2017). Meningkatkan Membuat Pantun Melalui Permainan Kartu Pantun Pada Siswa Kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 69–70.
- Rambe, A. H., Studi, P., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., & Sumatera, N. (2021). Diktat Edukatif Andina Halimsyah Rambe.docx. In *Journal*

Article.

- Rambe, R. N. K. (2018). Penerapan Strategi Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tarbiyah*, 25(1). <https://doi.org/10.30829/tar.v25i1.237>
- uhaini, A., & Zunidar, Z. (2022). Analisis Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dengan Media Buku Cerita Bergambar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4107–4116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2495>
- Siregar, L. N. K. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Alat Peraga (Garis Bilangan) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2501–2509. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2369>
- Srinita, J., & Mulyani, S. (2024). *Struktur dan Fungsi Pantun Meminang dalam Pernikahan Masyarakat Melayu Di Kecamatan Semparuk Kabupaten Sambas*. 4, 210–224.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (2nd ed). In *Data Kualitatif*.
- Suprpto, S., Suharto, V. T., & Irawati, L. (2020). Penggunaan Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbantuan Kartu Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Pada Siswa SD. *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 4(1), 51. <https://doi.org/10.25273/linguista.v4i1.6688>
- Supriadi, Amar Sani, & Ikrar Putra Setiawan. (2020). Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa. *YUME: Journal of Management*, 3(3), 84–93. <https://doi.org/10.2568/yum.v3i3.778>
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160–166.
- Ulfa, R. (2019). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 6115, 196–215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>
- USAID. (2014). Pembelajaran Literasi Kelas Awal di LPTK. *Buku Sumber Bagi Dosen LPTK*, 157. https://ierc-publicfiles.s3.amazonaws.com/public/resources/Buku_Sumber_untuk_Dosen_LPTK_-_Pembelajaran_Literasi_di_Kelas_Awal_di_LPTK.pdf
- Waluyatiningsih. (2019). *Penggunaan Media Kartu Berwarna untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Kooperatif Bahasa Indonesia tentang Pantun bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Wonorejo Kecamatan Karanganyar kabupaten Kebumen Tahun Pelajaran*. 02(02), 114–123.
- Wandini, R. R., & Sinaga, M. R. (2019). Permainan Ular Tangga Dan Kartu Pintar Pada Materi Bangun Datar. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 8(1). <https://doi.org/10.30821/axiom.v8i1.5444>
- Yusnaldi, E., Zam, A., Hariro, Z., Abdullah, B. M., & Safitri, F. (2024). *Pengaruh Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran IPS di SD / MI*. 8, 2715–2721.