

**PENGARUH TEKNIK PEMBELAJARAN ICE BREKER TERHADAP
KEMAMPUAN MENULIS PANTUN LAMA OLEH SISWA KELAS VII
SMP NEGERI 1 LAWE SIGALA-GALA**

Oleh:

**James Marudut, S.Pd., M.Pd. / NIDN. 1318018801
STKIP USMAN SAFRI KUTACANE
Email: jamesmarudut@gmail.com**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Teknik Pembelajaran Ice Breker Terhadap Kemampuan Menulis Pantun Lama Oleh Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Lawe Sigala-Gala. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model eksperimen *two-group post-test-design* dengan maksud untuk melihat pengaruh dari suatu perlakuan. Berdasarkan hasil penelitian diketahui nilai rata-rata kemampuan siswa dalam menulis pantun lama setelah menggunakan teknik pembelajaran *Ice Braker* adalah sebesar 49,12 dan kemampuan siswa tersebut dalam menulis pantun lama ini termasuk dalam kategori kurang memahami. Nilai standar deviasi adalah sebesar 6,30. Setelah t_{hitung} diketahui yakni sebesar 23,50 selanjutnya dikonsultasikan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan $dk=N-1= 34-1=33$, maka diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,03. jadi dengan demikian $t_{hitung}>t_{tabel}$ atau $23,60>2,03$ maka hipotesis diterima.

Kata kunci: Pembelajaran *Ice Breaker*, konvensional, menulis, Pantun lama.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia memiliki empat aspek pembelajaran. Keempat aspek tersebut adalah menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menulis berarti mengubah bunyi-bunyi yang dapat didengar menjadi tanda-tanda yang dapat dilihat. Keterampilan menulis

merupakan salah satu bagian penting dari empat keterampilan berbahasa yang mempunyai pengaruh penting terhadap tiga keterampilan berbahasa yang lain, seperti keterampilan berbicara, menyimak, dan membaca. Keterampilan menulis juga merupakan keterampilan berbahasa

yang tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan proses belajar-mengajar siswa di sekolah. Karena selama menuntut ilmu di sekolah siswa sering diajarkan dan diberikan tugas untuk menulis seperti menulis puisi, surat dinas, pantun, cerita pendek, novel, dan dongeng. Siswa diharapkan mempunyai wawasan yang luas dan mendalam, agar menghasilkan karya sastra yang kreatif dan inovatif. Wiyanto (2006: 10) mengatakan bahwa:

Menurut Kasnadi dalam (Chairunnisa, 2012: 2) mengatakan mengapa sastra tidak diminati para siswa? Menurutnya, para siswa tidak menyukai sastra disebabkan karena sastra itu sulit, sastra itu tidak menarik, sastra itu membosankan, sehingga siswa memvonis untuk menjauhi sastra. Salah satu penyebabnya adalah karena ketidakmampuan guru untuk menyajikan pembelajaran sastra itu menjadi sesuatu yang menarik dan menyenangkan.

Rendahnya kemampuan siswa dalam menulis pantun juga disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu: kurangnya kemampuan siswa dalam pembelajaran menulis pantun,

masih monotonnya kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan oleh guru, dan belum adanya teknik pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, Peran guru sebagai pengajar harus menguasai teknik pembelajaran yang praktis, efisien, kreatif, dan inovatif. Selain itu, modal menulis adalah kemauan. Siswa memiliki kemauan dan semangat yang berbeda-beda. Jadi, sebagai seorang guru harus dapat membangkitkan kemauan mereka dengan memotivasi dan melakukan berbagai teknik pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran.

Menanggapi masalah tersebut, terdapat satu teknik pembelajaran kreatif dan inovatif yang cocok untuk mengatasinya yaitu teknik pembelajaran *Ice Breaker*. Teknik pembelajaran “*Ice Breaker*” mengutamakan suasana belajar-mengajar yang ceria, semangat, dan tidak membosankan yang dilakukan secara individual dan kelompok.

Teknik pembelajaran *Ice Breaker* menawarkan kegiatan pembelajaran dengan suasana pembelajaran yang tidak

membosankan. Jenis pembelajaran *Ice Breaker* yang akan diterapkan salah satunya adalah kalimat indah penuh makna yang terdiri dari kata-kata mutiara, anekdot, peribahasa, puisi, dan berbalas pantun. Jenis pembelajaran *Ice breaker* berbalas pantun mempunyai langkah-langkah pembelajaran yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran berlangsung. Pertama, siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok. Kedua, pilih satu kelompok yang pertama kali menulis dan membacakan pantun. Ketiga, setelah selesai minta kelompok tadi untuk menunjuk kelompok lain agar membalas pantunnya. Keempat, ulangi kegiatan tersebut berturut-turut kepada kelompok yang lain.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Pengaruh Penggunaan Teknik Pembelajaran *Ice Breaker* Terhadap Kemampuan Menulis Pantu Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala Tahun Pembelajaran 2018-2019.”

PEMABAHASAN

Setelah masalah penelitian berhasil dirumuskan dengan baik, maka langkah selanjutnya adalah mengajukan hipotesis yang didasarkan dari kajian mendalam tentang teori-teori yang relevan dengan variabel-variabel penelitian yang akan diteliti. Pada umumnya agar sebuah kerangka teoretis lebih meyakinkan, maka argumentasi yang harus disusun dalam teori-teori yang dipergunakan harus dapat membangun kerangka berpikir. Kerangka berpikir tersebut harus merupakan pilihan dari sejumlah teori yang dikuasai secara lengkap dengan mencakup perkembangan terbaru. Maimunah dalam (Muhafizah, 2012: 7) mengatakan bahwa, “Pengaruh adalah sesuatu yang mengakibatkan perubahan atas apa-apa yang ada di sekitarnya. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah suatu daya atau kekuatan yang berasal dari sesuatu, baik berupa benda maupun manusia serta dapat mempengaruhi manusia dalam pembentukan watak, kepercayaan, dan perbuatan dalam bertindak untuk alam sekitarnya.

1. Pengertian Teknik

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdiknas, 2007: 1158) dikatakan bahwa, “Teknik adalah pengetahuan dan kepandaian membuat sesuatu yang berkenaan dengan hasil industri (bangunan, mesin), cara (kepandaian dan sebagainya) membuat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan seni, metode atau sistem mengerjakan sesuatu.” Selanjutnya menurut Knowles (Sudjana, 2001: 14) memberikan batasan antara metode dan teknik. Dia menyatakan, “Metode adalah pengorganisasian peserta didik di dalam upaya mencapai tujuan belajar. Teknik adalah langkah-langkah yang ditempuh dalam metode untuk mengelola kegiatan pembelajaran.”

Pengertian *Ice Breaker*

Menurut Suryoharjuno (2012: 1) “*Ice Breaker* adalah peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara di

depan kelas atau ruang pertemuan.” Saat ini *ice breaker* sudah banyak diterapkan di sekolah-sekolah, tujuannya agar semua peserta didik tidak jenuh dan dapat berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran yang sedang dijelaskan oleh guru.

Hal senada juga dikatakan oleh Sunarno (2005: 1) “*IceBreaker* adalah sebuah cara untuk membuat peserta pelatihan, seminar, pertemuan, atau meeting menjadi terkonsentrasi.” Itu berarti jika peserta didik terkonsentrasi kepada guru, maka peserta didik akan mengerti terhadap materi yang telah disampaikan.

b. Sejarah dan Karakteristik *Ice Breaker*

Istilah *Ice Breaker* didunia pendidikan lebih didasarkan dari makna konotatif dari “memecah kebekuan”. Bedanya kalau didunia teknik memecah kebekuan “es”, sementara dalam dunia kependidikan lebih diartikan sebagai memecah kebekuan “suasana”, yaitu suasana yang beku menjadi ceria dan menyenangkan.

Ice breaker dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai pemecah situasi kebekuan pikiran atau fisik siswa. *Ice breaker* juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme. Pada kenyataannya siswa yang memiliki rasa gembira pada saat mengikuti proses pembelajaran akan memiliki kemampuan untuk memfokuskan pikiran dan terlibat secara aktif lebih lama dalam proses pembelajaran. Dengan demikian sangatlah penting bagi guru untuk menguasai berbagai teknik pembelajaran *ice breaker* dalam upaya terus menjaga stamina belajar untuk para siswanya.

Pada umumnya karakteristik *ice breaker* adalah menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta serius tapi santai. *Ice breaker* digunakan untuk penciptaan suasana belajar yang pasif menjadi aktif, kaku menjadi lebih akrab, dan jenuh menjadi riang.

Dalam berbagai teknik atau pun strategi pastinya mempunyai kelebihan dan kekurangan. Di sini peneliti akan memaparkan kelebihan dan kekurangan *ice breaker*.

Menurut Sunarto (2012: 7) menyatakan bahwa, “Keunggulan *Ice Breaker* adalah bisa dipelajari oleh setiap orang tanpa membutuhkan keterampilan tinggi. Justru *ice breaker* dapat direncanakan dan dimacthingkan dengan berbagai materi pelajaran yang akan dijalankan guru.” Sedangkan kekurangan *ice breaker* adalah semua pengguna *ice breaker* harus banyak berlatih, karena apabila penggunaan *ice breaker* tidak mengikuti aturan waktu yang telah ditentukan, maka kebosanan akan terjadi kembali.

2. Langkah-langkah Teknik Pembelajaran *Ice Breaker* Terhadap Keterampilan Menulis Pantun

Setiap teknik pembelajaran mempunyai langkah-langkah dalam penerapannya. Penerapan teknik pembelajaran *ice breaker* terbagi-bagi dalam kegiatan pembelajaran. Di sini peneliti hanya menggunakan jenis pembelajaran *ice breaker* pada awal dan inti kegiatan pembelajaran. Langkah-langkah jenis pembelajaran *ice breaker* yang diterapkan peneliti dalam penelitian ini, yaitu:.

Langkah-langkah berbalas pantun, yaitu:

1. Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok yang heterogen.
2. Pilih satu kelompok yang pertama kali menulis dan membacakan pantun.
3. Setelah selesai minta kelompok tadi untuk menunjuk kelompok lain agar membalas pantunnya.
4. Ulangi kegiatan tersebut berturut-turut kepada kelompok yang lain.

5. Pengertian Kemampuan, Manfaat, dan Tujuan Menulis

Pengertian Kemampuan Menulis

“Kemampuan menulis adalah kemampuan seseorang untuk menuangkan buah pikiran, ide, gagasan, dengan mempergunakan rangkaian bahasa tulis yang baik dan benar.”

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdiknas, 2007: 707) dikatakan bahwa, “Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan.” Kemudian juga “Menulis adalah membuat huruf (angka dan

sebagainya) dengan pena (pensil, kapur, dan sebagainya), melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat) dengan tulisan, mengarang cerita; membuat surat; berkirim surat, menggambar; melukis, membatik (kain).”

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis adalah kesanggupan yang dimiliki oleh setiap orang dalam menyalurkan bakatnya di dunia tulis-menulis dengan cara yaitu sering berlatih, banyak membaca, dan menyimak dari berbagai sumber yang dapat dijadikan bahan pedoman.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan manfaat menulis adalah sebagai sumber dari berbagai ilmu pengetahuan. Jika menulis tidak dilakukan, maka tidak akan terciptanya buku-buku yang ada pada saat ini. Karena buku-buku tersebut dapat menunjang proses kegiatan belajar mengajar (KBM), sehingga menulis penting untuk dilaksanakan dan diperhatikan dengan serius.

6. Pengertian, Ciri-ciri, dan Jenis-jenis Pantun

Pengertian Pantun

Menurut Sugiarto (2011: 12) berpendapat bahwa: “Pantun merupakan bentuk puisi asli Indonesia (Melayu). Namun, istilah pantun pernah menjadi perdebatan sebagian pengamat sastra. Sebagian dari mereka menyatakan bahwa kata pantun berarti misal, seperti, umpama (pengertian semacam ini juga termuat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia).”

Sedangkan menurut Waridah (2012: 72) dikatakan bahwa: “Pantun adalah jenis puisi lama milik budaya asli Indonesia. Kata `Pantun` berasal dari akar kata `tun` dalam bahasa Kawi (Jawa Kuno), berarti tuntun-atuntun, dalam bahasa Indonesia berarti mengatur. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kata pantun pada umumnya adalah sama dengan aturan atau susunan.”

Menurut Waridah (2012: 72) berdasarkan bentuknya, pantun memiliki ciri sebagai berikut:

1. Tiap bait terdiri atas empat baris (larik).
2. Tiap baris terdiri atas 8 sampai 12 suku kata.

3. Rima akhir setiap baris adalah a-b-a-b.
4. Baris pertama dan kedua merupakan sampiran.
5. Baris ketiga dan keempat merupakan isi.

Berdasarkan isinya, pantun dikelompokkan menjadi beberapa jenis sebagai berikut:

- a. Pantun Anak-anak
- b. Pantun Muda
- c. Pantun Orang Tua
- d. Pantun Jenaka
- e. Pantun Teka-teki

METODE PENELITIAN

Dalam suatu penelitian, metode memegang peranan yang sangat penting dan setiap peneliti harus menggunakan metode untuk mencapai suatu tujuan. Tujuan yang dimaksud adalah untuk menguji serangkaian hipotesis dengan pengetahuan metode atau cara yang dipakai dalam penelitian. Maka dengan sendirinya akan mudah untuk memperoleh data yang dibutuhkan.

Arikunto (2006: 148) mengatakan, “Metode penelitian merupakan struktur yang sangat

penting karena berhasil tidaknya ataupun tinggi rendahnya kualitas hasil penelitian sangat ditentukan oleh ketepatan dan memilih model penelitian.”

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model eksperimen *two-group post-test-design* dengan maksud untuk melihat pengaruh dari suatu perlakuan. Metode ini digunakan karena peneliti ingin mengetahui “Pengaruh Penggunaan Teknik Pembelajaran *Ice Breaker* Terhadap Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala Tahun Pembelajaran 2018-2019”

Dalam penelitian ini, subjek dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberi pelajaran menulis pantun dengan menerapkan teknik pembelajaran *Ice Breaker*, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang diberi pelajaran menulis pantun dengan menerapkan teknik pembelajaran konvensional.

Desain penelitian ini adalah desain eksperimen *two group post-test design*. Penelitian ini

menggunkan perlakuan yang berbeda terhadap dua kelompok dalam bentuk pembelajaran. Kedua kelompok tersebut diberi pengajaran tentang menulis pantun. Untuk kelompok yang satu sebagai kelas eksperimen diberi pengajaran tentang menulis pantun dengan menggunakan teknik pembelajaran *Ice Breaker* dan kelompok yang lain sebagai kelas kontrol diberi pengajaran tentang menulis pantun dengan menggunakan teknik pembelajaran konvensional, lalu kedua kelompok itu dikenai pengukuran yang sama.

Tabel 3.1 Desain Eksperimen *Two Group Post-Test Design*

Kelompok	Perlakuan	<i>Post-Test</i>
Eksperimen	<i>VII₁</i>	<i>T₁</i>
Kontrol	<i>VII₂</i>	<i>T₂</i>

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala, Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan maret 2018. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala Tahun Pembelajaran 2018-2019 yang terdiri dari 4 kelas berjumlah

128. Sedangkan sampel penelitian mengacu pada pendapat Arikunto (2006: 134) menyatakan, “Untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjeknya besar, diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih.” Berdasarkan itu, diambil sampel sebesar 53% dari jumlah populasi yaitu 53% dari 128 adalah 67,8 (digenapkan menjadi 68).

Oleh karena itu, selanjutnya perlu dilakukan cara untuk menentukan sampel. Ada beberapa cara dalam penarikan sampel dan salah satunya adalah penarikan sampel acak (*random sampling*). Pada teknik acak ini, secara teoretis, semua anggota populasi mempunyai probabilitas atau kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sampel (Sukardi 2003: 58). Karena teknik yang digunakan dalam penentuan sampel adalah teknik sampel acak, maka setiap siswa memiliki hak untuk dijadikan sampel penelitian.

Dalam penelitian akan dilakukan undian untuk menentukan

siswa yang berhak menjadi sampel penelitian. Hal itu dilakukan dengan memberi kertas undian kepada setiap siswa yang berisi penomoran 1-20. Artinya, setiap kelas mewakilkan 20 orang siswa. Siswa yang mendapatkan kertas undian yang bernomor, berhak menjadi sampel dalam penelitian.

Kemudian, penelitian ini bersifat eksperimen, maka sampel yang telah diperoleh berdasarkan kertas undian tersebut akan dibagi dalam dua kelompok, satu kelompok eksperimen yang berjumlah 34 siswa dan satu kelompok kontrol juga berjumlah 34 siswa. Setelah dilakukan langkah-langkah tersebut, didapatlah dua kelas yang dijadikan sampel dalam penelitian ini, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Langkah-langkah yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Teknik Pembelajaran *Ice Breaker*

Guru :

Pendahuluan

- a. Mengucapkan salam
- b. Mengabsen siswa
- c. Memotivasi siswa dengan memasukkan jenis pembelajaran *ice breaker*, yaitu: Yel-yel.

Mana dimana kelas paling hebat,
 Kelas paling hebat ada di
 Mana dimana kelas paling ceria,
 Kelas paling ceria ada di
 Kelas baik hati, ramah, dan
 tidak sombong.

Menjelaskan kompetensi yang ingin
 dicapai

Inti

- a. Menyiapkan contoh pantun
 - b. Guru menjelaskan jenis pembelajaran *ice breaker* “berbalas pantun”
 - c. Guru membentuk bebe-rapa kelompok yang hete-rogen.
 - d. Guru Pilih satu kelompok yang pertama kali menulis dan membacakan pantun.
 - e. Setelah selesai satu kelompok, guru menginst-ruksikan kelompok tadi untuk menunjuk kelom-pok lain agar membalas pantunnya.
 - f. Ulangi kegiatan tersebut berturut-turut kepada kel-ompok yang lain sampai semuanya mendapat giliran.
- Guru memberi kesimpulan materi yang dibahas.

Penutup

Melakukan refleksi

Memberikan Post-Test

Siswa

1. Pendahuluan

- a. Menjawab salam
- b. Menjawab absen
- c. Mengikuti Yel-yel ya-ng disampaikan guru

- d. Menyimak dengan baik apa yang disam-paikan guru

Inti

- a. Setiap siswa menerima teks puisi
- b. Siswa memperhatikan penjelasan guru
- c. Siswa masuk ke dalam kelompok dan berdis-kusi bersama
- d. Siswa melaksanakan instruksi guru
- e. Kelompok yang ditun-juk maju ke depan kelas
- f. Siswa melanjutnya sep-erti instruksi dari awal Siswa bersama dengan guru membuat kesim-pulan.

Penutup

Siswa menyimak

Mengerjakan Post-Test

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknik pembelajaran *Ice Breaker* terhadap kemampuan menulis pantun digunakan standar skor yang dikemukakan oleh Sudijono (2010: 193) sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kategori dan Penilaian

Kategori	Penilaian
90 – 100	Baik Sekali
70 – 90	Baik
40 – 70	Cukup

20 – 40	Kurang
0 – 20	Gagal

Sumber : Sudijono (2010:193)

Data yang telah terkumpul selanjutnya akan dianalisis guna mencapai hasil yang maksimal. Langkah-langkah analisis tersebut dapat dilakukan dengan :

1. Menyusun *post-test* dalam bentuk tabel.
2. Menghitung nilai rata-rata dari variabel hasil *post-test*.

Menghitung nilai rata-rata digunakan rumus :

$$M_x = \sum \frac{f_x}{N}$$

Keterangan:

M_x = Rata-rata

f_x = Jumlah dari hasil perkalian antara *midpoint* masing-masing interval dengan frekuensinya

N = Jumlah sampel (Sudijono, 2010: 85)

3. Menghitung standar deviasi digunakan rumus : $SD = \sqrt{\frac{\sum f_x^2}{N}}$

Keterangan :

SD = Standar Deviasi

f_x^2 = Jumlah hasil perkalian antara frekuensi masing- masing interval X^2

N = Jumlah sampel (Sudijono (2010: 159)

4. Menghitung standar *error* dari variabel hasil *post-test* dengan menggunakan rumus:

$$SE_M = \frac{SD}{\sqrt{N-1}}$$

Keterangan:

SD = Standar Deviasi

SE_M = Standar Error

N = Jumlah Sampel

5. Setelah hasil standar error kelompok sampel diperoleh, maka langkah terakhir dari standar error adalah mencari perbedaan hasil standar error pada kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) dengan menggunakan rumus:

$$SE_{M1 - M2} = \sqrt{SE_{m1^2} + SE_{m2^2}}$$

6. Uji Hipotesis

Uji hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan

uji “t” (Sudijono, 2011: 305) dengan rumus sebagai berikut :

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$

Keterangan :

t_0 = t observasi

M_1 = mean hasil *post-test*

M_2 = mean hasil *pre-test*

$SE_{M_1 - M_2}$ = standar error perbedaan kedua kelompok

Dimana $SE_M = \frac{SD}{\sqrt{N-1}}$

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

Asumsi : - Jika $t_0 < t_{\text{tabel}}$ maka hipotesis ditolak artinya tidak palid

- Jika $t_0 > t_{\text{tabel}}$ maka hipotesis di terima artinya ada pengaruh.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Teknik Pembelajaran *Ice Breaker* terhadap Kemampuan Siswa dalam Menulis Pantun Lama Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala Tahun Pembelajaran 2018-2019 Berikut ini adalah data hasil penelitin yang

diperoleh dari hasil tes awal dan tes akhir siswa. Berikut ini adalah hasil analisis data penelitian yang diperoleh dari tes awal dan tes akhir Kemampuan Siswa dalam Menulis Pantun Lama. Adapun penyajian datanya dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut:

Hasil Penilaian Kemampuan Siswa dalam Menulis Pantun Lama

1. Deskripsi Data Hasil Penilaian Kemampuan Siswa dalam Menulis Pantun Lama Sebelum Menggunakan Teknik Pembelajaran *Ice Breaker*

a. Rata-rata Tes Akhir

$$(M_x) = \frac{\sum X_i}{N} = \frac{1670}{34} = 49,12$$

Jadi nilai rata-rata kemampuan siswa dalam menulis pantun lama sesudah menggunakan teknik pembelajaran *Ice Braker* adalah sebesar 49,12 dan kemampuan siswa tersebut dalam menulis pantun lama ini termasuk dalam kategori kurang memahami.

b. Standar Deviasia = $\sqrt{\frac{\sum (X_i - \bar{X}_2)^2}{(n-1)}}$

$$\begin{aligned}
&= \sqrt{\frac{2923,53}{34-1}} \\
&= \sqrt{\frac{2923,53}{33}} \\
&\equiv \sqrt{88,59} \\
&= 9,41
\end{aligned}$$

Jadi nilai standar deviasi kemampuan siswa dalam menulis pantun lama sebelum menggunakan teknik pembelajaran *Ice Braker* adalah sebesar 6,30

2. Deskripsi Data Hasil Penilaian

Kemampuan Siswa dalam Menulis Pantun Lama Sesudah Menggunakan Teknik Pembelajaran *Ice Breaker*

a. Rata-rata Tes Akhir

$$(M_x) = \frac{\sum x}{n} = \frac{2625}{34} = 77,21$$

Jadi nilai rata-rata kemampuan siswa dalam menulis pantun lama sesudah menggunakan teknik pembelajaran *Ice Braker* adalah sebesar 77,21 dan kemampuan siswa tersebut dalam menulis pantun lama ini termasuk dalam kategori baik. berdasarkan data dari tes awal dantes akhir siswa tersebut dapat diketahui bahwa

teknik pembelajaran *Ice Braker* sangat berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis pantun lama oleh siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala Tahun Pembelajaran 2018-2019.

$$\begin{aligned}
\text{b. Standar Deviasia} &= \sqrt{\frac{\sum(x_2 - \bar{x}_2)^2}{(n-1)}} \\
&= \sqrt{\frac{1309,56}{34-1}} \\
&= \sqrt{\frac{1309,59}{33}} \\
&\equiv \sqrt{39,68} \\
&= 6,30
\end{aligned}$$

Jadi nilai standar deviasi kemampuan siswa dalam menulis pantun lama sebelum menggunakan teknik pembelajaran *Ice Braker* adalah sebesar 6,30

3. Pengujian Hipotesis

Adapun pengujian hipotesis statistik untuk mengetahui pengaruh Teknik Pembelajaran *Ice Breaker* terhadap Kemampuan Siswa dalam Menulis Pantun Lama Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala Tahun Pembelajaran 2018-2019

tersebut menggunakan uji t. Adapun pengujian hipotesis dengan uji "t" (Sugiono,2010:138) perhitungan adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\bar{x}_2 - \bar{x}_1}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}} \\
 &= \frac{77,21 - 49,12}{\sqrt{\frac{88,59}{34} + \frac{39,68}{34}}} \\
 &= \frac{28,09}{\sqrt{2,60-1,17}} \\
 &= \frac{28,09}{\sqrt{1,43}} \\
 &= \frac{28,09}{1,19} = 23,60
 \end{aligned}$$

Setelah t_{hitung} diketahui yakni sebesar 23,50 selanjutnya dikonsultasikan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan $dk=N-1= 34-1=33$, maka diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,03. jadi dengan demikian $t_{hitung}>t_{tabel}$ atau $23,60>2,03$ maka hipotesis diterima. dengan kata lain bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam penerapan Teknik Pembelajaran *Ice Breaker* untuk meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menulis Pantun Lama Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe

Sigala-gala Tahun Pembelajaran 2018-2019.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiyah, Sabarti dkk.1989. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Alwi, Hasan dkk. 2003. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Keraf, Gorys. 1984. *Komposisi Sebuah Pengantar Kemahiran Berbahasa*. Flores: Nusa Indah.
- Maulidya, Novia. 2010. *Buku Pintar Syair Pantun Peribahasa dan Puisi*. Surabaya: Global Mandiri.
- Nadjua, A.S. 2010. *Buku Pintar Puisi dan Pantun*. Surabaya: Triana Media.
- Parlindungan, Tegar. 2010. *Buku Pintar Berpuisi dan*

Berpantun. Surabaya: AS Agency.

Said, M. 2010. *80 + Ice Breaker Games*. Yogyakarta: Andi.

Soenarno, Adi. 2005. *Ice Breaker Permainan Atraktif-Edukatif*. Yogyakarta:

Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Tarigan, Hendry Guntur. 2005. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.

Trianto, Agus. 2007. *Pasti Bisa Pembahasan Tuntas Kompetensi Bahasa Indonesia untuk SMP dan MTs Kelas VII*. Jakarta: Esi