

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN ENVIRONMENTAL LEARNING
TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS KREATIF PANTUN PESERTA DIDIK
KELAS VII DENGAN BERBANTUAN APLIKASI CANVA SMPN 6 LEMBANG**

Mita Zakia Agliani, Dindin Muhammad Zainal Muhyi, Meity Suratiningsih
PBSI FKIP Universitas Pasundan
¹mitaagliani.27@gmail.com,
²dindin.mzm.@unpas.ac.id,
³meitysuratiningsih@unpas.ac.id

ABSTRACT

The low context of students' writing abilities, especially in creative forms like composing traditional rhyming quatrains (pantun), is caused by the students' lack of self-confidence in expressing their creative ideas, as well as feelings of boredom and disinterest in the classroom due to the limited variation and innovation in the instructional models employed by educators. Therefore, in this study, one proposed approach to address this issue is the implementation of an environmental learning instructional model. The method utilized for this research is a quasi-experimental design. Data was gathered through trial tests and data analysis. Pre-test and post-test data were collected from both the experimental and control groups of seventh-grade students at SMPN 6 Lembang. The research findings reveal several significant observations: Firstly, a notable improvement in creative writing abilities concerning traditional rhyming quatrains was observed in the seventh-grade class, particularly within the experimental group. The average scores between the pre-test and post-test in the experimental group increased from 64.5 to 82.33, while in the control group, the scores increased from 59.833 to 74.66. Secondly, students in the experimental group exhibited enhanced mastery of creative writing skills in traditional rhyming quatrains, especially with the aid of the environmental learning instructional model. In this context, the model demonstrated its effectiveness in enhancing the creative writing abilities of the students. Lastly, a significant disparity in the utilization of the Canva application within the instructional models was observed between the experimental group and the control group. Statistical table outputs indicate an Asymp.sig value of 0.001, which is lower than the significance level of 0.05. This signifies a substantial difference in the effectiveness of the Canva application in enhancing creative writing abilities in traditional rhyming quatrains between the experimental group and the control group. Consequently, the results of this research substantiate the efficacy of the environmental learning instructional model in conjunction with the Canva application to foster the development of creative writing abilities in traditional rhyming quatrains among seventh-grade students

Keywords: Writing, Environmental Learning Model, Pantun, Canva.

ABSTRAK

Konteks rendahnya kemampuan menulis peserta didik, terutama dalam hal menulis kreatif pantun. Hal ini diakibatkan oleh ketidakpercayaan diri peserta didik dalam mengungkapkan ide kreatif mereka, serta rasa jenuh dan bosan dalam kelas akibat kurangnya variasi dan inovasi dalam model pembelajaran yang digunakan oleh

pendidik. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, salah satu pendekatan pembelajaran yang diusulkan untuk mengatasi permasalahan ini adalah model pembelajaran *environmental learning*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen kuasi. Data dikumpulkan melalui uji coba tes, dan analisis data. Data pretes dan posttes diperoleh dari kelas eksperimen dan kelompok kontrol peserta didik kelas VII di SMPN 6 Lembang. Hasil penelitian menunjukkan beberapa temuan penting: Pertama, terlihat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan menulis kreatif pantun di kelas VII, terutama pada kelas eksperimen. Nilai rata-rata antara pretes dan posttes di kelas eksperimen meningkat dari 64,5 menjadi 82,33, sementara di kelas kontrol meningkat dari 59,833 menjadi 74,66. Kedua, peserta didik di kelas eksperimen berhasil menguasai kemampuan menulis kreatif pantun lebih baik, terutama dengan bantuan model pembelajaran *environmental learning*. Dalam hal ini, model tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis kreatif pantun peserta didik. Terakhir, perbedaan penggunaan aplikasi Canva dalam model pembelajaran terlihat signifikan antara kelas eksperimen dan kelompok kontrol. Output tabel statistik menunjukkan bahwa nilai *Asymp.sig* sebesar 0,001, yang lebih rendah dari nilai signifikansi 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi Canva memiliki perbedaan yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan menulis kreatif pantun antara kelas eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, hasil penelitian ini membuktikan efektivitas model pembelajaran *environmental learning* dengan bantuan aplikasi Canva dalam mengembangkan kemampuan menulis kreatif pantun pada peserta didik kelas VII.

Kata Kunci: Menulis, Model pembelajaran *Environmental Learning*, Pantun, Canva.

A. Pendahuluan

Mempelajari bahasa Indonesia memiliki pentingnya yang besar bagi peserta didik. Walaupun bahasa Indonesia merupakan bahasa resmi negara kita, namun masih ada banyak penelitian yang perlu dilakukan dan pembelajaran yang perlu diperbarui. Kurikulum 2013 dirancang dengan tujuan menciptakan individu yang memiliki produktivitas, kreativitas, inovasi, dan karakter yang baik (Nuh dalam Mulyasa, 2013, hlm. 7). Kutipan ini menyatakan bahwa kurikulum 2013 bertujuan untuk menciptakan individu yang mampu menghasilkan produk dan karya yang berguna, serta

memiliki kreativitas dan inovasi. Karena itu, mempelajari bahasa Indonesia menjadi sangat penting, karena dengan menguasai bahasa ini, seseorang dapat mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam menciptakan produk atau karya. Selain itu, pembelajaran bahasa Indonesia juga mencakup fungsi dan tujuan untuk mengajarkan bahasa itu sendiri dan untuk komunikasi, yang terintegrasi dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam proses belajar bahasa Indonesia, terdapat empat komponen utama dalam menguasai keterampilan berbahasa, yakni kemampuan mendengarkan dengan

baik, berkomunikasi lisan, memahami teks tertulis, dan mengekspresikan tulisan.

Pada empat aspek keterampilan ini haruslah dikuasai dan di tanamkan sedari kecil agar memiliki persiapan yang memadai dalam menggunakan bahasa sebagai sarana komunikasi, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Seperti yang diungkapkan oleh Tarigan (2004, hlm. 5), Keterampilan menulis adalah salah satu bentuk kemampuan berbahasa yang dipakai untuk berinteraksi secara tidak langsung atau dalam bentuk komunikasi tanpa berhadapan langsung dengan individu lainnya. karena dengan begitu bahwa menulis juga termasuk kedalam suatu keterampilan berbahasa yang menghasilkan suatu komunikasi tetapi disalurkanannya tidak secara langsung melainkan dengan cara tulisan.

Masyarakat terdidik juga bukan hanya terampil dan kreatif dalam keterampilan kegiatan menulis melainkan bangsa yang masih mampu melestarikan kebudayaan sejarah Indonesia terutama dalam kegiatan menulis. Qalbi dalam Abid. S (2022, hlm. 128) menyatakan bahwa keutuhan bangsa Indonesia dapat dilihat melalui upaya pelestarian peninggalan tradisi. Salah satu cara

untuk mempertahankan tradisi tersebut adalah dengan menjaga keberlangsungan kegiatan berpantun. Tradisi berpantun awalnya merupakan bagian dari budaya lisan, namun saat ini juga menjadi bagian dari budaya tulis dan menjadi catatan sejarah Indonesia.

Dapat diketahui bahwa pantun itu sudah melekat di negara Indonesia sampai dijadikan sebuah tradisi. Sependapat dengan Amar, 2017, Syafitri dan Zulfikarni, 2020 dalam Abid. S, 2022, hlm. 128. Pantun di negara Indonesia itu sangat melekat sampai dibuat sebuah tradisi yang diperkuat dan sering digunakan dalam acara pernikahan, karena pantun itu luar biasa dan indah dengan adanya kamus kaya, kaya makna dengan keindahan setiap baris, setiap bait.

Pantun dijadikan sebuah tradisi dan digunakan di berbagai acara, karena pantun itu luar biasa dan indah dengan adanya kamus kaya, kaya makna dengan keindahan setiap baris dan setiap baitnya. Sependapat dengan Ismail & Rahman dalam Abid. S (2022, hlm. 129) Tentang pantun, dapat dikatakan bahwa pantun telah mencerminkan perubahan dan perjalanan sejarah kehidupan masyarakat yang menjadi akar dari pantun itu sendiri. Kegiatan riset dilakukan berdasarkan

temuan peneliti terhadap beberapa permasalahan yang dapat muncul dalam lingkungan sekolah. Salah satunya adalah kenyataan bahwa siswa cenderung merasa jenuh ketika diperkenalkan pada materi pelajaran yang bersifat teoritis. Dampak dari hal ini dapat menciptakan suasana kelas yang kurang kondusif, di mana siswa menjadi gelisah dan kehilangan minat untuk mengikuti pelajaran dengan penuh perhatian. Dalam beberapa situasi, mereka bahkan mungkin menjadi ramai dan menciptakan gangguan di dalam kelas, sehingga mengabaikan penjelasan dari guru. Keterlibatan yang minim dari siswa dalam proses pembelajaran ini mengakibatkan proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik atau tidak efektif, terutama ketika mereka diminta untuk melakukan praktik unjuk kerja terkait materi puisi rakyat. Akibatnya, data hasil dari praktik unjuk kerja siswa mungkin tidak mencapai standar pencapaian yang telah diharapkan dalam rencana pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia. Untuk mengatasi situasi tersebut, dilakukan usaha untuk menarik perhatian siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Guru perlu memilih dan menggunakan pendekatan

pembelajaran yang mengacu pada peranan penting kegiatan belajar mengajar dalam mencapai efektivitasnya, terutama dalam pemilihan model pembelajaran yang digunakan selama proses belajar mengajar (Suciani, T., dkk, 2018, hal. 77). Oleh karena itu, dapat diartikan bahwa dalam konteks proses pembelajaran, guru harus memiliki pemahaman tentang model pembelajaran yang paling sesuai untuk mencapai efektivitas kegiatan belajar mengajar.

Berangkat dari masalah tersebut, peneliti mengusulkan solusi atau alternatif dengan menerapkan model pembelajaran *environmental learning*. Model pembelajaran *environmental* adalah suatu metode pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman belajar yang terjadi dalam lingkungan sekitar. Pendekatan ini menggunakan sumber daya pembelajaran yang ada di lingkungan tersebut. Model pembelajaran *environmental* dianggap efektif karena mampu mengatasi tantangan yang telah dijelaskan sebelumnya, seperti meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah, pengembangan berpikir kritis, dan pemahaman yang

mendalam terhadap konsep-konsep yang diajarkan.

Dalam hal kemampuan menulis kreatif pantun, model pembelajaran environmental learning mungkin dapat memberikan manfaat dengan memperkenalkan peserta didik kepada pantun-pantun yang ada di lingkungan sekitarnya, serta mengajarkan mereka cara menulis pantun Dengan menggunakan unsur bahan komponen yang tersedia di sekitar mereka. Di samping itu dengan memanfaatkan aplikasi canva, peserta didik juga mampu belajar cara menggabungkan teks dan gambar pada menulis pantun, sehingga dapat meningkatkan kreativitas mereka dalam menulis pantun. Maksud dari penelitian ini untuk mengembangkan kemampuan menulis kreatif pantun dengan aplikasi canva.

Penelitian ini juga diinginkan dapat menciptakan pembelajaran yang menggunakan teknologi digital dan menerapkan pembelajaran berbasis elektronik sebagai persiapan menghadapi revolusi industri 4.0. dan kesiapan menghadapi industri baru 5.0 yang serba digital. Supaya peserta didik dapat dengan mudah menghadapi kehidupan yang serba digital.

Dengan konteks tersebut sebagai dasar, peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran environmental learning terhadap kemampuan siswa kelas VII dalam mengekspresikan kreativitas melalui menulis pantun, dengan menggunakan alat bantu media Canva. Sehubungan dengan perbedaan penelitian penulis dengan penelitian terdahulu, yaitu terletak pada subjek dan objek, dan ditambahkannya pembelajaran digital. Penulis meneliti pada jenjang SMP kelas VII menggunakan media canva yang dirumuskan dalam judul “Efektivitas Model Pembelajaran Environmental Learning terhadap Kemampuan Menulis Kreatif Pantun Peserta Didik Kelas VII Dengan Berbantuan Media Canva SMPN 6 Lembang.”

B. Metode Penelitian

Pendekatan atau metode penelitian adalah pendekatan yang digunakan oleh peneliti untuk melakukan sebuah penelitian. Tujuan dari diadakannya penelitian untuk mencari gejala-gejala yang terjadi atau menjadi permasalahan yang telah teridentifikasi. Sugiyono (2016,

hlm. 2) dalam definisi tersebut dijelaskan bahwa metode penelitian merupakan suatu pendekatan ilmiah yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan maksud dan tujuan tertentu. Oleh karena itu, dapat diambil kesimpulan bahwa metode penelitian adalah suatu strategi yang digunakan untuk mendapatkan data dengan tujuan dan manfaat yang spesifik dalam ranah ilmiah.

Penelitian kuantitatif merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam suatu penelitian. Seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2016, hlm. 30), dalam penelitian kuantitatif, peneliti harus telah mengidentifikasi masalah dengan jelas sebelumnya, sementara dalam penelitian kuantitatif, masalah penelitian umumnya masih bersifat awal dan akan mengalami perkembangan setelah penelitian dilakukan secara lapangan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, metode penelitian kuantitatif digunakan dengan pendekatan eksperimen berbentuk desain eksperimental kuasi (Quasi Experimental).

Pemilihan metode penelitian ini dilakukan karena peneliti ingin menyelidiki atau mengamati apakah ada pengaruh pada pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran

environmental learning. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen Quasi Experimental. Penelitian dilakukan pada dua kelas, satu sebagai kelas eksperimen dan satu sebagai kelas prekontrol.

Dalam penelitian eksperimen ini, peneliti akan mengumpulkan data, menginterpretasi data tersebut, dan menyajikan hasilnya. Penelitian ini menggunakan desain sederhana yaitu desain one group pretest-posttest, dengan tes yang hanya dilakukan dua kali, yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Model desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut: (sebutkan gambaran model desain penelitian tersebut:

E: O1 X1 O2
K: O3 X2 O4

O1 = Pengujian awal (pretest) yang dilakukan pada kelas eksperimen.

O2 = Pengujian akhir (posttest) yang dilakukan pada kelas eksperimen.

O3 = Pengujian awal (pretest) yang dilakukan pada kelas kontrol.

O4 = Pengujian akhir (posttest) yang dilakukan pada kelas kontrol.

E = Kelas eksperimen.

K = Kelas kontrol.

X1 = Kelompok eksperimen dalam pembelajaran yang diberi perlakuan

husus, yaitu menggunakan model pembelajaran *environmental learning*. X2 = Kelompok kontrol dalam pembelajaran yang tidak diberi perlakuan khusus atau kelas biasa. subjek penelitian merupakan populasi suatu wilayah yang didalamnya terdapat subjek dan objek yang dapat diteliti dan akan menghasilkan kesimpulan. Berdasarkan hal tersebut subjek Hal yang diambil dalam penelitian ini adalah peserta didik SMPN 6 Lembang, sesuai hasil observasi, wawancara, serta studi pendahuluan oleh pendidik, khususnya pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia yang mengatakan bahwa kemampuan menulis kreatif masih tergolong rendah ditandai dengan masih banyak peserta didik yang belum bisa melakukan menulis kreatif pada pantun dengan baik, sehingga dengan adanya penelitian ini dapat melihat pengaruh yang diberikan terhadap kelas yang diberi perlakuan oleh penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian yang telah didapatkan akan diperhitungkan untuk membuktikan angka terhadap kemampuan menulis kreatif pantun pada peserta didik kelas VII SMPN 6

Lembang. Olahan data nilai siswa, uji normalitas uji homogenitas, uji Wilcoxon, uji mann whitney dan uji hipotesis menggunakan perhitungan aplikasi SPSS-23. Berdasarkan perhitungan dari data hasil penelitian yang telah dilakukan, peningkatan kemampuan menulis kreatif pantun dapat dikatakan berhasil, karena melebihi nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sekolah yang telah ditentukan yaitu 75. Hal ini dapat terlihat dari data yang signifikan dalam sebelum dan sudah perlakuan dikelas control dan kelas eksperimen.

1. Data Uji Nilai Minimum, Nilai Maksimum, Rata-Rata.

Tabel 1 Pretes, Postes dan N-Gain Kemampuan menulis kreatif pantun Siswa VII SMPN 6 Lembang

N	Pretest		Postest		N-Gain	
	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	s	$\bar{x}$	S
Minim						
um	3	21,	6	27,	0,4	0,2
Maxim	6	25	1	47	25	53
um						

Kelas Kontrol						
N	Pretest		Postest		N-Gain	
	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	s	$\bar{x}$	S
2	3	21,2	6	27,4	0,42	0,25
5	6	5	1	7	5	3

Dari hasil pengolahan data di atas, dapat diamati bahwa jumlah sampel yang terlibat dalam kegiatan pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah seimbang, yaitu masing-masing 30

peserta. Pada pretest, nilai minimum yang diperoleh oleh kelompok kontrol adalah kelas eksperimen adalah 30, sedangkan pada kelas kontrol adalah

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	d f	Sig .	Statistic	d f	Sig .
Pretest Eksperimen	,211	30	,001	,925	30	,036
posttest Eksperimen	,232	30	,000	,848	30	,001
Pretest Kontrol	,257	30	,000	,722	30	,000
posttest Kontrol	,193	30	,006	,927	30	,041

10. Selanjutnya, nilai minimum pada kegiatan posttest yang diterima oleh kelas eksperimen adalah 70, sedangkan Nilai rata-rata (mean) skor pretest di kelas kontrol adalah 65. Selain itu, dalam kelas eksperimen, nilai tertinggi pada pretest adalah 85, sementara dalam kelas kontrol nilai tertinggi pretest mencapai 75. Selanjutnya, dalam posttest kelas eksperimen, nilai tertinggi adalah 95, sedangkan dalam kelas kontrol nilai tertinggi posttest adalah 90.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa rata-rata (mean) dari skor pretest pada kelas eksperimen adalah 64,50, sedangkan di kelas kontrol

sebesar 59,83. Sedangkan nilai rata-rata posttest yang diterima di kelas eksperimen adalah 82,33, dan di kelas kontrol adalah 74,67. Terakhir, nilai simpangan baku (standard deviation) pretest pada kelas eksperimen didapatkan sebesar 11,916, sedangkan di kelas kontrol sebesar 17,145. Sedangkan simpangan baku pada posttest di kelas eksperimen memperoleh sebesar 5,040, dan di kelas kontrol sebesar 6,609.

Dengan begitu, terlihat bahwa hasil yang didapatkan dari pretest dan posttest di kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai dengan rata-rata yang berbeda dengan belum mencapai target KKM. Sedangkan hasil yang didapatkan dari posttest di kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki rata-rata berbeda bahwa pada kelas eksperimen telah mencapai KKM. Sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata nya masih ada sebagian yang belum mencapai target KKM.

2. Data Uji Normalitas

Tabel 2 Uji Normalitas Kelas Ekperimen& kontrol

a. Lilliefors Significance Correction
 Dengan merujuk kepada hasil analisis uji normalitas pada kelompok eksperimen di atas, ditemukan nilai

statistic pretest sebesar 0,211 dan posttest sebesar 0,232. Selanjutnya, nilai df (degree of freedom) pada pretest maupun posttest adalah 30. Nilai sig. (significance) pada kolom pretest adalah 0,001, sementara pada kolom posttest adalah 0,000. Mengacu pada kriteria bahwa nilai signifikansi (sig.) pada pretest kelas eksperimen sebesar $0,001 < 0,005$, maka data tidak berdistribusi normal. Demikian pula pada sig. pada posttest yang sebesar $0,000 < 0,05$, menunjukkan bahwa data juga tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, hasil uji normalitas pada kelompok eksperimen menunjukkan ketidaknormalan distribusi data karena dari kedua pengujian normalitas terdapat data yang tidak berdistribusi normal, yaitu pada pretest dengan nilai $0,001 < 0,005$ dan pada posttest dengan nilai $0,000 < 0,05$.

Selanjutnya, berdasarkan hasil uji normalitas pada kelas kontrol di atas, diperoleh nilai statistik pada pretest sebesar 0,257 dan pada posttest sebesar 0,193. Selanjutnya, derajat kebebasan (df) pada pretest dan posttest adalah 30. Dalam kolom sig. pada pretest, didapati nilai 0,000, sedangkan pada kolom posttest nilai

sig. adalah 0,006. Mengacu pada pedoman sebelumnya, bahwa nilai sig. pada pretest kelas kontrol adalah $0,000 < 0,005$, menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Namun, pada sig. pada posttest yaitu $0,006 > 0,005$, mengindikasikan bahwa data berdistribusi normal. Oleh karena itu, hasil uji normalitas pada kelas kontrol menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal karena salah satu hasil pengujian, yaitu $0,000 < 0,005$. Dengan demikian, dapat diinterpretasikan bahwa hasil dari tabel uji normalitas pada kelas kontrol menunjukkan bahwa distribusi data tidak memenuhi asumsi normalitas eksperimen dan kelas kontrol, terdapat data yang tidak mengikuti distribusi normal.

3. Uji Homogenitas

Tabel 3 uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol

Hasil Belajar	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	4,919	1	58	,030
Based on Median	4,240	1	58	,044
Based on Median and with adjusted df	4,240	1	55,547	,044
Test Statistics^a				
Based on trimmed mean	4,941	1	58	,030

Mann-Whitney U		1500
Wilcoxon W		702,500
Z		-3,270
Asymp. Sig. (2-tailed)		,001

1007

Dari informasi yang terdapat dalam tabel hasil uji homogenitas

posttest pada kelas eksperimen dan kelas control sebelumnya, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (sig.) yang ditemukan adalah sebagai berikut: pada basis mean, diperoleh nilai sig. sebesar 0,030, yang lebih besar dari batas signifikansi 0,005; pada basis median, nilai sig. adalah 0,044, yang juga melebihi batas 0,005; pada basis median dengan penyesuaian df, nilai sig. adalah 0,044 > 0,005; dan pada basis trimmed mean, nilai sig. adalah 0,030, yang kembali melewati batas 0,005. Hasil ini mengindikasikan bahwa data posttest peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki tingkat homogenitas atau kesamaan yang dapat diterima.

4. Uji Mann Whitney

Tabel 4 Uji Homogenitas Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

KELAS	N	Mean Rank	Sum of Ranks
KELAS EKSPE RIMEN	30	37,58	1127,50
KELAS KONTROL	30	23,42	702,50
Total	60		

Dari informasi yang terdapat pada tabel test statistic, dapat disimpulkan bahwa nilai Asymp.sig (2-tailed) memiliki nilai sebesar 0,001 yang lebih kecil dari nilai signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran environmental learning efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis kreatif pantun peserta didik.

5. Uji Hypothesis

Uji hopotesis merupakan penyusunan dasar guna untuk mengumpulkan bukti berupa data untuk mengevaluasi kebenaran suatu pernyataan atau anggapan yang telah dibuat. Data yang dimaksud yaitu berupa hasil pretest dan posttest peserta didik terhadap kemampuan menulis kreatif pantun dengan berbantuan aplikasi canva. Setelah didapat, selanjutnya dilakukan sebuah pengujian untuk mengolah data di. Berdasarkan hasil pengujian data yang sudah dilakkan, maka hipotesis yang diajukan dapat dibuktikan dengan sebagai berikut.

Hipotesis pertama, yang berfokus pada kemampuan peserta didik kelas VII SMPN 6 Lembang dalam menulis kreatif pantun yang baik dan benar sesuai dengan

struktur, ciri-ciri, dan penggunaan Bahasa, dinyatakan valid. Hal ini didasarkan pada hasil perbandingan nilai rata-rata antara pretest dan posttest pada kelas eksperimen yang meningkat dari 64,5 menjadi 82,33. Begitu juga pada kelas kontrol, nilai meningkat dari 59,833 menjadi 74,66.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peserta didik mampu menulis kreatif pantun dengan baik dan sesuai dengan struktur, ciri-ciri, dan penggunaan Bahasa.

Hipotesis kedua, dinyatakan valid. Berbicara tentang hipotesis kedua yang berkaitan dengan keefektifan model pembelajaran environmental learning pada kemampuan menulis kreatif pantun peserta didik kelas VII SMPN 6 Lembang, berdasarkan hasil uji Mann-Whitney Berdasarkan data pada tabel statistik uji, terlihat bahwa nilai Asymp.sig (2-Tailed) adalah 0,001, yang lebih kecil dari nilai signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa model.

Maka dari itu bisa dilihat untuk uji hipotesis, mulai dari hipotesis pertama, dan kedua, bahwa efektivitas model pembelajaran environmental learning sangat efektif terhadap kemampuan kreatif menulis pantun

tingkat kelas VII SMPN 6. Lembang, dan hipotesis diterima sesuai dengan pengolahan data melalui uji statistic menggunakan spss versi 23.

Kemampuan peserta didik dalam menulis kreatif pantun menggunakan model pembelajaran environmental learning pada kelas eksperimen dibandingkan model discovery learning pada kelas kontrol

Pembelajaran menulis pantun merupakan salah satu pembelajaran wajib pada kelas VII sesuai dengan permendikbud no 37 Tahun 2018 mengenai KI dan KD melalui pembelajaran menulis pantun, peserta didik dapat menuliskan gagasan pantun dengan memperhatikan stuktur, ciri dan penggunaan Bahasa dapat dilihat dari data yang terkumpul dari hasil pretest dan posttest masing-masing kelas berjumlah 30, sehingga total keseluruhan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebanyak 60 data. Penilaian peserta didik dalam menulis kreatif didasarkan pada tiga aspek yang menjadi pedoman penilaian, yang didalamnya terdapat kesesuaian dalam menentukan tema, makna dan kerangka susun yang berdasarkan stuktur, ciri-ciri dan penggunaan Bahasa dan yang selanjutnya peserta didik menuliskan

kreatif pantun yang dibuat berdasarkan tema dan kerangka susun yang telah dibuatnya. Masing-masing diberi skor 1-4.

Didapatkannya hasil kegiatan pretest pada kelas eksperimen memiliki nilai maksimum 85 dan kelas kontrol 75. Sedangkan pada kegiatan posttest kelas eksperimen maupun kelas kontrol sama-sama mendapatkan nilai maksimum 90. Rata-rata nilai pretest pada kelas eksperimen yaitu 64,5, dan pada kelas kontrol yaitu 59,833 sedangkan rata-rata nilai pada kegiatan posttest kelas eksperimen yaitu 82,33 dan pada kelas kontrol yaitu 74,66. Berdasarkan hasil di atas, terdapat peningkatan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran menulis kreatif pantun. Hal tersebut terlihat, terdapat perbedaan pemerolehan nilai dan rata-rata pada kegiatan pretest dan posttest baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Menulis Kreatif Pantun dengan Menggunakan Model Pembelajaran Environmental learning dengan Berbantuan Aplikasi Canva Pada Kelas Eksperimen Dibandingkan dengan Model Discovery Learning Pada

Kelas Kontrol yang Tidak Menggunakan Aplikasi Canva.

Perbedaan hasil belajar antara peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diamati dari nilai-nilai yang mereka peroleh. Faktor yang mempengaruhi perbedaan tersebut adalah penggunaan model pembelajaran yang berbeda di kedua kelas. Di kelas eksperimen, penulis menerapkan model pembelajaran *environmental learning* dan menggunakan aplikasi canva, sementara itu, di kelas kontrol, digunakan model pembelajaran discovery learning yang tidak menggunakan aplikasi canva. Pada pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen, peserta didik di paksa aktif dan berpikir dengan mengamati lingkungan sekitar untuk mendapatkan imajinasi yang dibutuhkan saat membuat tulisan kreatif pada pantun. Pada kelas kontrol, model pembelajaran yang digunakan adalah discovery learning, pembelajaran ini menitikberatkan pada tahap diskusi Bersama teman sekelompok dimana pada tiap kelompok saling membantu dan terdapat kolaborasi antar teman dan pendidik sehingga yang tadinya peserta didik kurang mampu memahami menulis kreatif pantun

menjadi memahami dan bisa menulis kreatif pantun berkat bantuan teman kelompok, dengan begitu peserta didik akan saling kerja sama dalam menuntaskan tugas yang diberikan.

Pada kelas eksperimen mendapatkan peningkatan dalam hasil menulis kreatif pantun yaitu dengan rata-rata hasil nilai pretest 64,5 menjadi 82,33 pada nilai posttest. Diantara nilai rata rata pada kedua kegiatan tersebut terlihat peningkatan yang signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik dalam mengerjakan pretest (tes awal) masih belum memahami tentang stuktur, ciri dan penggunaan Bahasa dalam menulis kreatif pantun sehingga menghasilkan nilai rata-rata yang belum memenuhi KKM. Kemudian dilanjutkan pada kegiatan kedua yaitu posstest (test akhir) dikarenakan pada pretest masih belum tercapai nilai KKM, dan pada kegiatan posttest pada kelas eksperimen memiliki peningkatan sehingga rata-rata nilai mencapai nilai KKM yaitu sebesar 82,33, yang dapat disimpulkan bahwa dengan begitu secara keseluruhan peserta didik di kelas eksperimen mampu memahami Pengajaran menulis kreatif

mengadopsi model pembelajaran environmental learning.

Pada kelas kontrol hasil nilai rata-rata yang didapat saat kegiatan pretest yaitu 59,833 menjadi 74,66 pada kegiatan posttest. Peningkatan pada kelas kontrol memang tidak terlihat signifikan karena kedua sama sama masih belum mencapai nilai KKM, namun begitu pada kelas kontrol mendapat sebagian peserta didik yang mampu memahami pembelajaran menulis pantun sehingga bisa diartikan tuntas, dan Sebagian peserta didik yang lain masih belum tuntas dalam memahami pembelajaran menulis kreatif pantun. Berdasarkan perbandingan antar kelas eksperimen dengan kelas kontrol, bahwa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran environmental learning memiliki hasil yang bagus ketimbang kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran discovery learning.

Selain melakukan perhitungan rata-rata untuk menguji hasil peserta didik, dilakukan pula pengujian tambahan menggunakan uji Wilcoxon dengan tujuan untuk memastikan adanya perbedaan secara meyakinkan antar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan output

tabel, perolehan nilai Asymp.sig. bernilai $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa dalam kriteria pengambilan keputusan pada uji Wilcoxon nilai asymp.sig tersebut berarti hipotesis diterima, dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar menulis kreatif pantun di antara peserta didik pada kelas eksperimen. menggunakan model pembelajaran environmental learning dengan berbantuan aplikasi canva dan di dalam kelas pengendalian yang menerapkan beberapa pendekatan pembelajaran discovery learning. Dan dengan demikian juga dapat diartikan bahwa dengan menggunakan aplikasi canva pada kelas eksperimen lebih efektif disbanding pada kelas kontrol yang tidak menggunakan aplikasi canva.

Pembelajaran menulis kreatif pantun dengan menggunakan model pembelajaran environmental learning terbukti efektif dilihat dari hasil posttest yang sedang mengalami peningkatan. Hal-hal tersebut dikarenakan model pembelajaran ini memfokuskan peserta didik dalam mengamati lingkungan sekitar untuk dijadikan sebuah inspirasi, imajinasi dalam menulis karya salah satunya

pada menulis kreatif pantun yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Kemudian penulis melanjutkan pengujian untuk membuktikan dan meyakinkan bahwa model pembelajaran environmental learning efektif digunakan untuk pembelajaran menulis kreatif pantun, yaitu dengan menggunakan uji mann u whitney. Berdasarkan hasil uji mann U Whitney pada tabel test statistic. Diketahui bahwa nilai Asymp.sig (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$. Maka dapat artikan bahwa model pembelajaran environmental learning efektif digunakan pembelajaran menulis kreatif pantun

D. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini bertitik dari hasil analisis yang telah dilaksanakan dalam kegiatan penelitian yang mengarah kepada keefektifan model pembelajaran environmental learning terhadap kemampuan menulis kreatif pantun pada kelas VII dengan menggunakan aplikasi canva.

Tingkat kemampuan menulis kreatif pantun kelas VII sudah tergolong baik dan benar, walaupun sebagian peserta didik masih belum dapat memahami atau menguasai

kemampuan menulis kreatif pantun, terutama dalam menentukan stuktur, ciri-ciri dan penggunaan Bahasa. Hal tersebut dapat dilihat dari pemerolehan nilai rata-rata antara pretest dan posttest pada kelas eksperimen yang mengalami peningkatan dari 64,5 menjadi 82,33. Dan pada kelas kontrol pun mengalami peningkatan dari 59,833 menjadi 74,66. Dengan demikian, peserta didik mampu menulis kreatif pantun dengan benar dan sesuai dengan stuktur, ciri-ciri dan penggunaan Bahasa.

Sebagian peserta didik kelas VII sudah menguasai kemampuan menulis kreatif pantun dengan menggunakan model pembelajaran environmental learning peserta didik mampu dan lebih menguasai dalam menulis kreatif salah satunya pada menulis pantun, dan penerapan model pembelajaran environmental learning efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena terdapat peningkatan pada peserta didik dalam kemampuan menulis kreatif pantun. Hal tersebut dibuktikan pada hasil output tabel statistic bahwa asymp. Sig 0,000<0,05 yang artinya bahwa model environmental learning efektif

digunakan dalam kemampuan menulis kreatif pantun.

Terdapat hubungan keefektifan antara penerapan model pembelajaran environmental learning dengan menggunakan aplikasi canva dalam meningkatkan kemampuan menulis kreatif pantun. Dalam kemampuan menulis kreatif pantun peserta didik dibutuhkan kemampuan anatar menggabungkan teks dan gambar, namu setelah diuji cobakan kebanyakan peserta didik senang dan mampu merubah tulisannya menjadi sebuah tulisan yang kreatif dan banyak bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abid, S. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Environmental Learning terhadap Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Rejang Lebong. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 5(1), 127-140.
- Anisah, A. (2017). Pengaruh penggunaan buku teks pelajaran dan internet sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. *LOGIKA Jurnal Ilmiah Lemlit Unswagati Cirebon*, 18(3), 1-18.
- Faizah, S. (2018). Pengaruh project based learning terhadap kreativitas menulis puisi rakyat

- (pantun). Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan, 9(2).
- Gough, A. & Gough, N. (1969). Environmental Education in Kridel, Craig (Ed.), The SAGE Encyclopedia of Curriculum Studies. Sage Publication.
- Johari, I. (2022). PENERAPAN METODE MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS PANTUN PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 LAWE ALAS. Tuwah Pande: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran, 1(1), 147-159.
- Listiani, F. D., Pranowo, P., Rahardi, R. K., & Setyaningsih, Y. (2021). EFEKTIVITAS MODEL ENVIRONMENTAL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF MAHASISWA PBSI. Kajian Linguistik dan Sastra, 6(1), 17-32
- Mawardi, N., & Sodik, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Menyusun Teks Iklan Kelas XII DKV 2 SMKN 13 Surabaya. BAPALA, 9(8), 198-207
- Perdiawan, Z., & Tini, K. (2021). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN ENVIRONMENTAL LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA. Binomial, 4(2), 109-124.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. Abdimas Siliwangi, 4(2), 335-343
- Srimulahmah, A., & Marwil, A. N. (2021). Kemampuan menulis kreatif puisi siswa kelas XI SMA Negeri 24 Watampone. JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan), 5(3).
- Tarigan, H. G. (2004). Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa
- Wardana, M. A. W., Rizqina, A. A., Salsabilah, A. N., Handayani, D. A. P., Dewi, S. M., & Ulya, C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva dengan Model Microblogging sebagai Pembelajaran Teks Prosedur Tingkat SMP. Lingua Franca, 1(1), 53-66.
- Wengkang, T. I. M. (2016). Pembelajaran Berbasis Lingkungan dalam Teks Genre Sastra. Proceeding International Conference on Literature XXV, 737.