

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah salah satu alat komunikasi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari terutama pada jenjang pendidikan sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas, oleh karena itu bahasa dijadikan salah satu pembelajaran pokok yang wajib dipelajari siswa/siswi. Pembelajaran bahasa Indonesia juga memiliki wawasan lebih luas mengenai bahasa yang mampu meningkatkan wawasan pengetahuan siswa/siswi dalam berkomunikasi.

Kemampuan menulis dapat dikatakan untuk melatih siswa/siswi dalam berpikir kritis dan memudahkan daya berpikir siswa/siswi untuk memahami langkah dan teknik dalam menulis. Menulis juga dibutuhkan ketelitian,kepaduan serta pemahaman dalam menulis dan dapat disimpulkan bahwa seseorang mampu menuangkan isi perasaan dan pendapatnya sendiri dalam menulis.

Pembelajaran menulis pantun merupakan salah satu pembelajaran yang diajarkan pada siswa/siswi kelas VIII SMP Swasta Harapan Tigabaru Kabupaten Dairi. Oleh karena itu, pada standar kompetensi siswa/siswi mampu mengungkapkan pikiran,perasaan dalam bentuk karangan. Kompetensi dasar diharapkan siswa/siswi dapat membuat pantun lebih menarik tentang berbagai tema, sehingga dituntut untuk mengetahui pemahaman dan syarat-syarat pantun seperti menganalisis teks pantun berdasarkan karakteristik atau struktur dari teks pantun. Proses pembelajaran menulis pantun secara konvensional masih tergolong rendah dalam sistem pembelajaran yang lama ternyata tidak mencapai tujuan yang diharapkan.

Dalam hal ini dapat dilihat bahwa kemampuan siswa/siswi masih pada kategori rendah, masalah ini peneliti pada saat melakukan praktik pengalaman lapangan (PPL) di SMP Swasta Harapan Tigabaru Kabupaten Dairi dengan materi mengenai menulis. Meskipun pelajaran menulis sering dipelajari siswa/siswi di sekolah dari tingkat SD,SMP,SMA dampaknya masih dapat ditemui dalam hal kesalahan menulis hal ini berdampak pada kesalahan siswa/siswi pada saat menulis pantun.

Pembelajaran menulis pantun yang dilakukan secara konvensional atau pembelajaran sistem lama, hanya memberikan penjelasan dari buku paket dan penugasan sehingga siswa/siswi belum memenuhi kriteria ketuntasan (KKM). Pembelajaran menulis pantun belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran hanya sebatas panduan dari buku paket dan penugasan. Sehingga menyebabkan kegagalan siswa/siswi dalam menulis pantun, agar memudahkan proses pembelajaran guru dengan siswa/siswi dapat digunakan pembelajaran media gambar.

Media gambar yang digunakan dalam menulis pantun adalah untuk meningkatkan pemahaman, mengembangkan ide dan kemampuan siswa/siswi menulis pantun. Hal yang harus dilakukan peneliti menggunakan media gambar yakni penelitian yang berbentuk gambar berdasarkan tema pantun seperti menulis pantun tentang kepatuhan, setelah mencermati gambar yang ditugaskan akan muncul berbagai tanggapan ide dalam pikiran siswa/siswi untuk menanggapi gambar tersebut berupa pertanyaan maupun pernyataan.

Dengan adanya media gambar yang digunakan untuk menulis pantun mampu memberikan reaksi yang lebih kuat sehingga pemahaman berpikir siswa/siswi, akan mendorong siswa/siswi lebih membangkitkan minat dan keinginan yang mereka lakukan dalam menulis pantun maka perlu adanya di setiap sekolah menerapkan pembelajaran media gambar.

Peserta didik diminta untuk memiliki kemampuan dalam menulis pantun agar pembelajaran dapat dikembangkan dan banyak diminati oleh peserta didik lainnya. Melalui minat, bakat dan kemampuan yang dimiliki dapat memberikan inspirasi kesemua orang yang kurang berminat dalam menulis pantun.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan peneliti, bahwa kemampuan dalam menulis pantun terhadap siswa/siswi masih sangat tergolong rendah, rendahnya kemampuan menulis pantun diakibatkan oleh beberapa masalah diantaranya (1) rendahnya minat siswa/siswi dalam menulis,(2) kurangnya minat siswa/siswi dalam menulis pantun,(3) kurangnya variasi teknik dalam pengajaran oleh guru. Dalam hal ini cara untuk mengatasi permasalahan yang menyebabkan rendahnya minat dan kemampuan siswa/siswi menulis pantun, perlu adanya rekomendasi suatu model pembelajaran yang mampu membangkitkan keinginan, minat belajar siswa/siswi yakni model pembelajaran dengan media gambar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan menulis pantun dengan menggunakan metode gambar. Maka peneliti perlu untuk melaksanakan penelitian langsung terhadap kelas VIII dengan judul ” Pengaruh Media Gambar Terhadap Kemampuan Menulis Pantun Pada Kelas VIII SMP Swasta Harapan Tigabaru Kabupaten Dairi. ”

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah yang muncul yaitu :

1. Rendahnya minat siswa/siswi dalam kegiatan menulis.
2. Kurangnya kemampuan siswa/siswi dalam menulis pantun.
3. Kurangnya variasi teknik pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dalam menulis pantun.

1.3 Pembatasan Masalah

Melihat luasnya permasalahan yang ada, maka hal ini penelitian perlu memberikann pembatasan masalah untuk mempertegas sasaran yang akan diteliti dan sekaligus untuk mencegah kesalahan dalam penafsiran pada kemampuan menulis pantun siswa/siswi kelas VIII SMP Swasta Harapan Tigabaru Kabupaten Dairi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan sebelumnya, maka penelitian ini dibatasi masalahnya. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimanakah kemampuan siswa/siswi kelas VIII SMP Swasta Harapan Tigabaru Kabupaten Dairi dalam menulis pantun sebelum menggunakan media gambar ?
2. Bagaimanakah kemampuan siswa/siswi kelas VIII SMP Swasta Harapan Tigabaru Kabupaten Dairi dalam menulis pantun sesudah menggunakan media gambar ?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaa media gambar terhadap tingkat kemampuan menulis pantun siswa/siswi oleh kelas VIII SMP Swasta Harapan Tigabaru Kabupaten Dairi ?

1.5 Tujuan Penelitian

Ada pun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa/siswi kelas VIII SMP Swasta Harapan Tigabaru Kabupaten Dairi dalam menulis pantun sebelum munggunakan media gambar.

2. Untuk mengetahui kemampuan siswa/siswi kelas VIII SMP Swasta Harapan Tigabaru Kabupaten Dairi dalam menulis pantun sesudah menggunakan media gambar.
3. Untuk membuktikan pengaruh penggunaan media gambar terhadap tingkat kemampuan menulis pantun oleh siswa/siswi kelas VIII SMP Swasta Harapan Tigabaru Kabupaten Dairi.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian yang diharapkan dapat memberikan sesuatu manfaat baik teoritis maupun praktis . Manfaat teoritis merupakan manfaat yang sangat berkaitan terhadap pengembangan dan pengetahuan akademik. Sedangkan manfaat praktis merupakan manfaat secara langsung dari hasil yang dapat digunakan pada masyarakat.

1.6.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan karya, bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan kemampuan siswa/siswi dalam menulis pantun.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi guru

Menambah wawasan dan masukan bagi siswa/i untuk mempelajari secara langsung dalam penggunaan media gambar terhadap menulis pantun.

2. Manfaat bagi siswa/siswi

Melatih siswa/siswi dalam meningkatkan pola belajarnya dalam menulis pantun dengan menggunakan media gambar.

3. Manfaat bagi pihak penelitian

Sebagai bahan rujukan dan referensi untuk melakukan penelitian terhadap kemampuan siswa/i menulis pantun dengan menggunakan media gambar.

BAB II

KERANGKA TEORITIS, KERANGKA KONSEPTUAL, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

2.1 Kerangka Teoritis

Kerangka teoritis merupakan kumpulan teori yang perlu sebagai acuan atau patokan dalam penelitian. Sehingga dalam penelitian teoritis ketergantungan antara variabel yang akan diteliti, penyusunan kerangka teoritis digunakan untuk mengkaji permasalahan.

Menurut Sugiyono (2012:15) "Teori yang memperoleh arti penting bila lebih banyak menerangkan dalam memaparkan yang ada, landasan teori untuk memperkuat pendapat bahwa penelitian yang dilaksanakan memiliki landasan teori yang akan diteliti."

Menurut Schindler (2011:5) "Teori adalah seperangkat konsep, definisi dan proposisi yang tersusun secara sistematis sehingga dapat digunakan untuk menjelaskan dalam landasan teori yang akan diteliti ."

Menurut Goetz (2014:17) "Teori secara komposisi yang dihasilkan dari pengembangan sejumlah proposisi atau generalisasi yang memiliki hubungan secara teoritis dalam mengkaji permasalahan." Landasan teori tersebut sebagai acuan pembahasan yang relevan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa teori pada penelitian ini akan membantu peneliti sebagai landasan penelitian. Hal tersebut disebabkan dengan adanya kerangka teori yang dapat menentukan tujuan dan arah penelitian, sehingga menentukan konsep yang tepat untuk membentuk suatu hipotesis

2.1.1 Pengertian Menulis

Pengertian menulis merupakan salah satu kemampuan yang mengungkapkan gagasan, pendapat dan perasaan terhadap orang lain dengan bahasa tulis. Keterampilan bahasa dan kemampuan menulis sangat berhubungan erat, sehingga memiliki komponen yang sama yaitu: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara dan keterampilan membaca.

Menurut Yunus (2008; 1.3) "Menulis merupakan suatu kegiatan penyampaian pesan dengan menggunakan bahasa tulis, sehingga mampu dalam mengungkapkan gagasan, pendapat dan perasaan terhadap orang lain sebagai alat medianya. "

Menulis diartikan sebagai proses bunyi yang dapat menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis. Pengertian menulis dikatakan secara lebih kompleks menurut Abbas (2006:125) "Kemampuan atau keterampilan menulis adalah kemampuan yang mengungkapkan suatu gagasan, pikiran perasaan yang dapat menimbulkan bahasa tulis itu sendiri."

Menurut Henry Guntur Tarigan (2008:22) "Menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu."

Menurut Abidin (2012:181) "Menulis memiliki kesamaan makna dengan mengarang yaitu segenap kegiatan seseorang mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada pembaca untuk dipahami. Oleh karena itu, menulis adalah sebuah proses komunikasi secara tidak langsung antara penulis dan pembacanya."

Yunus Abidin (2012:182) "Menulis adalah proses mengemukakan pendapat atas dasar masukan yang diperoleh penulis dari sumber ide. Jadi menulis adalah kegiatan mereaksi sumber ide dapat berupa objek yang merangsang penulis untuk menulis termasuk tulisan dari orang lain."

Dari berbagai definisi menulis di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis mengkomunikasikan pikiran, perasaan dan ide. Gagasan yang luas dalam bentuk tulisan dapat menyampaikan suatu hal kepada orang lain sehingga mudah dipahami.

2.1.2 Tujuan Menulis

Menurut Suriamiharja (1997:10) "Yang dibuat secara tertulis yang mudah dipahami dengan benar oleh orang lain, sehingga mempunyai kesamaan dan pengertian terhadap bahasa yang dapat meluangkan suatu gagasan atau ide ke dalam tulisan yang digunakan."

Menurut Yunus (2008:7), tujuan yang dicapai seorang penulis bermacam-macam sebagai berikut "(1) Menjadi pembaca ikut berpikir dan bernalar, (2) pembaca tahu tentang yang diberitakan, (3) menjadi pembaca beropini, (4) pembaca harus dapat memahami dan mengerti, (5) pembaca wajib memberikan kesan terhadap isi karangan, (6) membuat pembaca senang dengan nilai yang ditemukan seperti nilai kebenaran, nilai pendidikan dan nilai kemanusiaan."

Tujuan menulis dapat disampaikan dengan kesan, ide yang terdapat dalam menulis seorang penulis harus memilih topik yang tepat dan sesuai dengan kondisi pembaca sehingga tulisan mengandung nada yang sesuai dengan tujuannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa menulis adalah sebuah tulisan yang dapat dimengerti dan dapat dipahami oleh penulis dan pembaca sehingga dapat menyesuaikan keserasian dalam menyampaikan bahasa tulis kepada pembaca untuk di pahami.

2.1.3 Manfaat Menulis

Dalam suatu landasan kemampuan menulis memiliki manfaat yang utama sehingga kemampuan menulis dapat dilanjutkan dengan hubungan proses belajar mengajar. Manfaat tersebut antara lain : (1) dapat memperluas dan meningkatkan kosa kata, (2) meningkatkan kemampuan dalam tulis-menulis dan menyusun kalimat yang tepat, (3) karangan pada hakikat berhubungan terhadap bahasa dan kehidupan, (4) kegiatan tulis-menulis meningkatkan pengetahuan, (5) dapat mendorong penulis dalam mengembangkan minat tulis-menulis.

2.1.4 Fungsi Menulis

Fungsi menulis adalah suatu alat komunikasi yang tidak langsung kepada orang lain. Menurut Henry Guntur Tarigan (1993:22) ” Fungsi menulis adalah (1) Memudahkan berpikir secara kritis, (2) dapat memperdalam daya tangkap dalam menulis, (3) dapat memecahkan masalah yang akan timbul (4) menyusun urutan pengalaman.”

2.2 Makna Pantun

Makna pantun adalah makna yang disampaikan di dalam sebuah pantun, baik tersirat maupun yang tersurat.

Menurut Widya (2009:5) Makna pantun adalah ”Mengemukakan beberapa pendapat tentang asal kata dari pantun. Kata pantun berasal dari bahasa Jawa yaitu *parikan* yang berarti *padi*, *parikan* digunakan oleh masyarakat Jawa pada saat bercanda ataupun dalam situasi serius . Kata pantun juga dapat berasal dari kata *vtun*, yang berasal dari bahasa kawi *tuntun* atau *tuntunan* yang berarti mengatur.”

Pantun merupakan salah satu bentuk karya sastra tulisan, yang secara luas di tanah air kita ini. Terjadi karena pantun terdapat banyak di daerah Indonesia terutama di penduduk Jawa pada saat upacara dan pertemuan tradisional. Pada masyarakat batak Toba menyebutkan bahwa pantun itu di daerah batak Toba *umpasa* yang merupakan semacam rangkaian pantun yang terdapat berbagai nasehat.

Menurut Santoso (2013:11) ”Pantun yang dikenal dengan nama *ende-ende* di daerah Tapanuli. Untuk bahasa Sunda pantun disebut sebagai *paperikan* sedangkan bahasa Jawa disebut *parikan*. Pantun di daerah Banyuwangi dinamai *gandrung* sedangkan di sekitar Surabaya dikenal *ludruk*.

Dalam bentuk sastra bahwa pantun mencakup suatu masalah dalam kehidupan misalnya nasehat, sindiran, agama dan segala sesuatu yang mencakup pengalaman kehidupan manusia maka dalam hal ini pantun sangat berharga dan berperan penting bagi manusia memberikan nilai moral yang baik.

2.2.1 Hakikat Pantun

Seperti halnya yang lain, pantun merupakan salah satu jenis puisi lama yang sangat luas dikenal dalam bahasa Nusantara. Pantun berasal dari *patun* dalam bahasa Minangkabau yang berarti *petuntun*. Sedangkan di dalam bahasa Jawa pantun dikatakan sebagai *parikan*, di dalam bahasa Sunda dikenal sebagai *paperikan* dan dalam bahasa batak Toba dikenal sebagai *umpasa*.

2.2.2 Ciri-Ciri Pantun

Pantun merupakan salah satu jenis puisi lama yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat yang masih memegang teguh aturan. Menurut Widya (2008:1), Mengemukakan ciri-ciri puisi lama sebagai yakni ”(1) Puisi rakyat yang bersifat anonim artinya, tidak dikenal oleh masyarakat luas nama pengarangnya,(2) sangat terikat pada aturan-aturan tertentu,(3) serupakan karya sastra lisan. Ini berarti puisi lama disampaikan dari mulut ke mulut.

Pantun memiliki ciri tertentu yang membedakannya dari puisi lama yang lain. Ciri-ciri pantun adalah sebagai berikut :

1. Satu bait pantun terdiri atas empat baris.
2. Satu baris pantun terdiri atas 8-12 suku kata.
3. Satu bait bersajak ab-ab.
4. Baris pertama dan kedua merupakan sampiran
5. Baris ketiga dan keempat merupakan isi dan pantun mengungkapkan suatu perasaan”

Menurut Joko Santoso (2013: 9) mengemukakan bahwa "ciri-ciri pantun terdiri atas empat larik atau empat baris, setiap baris terdiri dari 8-12 suku kata, bersajak ab-ab dan aa-aa (tidak boleh aa-bb dan ab-ba.). semua ciri pantun terdiri atas dua bagian yaitu sampiran, dan isi".

Berdasarkan pendapat yang dijelaskan di atas, bahwa pantun memiliki ciri-ciri tertentu yang membedakan dengan karya sastra lain yaitu mempunyai bait, setiap bait terdiri dari empat baris jumlah suku kata dalam tiap baris terdapat 8-12 dan setiap bait terdiri atas dua bagian yaitu sampiran dan isi.

2.2.3 Tujuan dan Fungsi Pantun

Pada bagian ini peneliti ingin membahas tentang tujuan dan fungsi pantun. Menurut Abdul (2005: 8) mengatakan "Tujuan dan fungsi pantun dapat dibedakan yaitu:

1. Sebagai alat pergaulan

Pada kalangan remaja sekarang kemampuan berpantun biasanya dipandang sangat berharga, pantun menunjukkan kecepatan seseorang dalam berpikir dan bermain dengan kata.

2. Sebagai media penyampaian nasehat

Dengan adanya pantun seseorang dapat menyampaikan suatu nasehat secara lebih halus dan makin mendalam pada saat situasi tenang.

3. Sebagai Hiburan

Pantun sebagai hiburan dikatakan pantun yang menghibur, menarik perhatian pembaca, serta memberikan suasana menyenangkan disampaikan dengan puisi pantun sehingga orang dapat merasakan isi dan makna dari pantun tersebut.

4. Sebagai Media Pendidikan

Sebagai media pendidikan pantun juga menciptakan identitas kelompok dan memberikan motivasi untuk berkreasi. Pada uraian di atas diharapkan yang diteliti tidak hanya memiliki tujuan penugasan, tetapi juga bertujuan untuk menyenangkan diri dan mampu mengungkapkan keterampilan menulis pantun yang diharapkan sehingga menumbuhkan kecintaan dan kreativitas dalam kemampuan menulis pantun."

2.2.4 Jenis-Jenis pantun

Pada lembaran ini peneliti ingin membahas tentang jenis-jenis pantun menurut Sugiarto (2012:12) “ Mengemukakan pantun menjadi dua bagian kelompok berdasarkan isi dan temannya yaitu pantun anak-anak, pantun remaja/dewasa dan pantun orang tua. Pantun anak-anak menggambarkan dunia anak-anak yang biasanya berisi rasa senang dan sedih. Pantun tersebut berisikan kehidupan anak/remaja tentang pendidikan dan ajaran agama. Sedangkan pantun orang tua tentang nasehat.”

Menurut Widya (2009:13) “Menyatakan bahwa pantun berdasarkan isinya, dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis bagian antara lain :

a) Pantun anak-anak

Pantun anak-anak berisi tentang dunia anak-anak pada umumnya pantun anak-anak biasanya digunakan pada saat bermain, karena pantun anak-anak tersebut akan menggambarkan suasana atau perasaan yang akan diungkapkan sang anak. Pantun tersebut dikatakan pantun teka-teki.

Contoh;

Diukur di jangka-jangka
Burung merak, burung angkasa
Bertiup angin sangkakala,
Di situ kita bertemu mata.

b) Pantun Remaja (Muda) atau Dewasa

Pantun remaja atau dewasa dapat digambarkan bahwa kehidupan seorang remaja dan dewasa dapat ditemukan tentang pantun yang bertema tentang cinta dan perjuangan hidup.

Contoh :

Pergi ke hutan membawa panah,
Tidak lupa membawa palu.
Gadis manis berbaju merah,
Ingin berkenalan tetapi malu.

c) Pantun Orang tua.

Pantun orang tua berisi tentang pengajaran yang dapat diberikan kepada orang yang lebih muda. Selain pengajaran pantun orang tua sering juga disebut berisi nasehat ibarat (perumpamaan).”

Contoh:

Siang terang karena matahari,
Kalau malam menjadi pekat.
Berbuat baik di setiap hari,
Jangan sampai berbuat jahat.

2.2.5 Langkah-langkah menulis pantun

Pada lembaran ini peneliti ingin membahas tentang langkah-langkah menulis pantun yang berhubungan dengan pengajarannya. Menurut Tarigan (2013:29), bahwa langkah-langkah membuat pantun adalah ”(1) Tentukan isi pantun tersebut, biasanya berupa maksud, tujuan dalam pembuatan pantun,(2) tuliskanlah tujuan tersebut dalam dua baris kalimat yang tiap baris tidak kurang dari 8 suku kata dan tidak lebih dari 12 suku kata,(3) kedua kalimat tersebut diletakkan pada bagian isi pantun yaitu baris ketiga dan keempat, (4) carilah kata-kata yang berbunyi akhirnya sama, (5) buatlah kalimat dari masing-masing kata temuan tersebut,(6) letakkan kalimat tersebut pada kalimat pertama dan yang kedua, sehingga akan bersajak sama antara baris 1 dan 3, 2 dan 4.”

Menurut Nurgiantoro (2013:486) ”Pantun adalah dapat dikatakan salah satu bentuk puisi lama yang termasuk dalam tugas kesastraan, tugas kesastraan berkaitan dengan penciptaan secara kreatif.” Artinya peserta didik ditugaskan membuat suatu karya sastra yang berhubungan puisi, fiksi maupun drama, sehingga berkaitan dengan kegiatan yang diungkapkan dengan pemaknaan tentang hidup dalam memahami menulis pantun “

Aspek dalam penilaian pantun yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kombinasi aspek penulisan sastra yang dikemukakan oleh Nurgiantoro aspek tersebut adalah ”Kesesuaian dengan kriteria pantun, kemenarikan isi pantun, kekuatan imajinasi, ketepatan diksi dan ejaan, atau kebaruan tema.”

2.3 Media Gambar

2.3.1 Pengertian Media Gambar

Pada bagian ini peneliti ingin membahas pengertian media gambar, media gambar adalah sebuah tiruan barang (orang,hewan,tumbuhan dan benda).

Menurut Subana (2011: 113) berpendapat “ Gambar yang dimaksud sebagai media berbasis visual seperti gambar, grafik, gambar yang mampu memberikan pemahaman bagi seseorang yang kurang memahami dari media gambar visual .”

Guru dapat menggunakan media gambar sebagai model pembelajaran tentang penjelasan yang akan disampaikan kepada siswa/siswi, dengan menggunakan uraian kata semenarik mungkin melalui gambar sehingga guru mendapatkan ide yang lebih luas akan adanya media gambar digunakan.

2.3.2 Manfaat Media Gambar

Pada lembaran ini peneliti ingin membahas manfaat media gambar dan bentuknya Menurut Rivai (2009:2), dikemukakan bahwa “Manfaat media gambar dalam proses belajar mengajar bahasa Indonesia antar lain: (1) Mengajarkan lebih menarik sehingga menumbuhkan motivasi belajar, (2) sebagai bahan pengajaran harus lebih jelas maknanya dan dapat dipahami siswa/siswi agar memahami tujuan pengajaran lebih baik, (3) metode mengajar lebih bervariasi sehingga membuat suasana saat berkomunikasi menyenangkan dengan menggunakan verbal penuturan kata yang tepat terhadap guru dan membuat siswa/siswi tidak bosan, (4) siswa/siswi diharapkan melakukan banyak kegiatan melalui aktivitas dalam mengamati serta melaksanakan.”

Menurut Subana (2011:322) mengemukakan bahwa “Manfaat media gambar sebagai media pembelajaran antara lain: (1) dapat menimbulkan daya tarik pada diri siswa/siswi,(2) dapat memudahkan pemahaman dalam kemampuan siswa/siswi, (3) dapat memudahkan penjelasan yang bersikap abstrak sehingga mudah dipahami (4) memudahkan dalam menjelaskan bagian-bagian yang penting sehingga dapat diamati, (5) mempermudah suatu uraian dalam bentuk penjelasan kata pada gambar.”

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa manfaat diperoleh dalam penggunaan dan pemanfaatan gambar sehingga peneliti dapat mempelajari menjadi lebih menarik, tidak membosankan dan

dapat memudahkan siswa/i untuk menggali kemampuannya berpantun dengan adanya media gambar yang disajikan.

2.3.3 Kriteria Pemilihan Media Gambar

Pada bagian ini peneliti ingin membahas kriteria pemilihan media gambar menurut Rivai (2009:74) ”Kriteria dalam memilih gambar untuk bertujuan dalam proses pengajaran harus memadai tujuan pengajaran, kualitas artistik, kejelasan dan ukuran cukup menarik yang bervariasi saat berkomunikasi waktu proses pengajaran.”

Maksud dari gambar yang memadai yaitu gambar yang harus menampilkan gagasan, bagian atau konsep yang jelas, dan mendukung tujuan pengajaran. Gambar yang cocok bagi anak-anak usia muda adalah memilih sedikit umur agar dapat menyesuaikan dengan tingkat usia siswa/siswi sehingga dapat diamati untuk gagasan tidak kompleks.

Berdasarkan uraian di atas, dengan mengetahui kriteria pemilihan media gambar dapat bertujuan untuk pengajaran, sehingga peneliti diharapkan mampu untuk memilih media gambar yang baik dan mudah dipahami atau dianalisis dalam pelaksanaan penelitian terhadap siswa/i kelas VIII SMP Swasta Harapan Tigabaru Kabupaten Dairi.

2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar

Pada bagian ini peneliti ingin membahas kelebihan dan kekurangan media gambar menurut Subana (2011:325) mengatakan bahwa “Ada terdapat kelebihan dan kekurangan media gambar antara lain: (1) mudah diperoleh pada buku majalah dan koran, (2) dapat memudahkan terjemahan ide abstrak, (3) mudah dipakai dalam banyak hal berbagai disiplin ilmu, (4) relatif dalam media gambar. Sedangkan kelebihan yang timbul dari penggunaan media gambar antara lain: (1) karena berdimensi dua, sehingga gambar untuk melukis berbentuk berdimensi tiga, (2) gambar tidak dapat dilihat bergerak seperti gambar hidup, (3) siswa/siswi tidak selalu dapat menginterpretasikan terhadap gambar.”

Berdasarkan penjelasan di atas, kelebihan dan kekurangan media gambar digunakan untuk mengharuskan agar tujuan tepat sasaran dan sesuai terhadap materi pembelajaran. Penelitian ini diharapkan untuk membantu siswa/siswi dalam berpikir, mampu memiliki wawasan lebih luas yang akan dituangkan dalam pantun tersebut dengan menggunakan media gambar.

2.5. Kerangka Konseptual

Dalam hal ini sebuah proses pembelajaran, perlu mengetahui sampai di mana kemampuan dan keaktifan siswa/siswi mengembangkan minat mereka dalam menulis pantun. Untuk kemampuan menulis pantun dapat dilihat dari kemampuan, skil yang dimiliki siswa/siswi.

Kemampuan menulis pantun sangat diharapkan pada siswa/siswi terutama pada kelas VIII SMP Swasta Harapan Tigabaru Kabupaten Dairi, dalam penulisan pantun merupakan salah satu keterampilan yang membutuhkan penilaian yang benar agar penulis mengerti makna pantun tersebut.

2.6 Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang perlu diberi kebenarannya berdasarkan data penelitian. Menurut Sugiyono (2010 : 64) bahwa "Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. "

Ho : Tidak ada pengaruh media gambar terhadap siswa/siswi menulis pantun di kelas VIII SMP Swasta Harapan Tigabaru.

Ha : Ada pengaruh media gambar terhadap siswa/siswi menulis pantun di kelas VIII SMP Swasta Harapan Tigabaru.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian

Pada bagian ini peneliti ingin membahas pendekatan dan metode penelitian Menurut Sugiono (2012:15) "Pendekatan terhadap penelitian ini adalah kuantitatif, beralasan tentang ilmiah : (1) pendekatan kuantitatif diangkat dari masalah yang ada dan keadaan benar objektif dan empiris, (2) pendekatan kuantitatif terhadap hipotesis sehingga dirumuskan terlebih dahulu agar peneliti dapat menguji kebenaran terhadap teori yang sudah ada, (3) pendekatan kuantitatif yang diambil dari data yang dibutuhkan peneliti, pengambilan data terhadap pendekatan tidak seperti pendekatan kuantitatif sehingga pengambilan data tersebut lumayan cukup lelah."

Menurut Arikunto (2002: 25) menyatakan bahwa " Pendekatan metodologi penelitian merupakan suatu pembahasan mengenai kegiatan yang dilakukan secara sistematis, logis, dan berencana untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisis dan menyimpulkan data dengan menggunakan metode tertentu".

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat dikatakan bahwa metode yang perlu digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Maka dalam hal ini metode digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa/siswi dalam menulis pantun dan cara siswa/siswi untuk berpantun yang berkreatif.

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Swasta Harapan Tigabaru Kabupaten Dairi. Penelitian akan dilaksanakan di sekolah tersebut dengan alasan sebagai berikut:

1. Sekolah ini belum pernah dilakukan penelitian terhadap masalah yang diteliti.
2. Lingkungan dalam sekolah maupun di luar sekolah merupakan lingkungan sekolah dengan kondisi yang tepat, digunakan untuk menciptakan ide terhadap penulisan pantun.
3. Peneliti menggunakan cara dengan media gambar.
4. Jumlah siswa/siswi di sekolah yang cukup memadai untuk dijadikan sebagai sampel.
5. Lokasi dalam penelitian ini cukup lumayan dekat dengan penulis sehingga mudah untuk pengumpulan data.

3.3 Populasi Penelitian

Menurut pendapat Sudjana (2005: 5) “ Populasi adalah totalitas terhadap semua nilai yang mungkin dari hasil pengukuran maupun hitungan, kuantitas maupun kualitas dari karakteristik yang tertentu, terdapat mengenai objek lengkap, jelas, mudah dipelajari sifat-sifatnya.”

Dari keseluruhan objek dengan ciri yang sama, populasi yang terdiri dari orang, benda, kejadian, waktu dan tempat yang sama yaitu populasi.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menetapkan populasi dari penelitian terhadap kelas VIII SMP Swasta Harapan Tigabaru Kabupaten Dairi.

Tabel 3.1

Keadaan Populasi di SMP Swasta Harapan Tigabaru

Kelas VIII

N0.	Kelas	Jumlah Siswa
1	VIII	23
	Jumlah	23

3.4 Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian populasi yang dapat digunakan dalam mewakili sebuah penelitian. Menurut Arikuntto (2002:12) ”Populasi kurang dari 100, populasi tersebut dapat diambil keseluruhannya. Berdasarkan uraian di atas maka sampel penelitian yang diambil sebanyak 23 orang populasi dari SMP Swasta Harapan Tigabaru Kabupaten Dairi sehingga digunakan sampel populasi .

3.5 Desain Eksperimen

Penelitian ini yang digunakan yaitu *design* eksperimen *One group pre-test* dan *post-test design*. Desain penelitian eksperimen ini yang dilaksanakan pada suatu kelompok saja tanpa ada kelompok pembanding, sehingga desain tersebut memberikan perlakuan yang sama pada subjek sampel tanpa harus menghitung dasar kemampuan yang dimiliki walaupun kemungkinan subjek sampel memiliki kemampuan dasar yang berbeda.

Tabel 3.2

Desain Eksperimen *One group pre-test dan post-test design.*

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-t est
Eksperimen	01	X	O2

Keterangan :

01= *Post- Test* menulis pantun sebelum mendapatkan perlakuan.

X= Perlakuan dengan media gambar.

O2 = *Post- Test* menulis pantun sesudah mendapatkan perlakuan.

3.6 Langkah Eksperimen

Penggunaan media gambar sangat terbantu dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa/siswi dapat lebih aktif dalam belajar sesuai pembelajaran yang diarahkan oleh guru kepada siswa/siswi, melalui media gambar siswa/siswi diharapkan untuk dapat mengembangkan ide dari kreasi menulis pantun dan siswas/siswi memiliki wawasan yang lebih luas. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti yakni:

Tabel 3.3

Kegiatan Eksperimen Dengan Menggunakan Model *Concept Sentence* pada kelas eksperimen

Pertemuan	Kegiatan guru	Kegiatan siswa/siswi	Waktu
I	Pertemuan I (80 menit) a. Mengucapkan salam dan mengabsen siswa/siswi. b. Menentukan tujuan pembelajaran dengan konsep dasar yang dicapai. c. Guru menyampaikan materi mengenai menulis pantun dengan media gambar.	a. Menjawab salam dan mendengarkan. b. Memahami tujuan pembelajaran. c. Memperhatikan penjelasan guru. d. Siswa/siswi	5 menit 10 menit 20 menit 15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> d. Guru menyuruh siswa/siswi untuk menampilkan hasil penugasan siswa/siswi. e. Dari hasil penugasan siswa/siswi guru mengumpulkan makna terhadap kata kunci yang dikerjakan siswa/siswi. f. Guru menutup pembelajaran hari ini. 	<ul style="list-style-type: none"> mengerjakan yang ditugaskan guru. e. Siswa/siswi kemudian mendiskusikan hasil pekerjaan. f. Siswa/siswi mendengar dan mencatat kesimpulan. 	<ul style="list-style-type: none"> 5 menit 5 menit
II	<p>Pertemuan II (80 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Mengucapkan salam dan mengabsen siswa/siswi. b. Menentukan tujuan konsep yang dicapai. c. Guru menyampaikan materi cukup beberapa menit saja. d. Guru membentuk kelompok siswa/siswi. e. Guru menyajikan beberapa kata kunci terhadap materi. f. Hasil diskusi kelompok dipandu oleh guru. g. Guru memberikan kesimpulan untuk materi hari ini. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menjawab salam dan mendengarkan. b. Memahami tujuan pembelajaran. c. Memperhatikan penjelasan guru. d. Siswa/siswi membentuk kelompok. e. Setiap kelompok membuat satu kunci dari hasil diskusi. f. Siswa/siswi mengumpulkan <i>post-test</i>. g. Siswa/siswi mencatat kesimpulan materi. 	<ul style="list-style-type: none"> 5 menit 10 menit 20 menit 10 menit 5 menit 15 menit 10 menit

Tabel 3.4

Kegiatan pembelajaran menggunakan media gambar pada kelas eksperimen

Pertemuan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa/siswi	Waktu
I	<p>Pertemuan I (80 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Mengucapkan salam dan mengabsen siswa/siswi. b. Guru menentukan tujuan pembelajaran dalam media gambar siswa/siswi. c. Guru menerangkan kegunaan media gambar. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menjawab dan mendengar. b. Mendengarkan dan memahami tujuan pembelajaran. c. Memperhatikan penjelasan guru. 	<ul style="list-style-type: none"> 10 Menit 10 Menit 20 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> d. Guru menyajikan gambar yang jelaskan menarik. e. Guru mengajak siswa/siswi menemukan bagian isi pantun melalui gambar. 	<ul style="list-style-type: none"> d. Siswa/siswi mulai memperhatikan penjelasan guru. e. Siswa/siswi merespon dan melaksanakan perintah dari guru. 	<p>20 Menit</p> <p>20 Menit</p>
II	<p>Pertemuan II (80 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Mengucapkan salam dan mengabsen siswa/siswi. b. Guru menjelaskan kembali lebih singkat kegunaan, tujuan dan menyajikan pda media gambar. c. Mengadakan <i>post-test</i>. Pada media gambar d. Guru meminta siswa/siswi untuk mengumpulkan <i>post-test</i>. e. Guru kemudian memberikan hasil dari hasil perkejaan siswa/siswi. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menjawab dan mendengarkan. b. Mendengarkan penjelsan dari guru. c. Siswa/siswi melakukan perintah dari guru. d. Siswa/siswi mengumpulkan hasil <i>post-test</i>. e. Siswa/siswi bergegas untuk mendengarkan hasil perkejaan mereka. 	<p>10 Menit</p> <p>20 Menit</p> <p>30 Menit</p> <p>10 Menit</p> <p>10 Menit</p>

3.7 Instrument Penelitian

Suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Merupakan salah satu alat bantu pada penelitian yang menggunakan metode atau teknik, sedangkan instrument penelitian adalah alat bantu yang dipergunakan.

Menurut Sugiyono (2010: 102) ”Instrumen penelitian adalah untuk menjaring pada kata penelitian yang menyesuaikan terhadap aspek dalam pengumpulan data sekaligus berupa test atau angket yang dapat menangkap keseluruhan instrument penelitian.”

Menurut Sugiyono (2006: 149) “Instrument penelitian merupakan alat bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data dengan adanya sumber data langsung sehingga mengetahui teknik dari pengumpulan data tersebut.”

Menurut Mardapi (2012: 108) ”Tes yang digunakan disatuan pendidikan dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu tes objektif dan tes nonobjektif. Tes nonobjektif yang berbentuk seperti esai atau uraian sedangkan objektif dapat dilihat dari teknik skornya.”

Tes ini sangat diperlukan untuk *post-test* pada kelas eksperimen untuk menggunakan tes penugasan. *Post-Test* terpadat kelas eksperimen adalah tes yang digunakan dengan model media gambar dalam kemampuan menulis pantun.

Hal ini dapat di lihat seperti di bawah ini:

Tabel 3.5 Aspek Penilaian kemampuan menulis pantun

NO	Aspek Penilaian	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Bentuk	Tiap bait terdiri atas 4 baris					
		Tiap baris terdiri atas 8 -12 suku kata					
		Tiap bait bersajak ab-ab					
2.	Isi	Baris 1 dan 2 sampiran					
		Baris 3 dan 4 isi					
		Isi pantun mengungkapkan perasaan					
3.	Penulisan	Ketepatan penulisan ejaan,tanda baca					
4.	Kreativitas	Memperbanyak kosakata					
Total Skor							

Adapun rumusan untuk mencari nilai skor adalah : Skor = nilai yang diperoleh X 100

Skor maksimal

”Dalam keefektifan di model pembelajaran kalimat konsep dalam meningkatkan kemampuan menulis pantun digunakan standar skor ”menurut Sudijono (2015: 24) sebagai berikut:

Tabel 3.6

Penilaian Kemampuan Menulis pantun

Kategori	Persentase
----------	------------

Sangat baik	85-100
Baik	70-84
Cukup	55-69
Kurang	40-54
Tidak baik	0-39

3.8 Jalannya Eksperimen

Selanjutnya jalannya eksperimen peneitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.7

Jalannya Eksperikmen *One Group Pretest and Posttest Design* Penggunaan Media Gambar Terhadap Kemampuan Menulis Pantun

Pertemuan I (40 menit)

Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Waktu	Per tem uan II (80 Me nit)
1. Mengucapkan salam kepada siswa/siswi.	1. Merespon salam dari guru	2 Menit	
2. Memperkenalkan diri kepada siswa/siswi.	2. Perkenalan dengan guru	3 Menit	
3. Memyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa/siswi sesuai dengan kompetensi dasar dan memberikan sedikit materi	3. Mendengarkan dan memahami penjelasan yang di sampaikan oleh guru.	3 Menit	
4. Memberikan <i>pre- test</i> kepada siswa/siswi yaitu menulis pantun.	4. Mengerjakan <i>pre-test</i> dari arahan guru.	30 Menit	
5. Mengumpulkan <i>pre-test</i> dan meangkhiri pembelajaran dengan melakukan refleksi.	5. Mengumpulkan <i>pre-test</i>	2 Menit	
Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Waktu	
Pembukaan 1. Mengucapkan salam kepada siswa/siswi dan mengabsen 2. Menjelaskan tujuan pembelajara atau kompetensi yang akan dicapai	1. Merespon salam dari guru 2. Mendengarkan penjelasan dari guru	10 Menit	
Inti 1. Guru membangkitkan dan menumbuhkan motivasi siswa/siswi terhadap pantun dengan menampilkan atau dapat menggunakan media gambar agar siswa lebih termotivasi dan menjelaskan	1. Mendengarkan motivasi dan penjelasan- penjelasan dari guru serta memberikan tanggapan dan pertanyaan awal mengenai pantun.		

<p>manfaat dari menulis pantun kepada siswa/siswi .</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru menjelaskan tentang pantun secara umum,mentimulus pengalaman umum siswa/siswi dari objekyang diamati. 3. Guru memberikan kata kunci, konsep model ataupun media gambar sebelum siswa/siswi menulis pantun. 4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa/siswi untuk menyajikan di depan kelas. 5. Guru memberikan kesempatan kepada siswa/siswi untuk mengulang pantun. 6. Guru memberikan pujian berupa tepuk tangan kepada siswa/siswi yang menampilkan hasil kerjaannya. 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Siswa/siswi membangkitkan pengalaman dan mulai mengidentifikasi, mendaftar pengalaman umumnnya untuk membuka pandangan luasnya. 3. Siswa/siswi menyimak dan menginterpretasikan kata kunci, konsep ataupun media yang diberikan guru. 4. Siswa/siswi membaca hasil karya yang telah ditulis 5. Siswa/siswi bersama guru mengevaluasi materi. 6. Siswa/siswi mendapatkan pujian dari guru. 	<p style="text-align: center;">60 Menit</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------

Pertemuan III (40 Menit)

Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Waktu
----------------	-----------------	-------

1. Mengucapkan salam kepada siswa/siswi.	1. Merespon salam dari guru.	2 Menit
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa/siswi sesuai dengan kompetensi dasar dan memberikan sedikit materi.	2. Mendengarkan dan memahami penjelasan yang disampaikan.	5 Menit
3. Memberikan <i>post-test</i> kepada siswa/siswi yaitu menulis pantun.	3. Mengerjakan <i>post-test</i> .	30 Menit
4. Mengumpulkan <i>post-test</i> dan mengakhiri pembelajaran dengan melakukan refleksi.	4. Mengumpulkan <i>post-test</i> .	3 Menit

3.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah cara yang digunakan untuk mengolah data yang dapat memperoleh bentuk yang nyata dari suatu responden kegiatan analisis bentuk proses dalam penelitian Antara lain :

1. Mengoreksi lembar jawaban siswa/siswi
2. Memberi skor pada jawaban siswa/siswi
3. Mentabulasi skor kelas eksperimen (*post-test*) siswa/siswi
4. Mentabulasi skor kelas kontrol (*post-test*) siswa/siswi
5. Menghitung nilai rata-rata untuk data sampel (*post-test*)
6. Mencari mean kelompok eksperimen (X) dengan rumus sebagai berikut:

$$M_X = \frac{\sum X}{N_1}$$

7. Mencari mean kelompok kontrol (Y)

$$M_y = \frac{\sum y}{N_1}$$

8. Mencari standar deviasi skor eksperimen (X)

$$SDy = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N}}$$

9. Mencari standar deviasi skor control (Y)

$$SDy = \sqrt{\frac{\sum fy^2}{N}}$$

10. Mencari standar mean error mean eksperimen (X)

$$SE_{mx} = \frac{SDx}{\sqrt{N-1}}$$

11. Mencari standar error mean control (Y)

$$SE_{mx} = \frac{SDy}{\sqrt{N-1}}$$

Keterangan :

T0 : T Observasi

Mx : Mean skor kelompok eksperimen

My : Mean skor kelompok pembanding

$\sum x$: Jumlah skor kelompok eksperimen

$\sum y$: jumlah skor kelompok perbandingan

N : Banyaknya siswa/i

SDx : Standar error mean kelompok eksperimen

SDy : Standar error mean kelompok pembanding (kontrol)

X : Kelas Eksperimen

Y : Kelas kontrol

3.10. Menyajikan Distribusi Frekuensi Kelas

a. Penentuan rentang (j) yaitu:

$$J = X_{maks} - X_{min}$$

b. Penentuan banyak kelas interval (k) yaitu:

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

c. Penentuan panjang kelas interval (i) ya

$$I = \frac{j}{k}$$

d. Membuat daftar distribusi frekuensi sesuai dengan rentang dan kelas masing-masing

3.10.1 Uji Persyaratan Analisis

Dapat dilihat dari data yang memiliki bentuk varian yang homogen, berdistribusi yang normal dalam bentuk variabel x dan y. Sama dengan halnya dalam pengujian hipotesis serta dengan ada uji normalitas.

3.10.2 Uji Normalitas

”Uji normalitas adalah sesuatu yang mengetahui apakah populasi berdistribusi norma atau tidak uji. Bahwa dalam halnya normalitas dilakukan dengan menggunakan uji lilifors.” (Sudjana 2005: 446) dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Data x_1, x_2, \dots, x_n dijadikan bilangan z_1, z_2, \dots, z_n dengan menggunakan rumus $z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{SD_x}$ (\bar{x} dan S masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel)
2. Untuk tiap bilangan baku ini menggunakan daftar distribusi yang normal baku kemudian dihitung peluang dengan rumus $F(Z_i) = 0,05 \pm Z_i$ (dilihat distribusi normal standart)
3. Dihitung dengan populasi z_1, z_2, \dots, z_n yang lebih kecil atau sama dengan z_1 jika perolehan ini dinyatakan oleh $S(Z_{10}) = \frac{F_{kum}}{N}$
4. Dihitung selisih $F(Z_1) - S(Z_1)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.
5. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut (L_0) dan nilai kritis L yang diambil dari daftar uji *liliefoers* dengan taraf nyata 0,05 (5%)

Kriteria pengujian :

1. Jika $L_0 < L$ tabel, maka data distribusi normal
2. Jik $L_0 > L$ table, maka data tidak berdistribusi normal

3.10.3 Uji Homogenitis

Dalam pengujian homogenitis yang dapat bertujuan untuk mengetahui data yang mempunyai varian homogen atau tidak. Sehingga merumuskan sebagai berikut:

1. Mencari hasil varian kelas konrtol dan kelas eksperimen
2. Mencari derajat kebebasan (dk) = $N-1$

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Sehingga dapat dilakukan dengan kriteria, terutama H_0 jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ yang menyatakan sampel berasal dari populasi yang homogen.

3.10.4 Uji Hipotesis

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik uji beda. Adapun rumus yang digunakan adalah uji ‘t’ sebagai berikut :

$$t_{0} = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$

$$SEM_1 = M_2 = \sqrt{SE_{M_1}^2 + SE_{M_2}^2}$$

Keterangan :

t_o = t observasi

M_1 = Mean kelompok eksperimen

M_2 = Mean kelompok pembandingan

SEM1=M2 = Standar error perbedaan kedua kelompok

Bagian yang dicari dengan harga t pada table (t test), pada tingkat kepercayaan (α) 5 % berdasarkan t_{tabel} dapat ditentukan bahwa :

1. H_0 diterima apabila harga t_{hitung} ($t_h \leq t_t$) yang sekaligus menolak H_a .
2. H_a diterima apabila harga $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yang sekaligus menolak H_0 .

