

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPPITY* TERHADAP
KEMAMPUAN MENULIS TEKS PANTUN PADA SISWA
KELAS VII SMP HANG TUAH 2 MEDAN TAHUN
PEMBELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia*

Oleh

SALY AMANDA NPM. 2002040026



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 10 September 2024 pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Saly Amanda
NPM : 2002040026
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Flippity* terhadap Kemampuan Menulis Teks Pantun pada Siswa Kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua,


Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Sekretaris,

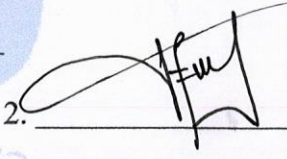

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:


1. Dr. Yusni Khairul Amri, M.Hum.

1. 

2. Dr. Fitriani Lubis, M.Pd.

2. 

3. Sri Listiana Izar, S.Pd., M.Pd.

3. 



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Saly Amanda
NPM : 2002040026
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Flippity* terhadap Kemampuan Menulis Teks Pantun pada Siswa Kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan Tahun Pembelajaran 2024-2025

sudah layak disidangkan.

Medan, 27 Agustus 2024

Disetujui oleh:

Pembimbing

Sri Listiana Izar, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

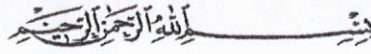


Dekan

Dita Hidayatun Nita, M.Pd.



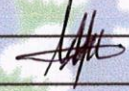





Ketua Program Studi

Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Saly Amanda
 NPM : 2002040026
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Flippity* terhadap Kemampuan Menulis Teks Pantun pada Siswa Kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
17 Juli 2024	Bimbingan sebelum riset		
5 Agustus 2024	Revisi Bab IV		
10 Agustus 2024	Perbaiki tabel bab IV		
15 Agustus 2024	Revisi Bab V		
18 Agustus 2024	Perbaiki kesimpulan		
22 Agustus 2024	Tambahkan lampiran		
25 Agustus 2024	Rapikan penulisan.		
27 Agustus 2024	ACC Skripsi		

Medan, 27 Agustus 2024

Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia

Dosen Pembimbing


Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.


Sri Listiana Izar, S.Pd., M.Pd.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Saly Amanda
NPM : 2002040026
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Flippity* terhadap Kemampuan Menulis Teks Pantun pada Siswa Kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025”** adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



SALY AMANDA

ABSTRAK

Saly Amanda, Npm. 2002040026. Pengaruh Media Pembelajaran *Flippity* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Pantun Pada Siswa Kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025, Skripsi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Flippity* terhadap kemampuan menulis teks pantun pada siswa kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025. Pada penelitian ini terdapat sampel yaitu siswa kelas VII-2 yang berjumlah 26 siswa sebagai kelas pretest dan posttest design. Instrument yang digunakan pada penelitian ini adalah tes tertulis. Adapun nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VII-2 (sesudah) menggunakan media *Flippity* yang berjumlah 26 siswa adalah 89,03 dengan kategori sangat baik. Sedangkan nilai rata-rata siswa (sebelum) menggunakan media *Flippity* yang berjumlah 26 siswa adalah 48,84 dengan kategori kurang. Dari hasil nilai yang didapatkan terdapat 8 siswa (26%) dengan kategori baik, 4 siswa (20%) dengan kategori cukup, 3 siswa (17%) dengan kategori kurang dan 11 siswa (37%) dengan kategori sangat kurang. Sedangkan kemampuan siswa dalam menulis teks pantun sesudah menggunakan *Flippity* lebih tinggi dari hasil hipotesis membuktikan nilai rata-rata kelas VII-2 sesudah menggunakan media *Flippity* sebesar 89,03 lebih tinggi dari hasil rata-rata siswa sebelum menggunakan media *Flippity* sebesar 48,84. Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media *Flippity* terhadap kemampuan menulis teks pantun pada siswa kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Kata Kunci : Media Pembelajaran *Flippity*, Kemampuan Menulis Teks Pantun

KATA PENGANTAR



Assalamuallaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Syukur Alhamdulillah penulis sampaikan kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala atas segala rahmat, karunia serta hidayah-Nya yang telah memberikan kesempatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan proposal ini yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Flippity* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Pantun Pada Siswa Kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025”** sebagai syarat dalam meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Shalawat beriringan salam senantiasa tercurahkan kepada suri tauladan dan pembimbing kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang dan disinari cahaya iman dari Islam.

Selama menyelesaikan penelitian proposal ini peneliti banyak kesulitan karena terbatasnya pengalaman, pengetahuan dan buku yang relevan. Namun, berkat usaha yang diridhoi Allah SWT, berbagai motivasi dari dosen pembimbing, teman-teman, serta keluarga sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal ini dengan sebaik-baiknya. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang teristimewa yaitu kedua orang tua peneliti tercinta yang luar biasa, terima kasih untuk ayahanda **Amri** dan Ibunda **Salmida** atas semua nasihat, dukungan,

dan doa kepada peneliti sampai saat ini yang selalu tercurahkan untuk peneliti dan segala kecukupan yang diberikan untuk peneliti perlukan.

Peneliti juga mengucapkan terima kasih secara khusus kepada:

1. **Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd**, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Dra. Hj Dewi Kesuma Nst, M.Hum**, Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum**, Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd**, Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
6. **Enny Rahayu, S.Pd., M.Hum**, Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
7. **Sri Listiana Izar, S.Pd., M.Pd**, Selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan pengarahan bagi penulis.
8. Seluruh **Bapak/Ibu Dosen** FKIP UMSU Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
9. Seluruh **Staff Biro**, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

10. **Lasniar Maria HP Simbolon, S.Pd**, selaku kepala sekolah SMP Hang Tuah 2 Medan yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di sekolah yang dipimpinnya.
11. **Meliana Simbolon, S.Pd**, selaku guru Bahasa Indonesia di kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan yang telah membantu penulis melakukan observasi bahkan penelitian di SMP Hang Tuah 2 Medan.
12. Kepada diri saya sendiri, terima kasih karena sudah bisa kuat sampai sejauh ini menjalankan kehidupan dan meraih gelar S.Pd dan semoga kedepannya penulis bisa menemukan jalan kehidupan yang lebih baik dan berkah lagi kedepannya.
13. Kepada kedua orang tua saya, ayahanda **Amri** dan ibunda **Salmida** atas segala doa, semangat dan dukungan yang senantiasa tercurahkan kepada penulis. Serta selalu memberikan nasihat dan arahan kepada penulis.
14. Kepada kakak saya **Anggrek Karini** serta adik-adik saya tercinta **Fazra Aryani dan Malika Andini** yang senantiasa mendukung dan selalu menemani penulis dalam menjalani setiap proses yang ada. Begitu banyak doa, motivasi dan tawa yang diberikan di setiap proses yang penulis lalui.
15. Kepada penghibur serta penyemangat penulis dikala penulis mulai kehilangan semangat, terima kasih kepada kucing kesayangan penulis **Abang Didi** dan **Blackey**. Semoga selalu sehat selalu kesayangan penulis.
16. Untuk teman-teman saya **Jihan Nabila Lubis, Heny Wulan Sari, Vitri Damayanti** dan **Rani Anggarini**. Yang selalu memberikan semangat, doa, canda tawa, dorongan dan hiburan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

17. Kepada **HIMADIKSA** (Himpunan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia) yang membuat peneliti banyak belajar tentang organisasi, manajemen dan rasa sayang kepada setiap adik-adik yang ada didalamnya.

18. Teruntuk teman-teman kelas A Pagi Pendidikan Bahasa Indonesia stambuk 2020. Yang telah memberikan motivasi, semangat dan dukungan selama masa perkuliahan.

Peneliti mendoakan kebaikan dan dukungan yang diberikan kepada penulis semoga Allah SWT memberikan pahala yang berlipat ganda, Amin ya rabbal'alamiin. Peneliti berharap semoga penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak dan bagi penulis khususnya. Akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh.

Medan, April 2024

Penulis

SALY AMANDA
NPM. 2002040026

DAFTAR ISI

Halaman

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
BAB II	9
LANDASAN TEORETIS	9
2.1 Kerangka Teoritis	9
2.1.1 Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 Media <i>Flippity</i>	9
2.1.2.1 Pengertian Media <i>Flippity</i>	9
2.1.2.2 <i>Template Flippity</i>	10
2.1.2.3 Permainan <i>Flippity Quiz Show</i>	11

2.1.2.4	Langkah-langkah Pembuatan Konten <i>Flippity Quiz Show</i>	17
2.1.2.5	Langkah Penerapan <i>Flippity Quiz Show</i>	17
2.1.2.6	Kelebihan & Kekurangan pembelajaran Berbasis Permainan	19
2.1.3	Teks pantun	21
1.	Pengertian Pantun	21
2.	Ciri-ciri Pantun	22
3.	Struktur Teks Pantun	23
4.	Jenis-jenis Pantun	23
2.2	Penelitian Yang Relevan	26
2.3	Kerangka Konseptual	32
2.4	Hipotesis Penelitian	33
BAB III		34
METODE PENELITIAN		34
3.1	Pendekatan Penelitian	34
3.2	Lokasi dan Waktu Penelitian	34
3.2.1	Lokasi Penelitian	34
3.2.2	Waktu Penelitian	35
3.3	Populasi dan Sampel	35
3.3.1	Populasi	35
3.3.2	Sampel	36
3.4	Variabel dan Defenisi Operasional Penelitian	36

3.4.1 Variabel Penelitian.....	36
3.4.2 Defenisi Operasional Penelitian.....	37
3.5 Instrumen Penelitian	38
3.6 Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	44
4.2 Menentukan thitung	53
4.3 Diskusi Hasil Penelitian	54
4.4 Keterbatasan Penelitian.....	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	57
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	59

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Waktu Penelitian	34
Tabel 3.2 Populasi Penelitian	35
Tabel 3.3 Desain Penelitian <i>one-group pre-test post-test design</i>	36
Tabel 3.4 Rubrik Penilain Kemampuan Menulis Pantun	38
Tabel 3.5 Kriteria Presentase Penilaian.....	40
Tabel 4.1 Skor Kemampuan Menulis Pantun sebelum Menggunakan Media <i>Flippity</i>	43
Tabel 4.2 Distribusi frekuensi untuk menghitung Mean dan Standar Deviasi Pretest.....	45
Tabel 4.3 Presentase Peringkat Skor sebelum Menggunakan Media <i>Flippity</i>	47
Tabel 4.4 Skor Kemampuan Menulis Pantun sesudah Menggunakan Media <i>Flippity</i>	48
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi untuk menghitung Mean dan Standar Deviasi <i>Postest</i>	50
Tabel 4.6 Presentase Peringkat Skor sebelum Menggunakan Media <i>Flippity</i>	51

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Modul Ajar.....	62
Lampiran 2 Lembar Kerja Peserta Didik	69
Lampiran 3 Lembar Wawancara Observasi.....	70
Lampiran 4 Dokumentasi Wawancara	73
Lampiran 5 Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	74
Lampiran 6 Hasil <i>Pretest</i>	76
Lampiran 7 Hasil <i>Posttest</i>	77
Lampiran 8 K1	78
Lampiran 9 K2	79
Lampiran 10 K3	80
Lampiran 11 Berita Acara Bimbingan Proposal	81
Lampiran 12 Surat Pengesahan Proposal.....	82
Lampiran 13 Surat Pergantian Judul.....	83
Lampiran 14 Surat Pernyataan.....	84
Lampiran 15 Surat Pernyataan.....	85
Lampiran 16 Surat Permohonan Ujian Skripsi	86
Lampiran 17 Surat Keaslian Skripsi	87
Lampiran 18 Surat Bebas Perpustakaan.....	88
Lampiran 19 Hasil Turnitin.....	89
Lampiran 20 LoA.....	90
Lampiran 21 Surat Izin Riset	91

Lampiran 22 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Riset	92
Lampiran 23 Daftar Riwayat Hidup.....	93

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi yang sekarang sudah pesat, telah menstimulasi pendidikan untuk dapat meningkatkan kemampuan belajar para peserta didik menjadi lebih baik. Salah satu komponen penting dalam kehidupan manusia adalah pendidikan. Pendidikan juga memengaruhi kemajuan dan kemunduran sebuah negara. Terciptanya manusia atau barang yang unggul didasarkan pada pendidikan yang berkualitas serta dapat bersaing di era globalisasi. Pendidikan memainkan peran penting dalam membangun individu yang dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik dengan lingkungannya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pelajaran utama di jenjang SD, SMP, dan SMA. Belajar bahasa Indonesia berarti belajar berkomunikasi serta bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Pembelajaran ini diberikan kepada peserta didik agar dapat berkomunikasi dengan baik dan benar dalam bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan. Selain itu pembelajaran ini dilakukan untuk meningkatkan apresiasi terhadap karya kesastran manusia Indonesia.

Dari semua keterampilan pembelajaran yang diketahui, adapun salah satunya adalah keterampilan menulis. Menulis adalah sebuah aktifitas yang mengungkapkan hasil pemikiran, ide/ gagasan, perasaan, dan informasi kepada masyarakat luas melalui media aksara yang dimuat pada cetak atau elektronik. Secara mendasar ada perbedaan antara menulis dengan mengarang

walaupun banyak orang yang menyamaratakan kedua istilah tersebut. Mengarang sebagai aktifitas dengan menggunakan daya imajinasi sehingga menghasilkan karangan dan kreatornya disebut dengan pengarang. Sedangkan menulis sebagai suatu keterampilan tulis menulis, hasil karya tulis menulis disebut dengan tulisan yang pada umumnya bersifat faktual dan disusun secara sistematis, metodologis karyanya disebut dengan tulisan pegasil suatu tulisan disebut dengan penulis (Amri, 2015:103). Selain itu menulis juga merupakan kegiatan melukiskan lambang – lambang huruf sehingga menimbulkan berbagai gagasan atau ide kreatif dengan menggunakan bahasa tertentu. Menulis adalah kegiatan produktif yang dapat dilakukan oleh setiap orang untuk menghasilkan hal yang bermanfaat untuk orang lain (Manik & Amri, 2024:84).

Menulis pantun merupakan proses menuangkan ide atau perasaan yang terdiri dari sampiran dan isi sesuai dengan aturan yang telah ada di pantun. Pilihan kata-kata yang berkesinambungan antara sampiran dan isi pantun menentukan kemahiran dalam menulis pantun. Selain itu, penulisan se bait pantun harus sesuai dengan jenis pantun. Jika tidak, pantun tersebut tidak benar. Praktik menulis dan membaca harus dilakukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis pantun (Latifah & Setyaningsih, n.d., 2020:95)

Pantun tergolong sebagai satu bentuk puisi rakyat yang dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada Kurikulum 2013 (revisi) telah ditempatkan pada salah satu kompetensi dasar untuk siswa kelas VII SMP/MTs. Pemanfaatan pantun dalam pembelajaran formal ini menjadi satu upaya pembinaan atau pelestarian sastra Indonesia yang memiliki nilai luhur seperti yang diatur dalam

Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 57 Tahun 2014.

Pantun terdapat dua dimensi yaitu sampiran dan isi. Untuk menulis teks pantun, hal yang harus selalu diperhatikan adalah membuat topik atau tema terlebih dahulu, sama seperti 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 pengekangan kreativitas bagi siswa dalam menulis pantun, jika menggunakan tema yang sempit. Oleh karena itu, pendidik harus lebih bijaksana dalam memilih tema yang di dalamnya dapat mengandung atau mencakup berbagai permasalahan keseharian.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru bahasa Indonesia SMP Hang Tuah 2 Medan pada tanggal 23 April 2024 secara terstruktur. Diketahui bahwa masih ada beberapa siswa yang kurang memahami atau menguasai dalam menulis teks pantun. Kurang menguasai dan memahami tersebut terjadi dalam pembuatan pantun sendiri, dari tidak menguasai struktur penulisan pantun ataupun kurangnya diksi dalam menentukan sampiran dan isi dalam penulisan pantun. Namun para siswa lebih senang dan memahami materi pantun daripada materi puisi lama lainnya. Dari pernyataan guru bahasa Indonesia di kelas VII SMP Swasta Hang Tuah 2 Medan bahwa para peserta didik sudah mengetahui pantun dari media lainnya seperti televisi, radio dan media sosial.

Selain itu saat wawancara terstruktur dengan guru bahasa Indonesia SMP Hang Tuah 2 Medan diketahui saat pembelajaran pantun berlangsung, peserta didik tampak kurang termotivasi sehingga berdampak kepada hasil akhir pembelajaran.

Adapun makna dari motivasi di sini ialah suatu tenaga atau keadaan yang terdapat di dalam diri manusia yang digambarkan sebagai harapan, arahan, dorongan, dan lainnya (Lubis & Jaya, 2019:56). Hal itu mungkin disebabkan oleh guru yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang monoton sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa selama pembelajaran. Pembelajaran yang tidak bervariasi tentu dapat memicu rasa bosan dalam diri peserta didik terutama pada era digital saat ini (Lubis, dkk., 2019:15).

Media *Flippity* adalah aplikasi gratis berbasis laman web yang dapat mengonversi konten dari template di *Google Sheets* yang telah tersedia menjadi aktivitas atau permainan edukatif yang dapat diakses dengan mudah tanpa hambatan. Pemakaian *flippity* ini cukup mudah sehingga sangat direkomendasikan sebagai media pembelajaran. Jika peserta didik bersemangat, tentu inti dari pelajaran akan dapat terserap dengan baik dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai. *Flippity* tentu akan menjadi media yang cocok dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas. Selain karena *flippity* merupakan suatu laman permainan yang menyenangkan dan juga mudah untuk diakses. Guru dapat memanfaatkan digital platform ini guna menarik perhatian peserta didik agar tidak merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung (Tetty, 2022:67). Namun keefektifan penggunaan media *flippity* dalam pembelajaran menulis teks pantun masih harus dibuktikan melalui kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul, **“Pengaruh Media Pembelajaran *Flippity* terhadap Kemampuan Menulis**

Teks Pantun pada Siswa Kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang dikemukakan oleh peneliti di atas, maka terdapat beberapa diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini, sebagai berikut.

1. Rendahnya kemampuan menulis teks pantun di kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025.
2. Dalam pembelajaran menuliskan teks pantun siswa sulit menggunakan aturan pantun yang sudah ditentukan.
3. Kurangnya mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran menulis teks pantun di kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada masalah yang diidentifikasi di atas, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti. Masalah penelitian ini dibatasi pada “Pengaruh Media *Flippity* terhadap Kemampuan Menulis Teks Pantun pada Siswa Kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, adapun rumusan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kemampuan menulis teks pantun siswa kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan sebelum menggunakan media *flippity*?

2. Bagaimanakah kemampuan menulis teks pantun siswa kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan sesudah menggunakan media *flippity*?
3. Apakah ada pengaruh media *flippity* terhadap kemampuan menulis teks pantun pada siswa kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan tahun pembelajaran 2024/2025?

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan pada masalah yang diidentifikasi di atas, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti. Masalah penelitian ini dibatasi pada “Pengaruh Media *Flippity* terhadap Kemampuan Menulis Teks Pantun pada Siswa Kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025”.

1.6 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, adapun rumusan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut

4. Bagaimanakah kemampuan menulis teks pantun siswa kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan sebelum menggunakan media *flippity*?
5. Bagaimanakah kemampuan menulis teks pantun siswa kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan sesudah menggunakan media *flippity*?
6. Apakah ada pengaruh media *flippity* terhadap kemampuan menulis teks pantun pada siswa kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan tahun pembelajaran 2024/2025?

1.7 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan menulis teks pantun siswa kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan sebelum menggunakan media *flippity*.
2. Untuk mengetahui kemampuan menulis teks pantun siswa kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan setelah menggunakan media *flippity*.
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh media *flippity* terhadap kemampuan menulis teks pantun pada siswa kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan tahun pembelajaran 2023/2024.

1.8 Manfaat Penelitian

Berikut manfaat yang diperoleh dari penelitian ini.

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat untuk mengembangkan serta menyempurnakan media pembelajaran bahasa Indonesia, sehingga dapat memperbaiki mutu pendidikan dan meningkatkan interaksi belajar-mengajar di kelas terutama dalam meningkatkan kemampuan menulis teks pantun melalui media *Flippity*.

2. Manfaat praktis

Adapun manfaat praktis hasil penelitian ini yaitu,

1. Bagi siswa, penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan menulis teks pantun serta memotivasi siswa melalui pemanfaatan media *Flippity*. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dalam

pembelajaran dapat membantu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan.

2. Bagi guru, dengan adanya penelitian ini maka guru dapat memperoleh media pembelajaran sebagai referensi di kelas khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih efisien pada pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya di materi menulis teks pantun. Dengan demikian sekolah akan mampu menghasilkan peserta didik yang kreatif, terampil dan berkualitas.
4. Bagi peneliti, hasil penelitian ini memberikan pengalaman langsung mengenai pengaruh media *Flippity* terhadap kemampuan menulis teks pantun. Selain itu, diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan bahan rujukan bagi peneliti lain yang meneliti permasalahan yang relevan.

BAB II

TINJAUAN PUSTKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran

Defenisi media secara garis besar adalah materi, manusia atau kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh keterampilan, sikap atau pengetahuan. Melalui pengertian itu, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media dalam memperoleh kemampuan tersebut. Makna media dalam proses belajar-mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual maupun verbal. Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan juga merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat membangun motivasi belajar dalam diri siswa Gerald dan Ely (dalam Arsyad, 2010:3).

2.1.2 Media *Flippity*

2.1.2.1 Pengertian Media *Flippity*

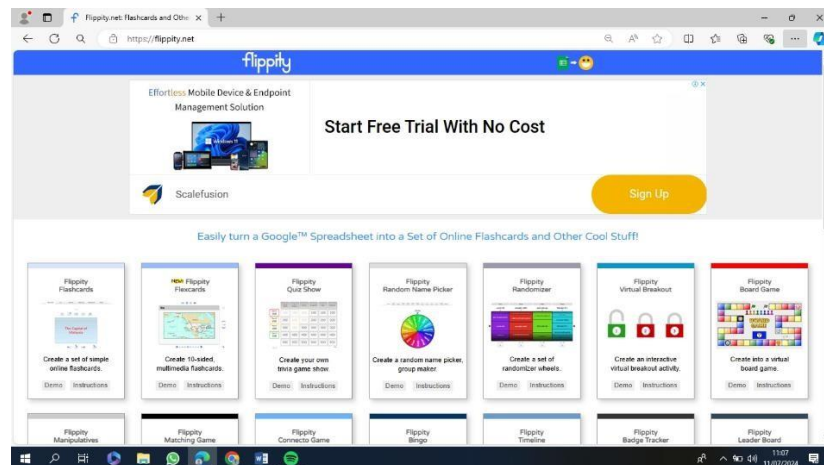
Media *Flippity* adalah aplikasi gratis berbasis laman web yang dapat mengonversi konten dari template di *Google Sheets* yang telah tersedia menjadi aktivitas atau permainan edukatif yang dapat diakses dengan mudah tanpa hambatan. Pemakaian *flippity* ini cukup mudah sehingga sangat direkomendasikan sebagai media pembelajaran. Tidak hanya untuk pelajaran Bahasa Inggris, *Flippity*

juga dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran lainnya. Jenis permainan yang ada dalam *flippity* yang beragam dan bersifat menyenangkan, hal ini akan mampu menstimulasi peserta didik agar aktif serta bersemangat selama proses belajar mengajar berlangsung. Jika peserta didik bersemangat, tentu inti dari pelajaran akan dapat terserap dengan baik dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai (Tetty, 2023:424). *Flippity* tentu akan menjadi media yang cocok dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas. Selain karena *flippity* merupakan suatu laman permainan yang menyenangkan dan juga mudah untuk diakses. Guru dapat memanfaatkan digital platform ini guna menarik perhatian peserta didik agar tidak merasa bosan `saat proses pembelajaran berlangsung (Tetty, 2022:89).

2.1.2.2 Template Flippity

Dalam platform *flippity* terdapat kurang-lebih 27 jenis *template* yakni berupa permainan yang bersifat edukatif serta aktivitas edukatif yang dapat dengan gratis pendidik gunakan. Semua permainan dan aktivitas edukatif tersebut tentu dapat dimanfaatkan sesuai kebutuhan pemainnya. Pada kategori permainan edukatif, terdapat 18 jenis permainan (*template*) *Flippity*. Adapun jenis permainan tersebut yaitu, *Flashcard*, *Flexcards*, *Quiz Show*, *Randomizer*, *Virtual Breakout* atau *Scavenger Hunt*, *Board Game*, *Manipulatives*, *Matching Game*, *Connecto Game*, *Bingo*, *Typing Test*, *Spelling Words*, *Word Search*, *Crossword Puzzle*, *Word Scramble*, *Snowman*, *WordMaster*, *Certificate Quiz*, dan *Self Assesment* (Tetty, 2022:97). Selanjutnya, pada kategori aktivitas edukatif, terdapat juga 9 jenis *template* yaitu, *Random Name Picker*, *T`imeline*, *Badge Tracker*, *Leader Board*,

Progress Indicator, Word Cloud, Fun with Fonts, MadLibs, dan Tournament Bracket.



Gambar 2.1 Tampilan beranda *flippity*

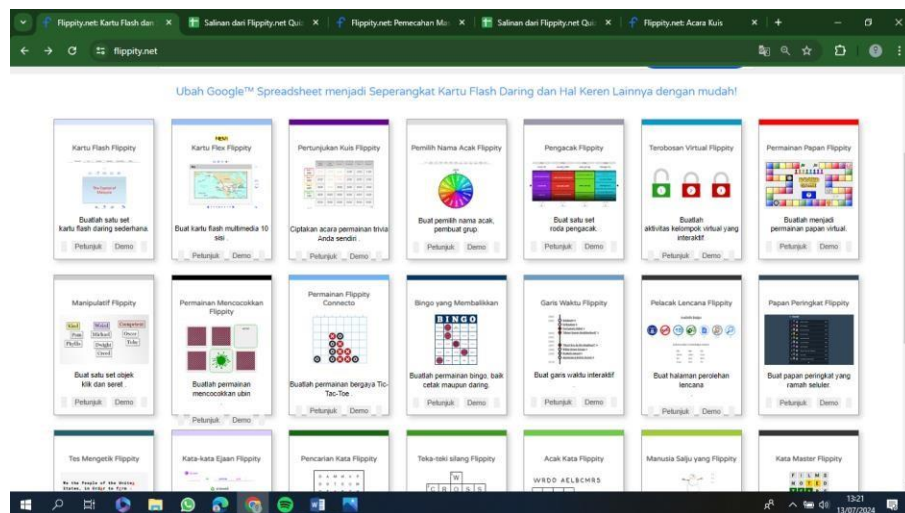
2.1.2.3 Permainan *Flippity Quiz Show*

Flippity Quiz Show adalah salah satu jenis permainan edukatif yang terdapat di dalam media *flippity*. Permainan *quiz show* ini merupakan permainan yang tiap pertanyaannya akan mendapatkan poin jika menjawab dengan benar. Seringkali kita melihat permainan ini di layar televisi, permainan ini dimainkan dengan cara berkelompok. Setiap soal yang dijawab akan memiliki skor yang berbeda dan setiap pertanyaan dibedakan berdasarkan topik atau sub-topik sesuai pembelajaran. Permainan edukatif ini akan cocok diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, terkhusus di bidang menulis pantun. Dengan menggunakan media pembelajaran berupa *flippity quiz show* ini maka peserta didik menulis pantun akan sangat menyenangkan dan menarik.

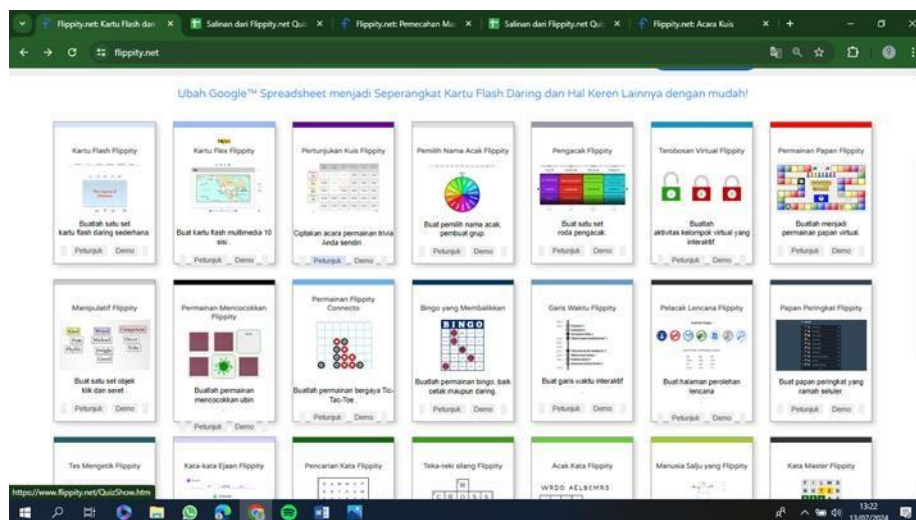
2.1.2.4 Langkah – langkah Pembuatan Konten *Flippity Quiz Show*

Berikut adalah langkah – langkah pembuatan konten media pembelajaran menggunakan media *flippity quiz show* (Tetty dalam Sidabuke, 2023:13).

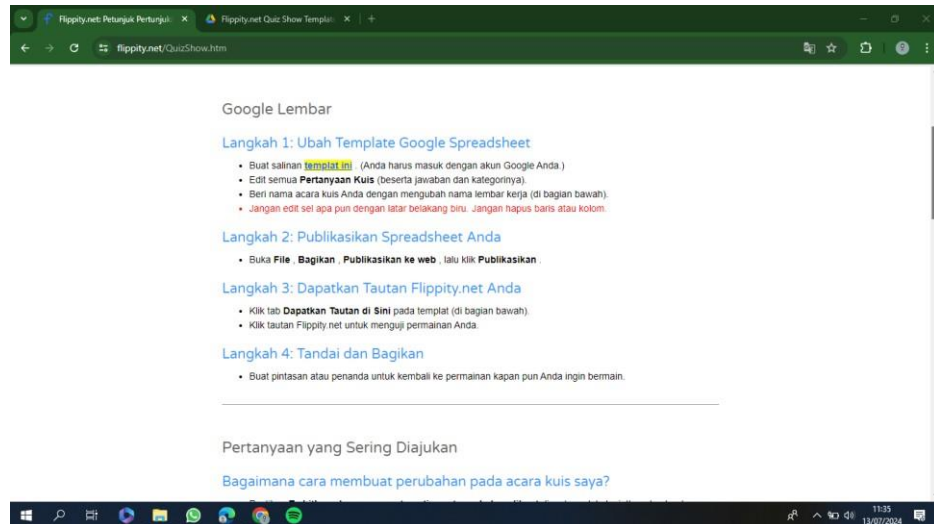
1. Buka laman *Flippity* dengan pencarian *flippity.net* di internet.
2. Terlebih dahulu siapkan daftar pertanyaan beserta jawaban sesuai topik pembelajaran yang akan dijadikan kuis saat pembelajaran di dalam kelas.
3. Berikut adalah tampilan beranda *flippity*.



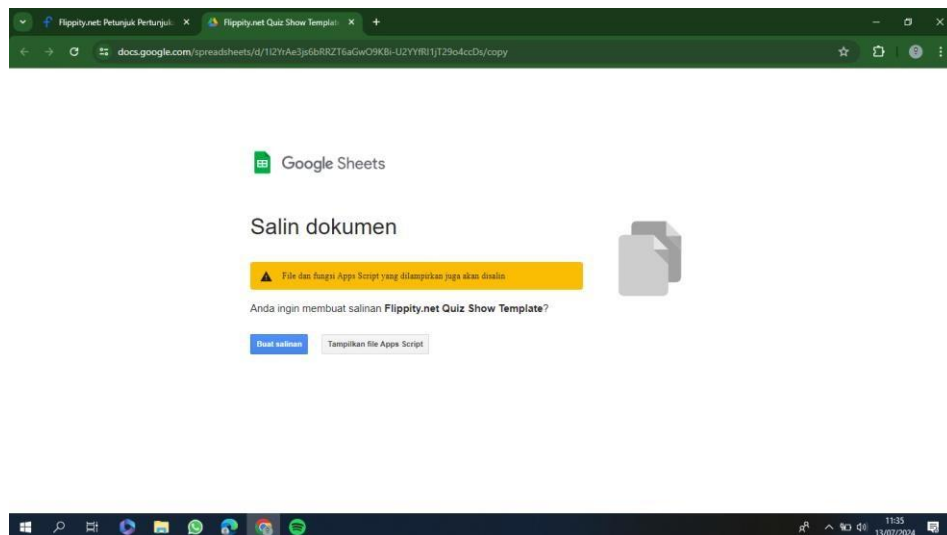
4. Selanjutnya klik dan pilih konten *Flippity Quiz Show*.



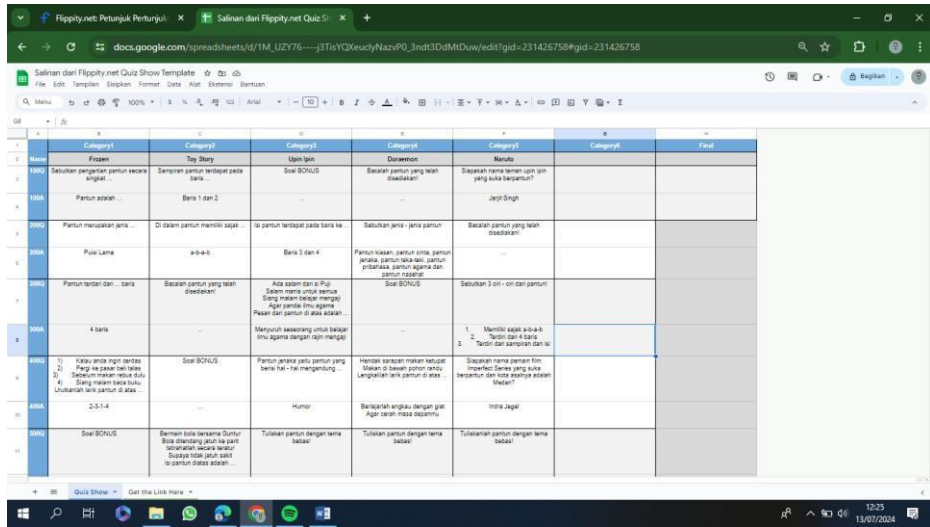
5. Klik menu **petunjuk/instruction** yang terdapat pada tampilan beranda konten *Quiz Show*. Kemudian, akan muncul tampilan seperti berikut.



6. Kemudian, klik menu **template ini/this template** yang bercetak biru-kuning hingga memunculkan tampilan sebagai berikut.

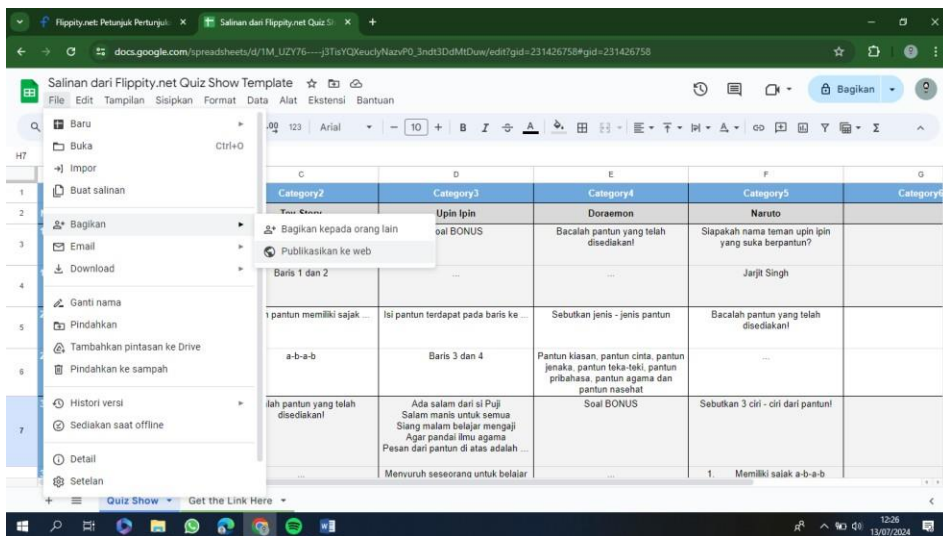


7. Setelahnya, klik **buat salinan/make a copy** dan tunggu hingga memunculkan tampilan *google spreadsheet* seperti gambar berikut.

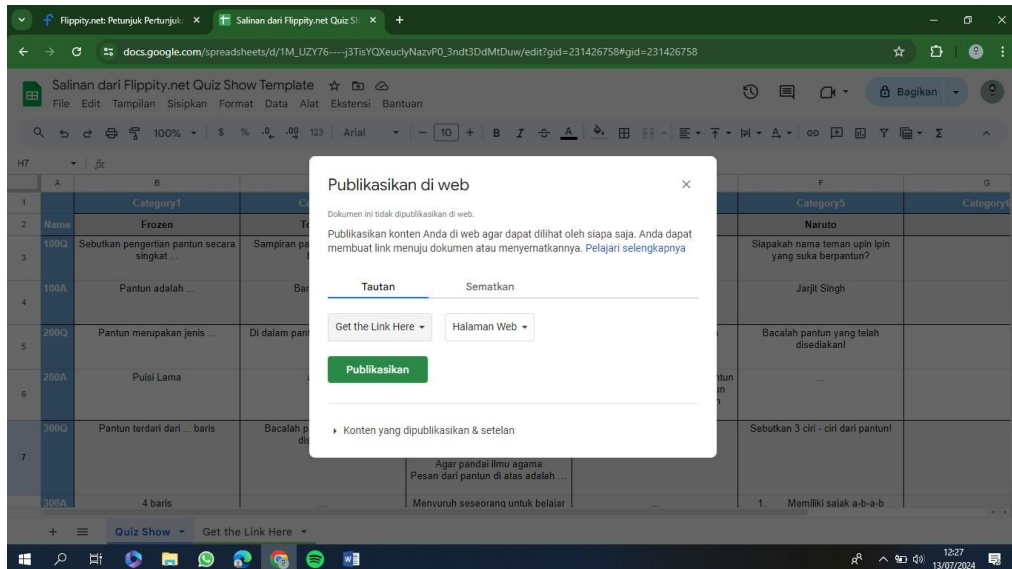


8. Masukkan pertanyaan serta jawaban yang telah disiapkan sebelumnya. Isi bagian **pertanyaan** pada kolom *100Q* dan bagian **jawaban** dimasukkan ke deret kolom *100A*. Sesuaikan judul/topic kuis di tiap deretan untuk memudahkan saat bermain. Pada tampilan di atas, penulis telah mengubah tiap pertanyaan dan jawaban sesuai kebutuhan dalam pembelajaran menulis pantun pada siswa kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan.

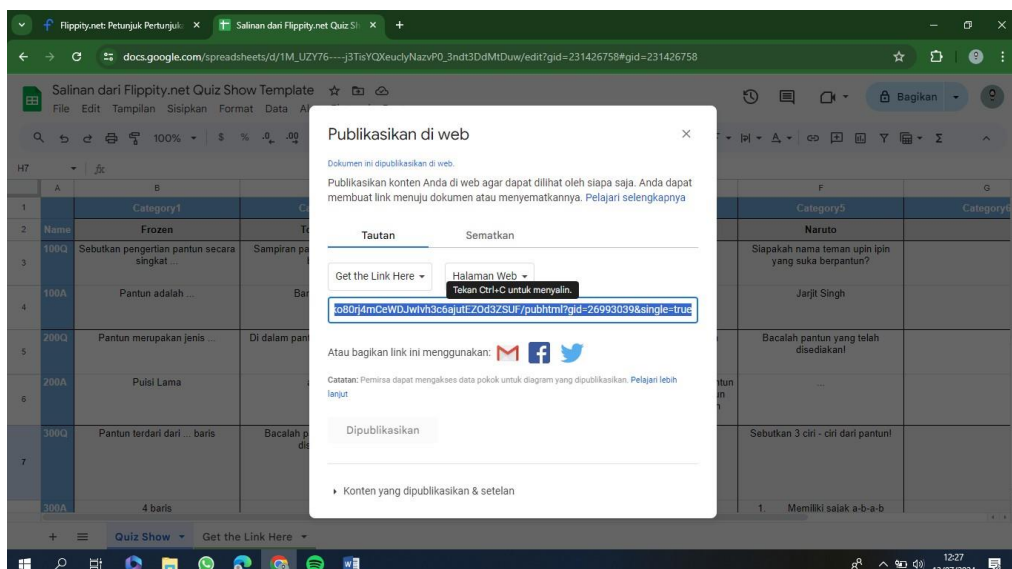
9. Setelah semua terisi, lanjut klik menu *file* dan temukan opsi **bagikan/share**. Setelahnya, pilih **publikasikan ke web/publish to web**. Berikut tampilannya.



10. Jika sudah, lanjutkan dengan memilih opsi *Get the Link*. Setelahnya klik **publikasikan/publish**.

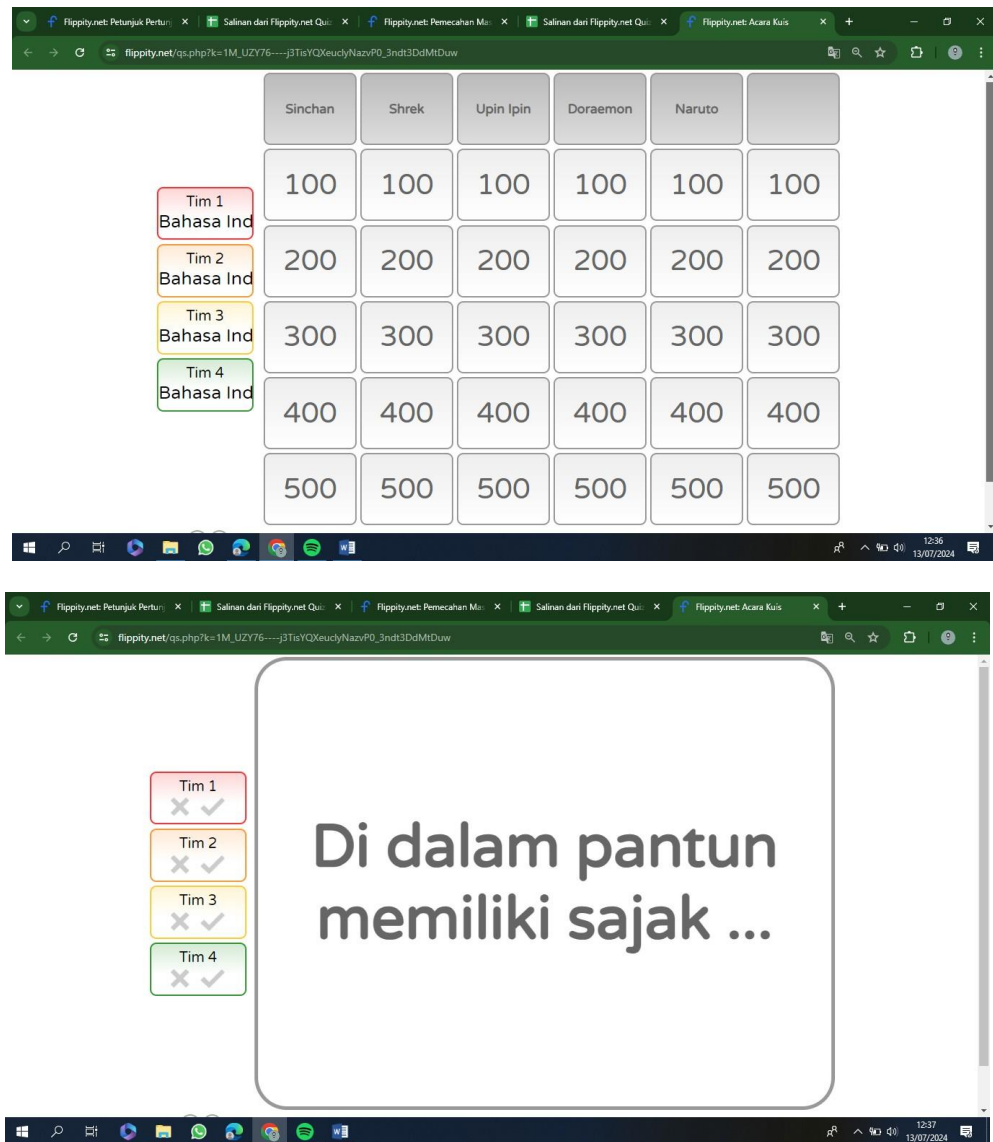


11. Setelah semua benar, maka selanjutnya klik OK pada tampilan yang muncul di layar. Lalu akan muncul tampilan seperti berikut. Jika sudah sampai di tahap ini, jangan lupa untuk menyalin link konten agar dapat dipergunakan.



12. Setelah semua langkah-langkah di atas diterapkan dengan benar, maka konten *flippity quiz show* siap digunakan sebagai media pembelajaran. Jangan lupa

untuk menempelkan salinan url konten ke kolom pencarian internet agar konten dapat dibuka. Jika sudah disalin, maka tampilan konten yang baru akan tampak seperti berikut.



Gambar 2.2

Langkah Pembuatan Konten Media *Flippity Quiz Show*

Demikianlah langkah – langkah pembuatan konten media pembelajaran *flippity quiz show*.

2.1.2.5 Langkah Penerapan Permainan *Flippity Quiz Show*

Berikut ini adalah langkah – langkah penerapan atau pelaksanaan permainan *flippity quiz show* selama pembelajaran menulis pantun di kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan berdasarkan teori dari buku berjudul *Belajar Asyik Bersama Flippity!* (Tetty, 2022:54).

1. Terlebih dahulu guru melakukan kegiatan awal pembelajaran seperti, mengucapkan salam, berdoa bersama, mengabsensi peserta didik dan memotivasi peserta didik sesuai profil pancasila.
2. Setelahnya, guru mempersiapkan alat dan bahan pembelajaran berupa, sebuah laptop, proyektor, lembar kerja peserta didik dan alat tulis.
3. Guru menginformasikan kepada peserta didik mengenai topik pembelajaran yang akan dipelajari, yakni menulis pantun. Guru juga membimbing, membangun pikiran serta memberi pertanyaan – pertanyaan pemantik kepada peserta didik tentang pantun.
4. Guru memperkenalkan media *flippity* yang dapat menjadi solusi bagi peserta didik yang masih kesulitan dalam menulis pantun.
5. Guru memberitahu serta menentukan satu jenis permainan edukatif dari *flippity* yakni *flippity quiz show* yang cocok untuk dimainkan dalam topik pembelajaran menulis pantun.
6. Berikut ini aturan dan tahapan bermain *flippity quiz show* selama pembelajaran:

- a. Kelas VII-1 yang terdiri atas 28 siswa dibagi menjadi 4 tim. Setiap tim akan berjumlah 7 orang siswa. Adapun cara penentuan anggota tim ialah berdasarkan deretan bangku.
- b. Guru kemudian menginstruksikan tiap siswa dalam tim agar mempersiapkan LKPD masing – masing.
- c. Sebelum permainan *flippity quiz show* dimulai, masing – masing tim akan berebut untuk memilih kategori yang tersedia di layar proyektor.
- d. Selama permainan berlangsung, suatu kelas hanya memerlukan satu unit laptop dan proyektor. Guru akan menontrol permainan melalui laptop, sementara peserta didik hanya perlu focus memperhatikan layar proyektor dan bermain sesuai arahan guru/penulis.
- e. Guru menampilkan *flippity quiz show* yang memiliki skor-skor yang berbeda disetiap kuisnya.
- f. Guru memberi arahan kepada seluruh tim agar tetap kondusif serta menjaga kekompakkan tim dan saling tolong-menolong dalam menyelesaikan setiap kuis yang akan diselesaikan.
- g. *Flippity quiz show* akan dimainkan dengan cara berebut. Guru akan menghitung mundur dari tiga hingga satu dan setiap tim akan mengambil ancang-ancang dalam mengangkat tangan untuk menjawab kuis. Tim yang paling kondusif dan serempak mengangkat tangan akan menjawab sesuai yang mereka pilih.
- h. Kuis harus berhasil dijawab dalam hitungan kelima. Apabila tim yang terpilih tidak mampu menjawab hingga hitungan kelima, maka pertanyaan

akan dilempar ke tim lain dan tim awal akan mendapat poin minus (-).

Sementara, tim yang berhasil menjawab dengan tepat akan mendapat poin yang sesuai. Jika tim menjawab salah atau kurang tepat maka akan mengalami pengurangan poin sesuai poin yang terdapat pada kuis.

- i. Diakhir permainan guru memberikan hadiah penyemangat kepada beberapa tim dengan kategori sebagai tim tercepat dalam menyelesaikan keseluruhan pantun secara utuh.

7. Guru kemudian mengakhiri pembelajaran berbasis permainan dengan memberi evaluasi dan mengajak peserta didik untuk berpendapat tentang media *flippity quiz show*. Guru juga mengajak peserta didik berdoa bersama sebagai penutup pembelajaran.

2.1.2.6 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis Permainan

Setiap media pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Begitu pula dengan media pembelajaran berbasis permainan yang dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran digital. Berikut ini merupakan kelebihan dan kekurangan media pembelajaran berbasis permainan yang diakses melalui laman *online*.

- a) Kelebihan

Menurut (Bennett dkk 2005:45), permainan memiliki keistimewaan atau kelebihan, yaitu:

- Permainan mengutamakan gagasan dan minat anak-anak sehingga anak diberi kesempatan untuk menyalurkan gagasan dan minat mereka dalam suatu permainan.
- Permainan dapat menciptakan kondisi yang ideal untuk mempelajari dan meningkatkan mutu pembelajaran. Selain anak dapat mempelajari pelajaran tertentu dalam permainan, anak juga memperoleh kesenangan selama belajar.
- Hal yang pokok bagi pembelajaran melalui permainan adalah rasa memiliki. Dalam suatu permainan, anak dapat bekerja sama dengan teman kelompoknya untuk mencapai tujuan tertentu sehingga rasa saling memiliki akan muncul dalam diri anak.
- Pembelajaran melalui permainan menjadi lebih relevan karena anak diberi kebebasan untuk mengembangkan dan mengungkapkan inisiatif sendiri.
- Dengan permainan anak-anak dapat mempelajari cara belajar. Cara belajar individu berbeda-beda, yaitu ada tipe auditori, visual, maupun kinestetik.

b) Kekurangan

Menurut (Bennett dkk 2005: 23) mengungkapkan beberapa kekurangan permainan dalam pembelajaran, yaitu:

- Permainan dalam pembelajaran memerlukan keterlibatan dan intervensi guru yang peka dan berpengetahuan karena penggunaan permainan dalam pembelajaran perlu pengondisian siswa dan kesiapan yang lebih cermat.
- Perlu perencanaan yang cermat dan pengaturan lingkungan permainan dalam rangka menyediakan dan meluaskan pembelajaran serta agar pembelajaran dapat tersampaikan kepada siswa.

- Pembelajaran dengan permainan memerlukan waktu yang lebih banyak.
- Perlu pengamatan yang cermat terhadap kegiatan anak selama permainan agar dapat melakukan pengukuran dan penilaian, serta merencanakan kemajuan dan kesinambungan pada materi selanjutnya.

2.1.3 Teks Pantun

1. Pengertian Pantun

Pantun termasuk ke dalam sastra melayu yang dimana kesusastraan melayu adalah kesusastraan yang menggunakan bahasa melayu. Sejalan dengan perkembangannya bahasa melayu di nusantara, berkembang pula kesusastraan melayu. Kesusastraan melayu termasuk kesusastraan yang kaya d nusantara baik dalam bentuk sastra lisan maupun sastra tulisan, bersifat anonim maupun tidak anonim menurut Sri Listiana Izar (2021:9).

Pantun merupakan salah satu jenis puisi lama. Pantun merupakan salah satu hasil karya yang isinya berupa perumpamaan atau pengibaratan. Dalam sebuah pantun biasanya berisi untuk menyatakan berbagai perasaan atau curhatan hati. Berbagai perasaan berupa senang, sedih, jenaka, cinta ataupun nasihat agama. Menurut Ambarly dalam (Amar, 2016:37) menyatakan bahwa pantun adalah hasil cipta sastra berupa sajak yang tiap bait terdiri atas empat baris, tiap baris terdiri atas 8 sampai 12 suku kata, bersajak sengkelang, berumus a-b-a-b, dua baris pertama merupakan sampiran, sedangkan isinya terdapat pada dua baris terakhir.

Menurut Moeliono dalam (Amar, 2016:37) pantun adalah bentuk puisi asli Indonesia (Melayu), tiap bait (kuplet) biasanya terdiri atas empat atau lima kata, bersajak (a-b-a-b), tiap larik terdiri atas empat kata, baris pertama dan kedua sampiran dan baris ketiga dan keempat merupakan isi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pantun merupakan karya sastra yang termasuk salah satu jenis puisi lama yang asli dari Indonesia. Pantun berisi menyatakan perasaan atau curhatan hati. Perasaan yang tercurahkan dalam pantun yaitu senang, sedih, jenaka, ataupun nasihat agama. Pantun terdiri atas empat baris atau lebih yang bersajak bersilih atau bersilang yaitu a-b-a-b, baris pertama dan kedua disebut sampiran dan baris ketiga dan keempat isi, jumlah suku kata dalam tiap baris antara 8-12 suku kata.

2. Ciri – Ciri Pantun

Menurut Utami (2013:13) ciri – ciri pantun yaitu sebagai berikut:

- Pantun terdiri dari empat baris/ larik di setiap baitnya,
- Memiliki pola penulisan yaitu, a-b-a-b,
- Dalam setiap bait terdiri dari sampiran dan isi,
- Baris pertama dan kedua disebut sampiran,
- Baris ketiga dan keempat disebut isi,
- Setiap suku kata dalam tiap lariknya sama atau hamper sama, biasanya berjumlah 8-12 suku kata.

3. Struktur Teks Pantun

Menurut Utami (2013:14) pantun memiliki struktur yaitu pantun dibentuk atas dua bagian yaitu sampiran dan isi. Sampiran berfungsi untuk menyiapkan rima dan irama agar mempermudah pendengar memahami pantun. Meskipun pada umumnya sampiran tidak memiliki hubungan dengan isi, tetapi terkadang sampiran memberi bayangan terhadap isi pantun. Sedangkan, isi merupakan bagian inti pantun yang berisi maksud atau pikiran pembuat pantun.

Menurut Kosasih (2016;140) menyatakan bahwa pantun memiliki struktur dan kaidah sebagai berikut:

- 1) Terdiri dari empat baris,
- 2) Tiap baris terdiri atas 8 sampai 12 suku kata,
- 3) Dua baris pertama disebut sampiran dan dua baris berikutnya disebut isi pantun,
- 4) Pantun mementingkan rima akhir dengan pola a-b-a-b. Bunyi akhir baris pertama sama dengan bunyi baris ketiga dan baris kedua sama dengan baris keempat.

4. Jenis – jenis Pantun

Menurut (Maulina, 2015:107-121) jenis – jenis pantun sebagai berikut:

➤ Pantun Adat

Menanam kelapa di pulau Bukum

Tinggi sedepa sudah berbuah

Adat bermula dengan hukum

Hukum bersandar di Kitabullah

➤ Pantun Agama

Pantun agama adalah pantun yang isinya untuk mengingatkan pada tuntunan agama. Hubungan manusia dengan sang pencipta dan nilai-nilai religi yang kuat

Banyak bulan perkara bulan

Tidak semulia bulan puasa

Banyak tuhan perkara tuhan

Tidak semulia Tuhan Yang Esa

➤ Pantun Budi

Apa guna berkain batik

Kalau tidak dengan sujinya

Apa guna beristeri cantik

Kalau tidak dengan budinya

➤ Pantun Jenaka

Pantun Jenaka adalah pantun yang bertujuan untuk menghibur orang yang mendengar, terkadang dijadikan sebagai media untuk saling menyindir dalam suasana yang penuh keakraban, sehingga tidak menimbulkan rasa tersinggung, dan dengan pantun jenaka diharapkan suasana akan menjadi semakin riang.

Jalan-jalan ke rawa-rawa

Jika capai duduk di pohon palm

Geli hati menahan tawa

Melihat katak memakai helm

➤ Pantun Kiasan

Pantun Kiasan ini adalah pantun yang isinya berbentuk kiasan, maka artinya tidak langsung namun tersirat adanya.

Kayu tempinis dari kuala

Dibawa orang pergi Melaka

Berapa manis bernama nira

Simpan lama menjadi cuka

➤ Pantun Nasihat

Pantun nasihat adalah pantun yang isinya tentang pesan moral atau bermakna untuk mendidik. Selain itu isi pesan – pesan dalam pantun ini juga banyak menebar kebaikan.

Kemuning di tengah balai

Bertumbuh terus semakin tinggi

Berunding dengan orang tak pandai

Bagaikan alu pencungkil duri

➤ Pantun Percintaan

Pantun ini biasanya berisi pesan – pesan tentang keromantisan, cinta, kasih sayamh, rindu antara sepasang insan yang sedang dimabuk asmara. Pantun ini bisa juga digunakan untuk merayu seseorang.

Coba-coba menanam mumbang

Moga-moga tumbuh kelapa

Coba-coba bertanam sayang

Moga-moga menjadi cinta

➤ Pantun Peribahasa

Pantun peribahasa adalah pantun yang ini tentu saja penuh dengan peribahasa.

Ke hulu memotong pagar

Jangan terpotong batang durian

Cari guru tempat belajar

Jangan jadi sesal kemudian

➤ Pantun Teka-teki

Pantun teka-teki adalah pantun yang bisa menghangatkan suasana karena mengajak pendengarnya untuk berpikir. Pantun teka-teki ini akan memiliki pertanyaan di bagian isi.

Kalau tuan bawa keladi

Bawakan juga si pucuk rebung

Kalau tuan bijak bestari

Binatang apa tanduk dihidung?

2.2 Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa peneliti yang melakukan penelitian yang serupa yaitu mengenai kemampuan menulis siswa. Maka dari itu peneliti menggunakan teknik dan topik yang berbeda pada penelitian ini.

1. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Noni Selva Nurjannah (2015) 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”. Penelitian ini dilakukan dikarenakan

kurangnya pemahaman atau penguasaan siswa di dalam struktur penulisan pantun, baik dari isinya, ciri bahasa jenis serta tujuan penulisan pantun tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen yaitu cara atau teknik mengumpulkan fakta yang jelas tentang proses gejala-gejala yang ada pada oobjek penelitian. Dengan populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK TI PAB 1 Helvetia yang berjumlah 337 siswa tersebar atas 10 kelas. Maka sampel yang diambil yaitu kelas XI TKR-1 berjumlah 38 siswa yang dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas XI TKR-2 berjumlah 38 siswa yang dijadikan sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 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 presentasi 36,8%, artinya kemampuan dari sebagian besar siswa yang diajar dengan menggunakan metode ceramah berada pada tingkat baik. Hal ini dibuktikan dari pengujian hipotesis yang diperoleh yaitu $t_{hitung} = 2,69$ selanjutnya dibandingkan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ maka diperoleh $t_{tabel} = 1,688$ maka H_a diterima. Dari penelitian ini dapat dilihat bahwa siswa sangat senang menggunakan model *problem based learning* dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah saja.

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Delfi Ragil Permata dan Yusni Khairul Amri (2023) dengan judul “Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Gambar Terhadap Kemampuan Menulis Teks Puisi Pada Siswa Kelas X SMK YWKA Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023”. Dalam penelitian ini terdapat rumusan masalah yaitu bagaimana pengaruh metode eksperimen yang dilakukan dalam kemampuan menulis teks puisi dengan melihat perbandingan nilai pretest dan posttest. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran model project based learning berbantuan media gambar terhadap kemampuan menulis teks puisi pada Siswa kelas X SMK YWKA Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023. Populasi adalah seluruh siswa kelas X X SMK YWKA Medan yang berjumlah 15 siswa dan dibagi menjadi 3 kelompok. Sedangkan sampel diambil sebanyak dua kali penilaian, yaitu pretest post test. Berdasarkan analisis data yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian “ada pengaruh pembelajaran model project based learning berbantuan media gambar terhadap kemampuan menulis teks puisi”. Pelaksanaan penelitian ini peneliti menggunakan metode eksperimen untuk melihat ada pengaruh perbedaan antara pre test dan post test. Instrumen penelitian yang digunakan adalah berupa tes yaitu pretest dan posttest. Sedangkan teknik analisis data one group pretest-posttest design. Berdasarkan hasil analisis uji statistik penelitian ini telah menjawab hipotesis yakni: memperoleh nilai rata-rata perbedaan antara pretest dan posttest yang dilakukan dengan rata-rata pretest 71,67, dengan nilai rata rata posttest sebesar 94,67 dan diperoleh Asym.Sig. (2-tailed) bernilai 0,000, karena nilai

0,000 lebih kecil 0,05 ($P < 0,05$) dari maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis diterima” artinya ada pembelajaran model project based learning berbantuan media gambar terhadap kemampuan menulis teks puisi pada Siswa kelas X SMK YWKA Medan

3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Jumaida Herlina Limbong (2018) dengan judul “Pengaruh Teknik Tipe Kartu Arisan Terhadap Kemampuan Menulis Pantun Oleh Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 07 Medan Tahun Pembelajaran 2018-2019”. Dalam penelitian ini peneliti menjelaskan bahwa terjadi fenomena pada pembelajaran menulis pantun, sebagian siswa yang mengikuti pembelajaran secara aktif sementara sebagian siswa yang lainnya hanya bermalas – malasan, bermain – main, bercanda dan pasif. Hal ini terjadi dikarenakan siswa merasa bosan dengan cara guru mengajar pembelajaran pantun. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan jumlah populasi dalam penelitian ini berjumlah 154 siswa yang meliputi seluruh siswa kelas VII SMP Swasta Muhammadiyah 07 Medan dan diambil sampel terpilih yaitu kelas VII-2 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-1 sebagai kelas kontrol. Berdasarkan teknik analisis data, didapatkan hasil bahwa kemampuan siswa menulis pantun dengan menggunakan teknik tipe kartu arisan memperoleh nilai rata-rata 76,94 termasuk dalam kategori baik dan kemampuan siswa menulis pantun tanpa menggunakan teknik diperoleh 64,24 termasuk dalam kategori cukup. Hal ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis dengan taraf $\alpha = 0,05$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,64 > 1,67$. Maka H_a dinyatakan terbukti kebenarannya dan diterima. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa

penerapan menggunakan teknik tipe kartu arisan dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan siswa menulis pantun.

4. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Sri Rahayu dan Yusni Khairul Amri (2023) yang berjudul “Pengaruh Metode *Outdoor Study* terhadap Keterampilan Menulis Puisi pada Siswa Kelas X SMK Tritch Medan”. Penelitian ini membahas tentang keterampilan menulis teks puisi berbantuan metode *outdoor study* yaitu dengan tujuan untuk (1) mengetahui keterampilan menulis teks puisi menggunakan metode outdoor study, (2) mengetahui keterampilan menulis puisi memakai metode konvensional (3) mengetahui pengaruh metode Outdoor Study dalam menulis puisi. Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X SMK Tritch Medan berjumlah 272 siswa dengan sampel kelas X MR2 (kelas eksperimen) serta kelas X MR3 (kelas kontrol). Metode penelitian ini yaitu metode eksperimen dengan posttest only control design. Temuan Analisis data kelas kontrol dengan metode konvensional diperoleh skor rerata siswa yaitu 64,19 dengan presentase 73% dan meraih skor dibawah KKM. Hasil temuan uji hipotesis diperoleh mean siswa yang memakai metode outdoor study senilai 77,9 dengan presentase 83% dan mendapat nilai di atas KKM. Berdasarkan uji hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan metode outdoor study lebih baik dibandingkan metode konvensional dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode outdoor study terhadap keterampilan menulis puisi pada siswa kelas X SMK Tritch Medan T.A. 2022/2023.
5. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Bintang Immanuella Sidabuke (2023) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Flippity* terhadap Kemampuan

Menulis Puisi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Tebing Tinggi Tahun Ajaran 2022/2023". Penyebab dari rendahnya kemampuan menulis puisi tersebut dikarenakan peserta didik masih kesulitan dalam memahami pembelajaran, khususnya pada bagian unsur pembentukan puisi. Selain itu peserta didik juga kurang minat dalam pembelajaran puisi dikarenakan guru masih menggunakan model pembelajaran tradisional yang membuat proses pembelajaran menjadi monoton. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan metode eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 4 Tebing Tinggi yang berjumlah 340 siswa dan didapatkan kelas X-1 yang menjadi sampel penelitian ini. Hasil penelitian ini adalah data kemampuan menulis siswa sebelum menggunakan media *flippity* dan data kemampuan menulis siswa setelah menggunakan media *flippity*. Dari uji hipotesis yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan hipotesis H_a diterima. Maka terdapat pengaruh yang signifikan dari pemanfaatan media *flippity* terhadap kemampuan menulis puisi pada siswa kelas X-1 SMA Negeri 4 Tebing Tinggi tahun ajaran 2022/2023 dapat diterima. Hal ini menunjukkan bahwa media *flippity* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis puisi.

Perbedaan dan persamaan antara penelitian di atas dengan penelitian yang sedang penulis lakukan:

- Perbedaan; Perbedaan antara kelima penelitian di atas dengan penelitian saya yaitu pada media atau model yang digunakan, adapun salah satu penelitian di atas menggunakan media yang sama dengan penelitian yang saya lakukan.

Tetapi pada penelitian terakhir dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Flippity* terhadap Kemampuan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Tebing Tinggi Tahun Ajaran 2022/2023” menerapkan media *flippity* terhadap pembelajaran puisi sedangkan penelitian yang saya lakukan menerapkan media *flippity* terhadap pembelajaran pantun.

- Persamaan; Persamaan antara kelima penelitian di atas dengan penelitian saya yaitu pada materi pembelajaran yang diterapkan yaitu pantun. Tetapi ada dua penelitian di atas menerapkan materi pembelajaran pantun yang salah satunya hanya berfokus pada struktur pantun serta dua lainnya dengan materi yang sama yaitu berfokus pada kemampuan menulis saja. Selain itu pada penelitian terakhir yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Flippity* terhadap Kemampuan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Tebing Tinggi Tahun Ajaran 2022/2023” memiliki persamaan yaitu menggunakan media pembelajaran yang sama yaitu media *flippity* tetapi dengan materi pembelajaran yang berbeda.

2.3 Kerangka Konseptual

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting dalam kemampuan berbahasa. Keterampilan ini tidak dapat secara alami dimiliki oleh peserta didik, maka dari itu keterampilan ini penting untuk terus dipelajari dan dilatih. Di salah satu mata pelajaran bahasa Indonesia terdapat materi puisi lama yang didalamnya terbagi lagi salah satunya materi teks pantun. Menulis teks pantun menjadi salah satu kompetensi dasar yang harus pendidik ajarkan kepada peserta

didik, dan tentunya harus dikuasai oleh peserta didik. Namun tidak semua peserta didik memiliki kemampuan berfikir secara logis, kritis dan sistematis dalam menulis teks pantun.

Dalam pembelajaran menulis teks pantun, peneliti menggunakan media pembelajaran *flippity*. Hal ini diharapkan untuk membantu peserta didik dalam berfikir secara logis, kritis dan sistematis. Kesulitan peserta didik dalam menulis teks pantun diharapkan bisa diatasi dengan menggunakan media pembelajaran *flippity* ini. Dalam hal ini maka hubungan pendidik dan peserta didik dapat diselaraskan dengan baik yaitu menjadi tujuan pendidikan.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka konseptual yang sudah dibuat di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Adanya Pengaruh yang signifikan pada Media *Flippity* terhadap Kemampuan Menulis Teks Pantun pada Siswa Kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan Tahun Ajaran 2024/2025.

H_o : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada Media *Flippity* terhadap Kemampuan Menulis Teks Pantun pada Siswa Kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan Tahun Ajaran 2024/2025.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang didalamnya terdapat gagasan penelitian, proses, hipotesis, turun ke lapangan, analisis data dan kesimpulan data. Dalam penulisannya juga menggunakan aspek pengukuran, perhitungan, rumus dan kepastian data numerik. Dengan metode eksperimen serta menggunakan *desain one group pretest posttest*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *flippity* terhadap kemampuan menulis teks pantun pada siswa kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan tahun pembelajaran 2024/2025.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Hang Tuah 2 Medan. Sekolah tersebut beralamat di Jl.kl. Yos Sudarso Km. 11,5 Titipapan, Kecamatan Medan Deli, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, dengan pertimbangan sebagai berikut:

1. Jumlah siswa di SMP Hang Tuah 2 Medan sudah cukup memadai untuk dijadikan sampel penelitian ini, sehingga data yang diperoleh lebih sah.
2. Sepengetahuan peneliti, di SMP Hang Tuah 2 Medan tahun pembelajaran 2023-2024 belum pernah dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Flippity* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Pantun

Pada Siswa Kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025”.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap, tepatnya pada bulan April hingga Oktober 2024 tahun ajaran 2024/2025 dengan urutan materi pembelajaran menulis teks pantun kelas VII SMP. Rincian bagaimana waktu penelitian ini dilakukan, dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 3.1
Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan/Minggu																											
		April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Penulisan Proposal	■	■	■	■																								
2	Bimbingan Proposal					■	■	■	■																				
3	Seminar Proposal									■	■	■	■																
4	Perbaikan Proposal													■	■	■	■												
5	Pengumpulan Data																	■	■	■	■								
6	Analisis Data Penelitian																					■	■	■	■				
7	Penulisan Skripsi																									■	■	■	■
8	Bimbingan Skripsi																												
9	Sidang Meja Hijau																												

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi

Populasi adalah seluruh kelompok manusia, hewan, peristiwa, atau benda yang berada di satu tempat dan dimaksudkan secara terencana untuk mencapai

tujuan suatu penelitian. Guru, siswa, kurikulum, fasilitas, institusi pendidikan, hubungan sekolah dan masyarakat, karyawan, dan sebagainya. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan Tahun 2024/2025 yang berjumlah 54 siswa dan tersebar di 2 kelas.

Tabel 3.2

Jumlah Siswa Kelas VII SMP Swasta Hang Tuah 2 Medan

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII-1	28
2	VII-2	26
Total		54

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Apabila populasi besar serta peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang terdapat pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi menurut Sugiyono (2019:45). Untuk menentukan kelas eksperimen peneliti menggunakan kelas VII-2 sebanyak 26 siswa. Pengambilan sampel tidak dilakukan secara random. Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen yang belum sungguh – sungguh sehingga peneliti bebas menentukan kelas eksperimen tanpa melakukan random dalam pengambilan sampel.

Tabel 3.3 Desain Penelitian *One-Group Pretest-Posttest*

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ : Skor *Pre-test* kelas eksperimen (sebelum diberi perlakuan)

X : Perlakuan (Pengenalan dan Pemanfaatan Media *Flippity*)

O₂ : Skor *Post-test* kelas eksperimen (sesudah diberi perlakuan)

3.4 Variabel dan Defenisi Operasional

3.4.1 Variabel Penelitian

Variabel Penelitian adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari seseorang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya menurut Sugiyono (2019:61). Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yakni variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Berikut penjelsannya:

1. Variabel Independen (bebas): Variabel Independen atau bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan ataupun timbulnya variabel dependen (terikat) menurut Sugiyono (2019:61). Dengan demikian variabel independen (bebas) dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam menulis teks pantun sebelum menggunakan media pembelajaran *flippity*

2. Variabel Dependen (terikat): Variabel Dependen (terikat) sering disebut sebagai variabel output, kriteria dan konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel dependen (terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas menurut Sugiyono (2019:62). Dengan demikian variabel dependen (terikat) dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam menulis teks pantun.

3.4.2 Defenisi Operasional Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang diamati, yaitu variabel X_1 dan variabel X_2 . Variabel X_1 dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam menulis teks pantun sebelum menggunakan media *flippity*. Sedangkan, variabel X_2 adalah kemampuan siswa dalam menulis teks pantun setelah menggunakan media *flippity*. Untuk menghindari terjadinya salah penafsiran mengenai variabel dalam penelitian ini, maka peneliti memperjelas definisi operasional yang dimaksud, yaitu:

1. Media *Flippity* adalah sebuah platform *game online* yang menampilkan berbagai macam permainan edukatif.
2. Kemampuan menulis merupakan kemampuan seseorang dalam menulis saat melaksanakan proses kreatif dalam menuangkan ide atau gagasan pikiran dalam bentuk bahasa tulis dengan tujuan menghibur, meyakinkan serta memberitahu.
3. Pantun adalah salah satu karya sastra yang termasuk salah satu jenis puisi lama yang asli dari Indonesia. Pantun terdiri atas empat baris ataupun lebih dengan

bersajak bersilih atau bersilang yaitu ab-ab, baris pertama dan kedua adalah sampiran sedangkan baris ketiga dan keempat adalah isi, jumlah kata dalam tiap baris berjumlah antara delapan sampai dua belas kata.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menurut Arikunto (2017:203), adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah dipahami.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument tes, adapun tes yang digunakan adalah tes tertulis, yaitu tes tertulis berupa tes kemampuan menulis pantun. Setiap siswa akan ditugaskan untuk menulis pantun pada LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang akan dinilai sesuai dengan rubrik penilaian.

Tabel 3.4

Rubrik Penilaian Kemampuan Menulis Pantun

No	Indikator	Keterangan	Skor	Kategori
1	Tema	Ketetapan menerapkan tema pantun dengan sangat tepat	20	Sangat Baik
		Ketetapan menerapkan tema pantun dengan tepat	15	Baik
		Ketetapan menerapkan tema pantun kurang tepat	10	Cukup Baik
		Ketetapan menerapkan tema pantun tidak tepat	5	Kurang Baik

2	Isi Pantun	Menuliskan isi pantun dengan sangat tepat	20	Sangat Baik
		Menuliskan isi pantun dengan tepat	15	Baik
		Menuliskan isi pantun kurang tepat	10	Cukup Baik
		Menuliskan isi pantun tidak tepat	5	Kurang Baik
3	Berirama ab-ab	Menuliskan irama ab-ab dengan sangat tepat	20	Sangat Baik
		Menuliskan irama ab-ab dengan tepat	15	Baik
		Menuliskan irama ab-ab kurang tepat	10	Cukup Baik
		Menuliskan irama ab-ab tidak tepat	5	Kurang Baik
4	Jumlah Suku Kata	Menuliskan jumlah kata dengan sangat tepat	20	Sangat Baik
		Menuliskan jumlah kata dengan tepat	15	Baik
		Menuliskan jumlah kata kurang tepat	10	
		Menuliskan jumlah kata tidak tepat	5	Kurang Baik
5	Penggunaan Kata dan Ungkapan yang Indah	Menggunakan diksi dengan sangat tepat	20	Sangat Baik
		Menggunakan diksi dengan tepat	15	Baik
		Menggunakan diksi kurang tepat	10	Cukup Baik
		Menggunakan diksi tidak tepat	5	Kurang Baik
Total Skor Maksimum			100	

Tabel 3.5
Kriteria Presentase Penilaian

No	Skor	Huruf	Kategori
1	80-100	A	Sangat Baik
2	66-79	B	Baik
3	56-65	C	Cukup
4	40-45	D	Kurang
5	<39	E	Sangat Kurang

Sudijono (2011:35)

3.6 Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis sebuah data diperlukan sebuah teknik penganalisisan data dengan tahapan – tahapan berikut ini:

- a. Memeriksa dan memberi nilai lembar kerja peserta didik (LKPD)
- b. Menstabilasi skor *pre-test* dan *post-test* peserta didik

1. Menghitung nilai rata – rata (*Mean*) dari hasil pembelajaran menulis teks pantun

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

Keterangan:

M : Skor rata-rata (*Mean*)

$\sum fx$: Jumlah semua skor

N : Jumlah seluruh sampel (Sudijono, 2014:85)

2. Menghitung Standar Deviasi (SD) dari varians sebelum dan sesudah perlakuan dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

SD = Standar Deviasi

$\sum fx^2$ = Jumlah dari hasil perkalian antara frekuensi masing-masing interval dengan kuadrat jumlah frekuensi x^2

N = Jumlah sampel (Sudijono, 2014:157)

3. Menentukan t_{hitung}

$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

t = Perbedaan yang dicari

\bar{Y} = Rata-rata kelompok 1

μ_0 = Rata-rata kelompok 2

s = Standar deviasi

n = Jumlah sampel

4. Melakukan pengujian hipotesis

Untuk menguji hipotesis penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} pada derajat kebebasan N-1 dan tingkat kepercayaan dengan

taraf signifikan 5% dengan ketentuan: tolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_a diterima, atau H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_a ditolak.

H_a diterima jika, $t_{hitung} > t_{tabel}$;

H_0 ditolak jika, $t_{hitung} < t_{tabel}$.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen yang belum sungguh-sungguh sehingga peneliti bebas menentukan kelas eksperimen tanpa melakukan random dalam penelitian. Peneliti menggunakan metode eksperimen dengan *desain one group pretest dan posttest* hal ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Media Pembelajaran *Flippity* terhadap kemampuan menulis teks pantun pada kelas VII SMP Hang Tuah 2 tahun pembelajaran 2024/2025.

4.1.1 Deskripsi Skor Keterampilan Menulis Teks Pantun Sebelum Menggunakan Media *Flippity*

Hasil data pada penelitian ini mengungkapkan informasi tentang nilai yang diperoleh dari masing-masing siswa dengan memberikan penilaian skor total, skor tertinggi, skor terendah, mean, dan rentang standar deviasi. Berikut ini adalah hasil data penelitian pada kemampuan menulis teks pantun sebelum menggunakan media *flippity*.

Tabel 4.1
Skor Kemampuan Menulis Teks Pantun Sebelum Menggunakan Media
Flippity

No	Nama	Aspek Penilaian					Skor
		Tema	Isi	Rima	Suku Kata	Pilihan Kata	
1.	Ade Firman P	20	20	15	10	10	75

2.	Adi Prasetio	5	5	5	5	5	25
3.	Adiaksya	5	5	5	5	5	25
4.	Bayu Noa	5	5	5	5	5	25
5.	Beatrica Tiara Ferta R	15	15	15	15	15	75
6.	Carlos Aguero S	20	15	20	5	5	65
7.	Chris Jackson S	5	5	5	5	5	25
8.	Chairani Manisa	5	5	5	5	5	25
9.	Cindi Mei A	5	5	5	5	5	25
10.	Danuja Pramudita M	5	5	5	5	5	25
11.	Dzikri Ahmal Nasri	20	20	20	5	10	75
12.	Eklesia Dachi	20	20	15	15	5	75
13.	Farhan Gri Wadindra	5	5	5	5	5	25
14.	Giovano Enda Krisnov	10	10	15	5	5	45
15.	Gisel Trianto	15	15	15	15	15	75
16.	Haikal Kausar Harahap	15	15	15	15	15	75
17.	Hanif Abdul Aziz	5	5	5	5	5	25
18.	Heflin Rizki Ode	5	5	5	5	5	25
19.	Lamtiur Indah	15	15	5	5	5	45
20.	Latifah Arum	15	15	10	10	15	65
21.	Mawarida Ramadani	15	15	10	10	15	65
22.	Natalia Boru Siahaan	15	15	15	15	15	75
23.	Revan Sideon H	5	5	5	5	5	25
24.	Ruth Artamevia Lubis	15	15	15	20	10	75
25.	Steven Pius Mazmir G	15	15	15	15	5	65
26.	Tasya Ananda Putri	15	15	5	5	5	45
Jumlah							1.270
Rata-rata							48.84

Berdasarkan tabel di atas, skor tertinggi kemampuan menulis teks pantun sebelum menggunakan media *flippity* diperoleh nilai tertinggi 75 dan terendah 25 serta jumlah keseluruhan yaitu 1.270 pada siswa kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Skor jumlah nilai para siswa menurut penilaian instrumen yang telah ditetapkan yaitu para siswa memperoleh nilai skor 295 pada penilaian tema, nilai skor 290 pada penilaian isi pantun, nilai skor 260 pada penilaian rima, nilai skor 220 pada penilaian jumlah suku kata dan nilai skor 205 pada penilaian pemilihan kata yang indah. Maka didapatkan pada kemampuan menulis teks pantun siswa kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan lebih tinggi nilai skor pada penilaian ketetapan tema teks pantun yaitu 295.

Untuk menentukan Mean dan Standar Deviasi kemampuan menulis teks pantun pada siswa kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan tahun pembelajaran 2024/2025 maka terlebih dahulu ditetapkan pengkuadratan dari setiap sampel, diantaranya:

Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi untuk Menghitung Mean dan Standar Deviasi
Pre-tes

No	X	Frekuensi (F)	FX	$X - \bar{X}$	X^2	FX^2
1	25	11	275	-23,84	568,34	6.251
2	45	3	135	-3,84	14,74	44,22
3	65	4	260	16,16	261,14	1.044,56
4	75	8	600	26,16	684,34	5.474,72
Total		26	1.270			12.814,5

Keterangan :

X : Nilai awal siswa

F : Frekuensi setiap variasi nilai awal siswa

FX : Frekuensi dikali nilai awal siswa

$X - \bar{X}$: Nilai awal siswa dikurangi dengan rata-rata siswa

X^2 : $X - \bar{X}$ dikuadratkan

FX^2 : Frekuensi dikali nilai X^2

Berdasarkan tabel di atas, langkah selanjutnya adalah menghitung Mean dan Standar Deviasi menggunakan rumus sebagai berikut:

1) Rata-rata

$$M = \frac{fx}{N}$$

$$M = \frac{1.270}{26}$$

$$M = 48,84$$

2) Standar Deviasi

$$SD = \frac{\sqrt{fx^2}}{N}$$

$$SD = \frac{\sqrt{12.814,5}}{26}$$

$$SD = \sqrt{492,86}$$

$$SD = 22,20$$

3) Persentase penguasaan skor akhir Kemampuan Menulis Teks Pantun sebelum menggunakan media *flippity*.

Tabel 4.3
Persentase Peringkat skor Kemampuan Menulis Teks Pantun sebelum menggunakan media *flippity*

No	Skor	Frekuensi		Kategori
		Frekuensi	Persentase	
1	85 – 100	-	-	Sangat Baik
2.	70 – 80	8	30%	Baik
3.	55 – 69	4	16%	Cukup
4.	40 – 45	3	12%	Kurang
5.	0 – 39	11	42%	Sangat Kurang
Jumlah		26	100%	

Dari keterangan tabel persentase diatas diperoleh bahwa kemampuan siswa dalam menulis teks pantun sebelum menggunakan media *flippity* menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang mendapatkan nilai sangat baik. 8 siswa memperoleh presentasi nilai 30% dengan kategori baik, 4 siswa memperoleh presentase 16% dengan kategori cukup, 3 siswa memperoleh presentase 12% dengan kategori kurang dan 11 siswa memperoleh presentase 42% dengan kategori sangat kurang.

4.1.2 Deskripsi Skor Keterampilan Menulis Teks Pantun Sesudah Menggunakan Media *Flippity*

Berikut ini adalah data kemampuan menulis teks pantun sesudah menggunakan media *flippity*.

Tabel 4.4**Skor Kemampuan Menulis Teks Pantun Sesudah Menggunakan Media
*Flippity***

No	Nama	Aspek Penilaian					Skor
		Tema	Isi	Rima	Suku Kata	Pilihan Kata	
1.	Ade Firman P	20	20	20	20	20	100
2.	Adi Prasetyo	15	15	10	10	10	60
3.	Adiaksya	15	15	10	10	10	60
4.	Bayu Noa	20	20	10	15	20	85
5.	Beatrica Tiara Ferta R	20	20	20	20	20	100
6.	Carlos Agüero S	20	20	20	20	20	100
7.	Chris Jackson S	20	15	15	10	15	75
8.	Chairani Manisa	20	20	15	10	10	75
9.	Cindi Mei A	20	20	20	15	20	95
10.	Danuja Pramudita M	20	20	10	20	5	75
11.	Dzikri Ahmal Nasri	20	20	20	20	20	100
12.	Eklesia Dachi	20	20	20	20	20	100
13.	Farhan Gri Wadindra	20	20	20	20	15	95
14.	Giovano Enda Krisnov	20	20	15	15	15	85
15.	Gisel Trianto	20	20	20	20	20	100
16.	Haikal Kausar Harahap	20	20	15	20	20	95
17.	Hanif Abdul Aziz	15	15	15	15	15	75
18.	Heflin Rizki Ode	15	15	20	15	20	85
19.	Lamtiur Indah	20	20	20	20	20	100
20.	Latifah Arum	20	20	20	20	20	100
21.	Mawarida Ramadani	20	20	15	20	20	95
22.	Natalia Boru Siahaan	20	20	20	20	20	100
23.	Revan Sideon H	15	15	10	10	10	60

24.	Ruth Artamevia Lubis	20	20	20	20	20	100
25.	Steven Pius Mazmir G	20	20	20	20	20	100
26.	Tasya Ananda Putri	20 (495)	20 (490)	20 (440)	20 (445)	20 (445)	100
Jumlah							2.315
Rata-rata							89,03

Berdasarkan tabel di atas, skor tertinggi kemampuan menulis teks pantun sesudah menggunakan media *flippity* diperoleh nilai tertinggi 100 dan terendah 60 serta jumlah keseluruhan yaitu 2.315 pada siswa kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025

Untuk skor jumlah nilai para siswa menurut penilaian instrumen yang telah ditetapkan yaitu para siswa memperoleh nilai skor 495 pada penilaian tema, nilai skor 490 pada penilaian isi pantun, nilai skor 440 pada penilaian rima, nilai skor 445 pada penilaian jumlah suku kata dan nilai skor 445 pada penilaian pemilihan kata yang indah. Maka didapatkan pada kemampuan menulis teks pantun siswa kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan lebih tinggi nilai skor pada penilaian ketetapan tema teks pantun yaitu 495.

Untuk menentukan Mean dan Standar Deviasi kemampuan menulis teks pantun sesudah menggunakan media *flippity* pada siswa kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan tahun pembelajaran 2024/2025 maka terlebih dahulu ditetapkan pengkuadratan dari setiap sampel, diantaranya:

Tabel 4.5
Distribusi Frekuensi untuk Menghitung Mean dan Standar Deviasi
Pos-tes

No	X	Frekuensi (F)	FX	X - \bar{X}	X ²	FX ²
1	60	3	180	-29,03	842,7409	2.582,22
2	75	4	300	-14,03	196,8409	787,36
3	85	3	255	-4,03	16,2409	48,72
4	95	4	380	5,97	35,6409	142,56
5	100	12	1.200	10,97	120,3409	1.444,08
Total		26	2.315			4.950,94

Keterangan :

X : Nilai awal siswa

F : Frekuensi setiap variasi nilai awal siswa

FX : Frekuensi dikali nilai awal siswa

X - \bar{X} : Nilai awal siswa dikurangi dengan rata-rata siswa

X² : X - \bar{X} dikuadratkan

FX² : Frekuensi dikali nilai X²

Berdasarkan tabel di atas, langkah selanjutnya adalah menghitung Mean dan Standar Deviasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

1) Rata-rata

$$M = \frac{fx}{N}$$

$$M = \frac{2.315}{26}$$

$$M = 89,03$$

2) Standar Deviasi

$$SD = \frac{\sqrt{f \cdot x^2}}{N}$$

$$SD = \frac{\sqrt{4.950,94}}{26}$$

$$SD = \sqrt{190,42}$$

$$SD = 13,79$$

3) Persentase penguasaan skor akhir kemampuan menulis teks pantun sesudah menggunakan media *flippity*

Tabel 4.6

Persentase Peringkat skor Kemampuan Menulis Teks Pantun sesudah menggunakan media *flippity*

No	Skor	Frekuensi		Kategori
		Frekuensi	Persentase	
1	85 – 100	19	72%	Sangat Baik
2.	70 – 80	4	16%	Baik
3.	55 – 69	3	12%	Cukup
4.	40 – 45	-	-	Kurang
5.	0 – 39	-	-	Sangat Kurang
Jumlah		26	100%	

Dari keterangan tabel persentase diatas diperoleh bahwa kemampuan siswa dalam menulis teks pantun sesudah menggunakan media *flippity* diperoleh bahwa 19 siswa memperoleh presentasi nilai 72% dengan kategori sangat baik, 4 siswa memperoleh presentase 16% dengan kategori baik dan 3 siswa memperoleh presentase 12% dengan kategori cukup. Tidak terdapat siswa yang memperoleh presentase kategori kurang ataupun sangat kurang.

4.2 Menentukan t-hitung

Menentukan t-hitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}t &= \frac{\bar{X}_2 - \bar{X}_1}{\frac{S}{\sqrt{n}}} \\&= \frac{89,03 - 48,84}{13,79 / \sqrt{26}} \\&= \frac{40,19}{13,79} \\&= \frac{40,19}{2,70} \\&= 14,88\end{aligned}$$

Maka diperoleh nilai t-hitung sebesar 14,88

Mencari nilai ttabel sebagai berikut

$$T_{\text{tabel}} = dk = n - 1$$

$$dk = 26 - 1 = 25 = 1,25$$

Berdasarkan nilai ttabel dan thitung di atas, maka dapat diketahui thitung > ttabel yakni $14,88 > 1,25$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan atas penggunaan media *flippity* dalam meningkatkan kemampuan menulis teks pantun pada siswa kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025.

4.3 Diskusi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian mengenai kemampuan menulis teks pantun menggunakan media *flippity*, maka didapatkan data penelitian yang diperlukan. Beberapa temuan yang didapat yaitu:

- a. Nilai skor tertinggi kemampuan menulis teks pantun sebelum menggunakan media *flippity* diperoleh nilai tertinggi 75 dan terendah 25 serta jumlah keseluruhan yaitu 1.270 pada siswa kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025.
- b. Untuk penilaian teks pantun sebelum menggunakan media *flippity* diperoleh jumlah nilai skor para siswa menurut penilaian instrumen yang telah ditetapkan yaitu para siswa memperoleh nilai skor 295 pada penilaian tema, nilai skor 290 pada penilaian isi pantun, nilai skor 260 pada penilaian rima, nilai skor 220 pada penilaian jumlah suku kata dan nilai skor 205 pada penilaian pemilihan kata yang indah. Maka didapatkan pada kemampuan menulis teks pantun siswa kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan lebih tinggi nilai skor pada penilaian ketetapan tema teks pantun yaitu 295.
- c. Nilai skor tertinggi kemampuan menulis teks pantun sesudah menggunakan media *flippity* diperoleh nilai tertinggi 100 dan terendah 60 serta jumlah keseluruhan yaitu 2.315 pada siswa kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025
- d. Untuk penilaian teks pantun sesudah menggunakan media *flippity* diperoleh jumlah nilai skor para siswa menurut penilaian instrumen yang telah ditetapkan yaitu para siswa memperoleh nilai skor 495 pada penilaian tema, nilai skor 490

pada penilaian isi pantun, nilai skor 440 pada penilaian rima, nilai skor 445 pada penilaian jumlah suku kata dan nilai skor 445 pada penilaian pemilihan kata yang indah. Maka didapatkan pada kemampuan menulis teks pantun siswa kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan lebih tinggi nilai skor pada penilaian ketetapan tema teks pantun yaitu 495.

- e. Nilai kemampuan menulis teks pantun sebelum menggunakan media *flippity* memiliki nilai rata-rata 48,84 yang dikatakan kurang (D) dalam kriteria presentasi peringkat penilaian.
- f. Nilai kemampuan menulis teks pantun sesudah menggunakan media *flippity* memiliki nilai rata-rata 89,03 yang dikatakan sangat baik (A) dalam kriteria presentasi peringkat penilaian.
- g. Berdasarkan hasil penelitian memnunjukkan bahwa kemampuan menulis teks pantun sebelum menggunakan media *flippity* dengan sesudah menggunakan media *flippity* meraih tingkatan yang sangat signifikan yaitu tingkatan skor sangat baik, melalui rinciannya 19 siswa dengan persentasenya 72% meraih tingkatan skor sangat baik, 4 siswa dengan persentasenya 16% meraih tingkatan skor baik dan 3 siswa dengan persentasenya 12% meraih tingkatan skor cukup. Maka dari itu bisa dipastikan keterangan yang diraih adanya perbedaan hasil belajar siswa, hal ini dilihat dari perhitungan data yang bisa didapati dengan sebelum dan sesudah menggunakan media *flippity* dalam menulis teks pantun, banyaknya siswa yang meraih nilai sangat baik dibandingkan dengan yang lainnya.

h. Dari hasil uji t terdapat pengaruh media *flippity* terhadap kemampuan menulis teks pantun pada siswa kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan tahun pembelajaran 2024/2025. Hal ini dibuktikan setelah dilakukan uji t dengan taraf signifikan 0,05 dengan $dk = N - 1 + 26 - 1 = 25$, maka diperoleh taraf signifikan 5% sebesar 1,25. Berdasarkan nilai t_{tabel} dan t_{hitung} di atas, maka dapat diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $14,88 > 1,25$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan atas penggunaan media *flippity* dalam meningkatkan kemampuan menulis teks pantun pada siswa kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025.

4.4 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini tidak luput dari kekeliruan peneliti seperti membuat instrument penelitian menyatakan bahwa media *flippity* ini sangat baik digunakan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, peneliti mengakui bahwa kemampuan peneliti dalam menyajikan penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Maka dari itu, peneliti sangat mengharapkan dukungan berupa saran dan kritik yang dapat menyempurnakan hasil penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan analisis keterangan uji t statistika atas bab IV bahwa didapatkan simpulan diantaranya:

1. Kemampuan menulis teks pantun sebelum menggunakan media *flippity* pada siswa kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan tahun pembelajaran 2024/2025 memperoleh kategori nilai rata-rata 48,84 termasuk ke dalam kategori kurang. Dibuktikan dengan tingkatan skor kurang, melalui rinciannya 8 siswa dengan persentasenya 30% meraih tingkatan skor baik, 4 siswa dengan persentasenya 16% meraih tingkatan skor cukup dan 3 siswa dengan persentasenya 12% meraih tingkatan skor kurang dan 11 siswa dengan persentasenya 42% meraih tingkatan skor sangat kurang.
2. Kemampuan menulis teks pantun sesudah menggunakan media *flippity* memperoleh nilai rata-rata 89,03 termasuk ke dalam kategori sangat baik. Dibuktikan dengan tingkatan skor sangat baik, melalui rinciannya 19 siswa dengan persentasenya 72% meraih tingkatan skor sangat baik, 4 siswa dengan persentasenya 16% meraih tingkatan skor baik dan 3 siswa dengan persentasenya 12% meraih tingkatan skor cukup.
3. Berdasarkan uji t diketahui dari nilai thitung $>$ ttabel yaitu $14,88 > 1,25$ dengan ini hipotesis terbukti diterima. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dalam penelitian ini dari hasil nilai rata-rata pretest yaitu 48,84

dibandingkan hasil nilai rata-rata posttest yaitu 89,03 mengalami kenaikan presentase sekitar 83,6% dengan selisih 40,55 ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *flippity* terhadap kemampuan menulis teks pantun pada siswa kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan tahun pembelajaran 2024/2025.

5.2 SARAN

Adapun saran dalam penelitian ini yaitu:

1. Peserta didik hendaknya belajar dengan lebih giat dan lebih aktif untuk mempelajari, memahami, atau melakukan tanya jawab terkait materi pembelajaran menulis teks pantun.
2. Kepada guru bahasa Indonesia, hendaknya mengaplikasikan media *flippity* dalam pembelajaran karena dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik.
3. Sebagai bahan masukan kepada rekan-rekan mahasiswa sebagai peneliti selanjutnya, semoga hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dalam melakukan penelitian lebih lanjut terkait dalam pembelajaran menulis teks pantun.

DAFTAR PUSTAKA

- Amar, C., 2016. Korelasi Kemampuan Memahami Ciri Pantun dan Kemampuan Menentukan Jenis Pantun Siswa Kelas VIII SMP Negeri I Pagaram. *PEMBAHSI: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, Volume VI, pp. 37 - 60
- Amri, Yusni Khairul. 2015. *Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia Pemahaman Dasar-dasar Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Atap Buku Yogyakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2017. *Produser Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. R
- Arsyad, A., 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada..
- Atmajati, A., Hidayat, R. A. & Astuti, Y. W., 2022. Peningkatan Keterampilan Menulis Siswa Melalui Metode SQ3R Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD Sampangan . *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, Volume 8, pp. 1326-1330.
- Ragil, D. P., & Amri, K. Y., 2023. Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Gambar Terhadap Kemampuan Menulis Teks Puisi Pada Siswa Kelas X SMK YWKA Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023". *JRPP: Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, Volume 6, pp. 1583-1593.
- Izar, Sri Listiana. 2021. *Sejarah Sastra Indonesia*. Jawa Tengah: CV. Pena Persada
- Kosasih, E., 2016. *Cerdas berbahasa indonesia untuk SMA/MA kelas X*. jakarta : Erlangga .
- Latifah , A. & Setyaningsih, N. . H., n.d. Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Menggunakan Model Pembelajaran ARIAS dengan Media Kartu Pantun . *UNNES Journal*, p. 2020.
- Limbong , J. H., 2018 . Pengaruh Teknik Kartu Arisan Terhadap Kemampuan Menulis Pantun Oleh siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 07 Medan Tahun Pembelajaran 2018-2019. *Skripsi*.
- Lubis, M. J., & Jaya, I. (2019). *Komitmen Membangun Pendidikan (Tinjauan Krisis*
- Lubis, M. J., Rosmawaty, & Haidir. (2019). *Pembinaan Guru Melalui Continuing Development Program (CPD) dalam Mencapai Kualitas Pembelajaran Optimal. Prosiding Seminar Nasional PBSI II 2019 Universitas Negeri Medan, 9–19 Hingga Perbaikan Menurut Teori*) (1st ed.). CV. Widya Puspita.

- Maulina, D. E., 2015. Keanekaragaman Pantun Di Indonesia. *SEMANTIK ; Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, pp. 107-121.
- Manik, T. R & Amri, K. Y., 2024. Pengaruh Media Animasi Berbasis Web terhadap Nilai Pendidikan Berbasis Karakter dalam Materi Menulis Teks Negosiasi di Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang Tahun Pembelajaran 2022/2023. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP)*, Volume 5, pp. 78-94.
- Muhtadillah, N. F. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning pada Pelajaran PAI sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022. *IAIN Ponorogo*, 1(1), 215.
- Nadila, C., 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Prezi Terhadap Keterampilan Menulis Teks Biografi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023. *Skripsi*.
- Nurjannah , N. S., 2015. 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* .
- Rahayu, S. & Amri. K. Y., 2023. Pengaruh Metode *Outdoor Study* terhadap Keterampilan Menulis Puisi pada Siswa Kelas X SMK Tritch Medan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Volume 7, pp. 21867-21872.
- Sidabuke, B. I., 2023. Pengaruh Media Flippity terhadap Kemampuan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Tebing Tinggi Tahun Ajaran 2022/2023. *Skripsi*.
- Sidabuke, B. I. & Wuriyani, E. P., 2023. Pengaruh Media Flippity terhadap Kemampuan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Tebing Tinggi Tahun Ajaran 2022/2023. *Nusantara Hasana Journal*, Volume 3, pp. 35-45.
- Sudijono, Anas. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. 3 ed. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Tetty, M., 2022. *Belajar Asyik Bersama Flippity*. s.l.:UNIMED PRESS.
- Tetty, M., 2023. Optimalisasi Platform Flippity Guna Meningkatkan Proses Belajar Mengajar Di Era Teknologi Digital. *Jurnal Adam: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Volume 2, pp. 423-428.
- Utami, 2013. *Pintar Pantun, Puisi, Pribahasa, dan Majas*. Yogyakarta: Naafi' Media.

- Widyantara, I., & Rasna, I. (2020). Penggunaan Media Youtube Sebelum dan Saat Pandemi Covid-19 dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 9(2), 113-122.
- Wihanry, I. & Chyan, P., 2015. Perancangan Aplikasi Pembelajaran Aksara Lontara Dengan Media Game Based Learning, *Jurnal Tematik* Volume 3.

MODUL AJAR BAHASA INDONESIA

(TEKS PANTUN)

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

- | | |
|-------------------------|--|
| 1. Nama | : Saly Amanda |
| 2. Instansi | : SMP Hang Tuah 2 Medan |
| 3. Mata Pelajaran | : BAHASA INDONESIA |
| 4. Kelas/Semester | : VII / 1 |
| 5. Tahun Pelajaran | : 2023/ 2024 |
| 6. Alokasi Waktu | : 2 x 45 menit |
| 7. Fase | : D |
| 8. Elemen | : 3.6 Menyimak dan Menganalisis teks pantun
4.6 Menggunakan dan Mengembangkan kosa kata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif dan kiasan dalam menulis. |
| 9. Capaian Pembelajaran | : 3.6 Peserta didik mampu menyimak, menganalisis dan mengevaluasi informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan yang akurat dalam teks pantun.
4.6 Peserta didik mampu menggunakan dan mengembangkan kosa kata baru yang memiliki makna kedalam teks pantun yang terdiri dari sampirandan isi. Dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan, dan isi secara lisan dan tulis. |

B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik dapat menyimak dan menganalisis informasi berupa arahan atau pesan dari teks pantun yang dibaca atau didengar.
2. Peserta didik mampu menggunakan dan mengembangkan kosa kata baru yang memiliki makna kedalam teks pantun yang terdiri dari sampirandan isi. Dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan, dan isi secara lisan dan tulis.

1. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman dan Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa

- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Berkebhinekaan Global

- Peserta didik saling menghargai perbedaan, empati dan simpati kepada teman sejawat dan guru.

Bergotong Royong

- Peserta didik mampu berkolaborasi dan berdinamika kelompok dalam menyelesaikan permasalahan.

Bernalar Kritis

- Peserta didik mampu mengevaluasi informasi secara akurat dan kritis.

Mandiri

- Menumbuhkan kepercayaan diri pada peserta didik agar mampu menyelesaikan tugas tanpa bergantung pada orang lain.

Kreatif

- Peserta didik mampu memanfaatkan teknologi digital dalam menuangkan ide dari hasil kelompok.

2. SARANA DAN PRASARANA

Buku paket Bahasa Indonesia SMP/MTs kelas VII (Penerbit Erlangga. <https://www.erlangga.co.id>), LKPD, Netbook/laptop, Proyektor, Platform Flippity, PPT (power point), kertas HVS, Alat Tulis.

3. TARGET PESERTA DIDIK

Regular berjumlah 26 orang
Terdiri dari 5 kelompok (5-6 orang/kelompok)

4. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Kegiatan pembelajaran Luring (tatap muka) menggunakan model *Game Based Learning*
- ❖ Pendekatan
 - Saintifik
 - Kontekstual
- ❖ Metode Pembelajaran
 - Diskusi kelompok

- Aksi nyata untuk menghasilkan produk
- Tanya jawab

- ❖ Media Pembelajaran
 - Media *Flippity*

KOMPETENSI INTI

TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui model pembelajaran *Game Based learning* diharapkan :

1. Melalui **penyajian permainan melalui media flippity** peserta didik mampu **memahami** teks pantun secara struktur dan isi
2. Melalui **diskusi kelompok** peserta didik mampu berkolaborasi untuk **menelaah** cara menuliskan teks pantun dan menuangkannya dengan cara tertulis sesuai dengan struktur teks pantun dengan **benar**.
3. Melalui **presentasi kelompok** di depan kelas peserta didik bersama guru dapat **mengevaluasi** hasil kerja secara akurat sesuai dengan teks pantun.
4. Peserta didik dapat **merancang** teks pantun yang akan mereka lakukan dalam kelompok berdasarkan imajinasi yang telah mereka kembangkan.
5. Peserta didik dapat **menyajikan** teks pantun dalam bentuk tulisan yang sudah sesuai dengan struktur dan aturan yang benar.

Kata kunci yang akan dipelajari dan pertanyaan inti (essential question) Kata/FrasaKunci

Teks pantun, struktur, dan kebahasaan, diksi.

PERTANYAAN PEMANTIK

- a. Masih ingatkah kalian dengan teks pantun?
- b. Apa itu teks pantun?
- c. Dalam teks pantun terdiri dari?

ASESMEN

1. Asesmen diagnostik

Penilaian diberikan di awal kegiatan pembelajaran, dilihat dari kesiapan peserta didik di awal pembelajaran, peserta didik dapat menjawab atau mengungkapkan pendapat tentang kompetensi awal yang diberikan guru.

Butir-butir soal :

1. Masih ingatkah kalian dengan teks pantun?
2. Menurut kalian apa saja ciri-ciri dari teks pantun?

3. Sebutkan jenis-jenis dari teks pantun?

2. Asesmen formatif (umpan balik)

Penilaian saat pembelajaran berlangsung

No	Aspek yang dinilai	Ya	Tidak
1	Mengungkapkan pendapat		
2	Mengungkapkan pertanyaan		
3	Menjawab pertanyaan dengan benar		
4	Menghargai pendapat/jawaban teman		

3. Asesmen sumatif (memastikan pencapaian keseluruhan)

Soal	Kemungkinan Jawaban	Kategori Penilaian	Rencana Tindak Lanjut
1. Apa tujuan dari teks pantun?	Pemaparan	Paham Utuh	Pembelajaran dapat dilakukan pada materi berikutnya
	Pemaparan	Paham sebagian	Memberikan pelajaran remedial
	Tidak menjawab	Tidak paham	
2. Jelaskan poin-poin struktur teks pantun?	Bersifat memaparkan	Paham utuh	Pembelajaran dapat dilakukan pada materi berikutnya
	Bersifat memaparkan	Paham sebagian	Memberikan pelajaran remedial
	Tidak menjawab	Tidak paham	
3. Jelaskan apa saja ciri-ciri dari teks pantun?	Menjelaskan tentang ciri-ciri teks pantun	Paham utuh	Pembelajaran dapat dilakukan pada materi berikutnya
	Menjelaskan tentang ciri-ciri teks pantun	Paham sebagian	Memberikan pelajaran remedial
	Tidak menjawab	Tidak paham	
4. Jelaskan apa saja jenis-jenis pantun?	Bersifat memaparkan	Paham utuh	Pelajaran dapat dilakukan pada materi berikutnya
	Bersifat memaparkan	Paham sebagian	Memberikan pelajaran remedial
	Tidak menjawab	Tidak paham	

KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Pendahuluan (5 menit)	
<ul style="list-style-type: none"> • Salam pembuka, peserta didik bersama guru melakukan doa bersama bersyukur kepada Tuhan YME. • Guru mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik • Guru memberi aba-aba kepada peserta didik untuk tepuk pancasil • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran • Peserta didik bertanya jawab dengan guru mengenai keterkaitan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman peserta didik. • Dengan merujuk dimensi profil pelajar pancasila, guru menyampaikan butir karakter yang hendak dikembangkan selain yang terkait dengan materi. 	

Inti (60 menit)	
Sintak	Kegiatan
Tahap 1 Orientasi masalah	Mengamati <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pemahaman tentang materi menelaah struktur dan kebahasaan teks pantun kepada peserta didik. Media netbook/laptop menampilkan power point (PPT) hasil kerja guru. • Guru menayangkan memberikan contoh teks pantun dengan menggunakan aturan yang sudah sesuai. Menanya <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik.
Tahap 2 Mengorganisasikan peserta didik	Mengorganisasikan <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi kelompok kerja sesuai dengan tujuan pembelajaran. • Guru menjelaskan media yang telah disiapkan yaitu media flippity melalui proyektor dan akan dimainkan secara berkelompok dengan arahan yang disampaikan oleh guru. • Peserta didik akan mengumpulkan informasi yang didapat melalui permainan yang mereka mainkan
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	Mengumpulkan <ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing dan menuntun peserta didik dalam mengerjakan tugas.

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta peserta didik mengumpulkan hasil diskusi.
<p>Tahap 4</p> <p>Menyajikan hasil karya</p>	<p>Mengasosiasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing peserta didik untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok (perwakilan membaca hasil kerja).
<p>Tahap 5</p> <p>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p>	<p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta peserta didik lainnya merespon (menanya /menanggapi) hasil kerja kelompok lain. • Guru melibatkan peserta didik dalam mengevaluasi pantun yang dibahas dalam presentasi kelompok masing-masing peserta didik.

Penutup (5 menit)

- Peserta didik bersama-sama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dibahas.
- Peserta didik bersama guru merefleksikan hasil pembelajaran.
- Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dibahas untuk pertemuan selanjutnya.
- Peserta didik dan guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama.
- Salam penutup.

Pengayaan dan Remedial

- Peserta didik membantu peserta didik lain yang belum tuntas dengan pembelajaran tutor sebaya.
- Mengulang materi pokok di luar jam tatap muka bagi peserta didik yang belum tuntas.
- Memberikan penugasan kepada peserta didik yang belum tuntas.
- Memberikan kesempatan untuk tes perbaikan.

Refleksi Peserta Didik dan Guru

1. Peserta didik diminta menyampaikan perasaan dan pengalaman saat mengikuti pembelajaran.
 - Pengalaman apa yang didapatkan dari kegiatan pembelajaran teks pantun menggunakan media *Flippity*?
 - Apakah kegiatan menggunakan media *Flippity* ini bermanfaat untuk peserta didik?
 - Apakah pembelajaran berlangsung sesuai dengan rencana pembelajaran guru?

- Sudahkah peserta didik memahami materi dalam kegiatan pembelajaran ini?
2. Guru mencatat hal-hal/peristiwa yang terjadi saat proses pembelajaran terkait dengan :
- Momen terbaik apa yang saya rasakan ketika melakukan pembelajaran menggunakan media *Flippity*??
 - Apa saja yang tidak berjalan dengan baik saat saya melakukan kegiatan pembelajaran hari ini? Mengapa?
 - Solusi apa saja yang memungkinkan dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut?

Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dinyatakan tuntas jika :

- Mencapai nilai rata-rata sikap minimal B atau baik.
- Mencapai nilai pengetahuan minimal 70
- Mencapai nilai rata-rata keterampilan minimal B atau baik.

Sumber Refrensi

Buku paket Bahasa Indonesia SMP/MTs kelas VII (Penerbit Erlangga.
<https://www.erlangga.co.id> >)

Guru sebagai role model, "***Memberikan contoh teks pantun yang sesuai dengan aturan yang berlaku***"

Mengetahui
Kepala Sekolah

Medan, Mei 2024
Guru Mata Pelajaran

Lasniar Maria HP Simbolon, S.Pd

Saly Amanda

Lampiran 2. Lembar Kerja Peserta Didik

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama :

Tanggal :

Sekolah :

Topik/Materi :

Kelas :

LANGKAH KEGIATAN:

1. Bacalah doa sebelum mengerjakan!
2. Tulis namamu dengan lengkap tanpa disingkat
3. Perhatikan baca soal dengan teliti sebelum menjawab

SOAL

1. Jelaskan pengertian pantun!
2. Tuliskan ciri – ciri umum dari pantun yang kamu ketahui!
3. Tuliskanlah satu bait pantun dengan tema bebas dengan memperhatikan ketentuan penulisan pantun yang telah ditetapkan!

JAWAB

Lampiran 3. Lembar Wawancara Observasi

Lembar Wawancara Observasi

Hari/ tanggal Observasi : Selasa, 23 April 2024
Sekolah : SMP Swasta Hang Tuah 2 Medan
Guru Bahasa Indonesia : Meliana Simbolon, S.Pd
Mahasiswa : Saly Amanda

No	Pertanyaan	Jawaban
A	Data Sekolah	
1	Nama Kepala Sekolah SMP Swasta Hang Tuah 2 Medan	Lasniar M.H.P Simbolon, S.Pd
2	Nama guru bahasa Indonesia kelas VII	Meliana Simbolon, S.Pd
3	Kurikulum yang digunakan	Kelas VII menggunakan kurikulum merdeka sedangkan kelas VIII dan IX menggunakan K-13
4	Jumlah siswa kelas VII	56 siswa
5	Terdapat berapa kelas VII di SMP Swasta Hang Tuah 2 Medan	2 kelas yaitu 7-1 dan 7-2
B	Kegiatan Belajar Mengajar	
1	Bagaimana kegiatan belajar mengajar di kelas pada materi pembelajaran teks pantun?	Sangat antusias, dikarenakan pantun sering didengar dimana – mana seperti televisi, media sosial dan bahkan sesama teman sebaya mereka juga sering menggunakan pantun. Maka dari itu para siswa lebih cepat menangkap materi teks pantun tersebut.
2	Seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran teks pantun?	Para siswa tidak semua memahami 100% materi teks pantun, ada beberapa yang hanya memahami 50%. Dalam bab puisi rakyat yang materinya terbagi 3 yaitu gurindam, syair dan pantun. Tetapi para siswa lebih memahami mengenai materi teks pantun.
3	Apa saja faktor yang mempengaruhi keterlambatan siswa dalam materi pembelajaran teks pantun?	Para siswa ada yang beberapa tidak memahami aturan dalam membuat

		pantun, ada juga yang tidak mengetahui banyak diksi dan sulit membedakan antara gurindam dan pantun.
4	Apakah guru menggunakan media pembelajaran saat mengajar materi pembelajaran teks pantun?	Guru menggunakan media pembelajaran powerpoint.
5	Dalam kegiatan pembelajaran seberapa antusias siswa saat guru menggunakan media pembelajaran?	Sangat antusias, dikarenakan para siswa tidak mudah bosan dan merasa tertarik.
6	Apakah guru pernah menggunakan media pembelajaran games saat kegiatan pembelajaran?	Pernah, games edukasi saat materi pembelajaran teks deskripsi.
7	Sebelumnya apakah guru mengetahui tentang media pembelajaran <i>flippity</i> ?	Mengetahui, hanya saja guru belum menggunakan media pembelajaran tersebut.
8	Bagaimana permasalahan yang dialami oleh guru dalam mengajarkan materi pembelajaran teks pantun?	Permasalahan yang terjadi tergantung pada psikologis siswa tersebut. Namun sejauh ini semua permasalahan pada siswa dapat guru atasi.

Lampiran 4. Dokumentasi Wawancara



Gambar 4.1 Dokumentasi Wawancara Bersama Guru Bahasa Indonesia

Lampiran 5. Dokumentasi Kegiatan Penelitian

1. Kegiatan Pretest



Gambar 5.1 Kegiatan Pretest

2. Kegiatan Posttest



Gambar 6.1 Kegiatan Posttest

Lampiran 6. Hasil Pretest

Lembar Kerja peserta didik	
No. _____	
Date: _____	
<input type="checkbox"/>	Nama: Steven Pius Mazmur Goldenson Lumban Gael
<input type="checkbox"/>	Tanggal: Rabu, 7, Agustus 2024
<input type="checkbox"/>	Sekolah: Smp hang tuah 2
<input type="checkbox"/>	Topik /materi: Teles pantun
<input type="checkbox"/>	Kelas: VII-2
<input type="checkbox"/>	Seal
<input type="checkbox"/>	1. Jelaskan pengertian pantun!
<input type="checkbox"/>	2. Tuliskan ciri-ciri umum dari pantun yang kamu ketahui!
<input type="checkbox"/>	3. Tuliskanlah satu bait pantun dengan tema bebas dengan memperhatikan ketentuan penulis pantun yang telah ditetapkan!
<input type="checkbox"/>	Jawab
<input type="checkbox"/>	1. Kata-kata yang bisa membuat orang tertawa / bahagia
<input type="checkbox"/>	2. Terdiri dari 4 baris, akhirnya as-ab
<input type="checkbox"/>	3. Dua, tiga buat serpen
<input type="checkbox"/>	Perkenalkan namaaku stipen
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	

Lampiran 7. Hasil Posttest

No. _____
Date: _____

Nama:	<input type="checkbox"/>	Nama: Steven Pius Mazmur Goldenson lumban gaol
Janggal	<input type="checkbox"/>	Tanggal: 12 Agustus 2024
Sekolah	<input type="checkbox"/>	Sekolah: SMP Hang-tuah-2
Topik	<input type="checkbox"/>	Topik/materi: Teks pantun
Kelas:	<input type="checkbox"/>	Kelas: VII-2
Soal	<input type="checkbox"/>	Soal
1. Jelas	<input type="checkbox"/>	1. Pantun adalah sebuah karya sastra Indonesia yaitu salah
2. Tul	<input type="checkbox"/>	satu bentuk dari puisi lama Indonesia yang berasal dari Tradisi
3. Tul	<input type="checkbox"/>	sastra melayu
perha	<input type="checkbox"/>	2. - Setiap bait terdiri atas empat baris
Jawo	<input type="checkbox"/>	- Jumlah suku kata dalam setiap baris antara 8-12 suku kata
1. Ka	<input type="checkbox"/>	- Baris pertama dan kedua disebut sampiran baris ketiga dan ke-
2. Ka	<input type="checkbox"/>	empat disebut dengan isi
	<input type="checkbox"/>	Rima yang dimaksud dengan rima adalah a-b-a-b
3. D	<input checked="" type="checkbox"/>	3. 1. Jalan-jalan ke kota bitan
Per	<input type="checkbox"/>	2. Jangan lupa membelisukun
	<input type="checkbox"/>	3. Jika kamu ingin pintar
	<input type="checkbox"/>	4. Belajarlah dengan tekun
	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	

BASS

Lampiran 8. K1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

Form : K - 1

Kepada Yth: Ibu Ketua & Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
 FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Saly Amanda
 NPM : 2002040026
 Prog. Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Kredit Kumulatif : 139 SKS IPK = 3.80

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Pembelajaran Flippity Dalam Kemampuan Menulis Teks Pantun Pada Siswa Kelas VII SMP Hangtuah II Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024	
	Pengaruh Model Pembelajaran Resource Based learning pada Kemampuan Menulis Teks Debat terhadap Siswa Kelas XI SMA N 16 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024	
	Analisis Strukturalisme Genetik dan Nilai Pendidikan Novel Entrok Karya Okky Madasari Sebagai Alternatif Bahan Ajar Siswa Kelas XII	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.


Medan, 27 Februari 2024
 Hormat Pemohon,

Saly Amanda

Keterangan:

- Dibuat rangkap 3 :- Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 9. K2

**UMSU**
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> Email: fkpg@ummu.ac.id

Form K-2

Kepada : Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : **Saly Amanda**
NPM : 2002040026
Prog. Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Pengaruh Media Pembelajaran Flippity Dalam Kemampuan Menulis Teks Pantun Pada Siswa Kelas VII SMP Hangtuah II Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024


Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

Sri Listiana Izar, S.Pd., M.Pd. **28 FEB 2024** **DISETUJUI**

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya:

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 27 Februari 2024
Hormat Pemohon,


Saly Amanda

Keterangan
Dibuat rangkap 3 :
- Untuk Dekan / Fakultas
- Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
- Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

Lampiran 10. K3

**FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 557/IL.3/U/MSU-02/F/2024
Lamp : ---
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

Assalamu'alaikumWarahmatullahiwabarakatuh
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa
tersebut di bawah ini :

Nama : **SALY AMANDA**
N P M : 2002040026
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Penelitian : **Pengaruh Media Pembelajaran Flippity dalam Kemampuan
Menulis Teks Pantun pada Siswa Kelas VII SMP Hangtuh
II Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024**

Pembimbing : **Sri Listiana Izar, S.Pd., M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi
dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan BATAL apabila tidak selesai pada waktu
yang telah ditentukan
3. Masa kadaluarsa tanggal: **28 Pebruari 2025**


Dekan
Dr. Hj. Syamsuurnita, M.Pd
NIDN 0004066701

1445 H
2024 M



Dibuat rangkap 4 (empat) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan : *Wajib Mengikuti Seminar*



Lampiran 11. Berita Acara Bimbingan Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id**



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama Mahasiswa : Saly Amanda
NPM : 2002040026
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran *Flippity* dalam Kemampuan Menulis Teks Pantun pada Siswa Kelas VII SMP Hang Tuah 2 medan Tahun Pembelajaran 2023/2024

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
2 Mei 2024	Latar belakang masalah, Identifikasi masalah.	
16 Mei 2024	Perbaiki hipotesis penelitian.	
22 Mei 2024	Perbaiki tabel, variabel penelitian.	
27 Mei 2024	Modul ajar, perbaiki penulisan daftar pustaka.	
30 Mei 2024	Acc Proposal.	

Diketahui oleh:
Ketua Prodi

Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

Medan, 30 Mei 2024

Dosen Pembimbing

Sri Listiana Izar, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 12. Surat Pengesahan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Saly Amanda
NPM : 2002040026
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran *Flippity* dalam Kemampuan Menulis
Teks Pantun pada Siswa Kelas VII SMP Hang Tuah 2 medan Tahun
Pembelajaran 2023/2024

Sudah layak diseminarkan.

Medan, Mei 2024
Pembimbing

Sri Listiana Izar, S.Pd., M.Pd.

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 13. Surat Pergantian Judul



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mochtar Basri, BA No.3 Medan Telp: (061) 6619051 x1, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada: Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
FKIP UMSU

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Skripsi**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Saly Amanda
NPM : 2002040026
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

Pengaruh Media Pembelajaran *Flippity* dalam Kemampuan Menulis Teks Pantun pada Siswa Kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024

Menjadi:

Pengaruh Media Pembelajaran *Flippity* terhadap Kemampuan Menulis Teks Pantun pada Siswa Kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, Juli 2024

Hormat Pemohon

Saly Amanda

Diketahui Oleh :


Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia

Mutia Febrivana, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing


Sri Listiana Izar, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 14. Surat Pernyataan

**MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGUJANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH**
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
(UMSU)

UMSU | Meningkatkan & Berekspansi Kapasitas Riset, Keilmuan & Sosial Perguruan Tinggi No. 001/URBAN/PT/AMU/PI/03/2019
Pusat Administrasi Jalan Makhluf Basri No. 1 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6633053
<http://www.ummu.ac.id> www.ummu.ac.id www.facebook.com/umsumedan www.instagram.com/umsumedan www.youtube.com/umsumedan

SURAT PERNYATAAN




Yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara :

Nama Lengkap : Saly Amanda
Tempat/Tgl. Lahir : Medan, 09 Januari 2003
No. KTP (NIK) : 1271124901030004
N P M : 2002040026
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMSU
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Dengan ini menyatakan bahwa dokumen kelengkapan administrasi yang saya serahkan / lampirkan dalam melengkapi berkas Sidang Meja Hijau adalah benar dan asli. Apabila di kemudian hari ditemukan bahwa dokumen tersebut PALSU saya bersedia menanggung sanksi yang diberikan oleh Universitas. Data atau berkas sudah diberikan tidak dapat dirubah atau ditarik kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun dan dalam keadaan sadar.

Medan, Agustus 2024
Yang Menyatakan,


Saly Amanda

Lampiran 15. Surat Pernyataan

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

SURAT PERNYATAAN

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Nama lengkap	SALY AMANDA
Tempat/ Tgl. Lahir	Medan, 09 Januari 2003
Agama	Islam
Status Perkawinan	Kawin/Belum Kawin/Duda/Janda*)
No. Pokok Mahasiswa	2002040026
Program Studi	Pendidikan Bahasa Indonesia
Alamat Rumah	Jl. Monel Arwar, Medan Marelan
	Telp/Hp: 0831-8093-1642
Pekerjaan/ Instansi	-
Alamat Kantor	-

Melalui surat permohonan tertanggal Agustus 2024 telah mengajukan permohonan menempuh ujian skripsi. Untuk ujian skripsi yang akan saya tempuh, menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa saya:

1. Dalam keadaan sehat jasmani maupun rohani
2. Siap secara optimal dan berada dalam kondisi baik untuk memberikan jawaban atas pertanyaan penguji,
3. Bersedia menerima keputusan Panitia Ujian Skripsi dengan ikhlas tanpa mengadakan gugatan apapun,
4. Menyadari bahwa keputusan Panitia Ujian ini bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

Demikianlah surat pernyataan ini saya perbuat dengan kesadaran tanpa paksaan dan tekanan dalam bentuk apapun dan dari siapapun, untuk dipergunakan bilamana dipandang perlu. Semoga Allah SWT meridhoi saya. Amin.

SAYA YANG MENYATAKAN,



SALY AMANDA

Lampiran 16. Surat Permohonan Ujian Skripsi

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

PERMOHONAN UJIAN SKRIPSI

Kepada Yth
Bapak/Ibu Dekan *)
di
Medan

Medan, Agustus 2024

Assalamu'alaikum Wr. Wb


Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SALLY AMANDA
NPM : 2002040026
Program studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Alamat : Jl. Monel Anwar Lk. IX Terjun


Mengajukan permohonan mengikuti ujian skripsi, bersama ini saya lampirkan persyaratan:

1. Transkrip/Daftar nilai kumulatif (membawa KHS asli Sem 1 s/d terakhir dan Nilai Semester Pendek (kalau ada sp) Apabila KHS asli hilang, maka KHS Foto Copy harus dileges di Biro FKIP UMSU)
2. Foto copy STTB/Ijazah terakhir dilegalisir 3 rangkap (Boleh yang baru dan boleh yang lama)
3. Pas foto ukuran 4 x 6 cm, 15 lembar
4. Bukti lunas SPP tahap berjalan (difotocopy rangkap 3)
5. Foto copy compri 3 lembar
6. Surat keterangan bebas perpustakaan
7. Surat permohonan sidang yang sudah ditanda tangani oleh pimpinan Fakultas
8. Skripsi yang telah ACC Ketua dan Sekretaris Program Studi serta sudah ditandatangani oleh dekan fakultas

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Terima kasih, wassalam


Pemohon,

SALLY AMANDA

Medan, Agustus 2024
Disetujui oleh
Ari Rektor
Wakil Rektor I

Medan, Agustus 2024
Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Prof. Dr. MUHAMMAD ARIFFIN, S.H., M.Hum.

Lampiran 17. Surat Keaslian Skripsi

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mokhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.dip.ummsu.ac.id> E-mail: ibu@ummsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ


Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Saly Amanda
NPM : 2002040026
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran *Flippity* terhadap Kemampuan Menulis Teks Pantun pada Siswa Kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.


Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,


SALY AMANDA

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 18. Surat Keterangan Bebas Perpustakaan

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
PERPUSTAKAAN

MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN FAKULTAS FISIKA MATHAMATIKA
Jalan Kuning Melintang Blok No. 1 Medan 56236 Telp. (061) 4211497
Website: <http://www.perpustakaan.ummu.ac.id> E-mail: perpustakaan@ummu.ac.id

SURAT KETERANGAN
Nomor: 02526-KET.II.4-AISUMSU-PM/2024

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Berdasarkan hasil pemeriksaan data pada Sistem Perpustakaan, maka Kepala Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

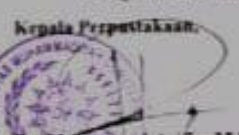
Nama : SALLY AMANDA
NPM : 2002040026
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/P.Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia


telah menyelesaikan segala urusan yang berhubungan dengan Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

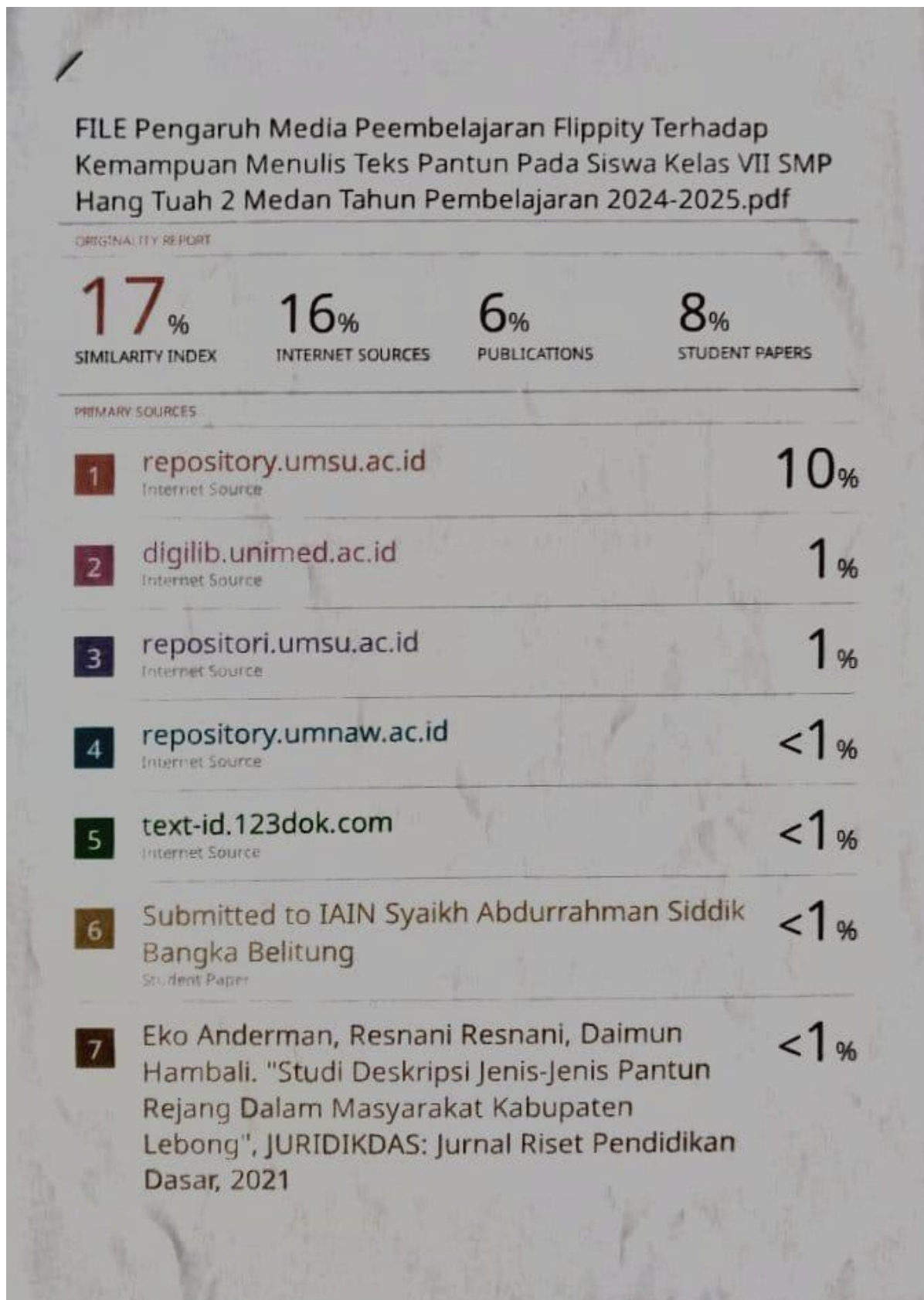
Medan, 22 Safar 1446 H
28 Agustus 2024 M

Kepala Perpustakaan:



Muhammad Arifin, M.Pd.



Lampiran 19. Hasil Turnitin



Lampiran 20. Letter of Acceptance (LoA)



EDUCURIO
Education Curiosity
<https://jurnal.my.id/index.php/educurio/index>
email:jurnalq17@gmail.com

LETTER of ACCEPTANCE
BUKTI PENERIMAAN NASKAH ARTIKEL

Nomor : 999/JE/V311/VIII/2024
Hal. : Surat Penerimaan Naskah Publikasi Jurnal


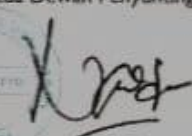
Terimakasih telah mengirimkan artikel untuk diterbitkan pada **Jurnal EduCurio** yang diserahkan oleh:

Nama : Saly Amanda¹ & Sri Listiana Izar, S.Pd., M.Pd²
Institusi : ^{1,2} Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, Sumatera Utara, Indonesia
Judul : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN FLIPPITY TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS PANTUN PADA SISWA KELAS VII SMP HANG TUAH 2 MEDAN TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025

Berdasarkan hasil review, artikel tersebut dinyatakan **DITERIMA** untuk dipublikasikan di Jurnal kami pada Volume: 3, Nomor: 1, Edisi bulan Agustus-November 2024 yang terbit pada 30 Agustus 2024. Artikel tersebut tersedia secara online di <https://jurnal.my.id/index.php/educurio>


Demikian informasi ini disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Banjarmasin, 29 Agustus 2024
Ketua Dewan Penyunting



Nadya Huda, M.Pd

Lampiran 21. Surat Izin Riset



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PESAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1915/SK/BAN-PT/Ak-KP-PT/02/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp: (061) 6622450 - 66224567 Fax: (061) 6625474 - 6611003
<https://kip.umsu.ac.id> kip@umsu.ac.id [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#)

Nomor : 1765/IL3/UMSU-02/F/2024
Lamp : ---
Hal : Mohon Izin Riset



Medan, 20 Muharram 1446 H
26 Juli 2024 M

**Kepada Yth,
Kepala SMP Hang Tuah 2 Medan,
di-
Tempat**


Assalamua'laikum warahmatullahi wabarakatuh.
Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan-aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu Memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di SMP Hang Tuah 2 Medan yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut:

Nama : **SALY AMANDA**
N P M : 2002040026
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran *Flippity* terhadap Kemampuan Menulis Teks Pantun pada Siswa Kelas VII SMP Hang Tuah 2 Medan Tahun Pelajaran 2024/2025


Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak kami ucapkan terima kasih.
Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamua'laikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Dra. Hj. Svamsuurnita, M.Pd
NIDN 0004066701



Lampiran 22. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Riset



YAYASAN HANG TUAH

PENGURUS CABANG BELAWAN

SMP SWASTA HANG TUAH-2 MEDAN

Jenjang Akreditasi " A " (Amat Baik)
NDS : G. 17072012, NSS : 204 076 010 279, NPSN : 10210033
Jln. K.L Yos Sudarso Km. 11,5 Komplek TNI – AL Bawal Telp. 061-6852681
Titipapan – Medan Deli (20244)

Nomor : B / 091 / VIII / 2024 / YHT Medan, 12 Agustus 2024

Lampiran : -

Perihal : **Balasan Surat Permohonan Riset**

Kepada Yth. :
Bapak/Ibu Dosen Pembimbing
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di-

Tempat.


Dengan hormat,

Berdasarkan Surat Nomor 1765/II.3/UMSU-02/F/2024 tanggal 26 Juli 2024 perihal Izin Melaksanakan Riset Menerangkan bahwa yang namanya tercantum dibawah ini:

NO	NAMA	NIM	PROGRAM STUDY
1	SALY AMANDA	2002040026	S-1 Pendidikan Bahasa Indonesia

Telah melaksanakan Riset untuk keperluan Mata Kuliah dengan Judul Penelitian “*Pengaruh Media Pembelajaran Flippity Terhadap Kemampuan Menulis Teks Pantun Pada Siswa Kelas VII SMP Swasta Hang Tuah 2 Medan Tahun Pelajaran 2024/2025*” pada tanggal 07 dan 12 Agustus 2024

Demikian surat keterangan ini buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.

12 Agustus 2024
SMP Swasta Hang Tuah Medan

Rafiqul H.M.P. Simbolon, S.Pd

Lampiran 23. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Saly Amanda

Tempat/ Tanggal Lahir : Medan, 09 Januari 2003

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Warga Negara : Indonesia

Status : Belum Menikah

Alamat : Jln. Monel anwar Link 9 Kel terjun, Medan

Orang Tua

Ayah : Amri

Ibu : Salmida

Riwayat Pendidikan

SD Negeri 067263 Terjun Tahun 2008 s.d 2013

SMP Hang Tuah 2 Medan Tahun 2014 s.d 2016

SMA Negeri 16 Medan Tahun 2017 s.d 2019

Tercatat sebagai mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Tahun 2020 sampai sekarang.