

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Awal mula MIN 4 Banjar bernama MIN Sungai Lulut, beralamat di jalan Masjid Al-Kautsar No.22 Rt. 04 Kelurahan Sungai Lulut Kecamatan Sungai Tabuk Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan. Dengan status akreditasi A, berdiri pada tanggal 10 November 1947, yang saat ini dipimpin oleh Hj. Masjaitun, S.Pd.I, MM.

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara kuantitatif untuk mengetahui penggunaan penggunaan media papan pantun dalam meningkatkan kreatifitas siswa di MIN 4 Banjar. Penelitian ini dilakukan dengan metode eksperimen. Media papan pantun dijadikan sebagai treatment untuk dicari tahu bagaimana penggunaan media papan pantun dalam meningkatkan kreatifitas siswa, di MIN 4 Banjar. Untuk mengetahuinya dapat dilihat dari ada atau tidak ada perbedaan antara rata rata nilai pretest dengan posttest.

1. Pretest Penggunaan Media Papan Pantun Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Di MIN 4 Banjar

Tabel. 4.1 Data Pretest

NO	Nama Siswa	Aspek Penilaian			Jumlah Skor	Nilai Akhir
		Kesesuaian Dengan Kriteria Pantun	Isi Dan Makna	Diksi		
1.	Aa	3	3	2	8	66,66
2.	BB	4	3	3	10	83,33
3.	CC	3	3	3	9	75
4.	DE	3	3	3	9	75
5.	FG	4	3	3	10	83,33
6.	GH	3	2	2	7	58,33
	HI	3	3	2	8	66,66
8	IJ	4	3	2	9	75
9.	JK	3	3	2	8	66,66
10.	KL	3	2	2	7	58,33
11.	LM	3	3	3	9	75
12.	MN	4	4	3	11	91,66
13.	NU	3	3	2	8	66,66
14.	UP	3	3	3	9	75
15.	PQ	3	3	2	8	66,66
16.	QR	4	3	2	9	75
17.	RS	3	3	3	9	75
18.	ST	4	3	3	10	83,33
19.	SO	4	3	2	9	75
20.	OV	3	3	2	8	66,66
21.	VW	4	4	3	11	91,66
22.	WX	4	3	2	9	75
23.	XY	3	3	2	8	66,66
24.	YZ	3	3	3	9	75
25.	ZZ	3	2	2	7	58,33
26.	MM	3	3	3	9	75
27.	CCV	3	3	3	9	75
28.	SD	3	2	2	7	58,33
29.	SA	3	2	2	7	58,33
30.	FD	3	2	2	7	58,33
Jumlah		99	86	73	258	2149,85
Rata-Rata		3,30	2,86	2,43	8,60	71,66

Berdasarkan Tabel 4.1 diketahui nilai kemampuan menulis pantun sebelum menggunakan media papan pantun adalah 71,66 yang diperoleh menggunakan rumus:

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$$

Cara Perhitungan: $\frac{2149,85}{30} \times 100 = 71,66$

30

2. Pelaksanaan Penggunaan Media Papan Pantun Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Di MIN 4 Banjar.

Pelaksanaan dilaksanakan sebanyak 1 kali pertemuan yaitu tanggal 25 Oktober 2023. Kegiatan ini yaitu menjelaskan ciri-ciri dan menemukan isi amanat pantun, melisankan pantun dan membuat kesimpulan dari pantun tersebut. Siklus pertama terdiri dari 4 tahap kegiatan, yakni kegiatan perencanaan, kegiatan pelaksanaan, kegiatan observasi dan refleksi pada siklus I yaitu:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan kompetensi dasar Mengenal ciri-ciri pantun tentang berbagai tema (pantun jenaka, berbalas nasehat, pendidikan, dan nasehat) sesuai dengan ciri-ciri pantun.
- 2) Menjelaskan dan memberikan pengarahan tentang media papan pantun.
- 3) Membuat alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi.

- 4) Membuat lembar observasi untuk mengukur kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif siswa.
- 5) Menyiapkan lembar observasi aktivitas siswa dan guru dan lembar penilaian skor evaluasi

Pada tahap pelaksanaan, guru melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disepakati dan menggunakan media papan pantun agar mampu me rangsang dan meningkatkan kreatifitas siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Selama proses pembelajaran, peneliti didampingi oleh guru yang bersangkutan untuk mengawasi jalannya proses pembelajaran, dan mengevaluasi proses pembelajaran yang menggunakan media papan pantun apakah sudah sesuai dengan langkah pembelajaran atau belum. Pada pembelajaran di kelas V B MIN 4 Banjar dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan pembelajaran dengan prosedur sebagai berikut :

- 1) Pendahuluan
 - a) Guru memberi salam
 - b) Membimbing siswa membaca doa sebelum belajar
 - c) Guru memeriksa kehadiran siswa dan menanyakan kabar
 - d) Tanya jawab, hari, tanggal, bulan dan tahun
 - e) Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- 2) Kegiatan inti
 - a) Guru menyiapkan media yang digunakan
 - b) Guru mengatur posisi duduk siswa
 - c) Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok
 - d) Guru meintruksikan setiap perwakilan kelompok maju ke depan kelas

- e) Guru kembali meintruksikan kepada setiap perwakilan untuk mengambil 1 (satu) kertas isi pantun di media papan pantun dan membacanya.
 - f) Guru membimbing dan memberikan contoh siswa dalam membaca pantun
 - g) Setelah itu, teman kelompok harus memberikan penjelasan/menjawab mengenai pantun tersebut
 - h) Guru memberikan tugas setiap kelompok membuat kesimpulan.
 - i) Guru kembali menginnstruksikan siswa untuk membuat pantun di kertas dan meberikan kesimpulan untuk pantunnya tersebut
 - j) Guru memberikan kesimpulan setelah kesimpulan siswa.
- 3) Kegiatan akhir
- a) Tanya jawab kegiatan hari itu atau pengulangan
 - b) Berdoa selesai belajar
 - c) Salam dan pulang.

Pada pertemuan ini dilaksanakan pada hari Rabu, 25 September 2023 pukul 08.00 sampai dengan pukul 09.10. Pada saat pertama kali peneliti dan guru masuk, selanjutnya guru yang bersangkutan yang terlebih dahulu mengucapkan salam dan kemudian memperkenalkan peneliti kepada siswa-siswi MIN 4 Banjar. Pada kesempatan perkenalan tersebut, guru tematik Bahasa Indonesia yang bersangkutan memberikan pesan kepada siswa-siswi kelas V B untuk belajar bersungguh-sungguh tanpa membedakan guru dengan peneliti, selain itu guru juga menyampaikan maksud dan tujuan peneliti untuk melakukan penelitian di kelas tersebut yaitu untuk kreatifitas siswa dengan menggunakan media papan pantun. Setelah guru memperkenalkan dan menyampaikan maksud dan tujuan peneliti, selanjutnya guru memulai proses pembelajaran. Sebelum kegiatan proses belajar mengajar dimulai, peneliti terlebih dahulu memperkenalkan diri dan kemudian guru mengabsen siswa. Selanjutnya, guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada hari itu dan bagaimana mempelajarinya yaitu proses

pembelajaran akan dilaksanakan dengan menggunakan media papan pantun. Siswa banyak yang mengajukan pertanyaan mengenai media papan pantun tersebut dan yang akan digunakan, dan guru kemudian menjelaskannya. Selain itu, guru juga menyampaikan mengenai tujuan penggunaan media papan pantun.

Kegiatan Inti:

Guru menyiapkan media yang digunakan yaitu media papan pantun, mengatur posisi duduk siswa dan membagi siswa ke dalam 3 kelompok, dengan masing-masing kelompok terdiri dari 10 siswa. Pada saat kegiatan membentuk kelompok, suasana kelas cukup kondusif, semua siswa mencari kelompoknya tidak dengan suara yang gaduh sehingga cukup tenang. Setelah siswa berkelompok dengan kelompoknya masing-masing, guru meintruksikan pada setiap perwakilan dalam kelompok satu orang untuk maju kedepan kelas, guru kembali meintruksikan kepada setiap perwakilan kelompok untuk mengambil satu kertas di dalam media papan pantun dan perwakilan siswa yang membaca isi pantun tersebut. Selanjutnya guru membimbing dan memberikan contoh kepada siswa dalam membaca pantun. Selanjutnya dari perwakilan setiap kelompok harus memberikan penjelasan tentang amanat yang terkandung dalam pantun, yang dibacakan oleh perwakilan setiap kelompok dan guru memberikan tugas kepada setiap kelompok untuk membuat sebuah kesimpulan dari pantun tersebut. Pada saat berdiskusi bersama kelompoknya, sebagian besar siswa dapat bekerja sama dengan baik bersama anggota kelompok lain. Hal ini dapat dilihat ketika guru menghampiri setiap kelompok, semua anggota kelompok terlihat antusias dan saling bertukar pikiran dalam menentukan kandungan dari pantun, selanjutnya

setelah seluruh kelompok sudah menentukan hasil kandungan atau kesimpulan dari pantun yang telah di bacakan dari perwakilan kelompok tersebut. Selanjutnya masing-masing kelompok membacakan hasil dari kreatifitas siswa dalam menentukan amanat yang terkandung dalam pantun tersebut. Guru kembali memberikan instruksi kepada masing-masing siswa (Individu) untuk membuat pantun disebuah kertas dan memberikan kesimpulan dari pantun yang telah mereka buat. Selang waktu 10 menit, guru mendatangi masing-masing siswa untuk memeriksa hasil kesimpulan dari pantun yang telah dibuatnya. Dan hasilnya sangat mengejutkan karena terdapat banyak siswa yang tuntas dalam mengerjakannya dan kemampuan mereka dalam membuat pantun secara kritis dan kreatif. Walaupun terdapat sebagian siswa yang kurang tepat dalam membuat pantun, tetapi mereka mampu berpikir kreatif untuk membuat pantun tersebut. Karena kurang tepat dalam membuat pantun, selanjutnya guru menjelaskan kembali dengan sedikit memberikan arahan agar mereka mampu berpikir kreatif, siswapun mulai kembali membuat pantun beserta kandungannya dan akhirnya semua siswa dapat membuat pantun dengan benar dan tepat. Dalam menyelesaikan tugas yang diberikan baik kelompok ataupun individu, masih terdapat siswa yang masih kebingungan dalam membuat amanat yang terkandung dalam pantun. Guru menjelaskan kembali apa-apa saja yang belum dipahami siswa. Setelah guru menjelaskan, kelompok tersebut merasa sudah paham dan mencoba memperlihatkan hasil pekerjaan siswa kepada peneliti untuk membantu memeriksa hasil diskusi yang dikerjakan.

Kegiatan Akhir:

Pada saat siswa menyelesaikan tugas kelompok dan individu, bel pergantian jam berbunyi yang menandakan bahwa pembelajaran tematik Bahasa Indonesia sudah berakhir. Karena pada pertemuan pertama dirasa kurang waktunya, sehingga sebagian siswa belum sempat untuk mempresentasikan hasil diskusi masing-masing kelompok. Guru meminta siswa untuk menyelesaikan tugas kelompok atau individu di rumah, dan akan dibahas pada pertemuan selanjutnya. Kemudian guru menutup kegiatan pembelajaran tersebut dengan memberikan salam.

Pertemuan kedua

Kegiatan Awal:

Pertemuan kedua dilaksanakan hari Rabu 27 Oktober 2023 pukul 10:50 sampai dengan pukul 11:00 . Guru memberi salam dan membimbing siswa membaca doa sebelum belajar, guru memeriksa kehadiran siswa dan menanyakan kabar dan guru menginformasikan materi yang akan dipelajari serta menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti:

Guru melanjutkan materi pembelajaran yang sebelumnya, guru meminta siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok pada pembelajaran sebelumnya mengenai materi ajar menemukan isi amanat pantun, melisankan pantun dan membuat kesimpulan. Guru mengatur posisi duduk siswa sesuai kelompok yang telah ditentukan sebelumnya, Selanjutnya siswa mempresentasikan hasil diskusi kerja kelompok nya dan guru menunjuk

perwakilan setiap kelompok memberikan penjelasan tentang amanat yang terkandung dalam pantun, yang dibacakan oleh perwakilan setiap kelompok.

Kegiatan Akhir:

Pada saat semua kelompok dan setiap siswa selesai mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan individunya, guru memberikan penegasan tentang hasil diskusi kelompok dan individu di kelas yang sudah di presentasikan, guru memberikan reward pada kelompok yang terbaik dalam menemukan isi amanat pantun, melisankan pantun dan membuat tes kepada siswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran pertemuan kedua kemampuan kreatifitas siswa cukup baik dan pembelajaran berlangsung sesuai dengan koridor yang telah ditentukan kesimpulan pada pembelajaran media papan pantun dan terakhir guru mengakhiri pembelajaran.

Hasil Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti juga mengamati proses belajar mengajar antara guru dan siswa. Adapun penelitian pengamatan ini sesuai dengan yang ditulis oleh peneliti sesuai dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Analisis data hasil observasi kegiatan mengajar guru pada pelaksanaan sebanyak dua pertemuan yang dilakukan oleh observer yaitu guru kelas V B pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media papan pantun.

3. Postest Penggunaan Media Papan Pantun Dapat Meningkatkan kreatifitas Siswa Di MIN 4 Banjar.

Tabel 4.2 Data *Posttest*

NO	Nama Siswa	Aspek Penilaian			Jumlah Skor	Nilai Akhir
		Kesesuaian Dengan Kriteria Pantun	Isi Dan Makna	Diksi		
1.	Aa	4	3	3	10	83,33
2.	BB	4	4	3	11	91,66
3.	CC	4	4	3	11	91,66
4.	DE	4	4	3	11	91,66
5.	FG	4	4	3	11	91,66
6.	GH	4	4	3	11	91,66
7.	HI	3	3	3	9	75
8	IJ	4	4	3	11	91,66
9.	JK	4	3	3	10	83,33
10.	KL	3	3	3	9	75
11.	LM	4	4	3	11	91,66
12.	MN	4	4	3	11	91,66
13.	NU	3	3	3	9	75
14.	UP	4	4	3	11	91,66
15.	PQ	3	3	3	9	75
16.	QR	3	3	3	9	75
17.	RS	3	3	3	9	75
18.	ST	4	3	3	10	83,33
19.	SO	4	3	3	10	83,33
20.	OV	4	3	3	10	83,33
21.	VW	4	3	3	10	83,33
22.	WX	3	3	3	9	75
23.	XY	4	4	3	11	91,66
24.	YZ	4	4	3	11	91,66
25.	ZZ	3	3	3	9	75
26..	MM	4	4	3	11	91,66
27.	CCV	4	3	3	10	83,33
28.	SD	3	3	3	9	75
29.	SA	4	4	3	11	91,66
30.	FD	4	3	3	10	83,33
Jumlah		111	103	90	304	2533,25
Rata-Rata		3,70	3,43	3,00	10,13	84,44

Berdasarkan Tabel 4.2 diketahui nilai peningkatan kemampuan kreatifitas siswa MIN 4 Banjar sesudah menggunakan media papan pantun adalah 84,44 yang diperoleh menggunakan rumus :

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$$

Cara Perhitungan: $\frac{2149,85}{2570} \times 100 = 84,44$

30

Terdapat peningkatan penggunaan media papan pantun terhadap kemampuan kreatifitas siswa dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen dari pretest dan posttest. Dengan pemerolehan nilai pretest 71,66 dan posttest 84,44. Perubahan nilai tes menjadi hal yang positif dan baik untuk pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang diajarkan guru. Hal ini membuktikan bahwa media papan pantun berpengaruh untuk mempermudah siswa dalam kegiatan pembelajaran terutama materi pantun.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini ditentukan uji normalitasnya menggunakan uji statistik dengan bantuan program SPSS yaitu dengan uji shapiro-wilk. Hasil normalitas penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Case Processing Summary

Case Processing Summary							
	Posttest	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest	75.00	9	100.0%	0	0.0%	9	100.0%
	83.33	8	100.0%	0	0.0%	8	100.0%
	91.66	13	100.0%	0	0.0%	13	100.0%

Sumber: Hasil Olahan SPSS 24.0

Tabel 4.4 Descriptives

Descriptive Statistics												
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation	Variance	Skewness		Kurtosis	
					Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
Pretest	30	33.33	58.33	91.66	71.6637	1.72326	9.43867	89.089	.268	.427	-.286	.833
Posttest	30	16.66	75.00	91.66	84.4407	1.30848	7.16685	51.364	-.270	.427	-1.620	.833
Valid N (listwise)	30											

Sumber: Hasil Olahan SPSS 24.0

Tabel 4.5 Tests of Normality

Tests of Normality							
	Posttest	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	75.00	.209	9	.200*	.823	9	.037
	83.33	.221	8	.200*	.938	8	.592
	91.66	.297	13	.003	.879	13	.070

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil Olahan SPSS 24.0

Uji normalitas di atas digunakan untuk mengetahui apakah sebaran normal atau tidak normal. Kaidah yang digunakan adalah jika P (Asymp. Sig. $P > 0,05$) maka sebaran dikatakan normal. Sebaliknya jika $P < 0,05$ maka sebaran dikatakan tidak normal. Dari hasil uji normalitas di atas item pretest dan posttest nilai siswa 75 ($P = 0,037$) berdistribusi tidak normal, nilai siswa 83,33 ($P = 0,592$) berdistribusi normal, nilai siswa 91,66 ($P = 0,70$) berdistribusi normal.

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media papan pantun dalam meningkatkan kreatifitas siswa MIN 4 Banjar. Rumus yang digunakan adalah uji t (*t-paired*) dengan bantuan program SPSS, berikut ini hasil uji t-paired

Tabel 4.6 Paired Samples Statistics

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	71.6637	30	9.43867	1.72326
	Posttest	84.4407	30	7.16685	1.30848

Sumber: Hasil Olahan SPSS 24.0

Tabel 4.7 Paired Samples Correlations

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	30	.340	.066

Sumber: Hasil Olahan SPSS 24.0

Tabel 4.8 Paired Samples Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-12.77700	9.72033	1.77468	-16.40663	-9.14737	-7.200	29	.000

Sumber: Hasil Olahan SPSS 24.0

Berdasarkan tabel 4.8 diperoleh nilai rata-rata pretest (sebelum diberikan treatment) dengan nilai posttest (sesudah diberikan treatment) yaitu -12.777 dengan standar deviasi 9.720 dan didapatkan nilai signifikan (2-tailed) 0.000 maka H_a diterima dan H_0 ditolak jadi dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan terhadap pretest dan posttest.

C. Pembahasan Penelitian

1. Penggunaan Media Papan Pantun Dalam Meningkatkan Kreatifitas Siswa MIN 4 Banjar.

Papan pantun adalah sebuah alat papan templet yang didesain sedemikian rupa untuk dapat meletakkan gambar-gambar atau simbol-simbol dalam menyajikan pesan atau bahan pembelajaran. Adapun bahan yang di gunakan dalam pembuatan media papan pantun yaitu: Karton atau *Sterofom*, kertas original warna-warni, gunting, spidol, dan doubletape. Papan pantun juga sebagai salah-satu macam media tanpa proyeksi tiga dan empat dimensi yang memiliki tujuan penggunaan dalam pembelajaran yaitu: 1) memperjelas keterangan pengajar dalam menerangkan materi, 2) mempermudah dalam menyusun materi, 3) praktis

dalam penggunaannya dibandingkan dengan gambar dinding. Penggunaan papan pantun dapat mencapai tujuan yang maksimal jika dalam proses pembelajaran terjadi intraksi dua arah antara pengajar dan pelajar.

Berdasarkan hasil penelitian pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan media papan pantun dalam meningkatkan kreatifitas siswa kelas V B MIN 4 Banjar, yang dilaksanakan oleh Bapak Ruyani, S.Pd.I selaku wali kelas V B MIN 4 Banjar, yang terdiri dari 2 kali pertemuan.

Penggunaan media papan pantun dalam pembelajaran tematik Bahasa Indonesia diterima dengan baik oleh siswa. Hal ini berdasar pada penilaian observasi dan tes unjuk kerja siswa. Berdasarkan hasil tersebut menunjukan bahwa media papan pantun efektif dalam kreatifitas siswa. Selain itu, hasil kemampuan kreatifitas siswa di nilai dari proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan pretest dan postes. Hasil penilaian menunjukan presentase yang baik seperti, kemampuan dalam mengidentifikasi setiap asumsi yang ada, Kemampuan dalam merumuskan setiap pokok-pokok permasalahan, Kemampuan dalam merumuskan setiap pokok-pokok permasalahan, Kemampuan mengungkapkan data/definisi dalam menyelesaikan masalah, Kemampuan dalam menciptakan banyak ide dan gagasan, Kemampuan alternatif dalam mengatasi setiap permasalahan yang di hadapi, Membahas hal-hal yang tidak diketahui dan diketahui, Lancar dalam mengemukakan ide secara lisan dan tulisan serta pada saat unjuk kerja saat pembelajaran seperti melafalkan pantun, nada, intonasi, ekspresi, gaya penyampaian serta menyimpulkan setiap yang terkandung dalam sebuah pantun. Selain itu juga respon siswa yang positif dan sangat antusias

dalam mengikuti pembelajaran sangat tinggi. Adapun kendala yang dihadapi pada penggunaan media papan pantun dalam pembelajaran diantaranya kedisiplinan siswa dalam pembelajaran.

2. Penggunaan Media Papan Pantun Dapat Meningkatkan Kreatifitas Siswa MIN 4 Banjar.

Berdasarkan data yang diperoleh mengenai peningkatan kreatifitas siswa MIN 4 Banjar melalui pretest diketahui bahwasannya pada aspek penilaian kesesuaian dengan kriteria pantun diperoleh jumlah skor 99 dengan rata-rata 3,30. Selanjutnya pada isi dan makna diperoleh jumlah skor 86 dengan rata-rata 2,86. Selanjutnya pada diksi diperoleh jumlah skor 73 dengan rata-rata 2,43.

Berdasarkan data yang diperoleh mengenai peningkatan kreatifitas siswa MIN 4 Banjar melalui pretest diketahui bahwasannya pada aspek penilaian kesesuaian dengan kriteria pantun diperoleh jumlah skor 111 dengan rata-rata 3,70. Selanjutnya pada isi dan makna diperoleh jumlah skor 103 dengan rata-rata 3,43. Selanjutnya pada diksi diperoleh jumlah skor 90 dengan rata-rata 3,00.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media papan pantun dalam meningkatkan kreatifitas anak di MIN 4 Banjar, dengan membuat project bersama teman kelompoknya dan siswa di tuntut untuk aktif dalam proses pembelajaran. Hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung secara alamiah dalam bentuk kegiatan peserta didik bekerja dan mengalami. Bukan mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa. Perbedaan penilaian yang dihasilkan oleh siswa dapat dilihat langsung

dari hasil pretest dengan perolehan nilai 71,66 dan hasil posttest dengan perolehan nilai 84.44.

Berdasarkan analisis data hasil penelitian kemudian dilakukan analisis melalui uji statistik paired sample T-tes. Berdasarkan hasil analisis uji statistik penelitian ini sudah menjawab hipotesis yakni: memperoleh nilai rata-rata pretest (sebelum diberikan treatment) dengan nilai posttest (sesudah diberikan treatment) yaitu -12.777 dengan standar deviasi 9.720 dan didapatkan nilai signifikan (2-tailed)0.000 maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat peningkatan kemampuan Kreatifitas siswa sebelum dan sesudah menggunakan media papan pantun.

