



**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN  
*COOPERATIVE LEARNING* TIPE *CONCEPT SENTENCE*  
MENGUNAKAN MEDIA *POP-UP BOOK*  
TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS PANTUN  
SISWA KELAS V SDN GUGUS PATIMURA**

**SKRIPSI**

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan**

**Oleh  
Intan Faradilla  
1401415412**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2019**



**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN  
*COOPERATIVE LEARNING* TIPE *CONCEPT SENTENCE*  
MENGUNAKAN MEDIA *POP-UP BOOK*  
TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS PANTUN  
SISWA KELAS V SDN GUGUS PATIMURA**

**SKRIPSI**

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan**

**Oleh  
Intan Faradilla  
1401415412**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2019**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Concept Sentence* Menggunakan Media *Pop-Up Book* Terhadap Keterampilan Menulis Patun Siswa Kelas V SDN Gugus Patimura” karya,

Nama : Intan Faradilla

NIM : 1401415412

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk ke Panitia Ujian Skripsi

Semarang, 17 Mei 2019

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Ansori, M.Pd.

NIP 19600820 198703 1 003

Pembimbing

Nugraheti Sismulyasih SB, S.Pd., M.Pd.

NIP 19850529 200912 2 005

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Concept Sentence* Menggunakan Media *Pop-Up Book* Terhadap Keterampilan Menulis Patun Siswa Kelas V SDN Gugus Patimura” karya,

Nama : Intan Faradilla

NIM : 1401415412

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Rabu, tanggal 22 Mei 2019.

Semarang, 22 Mei 2019



### Panitia Ujian

**Ketua**  
Dr. Achmad Rifa'I R.C., M.Pd.  
NIP 195908211984031001

Penguji I,

Dra. Hartati, M.Pd.  
NIP 195510051980122001

Sekretaris

Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D.  
NIP 197701262008121003

Penguji II,

Dra. Nuraeni Abbas, M.Pd.  
NIP 195906191987032001

Penguji III,

Nugraheti Sismulyasih SB, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198505292009122005

## PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Intan Faradilla

NIM : 1401415412

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Judul : Keefektifan Media *Pop-Up Book* Menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Concept Sentence* Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V SDN Gugus Patimura

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini adalah karya sendiri, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau ditunjuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 15 April 2019  
Peneliti,



Intan Faradilla  
NIM 1401415412

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

1. Pendidikan merupakan sebuah bekal perlengkapan yang paling baik untuk hari tua. (Aristoteles)
2. Mimpi tidak terwujud nyata melalui ilmu sihir. Dibutuhkan keringat, tekad dan kerja keras. (Collin Powell)
3. Mulailah dengan menuliskan hal-hal yang kau ketahui. Tulislah tentang pengalaman dan perasaanmu sendiri. (J.K Rowling)

### **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Orang tua tercinta, Bapak Jojok Darminto dan Ibu Retno Sayekti yang selalu memberikan dukungan, semangat dan doa yang tidak pernah putus.
2. Almamater, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Concept Sentence* Menggunakan Media *Pop-Up Book* Terhadap Keterampilan Menulis Patun Siswa Kelas V SDN Gugus Patimura”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Anshori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
4. Nugraheti Sismulyasih SB, S.Pd., M.Pd., Dosen pembimbing;
5. Dra. Hartati, M.Pd., Dosen penguji utama;
6. Dra. Nuraeni Abbas, M.Pd., Dosen penguji kedua;
7. Muji Peni Lestari, S.Pd., Kepala SDN Lerep 06;
8. Mustofa, S.Pd., Kepala SDN Lerep 02;
9. Supriyono, S.Pd., Kepala MI Keji;
10. Keluarga besar yang selalu memberikan doa, restu, dukungan, dan semangat dalam menyelesaikan studi di PGSD;
11. Teman-teman dan mahasiswa PGSD UNNES angkatan 2015 yang telah membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian dan selalu memberi dukungan serta semangat.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah Swt.

Semarang, 17 Mei 2019

Peneliti,



Intan Faradilla  
NIM 1401415412

Intan Faradilla  
NIM 1401415412

## ABSTRAK

**Faradilla, Intan.** 2019. *Keefektifan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Concept Sentence Menggunakan Media Pop-Up Book Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V SDN Gugus Patimura.* Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing, Nugraheti Sismulyasih, SB, S.Pd., M.Pd. 243 halaman.

Dari hasil observasi pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Gugus Patimura, siswa mengalami kesulitan dalam menulis pantun. Siswa kesulitan menulis pantun yang sesuai dengan kriteria dan konteks yang diharapkan oleh guru. Ada faktor yang mempengaruhi hasil belajar menulis pantun, diantaranya model dan media pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan belum mengarah pada model yang seutuhnya. Selain model, media pembelajaran yang digunakan oleh guru juga kurang menarik.

Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimental design*. Penelitian ini model pembelajaran *cooperative learning tipe concept sentence* menggunakan media *pop-up book*. Alasan penggunaan model ini karena dapat membantu siswa lebih memahami kata kunci dari materi pokok pelajaran. Media *pop-up book* dipilih karena media tersebut merupakan media tulis yang dapat meningkatkan minat dan keterampilan menulis. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *cooperative learning tipe concept sentence* menggunakan media *pop-up book* terhadap keterampilan menulis pantun siswa kelas V SDN Gugus Patimura. penelitian ini menggunakan populasi seluruh siswa kelas V SDN Gugus Patimura. teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi dan tes unjuk kerja. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, homogenitas, uji *T-test* dan uji *N-Gain*.

Hasil penelitian yang dilakukan diketahui bahwa data pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen. Rata-rata nilai postes kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Rata-rata nilai postes kelas eksperimen sebesar 87 dan rata-rata postes kelas kontrol sebesar 77. Hasil uji-t menunjukkan nilai  $t_{hitung} (2,6150) > t_{tabel} (1,6747)$  dapat diartikan bahwa hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *cooperative learning tipe concept sentence* menggunakan media *pop-up book* lebih besar dibandingkan model *example non example*. Rata-rata gain kelas kontrol lebih kecil dibandingkan kelas eksperimen ( $0,4959 < 0,6105$ ). Berdasarkan analisis data indeks *gain*, peningkatan kelas eksperimen termasuk dalam kategori sedang. Keaktifan siswa sangat baik dengan rata-rata 85%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning tipe concept sentence* menggunakan media *pop-up book* efektif dalam pembelajaran keterampilan menulis pantun siswa kelas V. Saran bagi guru hendaknya memilih media dan model yang dapat memberikan motivasi siswa untuk aktif di kelas. Berdasarkan keefektifan model dan media yang digunakan dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi pemilihan model dan media yang dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran.

**Kata kunci:** *pop-up book, cooperative learning tipe concept sentence, menulis pantun*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iv
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>PRAKATA</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR DIAGRAM</b> .....	xv
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian .....	8
1.6 Manfaat Penelitian .....	8
1.6.1 Manfaat Teoretis .....	8
1.6.2 Manfaat Praktis .....	9
1.6.2.1 Bagi Siswa .....	9
1.6.2.2 Bagi Guru.....	9
1.6.2.3 Bagi Sekolah .....	9
1.6.2.4 Bagi Peneliti.....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Kajian Teoretis.....	11
2.1.1 Model <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Concept Sentence</i> .....	11
2.1.1.1 Pengertian Model pembelajaran .....	11

2.1.1.2	Macam-Macam model pembelajaran.....	12
2.1.1.3	Pengertian Model <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Concept Sentence</i> .....	13
2.1.1.4	Langkah-Langkah Model <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Concept Sentence</i> .....	14
2.1.2	Media Pembelajaran.....	15
2.1.2.1	Pengertian Media Pembelajaran .....	15
2.1.2.2	Fungsi Media Pembelajaran.....	17
2.1.2.3	Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	20
2.1.3	Media <i>Pop-Up Book</i> .....	24
2.1.4	Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD .....	26
2.1.5	Keterampilan Menulis.....	28
2.1.6	Menulis Pantun .....	30
2.1.6.1	Pengertian Pantun .....	30
2.1.6.2	Ciri-Ciri Pantun.....	31
2.1.6.3	Jenis-Jenis Pantun.....	32
2.1.6.4	Langkah-Langkah Menulis Pantun.....	33
2.1.7	Belajar .....	34
2.1.7.1	Pengertian Belajar.....	34
2.1.7.2	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar.....	35
2.1.7.3	Prinsip-Prinsip Belajar .....	37
2.1.8	Pembelajaran.....	39
2.1.8.1	Pengertian Pembelajaran.....	39
2.1.8.2	Keefektifan Pembelajaran.....	40
2.1.9	Aktivitas Siswa .....	41
2.1.10	Implementasi Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Concept Sentence</i> Menggunakan Media <i>Pop-Up Book</i> Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Pantun.....	43
2.2	Kajian Empiris .....	44
2.3	Kerangka Berpikir.....	54
2.4	Hipotesis Penelitian .....	55

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1	Jenis dan Desain Penelitian.....	57
3.1.1	Jenis Penelitian.....	57
3.1.2	Desain Penelitian .....	57
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	59
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian .....	59
3.3.1	Populasi Penelitian.....	59
3.3.2	Sampel Penelitian.....	60
3.4	Variabel Penelitian.....	61
3.4.1	Variabel Bebas .....	61
3.4.2	Variabel Terikat .....	61
3.4.3	Variabel Kontrol .....	61
3.5	Definisi Operasional Variabel.....	62
3.5.1	Model <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Concept Sentence</i> .....	62
3.5.2	Media <i>Pop-Up Book</i> .....	63
3.5.3	Keterampilan Menulis Pantun.....	63
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	63
3.6.1	Tes.....	63
3.6.2	Nontes .....	64
3.6.2.1	Observasi.....	64
3.6.2.2	Dokumentasi .....	65
3.6.2.3	Wawancara.....	65
3.7	Analisis Data Awal .....	66
3.7.1	Uji Validitas .....	66
3.7.2	Uji Reliabilitas .....	67
3.8	Uji Persyaratan.....	69
3.8.1	Uji Normalitas.....	69
3.8.2	Uji Homogenitas .....	70
3.9	Analisis Data Akhir.....	71
3.9.1	Uji Normalitas.....	71
3.9.2	Uji Homogenitas .....	72
3.9.3	Uji Hipotesis .....	73

3.9.4	Uji <i>N-Gain</i> .....	75
3.9.5	Analisis Pengamatan Aktivitas Siswa.....	78
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1	Hasil Penelitian .....	79
4.1.1	Uji Prasyarat Instrumen .....	80
4.1.1.1	Uji Validitas .....	80
4.1.1.2	Uji Reliabilitas .....	82
4.1.2	Uji Normalitas Data Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	83
4.1.3	Uji Homogenitas Data Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	84
4.1.4	Uji Normalitas Data Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	84
4.1.5	Uji Homogenitas Data Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	85
4.1.6	Uji Hipotesis .....	86
4.1.7	Uji <i>N-Gain</i> Keterampilan Menulis Pantun .....	87
4.1.8	Deskripsi Proses Pembelajaran .....	89
4.1.9	Aktivitas Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	91
4.2	Pembahasan.....	92
4.2.1	Pemaknaan Temuan Penelitian .....	93
4.2.1.1	Hasil Pretes Keterampilan Menulis Pantun Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	93
4.2.1.2	Hasil Postes Keterampilan Menulis Pantun Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	95
4.2.2	Implikasi Penelitian .....	95
4.2.2.1	Implikasi Teoretis .....	96
4.2.2.2	Implikasi Praktis .....	98
4.2.2.3	Implikasi Pedagogis .....	99

**BAB V PENUTUP**

5.1	Simpulan .....	100
5.2	Saran .....	101
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>103</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>107</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Populasi Kelas V SDN Gugus Patimura .....	59
Tabel 3.2	Tolak Ukur Menginterpretasikan Derajat Realibilitas Instrumen .....	69
Tabel 3.3	Kriteria Nilai Gain.....	76
Tabel 3.4	Kriteria N-Gain .....	77
Tabel 3.5	Kriteria Aktivitas Siswa .....	78
Tabel 4.1	Uji Validitas Instrumen Penilaian Unjuk Kerja .....	81
Tabel 4.2	Hasil Uji Realibilitas Keterampilan Menulis Pantun .....	82
Tabel 4.3	Uji Normalitas Data Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	83
Tabel 4.4	Uji Homogenitas Data Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	84
Tabel 4.5	Uji Normalitas Data Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	84
Tabel 4.6	Uji Homogenitas Data Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	85
Tabel 4.7	Pengujian Hasil Hipotesis Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	87
Tabel 4.8	Data Peningkatan Skor Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	87
Tabel 4.9	Uji N-Gain Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V .....	88
Tabel 4.10	Hasil Analisis Penilaian Aktivitas Siswa .....	92

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Empat Desain <i>Pop-Up</i> .....	25
Gambar 3.1	<i>Nonequivalent Control Group Design</i> .....	57
Gambar 3.2	Hubungan Variabel Independen, Variabel Dependen dan Variabel Kontrol .....	62

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1	Skor Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V .....	88
Diagram 4.2	Persentase Aktivitas Siswa .....	92

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian Eksperimen.....	55
--------------------------------------------------------	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-kisi Instrumen .....	108
Lampiran 2	Rubrik Penilaian .....	109
Lampiran 3	Perangkat Pembelajaran .....	110
Lampiran 4	Teks Wawancara .....	144
Lampiran 5	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen.....	177
Lampiran 6	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas Kontrol .....	180
Lampiran 7	Soal Uji Coba .....	183
Lampiran 8	Lembar Pedoman Penilaian Keterampilan Menulis Pantun ....	185
Lampiran 9	Instrumen Pretes dan Postes .....	187
Lampiran 10	Perhitungan Validitas <i>Product Moment</i> .....	189
Lampiran 11	Perhitungan Realibilitas <i>Alpha Cronbach</i> .....	190
Lampiran 12	Daftar Nilai Pretes Kelas Eksperimen .....	192
Lampiran 13	Daftar Nilai Pretes Kelas Kontrol.....	193
Lampiran 14	Daftar Nilai Postes Kelas Eksperimen .....	194
Lampiran 15	Daftar Nilai Postes Kelas Kontrol .....	195
Lampiran 16	Uji Normalitas Data Awal .....	196
Lampiran 17	Uji Homogenitas Data Awal .....	198
Lampiran 18	Uji Normalitas Data Akhir .....	199
Lampiran 19	Uji Homogenitas Data Akhir.....	201
Lampiran 20	Uji Hipotesis <i>T-Test</i> .....	202
Lampiran 21	Uji <i>N-Gain</i> Pretes dan Postes .....	203
Lampiran 22	Rekap Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen .....	204
Lampiran 23	Rekap Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas Kontrol.....	207
Lampiran 24	Skor Pretes Tertinggi Kelas Eksperimen.....	210
Lampiran 25	Skor Pretes Terendah Kelas Eksperimen .....	211
Lampiran 26	Skor Pretes Tertinggi Kelas Kontrol .....	212
Lampiran 27	Skor Pretes Terendah Kelas Kontrol .....	213

Lampiran 28	Skor Postes Tertinggi Kelas Eksperimen .....	214
Lampiran 29	Skor Postes Terendah Kelas Eksperimen.....	215
Lampiran 30	Skor Postes Tertinggi Kelas Kontrol.....	216
Lampiran 31	Skor Postes Terendah Kelas Kontrol.....	217
Lampiran 32	Dokumentasi Penelitian.....	218
Lampiran 33	Surat Keterangan Penelitian .....	219
Lampiran 34	Lembar Pernyataan Validasi.....	225

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menyatakan, bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Menurut UU No. 20 tahun 2003 pasal 37 ayat 1 kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pendidikan Sosial, Seni dan Budaya, Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Keterampilan atau Kejuruan, dan Muatan Lokal.

Menurut Permendikbud No 24 Tahun 2016, dalam kurikulum terdapat tujuan yang harus dicapai yang mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Keterampilan berbahasa yang baik merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa dari sekolah dasar karena bahasa merupakan modal penting bagi manusia (dalam Susanto (2016:241-247)).

Pengajaran Bahasa Indonesia, ada empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki setiap siswa, antara lain : mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Menurut Rusyana (1984:191) menulis merupakan mengungkapkan suatu gagasan atau pesan secara tertulis yang menggunakan pola-pola bahasa dalam penyampaiannya.

Menurut Tarigan (2008:3), menulis merupakan salah satu alat komunikasi yang digunakan secara tidak langsung atau tidak dengan tatap muka dengan lawan bicaranya dan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa. Sedangkan menurut Dalman (2015:5) menulis merupakan kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Menulis pantun adalah salah satu keterampilan yang harus dicapai oleh siswa kelas V SD. Menurut Damayanti (2013:114) pantun adalah puisi Melayu asli yang sudah mengakar dan membudaya dalam masyarakat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Gugus Patimura, pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa mengalami kesulitan dalam menulis pantun. Siswa kesulitan menulis pantun yang sesuai dengan kriteria dan konteks yang diharapkan oleh guru. Ada faktor yang mempengaruhi hasil belajar menulis pantun, diantaranya model dan media pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan belum mengarah pada model yang seutuhnya. Dalam pembelajaran guru belum menerapkan langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran yang

diterapkan. Masih banyak kendala yang dialami dalam penerapan model, sehingga pembelajaran tidak berlangsung dengan baik. Selain model, media pembelajaran yang digunakan oleh guru juga kurang menarik. Guru menggunakan media seadanya yang ada didalam kelas. Selain itu, budaya membaca yang masih kurang juga menjadi kendala dalam pembelajaran. Sedangkan kegiatan membaca dapat membantu memperkaya kosakata yang dimiliki oleh siswa. Hal ini menjadi hambatan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, salah satunya adalah materi tentang pantun.

Dalam menulis pantun, selain budaya membaca, pengaruh lingkungan juga membuat siswa tidak terbiasa menggunakan bahasa baku, terkadang muncul bahasa kekinian dalam tulisan anak. Siswa sudah memahami tata cara atau ketentuan dalam menulis pantun, misalnya pola dalam pantun. Akan tetapi, siswa mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat agar sesuai, baik sampiran maupun isi. Kebanyakan siswa hanya memperhatikan pola saja, sehingga isi kalimat dalam pantun terkadang tidak saling berkaitan. Kondisi ini mengakibatkan sebagian besar siswa belum menguasai dan memahami materi dengan baik sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar menulis pantun. Permasalahan tersebut didukung dengan data kuantitatif berupa nilai keterampilan menulis pantun siswa kelas V SDN Gugus Patimura Kabupaten Semarang. Sebagian siswa belum memperoleh nilai di atas KKM yaitu 75. Dari total keseluruhan 150 siswa, 76 siswa atau sebanyak 51% belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Sedangkan 74 siswa atau sebanyak 49% sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan peneliti.

Berdasarkan latar belakang tersebut, perlu adanya variasi terhadap model dan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Pemilihan model dan media yang menarik dapat menjadi solusi dalam pengemasan pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu *cooperative learning* tipe *concept sentence*. Peneliti ingin mengetahui keefektifan model tersebut dalam pembelajaran menulis pantun Kelas V, dengan membandingkan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penerapan model tersebut nantinya akan dibantu dengan media *pop-up book*. Siswa di kelas eksperimen akan mendapat perlakuan model *cooperative learning* tipe *concept sentence* dengan media *pop-up book*. Sedangkan untuk kelas kontrol akan mendapat perlakuan model *examples non examples*. Peneliti ingin menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *concept sentence* karena model pembelajaran ini dapat menciptakan suasana kooperatif, aktif dan terstruktur tetapi menyenangkan. Sedangkan media *pop-up book* dipilih karena media tersebut diharapkan mampu menarik perhatian siswa tetapi tidak mengalihkan fokus siswa, artinya siswa akan fokus pada materi yang ada pada media. Media *pop-up book* ini mengabdopsi dari penelitian Yuwanda Bagus Saputra (2018) dengan judul “Pengembangan *Pop-Up Book* Materi Kegiatan Ekonomi Dan Berbagai Pekerjaan Terhadap Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Wringinputih 02 Kabupaten

Semarang” yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Dari penelitian ini media pembelajaran *pop-up book* layak, efektif, dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan. Sehingga penggunaan model dan media tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya keterampilan menulis pantun.

Zusnani (2013:18-51) model pembelajaran kooperatif adalah suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara berkelompok dengan tujuan untuk bekerja sama dan saling membantu menyelesaikan persoalan. Dengan model *cooperative learning* tipe *concept sentence*, prosedurnya adalah penyampaian kompetensi, sajian materi, membentuk kelompok heterogen, guru menyampaikan materi bahan ajar, tiap kelompok membuat kalimat berdasarkan kata kunci yang sudah dibuat setiap kelompoknya, presentasi. Jadi, penggunaan media *pop-up book* pada model *cooperative learning* tipe *concept sentence* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun.

Penelitian yang dilakukan oleh Suprapti Martono (2014) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Berita Melalui Model Pembelajaran *Concept Sentence* dengan bantuan Gambar”. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan hasil pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif, bentuk penelitiannya kualitatif, dan jenis penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa

model pembelajaran *concept sentence* dengan bantuan gambar dapat meningkatkan hasil belajar menulis teks berita siswa.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Aminatul Mubarakah (2016) dengan judul “Keefektifan Penerapan Media Pembelajaran Buku *Pop-up* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Materi Seni Rupa Murni Kelas IV SD Negeri Jombor 1 Kabupaten Temanggung”. Data hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan. Rata-rata nilai kelas kontrol adalah 80,75%, sedangkan rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 88,33%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media *pop-up book*.

Penelitian lain juga telah dilakukan oleh Maimunia Rizqi Aulia (2018) yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran Kepala Bernomor Struktur dengan Media *Zig-zag* terhadap Keterampilan Menulis Pantun Kelas V SDN Gugus Arjuna Kota Semarang”. Dari hasil penelitian diperoleh nilai pretes dan postes kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal dan homogen. Rata-rata nilai postes kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Rata-rata nilai postes kelas eksperimen adalah 81,4 dan rata-rata postes kelas kontrol sebesar 75,6. Hasil uji-t menunjukkan nilai thitung  $1,6927 > t_{tabel} 1,666$  dapat diartikan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Rata-rata gain kelas kontrol lebih kecil dibandingkan dengan kelas eksperimen ( $0,13 < 0,32$ ). Berdasarkan hasil analisis data indeks gain, peningkatan kelas eksperimen termasuk dalam kategori sedang.

Berdasarkan uraian latar belakang, maka peneliti akan mengkaji masalah tersebut dengan melakukan penelitian yang berjudul Keefektifan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Concept Sentence* Menggunakan Media *Pop-Up Book* Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V SDN di Gugus Patimura.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran yang digunakan kurang inovatif.
- b. Hasil belajar Bahasa Indonesia menulis pantun belum mencapai kriteria ketutasan minimal yang ditetapkan oleh sekolah.
- c. Penggunaan media pembelajaran yang berkaitan dengan materi masih kurang bervariasi.
- d. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan dan identifikasi masalah masalah tersebut, peneliti membatasi bahasan permasalahan hanya pada model dan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga pengemasan pembelajaran kurang menarik dan berdampak pada hasil belajar siswa yang belum optimal. Pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui keefektifan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *concept sentence* menggunakan media *pop-up book* terhadap keterampilan menulis pantun siswa kelas V SDN di Gugus Patimura.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, permasalahan penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimanakah model pembelajaran *cooperative learning* tipe *concept sentence* menggunakan media *pop-up book* efektif terhadap keterampilan menulis pantun siswa kelas V SDN SDN Gugus Patimura?
- b. Bagaimanakah aktivitas siswa dalam pembelajaran menulis pantun dengan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *concept sentence* menggunakan media *pop-up book* siswa kelas V SDN Gugus Patimura?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

- a. Menguji keefektifan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *concept sentence* menggunakan media *pop-up book* terhadap keterampilan menulis pantun siswa kelas V SDN Gugus Patimura.
- b. Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran menulis pantun pada siswa kelas V SDN Gugus Patimura.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

##### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi ilmu pengetahuan melalui informasi tentang keefektifan model *cooperative learning* tipe *concept sentence* dengan media *pop-up book* terhadap keterampilan menulis pantun. Memberikan informasi tentang variasi model dan media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam

pembelajaran. Dapat menjadi informasi atau referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya, khususnya pada bidang yang terkait.

## **1.6.2 Manfaat Praktis**

### **1.6.2.1 Bagi Siswa**

Manfaat bagi siswa, yaitu membantu meningkatkan pemahaman dan meningkatkan keterampilan menulis pantun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan meningkatnya hasil pemahaman diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *concept sentence* dan media *pop-up book* menjadikan siswa lebih tertarik pada materi dan menjadikan siswa termotivasi untuk mempelajari materi tersebut.

### **1.6.2.2 Bagi Guru**

Manfaat bagi guru yaitu, memberikan informasi tentang variasi media dan model pembelajaran. Dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk mengemas pembelajaran menjadi lebih menarik dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *concept sentence* dengan media *pop-up book* dalam pembelajaran menulis pantun di kelas V.

### **1.6.2.3 Bagi Sekolah**

Manfaat bagi sekolah yaitu sebagai panduan bagi tenaga kerja kependidikan untuk meningkatkan profesionalisme, serta menjadi bahan refleksi dan referensi untuk meningkatkan mutu dan kualitas

penyelenggaraan pendidikan, sehingga kualitas lulusan sebagai *output* turut meningkat.

#### **1.6.2.4 Bagi Peneliti**

Manfaat bagi peneliti yaitu mendapatkan pengalaman tentang variasi penerapan model dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu peneliti memperoleh wawasan tentang keefektifan penerapan model *cooperative learning* tipe *concept sentence* dengan media *pop-up book* pada proses pembelajaran menulis pantun.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teoretis**

##### **2.1.1 Model *Cooperative Learning* tipe *Concept Sentence***

###### **2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran**

Menurut Syaiful model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang menjelaskan prosedur sistematis yang mengorganisasikan pengalaman belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dan berfungsi sebagai pedoman perancangan pembelajaran (dalam Zusnani (2012:11)). Sedangkan menurut Supriyono (dalam Susanti dan Purnomo, 2015:84) menyatakan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Joyce & Weil (1980) mendefinisikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu pembelajaran. Menurut Kemp (1998) model pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru pada saat melakukan pembelajaran dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Senada dengan pendapat Dick and Carey (1985) menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah seperangkat materi dan

prosedur-prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk tercapainya hasil belajar siswa. (dalam Sumantri (2015:37-41)).

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan suatu pembelajaran di dalam kelas maupun tutorial serta menentukan perangkat pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

### **2.1.1.2 Macam-macam Model Pembelajaran**

Menurut Joyce & Weil (dalam Sumantri (2015: 37)) model pembelajaran memiliki lima unsur dasar, yaitu :

- a) *Syntax*, yaitu prosedur-prosedur operasional pembelajaran.
- b) *Social system*, adalah suasana dan norma yang berlaku pada saat pembelajaran.
- c) *Principles of reaction*, menggambarkan bagaimana seharusnya guru memperlakukan, memandang, dan merespon siswa.
- d) *Support system*, segala sarana, alat, bahan atau lingkungan belajar yang mendukung.
- e) *Instructional dan nurturant effects* tujuan yang akan dicapai menentukan hasil belajar yang diperoleh langsung (*instructional effects*) dan hasil belajar di luar yang akan dicapai (*nurturant effect*).

Ada beberapa bentuk model pembelajaran, salah satunya yaitu pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah susunan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok

tertentu yang sudah ditentukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai (dalam Sumantri (2015:49)).

Menurut Shoimin (2014:37) pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* adalah suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkontruksi konsep dan menyelesaikan persoalan. Menurut teori dan pengalaman agar setiap kelompok saling berkerjasama (kompak-partisipatif), tiap kelompok beranggotakan i 4-5 orang, kelompok dibagi secara heterogen (kemampuan, gender, karakter), dan meminta tanggung jawab dari hasil kelompok berupa saran atau presentasi.

#### **2.1.1.3 Pengertian Model *Cooperative Learning* tipe *Concept Sentence***

Menurut Zusnani (2013:18) model pembelajaran koperatif adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkontruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri. Sedangkan menurut Sumantri (2015:49) model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

*Concept sentence* adalah model pembelajaran yang pada saat pembeljaran berlangsung dengan memberikan kartu yang berisi beberapa kata kunci kepada siswa, kemudian kata kunci tersebut disusun menjadi beberapa kalimat dan dikembangkan menjadi paragraph Lestari dan Yudhanegara (2017:77). Sedangkan menurut Zusnani (2013:51) model

*cooperative learning tipe concept sentence*, memiliki beberapa prosedur adalah penyampaian kompetensi, penyampaian materi, membentuk kelompok secara heterogen, guru menyampaikan materi baha ajar, tiap kelompok membuat kalimat berdasarkan kata kunci yang dibuat sebelumnya, presentasi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *concept sentence* merupakan model pembelajaran yang dilakukan dengan memberikan kartu yang berisi beberapa kata kunci dengan membentuk kelompok heterogen.

#### **2.1.1.4 Langkah-Langkah Model *Cooperative Learning tipe Concept***

##### ***Sentence***

*Concept sentence* adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan kartu yang berisi beberapa kata kunci kepada siswa, kemudian dari kata kunci tersebut disusun menjadi beberapa kalimat dan dikembangkan menjadi paragraf Lestari dan Yudhanegara (2017:77). Langkah-Langkah Pembelajarannya, yaitu:

- a) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- b) Guru menyajikan materi sesuai dengan yang akan dicapai.
- c) Guru membentuk kelompok secara heterogen dengan beranggotakan  $\pm 4$  orang.
- d) Guru memberikan kartu yang berisi kartu kunci sesuai materi yang disajikan.

- e) Tiap kelompok membuat beberapa kalimat dari kartu dengan minimal 4 kata kunci setiap kalimat.
- f) Presentasi kelompok dan kesimpulan.

## **2.1.2 Media Pembelajaran**

### **2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tercapainya tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, Koran, majalah, dan sebagainya (dalam Sanjaya (2013:163)). Sedangkan menurut Djamarah dan Zain (2002:137) media adalah salah satu alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

Media pembelajaran sebagai wahana untuk memberikan pengalaman belajar. Menurut Gagne, media pembelajaran sebagai suatu komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa dalam kegiatan belajar. Sebagai salah satu komponen sumber belajar media pembelajaran adalah alat bantu, baik berupa gambar, peraga, buku alat-alat elektronik, dan lain-lain yang digunakan guru untuk : (a) memperjelas informasi atau pesan, (b) meningkatkan motivasi, (c) memperjelas struktur pembelajaran, (d) memberikan variasi, dan (e) memberikan tekanan pada hal-hal yang penting (dalam Sumantri (2015:303-304)).

Menurut Fadhli dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar” pada

tahun 2015, sebuah media adalah sarana komunikasi dan sebagai sumber informasi. Dalam istilah tersebut merujuk pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima. Dikatakan media pembelajaran, karena segala kegiatan yang dilakukan tersebut membawakan pesan untuk suatu pembelajaran.

Menurut Mashoedah dalam penelitiannya yang berjudul “Kajian Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pelatihan Peningkatan Kompetensi Profesional Guru” pada tahun 2015, dijelaskan bahwa instruksional media (media pembelajaran) tidak hanya diperlukan pada saat proses pembelajaran di tingkat sekolah (Taman Kanak-kanak sampai Perguruan Tinggi), namun intruksional media juga diperlukan pada proses pembelajaran pada tingkat pembelajaran yang lainnya seperti pada pelatihan dan workshop untuk pembelajaran orang dewasa (*adult learner*).

Menurut penelitian yang dilakukan Marzuki Wibowo dengan judul “Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan Media untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar” pada tahun 2015, menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai kontribusi yaitu: dalam penyampaian pesan pada saat pembelajaran dapat berlangsung lebih terstandar, menarik, dan interaktif. Dengan menerapkan media pembelajaran waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek, proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan, sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses

pembelajaran akan lebih baik, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, dan peran guru berubah ke arah yang positif. Dengan demikian suatu media pembelajaran dapat berfungsi untuk kepentingan pembelajaran, berperan sebagai pengganti fungsi dan tugas-tugas dalam pembelajaran, sehingga bisa memberi manfaat yang lebih bagi siswa.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah komponen komunikasi yang membawa pesan mengajar yang dapat merangsang siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperlukan pada proses pembelajaran.

#### **2.1.2.2 Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Sanjaya (2013:169-171), secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan untuk: (a) dapat menggambarkan suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu, (b) memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu, (c) menambah semangat dan motivasi belajar siswa.

Sedangkan menurut Gerlach dan Ely dalam Ibrahim et. Al., (dalam Daryanto (2013:9)) secara rinci fungsi media dalam proses pembelajaran yaitu:

- a) Dapat melihat benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau.
- b) Mempermudah untuk melihat benda atau peristiwa yang sukar untuk dikunjungi.

- c) Mendapatkan gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena memiliki ukuran yang tidak memungkinkan.
- d) Dapat lebih mudah mendengarkan suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung.
- e) Mengamati dengan teliti, binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap secara langsung.
- f) Mengamati suatu objek berbahaya untuk didekati atau peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi.
- g) Mengamati dengan jelas benda-benda yang sukar diawetkan atau mudah rusak.
- h) Dapat membandingkan sesuatu dengan bantuan foto, gambar, atau model.
- i) Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat.
- j) Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung cepat.
- k) Mengamati alat yang sukar diamati secara langsung atau gerakan-gerakan mesin.
- l) Melihat lebih jelas bagian-bagian tersembunyi dari suatu alat.
- m) Melihat suatu ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang atau lama.

- n) Dapat menjangkau audien yang jumlahnya besar dan mengamati suatu objek secara bersama.
- o) Dapat belajar sesuai kemampuan, minat dan bakatnya masing-masing.

Sedangkan menurut Anitah (2012:6.9), fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan dalam beberapa hal berikut ini yaitu: (a) penggunaan media pembelajaran memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif bukan merupakan fungsi tambahan, (b) media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari keseluruhan proses pembelajaran, (c) media pembelajaran dalam penggunaannya harus sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai dan sesuai dengan isi pembelajaran itu sendiri, (d) fungsi dari media pembelajaran bukan sebagai alat hiburan, (e) media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses pembelajaran, (f) media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar, (g) media pembelajaran berdasarkan pada dasar-dasar yang konkret untuk berpikir.

Dari pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media berfungsi untuk memudahkan siswa dalam memahami isi pelajaran, menarik perhatian siswa, memotivasi siswa untuk belajar, menangkap suatu objek atau peristiwa tertentu, memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu dan menambah nilai praktis.

### 2.1.2.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik jenis media, media pembelajaran diklasifikasikan dalam lima model yaitu menurut: (1) Wilbur Schramm (2) Gagne (3) Allen (4) Gerlach dan Ely (5) Ibrahim (dalam Daryanto, (2013:17-18)). Menurut Schramm media dikelompokkan menjadi media sederhana, rumit dan mahal. Menurut Schramm media dikelompokkan sesuai kemampuan daya liputan juga yaitu (1) liputan luas dan serentak seperti radio, TV dan *facsimile*; (2) liputan terbatas pada ruangan, seperti *slide*, poster *audio tape*, film, video; (3) media untuk belajar individual, seperti modul, buku, program belajar dengan komputer dan telepon. Menurut Gagne, media diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kemampuannya yang memenuhi fungsi menurut hierarki belajar yang dikembangkan yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar. Terdapat sembilan kelompok media menurut Allen yaitu visual, film, TV, objek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak dan sajian lisan. Berdasarkan ciri-ciri fisiknya atas delapan kelompok menurut Gerlach dan Ely media dikelompokkan yaitu benda sebenarnya, presentasi verbal, gambardiam, presentasi grafis, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran terprogram dan simulasi. Berdasarkan ukuran dan kompleks

tidaknya alat dan perlengkapannya dikelompokkan menjadi lima menurut Ibrahim media dikelompokkan yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, media *audio*, media proyeksi, televisi, computer dan media.

Anitah (2011:6.16) media pembelajaran pada umumnya dapat dikelompokkan ke dalam 3 jenis, yaitu (1) media visual, (2) media audio, dan (3) media audiovisual. Berikut penjabaran setiap jenis medianya.

- a) Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat secara langsung dengan menggunakan indra penglihatan. Media visual ini terdiri atas:
  - (a) Media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*), yaitu media yang menggunakan alat proyeksi (*projector*) sehingga gambar atau tulisan tampak pada layar (*screen*). Media proyeksi ini dapat berbentuk media proyeksi gerak (gambar gerak) dan media proyeksi diam (gambar diam).
  - (b) Media yang tidak dapat diproyeksikan (*non projected visual*), yaitu media yang mencakup gambar fotografik. Kedua grafik yaitu media pandang dua dimensi dan bukan fotografik. Yang biasanya digunakan dalam kegiatan pembelajaran di antaranya grafik, bagan, diagram, poster, kartun atau karikatur, dan komik.
- b) Media Audio adalah media yang menyampaikan pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar). Jenis media audio terdiri atas program kaset suara (*audio cassette*), program radio, dan CD audio.

c) Media Audiovisual merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang dengar. Contoh dari media audiovisual di antaranya program video atau televisi pendidikan, video atau televisi instruksional, program CD interaktif, dan program *slide* suara (*sound slide*).

USAID (2014:41) media pembelajaran seperti gambar, grafik atau diagram atau objek yang menarik perhatian dapat membantu menjadi paling baik dalam proses belajar membaca dan menulis siswa. USAID (2015:120) ada delapan macam media menulis, yaitu (a) *mini book*, (b) *pop-up book*, (c) *word wall*, (d) *content poster*, (e) puisi akrostik, (f) jurnal, (g) gambar cerita dan (h) *keylletter word*. Dari kedelapan media tersebut didasarkan pada keefektifan media dalam membantu upaya meningkatkan kemampuan menulis siswa. Salah satu media literasi yang termasuk ke dalam media visual yaitu *pop-up book*. *Pop-Up Book* adalah sebuah buku yang dalam buku tersebut dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi yang memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halaman buku tersebut dibuka.

Terdapat banyak media visual, seperti *big book*, foto, dan *pop-up book*. Salah satu media visual adalah *pop-up book*. Dalam penelitian Pramesti pada tahun 2015 yang berjudul “Pengembangan Media *Pop-Up Book* Tema Pertistiwa Untuk Kelas III SD”, disebutkan bahwa menurut Dzuanda (2011: 1) *Pop-Up Book* adalah sebuah buku yang memiliki

bagian dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi yang memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ukhtinasari, Mosik, dan Sugiyanto pada tahun 2017 dengan judul “*Pop-up* sebagai Media Pembelajaran Fisika Materi Alat-alat Optik Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas” pada tahun 2017, media pembelajaran sangat diperlukan oleh siswa agar siswa tidak merasa jenuh dan materi dapat dipahami dengan mudah oleh siswa. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik yang berfungsi untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video, film, gambar dan lain sebagainya.

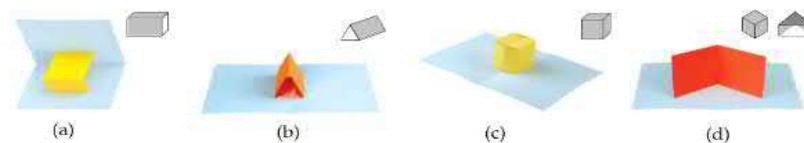
Berdasarkan pendapat para pakar dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran umumnya dikelompokkan ke dalam 3 jenis, yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual. Salah satu jenis media pembelajaran adalah media visual seperti gambar, grafik atau diagram atau objek yang menarik perhatian siswa akan membantu mengoptimalkan proses belajar membaca dan menulis. Pemilihan media tersebut disesuaikan dengan kebutuhan siswa, kemampuan siswa, dan kondisi kelas. Terdapat beberapa macam media literasi untuk siswa, antara lain *pop-up book*, kalender cerita, media gambar, media tulis, dan *graphic organizer*.

### 2.1.3 Media *Pop-Up Book*

Menurut Bluemel (dalam USAID (2015:123)) *pop-up book* atau buku timbul adalah buku yang memperlihatkan adanya interaksi yang ditimbulkan dari gerakan yang menggunakan kertas yang dilipat, diputar atau digeser. Buku ini tidak selalu harus *pop-up* atau timbul, yang penting adalah kertas tersebut dapat bergerak. Pendapat tersebut diperkuat dengan pendapat dari Montaro bahwa buku *pop-up* merupakan sebuah buku yang memiliki unsur tiga dimensi atau memiliki bagian yang dapat bergerak, buku *pop-up* sekilas hampir sama dengan origami, dimana dalam kedua seni ini menggunakan tehnik melipat kertas, sangat beragam jenis buku *pop-up* dari yang sederhana hingga yang sangat sulit dari segi teknik membuatnya. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa buku *pop-up* merupakan buku yang memiliki bagian yang bergerak serta berbentuk tiga dimensi.

Menurut Dewantari (dalam USAID (2015:123)) buku *pop-up* adalah sebuah buku atau kartu yang ketika dibuka bisa timbul atau menampilkan bentuk 3 dimensi. Sedangkan menurut Conrado (2014) *pop-up* atau *movable book* adalah buku 3 dimensi yang mengandung bagian-bagian kertas yang muncul atau bergerak ketika buku dibuka dan bentuk buku rata sepenuhnya saat buku ditutup. Media *pop-up* terdiri dari kumpulan planar pligon yang disebut *pacthes* (tempelan) yang terhubung pada bagian garis lurus yang disebut dengan *hinges* atau *fold lines* (garis lipatan). Sebuah *pop-up* harus terletak di antara dua tempelan yang disebut *ground* (dasar) dan *backdrop* (latar belakang), yang dihubungkan oleh garis lipatan yang disebut *central*

*fold* (lipatan tengah). Sudut bagian dalam di antara dua *patch* (tempelan) ini disebut *fold angle* (sudut lipatan). Terdapat empat desain *pop-up* yaitu (a) *step-fold*, (b) *tent-fold*, (c) *box-fold*, dan (d) *v-fold*.



**Gambar 2.1** Empat Desain *Pop-up*

Menurut Menurut Bluemel dalam USAID (2015:124) *pop-up book* baik digunakan di dalam kelas karena dapat:

1. Menstimulus minat anak terhadap materi atau topik yang sedang dibicarakan, sehingga membuat siswa termotivasi untuk membaca.
2. Mengembangkan kesenangan atau kecintaan siswa pada buku.
3. Mengurangi perbedaan antara situasi atau kejadian yang sebenarnya melalui simbol-simbol atau gambar yang disajikan.
4. Menarik siswa untuk mengembangkan ketrampilan menulisnya.

Menurut penelitian Safri, Sari, dan Marlina dengan judul “Pengembangan Media Belajar *Pop-up Book* pada Materi Minyak Bumi”, media belajar *pop-up book* mempunyai daya tarik tersendiri bagi peserta didik karena media belajar *pop-up book* mampu menyajikan visualisasi dengan bentuk-bentuk yang dibuat dengan melipat, bergerak dan muncul sehingga siswa merasa diberikan kejutan dan kagum ketika membuka setiap halamannya (Khoiratun dkk., 2014). Kelebihan dari media *pop-up book* adalah memberikan pengalaman khusus pada peserta didik karena

melibatkan peserta didik secara langsung seperti menggeser, membuka, dan melipat bagian *pop-up book*. Hal ini akan membuat kesan tersendiri kepada pembaca sehingga pembaca lebih mudah masuk ke dalam ingatannya ketika menggunakan media *pop-up book* (Setyawan dkk., 2014).

Keunggulan buku *pop-up* tersebut dikuatkan oleh penelitian Firzad pada tahun 2015 dengan judul “Pembuatan Ilustrasi Buku *Pop-up* Sebagai Media Pengenalan Huruf Dan Nama-Nama Binatang Pada Anak Usia Dini”. Pada penelitian tersebut disebutkan keunggulan buku *pop-up* yaitu pada dasarnya *pop-up* memiliki banyak keunggulan antara lain memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, merangsang kreatifitas dan imajinasi anak, selain itu ilustrasi dalam bentuk *pop-up* lebih interaktif. Selain itu juga perlu adanya model pembelajaran untuk membantu siswa memahami apa yang dipelajari. Arsyad (dalam Al Maliki, 2013:167) menyatakan bahwa ada dua unsur yang sangat penting dalam suatu proses pembelajaran yaitu metode mengajar dan media pembelajaran.

#### **2.1.4 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD**

Menurut Rois (2013: 62) pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar memerlukan penyampaian materi saat melakukan pembelajaran yang menarik dan tidak monoton sehingga dapat membantu siswa dalam meningkatkan proses dan hasil belajar. Permasalahan yang ada saat ini dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar adalah kurangnya motivasi anak terhadap minat belajar. Hal ini disebabkan guru mungkin tidak bisa membangkitkan motivasi dalam diri siswa yang menyebabkan

siswa merasa bosan dan tidak tertarik selama pembelajaran berlangsung. Langkah-langkah untuk mengatasi permasalahan tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan strategi, model, dan media pembelajaran yang tepat.

Menurut penelitian Aryani, Samadhy, dan Sismulyasih dengan judul “Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Melalui Strategi *Know-Want-Learned* (KWL) Pada Siswa Kelas IVA SDN Sekaran 01 Semarang” pada tahun 2012, menyatakan bahwa bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Menurut Tarigan (2008:1) ada empat keterampilan yang harus dikuasai setiap siswa yaitu: keterampilan menyimak atau mendengarkan (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*). Dari keempat keterampilan berbahasa tersebut saling berhubungan dan mempengaruhi. Bahasa seseorang mencerminkan pemikiran orang tersebut. Semakin terampil seseorang berbahasa, maka semakin cerah dan jelas jalan pikirannya. Menurut Javed & Nazli. S. (dalam Nur Esti Handayani, Endang Sri Markamah, dan Muhammad Ismail Sriyant (2018: 569)) menyatakan

bahwa menulis sebagai salah satu dari empat keterampilan dasar. Melalui keterampilan menulis siswa dapat belajar berkomunikasi melalui bentuk tertulis untuk berinteraksi dengan orang lain di tingkat sekolah. Keterampilan menulis lebih rumit dari pada keterampilan bahasa lainnya.

Susanto (2016:245) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di SD antara lain bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadiannya menjadi lebih baik, meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, serta memperluas wawasan kehidupan. Adapun tujuan khusus pengajaran bahasa Indonesia antara lain agar siswa memiliki kegemaran membaca dan meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, perasaan, mempertajam kepekaan, dan memperluas wawasan kehidupannya.

Berdasarkan uraian diatas, maka sekolah dasar harus membekali peserta didiknya dengan kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dengan menerapkan empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak/mendengarkan (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*). Pada penelitian ini, fokus pada keterampilan menulis.

### **2.1.5 Keterampilan Menulis**

Tarigan (2008:3) mengemukakan bahwa menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang digunakan berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis adalah

kegiatan produktif dan ekspresif yang menggunakan tulisan. Sedangkan menurut Rusyana menulis merupakan kemampuan mengungkapkan suatu gagasan atau pesan dengan menggunakan pola-pola bahasa dalam penyampaiannya secara tertulis. Dan menulis merupakan perpaduan antara proses dan produk. Prosesnya dalam hal ini yaitu pada saat mengumpulkan ide-ide sehingga tercipta tulisan yang dapat terbaca oleh pembaca (produk) (dalam Susanto (2016:247-249)).

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sering digunakan untuk menyampaikan informasi. Penyampaian informasi bisa melalui media cetak maupun media elektronik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Dalman yang menyatakan bahwa menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi yang penyampaian pesannya (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Hal ini diperkuat oleh pendapat Suparno dan Yunus yang menyatakan bahwa menulis sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya (dalam Linda Margiyan, Rukayah, dan Hadi Mulyono (2018:443)).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan proses penyampaian gagasan atau ide secara tidak langsung berupa pesan yang terkandung dalam tulisan sebagai media komunikasi tidak langsung agar mudah dipahami. Salah satu kegiatan menulis pada

pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah menulis karya sastra, salah satunya yaitu menulis pantun.

## **2.1.6 Menulis Pantun**

### **2.1.6.1 Pengertian Pantun**

Winarni (2014:10) pantun merupakan puisi asli Indonesia (Melayu). Pantun terbagi atas dua bagian, yaitu bagian sampiran dan isi. Sampiran (dua larik pertama) merupakan pengantar menuju isi pantun, yaitu pada kedua larik berikutnya. Pada umumnya larik-larik dalam dua larik pertama (sampiran) hanya memiliki hubungan persamaan bunyi dengan larik ketiga dan keempat (isi) dan tidak memiliki hubungan makna. Sedangkan dalam Damayanti (2013:114) pantun adalah puisi melayu asli yang cukup mengakar dan membudaya dalam masyarakat. Pantun merupakan salah satu jenis puisi lama. Lazimnya pantun terdiri atas empat larik atau empat baris bila dituliskan, bersajak ab-ab ataupun aa-aa. Pantun pada mulanya merupakan sastra lisan namun sekarang pantun sudah dalam bentuk tertulis.

Pantun merupakan bentuk puisi asli Indonesia. Istilah pantun pernah menjadi perdebatan sebagian pengamat sastra. Ada sebagian orang yang menyatakan bahwa pantun berasal dari bahasa Jawa, yaitu pantun atau pari. Hal ini dikuatkan dengan adanya salah satu jenis puisi lisan Jawa yang mirip dengan pantun yaitu parikan. Meskipun ada perbedaan pendapat tentang asal usul pantun, yang perlu digaris bawahi adalah

pantun dan parikan merupakan gubahan yang diuntai atau diikat oleh ikatan-ikatan tertentu Sugiarto (2015: 3-5).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, penulis menyimpulkan bahwa pantun adalah salah satu jenis sastra Indonesia, berbentuk perumpamaan yang diikat dengan ikatan tertentu. Ikatan tersebut ada dalam ciri-ciri pantun. Dalam penelitian ini menggunakan rubrik penilaian unjuk kerja yang digunakan untuk penilaian menulis pantun siswa yang disesuaikan dengan teori yang sudah ada.

#### **2.1.6.2 Ciri-Ciri Pantun**

Winarni (201:11) mengemukakan bahwa ciri-ciri pantun adalah sebagai berikut.

- a) Setiap untai (bait) terdiri atas empat larik (baris).
- b) Banyaknya suku kata tiap larik sama atau hampir sama (biasanya terdiri 8-12 suku kata).
- c) Bersajak a-b-a-b
- d) Larik pertama dan kedua disebut sampiran, sedangkan larik ketiga dan keempat disebut isi pantun (makna, tujuan, dan tema pantun). Larik sampiran ini mengandung tenaga penghimbau bagi pendengar atau pembaca untuk segera mendengar atau membaca larik ketiga dan keempat.

Sedangkan Damayanti (2013:115) mengemukakan ciri-ciri pantun secara umum namun tidak selalu kaku sebagai berikut:

- a) Setiap bait terdiri 4 baris.

- b) Baris 1 dan 2 sebagai sampiran.
- c) Baris 3 dan 4 merupakan isi.
- d) Bersajak a-b-a-b.
- e) Setiap baris terdiri dari 8-12 suku kata.
- f) Berasal dari Melayu (Indonesia).

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pantun memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- a) Satu bait terdiri atas 4 baris.
- b) Tiap baris terdiri 4-6 kata.
- c) Tiap baris terdiri dari 8-12 suku kata.
- d) Sampiran terletak pada baris pertama dan kedua sedangkan isi terletak pada baris ketiga dan keempat. Sampiran dan isi dalam pantun harus bersangkutan.
- e) Pola sajak pantun berakhir a-b-a-b

### **2.1.6.3 Jenis-Jenis Pantun**

Menurut Sugiarto (2015:7-8) berdasarkan isinya, pantun terbagi menjadi tiga kelompok, yaitu:

- a) Pantun anak-anak merupakan pantun yang menggambarkan dunia anak-anak yang biasanya berisi rasa senang dan sedih. Oleh karena itu jenis pantun anak dibagi menjadi dua yaitu pantun bersuka cita dan pantun berduka cita.
- b) Pantun remaja atau dewasa merupakan pantun yang berisikan kehidupan remaja atau dewasa. Pantun ini dibagi menjadi beberapa

jenis, yaitu pantun perkenalan, pantun percintaan, dan pantun perceraian.

- c) Pantun orang tua merupakan pantun yang berisikan pendidikan dan ajaran agama. Pantun ini terdiri dari: pantun nasehat, adat, agama, budi, kepahlawanan, kias, dan peribahasa.

Menurut Winarni (2014:11) mengklasifikasikan pantun ke dalam beberapa jenis, antara lain:

- a) Menurut isinya, pantun dibedakan menjadi 12, yaitu pantun bersuka cita, pantun berkasih-kasihhan, pantun perceraian, pantun beriba hati, pantun agama, pantun berduka cita, pantun dagang atau nasib, pantun jenaka, pantun teka-teki, pantun berkenalan, pantun nasihat dan pantun adat.
- b) Menurut bentuknya, pantun dibedakan menjadi pantun kilat, pantun empat seuntai, pantun enam seuntai atau lebih, pantun berkaitan dan pantun modern.
- c) Menurut pemakaiannya, pantun dibedakan menjadi pantun anak-anak, pantun orang muda, dan pantun orang tua.

#### **2.1.6.4 Langkah-Langkah Menulis Pantun**

Sugiarto (2015:5) membagi langkah-langkah menulis pantun menjadi tiga: (a) menentukan tema, (b) mengumpulkan kosakata yang berkaitan dengan tema yang sudah ditentukan, (c) teknis penulisan. Tema pantun akan berkaitan dengan jenis pantun yang hendak ditulis. Oleh karena itu perlu sekali untuk mengingat pengelompokan pantun

berdasarkan isinya. Sama halnya dengan Ganie (2015:48-49) yang membagi langkah menulis pantun adalah sebagai berikut:

- a) Merangkai kosakata di baris 3-4 (isi).
- b) Mencari kosakata untuk ditempatkan di akhir baris pertama dan kedua.
- c) Dianjurkan memilih kosakata yang sama suku katanya. Hasil pemilihan kosakata yang demikian dinilai kreatif dibandingkan dengan sekedar menempatkan kosa kata yang sama huruf terakhirnya saja.
- d) Mencari kosakata yang dapat dirangkai dengan kata yang ditemukan pada langkah kedua.
- e) Pemilihan suku kata minimal sama huruf akhir katanya.

## **2.1.7 Belajar**

### **2.1.7.1 Pengertian Belajar**

Menurut Slameto (dalam Wahab (2015:17)) pengertian belajar merupakan suatu proses usaha yang dikerjakan secara individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, dengan hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dalam lingkungannya. Perubahan tersebut akan terlihat dalam seluruh aspek tingkah laku. Sedangkan menurut Rifa'i dan Anni (2015:64) belajar merupakan bagaian terpenting bagi perubahan perilaku, mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dilakukan oleh seseorang. Perubahan

perilaku yang terjadi pada proses belajar merupakan akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungan.

Belajar menurut R. Gagne (dalam Susanto, (2012:1)) merupakan suatu proses dimana ada yang berubah pada perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Belajar sebagai suatu proses untuk mendapatkan motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang kompleks dan terjadi pada setiap orang yang berlangsung seumur hidup dengan tujuan untuk mendapatkan suatu pengetahuan dan pengalaman yang dapat mengubah tingkah laku seseorang menjadi lebih baik.

#### **2.1.7.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Menurut Wahab (2015:26) faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar ada 2, yaitu faktor internal dan eksternal, secara spesifik sebagai berikut:

##### *a. Faktor internal*

Faktor internal merupakan faktor yang mempengaruhi belajar berasal dari dalam diri siswa, yaitu:

##### 1) Faktor fisiologis

Faktor fisiologis berhubungan dengan kondisi fisik siswa, terdiri atas keadaan tonus jasmani (mempengaruhi aktivitas siswa, contoh kesehatan) dan keadaan fungsi jasmani (mempengaruhi hasil belajar, contoh fungsi pancaindera) yang akan mempermudah

aktivitas belajar dan memberikan pengaruh positif kegiatan belajar pada siswa.

## 2) Faktor psikologis

Faktor psikologis berhubungan dengan kondisi psikis siswa, yaitu kecerdasan, motivasi, minat, sikap, dan bakat. Dan kecerdasan merupakan faktor psikologis yang paling penting dalam berlangsungnya proses belajar siswa, karena kecerdasan menentukan kualitas belajar siswa. Semakin tinggi pengalaman seseorang individu, semakin besar peluang individu tersebut meraih sukses dalam belajar.

### *b. Faktor eksternal*

Faktor eksternal merupakan faktor yang mempengaruhi belajar berasal dari luar diri siswa, meliputi:

#### 1) Lingkungan sosial

Lingkungan sosial yang mempengaruhi belajar terdiri atas keluarga, sekolah, dan masyarakat. Ketegangan keluarga, sifat orangtua, letak rumah, dan pengelolaan keluarga dapat memberikan dampak pada aktivitas belajar siswa, contoh hubungan harmonis antara anggota keluarga akan membantu siswa melakukan aktivitas belajar dengan baik. Selanjutnya, lingkungan sosial sekolah seperti guru, administrasi dan teman-teman dapat memberikan pengaruh terhadap proses belajar siswa karena hubungan harmonis antara ketiganya dapat menjadi

motivasi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah. Selain lingkungan keluarga dan sekolah, lingkungan masyarakat tempat tinggal juga berpengaruh terhadap belajar siswa, contoh lingkungan yang kurang mendukung dalam proses belajar siswa akan menyebabkan siswa kesulitan ketika memerlukan bantuan seperti diskusi, teman belajar, meminjam alat belajar dan lain-lain.

## 2) Lingkungan nonsosial

Lingkungan nonsosial yang mempengaruhi belajar adalah lingkungan alamiah (kondisi alam), faktor instrumental (perangkat belajar) dan faktor materi pelajaran yang disampaikan ke siswa.

Sesuai paparan di atas, faktor belajar baik internal maupun eksternal sangat berpengaruh terhadap proses belajar siswa. Selain itu, terdapat prinsip-prinsip yang mempengaruhi belajar seorang siswa.

### **2.1.7.3 Prinsip-Prinsip Belajar**

Menurut Gagne (dalam Rifa'I dan Anni (2015:77)) prinsip belajar dibagi menjadi dua kondisi yaitu kondisi eksternal dan kondisi internal.

#### a. Prinsip belajar pada kondisi eksternal

- 1) Prinsip keterdekatan, menyatakan bahwa keterdekatan yang hendak direspon oleh pembelajar harus disampaikan sedekat mungkin waktunya dengan respon yang diinginkan atau segera disampaikan.

- 2) Prinsip Pengulangan, menyatakan bahwa pengulangan dapat dilakukan jika, pembelajaran belum dicapai sehingga responnya perlu diulang-ulang, atau dipraktikan agar belajar dapat diperbaiki dan meningkatkan hasil belajar.
- 3) Prinsip Penguatan, menyatakan bahwa belajar sesuatu yang baru akan lebih baik apabila belajar yang lalu diikuti oleh perolehan hasil yang menyenangkan.

b. Prinsip belajar pada kondisi internal

1) Informasi aktual

Informasi ini dapat diperoleh melalui tiga cara, yaitu: (a) dikomunikasikan pada siswa, (b) siswa belajar sebelum memulai belajar baru, dan (c) dilacak dari memori atau mengingat kembali, karena informasi itu telah dipelajari dan disimpan didalam memori selama berbulan-bulan bertahun-tahun yang lalu.

2) Kemahiran intelektual

Siswa harus memiliki berbagai cara dalam mengerjakan sesuatu, terutama yang bersangkutan dengan simbol-simbol bahasa dan lainnya, untuk mempelajari hal-hal baru.

3) Strategi

Siswa harus mampu menggunakan strategi untuk menghadirkan stimulus-stimulus yang kompleks, memilih dan membuat kode-kode bagian stimulus, memecahkan masalah, dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari.

Berdasarkan paparan di atas, faktor dan prinsip tidak hanya mempengaruhi belajar, karena proses belajar berpengaruh terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung, artinya faktor dan prinsip belajar juga mempengaruhi proses pembelajaran.

## **2.1.8 Pembelajaran**

### **2.1.8.1 Pengertian Pembelajaran**

Di dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 20 menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut pengertian ini, pembelajaran merupakan suatu proses pembelajaran yang diberikan pendidik kepada peserta didik dengan tujuan memperoleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta membentuk sikap dan keyakinan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Menurut Rifa'i dan Anni (2015:86) proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik, atau antar peserta didik. Winkel (1991), pembelajaran adalah proses pembelajaran yang dibuat untuk mendukung proses belajar siswa, dengan mempertimbangkan kejadian-kejadian yang dialami siswa. Sedangkan Gagne (1985), mendefinisikan pembelajaran sebagai pengaturan peristiwa secara bersama dengan maksud agar terjadi belajar dan hasilnya berguna (dalam Siregar dan Nara (2014:12)).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan guru untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar agar dapat mencapai tujuan yang ditetapkan dan dapat mengembangkan kemampuannya secara optimal dengan memperhatikan komponen- komponen pembelajaran.

#### **2.1.8.2 Keefektifan Pembelajaran**

Menurut Uno dan Mohamad (2013:173) pembelajaran dianggap efektif apabila skor yang dicapai siswa memenuhi batas minimal kompetensi yang telah ditetapkan. Untuk itu, sebagai guru sangat mengharapkan keefektifan pembelajaran dapat dicapai dengan baik sesuai harapan. Dan menurut Yusuf Hadi Miarso (dalam Uno dan Mohamad (2013:173)) memandang bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dalam belajar menghasilkan serta bermanfaat dan terfokus pada siswa (*student centered*) melalui penggunaan prosedur yang sesuai.

Sedangkan menurut Susanto (2016:54) untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif, ada beberapa aspek yang harus diperhatikan diantaranya (1) guru harus membuat persiapan mengajar yang sistematis sesuai dengan pedoman yang sudah ada. (2) Proses belajar mengajar (pembelajaran) harus berkualitas tinggi yang ditunjukkan dengan materi yang disampaikan oleh guru secara sistematis, dan menggunakan berbagai variasi dalam penyampaian, baik itu media, metode, suara, maupun gerak. (3) waktu selama proses mengajar berlangsung digunakan

secara efektif. (4) motivasi mengajar guru dan motivasi belajar siswa cukup tinggi. (5) hubungan interaktif antara guru dan siswa dalam kelas harus baik sehingga setiap terjadi kesulitan belajar dapat segera diatasi.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran efektif dapat tercapai dengan memperhatikan aspek pendidikan sehingga dapat mempengaruhi aktivitas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### **2.1.9 Aktivitas Siswa**

Proses pembelajaran dapat dikatakan sedang berlangsung, apabila ada aktivitas siswa di dalamnya. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa secara langsung merupakan penerapan dari gaya belajar yang mengaktifkan siswa. Jadi, pembelajaran berorientasi aktivitas siswa adalah pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek dalam pembelajaran, sehingga memberika konsekuensi keterlibatan siswa secara penuh mulai dari awal perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran sampai pada evaluasi pembelajaran menurut Rusman (2013:388-391).

Menurut Wahab (2015:24-25), dalam proses belajar mengajar guru akan melakukan kegiatan atau aktivitas-aktivitas belajar, seperti: (a) memandang, (b) mendengarkan, (c) merba, membau, dan menyicip atau mengecap, (d) menulis atau mencatat, (e) membaca. Sependapat Rusman (2013:388), penerapan pembelajaran yang mengaktifkan siswa dapat dilakukan melalui pengembangan keterampilan belajar yaitu, (a) berkomunikasi secara lisan dan tertulis secara efektif; (b) rasa ingin tahu; (c)

berpikir logis, kritis, dan kreatif; (d) penguasaan teknologi dan informasi; (e) pengembangan personal dan sosial; (f) belajar mandiri.

Menurut Sardiman (dalam Nurcahyanti (2014: 142)) yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran itu membutuhkan berbagai jenis aktivitas, karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat yaitu berbuat untuk mengubah tingkah laku. Sedangkan menurut Djamarah (dalam Febtiningsih (2018:34)) aktivitas siswa yang dipandang dari dua sisi yaitu proses belajar dan hasil belajar. Pada proses belajar, aktivitas yang optimal merupakan memiliki keseimbangan antara aktivitas fisik, mental, emosional, dan intelektual. Dipandang dari segi hasil belajar, aktivitas siswa menghendaki hasil belajar yang seimbang dan terpadu antara kemampuan intelektual, sikap, dan keterampilan.

Paul B. Diedrich (dalam Sardiman, 2015:101) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang digolongkan diantaranya:

- 1) *Visual activities*, meliputi : membaca, memerhatikan gambar demonstrasi dan percobaan.
- 2) *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- 3) *Listening activities*, seperti mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- 4) *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.

- 5) *Drawing activities*, seperti : menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) *Motor activities*, seperti: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
- 7) *Mental activities*, seperti: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- 8) *Emotional activities*, seperti : menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan aktivitas belajar siswa adalah kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran, meliputi mendengar, membaca, menulis, melihat, dan berkomunikasi. Aktivitas siswa yang telah dijelaskan tidak hanya mempengaruhi proses pembelajaran, tetapi memberikan pengaruh terhadap hasil belajar. Proses pembelajaran yang efektif dapat tercipta dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran yaitu melalui model pembelajaran kooperatif.

#### **2.1.10 Implementasi Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Concept***

##### ***Sentence* Menggunakan Media *Pop-Up Book* Dalam Pembelajaran**

##### **Keterampilan Menulis Pantun**

Langkah-langkah pembelajaran pada model pembelajaran *cooperative learning* tipe *concept sentence* menggunakan media *pop-up book* dalam pembelajaran keterampilan menulis pantun KD 4.6. Menggali isi dan amanat

pantun yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan, yaitu sebagai berikut.

- a) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, meliputi penyampaian kompetensi yang akan dicapai, antara lain yaitu melalui *pop-up book*, siswa dapat menulis pantun dengan baik.
- b) Menyajikan informasi, guru menyajikan materi menulis pantun dan siswa menyimak penjelasan guru menggunakan *pop-up book*.
- c) Pembentukan kelompok, guru mengelompokkan siswa secara heterogen.
- d) Dalam setiap kelompok diberikan tugas kelompok, dalam hal ini menulis pantun berbantuan media *pop-up book*, masing-masing siswa membuat kata kunci yang berhubungan dengan gambar yang terdapat dalam *pop-up book* untuk kemudian dikembangkan dan disusun ke dalam pantun.
- e) Tiap kelompok membuat pantun berdasarkan kata kunci yang telah dibuat.
- f) Hasil kerja kelompok di presentasikan di depan kelas, dalam hal ini anggota kelompok membacakan hasil karya pantun di depan kelas.

## **2.2 Kajian Empiris**

Penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *concept sentence* menggunakan media *pop-up book* terhadap keterampilan menulis pantun mengacu pada penelitian yang relevan sebelumnya, antara lain:

Penelitian dari Elysa Feryanti (2017) dengan judul “Pengaruh Model *Concept Sentence* Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Dengan Memperhatikan Penggunaan Ejaan, Huruf Kapital dan Tanda Titik

Siswa Kelas III SDN Karangpakis Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017". Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan antara lain: (1) Kemampuan menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri menggunakan pilihan kata dan kalimat yang tepat dengan memperhatikan penggunaan ejaan, huruf kapital, dan tanda titik sebelum menggunakan model pembelajaran *Concept Sentence* cenderung rendah atau kurang memuaskan. (2) Sesudah menggunakan model pembelajaran *Concept Sentence* sudah sangat memuaskan dengan nilai rata-rata di atas KKM dalam kemampuan menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri menggunakan pilihan kata dan kalimat yang tepat dengan memperhatikan penggunaan ejaan, huruf kapital, dan tanda titik (3) Penggunaan model pembelajaran *Concept Sentence* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri menggunakan pilihan kata dan kalimat yang tepat dengan memperhatikan penggunaan ejaan, huruf kapital, dan tanda titik pada siswa kelas III SDN Karangpakis Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017. Berdasarkan hasil analisis uji-t dengan menggunakan independent sample t-test diperoleh bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $5,204 > 2,026$  dan  $Sig\ 2\text{-tailed } 0,000 < 0,05$ . Sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima pada taraf signifikan 5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *concept sentence* efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan sederhana.

Penelitian yang dilakukan oleh Dian Anggraini (2013) yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Menulis puisi dengan menggunakan Metode

*Concept Sentence*”. Dengan meningkatkan kemampuan menulis puisi dengan menggunakan metode *Concept Sentence* pada siswa kelas III SDN 02 Kedungrejo Nguntoronadi Wonogiri tahun 2013 merupakan tujuan dari penelitian ini. Dapat dilihat dari hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode *Concept Sentence* dapat meningkatkan kemampuan menulis puisi pada siswa kelas III SDN 02 Kedungrejo Nguntoronadi Wonogiri tahun 2013.

Penelitian yang dilakukan oleh Suprapti Martono (2014) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Berita Melalui Model Pembelajaran *Concept Sentence* dengan bantuan Gambar”. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan hasil pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif, bentuk penelitiannya kualitatif, dan jenis penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Concept Sentence* dengan bantuan gambar dapat meningkatkan hasil belajar menulis teks berita siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Asih Purnama Sari (2014) dengan judul “Keefektifan Model *Concept Sentence* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Menulis Narasi”. Tujuan dari penelitian tersebut untuk membandingkan hasil belajar siswa yang menerapkan model *Concept Sentence* dan yang tidak menerapkan mode *Concept Sentence*. Hasil dari penelitian menunjukkan perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara pembelajaran dengan model *Concept Sentence* dengan yang tidak. Presentase rata-rata hasil belajar

siswa pada kelas eksperimen yaitu 88,28, sedangkan hasil belajar pada kelas kontrol yaitu 80.71.

Penelitian yang dilakukan oleh Lolita Kurnia Febriasari dan Eko Purwanti pada tahun 2014 yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Melalui Model *Concept Sentence* Berbantuan Media Visual” Belajar keterampilan menulis narasi melalui model *concept sentence* berbantuan media visual pada siswa kelas IVA SDN Petompon 02 Semarang merupakan hal yang akan dicapai dalam penelitian ini. Pada siklus I memperoleh rata-rata kelas 73 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 67,5% dan pada siklus II memperoleh rata-rata 79,81 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 87,5%. Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan di atas, menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan telah terbukti kebenarannya yaitu dengan model *concept sentence* berbantuan media visual dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas IVA SDN Petompon 02 Semarang.

Penelitian yang dilakukan oleh Sri Qomariah pada tahun 2010 yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun melalui Metode Ttw (*Think, Talk, And Write*) Siswa Kelas IV SDN 1 Platar, Tahunan, Jepara”. Dalam penelitian ini permasalahan yang muncul adalah rendahnya hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil prapenelitian menulis pantun di kelas IV pada tahun pelajaran 2010/2011 ini, menunjukkan adanya indikasi terhadap rendahnya kinerja belajar siswa dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang berkualitas. Kemudian dalam penelitian ini

memberikan salah satu alternatif yang dapat digunakan sebagaimana yang disarankan para ahli pendidikan adalah pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning*. Penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini, dimana dibutuhkan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar menulis pantun. Dalam hal ini peneliti menggunakan pembelajaran *cooperative learning* tipe *concept sentence*.

Penelitian yang dilakukan oleh Munirah pada tahun 2017 yang berjudul “*The Effectiveness of Concept Sentence Model toward Writing Skill of Persuasive Paragraph*”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan pada 6 pertemuan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *concept sentence* secara efektif meningkatkan keterampilan menulis paragraph persuasif di kelas X SMA Muhammadiyah 2 Makassar, untuk mengetahui nilai t-tabel. Peneliti menggunakan tabel distribusi dengan signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $df = n-1 = 30-1 = 30$  maka diperoleh  $t_{0,05} = 2,04$ . Setelah memperoleh t-hitung = 6,00 dan t-tabel = 2,00. Maka didapat bahwa t-hitung lebih besar dari t-tabel atau  $6,00 > 2,00$ . Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model *Concept Sentence* dapat secara efektif dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Aminah (2016) yang berjudul “*Penerapan Model Pembelajaran Concept Sentence Dengan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Ketrampilan Menulis Puisi Pada Siswa Sekolah Dasar*”. Setelah penggunaan model pembelajaran *concept sentence* dengan media flashcard pada siklus I ketuntasan siswa meningkat menjadi 58%,

selanjutnya pada siklus II meningkat menjadi 80%. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Concept Sentence dengan Media *Flash Card* dapat meningkatkan hasil belajar Keterampilan Menulis Puisi pada Siswa Kelas V SD Negeri Totosari 102 Kota Surakarta Tahun Ajaran 2016/ 2017.

Penelitian yang dilakukan oleh Elis Trisdiana Wati dan Ulhaq Zuhdi (2017) dengan judul “Pengaruh Media *pop-up book* terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Ekosistem Kelas V SDN Karangpilang 1 Surabaya”. Dalam pembelajaran dengan menggunakan media *Pop-Up Book* sudah berjalan sesuai dengan langkah-langkah yang terdapat dalam RPP dan masuk dalam kategori sangat baik, hal tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian lembar pengamatan hasil keterlaksanaan pembelajaran yang menunjukkan hasil sebesar 86%. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media *Pop-Up Book* juga sama masuk kategori sangat baik, hal tersebut dapat ditunjukkan dengan hasil skor angket respon siswa yang mencapai nilai sebesar 87% setuju dengan pembelajaran Ekosistem dengan menggunakan media *Pop-Up Book*.

Penelitian yang dilakukan oleh Rachmadini Nur Fadillah dan Ika Lestari dari Universitas Negeri Jakarta pada tahun 2016 dengan judul “Buku *Pop-Up* untuk Pembelajaran Bercerita Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan buku *pop-up* untuk pembelajaran bercerita mendapatkan kriteria sangat baik, dibuktikan dengan hasil penilaian buku *pop-up* pada evaluasi satu-satu oleh ahli memperoleh rata-rata

keseluruhan sebesar 93,26%. Sedangkan pada tahapan uji coba lapangan memperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 99,46%.

Penelitian yang dilakukan Aminatul Mubarakah (2016) dengan judul “Keefektifan Penerapan Media Pembelajaran Buku *Pop-up* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Materi Seni Rupa Murni Kelas IV SD Negeri Jombor 1 Kabupaten Temanggung”. Adanya perbedaan antara data hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai kelas kontrol adalah 80,75%, sedangkan rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 88,33%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media *pop-up book*.

Penelitian yang dilakukan oleh Scolastika Mariani, Wardoyo, dan Elyn Diah Kusumawardani (2014) dengan judul “*The Effectiveness of Learning by PBL Assisted Mathematics PopUp Book Against The Spatial Ability in Grade VIII on Geometry Subject Matter*”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Mathematics Pop-up Books* dalam proses pembelajaran membuat siswa lebih antusias dalam kegiatan belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Sari & Ulya tahun 2017 dengan judul “*The Development of Pop-up Book on the Role of Buffer in the Living Body*” yang menyatakan bahwa ketertarikan siswa pada hal baru seperti *pop-up book* membuat pembelajaran lebih menyenangkan, selain itu juga penggunaan *pop-up book* meningkatkan motivasi belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Fatchul Mubarak Febrianto dari Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2014 dengan judul “Penerapan

Media dalam Bentuk *Pop Up Book* pada Pembelajaran Unsur-Unsur Seni Rupa untuk Siswa Kelas 2 SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik”. Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media *pop-up book* dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam memahami materi, selain itu penerapan media *pop-up book* juga mampu untuk meningkatkan keantusiasan siswa dalam proses belajar dan kreativitas siswa dalam berkarya.

Penelitian yang dilakukan oleh Aimatus Sholikhah dari Universitas Nusantara PGSRI Kediri pada tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media *Pop-Up* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kreatif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Karangan Kelas V SDN Rowoharjo 2016/2017”. Hasil penelitian tersebut adalah ketuntasan kelas eksperimen (kelas dengan media *pop-up*) adalah 90% sedangkan pada kelas kontrol (kelas tanpa media *pop-up*) 43%. Dapat disimpulkan bahwa kelas yang menggunakan media *pop-up* mendapatkan hasil yang lebih baik dari pada kelas yang tidak menggunakan media *pop-up*.

Penelitian yang dilakukan oleh Anggit Shita Devi dan Siti Maisaroh dari Universitas PGRI Yogyakarta dengan e-ISSN 2443-1656 pada tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku *Pop-Up* Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD”. Hasil dari penelitian tersebut adalah hasil belajar siswa naik dari 45.45% menjadi 81.81% setelah menggunakan buku *pop-up* untuk pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmadani Nur Fadillah dan Ika Lestari dari Universitas Negeri Jakarta pada tahun 2016 dengan judul “Buku *Pop-Up* untuk Pembelajaran Bercerita Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan buku *pop-up* untuk pembelajaran bercerita mendapatkan kriteria sangat baik, dibuktikan dengan hasil penilaian buku *pop-up* pada evaluasi satu-satu oleh ahli memperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 93,26%. Sedangkan pada tahapan uji coba lapangan memperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 99,46%.

Penelitian yang dilakukan oleh Try Lisa Handayani, Sugianto, dan Hadi Susanto pada tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Modul Pembelajaran Berbentuk *Pop-Up* dan *Smash Book* Materi Sifat Cahaya Bagi Siswa Penyandang Disabilitas Rungu”. Modul berbentuk *pop-up* dan *smash book* terbukti layak, efektif, dan praktis untuk digunakan oleh siswa tunarungu dalam pembelajaran IPA (Fisika) materi Sifat Cahaya.

Penelitian yang dilakukan oleh Yulita Dewi Purmintasari dan Eka Jaya PU (2017) dengan judul “Penggunaan Media Ilustrasi *Pop-up* Sejarah Dalam Pembelajaran IPS di SD Negeri Batusari”. Pembelajaran menggunakan media ilustrasi *pop-up* membuat siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran dan membuat pembelajaran menjadi *student center*. Penggunaan media *pop-up book* juga membuat siswa lebih mudah untuk menerima materi pembelajaran dan memperjelas nilai-nilai yang ingin disampaikan setiap materi pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Nur Asiyah, dan Muhammad Fauzi (2012) dengan judul “Perancangan Buku *Pop-Up* Sebagai Media Pendidikan Di Organisasi WWF-Indonesia”. Jurnal Inosains Volume 7 Nomor 2. Dengan media *pop-up* dapat membangkitkan motivasi anak dalam belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Desta Setiawan, Usada, dan Hasan Mahfud dari Universitas Sebelas Maret pada tahun 2014 dengan judul “Penerapan Media *Pop-Up* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku *pop-up* dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II SDN Wonoharjo.

Penelitian yang dilakukan oleh Lita Dwi Ariyanti pada tahun 2015 yang berjudul “Model Pembelajaran Inovatif “Beradu Pantun” Sebagai Upaya Meningkatkan Kreatifitas Memproduksi Teks Pantun dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia SMA/ SMK”. Dalam penelitian tersebut, usaha-usaha yang dilakukan guru diantaranya dengan menciptakan inovasi model pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar. Model “Beradu Pantun” merupakan salah satu perpaduan dari model pembelajaran sinektik dan model lainnya dalam pembelajaran. Pengembangan atau perpaduan dua model pembelajaran ini dimaksudkan untuk menciptakan model pembelajaran baru yang lebih inovatif dalam keterampilan menulis serta membawa manfaat bagi pihak yang membutuhkan. Selaras dengan penelitian tersebut, bahwa model pembelajaran inovatif diperlukan dalam pembelajaran menulis pantun. Dalam hal ini peneliti memadukan media *pop-up book* dengan model *cooperative learning tipe concept sentence*.

Penelitian yang dilakukan oleh P V Asteria, B Yulianto pada tahun 2018 yang berjudul *A Model of Pantun Learning to Develop Elementary Student's Entrepreneurship Awareness*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) kemampuan memahami konten dalam pantun, (2) kemampuan menentukan pesan dalam pantun, dan (3) kemampuan mengaplikasikan pesan dalam pantun dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian yang dilakukan oleh Aminatul Mubarakah (2016) memiliki kesamaan dengan penelitian ini yaitu pemanfaatan media *pop-up book*. Perbedaannya dari penelitian tersebut adalah penerapan media pembelajaran buku *pop-up* untuk menunjang minat dan hasil belajar siswa. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan *pop-up book* untuk menunjang pembelajaran keterampilan menulis pantun.

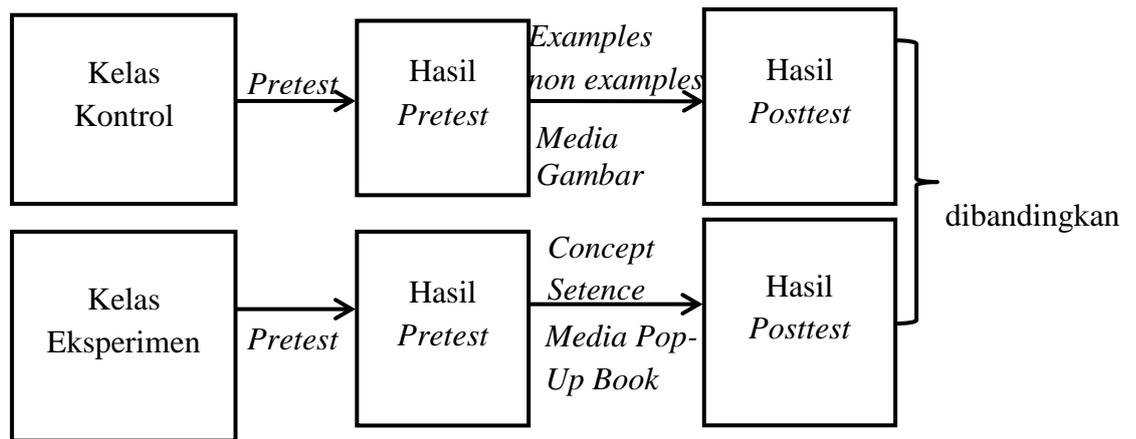
### **2.3 Kerangka Berpikir**

Dari hasil observasi diperoleh informasi bahwa keterampilan menulis pantun di kelas V SDN Gugus Patimura, sebanyak 51% masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan peneliti. Hasil belajar siswa yang demikian dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain kurang maksimalnya penerapan model pembelajaran dan kurangnya penggunaan media. Dengan menggunakan model dan media yang bervariasi diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar menulis pantun.

Mengingat pentingnya penerapan model dan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, maka perlu adanya penerapan model dan media

yang bervariasi, salah satunya yaitu model pembelajaran *cooperative learning tipe concept sentence* dan media *pop-up book*.

Berikut adalah pola penelitian eksperimen dengan menggunakan model paralel yang telah dirancang sebagai kerangka berpikir yaitu:



**Bagan 2.1** Kerangka Berpikir Penelitian Eksperimen

#### 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian, dimana yang terdapat dalam rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2015: 96). Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

H<sub>0</sub>: Model *cooperative learning tipe concept sentence* dengan media *pop-up book* tidak lebih efektif dibandingkan model *examples non examples* dengan media gambar terhadap hasil belajar menulis pantun siswa kelas V SDN Gugus Patimura.

H<sub>a</sub>: Model *cooperative learning tipe concept sentence* dengan media *pop-up book* lebih efektif dibandingkan model *examples non examples* dengan

media gambar terhadap hasil belajar menulis pantun siswa kelas V SDN

Gugus Patimura.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *concept sentence* menggunakan media *pop-up book* efektif digunakan pada pembelajaran keterampilan menulis patun siswa kelas V SDN Gugus Patimura. Hal itu dibuktikan dengan rata-rata postes kelompok eksperimen sebesar 87 dan rata-rata postes kelas kontrol sebesar 77. Hasil uji-t menunjukkan nilai  $t_{hitung} (2,6150) > t_{tabel} (1,6747)$  pada kelas eksperimen dan nilai  $t_{hitung} (2,6150) > t_{tabel} (2,0066)$  pada kelas kontrol dapat diartikan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *concept sentence* lebih besar dibandingkan dengan model *example non example*. Rata-rata *gain* kelas kontrol lebih kecil dari kelas eksperimen ( $0,4959 < 0,6105$ ), dapat diartikan bahwa kelas eksperimen memiliki perubahan lebih tinggi (antara pretes dan postes) dibandingkan dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan dibandingkan dengan kelas kontrol.
2. Aktivitas siswa di kelas eksperimen lebih baik dari pada aktivitas siswa di kelas kontrol. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil

pengamatan yang menunjukkan bahwa aktivitas siswa kelas eksperimen pada pertemuan pertama, kedua, ketiga dan keempat berturut-turut sebesar 79%, 73%, 87%, dan 92% dengan rata-rata 85% dan termasuk kategori sangat baik. Sedangkan aktivitas siswa kelas kontrol pada pertemuan pertama, kedua, ketiga dan keempat berturut-turut sebesar 54%, 54%, 67%, dan 75% dengan rata-rata 63% dengan kategori baik.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan simpulan di atas, maka terdapat beberapa saran dari peneliti sebagai berikut.

1. Guru sebaiknya dapat menentukan model pembelajaran inovatif dan media yang sesuai materi ajar, jenjang kelas dan kondisi siswa dan kelas. Pemilihan model inovatif dan media yang tepat akan berpengaruh pada minat belajar siswa sekaligus hasil belajar siswa.
2. Sekolah dapat mendukung pelaksanaan model-model pembelajaran inovatif melalui pembiasaan pelaksanaan pembelajaran inovatif dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Selain itu sekolah dapat melengkapi fasilitas dengan menyediakan media yang dapat menunjang pembelajaran dan mendorong guru untuk memaksimalkan penggunaan media yang ada.

3. Siswa diharapkan dapat menyesuaikan diri dan tetap berpartisipasi aktif dengan pelaksanaan model pembelajaran inovatif dan penggunaan media yang diterapkan di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adelila, Sri Sari, & Ulya Azzah. 2017. *The Development of Pop-Up Book on the Role of Buffer in the Living Body*. European Journal of Social Sciences Education and Research. Vol. 10 No. 2.
- Ahmadi Farid, Fakhruddin, Trimurtini, & Khasanah. 2017. *The Development of Pop-Up Book Media to Improve 4<sup>th</sup> Grade Students' Learning Outcomes of Civic Education*. Jurnal 3<sup>rd</sup> Praticce Conference on Theory Praticce.
- Al Maliki, I.M., Doyan, A., 'Ardhuha, J. 2013. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Direct Instruction Berbantuan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Batu Layar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika "Lensa", 2(1), 166-172.
- Anitah Sri, dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran Matematiika*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Asteria, P V & B Yuianto. 2018. *A Model of Pantun Learning to Develop Elementary Student's Entrepreneurship Awareness*. CAPEU.
- Azwar, Saifuddin. 2014. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Conrado, R. Ruiz Jr, Sang N. Le, Jingze Yu, & Kok Lim Lo. 2014. *Multi-style Paper Pop-Up Designs from 3D Models*. Computer Graphics Forum Volume 33 (2014), Number 2.
- Dalman. 2015. *Penulisan Populer*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Damayanti. 2013. *Buku Pintar Sastra Indonesia Puisi, Sajak, Pantun dan Majas*. Yogyakarta: Araska.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta :Rineka Cipta.
- Fadhli, Muhibuddin. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran. Vol 3. No. 1 Januari 2015.
- Fathonah, Amaliyah Mar'atun. 2018. *Pengembangn Leaflet Menulis Puisi Menggunakan Model Concept Sentence Berbantuan Gambar pada Pembelajarn Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN Mangkang Kulon 02*. Skripsi. emarang: Progam Sarjana Universitas Negeri Semarang.

- Firzad, Edo Bakhtawar Alresza. 2015. *Pembuatan Ilustrasi Buku Pop-up Sebagai Media Pengenalan Huruf Dan Nama-Nama Binatang Pada Anak Usia Dini*. Journal of Arts Education Universitas Negeri Semarang.
- Hamzah, B. & Satria, K. 2012. *Assessment pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah, B. & Nurdin, M. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Kurnia, Lolita & Purwanti, Eko. 2014. *Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Melalui Model Concept Sentence Berbantuan Media Visual*. Joyful Learning Journal.
- Lestari dan Yudhanegara. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Margiyani, Rukayah dan Mulyono. 2018. *Improved Narrative Writing Skills By Appling The Cooperative Learning Model Concept Sentence Type With Series Picture Media*. National Seminar on Elementary Education.
- Mariani Scolastika, Wardono dan Diah Elyn Kusumawardani. 2014. *The Effectiveness of Learning by PBL Assisted Mathematics Pop Up Book Againsts The Spatial Ability in Grade VIII on Geometry Subject Matter*. International Journal of Education and Research. Vol. 2 No. 8.
- Mashoedah. 2015. *Kajian Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pelatihan Peningkatan Kompetensi Profesional Guru*. Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO). Vol. 1 No. 1.
- Mubarok, Aminatul. 2016. *Keefektifan Penerapan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Mteri Seni Rupa Murni Kelas IV SD Negeri Jombor 1 Kabupaten Temanggung*. Skripsi. Semarang: Progam Sarjana Universitas Negeri Semarang.
- Munirah. 2017. *The Effectiveness of Concept Sentence Model toward Writing Skill of Persuasive Paragraph*. Theory and Practice in Language Studies. Vol. 7 No. 2.
- Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Standar Penelian Pendidikan.

- Pramesti, J. 2015. *Pengembangan Media Pop-Up Book Tema Pertistiwa Untuk Kelas III SD*. Artikel Jurnal FIP Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rifa'i, A., Anni, C.T. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Rizqi, Maimunia Aulia. 2018. *Keefektifan Model Pembelajaran Kepala Bernomor Struktur dengan Media Zig-zag terhadap Keterampilan Menulis Pantun Kelas V SDN Gugus Arjuna Kota Semarang*. Skripsi. Semarang: Progam Sarjana Universitas Negeri Semarang.
- Rois, Abdul Nawawi. 2013. *Peningkatan Hasil Belajar Menulis Pengumuman Melalui Media Cetak Pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal of Elementary Education.
- Rusman. 2013. *Model- Model Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Safri, M., Sari, SA., & Marlina. 2017. *Pengembangan Media Belajar Pop-up Book pada Materi Minyak Bumi*. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia Vol. 05 No. 01.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana.
- Saputra, Yuwanda Bagus. 2018. *Pengembangan Pop-Up Book Materi Kegiatan Ekonomi Dan Berbagai Pekerjaan Terhadap Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Weinginputih 02 Kabupaten Semarang*. Skripsi. Semarang: Progam Sarjana Universitas Negeri Semarang.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siregar, Eveline & Hartini, Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito Bandung.
- Sudjana, Ibrahim. 2012. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

- Susanti, R., dan Purnomo. 2015. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Quantum Teaching Berbantuan Media Audiovisual*. Joyful Learning Journal, 4(1), 83-92.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Syarif, Mohamad. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta :PT. Raja Grafindo Persada.
- Tarigan, H.G. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trisdiana, Elis Wati dan Ulhaq Zuhdi. 2017. *Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Ekosistem Kelas V SDN Karangpilang 1 Surabaya*. Jurnal PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya.
- Ukhtinasari, F., Mosik, & Sugiyanto 2017. *Pop-up sebagai Media Pembelajaran Fisika Materi Alat-alat Optik Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas*. Joyful Learning Journal Universitas Negeri Semarang.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Negara.
- USAID. 2014. Buku Sumber untuk Dosen LPTK: *Pembelajaran Literasi Kelas Awal SD/MI di LPTK*. Jakarta: USAID.
- USAID. 2015. Buku Sumber untuk Dosen LPTK: *Pembelajaran Literasi di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: USAID.
- Wahab, Rohmalina. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Wibowo KP., & Marzuki 2015. *Penerapan Model Make A Match Berbantuan Media untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar*. Jurnal Pendidikan IPS Volume 2 Nomor 2.
- Winarni, R. 2014. *Kajian Sastra Anak*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Zusnani, Ida. 2015. *Pendidikan Kepribadian Siswa SD-SMP*. Yogyakarta : Tugu Yogyakarta.