

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Bahasa adalah kemampuan yang dimiliki manusia sebagai alat berkomunikasi dengan manusia lainnya menggunakan tanda, misalnya kata dan gerakannya. Alat ini memiliki kedudukan yang sangat penting. Tanpanya, informasi tidak akan bisa tersampaikan dengan mudah. Melalui bahasa manusia dapat berinteraksi secara individu atau kelompok sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. Bahasa mengandung informasi yang disalurkan melalui perkataan atau percakapan, baik berupa ide, gagasan, dan pengumuman. Informasi adalah pesan atau kumpulan pesan yang terdiri dari simbol atau makna yang dapat ditafsirkan dari pesan atau kumpulan pesan. Informasi merupakan konsep yang mempengaruhi pembelajaran sebagai pengetahuan dan pola pikir yang memiliki makna dan nilai. Pengetahuan mengenai informasi dapat disajikan secara ringkas dan jelas daripada kata-kata. Informasi yang ingin disampaikan dapat direalisasikan melalui gambar. Selain itu, informasi yang bersifat pengetahuan juga dapat mempengaruhi kemajuan mutu atau kualitas pendidikan. Sejalan dengan hal tersebut harus diketahui bahwa mengetahui informasi dalam bentuk Slogan dan Poster adalah salah satu materi yang terdapat di dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Kemudian pemerintah menetapkan pembuatan peraturan yang disebut dengan kurikulum.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa, "kurikulum adalah perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi tentang rancangan pelajaran". Di dalam Kurikulum 2013 dengan jelas diungkapkan bahwa salah satu tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah supaya peserta didik secara kreatif menggunakan bahasa untuk berbagai tujuan. Kreativitas berbahasa salah satunya adalah

melalui kegiatan menulis. Keterampilan menulis sangat penting dalam kehidupan manusia . Keterampilan menulis digunakan untuk mencatat, merekam, meyakinkan, melaporkan atau mennginformasikan, menciptakan dan mempengaruhi orang lain dalam hal ini adalah pembaca. Selain itu, menulis juga menjadi kebutuhan hidup untuk mengekspresikan ide atau gagasan serta perasaan seseorang. Pengekspresian diri dalam tulisan salah satunya dalam bentuk karya sastra berupa Slogan dan Poster.

Sujawarwanto (2002: 550) menyebutkan bahwa, ”memiliki keterampilan menulis memungkinkan seseorang mengomunikasikan gagasan, penghayatan, dan pengalamannya ke berbagai pihak terlepas dari ikatan waktu dan tempat”. Dalam bahasa tulis, pemahaman pembaca atas sebuah tulisan bergantung pada rangkaian kata yang ditulis. Oleh karena itu, penggunaan bahasa khususnya penggunaan kalimat haruslah disusun sesuai dengan kaidah penulisan yang benar. Kaidah iniah yang harus diperhatikan dalam menciptakan suatu karya sastra, yang salah satunya adalah Slogan dan Poster.

Sukini (2005:162) mengatakan ,”slogan adalah kalimat pendek, menarik, dan mencolok serta mudah di ingat”. Slogan biasanya bertujuan untuk menumbuhkan semangat atau motivasi. Dan ciri khasnya biasanya mengandung rima. Poster adalah pelakat atau tempelan yang berisi pengumuman dan biasanya di tempel di tempat umum. Bahasa yang digunakan dalam poster biasanya singkat, padat, dan jelas. Posterjuga memiliki sifat yang komunikatif dan persuasif. Ciri khasnya, poster biasanya dlengkapi dengan gambar yang menarik. Menurut Alwi (2003:108) bahwa, ”membaca Slogan dan Poster merupakan salah satu cara penyajian gambar dan kata-kata singkat yang dapat memberikan informasi secara ringkas dan mampu menarik minet pembaca”. Materi ini merupakan bagian dari program pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia yang memiliki peran penting untuk menjadikan proses komunukasi lebih unik dan menarik. Dengan

adanya Slogan dan Poster akan mendorong dan memotivasi peserta didik untuk dapat memahami dan menciptakan slogan dan poster yang memiliki kualitas dan mampu menarik minat pembacanya.

Berdasarkan gambaran tersebut materi Slogan dan Poster merupakan salah satu materi yang sangat penting untuk dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu, upaya meningkatkan daya tarik materi tersebut terhadap peserta didik tentu membutuhkan solusi yang sesuai. Maka kali ini peneliti menggunakan Model *Open Ended Problem* sebagai salah satu solusi yang tepat.

Model Pembelajaran *Open Ended Problem* dalam pelajaran bahasa Indonesia merupakan pendekatan terbuka yang memberikan kebebasan individu untuk mengembangkan berbagai cara dan strategi pemecahan masalah yang berasal dari pengalaman peserta didik sendiri sesuai dengan kemampuan masing-masing peserta didik. Inti dari model pembelajaran *Open Ended Problem* adalah praktik. Semakin sering melakukan praktik semakin mudah siswa menyelesaikan masalah. Dalam model ini guru tidak terlalu ikut campur ketika siswa mencoba menyelesaikan masalah dengan menggunakan model pembelajaran *Open Ended Problem*.

Membaca Slogan dan Poster dapat dikatakan sebagai hal yang tidak mudah perlu adanya konsentrasi dan pemahaman yang tinggi. Karena menjelaskan informasi berdasarkan gambar belum tentu dapat dilakukan oleh semua peserta didik. Hal tersebut dikarenakan oleh kesulitan peserta didik dalam menyajikan informasi yang terdapat pada slogan dan poster. Fakta yang didapatkan mengenai kesulitan siswa dalam menciptakan Slogan dan Poster disebabkan oleh (1) Kurangnya daya tarik materi slogan dan poster untuk mempengaruhi peserta didik dalam mengetahui materi tersebut, (2) menulis slogan dan poster dianggap sebagai materi yang sulit, (3) kurang memadainya media yang digunakan untuk membantu peserta didik menciptakan slogan dan poster, (4) kurangnya pengetahuan siswa memahami materi slogan dan poster.

Dari permasalahan yang sudah dipaparkan di atas penulis memiliki solusi dengan permasalahan mengenai menulis Slogan dan Poster di anggap sebagai materi yang sulit. Peneliti mencoba Model Pembelajaran *Open Ended Problem* sebagai alat untuk meningkatkan daya belajar peserta didik mengenai Slogan dan Poster. Untuk itu peneliti termotivasi melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Problem Terbuka terhadap Kemampuan Menciptakan Slogan dan Poster pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sidamanik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut;

- 1) Pengaruh slogan dan poster terhadap peserta didik masih rendah
- 2) Kemampuan menulis slogan dan poster dianggap sebagai materi yang sulit
- 3) Minimnya media yang digunakan untuk membantu peserta didik menulis slogan dan poster
- 4) Rendahnya pengetahuan siswa memahami materi slogan dan poster

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan agar tidak meluasnya masalah yang akan diteliti dan untuk memudahkan peneliti. Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah pada identifikasi masalah kedua, yaitu kemampuan menulis slogan dan poster dianggap sebagai materi yang sulit . Sehingga peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *Open Ended Problem* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sidamanik tahun pembelajaran 2019/2020.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah dalam penelitian ini maka dijabarkan dalam pertanyaan sebagai berikut ;

1. Bagaimana kemampuan siswa menulis Slogan dan Poster dengan menggunakan Model Pembelajaran *Open Ended Problem* kelas VIII SMP Negeri 1 Sidamanik ?
2. Bagaimana kemampuan siswa menulis Slogan dan Poster tanpa menggunakan Model Pembelajaran *Open Ended Problem* kelas VIII SMP Negeri 1 Sidamanik ?
3. Bagaimana pengaruh Model Pembelajaran *Open Ended Problem* terhadap Kemampuan siswa menulis Slogan dan Poster kelas VIII SMP Negeri 1 Sidamanik ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penulisan ini adalah :

1. Mendeskripsikan kemampuan siswa dalam menulis slogan dan poster dengan menggunakan Model Pembelajaran *Open Ended Problem*.
2. Mendeskripsikan kemampuan siswa dalam menulis slogan dan poster tanpa menggunakan Model Pembelajaran *Open Ended Problem*.
3. Mendeskripsikan Pengaruh Model Pembelajaran *Open Ended Problem* terhadap Kemampuan Menulis slogan dan poster

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan dengan latar belakang, rumusan masalah dan tujuan peniltian maka manfaat penelitian adalah sebagai berikut :

Manfaat teoritis

1. Sebagai bahan informasi untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Open Ended Problem* terhadap Kemampuan Menulis Slogan dan Poster.
2. Sebagai penambah wawasan untuk pembaca tentang Model Pembelajaran *Open Ended Problem*.
3. Sebagai bahan untuk menambah ilmu pengetahuan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran Slogan dan Poster

Manfaat praktis

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memotivasi siswa dalam proses menulis Slogan dan Poster dengan menerapkan Model Pembelajaran *Open Ended Problem*

2. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan guru untuk meningkatkan kemampuan siswa menulis Slogan dan Poster.

3. Bagi Sekolah

Sekolah dapat memiliki lebih banyak lagi referensi media pembelajaran dengan meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis Slogan dan Poster.

BAB II

Landasan Teoritis, Kerangka Konseptual, dan Hipotesis Penelitian

2.1. Landasan Teori

Landasan teori merupakan bagian yang akan membahas tentang uraian pemecahan masalah yang akan ditemukan pemecahannya melalui pembahasan-pembahasan secara teoritis. Teori-teori yang akan dikemukakan merupakan dasar-dasar penulis untuk meneliti masalah-masalah yang akan dihadapi penulis pada pelaksanaan pengumpulan data penelitian. Teori diartikan sebagai hubungan yang tersusun atas fakta serta variabel dalam fokus penelitian, maka perlu dikemukakan hal-hal atau teori yang berkaitan dengan ruang lingkup pembahasan sebagai landasan dalam pembuatan laporan ini. Informasi berupa gambar akan sangat sulit tentunya untuk disajikan dalam bentuk paragraf. Oleh karena itu, pembuatan Slogan dan Poster harus memiliki struktur dan sistematis.

2.1.1 Model Pembelajaran Problem Terbuka (Open-Ended Problem)

Pembelajaran Terbuka atau sering dikenal dengan istilah *Open Ended Problem* merupakan proses pembelajaran yang di dalamnya tujuan dan keinginan individu setiap siswa dibangun dan dicapai secara terbuka (Hannafin, 1994: 133). Tidak hanya tujuan, Model *Open Ended Problem* juga bisa merujuk pada cara-cara untuk mencapai maksud pembelajaran itu sendiri (Hannafin, 1999: 134).

Ada beberapa asumsi yang mendasari *Open Ended Problem*. Diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Konteks dan pengalaman merupakan hal penting untuk dipahami: Pembelajaran akan sangat efektif jika melibatkan pengalaman yang kaya dan konkret yang dengannya siswa bisa menjumpai, membentuk, menciptakan dan mengubah teori-teorinya secara praktis di lapangan
- 2) Pemahaman harus dimediasi secara individual: Siswa menilai apa, kapan, dan bagaimana pembelajaran terjadi.
- 3) Meningkatkan proses kognitif seringkali lebih penting daripada menciptakan produk-produk pembelajaran. Untuk itulah, lingkungan yang *open-ended problem* perlu dirancang untuk mendukung skill kognitif tingkat tinggi, seperti identifikasi dan manipulasi variabel-variabel, interpretasi data, hipotesis, dan eksperimentasi.
- 4) Pemahaman lebih berharga daripada sekedar mengetahui: Lingkungan pembelajaran yang *open-ended problem* harus menenggelamkan siswa dalam pengalaman-pengalaman yang dapat melejitkan pemahaman mereka melalui eksplorasi, manipulasi, dan kesempatan untuk memahami suatu gagasan daripada sekedar melalui pengajaran langsung
- 5) Proses-proses pembelajaran yang berbeda secara kualitatif seringkali mengharuskan metode-metode yang juga berbeda secara kualitatif: *Open-ended problem* berfokus pada skill pemecahan masalah dalam konteks yang autentik serta memberi kesempatan untuk eksplorasi dan pembangunan teori.

Model *Open Ended Problem* bisa dilakukan dengan: 1) menyajikan masalah, 2) mendesain pembelajaran, 3) memperhatikan dan mencatat respon siswa, 4) membimbing dan mengarahkan siswa, 5) membuat kesimpulan.

Sementara itu, langkah-langkah yang perlu diambil guru dalam pembelajaran open-ended problem adalah :

- 1) Menghadapkan siswa pada problem terbuka dengan menekankan pada bagaimana siswa menanggapi sampai pada sebuah solusi.
- 2) Membimbing siswa untuk menemukan pola dalam mengontruksi permasalahannya sendiri
- 3) Membiarkan siswa memecahkan masalah dengan berbagai penyelesaian dan jawaban yang beragam
- 4) Meminta siswa untuk menyajikan hasil temuannya.
- 5)

2.1.2 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Open Ended Problem*

Model pembelajaran *Open Ended Problem* adalah salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk mempermudah siswa memahami atau menangkap pembelajaran yang diajarkan oleh guru atau pendidik kepada peserta didiknya.

Namun disamping hal itu model pembelajaran ini juga memiliki kelemahan dalam pembelajaran. Berikut kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *open ended problem*.

1. Kelebihan Model Pembelajaran *Open Ended Problem*

Menurut Suherman (2003:132) model pembelajaran *Open ended Problem* memiliki beberapa keunggulan antara lain :

1. Siswa berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran dan sering mengekspresikan idenya.

2. Siswa memiliki kesempatan lebih banyak dalam memanfaatkan keterampilan dan pengetahuan secara komprehensif.
3. Siswa dengan kemampuan yang rendah dapat merespon permasalahan dengan cara mereka sendiri
4. Siswa secara intrinsik termotivasi untuk memberikan bukti atau penjelasan
5. Siswa memiliki pengalaman banyak untuk menemukan sesuatu dalam menjawab permasalahan.

2. Kelemahan Model Pembelajaran *Open Ended Problem*

Suherman (2003: 133) menguraikan kelemahan dari model *Open Ended Problem*, diantaranya:

1. Membuat dan menyiapkan masalah yang bermakna komprehensif bagi siswa bukanlah mudah
2. Mengemukakan masalah yang langsung sulit dipahami siswa sehingga banyak siswa yang kesulitan menanggapi atau bagaimana cara merespon permasalahan yang diberikan.
3. Siswa dengan kemampuan tinggi bisa merasa ragu atau mencemaskan jawaban mereka sendiri.

2.1.3 Pengertian Kemampuan Menulis Slogan dan Poster

Pada bagian ini dibahas mengenai pengertian kemampuan, pengertian menulis, pengertian slogan dan poster, ciri-ciri slogan dan poster, fungsi slogan dan poster, ciri-ciri slogan dan

poster, gejala dalam slogan dan poster, jenis-jenis slogan dan poster, langkah-langkah menulis slogan dan poster.

2.1.3.1 Kemampuan Menulis

Kemampuan menulis adalah salah satu bagian dari kemampuan berbahasa yang harus dikuasai siswa. Pada bagian ini akan dibahas mengenai pengertian kemampuan dan pengertian menulis.

1) Pengertian Kemampuan

Poerwadarminta (2003 :62) mengatakan,“ Kemampuan adalah kecapakan, kesanggupan dan kekuatan”. Kemudian Maryati (2006: 36) mengatakan,“ Kompetensi/kemampuan adalah pengetahuan yang mempunyai pemakaian bahasa tentang bahasanya dan inilah yang merupakan objek penting”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kesanggupan untuk menerapkan pengetahuan secara mendalam guna melakukan sesuatu pekerjaan yang dilakukan seseorang atau dengan kata lain kemampuan juga dapat diartikan dengan kesanggupan, kecakapan, bakat dan minat.

2) Pengertian Menulis

Menulis merupakan salah satu kemampuan berbahasa. Semua unsur keterampilan berbahasa (keterampilan membaca, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis) harus dikonsentrasikan secara penuh agar mendapat hasil yang benar-benar baik. Gie (2002:23) mengatakan “Menulis adalah segenap kegiatan seseorang mengungkapkan gagasan dan menyampaikan melalui bahasa tulis kepada masyarakat pembaca untuk dipahami”.

Tarigan (2004:21) mengatakan bahwa:

”Menulis diartikan juga sebagai kegiatan menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kala mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu”.

Selanjutnya, Akhadiah (2003:3) mengatakan bahwa, ”Menulis adalah suatu kegiatan penyampaian pesan dengan menggunakan bahasa sebagai mediumnya”. Pesan adalah isi atau muatan yang terkandung dalam tulisan (Cangara 2004:95). Tulisan merupakan sebuah sistem komunikasi antarmanusia yang menggunakan simbol atau lambang bahasa yang sudah disepakati pemakaiannya. Pada prinsipnya fungsi tulisan adalah sebagai alat komunikasi yang tidak langsung (Djuharie 2005:120). Menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berpikir, merangsang untuk berpikir kritis, memperdalam daya tanggap atau persepsi, dan membantu memecahkan masalah- masalah yang dihadapi. Dengan demikian, menulis adalah kegiatan mengungkapkan ide dengan melukiskan lambang-lambang grafik menjadi tulisan agar dapat dipahami seseorang.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang dituangkan dalam bentuk tulisan dan berisi gagasan atau ide yang dapat dipahami oleh pembaca atau masyarakat luas.

2.1.3.2 Pengertian Slogan dan Poster

Sesuai dengan ketetapan Undang-undang no 20 tahun 2006 materi slogan dan poster merupakan salah satu materi pembelajaran yang terdapat pada silabus SMP kelas VIII. Slogan dan poster dapat memberikan suatu informasi yang bersifat inflisit. Berikut ini dipaparkan pengertian Slogan dan Poster secara lengkap.

a. Pengertian Slogan

Maryati (2008 :76) mengatakan bahwa, "slogan adalah perkataan atau kalimat pendek yang menarik dan mudah diingat untuk memberitahukan atau menyampaikan sesuatu". Slogan sangat penting di dunia periklanan. Dengan slogan, iklan tersebut akan sangat mudah diingat publik dan akan lebih dikenal. Kalimat-kalimat slogan haruslah kreatif dan juga tidak ketinggalan zaman. Slogan bertujuan untuk menyampaikan suatu informasi dan mempengaruhi pandangan serta pendapat orangb terhadap informasi tersebut. Menurut Jusuf Sjarif Badudu (2005: 103) mengatakan bahwa, " slogan adalah rangkaian kata atau kalimat pendek yang mempunyai arti dan bunyi yang menarik agar mudah diingat". Selain itu menurut Alwi (2003:108)mengatakan, " slogan adalah perkataan atau kalimat pendek yang menarik, mencolok, dan mudah diingat untuk menjelaskan tujuan suatu ideologi, organisais dan partai politik". Dan Sukini (2005:162) mengatakan bahwa, "slogan adalah suatu kalimat singkat yang sifatnya persuasi, serta susunan dalam kalimat tidak seperti biasa".

Menulis slogan merupakan kegiatan menyampaikan sesuatu dengan kalimat pendek yang menarik dan mudah diingat yang bertujuan untuk memeberitahukan sesuatu. Untuk membuat slogan, maka harus mengerti slogan terlebih dahulu. Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan Slogan adalah rangkaian kalimat pendek yang memiliki struktur tersendiri yang bersifat mengajak(persuasif) para pembaca melakukan sesuai dengan makna dari slogan tersebut.

b. Pengertian Poster

Menurut Maryati (2008:77), "poster merupakan gambar-gambar yang dirancang sedemikian rupa sehingga menarik perhatian, sedikit menggunakan kata-kata, dicetak pada sehelai kertas/bahan yang ditempel pada tempat tertentu". Sebuah poster harus didesain menggugah atau

menarik perhatian khalayak terhadap suatu isu, sehingga dapat menyampaikan pesan secara tepat. Pengaplikasiannya dengan ditempel di dinding atau permukaan datar lainnya dengan sifat mencari perhatian mata sekuat mungkin. Karena itu poster biasanya dibuat dengan warna-warna mantras dan kuat. Menurut Sudjana (2008:89),” Pengertian poster adalah rancangan kombinasi visual yang kuat dan tersusun dari beberapa warna dan pesan yang bertujuan untuk menarik perhatian banyak orang, namun hanya sebatas untuk diingat”. Jika orang yang melihat sebuah poster lama dalam menangkap pesan dari poster, maka akan semakin lama dia mengingatnya. Selain itu Zanu (2009: 245) mengatakan bahwa,”poster disebut juga sebagai gambar yang dirancang semenarik mungkin dengan sedemikian rupa menggunakan sedikit kata-kata dan di cetak kemudian di tempel pada tempat-tempat tertentu”. Dan Kosasih juga mengemukakan pendapatnya (2013: 166),” poster adalah sebuah plakat atau tulisan yang ditempelkan pada tempat umum, berisi suatu pengumuman, suatu pesan ataupun suatu himbaun yang ditujukan kepada masyarakat”.

Perbedaan mendasar poster dengan media promosi lainnya adalah poster dibaca orang yang sedang bergerak, mungkin sedang berkendara atau berjalan. Sedangkan *brosur, booklet, flyer* dirancang untuk dibaca secara khusus, mungkin duduk atau sesaat sambil berdiri. Karena itu poster harus dapat menarik perhatian pembaca seketika, dan dalam hitungan detik, pesannya harus dimengerti.

Menurut pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan poster adalah sebuah alat yang berupa rancangan berbentuk ilustrasi maupun kata-kata yang ditempel pada tempat umum, dengan maksud menyampaikan sebuah pesan tertentu.

2.1.4 Ciri-ciri Slogan dan Poster

Slogan mempunyai karakteristik tertentu sehingga dapat dibedakan dengan jenis informasi lainnya. Adapun ciri-ciri slogan secara umum adalah sebagai berikut:

- 1) Slogan dapat berbentuk kalimat, klausa, frase, ataupun motto.
- 2) Umumnya slogan dibuat dengan kata-kata yang menarik dan mudah diingat.
- 3) Slogan dapat berupa semboyan suatu organisasi ataupun kelompok masyarakat.

Selain itu menurut Maryati (2008:76) ciri-ciri slogan yang baik adalah sebagai berikut:

- 1) Bahasa yang menarik

Dalam sebuah slogan baik itu berbentuk tulisan ataupun lisan, penggunaan kata di dalamnya berisi kata yang sangat singkat dan menarik yaitu kata kata dalam slogan menarik untuk dibaca.

- 2) Mudah dipahami

Dengan menggunakan suatu pilihan kata, kemudian dari penggunaan kata-kata yang singkat, seseorang yang melihat akan mudah mengingat suatu tulisan pada slogan yang dimaksud

- 3) Bersifat persuasive

Slogan memiliki suatu ciri khas pada pilihan kata yang digunakan, yaitu memiliki sifat menarik minat atau mengajak para pembaca untuk melakukan yang sesuai dengan slogan yang telah dibacanya.

- 4) Menjelaskan visi, misi, dan tujuan

Slogan merupakan semboyan suatu organisasi atau masyarakat. Slogan selain berfungsi sebagai alat atau media informasi slogan juga biasanya berupa semboyan untuk

menjelaskan tujuan suatu organisasi tertentu dalam bentuk perkataan atau kalimat pendek yang dipakai sebagai dasar tuntunan/pegangan hidup.

Berikut ini ciri-ciri yang terdapat pada poster menurut Zanu (2005: 57) adalah;

- 1) Desain grafis dari poster harus memuat komposisi yang terdiri atas huruf dan gambar di atas media kertas yang berukuran besar.
- 2) Cara pengaplikasiannya dapat dengan cara ditempel pada dinding, tempat umum atau permukaan datar yang lain dengan sifat membidik perhatian mata semaksimal mungkin.
- 3) Poster pada umumnya dibuat dengan perpaduan warna yang kuat dan kontras
- 4) Poster lazimnya mempergunakan bahasa yang singkat, jelas tidak rancu agar mudah dipahami.
- 5) Pesan yang disampaikan sebaiknya disertai dengan gambar.

2.1.5 Fungsi Slogan dan Poster

Slogan memiliki sejumlah fungsi dalam penggunaannya. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya slogan adalah rangkaian kata atau kalimat pendek yang mempunyai arti dan bunyi yang menarik agar mudah diingat (Sukini 2005 :162). Maryati (2008:78) mengatakan bahwa fungsi slogan sebagai berikut:

- 1) Untuk mendidik masyarakat
- 2) Untuk memacu semangat atau memotivasi
- 3) Cita-cita
- 4) Untuk mempengaruhi orang untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu
- 5) Melakukan propaganda politik

Menurut Alwi (2003:108) mengatakan, "Poster berfungsi untuk memberi tambahan – tambahan pemahaman tentang suatu informasi kepada banyak orang atau para pembaca tentang apa yang ingin di sampaikan oleh pembuat poster melalui gambar dan kalimat yang singkat dan jelas". Poster digunakan untuk berbagai keperluan tapi biasanya hanya menyangkut satu dari empat tujuan berikut ini :

- 1) Mengumumkan/ memperkenalkan suatu acara
- 2) Mempromosikan layanan/ jasa
- 3) Menjual suatu produk
- 4) Membentuk sikap atau pandangan (propaganda)

2.1.6 Tujuan Slogan dan Poster

Seperti yang disebutkan sebelumnya, tujuan utama dari slogan adalah untuk mengajak orang lain agar melakukan sesuatu sesuai dengan isi slogan tersebut. Adapun beberapa tujuan slogan menurut (Sri Anitah 2008: 12) adalah sebagai berikut ;

- 1) Untuk menyampaikan suatu informasi kepada masyarakat
- 2) Untuk memberikan pengertian kepada masyarakat sehingga menjadi sadar tentang suatu hal.
- 3) Untuk menyampaikan himbauan bagi public
- 4) Untuk mempengaruhi publik agar mengikuti pesan dalam slogan
- 5) Untuk memeberikan motivasi kepada khayalak.

Secara umum poster dibuat dengan tujuan sebagai berikut ;

- 1) Untuk menyampaikan informasi atau pesan tertentu kepada masyarakat sehingga masyarakat memiliki pengetahuan mengenai isi dari poster tersebut.

- 2) Untuk mendapatkan lebih banyak perhatian dari public mengenai suatu informasi/ pesan yang ada di poster
- 3) Untuk mempengaruhi publik agar mau mengikuti isi pesan yang ada pada suatu poster.
- 4) Untuk mengingatkan kembali suatu pesan atau informasi penting kepada publik.
- 5) Untuk mencari perhatian dan simpati dari publik agar mengingat dan peduli dengan isi pesan dalam suatu poster.

2.1.7 Gejala dalam Slogan dan Poster

Gejala umum yang terdapat pada menulis Slogan dan Poster, yaitu, (1) Kurangnya daya tarik materi Slogan dan Poster untuk mempengaruhi peserta didik dalam mengetahui materi tersebut, (2) Menulis Slogan dan Poster dianggap sebagai materi yang sulit, (3) kurang memadainya media yang digunakan untuk membantu peserta didik menciptakan Slogan dan Poster, (4) kurangnya pengetahuan siswa memahami materi Slogan dan Poster.

2.1.8 Jenis-Jenis Slogan dan Poster

Maryati (2008:84) slogan dapat dikelompokkan dalam beberapa jenis. Adapun jenis-jenis slogan adalah sebagai berikut :

- 1) Slogan Pendidikan adalah jenis slogan yang tujuannya untuk memberikan informasi dan motivasi dalam dunia pendidikan. Misalnya, Tut Wuri Handayani, Buku adalah jendela dunia, dll

- 2) Slogan Kesehatan adalah jenis slogan yang tujuannya untuk memberikan informasi, ajakan, dan motivasi di bidang kesehatan. Misalnya, Katakan tidak pada narkoba, mencegah lebih baik daripada mengobati, dll
- 3) Slogan Peduli Lingkungan adalah jenis slogan yang tujuannya untuk memberikan informasi, ajakan, dan peduli akan lingkungan. Misalnya, Buanglah sampah pada tempatnya, kebersihan adalah sebagian dari iman, dll
- 4) Slogan Pemasaran Produk/ Bisnis adalah jenis slogan yang tujuannya untuk memberikan informasi, ajakan, dan mempengaruhi khalayak agar mengenal atau menggunakan suatu produk atau bisnis. Misalnya, Energen, minuman makanan bergizi, Kopiko, gantinya ngopi, dll

Menurut Maryati (2008: 89) poster dapat dibedakan dalam dua kelompok, yaitu berdasarkan isinya dan berdasarkan tujuannya. Mengacu pada pengertian poster, adapun beberapa macam poster adalah sebagai berikut ;

- 1) Jenis poster berdasarkan isinya
 1. Poster Niaga, yaitu poster yang dibuat sebagai media komunikasi mengenai hal-hal yang berhubungan dengan penawaran barang dan jasa
 2. Poster Kegiatan, yaitu poster yang dibuat untuk menyampaikan informasi mengenai suatu kegiatan. Misalnya kegiatan gerak jalan, senam bersama, gotong royong
 3. Poster pendidikan, yaitu poster yang dibuat untuk menyampaikan informasi yang isinya memeberikan pengarahannya atau mendidik masyarakat
 4. Poster Layanan Masyarakat, yaitu poster yang dibuat untuk menyampaikan informasi mengenai pelayanan kesehatan yang terkait dengan kesejahteraan masyarakat.

5. Poster Karya Seni, yaitu poster yang bersifat ekspresif dimana pesan di dalamnya dapat diartikan berbeda oleh setiap orang.

2) Jenis Poster Berdasarkan Tujuannya

1. Poster Propaganda adalah poster yang memiliki tujuan untuk mengemblikan semangat pembaca atas perjuangan atau usaha seseorang dalam melakukan hal yang bermanfaat dalam kehidupan.

2. Poster kampanye adalah poster yang bertujuan untuk mencari simpati dari masyarakat pada saat dilakukannya pemilihan umum.

3. Poster Dicari atau Wanted adalah poster yang bertujuan yang memuat orang hilang atau suatu perusahaan membutuhkan tenaga kerja.

4. Poster Cheescake adalah poster yang bertujuan untuk menarik perhatian publik, seperti bintang rock, artis, penyanyi, dll

5. Poster film adalah poster yang dibuat dengan tujuan untuk mempopulerkan suatu film yang di produksi dalam industri perfilman.

2.1.9 Langkah-langkah Menulis Slogan dan Poster

Slogan dan Poster merupakan salah satu karya sastra yang memiliki struktur dan kaidah yang unik dalam menulisnya. Selain itu proses pembuatan Slogan dan Poster juga memiliki aturan tertentu. Haryanto (2006:152) memaparkan langkah- langkah dalam menulis Slogan, sebagai berikut :

1) Tentukan Tema dan Objek Slogan.

Langkah pertama yang harus dicari dahulu yaitu tema dan objek yang akan dibahas.
Dengan cara mencari pembahasan lebih detail dan spesifik.

2) Cari dan Kupas Keunikan dari Objek

Setelah menentukan tema dan objek, carilah keunikan dari objek tersebut. Alangkah baiknya dijadikan poin bahasan singkat tentang objek yang telah ditentukan.

3) Analisis Keunikan yang Paling Menarik

Dengan menyeleksi dari keunikan objek yang telah ditentukan yang paling menarik dibandingkan dengan yang lainnya.

4) Buat Ungkapan yang Kreatif dan Menarik

Langkah selanjutnya yaitu membuat ungkapan yang menarik dari keunikan yang telah ditentukan.

5) Buatlah Ungkapan yang Persuasif

Dari beberapa ungkapan yang kreatif dan menarik tersebut dicocokkan dengan kebutuhan. Jika perlu dibuat lebih singkat, padat, dan jelas dalam memilih dan menggunakan kata. Dan dibuat kalimat yang persuasive.

6) Buat Desain Konten Mencolok

Tujuannya sama, yaitu agar pembaca melihat slogan kita. Dengan catatan sebagai tambahan, jangan sampai berlebihan sehingga dapat menghalangi tulisan slogan

Selain Slogan, Haryanto (2006:156) juga memaparkan langkah-langkah konseptual pembuatan Poster, sebagai berikut :

1) Tentukan Topik dan Tujuan

Pertama harus menentukan apa yang ingin dibahas di poster, kemudian tentukan juga alasan membuat poster yang dijadikan sebagai promosi atau hanya sekedar sosialisasi. Tentunya, poster promosi lebih membutuhkan riset serius dalam hal gambar, kata-kata, dan peletakan daripada sebuah poster sosialisasi program.

2) Buat Kalimat Singkat dan Bersifat Menyuges

Poster biasanya dibaca secara sekilas oleh pengunjung. Sedikit sekali pejalan kaki atau pengendara yang berlama-lama di suatu tempat, hanya untuk membaca sebuah poster. Untuk itu, buatlah kalimat yang singkat agar bisa dibaca hanya dalam waktu beberapa detik saja. Nantinya, melalui bahasa singkat tersebut, maka pesan yang ditulis oleh para pembuat poster bisa tersampaikan dengan baik.

3) Gunakan Gambar

Gambar merupakan alat penyampai pesan yang paling menarik. Inilah mengapa berbagai poster saat ini menggunakan gambar dengan proposal jauh lebih besar dibandingkan dengan tulisan. Gambar dengan warna-warna mencolok adalah jenis yang sebaiknya digunakan demi menarik minat pembaca.

4) Gunakan Media yang Tepat

Media akan menentukan apakah poster banyak dilihat atau tidak oleh pembaca. Jika menempelkan poster di dinding yang ada di pasar, kemungkinan poster tersebut jauh lebih laris ketimbang jika di tempel pada dinding-dinding perkampungan.

2.1.10 Kriteria Penulisan Slogan dan Poster

Slogan dan Poster merupakan salah satu karya sastra yang memiliki struktur dan kaidah yang unik dalam menulisnya. Selain itu proses pembuatan Slogan dan Poster juga memiliki

aturan tertentu. Berikut ini Laksono (2008 :141) memaparkan kriteria penulisan Slogan dan Poster:

1. Isi, yang artinya ide atau gagasan pola pikir yang dimiliki siswa yang disalurkan melalui Slogan dan Poster.
2. Desain, yang artinya kemasan atau keterampilan yang digunakan dalam menulis Slogan dan Poster
3. Gambar, penentuan gambar harus sesuai dengan tema dari Slogan dan Poster yang akan dibuat.
4. Ketersampaian Pesan, artinya pilihan kata yang digunakan harus mudah dipahami dan dapat menarik minat pembaca dalam membaca Slogan dan Poster yang telah dibuat.
5. Kualitas dan Keunikan, artinya setiap Slogan dan poster yang dibuat harus memiliki keunikan tersendiri dalam penulisannya dan memiliki kualitas dalam isi yang bersifat implisit.

2.2 Kerangka Konseptual

Kemampuan menulis adalah salah satu bagian dari kemampuan berbahasa yang harus dikuasai siswa. Kemampuan menulis merupakan kemampuan untuk menuangkan gagasan atau ide dalam bentuk tertulis.

Kemampuan menulis adalah kemampuan yang harus dikuasai siswa. Namun pada kenyataannya, siswa seringkali menemukan kesulitan untuk menulis Slogan dan Poster berdasarkan pemahaman dan pengetahuan yang dimilikinya. Kesulitan ini disebabkan beberapa faktor, yaitu minat baca siswa kurang sehingga sering kali tidak fokus pada materi yang diberikan oleh pendidik, dan sistem pembelajaran yang kurang efektif.

Kesulitan yang dialami siswa harus diatasi sehingga nantinya mampu menarik minat siswa untuk lebih banyak membaca. Untuk itu, model pembelajaran *Open Ended Problem* bisa menjadi alternatif pemecahan masalah ini. Model pembelajaran ini membentuk pada suatu bentuk belajar yang tidak membosankan dan menuangkan imajinasi dari apa yang sudah dialaminya sebelumnya, artinya siswa dituntun untuk menulis slogan dan poster berdasarkan pengalaman yang telah dilaluinya dengan memperhatikan sistem atau aturan dalam menulis slogan dan poster.

Dengan model ini, pembelajaran yang berpusat pada guru akan lebih berpusat pada siswa. Sehingga aktifitas ini akan membantu dan memudahkan siswa dalam menulis slogan dan poster.

Penerapan model pembelajaran *Open Ended Problem* berhubungan dengan kemampuan siswa untuk menciptakan Slogan dan Poster. Model *Open Ended Problem* merupakan salah satu upaya menciptakan suasana belajar untuk kegiatan menulis slogan dan poster yang menarik dan aktif. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengasah kemampuan siswa dalam menciptakan Slogan dan Poster dengan kreativitas, ide, dan gagasan peserta didik.

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono 2015:64). Berdasarkan landasan teori dan kerangka konseptual yang telah diuraikan di atas, hipotesis penelitian yang dapat diajukan oleh penelitian ini sebagai berikut :

Ha : “ Adanya pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *Open Ended Problems* terhadap kemampuan menciptakan Slogan dan Poster kelas VIII SMP Negeri 1 Sidamanik Tahun Pembelajaran 2019/2020.

Ho : “ Tidak ada pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *Open Ended Problems* terhadap kemampuan menciptakan Slogan dan Poster siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sidamanik Tahun Pembelajaran 2019/2020”.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen menurut sugiyono (2016:72) merupakan, ”Metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh pelakuan tertentu terhadap kondisi yang terkendalikan”. Terdapat variabel bebas(variabel yang mempengaruhi) dan variabel terikat (variabel yang dipengaruhi). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Open Ended Problem* terhadap kemampuan menulis Slogan dan Poster.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri I Sidamanik pada kelas VIII Tahun Ajaran 2019/2020. Alasan peneliti memilih lokasi ini sebagai berikut, yaitu:

- 1) Sekolah tersebut belum pernah dilakukan penelitian dengan materi yang sama.
- 2) Sekolah tersebut dapat mewakili jenis sekolah formal tingkat menengah pertama.
- 3) Sekolah tersebut cenderung menggunakan model ceramah tanpa melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester Ganjil tahun pembelajaran 2019/2020 di SMP Negeri 1 Sidamanik.

Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Nama kegiatan	Bulan																																							
	Februari				Maret				April				Mei				Juni					Juli				Agustus				September					Oktober					
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4		
Persiapan pengajuan judul	■	■																																						
Meninjau lapangan			■																																					
Acc judul				■																																				
Penyusunan laporan					■	■	■	■																																
Bimbingan bab I,II,III									■	■	■	■																												
Perbaikan bab I,II,III										■	■	■																												
Perbaikan bab I,II,III											■	■																												
Perbaikan dan acc bab I,II,III												■																												
Seminar														■																										

proposal																																			
Pelaksanaan penelitian																																			
Pengolahan data																																			
Bimbingan bab IV dan V																																			

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi Penelitian

Menurut Arikunto (2002:130), “Populasi adalah objek yang secara keseluruhan digunakan untuk penelitian”. Jadi apabila ada seseorang yang hendak meneliti semua karakteristik dan elemen dalam suatu wilayah penelitian, tentu saja penelitian tersebut termasuk dalam penelitian populasi. Sedangkan menurut Sugyono (2005: 76), “Populasi adalah suatu wilayah generalisasi yang di dalamnya terdiri dari karakteristik atau kualitas tertentu yang sudah ditetapkan oleh para peneliti agar bisa dipelajari”. Sementara itu, Usman (2006: 135) menjelaskan bahwa, “Populasi pada dasarnya adalah semua nilai entah pengukuran ataupun perhitungan yang sifatnya kualitatif atau kuantitatif dari ciri-ciri atau karakteristik tertentu terkait dengan sekelompok obyek atau subyek yang jelas”.

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan populasi adalah objek penelitian yang bersifat kualitatif atau kuantitatif yang memiliki ciri-ciri atau karakteristik tertentu terkait dengan

sekelompok atau subjek. Berdasarkan pendapat ahli atas peneliti menetapkan yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sidamanik tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 210 siswa, seperti yang terlihat dalam tabel berikut ini

Tabel 3.2 Rincian Jumlah Populasi Penelitian

Sekolah	Kelas	JumlahSiswa
SMP Negeri 1 Sidamanik	VIII A	32 Orang
	VIII B	32 Orang
	VIII C	32 Orang
	VIII D	32 Orang
	VIII E	32 Orang
	VIII F	32 Orang
Jumlah		192 Orang

3.3.2 Sampel Penelitian

Teori Sampel Penelitian menurut Arikunto (2010:134-185), “ Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang di teliti”. Menurut Sugiono (2011 118-127),” sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi”. Dapat disimpulkan populasi adalah perwakilan dari populasi yang menjadi objek penelitian. Berdasarkan pendapat diatas peneliti melakukan pengambilan sampel dengan teknik *cluster sampling*. Sesuai dengan jumlah populasi yang tertera maka sample penelitian diambil secara *cluster sampling* (area sampling).Sugiyono (2016:83) menyatakan “teknik sampling daerah digunakan untuk menentukan sampel bila objek yang diteliti atau sumber data sangat luas”.

Adapun langkah-langkah dalam proses *cluster sampling* tersebut diuraikan dibawah ini.

1. Menyiapkan potongan-potongan kertas sebanyak enam lembar, sesuai dengan jumlah populasi kelas.
2. Menuliskan nama kelas pada setiap potongan kertas yang telah disiapkan.
3. Menggulung kertas satu persatu dan dimasukkan kedalam tabung.
4. Selanjutnya tabung yang berisi kertas gulungan tersebut dikocok, kemudian mengambil satu gulungan kertas dari tabung secara acak. Hasil yang diperoleh yaitu kelas VIII A dan terpilih sebagai kelas eksperimen.

Selanjutnya tabung yang berisi kertas gulungan tersebut dikocok kembali, kemudian mengambil satu gulungan kertas dari tabung secara acak. Hasil yang diperoleh yaitu kelas VIII B dan terpilih sebagai kelas control.

3.4 Desain Eksperimen

Sesuai dengan judul penelitian pengaruh model pembelajaran *Open Ended Problem* terhadap kemampuan menulis Slogan dan Poster pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sidamanik tahun ajaran 2019/2020 maka penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain *Two Group Posttest Only Design*. Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen atau kelas yang diajarkan dengan menggunakan model *Open Ended Problem* dan kelas kontrol atau kelas yang menggunakan metode konvensional (ceramah). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif

Apabila digambarkan sebagai berikut.

Tabel 3.3 *Two Group Posttest Only Control Design*

Kelompok	Perlakuan	Posttest
----------	-----------	----------

VIII E	X (Model <i>Open Ended Problem</i>)	O1
VIII F	Y (Metode Konvensional)	O2

Sumber: Sugiyono (2017 : 74)

Keterangan: VIII E : Kelompok eksperimen

VIII F: Kelompok control

O1: Posttest kelompok eksperimen

O2: Posttest kelompok control

X: Perlakuan dengan Model *Open Ended Problem*

Y: Perlakuan dengan Metode Konvensional

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian sangat berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran dan kelancaran pembelajaran yang dilakukan. Menurut Sugiyono (2016:102) mengatakan, “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Instrumen penelitian merupakan alat bantu atau alat ukur untuk menghasilkan data penelitian. Alat pengumpulan data yang digunakan untuk kemampuan menulis Slogan dan Poster yaitu penugasan bersifat subjektif berupa test penugasan.

Adapun aspek-aspek yang dinilai dari menulis Slogan dan Poster menurut Laksono (2008: 178), yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.4 Aspek Penilaian Menulis Slogan dan Poster

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Penilaian
1	Merancang Isi atau Teks Slogan dan Poster	<p>a. Siswa sangat mampu menciptakan Slogan dan Poster yang berisi informasi yang akurat.</p> <p>b. Siswa mampu menciptakan Slogan dan Poster yang berisi informasi yang akurat.</p> <p>c. Siswa cukup mampu menciptakan Slogan dan Poster yang berisi informasi yang akurat.</p> <p>d. Siswa kurang mampu menciptakan Slogan dan Poster yang berisi informasi yang akurat.</p> <p>e. Siswa tidak mampu menciptakan Slogan dan Poster yang berisi informasi yang akurat.</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
2	Desain	<p>a. Siswa sangat mampu membuat desain Slogan dan Poster yang menarik</p> <p>b. Siswa mampu membuat desain Slogan dan Poster yang menarik</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p>

		<p>c. Siswa cukup mampu membuat desain Slogan dan Poster yang menarik</p> <p>d. Siswa kurang mampu membuat desain Slogan dan Poster yang menarik</p> <p>e. Siswa tidak mampu membuat desain Slogan dan Poster yang menarik</p>	<p>2</p> <p>1</p>
3	Gambar	<p>a. Siswa sangat mampu membuat gambar yang sesuai dengan Slogan dan Poster</p> <p>b. Siswa mampu membuat gambar yang sesuai dengan Slogan dan Poster</p> <p>c. Siswa cukup mampu membuat gambar yang sesuai dengan Slogan dan Poster</p> <p>d. Siswa kurang mampu membuat gambar yang sesuai dengan Slogan dan Poster</p> <p>e. Siswa tidak mampu membuat gambar yang sesuai dengan Slogan dan Poster</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>

4	Ketersampaian Pesan	<p>a. Siswa sangat mampu mengemas informasi yang terdapat dalam Slogan dan Poster</p> <p>b. Siswa mampu mengemas informasi yang terdapat dalam Slogan dan Poster</p> <p>c. Siswa cukup mampu mengemas informasi yang terdapat dalam Slogan dan Poster</p> <p>d. Siswa kurang mampu mengemas informasi yang terdapat dalam Slogan dan Poster</p> <p>e. Siswa tidak mampu mengemas informasi yang terdapat dalam Slogan dan Poster</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
5	Kualitas dan keunikan Slogan dan Poster	<p>a. Siswa sangat mampu membuat Slogan dan Poster yang unik dan berkualitas</p> <p>b. Siswa mampu membuat Slogan dan Poster yang unik dan berkualitas</p> <p>c. Siswa cukup mampu membuat Slogan dan Poster yang unik dan berkualitas</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p>

		d. Siswa kurang mampu membuat Slogan dan Poster yang unik dan berkualitas	2
		e. Siswa tidak mampu membuat Slogan dan Poster yang unik dan berkualitas	1
	Total		25

Berdasarkan kriteria penilaian di atas, maka ditentukan suatu rumus untuk menghitung nilai yang di diperoleh oleh siswa dengan sebagai beriku :

$$Skor = \frac{PerolehanSkor}{SkorMaksimal} \times 100$$

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Open Ended Problem* terhadap kemampuan menulis Slogan dan Poster dengan menggunakan standar skor, sebagai berikut.

Tabel 3.5 Pedoman Penilaian Keterampilan Menulis Slogan dan Poster

No	Kategori	RentangNilai
1	SangatBaik	85-100
2	Baik	70-84
3	Cukup	55-69
4	Kurang	40-54
5	SangatKurang	0-39

Arikunto (2012:137)

Nilai tersebut diperoleh dari tes yang dilakukan, dari tes tersebut akan diperoleh nilai kemampuan menulis Slogan dan Poster kemudian hasil tes tersebut akan ditindak lanjuti.

3.6 Jalannya Eksperimen

Langkah-langkah yang akan dilakukan peneliti dalam melaksanakan penelitian ini untuk memperoleh data yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.6.1 Jalannya Penelitian Kelas Kontrol

Pertemuan Pertama

Pertemuan 1 × 45 menit

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal 1. Mengucapkan salam dan menyampaikan apersepsi 2. Menyampaikan tujuan pembelajaran	Kegiatan Awal 1. Menjawab salam dan mendengarkan arahan dari guru 2. Mencatat tujuan pembelajaran yang disampaikan guru	5Menit
Kegiatan Inti 1. Menggali pengetahuan siswa tentang menulis teks Slogan dan Poster 2. Menjelaskan materi tentang Slogan dan Poster 3. Guru membagi teks	Kegiatan Inti 1. Siswa memberikan tanggapan tentang menulis teks Slogan dan Poster 2. Siswa mendengarkan dan mencatat penjelasan yang diberikan guru 3. Siswa memperoleh teks Slogan	20 menit

<p>Slogan dan Poster pada masing-masing kursi</p> <p>4. Menugaskan siswa untuk menulis teks Slogan dan Poster secara pribadi</p> <p>5. Menyuruh beberapa siswa membacakan hasil kerjanya (menulis Slogan dan Poster) dan siswa lain diminta tanggapannya terhadap hasil kerja temannya</p> <p>6. Melanjutkan kegiatan pembacaan hasil kerja beberapa siswa dan pemberian tanggapan terhadap hasil kerja temannya.</p>	<p>dan Poster yang diberikan guru</p> <p>4. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru</p> <p>5. Siswa yang ditunjuk membacakan hasil kerjanya (menulis Slogan dan Poster) dan siswa lain memberikan tanggapan terhadap hasil kerja temannya</p> <p>6. Siswa membacakan hasil kerjanya dan siswa lain memberikan tanggapan terhadap hasil kerja temannya</p>	
<p>Kegiatanakhir</p> <p>7. Guru mengakhiri pembelajaran dengan melakukan refleksi</p>	<p>7. Siswa menyampaikan hal yang kurang dipahami</p>	<p>20 menit</p>

8. Guru menutup dengan doa dan mengucapkan salam	8. Siswa menjawab dan berdoa.	
--	-------------------------------	--

Tabel 3.6.2 Jalannya Penelitian Kelas Eksperimen

Pertemuan Pertama

Pertemuan1 x 45 Menit

Kegiatan guru	Kegiatansiswa	Alokasiwaktu
KegiatanAwal		
1. Memberi salam dan member motivasi	1. Menjawab salam dan mendengarkn motivasi dari guru	5 menit
2. Memberikan apersepsi	2. Mendengarkn dan memahami arahan guru	
3. Menyampaikan tujuan pembelajaran	3. Mendengarkan tujuan dan mempersiapkan diri belajar menulis teks Slogan dan Poster	
KegiatanInti		
Mengamati		

<p>4. Untuk mengetahui kemampuan siswa tentang Slogan dan Poster, guru melakukan Tanya jawab pada siswa.</p> <p>5. Guru menjelaskan materi tentang Slogan dan Poster</p> <p>6. Guru memberi tahu bahwa model ini merupakan model yang bersumber dari pengalaman yang dialami siswa.</p> <p>7. Menghadapkann siswa pada problem terbuka dengan menekankan pada bagaimana siswa menanggapi pada sebuah solusi</p> <p>8. Guru memberi satu Slogan dan Poster kepada siswa dan ditugaskan untuk mengamatinya</p>	<p>4. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru.</p> <p>5. Siswa mendengarkan dan memahami penjelasan guru</p> <p>6.Siswa mendengarkan arahan guru</p> <p>7. Siswa mengamati mengamati problem yang diberikan tersebut</p> <p>8. Siswa membaca dan memahami teks Slogan dan Poster yang diberikan guru</p>	<p>30 Menit</p>
<p><i>Menanya</i></p>		
<p>9. Guru mengajukan pertanyaan yang pertama mengenai unsur-unsur teks Slogan dan Poster.</p> <p>10. Membimbing siswa untuk menemukan pola dalam mengontruksi</p>	<p>9 Siswa menjawab pertanyaan tentang unsure-unsur teks Slogan dan Poster</p> <p>10. Siswa bertanya mengenai hal-hal yang</p>	

<p>permasalahannya sendiri</p> <p>Mengumpulkan Data</p> <p>11. Siswa ditugaskan untuk menuliskan hasil diskusinya bersama pasangannya dalam selembar kertas.</p> <p>Menalar</p> <p>12. Guru mempersiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan pada model pembelajaran tersebut, dengan menggunakan video visual.</p> <p>13. Guru meminta pada siswa agar menemukan isi yang berupa informasi atau pengumuman dalam video visual tersebut</p> <p>14. Membiarkan siswa memecahkan masalah dengan berbagai</p>	<p>belum diketahuinya yang berhubungan dengan materi.</p> <p>11. Siswa bersama pasangannya menuliskan hasil diskusinya ke dalam kertas selembar</p> <p>12. siswa memperhatikan video tersebut dan mengamatinya berdasarkan unsur-unsur penulisan Teks Slogan dan Poster</p> <p>13. Siswa mendengarkan dan menyimak video tersebut kemudian menyimpulkan isinya di buku hariannya</p> <p>14. Siswa dituntut dapat bekerja sendiri dan</p>	
--	--	--

<p>penyelesaian dan jawaban yang beragam.</p> <p>Mengomunikasikan</p> <p>15 Jika sudah menemukan isi dari video dan mengetahui model Pembelajaran <i>Open Ended Problem</i> tersebut maka guru menyuruh siswa untuk menulis Slogan dan Poster yang bersumber pada pengalaman mereka masing-masing.</p> <p>16 Meminta siswa untuk menyajikan hasil temuannya</p> <p>17 guru menugaskan siswa lain untuk memberikan tanggapan</p>	<p>menggunakan pemahamannya sendiri untuk menyelesaikannya</p> <p>15. Siswa menulis Slogan dan Poster yang bersumber dari pengalaman mereka masing-masing.</p> <p>16. Siswa memaparkan hasil kerjanya</p> <p>17. Siswa memberikan tanggapannya</p>	
<p>Kegiatan akhir</p> <p>18 Guru mengakhiri pembelajaran dengan melakukan refleksi</p> <p>19 Guru menutup dengan doa dan mengucapkan salam</p>	<p>18. Siswa menyampaikan hal yang kurang dipahami</p> <p>19. Siswa menjawab dan berdoa.</p>	<p>10 menit</p>

--	--	--

3.7 Teknik Analisis Data

Organisasi pengolahan data merupakan langkah-langkah yang memegang peranan penting dalam kegiatan penelitian. Pengolahan data yang terorganisasi akan memudahkan peneliti dalam mengolah data yang telah terkumpul. Setelah data diperoleh, penganalisisan data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Membuat daftar skor mentah

Skor mentah yang ditetapkan berdasarkan aspek yang dinilai dari pekerjaan siswa.

Penentuan aspek yang dinilai dalam Slogan dan Poster yang dibuat siswa berdasarkan kaidah tentang menciptakan Slogan dan Poster.

2. Membuat distribusi frekuensi dari skor mentah

Data tes yang diperoleh dari hasil kerja peserta didik yang telah di koreksi, pada umumnya masih dalam keadaan tak menentu. Untuk memudahkan analisis, perlu disusun distribusi frekuensi yang dapat memudahkan perhitungan selanjutnya.

3. Menghitung rata-rata skor dari variabel hasil *pretes* dan *postes* dengan menggunakan rumus:

$$M = \frac{\sum Fx}{N} \quad (\text{Sudijono, 2006: 87})$$

Keterangan:

M : rata-rata (*mean*)

$\sum Fx$: jumlah dari hasil perkalian antara *midpoint* dari masing-masing interval dengan frekuensinya

N : jumlah sampel atau banyaknya sampel

4. Menghitung standar deviasi dari variabel hasil *posttest* dengan menggunakan rumus:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum Fx^2}{N}} \quad (\text{Sudijono, 2006:159})$$

Keterangan:

SD : standar deviasi

$\sum Fx^2$: jumlah hasil perkalian antara frekuensi masing-masing skor dengan deviasi skor yang telah dikuadratkan

N : jumlah sampel

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara statistik, sebelum hipotesis dilakukan. Langkah-langkah yang dianalisis sebagai berikut:

- a. Menyusun data *postes* dalam bentuk tabel
- b. Menghitung nilai rata-rata dan standar deviasi data sampel, yaitu data *pre-tes* dan *pos-tes*.

1. Uji Normalitas

Menurut Sudjana (2005:466) uji kenormalan dilakukan secara parametrik dengan menggunakan penaksir rata-rata pada simpangan baku. Misalnya kita mempunyai sampel acak

dengan hasil pengamatan x_1, x_2, \dots, x_n . Berdasarkan sampel ini akan di uji hipotesis nol bahwa sampel tersebut berasal dari populasi berdistribusi normal melawan hipotesis bahwa hipotesis tidak normal. Pengujian hipotesis nol tersebut dapat kita tempuh dengan prosedur, sebagai berikut :

1. Pengamatan x_1, x_2, \dots, x_n dijadikan bilangan z_1, z_2, \dots, z_n dengan menggunakan rumusan z_1

$$= \frac{x_1 - \bar{x}}{s} \quad (\bar{x} \text{ dan } s \text{ masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel})$$

2. Untuk setiap bilangan baku menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$.

3. Menghitung Proposisi $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan dari Z_i .

Jika proposisi ini dinyatakan oleh $S(Z_1) - S(Z_i)$. Maka $S(Z_i) =$

$$\frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_i}{n}$$

4. Menghitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$, kemudian menentukan harga mutlaknya.
5. Ambil harga yang paling besar antara selisish tersebut dengan L_0 : terima, hipotesis jika harga $L_0 < L_t$ dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil memiliki varians yang homogenya atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$F = \frac{\text{variansterbesar}}{\text{variansterkecil}}$$

Sudjana (2005:249)

Keterangan:

S_1^2 = Varians terbesar

S_2^2 = Varians terkecil

Pengujian homogenitas dilakukan dengan criteria: H_0 diterima Jika $F_{Hitung} < F_{tabel}$ dan H_0 ditolak jika $F_{Hitung} > F_{tabel}$ yang menyatakan bahwa sampel berasal dari populasi yang homogen.

3. Uji Validitas

Suatu tes dapat dikatakan valid apabila tes tersebut dapat mengukur hasil belajar siswa dalam memahami materi pokok Uji Validitas menggunakan rumus korelasi product moment dari pearson yang dikemukakan oleh Arikunto (2010 : 170) yaitu dengan rumus ,

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{N\sum X^2 - (\sum X)^2(N\sum Y^2 - (\sum y)^2)}}$$

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan uji “t” dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

(Suharsimi Arikunto 2010:349)

Keterangan : Md = mean dari perbedaan Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol

5.

xd = deviasi masing-masing subjek (d-md)

$\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

n = subjek pada sampel

Setelah t_0 diketahui maka nilai tersebut akan dikonsultasikan dengan tabel pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (dk) = $d-1$ pada taraf nyata $\alpha = 0,05$. Dengan demikian jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a di tolak, tetapi jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.