

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* TERHADAP  
KEMAMPUAN MENATA STRUKTUR TEKS PANTUN OLEH SISWA  
KELAS XI SMK TI PAB 1 HELVETIA TAHUN  
PEMBELAJARAN 2014-2015**

**SKRIPSI**

*Diajukan guna Memenuhi salah satu Syarat Mencapai Gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Program Studi  
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*

Oleh

**NONI SELVA NURJANNAH**  
NPM. 1102040100



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2015**

## ABSTRAK

**Noni Selva Nurjannah. 1102040100. Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Menata Struktur Teks Pantun oleh Siswa Kelas XI SMK TI PAB 1 Helvetia Tahun Pembelajaran 2014-2015. Skripsi. Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammdiyah Sumatera Utara.**

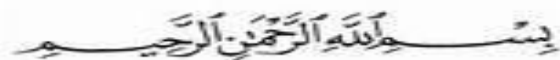
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* terhadap kemampuan menata struktur teks pantun oleh siswa kelas XI SMK TI PAB 1 Helvetia Tahun Pembelajaran 2014-2015. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas XI TKR-2 berjumlah 38 siswa yang dijadikan sebagai kelas kontrol terhadap kemampuan menata struktur teks pantun menggunakan model konvensional. Sedangkan kelas XI TKR-1 berjumlah 38 siswa dijadikan sebagai kelas eksperimen terhadap kemampuan menata struktur teks pantun menggunakan model *problem based learning*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen yaitu cara atau teknik mengungkapkan fakta yang jelas tentang proses gejala-gejala yang ada pada suatu objek penelitian. Instrumen yang digunakan untuk menjaring data dalam penelitian ini adalah tes esai. Tes esai yang dimaksud adalah menugaskan siswa untuk menata struktur teks pantun berdasarkan isi, struktur teks, kosakata, kalimat dan mekanik mengacu pada masalah yang disajikan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan perhitungan diketahui kemampuan menata struktur teks pantun yang diajar menggunakan model *problem based learning* siswa paling banyak mendapat nilai 90-100 sebanyak 19 orang yaitu 50 % artinya kemampuan sebagian besar siswa yang diajar dengan menggunakan model *problem based learning* berada pada tingkat baik sekali. Sedangkan kemampuan menata struktur teks pantun menggunakan model konvensional siswa paling banyak mendapat nilai 70-80 sebanyak 14 orang dengan persentasi 36,8%, artinya kemampuan dari sebagian besar siswa yang diajar dengan menggunakan metode ceramah berada pada tingkat baik.

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis di atas diperoleh  $t_{hitung} = 2,69$  Selanjutnya harga  $t_{hitung}$  ini dibandingkan dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  maka diperoleh  $t_{tabel} = 1,666$  maka  $H_0$  diterima dengan hipotesis yang berbunyi “Ada pengaruh model *problem based learning* terhadap kemampuan menata struktur teks pantun oleh siswa kelas XI SMK TI PAB 1 Helvetia Tahun Pembelajaran 2014-2015.”

## KATA PENGANTAR



Syukur alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT yang diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan karya ilmiah berupa skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Menata Struktur Teks Pantun oleh Siswa Kelas XI SMK TI PAB 1 Helvetia Tahun Pembelajaran 2014-2015. Shalawat beriring salam dipersembahkan kepada suri tauladan dan pembimbing kita Rasullullah SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan ke alam yang terang benderang dan disinari cahaya iman dari Islam. Skripsi ini disusun guna memenuhi sebagian persyaratan dalam proses gelar sarjana pendidikan (S-1) pada program studi pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Selama menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari banyak mengalami rintangan dan kesulitan yang dihadapi baik dari segi waktu, materi, maupun tenaga. Namun, berkat usaha yang diridhoi Allah SWT penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan walaupun masih jauh dari kesempurnaan, teristimewa untuk kedua orang tua penulis tercinta yang luar biasa, terima kasih untuk ayahanda **Slamet** dan ibunda **Elva Sugianti** atas semua nasihat, dukungan serta doa tulus yang tiada henti selalu tercurahkan untuk penulis dan segala kecukupan yang diberikan untuk penulis

perluan. Untuk itu, penulis mempersembahkan skripsi ini sebagai tanda terima kasih penulis untuk ayah dan bunda.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan tidak lepas dari bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. **Dr. Agussani M.AP.** Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara .
2. **Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.** Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan yang telah bersedia meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis pada akhir persetujuan skripsi ini.
3. **Dra. Hj. Syamsuyurnita., M.Pd.** Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. **Marah Dolly NST. S.Pd., M.Si.** Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan.
5. **Drs. Mhd. Isman, M.Hum.** Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
6. **Winarti, S.Pd, M.Pd.** Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia sekaligus selaku dosen pembimbing penulis, yang telah memberikan arahan kepada penulis mengenai judul skripsi yang penulis ajukan.
7. Dosen di lingkungan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah banyak memberikan bimbingan maupun ilmu berharga yang penulis peroleh selama mengikuti perkuliahan.

8. **Drs. Hari Purwoko., M.Pd.** Kepala Sekolah SMK TI PAB 1 Helvetia. Terima kasih telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
9. Kepada suami **Gilang**, yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Seluruh saudaraku, adikku Aulia Rahma, M.Fikri Ramadhan, Desy Sanjaya, beserta keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi dan rasa kasih sayang, doa serta dukungannya selama ini.
11. Untuk teman-teman seperjuangan angkatan 2011 khususnya sahabat-sahabat terdekatku Maharani Nasution, Ayu Rengganis, M. Alvinsyah Nasution, Ayu Rantika, Nanda Rizki Anisa. Terima kasih dari penulis untuk kalian semua, atas kerjasama yang dijalin selama dalam menjalani pahit getirnya perkuliahan, baik dalam keadaan susah maupun senang.

Penulis menyadari skripsi ini masih banyak kekurangan. Sebagai manusia yang memiliki keterbatasan ilmu pengetahuan tentu jauh dari kesempurnaan dan tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengharapkan segala kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca demi penyempurnaan skripsi ini selanjutnya. Harapan penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pendidikan pada umumnya dan khususnya bagi penulis.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian semua.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Medan, Juni 2015

**Noni Selva Nurjannah**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>i</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KERANGKA TEORETIS .....</b>	<b>8</b>
A. Kerangka Teoretis.....	8
1. Model Pembelajaran .....	9
2. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....	10
a. Pengertian <i>Problem Based Learning</i> .....	10
b. Langkah-Langkah Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....	12

c. Kelebihan dan Kekurangan <i>Problem Based Learning</i> .....	13
3. Model Konvensional .....	15
a. Pengertian Model Konvensional .....	15
b. Langkah-langkah Model Konvensional .....	15
c. Kelebihan dan Kekurangan Model Konvensional .....	16
4. Menata Struktur Teks Pantun .....	17
a. Pengertian Pantun .....	17
b. Ciri-ciri Pantun .....	18
c. Jenis-jenis Pantun .....	20
d. Struktur Teks Pantun .....	23
B. Kerangka Konseptual .....	26
C. Hipotesis Penelitian .....	27
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	29
B. Populasi dan Sampel Penelitian .....	30
C. Metode Penelitian .....	32
D. Variabel Penelitian .....	35
E. Defenisi Operasional .....	35
F. Instrumen Penelitian .....	36
G. Teknik Analisis Data .....	37



**BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Hasil Penelitian..... 40

B. Pengujian Hipotesis ..... 51

C. Pembahasan Hasil Penelitian ..... 51

D. Keterbatasan Penelitian ..... 52

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... 53**

A. Kesimpulan ..... 53

B. Saran ..... 53

**DAFTAR PUSTAKA ..... 55**

**LAMPIRAN**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **G. Latar Belakang Masalah**

Kemajuan teknologi telah menstimulasi pendidikan untuk dapat beradaptasi sesuai dengan tuntutan zaman dan menumbuhkan kesempatan belajar bagi peserta didik (*grown learning*). Yamin (2011: 10) menyatakan, “Model pembelajaran adalah suatu pola metodologi untuk melaksanakan perubahan, sedangkan pembelajar adalah seorang profesionalis yang menjalankan fungsi-fungsinya dengan menggunakan metodologi untuk membelajarkan peserta didik dengan cara yang tidak konstan, artinya pembelajar harus berinovasi dan menciptakan perubahan yang baik pada dirinya maupun pada peserta didik”.

Siburian (2010: 27) menyatakan, “Pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) merupakan salah satu model pembelajaran yang berasosiasi dengan pembelajaran kontekstual”. Pembelajaran artinya dihadapkan pada suatu masalah yang kemudian dengan melalui pemecahan masalah, melalui masalah tersebut siswa belajar keterampilan-keterampilan yang lebih mendasar.

Sebelum memulai proses belajar-mengajar di dalam kelas, siswa terlebih dahulu diminta untuk mengobservasi suatu fenomena terlebih dahulu. Kemudian siswa diminta mencatat masalah-masalah yang muncul. Setelah itu tugas guru adalah merangsang siswa untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang ada. Tugas guru adalah mengarahkan siswa untuk bertanya, membuktikan asumsi, dan mendengarkan pendapat yang berbeda dari mereka.

Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks memiliki implikasi terhadap pelaksanaan pembelajaran yang tidak terlepas dari teks dalam bentuk lisan maupun tulisan. Proses pembelajaran berbasis teks menjadi terintegasi dengan empat langkah kegiatan dengan enam M (mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta). Pembelajaran berbasis teks memiliki 4 prinsip utama yaitu membangun konteks, pemodelan teks, kerja sama membangun teks dan membangun teks secara mandiri. Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks dilaksanakan dengan menerapkan prinsip bahwa bahasa hendaknya dipandang sebagai teks, bukan semata-mata kumpulan kata atau kaidah kebahasaan. Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks terbagi dari beberapa jenis teks yang harus dikuasai siswa yaitu teks eksposisi, teks deskripsi, penceritaan (*recount*), prosedur, laporan, eksplanasi, diskusi, surat, iklan, catatan harian, negosiasi, pantun, dongeng, anekdot, dan fiksi sejarah. Dalam hal ini peneliti memilih teks pantun untuk diteliti karena peneliti menemukan beberapa persoalan yang dihadapi siswa dalam menata struktur teks pantun.

Dalam pantun selalu ada dua dimensi yaitu pertama yang disebut sampiran. Untuk menulis pantun, hal yang harus diperhatikan ialah membuat topik atau tema terlebih dahulu, sama halnya jika hendak membuat karangan yang lain. Tema dalam penulisan pantun sangat penting sekali, karena dengan tema pantun-pantun yang dibuat oleh siswa akan lebih terarah kepada sesuatu maksud yang diharapkan. Memang diakui, adanya sedikit pengekanan kreativitas bagi siswa

dalam menulis pantun, jika menggunakan tema yang sempit. Oleh karena itu, guru harus lebih bijaksana dalam memilih tema yang di dalamnya dapat mengandung atau mencakup berbagai permasalahan keseharian. Tema yang cocok diberikan dalam proses pembelajaran misalnya saja berkaitan dengan masalah politik, sosial budaya, percintaan, dan kehidupan keluarga. Misalnya, tema tentang sosial budaya dengan mengambil topik soal kebersihan kota atau masalah sampah. Hal pertama yang harus dilakukan ialah membuat isinya terlebih dahulu. Untuk membuat isi harus diingat bahwa pantun terdiri atas empat baris. Dua baris pertama sampiran, dan dua baris berikutnya ialah isi.

Berdasarkan pengamatan penulis di SMK TI PAB 1 Helvetia bahwa siswa masih ada yang kurang memahami atau menguasai struktur penulisan pantun baik dari struktur isinya, ciri bahasa, jenis serta tujuan penulisan pantun tersebut. Terdapat banyak kegiatan di sekitar siswa yang harus dilakukan menurut prosedur. Jika siswa tidak mengikuti prosedur itu, tujuan yang diharapkan tidak akan tercapai dan siswa dapat dikatakan sebagai orang yang tidak mengetahui aturan.

Model pembelajaran *problem based learning* dalam pembelajaran menata struktur teks pantun diharapkan dapat berguna membantu siswa mengatasi permasalahan dalam menata struktur teks pantun. Model ini merupakan model pembelajaran yang bersifat sederhana karena mudah didapat, mudah dipahami, dan dimengerti oleh siswa. Namun keefektifan penggunaan model *problem based*

*learning* dalam pembelajaran menata struktur teks pantun masih harus dibuktikan melalui kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik melakukan penelitian untuk bahan sebuah skripsi yang berjudul **Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Menata Struktur Teks Pantun oleh Siswa Kelas XI SMK TI PAB 1Helvetia Tahun Pembelajaran 2014-2015.**

#### **H. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan uraian masalah, maka ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini, antara lain kemampuan siswa dalam menata struktur teks pantun masih rendah, dikarenakan model pembelajaran yang digunakan guru kurang mendukung pemahaman siswa dalam menata struktur teks pantun. Model *problem based learning* diperkirakan dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam menata struktur teks pantun, karena model pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk belajar berpikir kritis dalam memecahkan masalah agar menumbuhkembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan memandirikan siswa serta menyusun pengetahuan sendiri dengan menggunakan landasan berpikir.

#### **I. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas serta keterbatasan peneliti dalam meneliti keseluruhan permasalahan yang ada, maka peneliti membatasi penelitian ini

pada menata struktur teks pantun dengan model pembelajaran *problem based learning* oleh siswa kelas XI SMK TI PAB 1 Helvetia Tahun Pembelajaran 2014-2015.

#### **J. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka masalah yang dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kemampuan menata struktur teks pantun dengan menggunakan model *problem based learning* oleh siswa kelas XI SMK TI PAB 1 Helvetia tahun pembelajaran 2014-2015?
2. Bagaimanakah kemampuan menata struktur teks pantun dengan menggunakan model pembelajaran konvensional oleh siswa kelas XI SMK TI PAB 1 Helvetia tahun pembelajaran 2014-2015?
3. Apakah terdapat pengaruh kemampuan menata struktur teks pantun dengan menggunakan model *problem based learning* oleh siswa kelas XI SMK TI PAB 1 Helvetia tahun pembelajaran 2014-2015?

#### **K. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kemampuan menata struktur teks pantun dengan menggunakan model *problem based learning* oleh siswa kelas XI SMK TI PAB 1 Helvetia tahun pembelajaran 2014-2015

2. Untuk mengetahui kemampuan menata struktur teks pantun dengan menggunakan model pembelajaran konvensional oleh siswa kelas XI SMK TI PAB 1 Helvetia tahun pembelajaran 2014-2015
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* terhadap kemampuan menata struktur teks pantun oleh siswa kelas XI SMK TI PAB 1 Helvetia tahun pembelajaran 2014-2015.

#### **L. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah:

##### **1. Manfaat teoretis**

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dan memberikan tambahan pengetahuan dalam teori pembelajaran bahasa, khususnya pembelajaran menata struktur teks pantun dengan model pembelajaran *problem based learning*.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan kemampuan menata struktur teks pantun.

###### b. Bagi guru

Dengan adanya penelitian ini maka guru akan memperoleh salah satu alternatif model pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam pembelajaran menata struktur teks pantun.

c. Bagi sekolah

Sekolah dapat memiliki lebih banyak referensi model pembelajarannya dalam meningkatkan kemampuan menata struktur teks pantun pada siswa. Dengan demikian, sekolah akan menghasilkan siswa yang terampil, kreatif, dan berkualitas.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini akan menjadi bentuk pengabdian, penerapan ilmu yang telah di dapat serta memberi pengalaman baru. Selain itu, diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan bahan rujukan bagi peneliti lain yang meneliti permasalahan yang relevan.



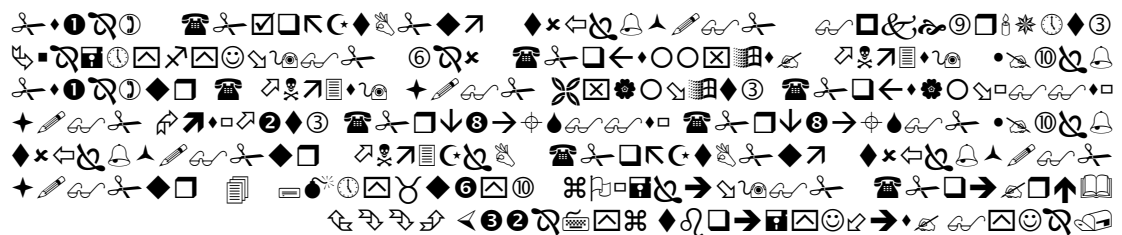
**BAB II**  
**KERANGKA TEORETIS**

**D. Kerangka Teoretis**

Kerangka teoretis berisikan pengetahuan yang diperoleh dari tulisan-tulisan dan dokumen yang ada hubungannya dengan pengalaman dan merupakan landasan dari pemikiran. Landasan teoretis sangat diperlukan dalam suatu penelitian. Landasan tersebut terutama berkenaan dengan konsep dasar yang dibahas.

Dalam keberaksaan yang merupakan ciri suatu kebudayaan yang maju dan merupakan tujuan pendidikan. Keberaksaan dibentuk dengan tiga macam kemampuan dasar yang paling hakiki, yaitu : membaca, menulis, dan menghitung. Dalam hal kegiatan menulis dan bagi manusia di muka bumi ini yang senantiasa mengembangkan ilmu pengetahuannya dengan tulisan akan ditinggikan kedudukannya sesuai firman Allah SWT berikut ini.

Hal ini sesuai dengan firman ALLAH dalam Al-Qur'an surat Al Mujadillah ayat 11 yakni :



Artinya :“Hai orang-orang yang beriman apabila dikatakan kepadamu: “Berlapang-lam ilmu” maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi

kelapangan untukmu, dan apabila dikatakan “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang berilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.

Berdasarkan ayat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa menuntut ilmu adalah wajib hukumnya bagi setiap muslim karena dengan ilmu pengetahuan dapat mengantarkan seseorang agar teliti dan tidak mudah putus asa dan selalu berpikiran positif.

## **5. Model Pembelajaran**

Menurut Joyce (2002: 12) menyatakan, “Model Pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, computer, kurikulum dan lain-lain”.

Menurut Sanjaya (2011: 10) menyatakan, “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”.

Menurut pendapat di atas maka dapat penulis simpulkan bahwa model pembelajaran adalah seperangkat prosedur yang sistematis sebagai perancang bagi para pengajar untuk mencapai tujuan belajar.

## 6. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

### a. Pengertian *Problem Based Learning*

Menurut Abbas, (2006: 12) menyatakan,

“Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan inquiry, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri”.

Model ini bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari siswa untuk melatih, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah serta mendapatkan pengetahuan konsep-konsep penting, dan tugas harus memfokuskan diri untuk membantu siswa mencapai keterampilan mengarahkan diri. Pembelajaran berbasis masalah, penggunaannya di dalam tingkat berpikir yang lebih tinggi, dalam situasi berorientasi pada masalah, termasuk bagaimana belajar.

Menurut Ibrahim (2002: 5) menyatakan, “*Problem based learning* (PBL) mengikuti pengajuan pertanyaan atau masalah, memusatkan pada keterkaitan antar disiplin, penyelidikan autentik, kerjasama dan menghasilkan karya serta peragaan”. PBL tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya pada siswa. Pembelajaran berbasis masalah, antara lain bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah.

Penilaian proses bertujuan agar guru dapat melihat bagaimana siswa merencanakan pemecahan masalah, melihat bagaimana siswa menunjukkan pengetahuan dan keterampilannya. Nuryenti (2002:14) menyatakan bahwa penilaian kinerja memungkinkan siswa menunjukkan apa yang dapat mereka lakukan dalam situasi yang sebenarnya. Sebagian masalah dalam kehidupan nyata bersifat dinamis, sesuai dengan perkembangan zaman dan konteks atau lingkungannya, maka di samping pengembangan kurikulum, juga perlu dikembangkan model pembelajaran yang sesuai tujuan kurikulum yang memungkinkan siswa dapat secara aktif mengembangkan kerangka berpikir dalam memecahkan masalah serta kemampuannya untuk bagaimana belajar (*learning how to learn*).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *problem based learning* adalah suatu pengembangan pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar berpikir kritis dalam memecahkan masalah agar menumbuhkembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan memandirikan siswa serta menyusun pengetahuan sendiri dengan menggunakan landasan berpikir.

Menurut Hosnan (2014:300) terdapat lima ciri-ciri dari pembelajaran *problem based learning*. Lima ciri tersebut yaitu:

1. Pengajuan Masalah atau Pertanyaan  
Pertanyaan dan masalah yang diajukan itu haruslah memenuhi kriteria autentik, jelas, mudah dipahami, luas, dan bermanfaat.
2. Keterkaitan dengan Berbagai Masalah Disiplin Ilmu

Masalah yang diajukan dalam pembelajaran berbasis masalah hendaknya mengaitkan atau melibatkan berbagai disiplin ilmu.

3. Penyelidikan yang Autentik

Penyelidikan yang diperlukan dalam pembelajaran berbasis masalah bersifat autentik. Selain itu penyelidikan diperlukan untuk mencari penyelesaian masalah yang bersifat nyata.

4. Menghasilkan dan Memamerkan Hasil/Karya

Pada pembelajaran berbasis masalah siswa bertugas menyusun hasil penelitiannya dalam bentuk karya dan memamerkan hasil karyanya.

5. Kolaborasi

Pada pembelajaran masalah, tugas-tugas belajar berupa masalah harus diselesaikan bersama-sama antarsiswa dengan siswa, baik dalam kelompok kecil maupun besar, dan bersama-sama antarsiswa dengan guru.

### **b. Langkah-Langkah Pembelajaran *Problem Based Learning***

Menurut Istarani (2012:33) ada lima langkah dalam pembelajaran *problem*

*based learning* yaitu:

1. Memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang disiplin;
2. Siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dan lain-lain);
3. Siswa mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan penjelasan, pengumpulan data hipotesis dan pemecahan masalah;
4. Siswa merencanakan/menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagi tugas dengan temannya;
5. Melakukan refleksi atau evaluasi terhadap eksperimen mereka dan proses-proses yang digunakan.

Hosnan (2014:300) menjelaskan lima langkah utama proses pembelajaran

*problem based learning*, yaitu:

Dengan serangkaian teknik yang ditawarkan di atas diharapkan agar siswa tahu memulai pembelajaran sehingga langkah-langkah tersebut relevan dan dapat terorganisasi dengan baik.

**c. Kelebihan dan Kekurangan *Problem Based Learning***

1) Kelebihan *Problem Based Learning*

Adapun yang menjadi kelebihan pembelajaran berbasis masalah menurut Djamarah, (2006: 92) adalah:

- a) Model ini dapat membuat pendidikan disekolah menjadi lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dengan dunia kerja.
- b) Proses belajar mengajar melalui peecahan masalah dapat membiasakan para siswa menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil, apabila menghadapi permasalahan di dalam kehidupan dalam keluarga, bermasyarakat, dan bekerja kelak, suatu kemampuan yang sangat bermakna bagi kehidupan manusia.
- c) Model ini merangsang pengembangan kemampuan berfikir siswa secara kreatif dan menyeluruh, karena dalam proses belajarnya, siswa banyak melakukan mental dengan menyoroti permasalahan dari berbagai segi dalam rangka mencari pemecahan.

Menurut Sanjaya (2008: 220) ada beberapa keunggulan dalam PBM, diantaranya:

- a) PBM merupakan teknik yang cukup bagus untuk memahami isi pelajaran dan menantang siswa untuk menemukan sesuatu yang baru sehingga dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.
- b) PBM dapat membantu siswa mentransfer pegetahuan yang didapat serta mengembangkannya untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata sehingga siswa dapat meningkatkan rasa tanggung jawab dalam dirinya.
- c) Melalui PBM siswa dapat melihat bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berfikir dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau buku-buku saja sehingga pembelajaran dapat lebih menyenangkan.

- d) PBM dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berfikir kritis serta memberi kesempatan bagi siswa untuk mengaplikasikannya ke dunia nyata.
- e) PBM dapat mengembangkan minat siswa untuk belajar terus-menerus sekalipun pendidikan formal telah berakhir.

## 2) Kelemahan *Problem Based Learning*

Disamping keunggulan, pembelajaran *problem based learning* juga memiliki kelemahan. Menurut Sanjaya (2008: 221), diantaranya:

- a) Apabila minat siswa kurang dan tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang dihadapi akan dapat dipecahkan maka siswa akan merasa enggan untuk mencoba.
- b) Pembelajaran berbasis masalah membutuhkan waktu yang cukup lama.
- c) Sulit untuk menentukan masalah yang sesuai dengan karakteristik kemampuan berfikir siswa.

Pembelajaran *problem based learning* adalah cara memanfaatkan masalah untuk menimbulkan motivasi belajar. Tujuan dari pembelajaran *problem based learning* adalah penguasaan isi belajar dari disiplin heuristik dan pengembangan keterampilan pemecahan masalah. Selain itu, pembelajaran *problem based learning* berhubungan dengan belajar tentang kehidupan nyata, kehidupan yang lebih luas, keterampilan memaknai informasi, kolaboratif, belajar tim, dan keterampilan berfikir reflektif dan evaluatif. Oleh karena itu, dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.

## **7. Model Konvensional**

### **a. Pengertian Model Konvensional**

Sanjaya (2011:147) menyatakan, “Model konvensional adalah cara menyajikan masalah melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa”. Sedangkan menurut Roestiyah, N.K (2008:137) “Model konvensional adalah cara mengajar yang digunakan untuk menyampaikan keterangan atau informasi, atau uraian tentang suatu pokok persoalan masalah secara lisan”.

Jadi dapat disimpulkan model konvensional adalah sebuah model mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif.

### **b. Langkah-langkah Model Konvensional**

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model konvensional oleh Nurgayah (2011:114) dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik dengan maksud agar peserta didik mengetahui arah kegiatannya dalam belajar.
- 2) Mengemukakan pokok-pokok materi yang akan dibahas.
- 3) Memancing pengalaman peserta didik yang cocok dengan materi yang akan dipelajari dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan yang menarik perhatian mereka.



- 4) Kesimpulan yang diperoleh digunakan dalam berbagai situasi sehingga nyata makna kesimpulan itu.
- 5) Memberi tugas yang berkaitan dengan materi yang dibahas.
- 6) Menutup pelajaran pada akhir pelajaran.

### **c. Kelebihan dan Kekurangan Model Konvensional**

Menurut Djamarah (2006:97) kelebihan dalam model konvensional adalah:

- 1) Guru mudah menguasai kelas.
- 2) Mudah mengorganisasikan tempat duduk/kelas.
- 3) Dapat diikuti oleh jumlah siswa yang besar.
- 4) Mudah mempersiapkan dan melaksanakannya.
- 5) Guru mudah menerangkan pelajaran dengan baik.

Selain berbagai kelebihan, ada juga kekurangan dalam model konvensional ini menurut Djamarah (2006:97) yaitu:

- 1) Mudah menjadi verbalisme (pengertian kata-kata)
- 2) Yang visual menjadi rugi, yang auditif (mendengar) lebih besar menerimanya.
- 3) Bila selalu digunakan dan terlalu lama, membosankan.
- 4) Guru menyimpulkan bahwa siswa mengerti dan tertarik pada ceramahnya, ini sukar sekali.
- 5) Menyebabkan siswa menjadi pasif.

Hal ini senada juga dikemukakan Sanjaya (2011:148) bahwa kelemahan model ini adalah:

- 1) Materi yang dapat dikuasai siswa sebagai hasil dari ceramah akan terbatas pada apa yang dikuasai guru.
- 2) Ceramah yang tidak disertai dengan peragaan dapat mengakibatkan terjadinya verbalisme.

- 3) Guru yang kurang memiliki kemampuan bertutur yang baik, ceramah sering dianggap sebagai metode yang membosankan.
- 4) Melalui ceramah, sangat sulit untuk mengetahui apakah seluruh siswa sudah apa belum yang telah dijelaskan.

Jadi, guru perlu usaha untuk mengatasi kelemahan tersebut dengan cara:

- (1). Selama guru melakukan ceramah, guru perlu mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui siswa tersebut sudah menguasai apa belum.
- (2). Guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan.
- (3). Apabila guru menjelaskan kata-kata, istilah, pengertian atau ungkapan perlu disertai contoh-contoh agar siswa mengerti.

## **8. Menata Struktur Teks Pantun**

### **e. Pengertian Pantun**

Menurut Surana (2001:31) mengatakan, “Pantun ialah bentuk puisi lama yang terdiri atas 4 larik sebaait berima silang (*a b a b*). Larik I dan II disebut sampiran, yaitu bagian objektif”. Biasanya berupa lukisan alam atau apa saja yang dapat diambil sebagai kiasan. Larik III dan IV dinamakan isi, bagian subjektif. Sama halnya dengan karmina, setiap larik terdiri atas 4 perkataan. Jumlah suku kata setiap larik antara 8-12.

Namun, dalam buku Effendi (2003:70) mengatakan, “Pantun adalah puisi melayu tradisional yang paling populer dan sering dibincangkan”. Pantun adalah ciptaan asli orang Melayu; bukan saduran atau penyesuaian dari puisi-puisi Jawa,

India, cina dan sebagainya. kata pantun mengandung arti sebagai, seperti, ibarat, umpama, atau laksana.

Sedangkan dalam kamus besar bahasa Indonesia (2006: 173) menyatakan, “Pantun adalah Puisi Indonesia (Melayu), tiap bait (*kuplet*) biasa terdiri atas empat baris yang bersajak (*a-b-a-b*) tiap larik biasanya berjumlah empat kata; baris pertama dan baris kedua biasanya tumpuan (*sampiran*) saja dan baris ketiga dan keempat merupakan isi; setiap baris terdiri dari 8-12 suku kata; merupakan peribahasa sindiran; jawab (pada tuduhan dan sebagainya)”.

Menurut pendapat di atas pantun merupakan salah satu jenis puisi lama dalam kesusastraan Melayu Nusantara yang paling populer. Pada umumnya setiap bait terdiri atas empat baris (larik), tiap baris terdiri atas 8-12 suku kata, berirama *a-b-a-b* dengan variasi *a-a-a-a*. Baris pertama dan kedua adalah sampiran, sedangkan baris ketiga dan keempat adalah isi.

#### f. **Ciri-ciri Pantun**

Menurut Hendy (2000: 44), pantun mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) tiap bait terdiri atas empat baris kalimat,
- 2) tiap baris terdiri atas 4-6 kata atau 8-12 suku kata,
- 3) baris pertama dan kedua disebut sampiran dan baris ketiga dan keempat disebut isi, sampiran melukiskan alam dan kehidupan sedangkan isi pantun berkenaan dengan maksud pemantun,
- 4) bersajak silang atau *a-b-a-b*, artinya bunyi akhir baris pertama sama dengan bunyi akhir baris ketiga dan bunyi akhir baris kedua sama dengan bunyi akhir baris keempat,
- 5) pantun digunakan

untuk pergaulan. Maka pantun selalu berisikan curahan perasaan, buah pikiran, kehendak, kenangan dan sebagainya, 6) tiap bait pantun selalu dapat berdiri sendiri, kecuali pada pantun berkait, 7) pantun yang baik, bermutu ada hubungannya antara sampiran dan isi.

Contoh:

*Air dalam bertambah dalam,*

*hujan di hulu belum lagi teduh.*

*Hati dendam bertambah dendam,*

*dendam dahulu belum lagi sembuh.*

Hubungan antara sampiran dan isi yang tampak pada pantun di atas ialah sama-sama melukiskan keadaan yang makin menghebat. Pantun yang kurang bermutu, menurut Zaidan, yang diciptakan oleh kebanyakan, umumnya tidak ada hubungan antara sampiran dan isi.

Contoh:

*Buah pinang buah belimbing,*

*ketiga dengan buah mangga.*

*Sungguh senang beristri sumbing,*

*biar marah tertawa juga.*

Sebait pantun di atas tidak menunjukkan adanya hubungan antara sampiran dan isi, kecuali adanya persamaan bunyi.

Menurut Zulfahnur, (2006: 25), menyatakan, “Sebait pantun terikat oleh beberapa syarat: 1) bilangan baris tiap bait adalah empat, bersajak AB-AB, 2)

banyak suku katanya tiap baris 8-12, umumnya 10 suku kata, 3) pantun umumnya mempunyai sajak akhir, tetapi ada juga yang bersajak awal atau bersajak tengah”.

Menurut Budiman (2007: 14), ada beberapa syarat yang mengikat pantun, yaitu: 1) setiap bait terdiri atas empat baris, 2) setiap baris terdiri atas 4 patah kata, atau 8 – 12 suku kata, 3) baris pertama dan kedua merupakan sampiran, baris ketiga dan keempat merupakan isi, 4) berima a b a b, 5) antara sampiran dan isi terdapat hubungan yang erat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Pantun adalah bentuk puisi yang terdiri atas empat baris yang bersajak bersilih dua-dua (pola ab-ab), dan biasanya, tiap baris terdiri atas empat perkataan. Dua baris pertama disebut sampiran (pembayang), sedangkan dua baris berikutnya disebut isi pantun. Antara sampiran dan isi terdapat hubungan yang saling berkaitan. Oleh karena itu, tidak boleh membuat sampiran asal jadi hanya untuk menyamakan bunyi baris pertama dengan baris ketiga dan baris kedua dengan baris keempat.

#### **g. Jenis-jenis Pantun**

Suroto (2009:44) membagi pantun menjadi dua bagian yaitu:

- 1) menurut isinya:
  - a) pantun anak-anak, biasanya berisi permainan.
  - b) pantun muda mudi, biasanya berisi percintaan.
  - c) Pantun orang tua, biasanya berisi nasihat atau petuah. Itulah sebabnya, pantun ini disebut juga pantun nasihat.
  - d) Pantun jenaka, biasanya berisi sindiran sebagai bahan kelakar.

e) Pantun teka-teki

2) Menurut bentuknya atau susunannya:

a) *Pantun berkait*, yaitu pantun yang selalu berkaitan antara bait satu dengan bait kedua, bait kedua dengan bait ketiga dan seterusnya.

Adapun susunan kaitannya adalah baris kedua bait pertama menjadi baris pertama pada bait kedua, baris keempat bait pertama dijadikan baris ketiga pada bait kedua dan seterusnya.

b) *Pantun kilat*, sering disebut juga karmina, ialah pantun yang terdiri atas dua baris, baris pertama merupakan sampiran sedang baris kedua merupakan isi. Sebenarnya asal mula pantun ini juga terdiri atas empat baris, tetapi karena barisnya pendek-pendek maka seolah-olah kedua baris pertama diucapkan sebagai sebuah kalimat, demikian pula kedua baris yang terakhir.

Sedangkan Nursisto, dalam bukunya *Ikhtisar Kesusastraan Indonesia*

(2000:11-14) pantun dibagi menjadi:

1) Berdasarkan isinya, pantun dibagi atas:

a) Pantun kanak-kanak

1) Pantun bersukacita

2) Pantun berdukacita

b) Pantun muda

1) Pantun nasib atau pantun dagang

2) Pantun perhubungan

- a. Pantun perkenalan
  - b. Pantun berkasih-kasih
  - c. Pantun perceraian
  - d. Pantun beriba hati
  - e. Pantun jenaka
  - f. Pantun teka-teki
- c) Pantun tua
- 1) Pantun adat
  - 2) Pantun agama
  - 3) Pantun nasihat

2) Berdasarkan banyaknya baris tiap bait dibagi menjadi:

- a) Pantun dua seuntai atau pantun kilat
- b) Pantun empat seuntai atau pantun empat serangkum
- c) Pantun enam seuntai atau delapan seuntai, atau pantun enam serangkum, delapan serangkum (talibun).

Menurut Effendi (2003:29), pantun dapat dibagi menurut jenis dan isinya yaitu:

- 1) pantun anak-anak, berdasarkan isinya dapat dibedakan menjadi:
- a. pantun bersukacita
  - b. pantun berdukacita
  - c. pantun jenaka atau pantun teka-teki

- 2) pantun orang muda, berdasarkan isinya dapat dibedakan menjadi:
  - a. pantun dagang atau pantun nasib
  - b. pantun pengenalan
  - c. pantun berkasih-kasih
  - d. pantun perceraian
  - e. pantun beribahati
- 3) pantun orang tua, berdasarkan isinya data dibedakan menjadi:
  - a. pantun nasihat
  - b. pantun adat
  - c. pantun agama

#### **h. Struktur Teks Pantun**

Menurut Hendy (2000: 41) Secara struktur pantun terdiri dari sampiran dan isi. Fungsi sampiran terutama menyiapkan rima dan irama untu mempermudah pendengar memahami isi pantun. Ini dapat dipahami karena pantun merupakan sastra lisan. Meskipun pada umumnya sampiran tak berhubungan dengan isi terkadang bentuk sampiran membayangkan isi.

Jadi cara untuk menata struktur teks pantun kita bisa melihat bentuk atau pola yang membentuk susunanya, struktur pantun dibangun oleh dua aspek, yakni sampiran dan isi. Zaidan Hendy (2000: 42) Struktur pantun biasa memiliki:

1. Sampiran (pola a),
2. Sampiran (pola a atau b),



3. isi (pola a),
4. isi (pola atau b)

Sampiran berfungsi sebagai pembentuk rima atau nada. Sampiran disebut juga sebagai pembayang karena pada pantun klasik sampiran terkadang membayangkan isi.

Contoh:

Berakit-rakit ke hulu

Berenang-renang ke tepian

Besakit-sakit dahulu

Bersenang-senang kemudian

“Berakit-rakit ke hulu, berenang-renang ketepian” secara tersirat menggambarkan bahwa seorang harus bekerja keras demi mencapai sesuatu. Kemudian baris berikutnya memperjelas apa yang tersirat pada sampiran tadi.

“Bersakit-sakit dahulu...” kalimat ini merupakan penjabaran dari “berakit-rakit ke hulu”

Pada pantun biasa, yang terdiri dari 4 baris, struktur teks pantun berpola sebagai berikut: Baris pertama dan kedua merupakan sampiran (atau disebut juga pembayang) baris ketiga dan keempat merupakan isi atau pesan, polanya bisa, a-b-a-b atau a-a-a-a.

Contoh

Sungguh cantik ikan lohan

Hidup nyaman di kolam taman

Ayo kawan jaga kebersihan

Kebersihan itu bagian dari iman

Sampiran pantun di atas adalah:

Sungguh cantik ikan lohan → sampiran (pola a)

Hidup nyaman di kolam taman → sampiran (pola a)

Sedangkan isinya adalah:

Ayo kawan jaga kebersihan → isi (pola a)

Kebersihan itu bagian dari iman → isi (pola a)

Contoh pantun dengan pola a-b-a-b

Ikan kerapu ikan langut → sampiran pola (pola a)

Jualya di pasa pagi → sampiran pola (pola b)

Semua sampah sudah dipungut → isi (pola a)

Sangan sampai kotor lagi → isi (pola b)

Jadi dapat disimpulkan bawah dalam menata struktur teks pantun hal hal yang perlu diperhatikan adalah:

1. Bait, adalah banyaknya baris dalam sebuah pantun, misalnya (2 baris, 4 baris, 6 baris baris, 8 baris, dst)
2. Baris/larik, adalah kumpulan beberapa kata yang memiliki arti dan bias membentuk sampiran atau isi dalam sebuah pantun.
3. Kata, adalah gabungan dari suku kata yang memiliki arti, meski begitu, ada kata-kata tertentu yang hanya terdiri dari satu suku kata yang, dan ke,

sedangkan kata yang terdiri dari dua suku kata atau lebih contohnya suka, rumah, pohon, awan dll.

4. Suku kata, adalah penggalan bunyi dari kata dalam satu ketukan atau satu hembusan nafas. Kata rumah akan diucapkan ru dan mah, kata berenang akan diucapkan be, re, nang jika kata tersebut diucapkan secara sepenggal.
5. Rima, adalah pola akhiran atau huruf vocal terakhir yang ada dalam pantun
6. Sampiran, sampiran adalah bagian pantun yang terletak pada baris 1-2 yang merupakan awal dari sebuah pantun atau sampiran merupakan unsur/sketsa/pembayang suasana yang menmuju isi atau maksud pantun tersebut.
7. Isi, adalah bagian pantun yang terletak pada baris 3-4 yang merupakan isi kandungan/pokok atau tujuan dari pantun tersebut.

### **E. Kerangka Konseptual**

Pencapaian keberhasilan tujuan pembelajaran merupakan target bagi seorang guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Keberhasilan tersebut harus didukung oleh proses pembelajaran yang efektif. Dalam penelitian ini, peneliti mencoba untuk memperkenalkan model *problem based learning* dalam keterampilan menata struktur teks pantun.

Pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang menyajikan suatu masalah yang dekat dengan kehidupan siswa yang memerlukan kemampuan berfikir

yang mendalam dalam penyelesaiannya. Untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi perlu adanya solusi-solusi yang didapat melalui pengamatan dan pengalaman yang dapat disebut sebagai data atau fakta-fakta. Dalam mencari fakta atau data yang diharapkan siswa berfikir secara logis, kritis dan sistematis.

Pantun merupakan salah satu jenis puisi lama. Sebagai sebuah karya sastra pantun dikenal sebagai karya terikat. Keterikatan tersebut meliputi keterikatan estetika dan makna. Keterikatan estetika berkaitan dengan sarana estetika pembangunnya. Misalnya, keterikatan jumlah suku kata, bait, rima, persajakan, struktur dan lain sebagainya. Keterikatan makna terletak pada keterikatan makna pada tiap unsur struktur dan antar bait.

Dalam pembelajaran problem based learning terlebih dahulu memahami konteks kemudian menuangkan gagasannya kedalam masalah. Disini tersirat dua hal yang penting: (1) konteks yang harus dipahami; (2) menuangkan gagasan secara tertulis. Oleh karena itu, isi dalam menata struktur teks pantun adalah “masalah” yang disajikan ketika menerapkan pembelajaran berbasis masalah.

## **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan hal yang penting dalam suatu penelitian. Arikunto (2010:110) mengatakan hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka koseptual di atas, maka hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan yaitu: “Adanya pengaruh model pembelajaran

*problem based learning* terhadap kemampuan menata struktur teks pantun oleh siswa kelas XI SMK TI PAB 1 Helvetia Tahun Pembelajaran 2014-2015”.

**BAB III**  
**METODOLOGI PENELITIAN**

**A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

**1. Lokasi Penelitian**

Sesuai dengan judul penelitian, penelitian ini akan dilakukan di SMK TI PAB 1 Helvetia Tahun Pembelajaran 2014-2015

Adapun pertimbangan peneliti memilih lokasi tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Jumlah siswa di SMK TI PAB 1 Helvetia cukup memadai untuk dijadikan sampel penelitian, sehingga data yang diperoleh lebih sah.
- b. Sepengetahuan penulis lokasi tersebut belum pernah diadakan penelitian yang sama mengenai judul dalam penelitian.

**2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan selama lima bulan, terhitung dari bulan November 2014 sampai bulan April 2015. Rencana waktu tertera pada tabel berikut.

**Tabel 3.1**  
**Rincian Waktu Penelitian**

No	Kegiatan	Bulan/Minggu																			
		November				Desember				Januari				Februari				Maret			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penulisan Proposal																				

2	Perbaiki Proposal																																			
3	Seminar Proposal																																			
4	Surat Izin Penelitian																																			
5	Pengumpulan Data																																			
6	Analisis Data Penelitian																																			
7	Penulisan Skripsi																																			
8	Bimbingan Skripsi																																			
9	Ujian Skripsi																																			

**B. Populasi dan Sampel Penelitian**

**1. Populasi Penelitian**

Menurut Arikunto (2010:173), “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Kemudian Sugiyono (2010:80), “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”. Jadi, populasi adalah seluruh objek/subjek yang dimaksud untuk diteliti.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK TI PAB 1 Helvetia Medan Tahun Pembelajaran 2014-2015. Berdasarkan peninjauan yang dilakukan, diperoleh data siswa berjumlah 337 siswa tersebar atas 10 kelas, sebagaimana tabel berikut:

**Tabel 3.2  
Populasi Penelitian**

<b>NO</b>	<b>Kelas</b>	<b>Jumlah</b>
1	XI Listrik	32

2	XI TP-1	39
3	XI TP-2	40
4	XI Multimedia	24
5	XI TSM-1	33
6	XI TSM-2	30
7	XI TSM-3	25
8	XI TRK-1	38
9	XI TRK-2	38
10	XI TRK-3	38
<b>Total</b>		<b>337</b>

## 2. Sampel Penelitian

Menurut Arikunto (2010:174), “Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Dengan kata lain, sampel merupakan perwakilan dari seluruh populasi yang hasilnya mewakili keseluruhan gejala yang diamati dalam sebuah penelitian. Hal ini senada diungkapkan oleh Sugiyono (2010:81) yang menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas, maka penelitian ini menggunakan model random kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dalam proses random kelas menentukan secara acak atau undian. Langkah pengambilan sampel sebagai berikut:

1. Menuliskan nomor urut kelas pada kertas kecil dari kelas XI Listrik sampai kelas XI TRK-3.
2. Membuat gulungan kertas sebanyak jumlah kelas yang telah diberi nomor urut dimulai dari kelas XI Listrik sampai kelas XI TRK-3.
3. Gulungan kertas tersebut dimasukan ke dalam wadah, lali diguncang-guncangkan dan dikeluarkan sebanyak dua gulungan.
4. Gulungan kertas pertama kali keluar ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan



gulungan kertas kedua yang dikeluarkan ditetapkan sebagai kelas control.

Setelah dilakukan langkah-langkah di atas, maka diperoleh kelas XI TKR-1 dan kelas XI TKR-2 sebagai sampel pada penelitian ini. Pada kelas XI TKR-2 berjumlah 38 siswa yang dijadikan sebagai kelas kontrol terhadap kemampuan menata struktur teks pantun menggunakan model konvensional. Sedangkan kelas XI TKR-1 berjumlah 38 siswa dijadikan sebagai kelas eksperimen terhadap kemampuan menata struktur teks pantun menggunakan model *problem based learning*. Jadi, keseluruhan sampel dari dua kelas tersebut sebanyak 76 siswa.

### **C. Metode Penelitian**

Menurut Sugiyono (2010:2), “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *problem based learning* terhadap kemampuan menata struktur teks pantun. Berhasil tidaknya suatu penelitian, sangat ditentukan oleh teknik yang digunakan.

Sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian, maka digunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2010:107) model penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai model penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Dalam penelitian ini, subjek dibagi menjadi dua kelompok yaitu, kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Untuk lebih jelasnya desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan

sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Desain Penelitian**

No	Kelas	Perlakuan	Posttest
1	Eksperimen	X1	O <sub>2</sub>
2	Kontrol	X2	O <sub>4</sub>

Keterangan :

X : Perlakuan dengan model (*problem based learning*)

O<sub>2</sub> : Tes untuk kelas eksperimen

O<sub>4</sub> : Tes untuk kelas kontrol

Berikut ini akan dijelaskan langkah-langkah pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam kemampuan menulis teks laporan hasil observasi.

**Tabel 3.4**  
**Langkah-langkah pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol**

Kelas Eksperimen (Model <i>problem based learning</i> )	Alokasi Waktu	Kelas Kontrol (Model Konvensional)	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan Awal</b> 1. Guru mempersiapkan materi pembelajaran. 2. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 3. Guru menggali pengetahuan siswa tentang materi yang akan dibahas.	10 menit	<b>Kegiatan Awal</b> 1. Guru menciptakan kondisi belajar sebelum mengajar dimulai. 2. Guru menyampaikan materi pembelajaran.	10 menit

<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan mengenai menata struktur teks pantun</li> <li>2. Guru menjelaskan ciri-ciri, struktur, dan langkah-langkah menata struktur teks pantun.</li> <li>3. Guru dan siswa bersama-sama merumuskan masalah yang akan menjadi poin dalam pembelajaran.</li> <li>4. Guru mempersilakan siswa untuk bertanya bagi yang belum mengerti.</li> <li>5. Guru membentuk 5 kelompok di kelas</li> <li>6. Guru meminta masing-masing siswa untuk mengumpulkan informasi agar bisa menyelesaikan masalah dalam pembelajaran.</li> <li>7. guru meminta masing-masing siswa untuk membuat laporan dari hasil pengamatannya berupa menata struktur teks pantun.</li> </ol> <p><b>Kegiatan Akhir</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengumpulkan tugas menata struktur teks pantun.</li> <li>2. Guru dan siswa meluruskan kesalah pahaman, memberikan penguatan, dan penyimpulan.</li> </ol>	<p>70 menit</p> <p>10 menit</p> <p><b>90 menit</b></p>	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan menata struktur teks pantun.</li> <li>2. Guru menjelaskan ciri-ciri, jenis, dan tujuan membuat pantun.</li> <li>3. jenis, pola, dan langkah-langkah menata struktur teks pantun</li> <li>4. Guru mempersilakan siswa untuk bertanya bagi yang belum mengerti.</li> <li>5. Memberikan latihan kepada siswa berupa menata struktur teks pantun.</li> </ol> <p><b>Kegiatan Akhir</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengumpulkan tugas menata struktur teks pantun.</li> <li>2. Guru dan siswa meluruskan kesalah pahaman, memberikan penguatan, dan penyimpulan.</li> </ol>	<p>70 menit</p> <p>10 menit</p> <p><b>90 menit</b></p>
<p><b>Total Waktu</b></p>	<p><b>90 menit</b></p>	<p><b>Total waktu</b></p>	<p><b>90 menit</b></p>

#### **D. Variabel Penelitian**

Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu:

1. Variabel  $X_1$  yaitu pengajaran dengan menerapkan model *problem based learning*.
2. Variabel  $X_2$  yaitu pengajaran dengan menerapkan model konvensional.

#### **E. Defenisi Operasional**

Untuk menghindari penafsiran-penafsiran yang berbeda terhadap judul penelitian ini, maka peneliti perlu menjelaskan defenisi operasional variable penelitian sabagai berikut:

1. Pembelajaran *problem based learning* adalah suatu pengembangan pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar berpikir kritis dalam memecahkan masalah agar menumbuhkembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan memandirikan siswa serta menyusun pengetahuan sendiri dengan menggunakan landasan berpikir.
2. Kemampuan adalah kesanggupan atau kecakapan yang dimiliki seseorang untuk menghasilkan atau melakukan sesuatu berdasarkan sejauh mana tingkat kesanggupannya melakukan suatu pekerjaan untuk mengembangkan potensi diri melalui latihan yang terus menerus.

3. Pantun merupakan salah satu jenis puisi lama. Sebagai sebuah karya sastra pantun dikenal sebagai karya terikat. Keterikatan tersebut meliputi keterikatan estetika dan makna. Keterikatan estetika berkaitan dengan sarana estetik pembangunnya. Misalnya, keterikatan jumlah suku kata, bait, rima, persajakan, struktur dan lain sebagainya. Keterkaitan makna terletak pada keterikatan makna pada tiap unsur struktur dan antarbait.

#### M. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan untuk menjangkau data peneliti. Instrumen yang untuk menjangkau data dalam penelitian ini adalah tes esai. Tes esai yang dimaksud adalah menugaskan siswa untuk menata struktur teks pantun berdasarkan isi, struktur teks, kosakata, kalimat dan mekanik mengacu pada masalah yang disajikan pada proses pembelajaran.

**Tabel 3.6**  
**Aspek Penilaian Menata Struktur Teks Pantun**

No.	Indikator	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Sampiran	1. Dapat menata struktur sampiran teks pantun sebanyak 10 benar	10
		2. Dapat menata struktur sampiran teks pantun sebanyak 9 benar	9
		3. Dapat menata struktur sampiran teks pantun sebanyak 8 benar	8
		4. Dapat menata struktur sampiran teks pantun sebanyak 7 benar	7
		5. Dapat menata struktur sampiran teks pantun sebanyak 6 benar	6
		6. Dapat menata struktur sampiran teks pantun sebanyak 5 benar	5
		7. Dapat menata struktur sampiran teks pantun	4

		sebanyak 4 benar	
		8. Dapat menata struktur sampiran teks pantun sebanyak 3 benar	3
		9. Dapat menata struktur sampiran teks pantun sebanyak 2 benar	2
		10. Dapat menata struktur sampiran teks pantun sebanyak 1 benar	1
		11. Tidak Dapat menata struktur sampiran	0
2.	Isi	1. Dapat menata struktur isi teks pantun sebanyak 10 benar	10
		2. Dapat menata struktur isi teks pantun sebanyak 9 benar	9
		3. Dapat menata struktur isi teks pantun sebanyak 8 benar	8
		4. Dapat menata struktur isi teks pantun sebanyak 7 benar	7
		5. Dapat menata struktur isi teks pantun sebanyak 6 benar	6
		6. Dapat menata struktur isi teks pantun sebanyak 5 benar	5
		7. Dapat menata struktur isi teks pantun sebanyak 4 benar	4
		8. Dapat menata struktur isi teks pantun sebanyak 3 benar	3
		9. Dapat menata struktur isi teks pantun sebanyak 2 benar	2
		10. Dapat menata struktur isi teks pantun sebanyak 1 benar	1
		11. Tidak Dapat menata struktur sampiran	0
<b>Skor Maksimal</b>			<b>20</b>

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{SkorPemerolehan}}{\text{skormaksimum}} \times 100$$

Kategori kompetensi siswa di sesuaikan dengan standar penilaian.

Angka	Huruf	Keterangan
80-100	A	Sangat Baik
66-79	B	Baik
56-65	C	Cukup
40-55	D	Kurang
30-39	E	Sangat Kurang

## F. Teknik Analisis Data

Analisis data dimaksudkan untuk memperoleh hasil penelitian sebagai suatu kesimpulan dan jawaban dari hipotesis penelitian. Setelah data diperoleh selanjutnya data tersebut diolah untuk mendapatkan suatu kesimpulan yang dapat membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Mencatat skor variabel  $X_1$  dan  $X_2$
2. Mentabulasi skor kelas eksperimen  $X_1$  dan  $X_2$
3. Mencari mean variabel  $X_1$  dan  $X_2$  menurut Sudijono (2008: 81) dengan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

M = Mean

$\sum x$  = Jumlah semua skor

N = Jumlah sampel

4. Mencari deviasi standar variabel  $X_1$  dan  $X_2$  menurut Sudjana (2002: 94) dengan rumus sebagai berikut:

$$SD_1 = \sqrt{\frac{n_1 \sum X_1^2 - (\sum X_1)^2}{n_1(n_1 - 1)}}$$

Keterangan:  $\sum X_1$  = Jumlah skor

N = Jumlah siswa

$\sum X^2$  = Hasil penjumlahan dari frekuensi selisih skor

#### 5. Melakukan Uji Hipotesis

Untuk uji hipotesis yang digunakan adalah uji beda rata-rata dua kelompok sampel independen dengan t-tes, menggunakan rumus yang dikemukakan Sudjana (2002: 324):

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ dengan nilai, } S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{(n_1 + n_2) - 2}$$

$\bar{X}_1$  = Nilai rata-rata kelas eksperimen

$\bar{X}_2$  = nilai rata-rata kelas kontrol

$S^2$  = varians

$S_1$  = varians kelas eksperimen

$S_2$  = varians kelas kontrol

$n_1$  = total sampel kelas eksperimen

$n_2$  = total sampel kelas kontrol

Pengujian dilakukan dengan cara membandingkan harga  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  pada tingkat kepercayaan  $\alpha = 0,05$  atau 5% dengan ketentuan: Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima dengan pengertian ada pengaruh yang signifikan model *problem based learning* terhadap kemampuan menata struktur teks pantun berdasarkan struktur teks siswa kelas XI SMK TI PAB 1 Helvetia Medan Tahun Pembelajaran 2014/2015.



## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Hasil Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan penulis yaitu tes esai kemampuan menata struktur teks pantun. Setelah melaksanakan penyebaran tes esai kepada 38 siswa, dapatlah diketahui nilai kemampuan menata struktur teks pantun oleh siswa kelas XI SMK TI PAB 1 Helvetia tahun pembelajaran 2014-2015. Selanjutnya hasil tes tersebut diolah menjadi beberapa tahap. Berdasarkan hasil tes yang telah diperiksa maka nilai yang diperoleh disajikan dalam bentuk tabel berikut.

## 1. Data Kemampuan Menata Struktur Teks Pantun di Kelas Eksperimen dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Basic Learning*

Berdasarkan hasil tes kemampuan menata struktur teks pantun dengan menggunakan model eksperimen dilakukan oleh siswa kelas XI TKR-1 berjumlah 38, diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Nilai Kemampuan Menata Struktur Teks Pantun di Kelas Eksperimen**

No	Nama Siswa	Nilai		
		Skor Ideal	$X_1$	$X_1^2$
1	Aji Prabowo	18	90	8100
2	Andi Purnama	12	60	3600
3	Arif Ramdani	18	90	8100
4	Eko Rizky Perdana	18	90	8100
5	Eko Sunarsyah	14	80	6400
6	Gilang Cahyo	18	90	8100
7	Ibnu Perdana Syaputra	16	80	6400
8	Ilham Dirgansyah	10	50	2500
9	Gilang Subarda	14	70	4900
10	Joko Priyono	18	90	8100
11	Juari Syah Ramadan	14	70	4900
12	Jauhari Silaban	18	90	8100
13	Mhd. Abdullah	18	90	8100
14	Mhd. Afrizachri	20	100	10000
15	Mhd. Ilyas	18	90	8100
16	Mhd. Wahyu Dinata	16	80	6400
17	Muhammad Agung P.	18	90	8100
18	Nanda Pratama	14	70	4900
19	Putra Wahyudi	16	80	6400
20	Putra Reza Pahlevi	18	90	8100
21	Pompi Harja	18	90	8100
22	Ramadhan S.	16	80	6400
23	Rivaldo Sipahutar	18	90	8100
24	Rizki Fradila	14	80	6400
25	Ryan Cristoper	16	80	6400

26	Sugi Winarto	18	90	8100
27	Syawaluddin Amro	20	100	10000
28	Teguh Asmara	20	100	10000
29	Tama Prayudha	12	60	3600
30	Tri Sujoko Wigunarto	16	80	6400
31	Weli Trisanita Zebua	14	70	4900
32	Willyam B.J. Katio	16	80	6400
33	Yapi Anugrah	18	90	8100
34	Yoga Mahendra	18	90	8100
35	ZainalArifin	16	80	6400
36	Zaki Azzam	18	90	8100
37	Zulfikri	14	70	4900
38	Zulkarnain	16	80	6400
	<b>Total Nilai</b>		$\sum X_1 = 3140$	$\sum X_1^2 = 264200$

Berdasarkan tabel nilai kemampuan menata struktur teks pantun pada kelas eksperimen di atas, dapat diketahui nilai presentase pada setiap peringkat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.2**  
**Presentasi Nilai Akhir Kemampuan Menata Struktur Teks Pantun di Kelas Eksperimen**

Nilai	Jumlah Sampel	Presentase	Kategori
90-100	19	$19/38 \times 100\% = 50\%$	Baik sekali
70-80	16	$16/38 \times 100\% = 42,1\%$	Baik
50-60	3	$3/38 \times 100\% = 7,8\%$	Cukup
30-40	0	-	Kurang
20 ke bawah	0	-	Gagal

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang paling banyak mendapat nilai 90-100 sebanyak 19 siswa yaitu 50 % dengan kategori baik sekali.

**a. Menentukan Nilai Rata-Rata dan Standar Deviasi Kelas Eksperimen**

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dihitung rata-rata nilai siswa serta standar deviasi yang nantinya akan diperlukan untuk mengukur pengaruh kausal antarvariabel. Perhitungan nilai rata-rata dan standar deviasi adalah sebagai berikut:

1) Rata- rata

$$\sum X_1 = 3140; \quad \sum X_1^2 = 264200; \quad N = 38$$

$$\bar{X} = \frac{\sum x_1}{N}$$

$$= \frac{3140}{38}$$

$$= 82,63$$

2. Standar Deviasi

$$SX_1 = \sqrt{\frac{N_1 \sum x_1^2 - (\sum x_1)^2}{N_1(N_1 - 1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{38(264200) - (3140)^2}{38(38 - 1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{10039600 - 9859600}{1406}}$$

$$= \sqrt{\frac{180000}{1406}}$$

$$= \sqrt{12802}$$

$$= 11,31$$

Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai rata-rata  $X_1$  adalah sebesar 82,63 dengan standar deviasi  $SD_1$  sebesar 11,31

## 2. Data Kemampuan Menata Struktur Teks Pantun dengan Menggunakan Model Konvensional

Berdasarkan hasil tes kemampuan menata struktur teks pantun dengan menggunakan model konvensional dilakukan terhadap 38 siswa Siswa kelas XI TKR2 , diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 4.3**  
**Nilai Kemampuan Menata Struktur Teks Pantun dengan Menggunakan Model Konvensional di Kelas Kontrol**

No	Nama Siswa	Nilai		
		Skor Ideal	$X_2$	$X_2^2$
1	Arjuna Sanjaya	16	80	6400
2	Andri Septian	18	90	8100
3	Angga Pramana	12	60	3600
4	Bima Anugrah	16	80	6400
5	Bongguk Jhohandar	18	90	8100
6	Candy P.	18	90	8100
7	Daniman Gea	12	60	3600
8	Dedy Syahputra	18	90	8100
9	Doly Tambunan	12	60	3600
10	Dian Irawan	14	70	4900
11	Eko Pratama	2	10	100

12	Fahri Dimas Pratama	16	80	6400
13	Hermansyah	18	90	8100
14	Irabi Addawi	6	30	900
15	Irfan Sabad	10	50	2500
16	Khafis Pradana	12	60	3600
17	Krina Diva Yana	16	80	6400
18	Lirza Arbieruta	16	80	6400
19	Ludy Siswanto	18	90	8100
20	M. Reksa	12	60	3600
21	M. Rizki Egi Pratama	14	70	4900
22	Markus Siregar	16	80	6400
23	Martin JB	6	30	900
24	Mhd. Rangga	18	90	8100
25	Mhd. Ridho	12	60	3600
26	Mhd. Risfan Hrp	16	80	6400
27	Mukmin Alqadri	8	40	1600
28	Nano Sugioanto	18	90	8100
29	Nurdin Khalis	20	100	10000
30	Pawi Kusuma	16	80	6400
31	Risky Al-Fatan	18	90	8100
32	Sriwana	10	50	2500
33	Shalias Perdana	20	100	10000
34	Shidiq Fatanah	14	70	4900
35	Surya Padila	16	80	6400
36	Teuku Reno	14	70	4900
37	Tri Prabowo	18	90	8100
38	Zenifer Claudios	16	80	6400
	<b>Total nilai</b>		$\sum X_2=2750$	$\sum X_2^2=214700$

Berdasarkan tabel nilai kemampuan menata struktur teks pantun pada kelas kontrol di atas, dapat diketahui nilai presentase pada setiap peringkat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.4**  
**Presentasi Nilai Akhir Menata Struktur Teks Pantun dengan Menggunakan Model Konvensional di Kelas Kontrol**

Nilai	Jumlah Sampel	Presentase	Kategori
90-100	12	$12/38 \times 100\% = 31,5\%$	Baik sekali

70-80	14	14/38 x 100%=36,8%	Baik
50-60	8	8/ 38 x 100 % =21%	Cukup
30-40	3	3/38 x 100 % =7,8%	Kurang
29 ke bawah	1	1/38 x 100% = 2,6%	Gagal

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang paling banyak mendapat nilai 70-80 yaitu 36,8 % dengan kategori baik.

### b. Menentukan Nilai Rata-Rata dan Standar Deviasi Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dihitung rata-rata nilai siswa serta standar deviasi yang nantinya akan diperlukan untuk mengukur pengaruh kausal antarvariabel. Perhitungan nilai rata-rata dan standar deviasi adalah sebagai berikut:

#### 2) Rata- rata

$$\sum X_2 = 2750 ; \quad \sum X_2^2 = 214700; \quad N = 38$$

$$\bar{X} = \frac{\sum x_2}{N}$$

$$= \frac{2750}{38}$$

$$= 72,36$$

#### 3) Standar Deviasi

$$SX_2 = \sqrt{\frac{N_2 \sum x_2^2 - (\sum x_2)^2}{N_2(N_2 - 1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{38(214700) - (2750)^2}{38(38 - 1)}}$$

$$\begin{aligned}
&= \sqrt{\frac{8158600 - 7562500}{1406}} \\
&= \sqrt{\frac{596100}{1406}} \\
&= \sqrt{42396} \\
&= 20,59
\end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka diperoleh rata-rata nilai kelas kontrol sebesar 72,36 dengan standar deviasi sebesar 20,59.

### **3. Hasil Belajar Siswa dalam Menata Struktur Teks Pantun oleh Siswa Kelas XI SMK TI PAB 1 Helvetia Tahun Pembelajaran 2014-2015**

Berdasarkan perbandingan nilai rata-rata pada kedua kelas tersebut, dapat dijelaskan secara singkat bahwa data yang diperoleh peneliti memiliki kecenderungan terhadap variabel penelitian. Kemampuan siswa menata struktur teks pantun dengan menerapkan model *problem based learning* yaitu dengan nilai rata-rata 82,63 dengan dikategorikan dengan nilai baik sekali. Sedangkan kemampuan siswa menata struktur teks pantun dengan menerapkan metode konvensional memperoleh nilai 72,36 yang dikategorikan dengan nilai baik. Hal ini dapat menjelaskan bahwa penggunaan model *problem based learning* memiliki pengaruh terhadap kemampuan siswa menata struktur teks pantun.



**Tabel 4.5**  
**Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

No	Nama Siswa	Kelas		Nama Siswa	Kelas	
		Eksperimen			Kontrol	
		$X_1$	$X_1^2$		$X_2$	$X_2^2$
1	Aji Prabowo	90	8100	Arjuna Sanjaya	80	6400
2	Andi Purnama	60	3600	Andri Septian	90	8100
3	Arif Ramdani	90	8100	Angga Pramana	60	3600
4	Eko Rizky Perdana	90	8100	Bima Anugrah	80	6400
5	Eko Sunarsyah	80	6400	Bongguk Jhohandar	90	8100
6	Gilang Cahyo	90	8100	Candy P.	90	8100
7	Ibnu Perdana Syaputra	80	6400	Daniman Gea	60	3600
8	Ilham Dirgansyah	50	2500	Dedy Syahputra	90	8100
9	Gilang Subarda	70	4900	Doly Tambunan	60	3600
10	Joko Priyono	90	8100	Dian Irawan	70	4900
11	Juari Syah Ramadan	70	4900	Eko Pratama	10	100
12	Jauhari Silaban	90	8100	Fahri Dimas Pratama	80	6400
13	Mhd. Abdullah	90	8100	Hermansyah	90	8100
14	Mhd. Afrizachri	100	10000	Irabi Addawi	30	900
15	Mhd. Ilyas	90	8100	Irfan Sabad	50	2500
16	Mhd. Wahyu Dinata	80	6400	Khafis Pradana	60	3600
17	Muhammad Agung P.	90	8100	Krina Diva Yana	80	6400
18	Nanda Pratama	70	4900	Lirza Arbieruta	80	6400
19	Putra Wahyudi	80	6400	Ludy Siswanto	90	8100
20	Putra Reza Pahlevi	90	8100	M. Reksa	60	3600
21	Pompi Harja	90	8100	M. Rizki Egi Pratama	70	4900
22	Ramadhan S.	80	6400	Markus Siregar	80	6400
23	Rivaldo Sipahutar	90	8100	Martin JB	30	900
24	Rizki Fradila	80	6400	Mhd. Rangga	90	8100
25	Ryan Cristoper	80	6400	Mhd. Ridho	60	3600
26	Sugi Winarto	90	8100	Mhd. Risfan Hrp	80	6400
27	Syawaluddin Amro	100	10000	Mukmin Alqadri	40	1600
28	Teguh Asmara	100	10000	Nano Sugioanto	90	8100
29	Tama Prayudha	60	3600	Nurdin Khalis	100	10000
30	Tri Sujoko Wigunarto	80	6400	Pawi Kusuma	80	6400
31	Weli Trisanita Zebua	70	4900	Risky Al-Fatan	90	8100
32	Willyam B.J. Katio	80	6400	Sriwana	50	2500
33	Yapi Anugrah	90	8100	Shalias Perdana	100	10000
34	Yoga Mahendra	90	8100	Shidiq Fatanah	70	4900

35	ZainalArifin	80	6400	Surya Padila	80	6400
36	Zaki Azzam	90	8100	Teuku Reno	70	4900
37	Zulfikri	70	4900	Tri Prabowo	90	8100
38	Zulkarnain	80	6400	Zenifer Claudios	80	6400
<b>Jumlah</b>		$\sum X_1 =$ <b>3140</b>	$\sum X_1^2 =$ <b>264200</b>	<b>Jumlah</b>	$\sum X_2 =$ <b>2750</b>	$\sum X_2^2 =$ <b>214700</b>
<b>Nilai rata-rata</b>		<b>82,63</b>		<b>Nilai rata-rata</b>	<b>72,36</b>	

Berdasarkan hasil tes yang telah diberikan kepada siswa, diperoleh bahwa jumlah nilai variabel  $X_1$  atau yang diajarkan dengan model *Problem Based Learning* lebih tinggi dibandingkan jumlah nilai variabel  $X_2$  yang diajarkan dengan menggunakan model konvensional.

**Tabel 4.6**  
**Data variabel  $X_1$  dan  $X_2$**

No	Statistik	Variabel $X_1$	Variabel $X_2$
1	<b>N</b>	38	38
2	<b>Jumlah</b>	3140	2750
3	<b>Jumlah Kuadrat</b>	264200	214700
4	<b>Rata-rata</b>	82,63	72,36
5	<b>Standar Deviasi</b>	11,31	20,58

### 1. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dihitung dengan menggunakan rumus uji-t.

$$t_{\text{hitung}} = \frac{X_1 - X_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Hipotesis yang akan diuji adalah:

$H_a: \mu_x > \mu_y$

$n_1 =$  Banyaknya siswa pada variabel X  $= 38$

$n_2 =$  Banyaknya siswa pada variabel Y  $= 38$

$S^2_1 =$  Varians kelas eksperimen  $= 127,91$

$S^2_2 =$  Varians kelas kontrol  $= 423,53$

$X_1 =$  Rata-rata skor siswa kelas eksperimen  $= 82,63$

$X_2 =$  Rata-rata skor siswa kelas kontrol  $= 72,36$

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{(n_1 + n_2) - 2}$$

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{(38-1)(127,91) + (38-1)(423,53)}{(38+38)-2} \\ &= \frac{(37)127,91 + (37)(423,53)}{76-2} \\ &= \frac{4732,67 + 15670,61}{74} \\ &= 20403,28 \end{aligned}$$

$$= 275,72$$

$$S = \sqrt{155,30}$$

$$S = 16,60$$

$$\text{Maka: } t_{\text{hitung}} = \frac{X_1 - X_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$\begin{aligned}
t &= \frac{82,63 - 72,36}{12,46 \sqrt{\frac{1}{38} + \frac{1}{38}}} \\
&= \frac{10,27}{16,60 \sqrt{0,052}} \\
&= \frac{10,27}{16,60(0,23)} \\
&= \frac{10,27}{3,18}
\end{aligned}$$

$$t_{\text{hitung}} = 2,69$$

Harga  $t_{\text{tabel}}$  pada  $dk=(n_1+n_2) - 2 = 74$  dan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ , dengan nilai  $t_{\text{hitung}}$  dibandingkan  $t_{\text{tabel}}$ ,  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  ( $2,69 > 1,688$ ). Sebagai kriteria hipotesis diterima atau ditolak. Maka  $H_a$  diterima  $H_o$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “ada pengaruh model pembelajaran *problem based learning* terhadap kemampuan manata struktur teks pantun”

## B. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis di atas diperoleh  $t_{\text{hitung}} = 2,69$  Selanjutnya harga  $t_{\text{hitung}}$  ini dibandingkan dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  maka diperoleh  $t_{\text{tabel}} = 1,688$  maka  $H_a$  diterima dengan hipotesis yang berbunyi “Ada pengaruh model *problem based learning* terhadap kemampuan menata struktur teks pantun oleh siswa kelas XI SMK TI PAB 1 Helvetia Tahun Pembelajaran 2014-2015.”

### C. Pembahasan Hasil Penelitian

Dari hasil pengujian hipotesis di atas, terbukti bahwa “ada pengaruh model *problem based learning* terhadap kemampuan menata struktur teks pantun oleh siswa kelas XI SMK TI PAB 1 Helvetia Tahun Pembelajaran 2014-2015”. Hal ini dibuktikan berdasarkan perhitungan diketahui kemampuan menata struktur teks pantun yang diajar menggunakan model *problem based learning* siswa paling banyak mendapat nilai 90-100 yaitu 50 % artinya kemampuan sebagian besar siswa yang diajar dengan menggunakan model *problem based learning* berada pada tingkat baik sekali. Sedangkan kemampuan menata struktur teks pantun menggunakan metode konvensional siswa paling banyak mendapat nilai 70-80 sebanyak 14 orang dengan persentasi 36,8%, artinya kemampuan dari sebagian besar siswa yang diajar dengan menggunakan konvensional berada pada tingkat baik.

Dilihat dari pengaruhnya nilai rata-rata yang diperoleh dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional. Rata –rata yang diperoleh menggunakan model *discovery learning* adalah 82,63, sedangkan rata-rata yang diperoleh dengan menggunakan metode ceramah adalah 72,36.

Dari hasil penelitian yang peneliti lihat, siswa sangat senang dengan menggunakan model *problem based learning* dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan menggunakan metode ceramah. Dengan demikian model *problem based learning* ini sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di sekolah.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Pada umumnya yang paling menjadi sumber utama dari keterbatasan suatu penelitian adalah sampel dan instrumen yang digunakan. Sebagai penulis biasa, penulis tidak terlepas dari kekhilafan disebabkan oleh keterbatasan yang penulis miliki baik secara moril maupun materil. Penyelesaian penelitian ini banyak sekali kendala-kendala yang dihadapi penulis, sejak pembuatan, penelitian, pelaksanaan penelitian, dan pengelolaan data. Di samping itu ada keterbatasan lain yaitu buku referensi, waktu, serta keterbatasan ilmu yang penulis miliki. Begitu juga dengan tes yang digunakan, jika dilihat dalam penggunaan tes, kemungkinan tidak semua siswa menjawab dengan sungguh-sungguh, mungkin dari sebagian siswa hanya menerka-nerka saja dan secara kebetulan jawaban itu benar serta banyak siswa yang melihat jawabannya temannya.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan dari rumusan dan tujuan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Kemampuan siswa dalam menata struktur teks pantun dengan menggunakan model *problem based learning* mendapatkan nilai rata-rata yaitu 82, 63, dengan katagori baik sekali.
2. Kemampuan siswa dalam menata struktur teks pantun dengan menggunakan metode ceramah mendapatkan nilai rata-rata 72,36,dengan katagori baik.
3. Dan terbukti bahwa ada pengaruh penggunaan model *problem based learning* terhadap kemampuan menata struktur teks pantun oleh siswa kelas XI SMK TI PAB Helvetia Tahun Pembelajaran 2014-2015. Dari penelitian tersebut diperoleh bahwa terdapat perbedaan pada penggunaan model *problem based learning* dengan metode ceramah ini dibuktikan oleh hasil  $t_{hitung} = 2,69$  karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $2,69 > 1,688$ .

#### B. Saran

1. Siswa disarankan agar mengulangi kembali pelajaran yang telah diberikan oleh guru, sehingga saat siswa diberikan tes akan memperoleh nilai yang memuaskan dalam menata struktur teks pantun dan bahkan dapat membuat pantun hingga sampai pada tahap penilaian yang sangat baik.

2. Kepada guru bahasa Indonesia disarankan agar lebih aktif dan membimbing siswa untuk belajar menata pantun dengan cara memberikan tugas kerja mandiri ataupun kelompok.
3. Perlunya dilakukan penelitian lanjutan oleh peneliti lain guna memberikan masukan yang konstruktif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam kegiatan berilmiah.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Nurhayati. 2000. *Penerapan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (Problem Based Learning)*. Surabaya: UNESA.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Proses Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiman, Sumiati, 2007. *Sari Sastra Indonesia*. Untuk SMP. Surakarta: Intan Prawira
- Depdiknas. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djamarah, S. Bahri dan Zain, A. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Effendy, M. Ruslan. 2003. *Selayang Pandang Kesusastraan Indonesia*.
- Hendy, Zaidan, 2000. *Intisari Sastra Indonesia*. Bandung: Djatnika
- Hosnan, M. 2013. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ibrahim, Muslim dan Nur. 2002. *Pembelajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya: UNESA.
- Istarani. 2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Joyce, Marsha 2002. *Model of Teaching (edisi ke 8)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Keraf, Gorys. 2002. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kurniasih, Imas. 2014. *Panduan Membuat Bahan Ajar (Buku Teks Peajaran Sesuai Dengan Kurikulum 2013)*. Surabaya: Kata Pena.
- Nuryenti, Dian Eko. 2005. *Model Pembelajaran Berbasis masatan sebagai Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi. Skripsi S1 Pendidikan Matematika*. UNNES.
- Nurgayah. 2011. *Strategi dan Metode Pembelajaran*: Bandung: Cipta Pustaka
- Priyatni, Endah Tri. 2014. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesiam Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Roestiyah, N.K. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Siburian, Jodion. 2010. *Model Pembelajaran Sains, Jambi*: Universitas Jambi
- Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana. 2002. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surana. 2001. *Pengantar Sastra Indonesia*. Solo: PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Suroto. 2009. *Apresiasi Sastyra Indonesia*. Jakarta: Erlangga
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sabagai Suatu Keterampilan Berbahasa Edisi Revisi*. Bandung: Angkasa.
- Yamin, Martinis. 2011. *Paradigma Baru Pembelajaran*, Jambi: Gaung Persada Press