

**PENGARUH MODEL MAKE A MATCH BERBASIS FLASHCARD
TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS IKLAN OLEH
SISWA KELAS VIII SMP PAB 9 KLAMBIR V
TAHUN PEMBELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Syarat Mencapai Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program studi
Pendidikan Bahasa Indonesia*

OLEH

ROFI RAZANAH

NPM : 1502040084



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

MEDAN

2019



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Webside : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
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 Sabtu, 28 September 2019, pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama Lengkap : Rofi Razanah
NPM : 1502040084
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Make A Match* Berbasis *Flashcard* terhadap Kemampuan Menulis Teks Iklan oleh Siswa Kelas VIII SMP PAB 9 Klambir V Tahun Pembelajaran 2019-2020

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

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

PANITIA PELAKSANA

Ketua,

Sekretaris,

Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Prof. Dr. Hj. Alesyanti, M.Pd., M.H
2. Amnur Rifai Dewirsyah, S.Pd., M.Pd.
3. Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

1.

3.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Rofi Razanah
NPM : 1502040084
Program studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbasis
Flascard terhadap Kemampuan Menulis Teks Iklan oleh Siswa
Kelas VIII SMP PAB 9 Klambir V Tahun Pembelajaran 2019-
2020

sudah layak disidangkan.

Medan, 20 September 2019

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing,

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Diketahui oleh:

Ketua Program Studi,



Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

ABSTRAK

Rofi Razanah NPM 1502040084. Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbasis *Flashcard* terhadap Kemampuan Menulis Teks Iklan Oleh Siswa Kelas VIII SMP PAB 9 Klambir V Tahun Pembelajaran 2019-2020.

Skripsi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Make A Match* berbasis *flashcard* terhadap kemampuan menulis teks iklan oleh siswa kelas VIII SMP PAB 9 Klambir V Tahun Pembelajaran 2019-2020.

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMP PAB 9 Klambir V Tahun Pembelajaran 2019-2020. Populasi pada penelitian ini berjumlah 203 siswa. Sampel berjumlah 60 siswa yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah teknik random sampling atau teknik acak.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, yaitu dengan *post test only* kontrol, yaitu cara suatu penelitian yang menunjukkan pengaruh suatu model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa menulis teks iklan, dengan teknik random sampling atau teknik acak penelitian data yang diperoleh siswa, alat pengumpulan data yang digunakan adalah tes menulis teks iklan.

Hasil Penelitian kelas eksperimen dengan menggunakan model *Make A Match* berbasis *flashcard* diperoleh nilai rata-rata 80 dan dikategorikan baik diketahui siswa yang paling banyak mendapat nilai 70-80 sebanyak 17 siswa atau 57%, sedangkan kemampuan menulis teks iklan pada kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah diperoleh nilai rata-rata 60 dan dikategorikan cukup diketahui siswa yang paling banyak mendapat nilai 50-60 sebanyak 11 siswa atau 37%. Berdasarkan perhitungan yang dilakukan dengan uji hipotesis $t_{tabel} = 1,672$ diketahui bahwa $t_{hitung} = 27,42$ yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan ada pengaruh model pembelajaran *Make A Match* berbasis *flashcard* terhadap kemampuan menulis teks iklan oleh siswa kelas VIII SMP PAB 9 Klambir V Tahun Pembelajaran 2019-2020.

Kata Kunci: *Make A Match*, *flashcard*, Teks Iklan.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum Wr, Wb.

Syukur Alhamdulillah berkat rahmat Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbasis *Flashcard* terhadap Kemampuan Menulis Teks Iklan oleh Siswa Kelas VIII SMP PAB 9 Klambir V Tahun Pembelajaran 2019-2020”. Skripsi ini merupakan salah satu tugas dalam meraih gelar sarjana pendidikan di Fakultas Keguruan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dengan kesungguhan dan dorongan dari semua pihak terlebih ibunda yang luar biasa memberikan dukungan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini. Dari awal sampai selesai penulisan skripsi ini, peneliti telah banyak menerima bimbingan, untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih terutama kepada orang tua saya Ayah Ihsannuddin Historika Erik dan Ibu Susiani yang telah membantu peneliti dalam penulisan skripsi ini baik itu berupa bantuan moral maupun materi serta jerih payah ayah dan ibu yang telah mengasuh dan mendidik, memberikan kasih sayang, doa restu dan nasihat.

Pada kesempatan ini peneliti juga menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada nama-nama yang terdiri di bawah ini:

1. Dr. Agussani, M,AP. Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU).
2. Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd. Dekan Fakultas Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd. Wakil Dekan I sekaligus Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan pengarahan bagi peneliti.
4. Dr. Mhd. Isman, M.Hum. Ketua Program Studi Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Seluruh Dosen FKIP UMSU Program Studi Bahasa Indonesia.
6. Kepala Sekolah SMP PAB 9 Klambir V beserta guru-guru dan siswa yang sudah mengizinkan meneliti di sekolah dan membantu peneliti.
7. Terima kasih kepada Bintang Wildan Maulana yang telah memberikan motivasi dalam mengerjakan skripsi.
8. Terima kasih kepada Resty Oktavianti yang telah banyak membantu dalam penulisan skripsi.
9. Seluruh sahabat, Adhinda Muthia, Neyni Andriani, Salma Anggraini Hasibuan, Ayu Indah Utami, Rizkia Hafidzah, Rika Pratiwi, Chynta Boru Karo-Karo, Satria Effendi, Muhammad Asrul Nasution dan Muhammad Nor Daulay yang selalu memberikan semangat bagi penulis.
10. Teman-teman kelas 8 B Pagi yang telah sama-sama berjuang dalam penulisan skripsi dan memberikan semangat bagi penulis.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang turut membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian semua.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Medan, 2019

Peneliti

Rofi Razanah

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORETIS	6
A. Kerangka Teoretis.....	6
1. Pengertian Model <i>Make A Match</i>	6
2. Pengertian Metode Ceramah	8
3. Pengertian Media Pembelajaran <i>Flashcard</i>	9
4. Menulis	12
5. Teks Iklan	13
B. Kerangka Konseptual	14
C. Hipotesis Penelitian	15

BAB III METODE PENELITIAN	16
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	16
B. Populasi dan Sampel	17
C. Metode Penelitian	18
D. Variabel Penelitian.....	21
E. Defenisi Operasional	21
F. Instrumen Penelitian	22
G. Teknik Analisis Data.....	24
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	28
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	28
1. Nilai rata-rata dan standar deviasi kelas eksperimen.....	30
2. Nilai rata-rata dan standar deviasi kelas kontrol.....	31
B. Persyaratan Pengujian Hipotesis.....	34
1. Uji Normalitas Data	34
2. Uji Homogenitas Data.....	38
3. Menentukan T_{hitung}	38
C. Pengujian Hipotesis	40
D. Diskusi Hasil Penelitian.....	41
E. Keterbatasan Hasil Penelitian	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	44
A. Kesimpulan	44
B. Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	46

DAFTAR TABEL

Tabel3.1.Rencana Waktu Penelitian	17
Tabel3.2. Jumlah Siswa Kelas VIII SMP PAB 9 Klambir V	17
Tabel3.3. Design Posttest-Only Control Design	19
Tabel3.4. Langkah-langkah Pembelajaran	19
Tabel3.5. Aspek-aspek Penilaian Kemampuan Menulis Teks Iklan	22
Tabel3.6.Kategori Standar Penilaian	23
Tabel 4.1. Nilai Kelas Eksperimen	29
Tabel 4.2. Kategori Nilai Persentase Kelas Eksperimen	31
Tabel 4.3. Nilai Kelas Kontrol	31
Tabel 4.4. Kategori Nilai Persentase Kelas Kontrol	33
Tabel 4.5. Data Uji Normalitas Kelas Eksperimen	34
Tabel 4.6. Data Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Soal	47
Lampiran 2 RPP	48
Lampiran 3 Foto	56
Lampiran 4 Lembar Soal Siswa	59
Lampiran 5 Form K1	60
Lampiran 6 Form K2	61
Lampiran 7 Form K3	62
Lampiran 8 Berita Acara Bimbingan Proposal	63
Lampiran 9 Lembar Pengesahan Proposal	64
Lampiran 10 Surat Permohonan	65
Lampiran 11 Lembar Pengesahan Hasil Proposal	66
Lampiran 12 Surat Pernyataan Plagiat	67
Lampiran 13 Surat Pernyataan Skripsi	68
Lampiran 14 Surat Izin Riset	69
Lampiran 15 Surat Balasan Riset	70
Lampiran 16 Surat Bebas Perputakaan	71
Lampiran 17 Berita Acara Bimbingan Skripsi	72
Lampiran 18 Lembar Pengesahan Skripsi	73
Lampiran 19 Permohonan Ujian Skripsi	74
Lampiran 20 Permohonan Ujian Skripsi	75
Lampiran 21 Daftar Riwayat Hidup	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi ini bangsa Indonesia sedang berupaya meningkatkan pendidikan yang berkualitas. Hal ini dilakukan dengan meningkatkan mutu pendidikan dan kurikulum di Indonesia untuk mencerdaskan dan menciptakan anak bangsa yang berkualitas. Dengan adanya pendidikan dan pengajaran yang baik di tingkat sekolah akan berpengaruh dengan kualitas pengetahuan yang dimiliki anak bangsa.

Pendidikan dan pengajaran adalah salah satu usaha yang bersifat sadar tujuan yang dengan sistematis terarah pada perubahan tingkah laku menuju kedewasaan anak didik. Perubahan-perubahan itu menunjukkan suatu proses yang harus dilalui. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, dan penyesuaian diri. Kemampuan dan keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, atau perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. Ketetapan pengungkapan gagasan harus didukung oleh ketetapan bahasa yang digunakan, selain komponen kosa kata dan gramatikal, ketetapan kebahasaan juga sebaiknya didukung oleh konteks dan penggunaan ejaan.

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 yang berbasis teks juga mengarahkan siswa untuk cakap dan menulis. Di dalam kurikulum 2013 mempunyai kompetensi menulis teks iklan yang harus dicapai dan dikuasai siswa. Untuk itu, siswa diharapkan mampu untuk memahami dan mampu menulis teks iklan dengan baik. Meningkatkan keterampilan menulis kreatifitas untuk proses berkembangnya kemampuan berpikir seseorang untuk mengeluarkan ide dan

gagasan mereka. Begitu pun untuk menulis teks iklan yang membutuhkan banyak wawasan guna memproduksi karya yang baik.

Model pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Seorang guru mungkin memiliki ilmu pengetahuan yang luas, pemahaman yang begitu mendalam mengenai materi yang diajarkan. Akan tetapi yang terpenting selain penguasaan materi adalah bagaimana dapat dipahami oleh siswa (Aswita,2015:58). Model pembelajaran adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu, menurut penelitian Suprijono (dalam Aswita, 2015:58).

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru bidang studi bahasa Indonesia SMP PAB 9 Klambir V, peneliti mendapat keterangan bahwa kemampuan siswa dalam menulis teks iklan tergolong masih rendah karena siswa mengalami kesulitan dalam merangkai kata-kata ketika menulis teks iklan. Siswa hanya terpaku pada contoh-contoh yang ada di buku teks dan penjelasan guru yang disampaikan. Siswa cenderung menggunakan kosa kata yang sama dan mengubah sedikit kata dari contoh yang ada di buku teks. Hal ini ditandai dengan nilai rata-rata menulis teks iklan yakni 70 atau masih rendah.

Siswa kurang aktif dalam menuliskan teks iklan, karena kurangnya motivasi dalam diri siswa yang mendorong siswa untuk menuangkan ide-ide serta kurangnya penguasaan kosa kata untuk membentuk suatu teks iklan yang lebih baik dari sekedar menuliskannya hanya berdasarkan contoh yang diberikan. Untuk itu, guru berperan sangat penting untuk membangun keinginan siswa untuk

pengetahuannya dalam menulis teks iklan. Dalam model pembelajaran *Make A Match* siswa akan dilatih untuk membuat kartu pertanyaan dan jawaban dan mencari pasangan kartu tersebut. Dengan begitu, akan membantu siswa untuk mengembangkan kemampuannya untuk menuliskan pertanyaan dan jawaban pada teks iklan sehingga pengetahuan mereka lebih luas dan lebih berani menuangkan kosa kata ke dalam tulisannya.

Dari penjelasan di atas, menggambarkan bahwa kemampuan siswa SMP PAB 9 Klambir V dalam menulis teks iklan memang masih rendah. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya motivasi dan minat siswa dalam menulis teks iklan. Oleh karena itu, perlu dilakukan model pembelajaran dan media baru yang bervariasi yang mampu menarik minat dan meningkatkan kemampuan siswa pada saat pembelajaran menulis teks iklan, seperti model pembelajaran *Make A Match* berbasis *flashcard*. Yang diharapkan mampu untuk menarik ketertarikan siswa dalam menulis teks iklan.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik meneliti “**Pengaruh Model *Make A Match* berbasis *Flashcard* terhadap Kemampuan Menulis Teks Iklan oleh siswa kelas VIII SMP PAB 9 Klambir V Tahun Pembelajaran 2019/2020**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Kemampuan menulis teks iklan siswa masih rendah.

2. Guru kurang kreatif dalam mengembangkan model dan media pembelajaran dalam menulis teks iklan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar tidak mengalami perluasan materi yang peneliti paparkan, maka peneliti membatasi masalah yang peneliti angkat, yaitu mengenai pengaruh model dan media pembelajaran dalam menulis teks iklan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan yang akan diungkap dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kemampuan menulis teks iklan dengan menggunakan model *Make A Match* berbasis *flashcard* oleh siswa kelas VIII SMP PAB 9 Klambir V tahun pembelajaran 2019/2020 ?
2. Bagaimana kemampuan menulis teks iklan dengan menggunakan metode ceramah oleh siswa kelas VIII SMP PAB 9 Klambir V tahun pembelajaran 2019/2020 ?
3. Apakah ada pengaruh model *Make A Match* berbasis *flashcard* terhadap kemampuan menulis teks iklan siswa kelas VIII SMP PAB 9 Klambir V tahun pembelajaran 2019/2020 ?

E. Tujuan Masalah

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui kemampuan menulis teks iklan dengan menggunakan model *Make A Match* berbasis *flashcard* oleh siswa kelas VIII SMP PAB 9 Klambir V tahun pembelajaran 2019/2020.
2. Untuk mengetahui kemampuan menulis teks iklan dengan menggunakan metode ceramah oleh siswa kelas VIII SMP PAB 9 Klambir V tahun pembelajaran 2019/2020.
3. Untuk mengetahui pengaruh model *Make A Match* berbasis *flashcard* terhadap kemampuan menulis teks iklan oleh siswa kelas VIII SMP PAB 9 Klambir V tahun pembelajaran 2019/2020.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat penelitian ini adalah :

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan bagi pembaca, serta dapat digunakan sebagai literatur dalam pelaksanaan penelitian di masa yang akan datang dan menjadi sarana bagi peneli dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama di bangku kuliah.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kerangka Teoretis

1. Pengertian Model *Make A Match*

Model pembelajaran *Make A Match* adalah model pembelajaran yang menggunakan suatu permainan kartu yang diberi jawaban dan pertanyaan dimana peserta didik mencari jawaban dari pertanyaan yang ada dikartu secara kooperatif (Aswita,2015:71). Model Pembelajaran *Make A Match* adalah model pembelajaran yang menggunakan kartu, kartu-kartu tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut. (Istarani, 2011:63).

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* adalah model pembelajaran yang menggunakan permainan kartu dalam proses pembelajarannya.

a. Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match*

Adapun langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Make A Match* sebagai berikut : (Aswita, 2015:71).

- Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.

- Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.
- Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- Demikian seterusnya sampai semua kartu soal dari pertanyaan diterima oleh siswa.
- Siswa menyimpulkan hasil kerjanya.

b. Kelebihan Model *Make A Match*

- Siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu.
- Meningkatkan kreativitas belajar siswa.
- Menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.
- Dapat menumbuhkan kreativitas berpikir siswa, sebab melalui pencocokkan pertanyaan dan jawaban akan tumbuh sendirinya.
- Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan guru.

c. Kelemahan Model *Make A Match*

- Sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus.
- Sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran.

- Siswa kurang menyerapi makna pembelajaran yang ingin disampaikan karena siswa merasa hanya sekedar permainan saja.
- Sulit untuk mengkonsentrasikan anak.

2. Metode Ceramah

Metode ceramah dapat diartikan sebagai cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa. Metode ceramah merupakan metode yang sampai saat ini sering digunakan oleh setiap guru atau instruktur. Menurut penelitian Djamarah dan Zain (dalam Aswita, 2015:43) metode ceramah adalah metode yang dapat dikatakan tradisional, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan peserta didik dalam proses belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode ceramah adalah metode yang berpusat pada guru dan proses pembelajarannya dilakukan secara lisan. Dalam metode ini guru berperan aktif dalam menyampaikan pembelajaran dan siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran.

a. Langkah-langkah Metode Ceramah

Adapun langkah-langkah penerapan metode ceramah sebagai berikut: (Aswita, 2015:43).

- Guru menjelaskan kepada siswa tentang tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, beserta apa saja yang hendak dibahas dalam pelajaran.
- Guru memaparkan dan membahas materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

- Guru memberikan kesimpulan akhir atas pembelajaran yang dipaparkan.

b. Kelebihan Metode Ceramah

- Sangat efektif apabila digunakan pada kelas yang berjumlah besar.
- Pelajaran dapat dilaksanakan dengan cepat, sebab dengan waktu yang singkat materi yang diuraikan cukup banyak.
- Sangat efisien dalam biaya, sebab dalam ceramah guru cukup bermodal suara dan tidak memerlukan persiapan yang rumit.

c. Kelemahan Metode Ceramah

- Materi yang diterima siswa hanya sebatas yang dikuasai guru.
- Siswa bisa jenuh apabila ceramah dilakukan dengan waktu yang lama.
- Sulit untuk mengetahui apakah siswa sudah paham dengan materi yang diajarkan.

3. Pengertian Media Pembelajaran *FlashCard*

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut penelitian Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2013:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses

belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Media gambar *flashcard* merupakan media kartu yang berisi gambar, tulisan yang dapat dibuat sebagai permainan kartu sehingga sangat memungkinkan siswa tertarik untuk memahami materi yang disampaikan. Dengan adanya media gambar *flashcard* siswa dapat belajar sambil bermain. Sehingga minat siswa untuk belajar akan lebih besar dan pembelajaran akan lebih menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu yang berisi gambar-gambar yang menarik dan dapat digunakan sebagai permainan kartu dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

a. Cara Membuat Media *FlashCard*

Adapun cara pembuatan media *Flashcard* menurut Susilana dan Riyana (2007: 94) adalah :

1. Siapkan kertas yang agak tebal seperti duplek atau dari bahan kardus. Kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Kertas tersebut diberi tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris, untuk menentukan ukuran 25 x 30 cm.
3. Potonglah kertas duplek tersebut dengan gunting atau karter sehingga tepat berukuran 25x30 cm. Buatlah kartu-kartu tersebut

sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau sejumlah materi yang dibutuhkan.

4. Jika objek gambar langsung dibuat dengan tangan, maka kertas alas tadi, perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS, kertas karton.
5. Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, atau membuat desain menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu selesai ditempelkan pada alas tersebut.
6. Jika gambar yang akan ditempel memanfaatkan yang sudah ada, misalnya gambar-gambar yang di jual di toko, majalah, koran, maka selanjutnya gambar-gambar tersebut tinggal dipotong sesuai dengan ukuran, lalu ditempelkan menggunakan perekat atau lem.
7. Jika sudah ditempelkan, tulis kartu tersebut sesuai dengan nama objek pada gambar, bisa dengan menggunakan beberapa bahasa, misalnya bahasa indonesia dan inggris.

b. Cara Menggunakan Media *FlashCard*

Flashcard merupakan media yang sederhana namun sangat bermanfaat untuk menampilkan dan melatih kosa kata. Menurut Susilana dan Riyana (2007:95) cara menggunakan media *flashcard* adalah sebagai berikut :

1. Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada menghadap kedepan siswa.

2. Cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan.
3. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang duduk didekat guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa kebagian.
4. Jika sajian dengan cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut didalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun, siapkan siswa yang akan berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian guru memberikan perintah, misalnya cari nama binatang kuda, maka siswa berlari menghampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu yang bergambar kuda dan bertuliskan “ Kuda “.

4. Menulis

a. Pengertian Menulis

Seperti halnya keterampilan pada umumnya, keterampilan menulis sebagai salah satu dari empat keterampilan berbahasa lainnya juga mempunyai peran penting dalam kehidupan manusia. Dengan menulis seseorang dapat menyampaikan pikiran dan gagasan untuk mencapai maksud tertentu. Menulis dapat melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang dan membuat surat) dengan tulisan. Menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dalam tujuan, misalnya memberitahu, meyakinkan atau menghibur. Menurut penelitian Suparno dan Yunus (dalam Dalman,2015:4)

menulis merupakan suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa menulis sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis yang dituangkan melalui tulisan yang menjadi wujud lambang atau tanda atau tulisan yang bermakna.

b. Manfaat Menulis

Menurut Dalman (2015:6) menyatakan menulis memiliki banyak manfaat yang dapat dipetik dalam kehidupan ini, diantaranya adalah :

- 1) Peningkatan Kecerdasan.
- 2) Pengembangan daya inisiatif dan kreativitas.
- 3) Penumbuhan keberanian.
- 4) Pendorongan kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi.

5. Teks Iklan

Teks iklan adalah teks yang mengomunikasikan suatu pesan, gagasan, ataupun pikiran kepada orang lain dan cenderung bersifat persuasif (Kosasih,2013:260). Menurut penelitian Kotler (dalam Kosasih, 2013:260) mendefinisikan iklan sebagai semua bentuk penyajian nonpersonal, promosi ide, promosi produk barang atau jasa yang dilakukan oleh sponsor tertentu.

a. Struktur Teks Iklan

Menurut Kosasih (2013:264) struktur teks iklan terbagi atas 5 yaitu:

- Judul, yaitu bagian yang diletakkan dibagian paling atas dan dilihat pertama kali.
- Teks inti atau nama produk.
- Penjelasan produk atau deskripsi produk.
- Kalimat persuasif.
- Kalimat dasar, yang umumnya dipergunakan untuk slogan.

b. Kaidah Kebahasaan Teks Iklan

Menurut Kosasih (2013:264) kaidah kebahasaan teks iklan terbagi atas 3 yaitu:

- Sebagai penggugah
- Kalimat yang mengandung daya tarik.
- Menyampaikan informasi.

B. Kerangka Konseptual

Model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan Lorna Currant. Ciri utama model *Make A Match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menulis teks iklan, sebab pemahaman seorang siswa bukan didasari pada materi belaka, namun juga membutuhkan teknik dan strategi agar membangkitkan semangat siswa dalam belajar terutama dalam menulis teks iklan.

Model pembelajaran *Make A Match* ini menempatkan siswa pada posisi sangat dominan dalam proses pembelajaran dimana semua siswa dalam setiap kelompok diharuskan untuk berusaha memahami dan menguasai materi yang sedang diajarkan dan selalu aktif ketika kerja kelompok. Model pembelajaran ini dapat menciptakan suasana yang aktif sehingga akan berdampak baik terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan mengkombinasi model pembelajaran dengan media *flashcard* dapat meningkatkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta melatih kerjasama sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru melainkan kegiatan dilakukan sepenuhnya oleh siswa.

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2018:99). Dari penjelasan sebelumnya, peneliti membuat hipotesis mengenai skripsi ini, yaitu terdapat pengaruh model *Make A Match* berbasis *Flashcard* terhadap kemampuan menulis teks iklan oleh siswa kelas VIII SMP PAB 9 Klambir V tahun pembelajaran 2019/2020.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP PAB 9 Klambir V. Sekolah ini terletak di Jl. Klambir V Pasar 2 PTPN. Adapun peneliti menetapkan sekolah tersebut sebagai lokasi penelitian adalah sebagai berikut:

- a. SMP PAB 9 Klambir V menerapkan Kurikulum 2013.
- b. SMP PAB 9 Klambir V belum pernah dijadikan objek penelitian mengenai menulis teks iklan dengan menggunakan model *Make A Match* berbasis *flashcard*.
- c. Jumlah siswa di sekolah ini cukup memadai dijadikan populasi penelitian.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2019/2020, selama 4 bulan, yaitu dari bulan April 2019 sampai dengan bulan Juli 2019.

Tabel 3.1
Rincian Waktu Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Tahun 2019																							
		April				Mei				Juni				Juli				Agst				sep			
		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.	Pengolahan Data											■													
6.	Penulisan Hasil Penelitian															■									
7.	Penulisan Skripsi																			■					
8.	Bimbingan Skripsi																				■				
9.	Ujian Skripsi																								■

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi adalah jumlah keseluruhan objek/subjek yang akan diteliti (Sugiyono, 2018:130).

Populasi penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas VIII SMP PAB 9 Klambir V, sebanyak 203 siswa untuk lebih jelas gambaran populasi dapat di lihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.2
Jumlah Populasi siswa kelas VIII SMP PAB 9 Klambir V
Tahun Pelajaran 2019/2020.

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VIII-1	30 Orang
2	VIII-2	30 Orang
3	VIII-3	30 Orang

4	VIII-4	30 Orang
5	VIII-5	28 Orang
6	VIII-6	25 Orang
7	VIII-7	30 Orang
Jumlah		203 Orang

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2018:131). Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik random sampling (teknik acak) dengan *Simple Random Sampling*. Sampel yang diambil dalam penelitian ini yaitu 2 kelas, kelas VIII-7 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-2 sebagai kelas kontrol.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *True Experimental Design*. Dikatakan *True Experimental Design* (eksperimen yang betul-betul), karena dalam desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Dengan demikian validitas internal (kualitas pelaksanaan rancangan penelitian) dapat menjadi tinggi. Ciri utama *True Experimental Design* adalah bahwa, sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random dari populasi tertentu.

- *Posttest-Only Control Design*

Pada design ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (R). Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang

lainnya tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol.

Tabel 3.3
Design Posttest-Only Control Design

Kelompok	Kelas	Perlakuan	Posttes
Kelas Eksperimen	VIII 7	X	O ₁
Kelas Kontrol	VIII 2		O ₂

Keterangan :

R = Kelompok kelas yang dipilih secara random untuk eksperimen dan kelas kontrol.

X = Pemberian Perlakuan

O₂ dan O₄ = Post-test (tes akhir) setelah mendapat perlakuan

Tabel 3.4
Langkah-langkah Pembelajaran

Kelas Ekperimen Kelas VIII-7 Menggunakan Model <i>Make A Match</i> berbasis <i>Flashcard</i>	Waktu	Kelas Kontrol Kelas VIII-2 Menggunakan Metode Ceramah	Waktu
Kegiatan Awal : 1. Membaca doa sebelum memulai pembelajaran. 2. Guru mengabsen siswa dan memastikan siswa dalam keadaan sehat. 3. Guru melakukan persiapan untuk memulai proses pembelajaran. 4. Guru dan siswa bertanya jawab untuk membuka wawasan tentang pokok bahasan yang akan dipelajari.	10 Menit	Kegiatan Awal : 1. Membaca doa sebelum memulai pembelajaran. 2. Guru mengabsen siswa dan memastikan siswa dalam keadaan sehat. 3. Guru melakukan persiapan untuk memulai proses pembelajaran. 4. Guru dan siswa bertanya jawab untuk membuka wawasan tentang pokok bahasan yang akan dipelajari.	10 Menit

<p>Kegiatan Inti :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan materi dari kompetensi yang ingin dicapai dalam menulis teks iklan. 2. Guru menjelaskan materi tentang pengertian teks iklan, unsur-unsur iklan, cara menyusun teks iklan . 3. Guru membagikan kartu yang berisi gambar yang isinya terdapat bentuk pertanyaan dan jawaban 4. Guru menyuruh siswa untuk membuka kartu tersebut dan mengangkatnya di atas kepala. 5. Guru menyuruh siswa untuk melihat atau mencocokkan kartu yang berhubungan atau sama dengan kartu yang dipegang oleh masing-masing siswa. 6. Siswa membentuk kelompok yang sesuai dengan kartu yang sudah dicocokkan. 7. Siswa membuat teks iklan dari gambar yang sudah dicocokkan tersebut. 	45 Menit	<p>Kegiatan Inti :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan materi dari kompetensi yang ingin dicapai dalam menulis teks iklan. 2. Guru menjelaskan materi tentang pengertian teks iklan, unsur-unsur iklan, cara menyusun teks iklan tanpa menggunakan media pembelajaran. 3. Guru memberikan contoh teks iklan. 4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang teks iklan. 	45 Menit
<p>Kegiatan Penutup:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan Posttest. 2. Siswa menampilkan hasil kerjanya ke depan kelas. 3. Peserta didik disuruh membuat kesimpulan dan ringkasan dari materi yang sudah dipelajari. 4. Guru memberikan motivasi kepada siswa. 5. Membaca doa. 	25 Menit	<p>Kegiatan Penutup :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan Posttest. 2. Siswa menyampaikan hasil kerjanya ke depan kelas. 3. Peserta didik disuruh membuat kesimpulan dan ringkasan dari materi yang sudah dipelajari. 4. Guru memberikan motivasi kepada siswa. 5. Membaca doa. 	25 Menit

D. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu :

1. Variabel bebas (X_1) : Kemampuan menulis teks iklan dengan menggunakan model *Make A Match* berbasis *flashcard*.
2. Variabel terikat (X_2) : Kemampuan menulis teks iklan dengan menggunakan metode ceramah.

E. Defenisi Operasional

Defenisi Operasional dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Model pembelajaran *Make A Match* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif mencari pasangan yang terkandung di dalamnya bisa memberi kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide, mempertimbangkan jawaban yang paling tepat dan adanya kompetisi dan persaingan dalam proses pembelajaran.
2. *FlashCard* adalah salah satu media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran *postcard*. *Flashcard* dalam penggunaannya tidak hanya sebagai media pembelajaran tetapi bisa digunakan untuk permainan.
3. Kemampuan adalah kesanggupan dan kekuatan untuk melakukan sesuatu yang didapat melalui prose belajar.
4. Teks iklan adalah jenis teks yang mengomunikasikan suatu pesan, gagasan, ataupun pikiran kepada orang lain dan cenderung bersifat persuasif. Iklan juga dapat diartikan sebagai pemberitahuan melalui media massa kepada khalayak mengenai suatu barang atau jasa.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen- instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel dalam ilmu alam sudah banyak tersedia dan telah teruji validitas dan reliabilitasnya (Sugiyono, 2018:166).

Sehubungan dengan pendapat diatas, maka yang menjadi instrumen penelitian ini adalah tes esai. Adapun tes yang dimaksud adalah hasil kerja berupa produk, tulisan berupa teks iklan dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dan media pembelajaran *flashcard* dengan memperhatikan adanya peningkatan kemampuan atau kekreatifan menulis siswa tersebut.

Tabel 3.5
Aspek-aspek penilaian Kemampuan Menulis Teks Iklan
Menurut Kosasih (2013:264)

No	Aspek yang Dinilai	Indikator atau Kriteria Penilaian	Skor
1.	Judul	a. Siswa mampu menulis teks iklan dengan judul yang tepat.	3
		b. Siswa mampu menulis teks iklan dengan judul yang kurang tepat.	2
		c. Siswa mampu menulis teks iklan dengan judul yang tidak tepat.	1
2.	Nama Produk	a. Siswa mampu menulis teks iklan dengan nama produk yang tepat.	3
		b. Siswa mampu menulis teks iklan dengan nama produk yang kurang tepat.	2
		c. Siswa mampu menulis teks iklan dengan nama produk yang tidak tepat.	1
3.	Deskripsi Produk	a. Siswa mampu menulis teks iklan dengan deskripsi	3

		produk yang tepat. b. Siswa mampu menulis teks iklan dengan deskripsi produk yang kurang tepat. c. Siswa mampu menulis teks iklan dengan deskripsi produk yang tidak tepat.	2 1
4.	Kalimat Persuasif	a. Siswa mampu menulis teks iklan dengan kalimat persuasif produk iklan yang tepat. b. Siswa mampu menulis teks iklan dengan kalimat persuasif produk iklan yang kurang tepat. c. Siswa mampu menulis teks iklan dengan kalimat persuasif produk yang tidak tepat.	3 2 1
5	Slogan	a. Siswa mampu menulis slogan dengan tepat. b. Siswa mampu menulis slogan dengan kurang tepat. c. Siswa mampu menulis slogan yang tidak tepat.	3 2 1
		Jumlah	15

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor pemerolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 3.6
Kategori standar penilaian

Nilai	Kategori
90– 100	Sangat Baik
70 – 80	Baik
50 – 60	Cukup
40	Kurang
<40	Gagal

G. Teknik Analisis Data

Suatu penelitian dilakukan melalui pengumpulan data. Data ini kemudian di analisis untuk sampai kepada kesimpulan atau pemecahan masalah yang menjadi akhir penelitian. Untuk menganalisis data yang diperoleh penulis menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menetapkan skor tiap-tiap anggota sampel, baik untuk variabel X_1 maupun X_2 .
2. Mentabulasi dari variabel X_1 dan X_2
3. Mencari mean (M) dan standart devisi (SD)

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

Keterangan :

M = Mean

$\sum x$ = Jumlah semua skor

N = Jumlah Sampel

$$b. SD = \sqrt{\frac{\sum X_1^2}{N}}$$

Keterangan:

SD = Standar Deviasi

$\sum X_1^2$ = Jumlah semua deviasi, setelah mengalami penguadratan
terlebih dahulu

N = Jumlah Sampel

4. Melakukan uji persyaratan analisis data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dengan menggunakan liliefors dengan langkah-langkah yang dikemukakan Sugiyono (2012:243) sebagai berikut :

1. Pengamatan $x_1, x_2, x_3, \dots, x_n$ dijadikan bilangan baku $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ dengan menggunakan rumus:

$$Z_i = \frac{x_i - \bar{X}}{S}$$

Keterangan :

X_1 = Batas kelas

X = Rata-rata

S = Standar deviasi

Untuk tiap angka baku dihitung peluangnya dengan $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$ dengan menggunakan distribusi normal.

2. Menghitung peluang $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$ dengan menggunakan daftar distribusi normal baku.
3. Selanjutnya dihitung proporsin dengan S_{Z_i} .

$$\text{Rumus : } S_{(z_i)} = \frac{Z_1 Z_2 \dots \text{yang diambil} \leq Z_i}{n}$$

4. Hitunglah selisih $F(Z_i)$ dengan $S(Z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.
 - a. Jika $L_0 > L_{\text{tabel}}$ tolak H_0 dan terima H_0 dengan kata lain $L_0 > L_{\text{tabel}}$ maka tidak dapat berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Jika dalam pengujian normalitas dan yang berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas yaitu menguji kesaamaan variasi, dengan hipotesis. Uji statistiknya menggunakan uji F, dengan

$$\text{rumus : } F_{\text{hitung}} = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan :

S_1^2 = Varians terbesar

S_2^2 = Varians terkecil

Kriteria pengujian adalah: terima H_0 jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$. Mencari besar perbedaan hasil menulis teks iklan di kelas eksperimen (X-1) yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbasis *flashcard* dan kelas kontrol (X-2) yang diajarkan dengan metode ceramah (konvensional), digunakan teknik analisis data dengan menggunakan uji-t.

Dikemukakan oleh Sudijono (2012:181).

$$T_{\text{hitung}} = \frac{x_1 - x_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ dengan } s^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

X_1 = nilai rata-rata kelas eksperimen

X_2 = nilai rata-rata kelas kontrol

N^1 = jumlah siswa eksperimen

N^2 = jumlah kelas kontrol

S_1^2 = standart deviasi kelas eksperimen

S_1^2 = standart deviasi kelas kontrol

Mencari nilai akhir siswa:

Nilai 80-100 : baik sekali

Nilai 66-75 : baik

Nilai 56-65 : cukup

Nilai 40-55 : kurang

Nilai < 30 : gagal

c. Uji hipotesis

Untuk uji hipotesis yang dilakukan dengan cara membandingkan harga t_{hitung} dengan t_{tabel} pada tingkat kepercayaan $\alpha = 0,05$ atau 5% dengan ketentuan: Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak H_a diterima dengan pengertian ada pengaruh signifikan model pembelajaran model *Make A Match* berbasis *flashcard* terhadap kemampuan menulis teks iklan oleh siswa kelas VIII SMP PAB 9 Klambir Lima.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Instrumen penelitian dalam pemerolehan data penelitian berupa tes iklan, dengan instrumen tersebut maka diperoleh data untuk variabel X_1 yaitu pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbasis *flashcard* terhadap kemampuan menulis teks iklan, dan variabel X_2 yaitu pembelajaran dengan menggunakan model ceramah terhadap kemampuan menulis teks iklan.

Dalam hal ini, akan disajikan data hasil kemampuan siswa dalam pembelajaran menulis teks iklan. Berdasarkan hasil tes yang diperiksa, maka nilai yang diperoleh siswa disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

1. Deskripsi Skor Kemampuan Menulis Teks Iklan Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbasis *Flashcard*

Hasil yang diperoleh oleh siswa setelah dilakukan tes menulis teks iklan dengan menggunakan model *Make A Match* berbasis *flashcard*, maka hasil tersebut dapat diuraikan dalam tabel nilai siswa sebagai berikut:

Tabel 4.1
Nilai Kemampuan Menulis Teks Iklan dengan menggunakan Model
***Make A Match* berbasis *flashcard* (kelas eksperimen)**

No	Nama Siswa	Skor	X ₁	X ₂
1	Abdul Indah Rohim	13	86	7396
2	Adellia Putri	12	80	6400
3	Aditya	12	80	6400
4	Ahmad Fadly	12	80	6400
5	Aji Ardana	14	93	8649
6	Annisa Putri	12	80	6400
7	Dicky Zulkarnain	14	93	8649
8	Dinda Mentari	11	73	5329
9	Doni Irawan	11	73	5329
10	Dwi Anggi Wulandari	12	80	6400
11	Echa Febrina	9	60	3600
12	Elsa Safira	13	86	7396
13	Fiqri Dwi Aidil	12	80	6400
14	Hafish Permana	12	80	6400
15	Hariz Prayoga	11	73	5329
16	Isni Khairani S	14	93	8649
17	Izni Fauzal Aula	9	60	3600
18	Mayya Rani	14	93	8649
19	M. Ridho S	12	80	6400
20	M. Surya	9	60	3600
21	Myrza Febrian	12	80	6400
22	Nurmala	12	80	6400
23	Opick Tata Nugraha	9	60	3600
24	Putri Divia	13	86	7396
25	Randy Noviansyah	13	86	7396
26	Rizky Setiawan	12	80	6400
27	Tiara Dwi Ayunda	13	86	7396
28	Vinni Anggraini Harapap	12	80	6400
29	Zahra Amalia	11	73	5329
30	Zenny Dimas Syahputra	12	80	6400
Jumlah		357	2374	190492

Dari data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa nilai yang tertinggi yang diperoleh siswa dengan menggunakan model *Make A Match* berbasis *flashcard* adalah sejumlah 93 dan nilai terendah yang diperoleh siswa adalah sejumlah 60.

a. Menghitung Mean dan Standar Deviasi Kelas Eksperimen

1. Nilai rata-rata Mean (M)

Setelah diketahui nilai skor setiap siswa, maka skor yang diperoleh oleh siswa dijumlahkan dalam bentuk mean. Peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$M = \frac{2374}{30}$$

$$M = 79,13$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VIII-7 SMP PAB 9 Klambir V tahun pembelajaran 2019-2020 dalam kemampuan menulis teks iklan dengan menggunakan model *Make A Match* berbasis *flashcard* sebagai kelas eksperimen adalah berjumlah 79,13.

2. Standar Deviasi

$$SD = \frac{\sqrt{\sum X_1^2}}{N}$$

$$SD = \frac{\sqrt{190492}}{30}$$

$$SD = \frac{436.45}{30}$$

$$SD = 14.54$$

Dari hasil yang telah diketahui di atas, standar deviasi kelas eksperimen adalah berjumlah 14.54 . Adapun persentase setiap

peringkat dalam nilai kemampuan menulis teks iklan menggunakan model *Make A Match* berbasis *flashcard* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Kategori Persentase Nilai Siswa

Nilai	Jumlah	Persentase	Kategori
90 – 100	9	30 %	Sangat Baik
70 – 80	17	57 %	sBaik
50 – 60	4	13 %	Cukup
40	–	–	Kurang
<40	–	–	Gagal
Total	30	100 %	

Berdasarkan dari tabel di atas, adapun persentase peringkat nilai yang telah diperoleh oleh siswa pada kelas eksperimen 57% yaitu 17 siswa memperoleh kategori nilai baik dan 13% yaitu 4 siswa memperoleh kategori nilai cukup.

2. Deskripsi Skor Kemampuan Menulis Teks Iklan dengan Menggunakan Metode Ceramah

Hasil yang diperoleh oleh siswa setelah dilakukan tes menulis teks iklan dengan menggunakan metode ceramah, maka hasil tersebut dapat diuraikan dalam tabel nilai siswa sebagai berikut:

Tabel 4.3
Nilai Kemampuan Menulis Teks Iklan dengan Menggunakan Metode Ceramah (kelas kontrol)

No	Nama Siswa	Skor	X ₁	X ₂
1	Abdul Khalid	9	60	3600
2	Abdul Azis	7	46	2116
3	Andra Gunawan	9	60	3600
4	Andre Arliansyah	6	40	1600
5	Anggi Yusna Ramadhani	12	80	6400
6	Angger Diantoro	6	40	1600
7	Damar Satyawan	10	66	4356

8	Deni Kurniawan	9	60	3600
9	Denis Triatna	6	40	1600
10	Erina Fathya	9	60	3600
11	Enia Nola br. Tumangger	12	80	6400
12	Elia Nova Siagian	6	40	1600
13	Fahri Rahmanda	6	40	1600
14	Lia Amelia	7	46	2116
15	Laila Assadatu Syifa	6	40	1600
16	Lula Dwi Nanda	12	80	6400
17	M. Alfin Kiki Pratama	12	80	6400
18	M. Frizie Afandi	6	40	1600
19	M. Fajar Gemilang	12	80	6400
20	M. Angga Syahputra	6	40	1600
21	Nico Pratama	6	40	1600
22	Nur Hasanah	11	73	5329
23	Nova Anggraini	12	80	6400
24	Nazwa Nabila	11	73	5329
25	Solehan	8	53	2809
26	Stenli Jovanka Jordan	7	46	2116
27	Salwa	7	46	2116
28	Selviana	6	40	1600
29	Sella Nabila	9	60	3600
30	Sella Novika	9	60	3600
Jumlah		242	1675	102287

Dari data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa nilai tertinggi diperoleh oleh siswa dengan menggunakan metode ceramah adalah 80 dan nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 40.

b. Menghitung Mean dan Standar Deviasi Kelas Kontrol

1. Nilai rata-rata Mean (M)

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

$$M = \frac{1675}{30}$$

$$M = 55,83$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VIII-2 SMP PAB 9 Klambir V tahun Pembelajaran 2019-2020 dalam kemampuan menulis teks iklan dengan menggunakan metode ceramah

2. Standar Deviasi

$$SD = \frac{\sqrt{\sum X_1^2}}{N}$$

$$SD = \frac{\sqrt{102287}}{30}$$

$$SD = \frac{319,82}{30}$$

$$SD = 10,66$$

Dari hasil yang telah diketahui di atas, standar deviasi kelas kontrol adalah berjumlah 10,66. Adapun persentase setiap peringkat dalam nilai kemampuan menulis teks iklan menggunakan metode ceramah adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Kategori Persentase Nilai Siswa

Nilai	Jumlah	Persentase	Kategori
90-100	-	-	Sangat Baik
70-80	9	30 %	Baik
50-60	11	37 %	Cukup
40	10	33 %	Kurang
<40			Gagal
Total	30	100 %	

Berdasarkan dari tabel di atas, adapun persentase peringkat nilai yang telah diperoleh oleh siswa pada kelas kontrol 37% yaitu 11 siswa memperoleh kategori cukup dan 33% yaitu 10 siswa memperoleh kategori kurang.

B. Persyaratan Pengujian Hipotesis

Persyaratan uji hipotesis ini digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan berasal dari varians yang homogen, sehingga dilakukan pengujian sebagai berikut:

1. Uji Normalitas Data

Salah satu pengujian analisis yang harus dipenuhi agar dapat menggunakan statistik parametrik adalah sebaran data setiap variabel penelitian harus berdistribusi normal. Pengujian normalitas data digunakan dengan uji lilefours. Perhitungan sebagai berikut:

a. Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen

Tabel 4.5
Data Uji Normalitas Kelas Eksperimen

X	F	Fkum	Z _i	Z _{tabel}	F(Z _i)	S(Z _i)	L _{hitung} F (Z _i)-S(Z _i)
60	4	4	-1,31	0.4049	0,0951	0,06	0,0351
73	4	8	0,42	-0,1628	0,6628	0,26	0,4028
80	13	21	0,05	-0,0199	0,5199	0,7	-0,1801
86	5	26	0,47	-0,1808	0,6808	0,86	-0,1792
93	4	30	0.95	-0, 3289	0,8289	1	-0,1711

$$L_{\text{tabel}} = \frac{0,161}{\sqrt{n}}$$

$$L_{\text{tabel}} = \frac{0,161}{\sqrt{30}}$$

$$L_{\text{tabel}} = \frac{0,161}{5,47}$$

$$L_{\text{tabel}} = 0,0294$$

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai $L_{\text{hitung}} = 0,4028$ sedangkan dari daftar nilai untuk uji liliefors pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 0,0294. Dengan demikian diperoleh $L_{\text{hitung}} = 0,4028 > 0,0294$ yang berarti data nilai kelompok pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbasis *flashcard* berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Pengujian normalitas data kelompok pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbasis *Flashcard* sebagai berikut:

$$\tilde{x} = 79,13 \quad SD = 14,54 \quad N = 30$$

Berdasarkan data tersebut dapat ditentukan nilai L_{hitung} dan langkah-langkah perhitungan sebagai berikut:

- a. Tentukan nilai $F(Z_i)$ dengan rumus sebagai berikut:

$$\frac{x_i - \tilde{x}}{SD} = \frac{60 - 79,13}{14,54} = \frac{-19,73}{14,54} = -1,35$$

Demikian seterusnya dihitung nilai Z_i seluruh data X penelitian.

- b. Tentukan nilai $F(Z_i)$ dapat menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} F(Z_i) &= Z_{\text{tabel}} - 0,5 \\ &= (-1,31) - 0,5 \\ &= (0,4049) - 0,5 \\ &= 0,0951 \end{aligned}$$

Demikian seterusnya dihitung nilai $F(Z_i)$ seluruh data X penelitian.

c. Tentukan nilai $S(Z_i)$

$$S(Z_i) = \frac{F_{kum}}{N} = \frac{2}{30} = 0,06$$

Demikian seterusnya dihitung nilai $S(Z_i)$ seluruh data X penelitian.

d. Tentukan nilai $L = F(Z_i) - S(Z_i)$

$$\begin{aligned} L &= F(Z_i) - S(Z_i) \\ &= 0,4028 - 0,06 \\ &= 0,3428 \end{aligned}$$

b. Uji Normalitas Kelas Kontrol

Tabel 4.6
Data uji normalitas kelas kontrol

X	F	F _{kum}	Z _i	Z _{tabel}	F(Z _i)	S(Z _i)	L _{hitung} F(Z _i)-S(Z _i)
40	10	10	-1,48	0,0694	0,0694	0,33	-0,2606
46	4	14	-0,92	0,3212	0,1788	0,46	-0,2812
53	1	15	-0,26	0,1026	0,3974	0,5	-0,1026
60	6	21	0,39	-0,1517	0,6517	0,7	-0,0483
66	1	22	0,95	-0,3289	0,8289	0,73	0,0989
73	2	24	1,61	-0,4463	0,9463	0,8	0,1463
80	6	30	2,26	-0,4868	0,9868	1	-0,0132

$$\begin{aligned} L_{tabel} &= \frac{0,161}{\sqrt{n}} \\ &= \frac{0,161}{\sqrt{30}} \\ &= \frac{0,161}{5,47} \end{aligned}$$

$$L_{tabel} = 0,0294$$

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai $L_{hitung} = 0,2812$ sedangkan dari daftar nilai untuk uji liliefors pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 0,0294.

Dengan demikian diperoleh $L_{hitung} = 0,2812 > 0,0294$ yang berarti data nilai

kelompok pembelajaran tanpa menggunakan model *Make A Match* berbasis *flashcard* dan hanya menggunakan metode ceramah berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Pengujian normalitas data kelompok tanpa menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbasis *flashcard* perhitungannya sebagai berikut:

$$\tilde{x} = 55,83 \quad SD = 10,66 \quad N = 30$$

Berdasarkan data tersebut dapat ditentukan nilai L_{hitung} dan langkah-langkah perhitungan sebagai berikut:

- a. Tentukan nilai $F(Z_i)$ dengan rumus sebagai berikut:

$$\frac{xi - \tilde{x}}{SD} = \frac{40 - 55,83}{10,66} = \frac{-15,83}{10,66} = -1,484$$

Demikian seterusnya dihitung nilai Z_i seluruh data X penelitian.

- b. Tentukan nilai $F(Z_i)$ dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} F(Z_i) &= Z_{tabel} - 0,5 \\ &= (-1,48) - 0,5 \\ &= (0,0694) - 0,5 \\ &= 0,4306 \end{aligned}$$

Demikian seterusnya dihitung nilai $F(Z_i)$ seluruh data X penelitian.

- c. Tentukan nilai $S(Z_i)$

$$S(Z_i) = \frac{fkum}{N} = \frac{10}{30} = 0,33$$

Demikian seterusnya dihitung nilai $S(Z_i)$ seluruh data X penelitian.

- d. Tentukan nilai $L_{hitung} = F(Z_i) - S(Z_i)$

$$\begin{aligned} L &= F(Z_i) - S(Z_i) \\ &= 0,4306 - 0,33 = 0,1006 \end{aligned}$$

2. Uji Homogenitas Data

Pengujian homogenitas data yang dilakukan untuk mengetahui sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Maksudnya adalah sampel yang dipilih dapat mewakili seluruh populasi yang ada atau tidak. Untuk pengujian homogenitas digunakan uji kesamaan kedua varian, yaitu uji F.

$$X = 79,14 ; SD x = 14,54 ; SD x^2 = 211,1416 ; n = 30$$

$$X = 55,83 ; SD x = 10,66 ; SD x^2 = 113,6356 ; n = 30$$

Maka,

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}} = \frac{211,1416}{113,6356} = 1,8580$$

$$F_{tabel} = \frac{dk \text{ pembilang}}{dk \text{ penyebut}} = \frac{30-1}{30-1} = \frac{29}{29} = 1$$

Berdasarkan dk pembilang $30-1 = 29$ dan dk penyebut $30-1 = 29$ dapat dilihat dalam F_{tabel} yaitu 1. Jadi, $F_{hitung} > F_{tabel}$ yakni $1,8580 > 1$. Hal ini membuktikan sampel berasal dari kelompok yang homogen, artinya data yang diperoleh mewakili seluruh populasi.

3. Menentukan T Hitung

Setelah melakukan perhitungan skor dan nilai akhir untuk tiap-tiap variabel, maka selanjutnya adalah mencari pengaruh model pembelajaran *Make A Match* berbasis *flashcard* terhadap kemampuan menulis teks iklan, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Dari perhitungan sebelumnya diperoleh:

$$\bar{X}_1 (\text{nilai rata-rata kelas eksperimen}) = 79,13$$

$$\bar{X}_2 (\text{nilai rata-rata kelas kontrol}) = 55,83$$

$$SD_1^2 (\text{nilai standar deviasi kelas eksperimen}) = 14,54$$

$$SD_2^2 (\text{nilai standar deviasi kelas kontrol}) = 10,66$$

$$N_1 (\text{banyak siswa di kelas eksperimen}) = 30$$

$$N_2 (\text{banyak siswa di kelas kontrol}) = 30$$

Maka nilai-nilai di atas ditransformasikan ke dalam rumus:

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

$$S^2 = \frac{(30-1)14,54 + (30-1)10,66}{(30+30)-2}$$

$$S^2 = \frac{421,66 + 309,14}{58}$$

$$S^2 = \frac{730,8}{58}$$

$$S^2 = 12,6$$

$$S = \sqrt{12,6}$$

$$S = 3,54$$

Jadi, nilai standar deviasi dari kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 3,54. Kemudian nilai standar deviasi tersebut ditransformasikan ke dalam rumus uji t sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t = \frac{79,13 - 55,83}{3,54 \sqrt{\frac{1}{30} + \frac{1}{30}}}$$

$$t = \frac{23,3}{3,54 \sqrt{0,06}}$$

$$t = \frac{23,3}{3,54 \times 0,24}$$

$$t = \frac{23,3}{0,8496}$$

$$t = 27,42$$

Jadi nilai T_{hitung} adalah 27,42.

C. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil pengujian uji hipotesis di atas diperoleh $t_{hitung} = 27,42$ selanjutnya harga t_{hitung} ini dibandingkan dengan harga t_{tabel} dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan $Db = N_1 + N_2 - 2 = 58$ maka diperoleh $t_{tabel} = 1,672$ dengan demikian dapat diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $27,42 > 1,672$. Maka, hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh atas penggunaan model pembelajaran *Make A Match* berbasis *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan menulis teks iklan oleh siswa kelas VIII SMP PAB 9 Klambir V tahun pembelajaran 2019-2020.

D. Diskusi Hasil Penelitian

Dari hasil pengujian hipotesis di atas, maka diperoleh hasil yaitu “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbasis *Flashcard* terhadap Kemampuan Menulis Teks Iklan Oleh Siswa Kelas VIII SMP PAB 9 Klambir V Tahun Pembelajaran 2019-2020 “. Karena pada saat melakukan penelitian, peneliti mengambil lima aspek penilaian/ indikator yang harus dinilai dari kemampuan menulis teks iklan, yaitu judul iklan, nama produk, tentang produk, deskripsi produk, dan slogan iklan. Dari lima aspek tersebut dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbasis *flashcard* siswa dengan mudah membuat teks iklan karena model pembelajaran *Make A Match* dan *mediaflashcard* tersebut sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks iklan dan dilihat dari kelebihanannya dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari serta melatih kemampuan siswa dalam menulis. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil data yang diperoleh bahwa adanya hasil peningkatan belajar siswa, hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil perhitungan data dapat diketahui kelas eksperimen dalam menulis teks iklan banyak siswa yang mendapat nilai rata-rata 80 dan dikategorikan baik dengan persentase nilai (57%).

Sementara itu, pada kelas kontrol metode yang digunakan hanya metode ceramah. Metode pembelajaran ini yang masih sangat sering digunakan guru dalam proses pembelajaran yang membuat siswa merasa bosan. Dengan menggunakan metode ini, rata-rata siswa hanya mampu

memahami tiga aspek saja yaitu, judul produk, nama produk dan deskripsi produk sehingga siswa memperoleh nilai rata-rata 60 dan dikategorikan cukup dengan persentase nilai (37%). Metode ceramah menitikberatkan pada guru saja yang menjelaskan materi teks iklan sehingga siswa jenuh dan kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Dari model pembelajaran *Make A Match* berbasis *flashcard* siswa mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan baik. Sedangkan dengan menggunakan metode ceramah siswa kurang mampu memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Maka model pembelajaran *Make A Match* berbasis *flashcard* mempengaruhi hasil belajar siswa terhadap kemampuan menulis teks iklan.

E. Keterbatasan Hasil Penelitian

Dalam penyelesaian penelitian ini, peneliti masih banyak kesalahan, kekurangan dan kekhilafan. Hal ini disebabkan karena adanya kendala-kendala yang peneliti hadapi sejak penulisan proposal, rangkaian penelitian dan pengolahan data. Di samping itu terdapat keterbatasan lain, seperti dana, referensi buku, waktu, dan keterbatasan ilmu yang peneliti miliki. Begitu juga dengan keterbatasan tes yang digunakan.

Secara umum keterbatasan itu terjadi disebabkan oleh peneliti dan subjek yang diteliti, karena pada saat pelajaran Bahasa Indonesia siswa sering keluar kelas dan tidak belajar sehingga siswa kurang untuk belajar. Akibat dari faktor keterbatasan tersebut, maka peneliti masih banyak

kekurangan. Meskipun begitu, berkat usaha, kesabaran dan kemauan yang kuat akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Peneliti sangat mengharapkan masukan dan menerima kritik dan saran yang bersifat membangun demi kebaikan dan kesempurnaan penelitian ini di masa yang akan datang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kemampuan menulis teks iklan menggunakan model *Make A Match* berbasis *flashcard* oleh siswa kelas VIII SMP PAB 9 Klambir V tahun Pembelajaran 2019-2020 mendapatkan nilai rata-rata 80 dan dikategorikan baik, dapat dibuktikan dengan persentase nilai 70-80 berjumlah 17 orang atau 57%.
2. Kemampuan menulis teks iklan menggunakan metode ceramah oleh siswa kelas VIII SMP PAB Klambir V Tahun Pembelajaran 2019-2020 mendapatkan nilai rata-rata 60 dan dikategorikan cukup, dapat dibuktikan dengan persentase nilai 50-60 berjumlah 11 orang atau 37%.
3. Berdasarkan perhitungan dengan uji “t” diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan $db = n_1 + n_2 - 2 = 58$ maka diperoleh nilai $t_{tabel} = 1,672$. Dengan demikian dapat diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $27,42 > 1,672$. Hal ini berarti, model pembelajaran *Make A Match* berbasis *flashcard* berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks iklan oleh siswa kelas VIII SMP PAB 9 Klambir V Tahun Pembelajaran 2019-2020.

B. Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian, dalam hal ini peneliti memberikan beberapa saran:

1. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan harusnya memberikan akses yang luas atas buku implementasi kurikulum 2013, buku guru dan siswa secara elektronik hal ini dapat menjadi solusi jangka pendek dalam mengatasi ketidaktersediaan buku-buku tersebut.
2. Kepala sekolah disarankan untuk memberikan fasilitas seperti media pembelajaran yang memadai supaya guru dapat lebih kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran, dan mengadakan kegiatan atau perlombaan menulis untuk siswa serta memberikan apresiasi kepada siswa yang berprestasi dalam menulis.
3. Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia hendaknya memiliki karakter sebagai pendidik yang kreatif dan inovatif. Guru yang kreatif yakni guru yang mampu menerapkan berbagai gaya atau model dan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Inovatif berarti guru harus memiliki kemampuan untuk beradaptasi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar.2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.RajaGrafindo Persada.
- Aswita, Effi.2015. *Strategi Belajar Mengajar*. Medan: Perdana Publishing.
- Dalman. 2015. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Istarani. 2011. *Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Kosasih, Engkos. 2013. *Jenis-jenis Teks*. Bandung: Yrama Widya.
- Setiawan, N. 1. 2015. Pengaruh Penggunaan Media *Flashcard* Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA peserta didik Kelas VI SDLBB Negeri Tabanan. *Kalam Cendikia*, 1-10.\
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. 2013. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, Rudidan Riyana, Cepi. 2007. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian* . Bandung: CV. Wacana Prima.
- Wandy. 2017. Metode Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Ilmu Pendidikan Sosial*, 109-116.
- Yan Aftariawan, T. 2014. Penggunaan Teknik Make A Match dengan Media Flashcard dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika tentang Bilangan Romawi pada Siswa Kelas IV SDN Kebumen Tahun Ajaran 2014/2015. *Kalam Cendikia*, 473-478.

LAMPIRAN

LampiranI:

Soal :

1. Buatlah teks iklan dengan menggunakan produk makanan.

Lampiran II.

LAMPIRAN KELAS EKSPERIMEN



Gambar 01. Pembukaan Pelajaran



Gambar 02. Penyampaian Materi



Gambar 03. Kondisi kelas saat pelajaran berlangsung



Gambar 04. Pemberian Media



Gambar 05. Pembentukan Kelompok



Gambar 06. Diskusi Kelompok



Gambar 07. Kesenangan di dalam diskusi



Gambar 08. Presentasi Hasil Diskusi

LAMPIRAN KELAS KONTROL



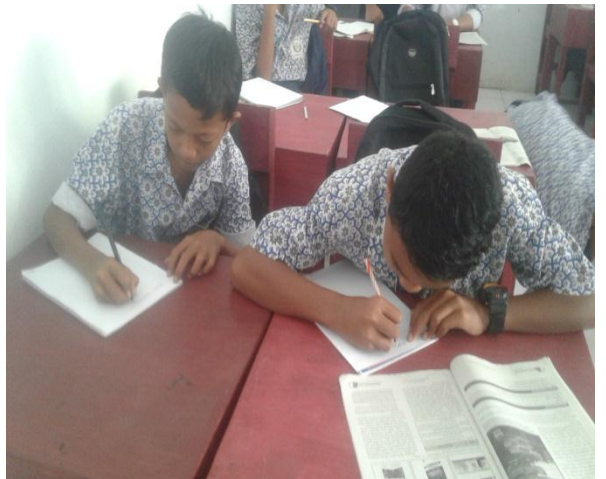
Gambar 01. Pembukaan Pelajaran



Gambar 02. Penyampaian Materi



Gambar 03. Kondisi kelas saat pelajaran berlangsung



Gambar 04. Pemberian Tes Kepada Siswa



Gambar 05. Memberikan Pemahaman



Gambar 06. Pengumpulan Tes