

**PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN SUGESTI
IMAJINASI BERBASIS NEUROLINGUISTIK PROGRAMING
MENULIS KARANGAN PADA SISWA KELAS IV DI MI
DATOK SULAIMAN PALOPO**

Proposal Skripsi

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo
untuk Melakukan Penelitian Skripsi
dalam Rangka Penyelesaian Studi Jenjang Sarjana
pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*



IAIN PALOPO

Diajukan Oleh:

Erni Achfar

NIM : 16 0205 0045

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**

2023

**PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN SUGESTI
IMAJINASI BERBASIS NEUROLINGUISTIK PROGRAMING
MENULIS KARANGAN PADA SISWA KELAS IV DI MI
DATOK SULAIMAN PALOPO**

Proposal Skripsi

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo
untuk Melakukan Penelitian Skripsi
dalam Rangka Penyelesaian Studi Jenjang Sarjana
pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*



IAIN PALOPO

Diajukan Oleh:

Erni Achfar

NIM : 16 0205 0045

Pembimbing:

- 1. Dr. Edhy Rustan, M. Pd.**
- 2. Mirnawati, S. Pd., M. Pd.**


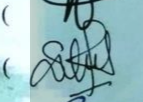
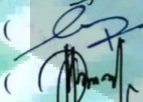
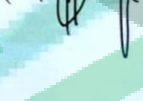
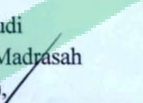
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Metode Pembelajaran Sugesti Imajinasi Berbasis Neurolinguistik Programing Menulis Karangan pada Siswa Kelas IV di MI Datok Sulaiman Palopo* yang ditulis oleh *Erni Achfar* Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 16 0205 0045, Mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan* Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari *Kamis*, tanggal *24 Agustus 2023 M* bertepatan dengan *7 Shaffar 1445 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar *Sarjana Pendidikan (S.Pd.)*.

Palopo, 6 Oktober 2023
20 Rabiul Awal 1445 H

TIM PENGUJI

- | | | |
|--------------------------------------|---------------|---|
| 1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Penguji I | () |
| 3. Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Dr. Edhy Rustan, M.Pd. | Pembimbing I | () |
| 5. Mirnawati, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | () |

Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI),



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002



Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.
NIP 19791011 201101 1 003

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah menelaah dengan seksama skripsi berjudul : Pengembangan Metode Pembelajaran Sugesti Imajinasi Berbasis Neurolinguistik Programing Menulis Karangan Pada Siswa Kelas IV di MI Datok Sulaiman Palopo

yang ditulis oleh :

Nama : Erni Achfar

Nim : 16 0205 0045


Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak.

Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

Pembimbing I


Dr. Edhy Rustan, M.Pd.
NIP 19840817 200911 018

Pembimbing II


Mirnawati, S.Pd., M.Pd.
NIDN 2003048501

PERSETUJUAN PENGUJI

Setelah menelaah dengan seksama skripsi berjudul: Pengembangan Metode Pembelajaran Sugesti Imajinasi Berbasis Neurolinguistik Programing Menulis Karangan Pada Siswa Kelas IV di MI Datok Sulaiman Palopo

Yang ditulis oleh:

Nama : Erni Achfar

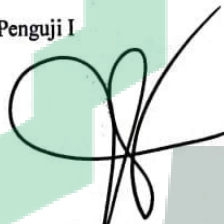
Nim : 16.0205.0045

Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak.

Penguji I



Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.
NIP 19791011 201101 1 003

Penguji II



Sukmawati, S.Pd., M.Pd.
NIP 19380326202012 2 011

HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi yang berjudul Pengembangan Metode Pembelajaran Sugesti Imajinasi Berbasis Neurolinguistik Proqraming Menulis Karangan Pada Siswa Kelas IV di MI Datok Sulaiman Palopo, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang telah diujikan dalam ujian *munaqasyah* pada hari Kamis tanggal 24 Agustus Tahun 2023 telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim penguji, dan dinyatakan layak.

TIM PENGUJI

1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. ()
Ketua sidang tanggal : 
2. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. ()
Penguji I tanggal : 
3. Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. ()
Penguji II tanggal : 
4. Dr. Edhy Rustan, M.Pd. ()
Pembimbing I/Penguji tanggal : 
5. Mirnawati, S.Pd., M.Pd. ()
Pembimbing II/Penguji tanggal : 

NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp :

Hal :

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
di,

Palopo

Assalamu 'Alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan terhadap skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Erni Achfar

NIM : 16.0205.0045

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Metode Pembelajaran Sugesti Imajinasi Berbasis Neurolinguistik Programing Menulis Karangan Pada Siswa Kelas IV di MI Datok Sulaiman Palopo

Maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik.

Demikian disampaikan untuk diproses selanjutnya.

Wassalamu 'Alaikum Wr. Wb.

TIM PENGUJI

1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.

Penguji I

2. Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

Penguji II

3. Dr. Edhy Rustan, M.Pd.

Pembimbing I/Penguji

4. Mirnawati, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing II/Penguji

()
tanggal :
()
tanggal :
()
tanggal :
()
tanggal :

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Erni Achfar
Nim : 16 0205 0045
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri,
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administrasi atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 05 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,



Erni Achfar

NIM. 16 0205 0045

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ. وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَاصْحَابِهِ
أَجْمَعِينَ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt yang telah menganugrahkan rahmat, hidayah serta kekutan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan berjudul “Pengembangan Metode Pembelajaran Sugesti Imajinasi Berbasis Neurolinguistik Programing Menulis Karangan Pada Siswa Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo” setelah melalui proses yang panjang.

Salawat dan salam kepada Nabi Muammad saw, kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarana pendidikan dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Institute Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulis skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulis skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Bapak Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Palopo, Bapak Dr. H.Muammar Arafat, S.H.,M.H Wakil Rektor I, Bapak Dr. Ahmad Syarif Iskandar, S.E., M.M Selaku Wakil Rektor II, Bapak Dr. Muhaemin, M.A Selaku Wakil Rektor III IAIN Palopo yang telah membina dan

mengembangkan perguruan tinggi, tempat penulis memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.

2. Bapak Prof. Dr. Nurdin K., M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Bapak Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan I, Ibu Dr. Hj. Andi Ria Warda, M.Ag. Wakil Dekan II, dan Ibu Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I., Wakil Dekan III IAIN Palopo, Senantiasa Membina dan Mengembangkan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Menjadi Fakultas yang Terbaik.

3. Bapak Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. dan bapak Nurul Aswar, S. Pd., M.Pd. selaku ketua prodi dan sekretaris prodi PGMI yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.

4. Bapak Dr. EdhyRustan, M.Pd., dan ibu Mirnawati S.Pd., M.Pd. Masing-masing selaku pembimbing I dan II penulis yang telah banyak memberikan pengarahan atau bimbingan tanpa mengenal lelah, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.

5. Ibu Masni Tut Wuri Handayani, S.Pd., dan kak Ika Murdika, S.Pd., Staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang senantiasa melayani dan membantu penulis jika penulis membutuhkan pertolongan.

6. Bapak M. Rifal Alwi, S.AN., M.AP selaku Kepala Sekolah MI Datok Sulaiman Palopo, guru-guru beserta staf dan siswa-siswa yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian.

7. Terkhusus kepada orang tua tercinta ayahanda Achfar dan ibunda almarhumah Suhaemi, yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, dan segala yang telah diberikan kepada

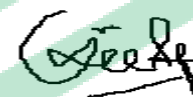
anak-anaknya, kepada saudara(i) (Eva, Erna dan Irfan) yang selalu memberi dukungan dan semangat, terima kasih karena telah memberikan kesempatan dan dukungan untuk melanjutkan kuliah, dan seluruh keluarga yang selama ini membantu dan mendoakan. Mudah-mudahan Allah swt mengumpulkan kita semua dalam surga-Nya kelak.

8. Kepada semua teman seperjuangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Iain Palopo angkatan 2016 (khususnya kelas B), yang selama ini membantu dan selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.

9. Kepada sahabat-sahabat penulis Hera, Ani, Chusnul Khatimah, Sri, Widiyanti, Nurmala Sari, dan Asnawati yang selalu memberikan semangat dan dorongan yang luar biasa serta selalu ada ketika penulis membutuhkan pertolongan.

Mudah-mudahan semua bantuan, doa, motivasi, dorongan, kerjasama dan amal bakti yang telah diberikan penulis dapat bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah swt. Amin.

Palopo, 21 Agustus 2023



Penulis,
Erni Achfar

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya kedalam huruf Latin dapat dilihat pada table berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	-	-
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Ša'	š	es dengan titik di atas
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa'	ḥ	ha dengan titik di bawah
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	zet dengan titik di atas
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Šad	š	es dengantitik di bawah
ض	Ḍaḍ	ḍ	de dengantitik di bawah
ط	Ṭa	ṭ	te dengan titik di bawah

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ظ	Za	z	zet dengan titik di bawah
ع	'Ain	'	koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Fa
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha'	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَ	<i>fathah</i>	A	A
إِ	<i>Kasrah</i>	I	I
أُ	<i>ḍammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَيَّ	<i>fathah dan yā'</i>	Ai	a dan i
أَوَّ	<i>fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaiḥfa*

هَوَّلَ : *haulā*

3. *Maddah*

Maddah atau vocal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf		Nama	Huruf dan Tanda	Nama
...ى	ا...'	<i>fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>yā'</i>	Ā	a dan garis di atas
ى		<i>kasrah</i> dan <i>yā'</i>	ī	i dan garis di atas
و		<i>ḍammah</i> dan <i>wau</i>	ū	u dan garis di atas

مَات : māta

رَمَى : ramā

قِيلَ : q īla

يَمُوتُ : yamūtu

4. *Tāmarbūṭah*

Trans literassi untuk *tā'marbūṭah* ada dua, yaitutā'*marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*. Transliterasinya adalah (t). sedangkan *tā'marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah (h)

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā'marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sedang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā'marbūṭah* itu ditrans literasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudahal-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-faḍila*

الْحِكْمَةُ

: *al-hikmah*

5. Syaddah (*tasydīd*)

Syaddah atau *tasdīd* yang dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasdīd* (◌ْ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberikan tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbanā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقِّ : *al-ḥaqq*

نَعْمَ : *nu‘ima*

عُدُوْا : *‘aduwwun*

Jika huruf *ber-tasdid* di akhir sebuah kalimat dan didahului oleh huruf *kasrah* (◌ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *menadiī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : *alī* (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : *arabī* (bukan ‘ArabiyyatauAraby)

6. Kata sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan huruf *alif lam ma‘rifah* (◌ِ) dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasikan seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku sebagai hamzah yang terletak di tengah atau akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْءُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أَمْرٌ : *umirtu*

8. Penulisan kata arab yang lazim digunakan dalam bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat arab yang ditransliterasikan adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia. Atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata Al-Qur'an (dari Al-Qur'an), alhamdulillah, dan

munaqasyah. Namun, bila kata-kata tertentu menjadi bagian dari satu rangkaian taks arab, maka harus ditrans literasikan secara utuh.

Contoh:

Syarh al-arbaīnal-nawāwī
risālah fi riāyah al-maslahah

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt. = SubhanahuWaTa‘ala

saw. = Sallallahu ‘AlaihiWasallam

QS .../...: 4 = QS al-‘Alaq/: 4

HR = Hadis Riwayat

dkk =dan kawan-kawan

ADDIE =*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*

R&D =*Research and Development*

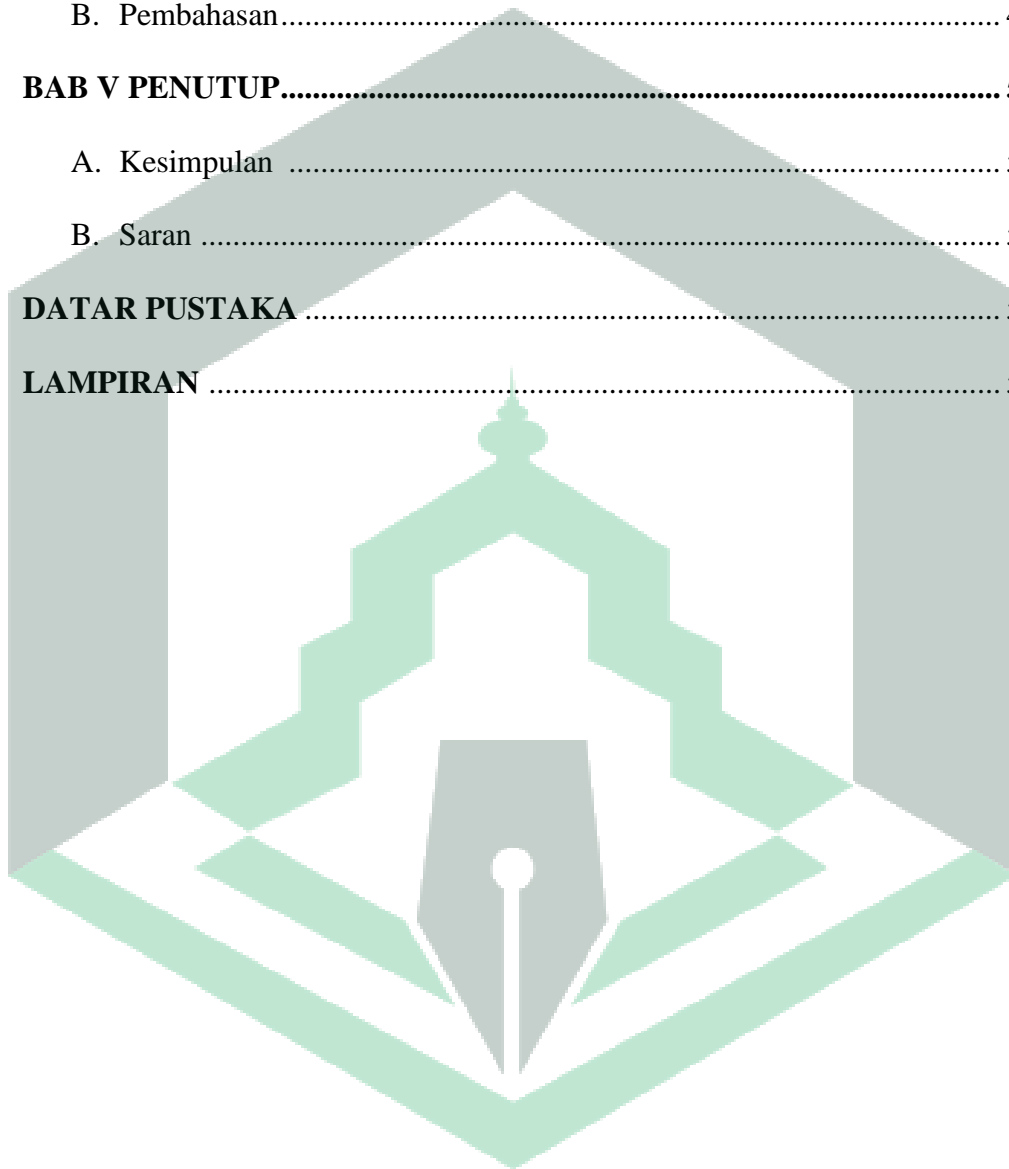
PC =*Personal Computer*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI	v
HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI	vi
HALAMAN NOTA DINAS TIM PENGUJI	vii
HALAMAAN PERNYATAAN KEASLIAN	viii
PRAKATA	ix
PEDOMAN LITERASI ARAB	x
DAFTAR ISI	
DAFTAR AYAT	
DAFTAR HADIS	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR/BAGAN	
DAFTAR LAMPIRAN	
ABSTRAK	
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7

E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan	8
.....	
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
.....	
BAB II KAJIAN TEORI	10
.....	
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	10
.....	
B. Landasan Teori	13
.....	
1. Model ADDIE	13
.....	
2. Metode Sgesti Imajinasi	16
.....	
3. Neurolinguisti Programing	19
.....	
4. Konsep Keterampilan Menulis	21
.....	
C. Kerangka Pikir	23
.....	
BAB III METODE PENELITIAN	25
.....	
A. Jenis Penelitian	25
.....	
B. Subjek dan Objek Penelitian	25
.....	
C. Tempat dan Waktu Penelitian	26
.....	
D. Prosedur Penelitian	26
.....	
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	29

F. Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
A. Hasil Penelitian	33
B. Pembahasan.....	46
BAB V PENUTUP.....	50
A. Kesimpulan	50
B. Saran	51
DATAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	54



DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat 1 QS al-‘Alaq/96:4-5	2
---	---



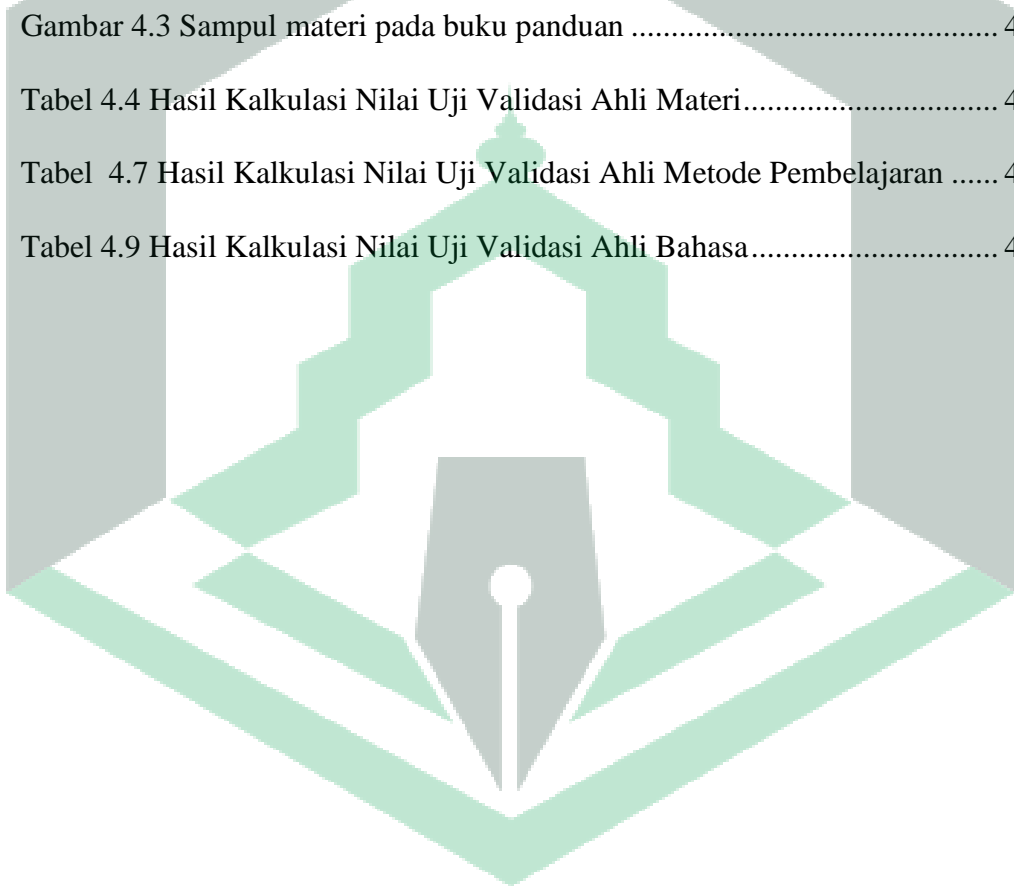
DAFTAR HADIS

Hadis 1 Hadis tentang menulis.....	3
------------------------------------	---



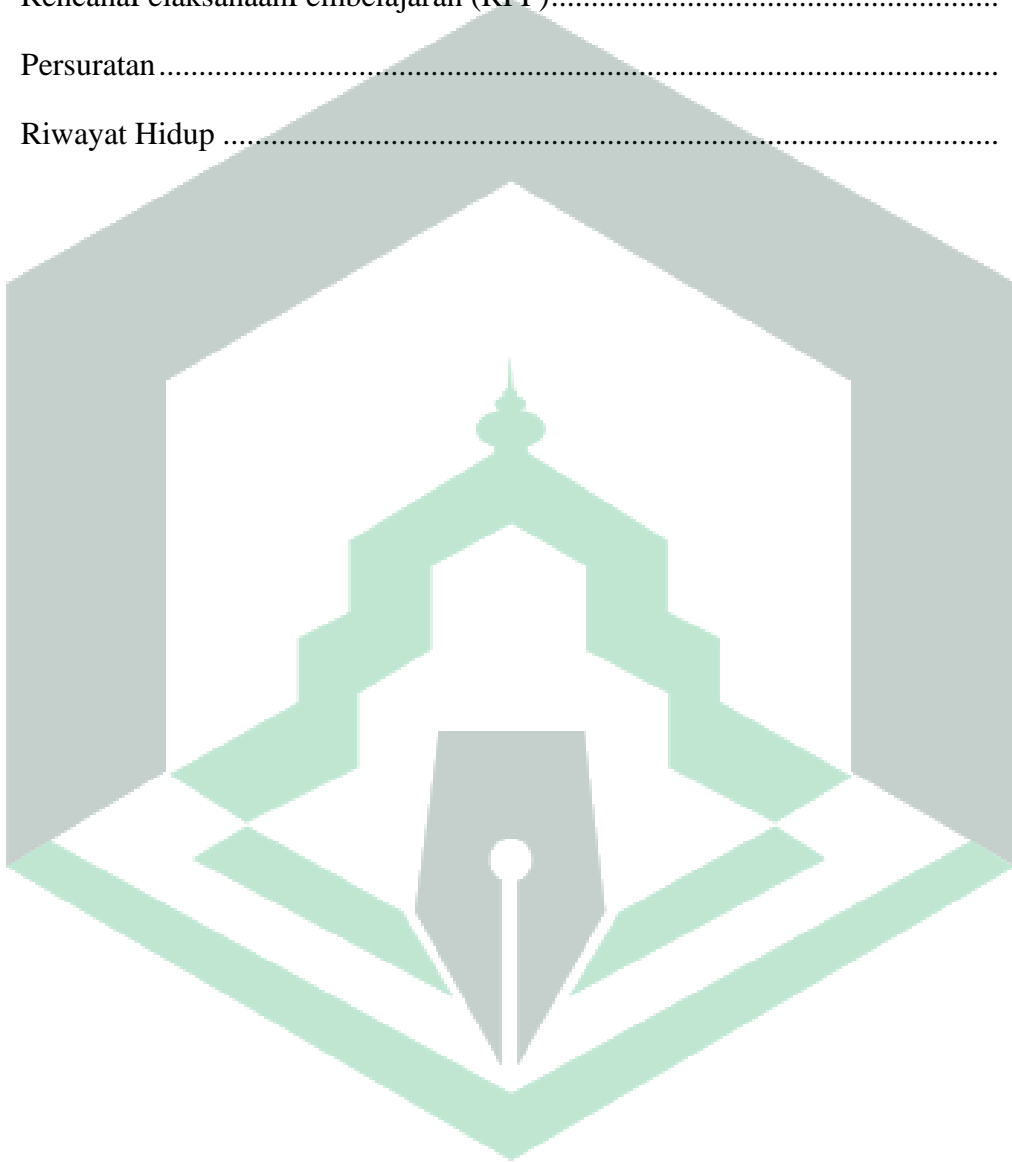
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Pengkategorian Validasi	32
Tabel 4.1 Hasil Google form Angket Siswa	34
Tabel 4.2 Hasil Google Form Angket Siswa (Arah Fungsi Tugas).....	35
Tabel 4.35 Hasil Google Form Angket Siswa (performance).....	36
Gambar 4.1 TesSiswa	37
Gambar 4.2 Bagan <i>Flowchart</i>	38
Gambar 4.3 Sampul materi pada buku panduan	40
Tabel 4.4 Hasil Kalkulasi Nilai Uji Validasi Ahli Materi.....	41
Tabel 4.7 Hasil Kalkulasi Nilai Uji Validasi Ahli Metode Pembelajaran	44
Tabel 4.9 Hasil Kalkulasi Nilai Uji Validasi Ahli Bahasa.....	45



DAFTAR LAMPIRAN

Dokumentasi Foto	54
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	55
Persuratan	60
Riwayat Hidup	63



ABSTRAK

ErniAchfar,2023. *"Pengembangan Metode Pembelajaran Palopo Sugesti Imajinasi Berbasis Neurolinguistik Programing Menulis Karangan Siswa Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo"*. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Edhy Rustan dan Mirnawati

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan Metode Pembelajaran Palopo Sugesti Imajinasi Berbasis Neurolinguistik Programing Menulis Karangan Siswa Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo, mengetahui rancangan Metode Pembelajaran Palopo Sugesti Imajinasi Berbasis Neurolinguistik Programing Menulis Karangan Siswa Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo, mengetahui pengembangan Metode Pembelajaran Sugesti Imajinasi Berbasis Neurolinguistik Programing Menulis Karangan Siswa Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo, mengetahui keefektifan Metode Pembelajaran Sugesti Imajinasi Berbasis Neurolinguistik Programing Menulis Karangan Siswa Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan memodifikasi tahapan-tahapan pengembangan ADDIE terdiri 4 tahap yaitu: Analisis, desain, develop, implementasi. Dilakukan di MI Datok Sulaiman Palopo, subjek penelitian yaitu guru dan siswakesel IV. Teknik pengumpulan data yaitu, observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Produk yang dikembangkan berupa metode pembelajaran sugesti imajinasi berbasis neurolinguistik. Metode yang telah dikembangkan divalidasi oleh diantaranya: validator media memperoleh 90% dan validator materi 93%. Nilai keseluruhan kedua validator diperoleh 89.2% kategorikan sangat valid. Kepraktisan modul memperoleh hasil 90% kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan metode pembelajaran sangat praktis dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran.

Kata kunci: *Sugesti Imajinasi, Neurolinguistik Programing, Kelas IV Sekolah Dasar*

ABSTRACT

Erni Achfar, 2023.“Development of Palopo Learning Method Suggestion of Imagination Based on Neurolinguistics Programing Writing Essays of Grade IV Students of MI Datok Sulaiman Palopo”.Thesis of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Science, Palopo State Islamic Institute. Mentored by Edhy Rustan and Mirnawati

This study aims to determine the needs of the Palopo Learning Method Neurolinguistics-Based Imagination Suggestion Programing Writing Essays of Grade IV Students MI Datok Sulaiman Palopo, knowing the design of the Palopo Learning Method Neurolinguistic-Based Imagination Suggestion Programing Writing Essays of Grade IV Students MI Datok Sulaiman Palopo, knowing the development of the Neurolinguistics-Based Imagination Suggestion Learning Method Programing Writing Essays of Grade IV Students of MI Datok Sulaiman Palopo, knowing the effectiveness of the Neurolinguistics-Based Imagination Suggestion Learning Method of Writing Essays of Grade IV Students of MI Datok Sulaiman Palopo. The research method used is Research and Development (R & D) by modifying the stages of ADDIE development consisting of 4 stages, namely: Analysis, design, develop, implementation. Conducted at MI Datok Sulaiman Palopo, the subjects of the study were teachers and grade IV students. Data collection techniques are observation, interviews, questionnaires, and documentation. The product developed is a neurolinguistics-based imagination suggestion learning method. The methods that have been developed are validated by, among others: media validators obtain 90% and material validators 93%. The overall score of both validators obtained 89.2% categorize as very valid. The practicality of the module obtained 90% results in the very practical category. These results show that the learning method is very practical in helping students understand the learning material.

Keywords: *Suggestion of Imagination, Neurolinguistk Programing, Grade IV Elementary School*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan penguasaan keterampilan menulis, diharapkan siswa dapat mengungkapkan gagasan, pikiran, dan perasaan yang dimilikinya setelah menjalani proses pembelajaran dalam berbagai jenis tulisan, baik fiksi maupun nonfiksi. Pengungkapan tersebut merupakan pemahaman, dan tanggapan siswa terhadap berbagai hal yang diperolehnya dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, segala informasi, ilmu pengetahuan, dan berbagai kecakapan yang diperoleh siswa dalam pembelajaran tidak hanya sekedar menjadi hafalan yang mudah dilupakan sesaat setelah siswa menjalani tes.

Pembelajaran menulis telah lama menjadi salah satu masalah dalam sistem pembelajaran bahasa Indonesia. Beberapa faktor yang oleh kebanyakan pengajar dianggap memberikan andil terhadap tidak tercapainya tujuan pembelajaran menulis adalah 1) rendahnya tingkat penguasaan kosa kata sebagai akibat rendahnya minat baca, 2) kurangnya penguasaan keterampilan seperti penggunaan tanda bahasa, kaidah-kaidah penulisan, penggunaan kelompok kata, penyusunan kalimat dengan struktur yang benar, sampai penyusunan paragraf, 3) kesulitan menemukan metode pembelajaran menulis yang sesuai dengan kondisi dan kemampuan siswa, serta 4) ketiadaan atau keterbatasan media pembelajaran menulis yang efektif.

Menulis merupakan kegiatan di mana seseorang dituntut agar dapat mengaplikasikan apa yang ada di dalam pikirannya untuk menjadi sebuah tulisan. Dengan menulis siswa dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan serta menumbuhkan kreatifitas siswa dalam mengungkapkan ide, gagasan dan menginformasikan segala sesuatu baik itu fakta, maupun peristiwa sehingga menambah pengetahuan yang baru. Sebagaimana firman Allah swt dalam Q.S. Al-Alaq ayat 4 dan 5

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ مَا الْإِنْسَانُ لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Terjemahannya :

Yang mengajar (manusia) dengan pena, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.¹

Keterampilan menulis dibutuhkan di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Tanpa menulis ilmu pengetahuan tidak akan berkembang. Cara yang paling efektif untuk belajar ilmu pengetahuan adalah dengan menulis. Menulis membantu menyerap informasi baru, membantu menemukan kembali apa yang pernah kita ketahui. Dalam ilmu pengetahuan, menulis merupakan suatu kegiatan yang penting untuk memahami sebuah informasi atau ilmu karena dengan menulis segala sesuatu bisa tersampaikan dengan rinci dan runtut.

Dalam sebuah hadis disebutkan:

¹ Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya, (Surabaya, Desember 2013)

الْأَبَدِ لِنَكَائِنُّ هُوَ وَمَا (رواه الترمذي)
 خَلَقَ مَا أَوَّلَ إِنِّ
 الِ أَكْتُبُ؟ وَمَا رَبِّ يَا قَالَ أَكْتُبُ: لَهُ الْقَلَمَ اللَّهُ jnghhjm/ قَدَرَ أَكْتُبُ: قَ

Artinya:

“Sesungguhnya makhluk yang pertama kali diciptakan Allah adalah pena. Lalu Allah berkata, “Tulislah”. Maka dia bertanya kepada Allah, “Apa yang harus saya tulis, Ya Tuhan?” Allah menjawab, “Tuliskan semua apa yang telah Aku takdirkan dan apa yang ada sampai akhir zaman.” (HR Tirmidzi)²

Dari hadis tersebut dapat dipahami sangat menekankan pentingnya penulisan dan menuangkan sesuatu ke dalam tulisan. Kegiatan menulis dalam ilmu pengetahuan untuk memahami sebuah informasi dan ilmu. Kita harus bersyukur ketika mampu menuliskan suatu pengetahuan itu bertanda bahwa hasil karya tulis kita akan menjadi ilmu yang bermanfaat.

Keterampilan menulis merupakan tingkat pembelajaran keterampilan berbahasa terakhir setelah menyimak, berbicara, dan membaca. Penempatan keterampilan menulis di akhir tahapan keterampilan, setidaknya menunjukkan bahwa keterampilan menulis dirasakan sangat sulit karena menghasilkan sebuah produk berupa karya tulis yang harus sesuai kaidah Bahasa Indonesia. Menurut pendapat Byrne dalam Wagiran bahwa menulis sebagai salah satu kemampuan yang diajarkan merupakan kegiatan yang sangat sulit bagi banyak orang. Hal ini disebabkan secara garis besar oleh masalah-masalah psikologis, linguistik dan

²Sunan Tirmidzi/Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah at-Tirmidzi, Kitab Sunan at-Tirmidzi /Juz./No. (3319). (Darul Fikri/Bairut-Libanon/ 1983 M).

kognitif.³ Untuk itu, guru diharapkan membuat siswa aktif dalam kegiatan menulis, salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar di kelas.

Metode pembelajaran merupakan rencana yang digunakan secara sistematis untuk mengatur materi pembelajaran, mengorganisasikan pengalaman dalam mengajar dan memberi petunjuk pada siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sugesti-Imajinasi merupakan metode pembelajaran menulis, dengan cara memberikan sugesti untuk merangsang daya imajinasi siswa.⁴ Penerapan metode sugesti imajinasi berbasis Neurolinguistik Programming ini membantu siswa untuk merangsang daya imajinasi-imajinasi yang tertanam dalam pikiran peserta didik berdasarkan pengalaman sehingga siswa mampu untuk menulis karangan dengan baik dan metode ini berfungsi untuk membangkitkan motivasi belajar siswa.

Landasan dasar dari pengembangan model pembelajaran sugesti imajinasi ini berbasis NLP ini adalah pemberian sugesti melalui pemrograman bahasa dan pengalaman kepada siswa sebagai stimulus atau rangsangan agar mereka mampu mengemukakan ide imajinasi yang mereka miliki. Menurut Trimantara, penggunaan metode sugesti-imajinasi dapat mengoptimalkan kerja belahan otak kanan sehingga siswa dapat mengembangkan imajinasinya secara leluasa.⁵

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 12 April 2022 di MI Datok Sulaiman Palopo kelas IV, menunjukkan masih kurangnya pemahaman

³Diglosia-*Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, dan Kesusastraan Indonesia*. Vol. 1, No. 1, Februari 2017.

⁴ Herza Alwanny, “*Pengaruh Metode Sugesti-Imajinasi Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa kelas X SMA Negeri 1 Tanjung Morawa*”, 2013, h 2.

⁵Diglosia-*Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, dan Kesusastraan Indonesia*. Vol. 1, No. 1, Februari 2017. (21 Oktober 2018).

siswa memahami menulis karangan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pemahaman siswa menulis karangan dapat dilihat dari jumlah siswa kelas IV banyaknya siswa yaitu 26 orang terdiri dari 17 siswa dan 9 siswi namun masih banyak siswa belum pandai dalam menulis karangan.⁶

Pada saat pembelajaran berlangsung hanya sebagian siswa yang mengerti saat guru memberikan tugas menulis karangan. Sebagian dari siswa hanya bermain dengan teman sebangkunya, karena pada saat pembelajaran dikelas masih terbatasnya buku paket yang dimiliki siswa. Salah satu yang melatarbelakangi rendahnya keterampilan menulis karangan siswa yaitu kurangnya minat untuk menulis karena siswa belum memahami memulai menulis karangan. Selain hal tersebut tidak adanya model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar sehingga tidak merangsang siswa untuk menuangkan ide dan imajinasi siswa untuk membuat sebuah tulisan, sehingga pembelajaran akan berjalan secara efektif dan efisien dan siswa dengan mudah mengerti materi yang diajarkan guru.

Berdasarkan permasalahan yang terurai sebelumnya, peneliti menemukan alternatif yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran menulis karangan. Alasan tersebut yang menggugah peneliti terinspirasi untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa dengan menggunakan penelitian perkembangan dengan judul “Pengembangan metode pembelajaran Sugesti Imajinasi berbasis Neurolinguistik Programming (NLP) Menulis Karangan pada Siswa Kelas IV di MI Datok Sulaiman Palopo”.

⁶Hasil Observasi MI Datok Sulaiman pada tanggal 12 April 2019.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kebutuhan metode pembelajaran sugesti imajinasi berbasis Neurolinguistik Programing menulis karangan pada siswa kelas IV di MI Datok Sulaiman Palopo?
2. Bagaimanakah desain pengembangan metode pembelajaran sugesti imajinasi berbasis Neurolinguistik Programing menulis karangan pada siswa kelas IV di MI Datok Sulaiman Palopo?
3. Bagaimanakah pengembangan metode pembelajaran sugesti imajinasi berbasis Neurolinguistik Programming menulis karangan pada siswa kelas IV di MI Datok Sulaiman Palopo ?
4. Bagaimanakah keefektifan pengembangan metode pembelajaran sugesti imajinasi berbasis Neurolinguistik Programming menulis karangan pada siswa kelas IV di MI Datok Sulaiman Palopo ?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui kebutuhan metode pembelajaran sugesti imajinasi Neurolinguistik Programming menulis karangan pada siswa kelas IV di MI Datok Sulaiman Palopo.

2. Untuk mengetahui desain pengembangan metode pembelajaran sugesti imajinasi Neurolinguistik Programming menulis karangan pada siswa kelas IV di MI Datok Sulaiman Palopo.
3. Untuk mengetahui pengembangan metode pembelajaran sugesti imajinasi berbasis Neurolinguistik Programming menulis karangan pada siswa kelas IV di MI Datok Sulaiman Palopo
4. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan metode pembelajaran sugesti imajinasi berbasis Neurolinguistik Programming menulis karangan pada siswa kelas IV di MI Datok Sulaiman Palopo

D. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan kepada dunia pendidikan, khususnya dunia pendidikan bahasa Indonesia. Adapaun manfaat yang diharapkan pada penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan mengenai penerapan metode sugesti imajinasi sebagai metode pembelajaran dalam menulis karangan.

2. Manfaat Praktis

Manfaat bagi peserta didik : Dengan penerapan metode sugesti-imajinasi berbasis Neurolinguistik Programming maka akan memudahkan siswa dalam memahami materi menulis karangan yang diberikan oleh guru.

Manfaat bagi guru : Dengan menerapkan metode sugesti imajinasi berbasis Neurolinguistik Programming (NLP) pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menulis karangan, seorang guru akan dimudahkan menyampaikan materi karena metode ini maka peserta didik dengan mudah memahami materi.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adanya sasaran dalam penelitian ini adalah dapat menghasilkan produk perangkat pembelajaran berupa pengembangan metode pembelajaran pada materi mulai menulis karangan, yang dikembangkan adalah

1. Pengembangan metode pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai rencana pembelajaran dan sebagai sumber pembelajaran untuk peserta didik kelas IV MI Datok Sulaiman.
2. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan SK dan KD suatu pokok bahasan yang akan diajarkan pada materi menulis karangan.
3. Pengembangan metode pembelajaran sugesti imajinasi yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria kesesuaian dengan standar isi kebahasaan dan kejelasan kalimat, keterlaksanaan serta sebagai perangkat pembelajaran yang berkualitas baik dan memberikan kemudahan dalam memahami materi.
4. Dengan pengembangan metode pembelajaran sugesti imajinasi dapat membuat peserta didik lebih tertarik dalam menulis.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

- a. Metode pembelajaran sugesti-imajinasi materi menulis karangan mampu membuat peserta didik aktif di dalam proses pembelajaran dan mampu membawa materi abstrak ke pengalaman hidup nyata.
- b. Membantu peserta didik belajar aktif.

2. Keterbatasan Pengembangan

Metode pembelajaran ini masih tergolong sederhana karena hanya digunakan kegiatan menulis karangan siswa. Pada proses pengembangan metode pembelajaran hanya sampai pada tahap *implementasi*.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian yang Relevan

Sebelum adanya penelitian ini, telah ada beberapa penelitian atau tulisan yang dilakukan oleh beberapa peneliti yang membahas tentang metode pembelajaran sugesti-imajinasi. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan yang berhubungan dengan model pembelajaran sugesti-imajinasi.

1. Deny Susanti dalam penelitiannya yang berjudul "*Pengaruh Metode Sugesti Imajinasi Berbantuan Lagu Anak untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas V Sekolah Negeri Dasar Negeri 4 Sepit*" yang menunjukkan :

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan desain Preetest Posttest. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data angket dan tes. Angket berisikan delapan pertanyaan sedangkan tes berjumlah satu pertanyaan saja. Berdasarkan data yang diperoleh oleh peneliti dalam penelitian hasil posttest meningkat pesat dari hasil pretest. Kesimpulan dari penerapan metode sugesti imajinasi berbantuan lagu anak memiliki pengaruh terhadap keterampilan menulis cerpen siswa.⁷

Persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang diteliti oleh penulis. Adapun letak persamaannya yaitu, meningkatkan kemampuan menulis siswa. Sedangkan letak perbedaannya dengan penelitian yang dilakukan terlihat

⁷Deny Susanti dalam penelitiannya yang berjudul "*Pengaruh Metode Sugesti Imajinasi Berbantuan Lagu Anak untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas V Sekolah Negeri Dasar Negeri 4 Sepit*".

pada metode yang digunakanyaitu eksperimen dengan desain pretes postest, sedangkan peneliti mengembangkan metode sugesti imajinasi berbasis Nerolinguistik Programming (NLP).

2. Eka Winarni dalam penelitiannya “*Peningkatan Kompetensi Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SDN 1 Kertayasa Kabupaten Banjarnegara Melalui Penerapan Metode Sugesti-Imajinasi dengan Media Lagu*” yang menunjukkan bahwa :

Subjek penelitian ini adalah menulis karangan narasi siswa kelas V SDN 1 Kertayasa Kabupaten Banjarnegara berjumlah 30 siswa. Pengambilan data dilakukan dengan tes dan nontes. Berdasarkan analisis data penelitian, kompetensi menulis karangan narasi siswa pada siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Peningkatankompetensi siswa dalam menulis karangan narasi juga diikuti dengan perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.⁸

Persamaan dan perbedaan dengan peneliti yaitu terletak pada tujuan meningkatkan pembelajaran menulis karangan pada siswa dengan menggunakan metode sugesti Imajinasi. Selain persamaan terdapat pula perbedaannya yaitu peneliti dalam penelitiannya meningkatkan menulis karangan narasi dan lokasi penelitiannya yaitu pada siswa kelas V. Sedangkan peneliti menggunakan metode pembelajaran Sugesti-Imajinasi untuk menulis karangan.

3. Vinny Permatasari Kosasih, pada tahun 2019 dalam penelitiannya berjudul “*Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan narasi Melalui Model*

⁸Eka Winarni, *Peningkatan Kompetensi Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SDN 1 Kertayasa Kabupaten Banjarnegara Melalui Penerapan Metode Sugesti Imajinasi dengan Media Lagu*. Universitas Negeri Semarang.

Sugesti Imajinasi Berbantuan Media Lagu Anak-anak dengan Video Animasi pada Anak Kelas V SDN Karangbesuki IV Malang". Yang menunjukkan bahwa :

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya keterampilan menulis siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan dengan 3 siklus, masing-masing siklus terdiri dari tiga pertemuan dengan empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Pembelajaran menulis ini dilaksanakan tiga tahap yaitu pramenulis menulis dan pascamenulis. Hasil yang diperoleh adalah ada peningkatan hasil keterampilan menulis narasi siswa. Siswa sudah mampu mengembangkan ide dan menyusunnya dengan alur yang runtut seperti mengenal tokoh dan menyelesaikan masalah dengan memasukkan amanat cerita.⁹

Adapun persamaannya dengan penelitian yang dilakukan terlihat pada materi yang diajarkan yaitu dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa. Sedangkan letak perbedaannya yaitu (1) Penelitian menggunakan pembelajaran menulis teks cerita. (2) Penelitian menggunakan metode sugesti imajinatif pada kelas VII sedangkan peneliti menggunakan pembelajaran menulis karangan.

Kesimpulan Ketiga penelitian tersebut, dalam pengembangan model pembelajaran yang digunakan, mereka belum memadukannya dengan teori Nerolinguistik Programming, yang dimana penelitian ini dilakukan dengan mengembangkan model pembelajaran Sugesti Imajinasi berbasis Nerolinguistik Programing.

⁹Vinny permatasari Kosasih, "*Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan narasi Melalui Model Sugesti Imajinasi Berbantuan Media Lagu Anak-anak dengan Video Animasi pada Anak Kelas V SDN Karangbesuki IV Malang*".

B. Landasan Teori

1. Model Pengembangan

Model pengembangan merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk berdasarkan teori pengembangan yang sudah ada. Model pengembangan yang ingin diterapkan peneliti yaitu Model ADDIE.

a. Model ADDIE

1. *Analisis (Analyze)*

Langkah analisis terdiri atas dua tahap, yaitu analisis kinerja atau performance analysis dan analisis kebutuhan atau need analysis. Tahap pertama, yaitu analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja perlu dilakukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan manajemen. Tahap kedua, yaitu analisis kebutuhan merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa untuk meningkatkan kinerja atas prestasi belajar.

2. *Desain (Design)*

Desain adalah langkah kedua dari model sistem pembelajaran ADDIE. Pada langkah ini diperlukan adanya klarifikasi program pembelajaran yang didesain sehingga program tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Langkah penting dalam desain adalah menentukan pengalaman belajar atau learning experience yang perlu dimiliki oleh siswa selama mengikuti aktivitas belajar.

3. *Pengembangan (Development)*

Menurut Rahman, pengembangan merupakan langkah ketiga dalam implementasi model desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, memberi dan memodifikasi bahan ajar atau learning materials uantuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirtentukan..

Langkah pengembangan dengan kata lain mancakup kegiatan memilih dan menentukan metode, media serta strategi pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam menyampaikan materi atau substansi program pembelajaran.

4. *Implementasi (Implementation)*

Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran merupakan langkah keempat dari model desain system pembelajaran ADDIE. Langkah implementasi sering diasosiasikan dengan penyelenggaraan program pembelajaran itu sendiri .langkah ini memang mempunyai makna adanya penyampaian materi pembelajaran dari guru atau instruktur kepada siswa. Jadi pada tahap ini merupakan langkah pengembangan atau dalam kata lain ada proses penyampaian materi dan informasi.

5. *Evaluasi*

Langkah terakhir atau kelima dari model desain pembelajaran ADDIE adalah evaluasi. Evaluasi dapat didefinisikan sebagai sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran. Pada dasarnya, evaluasi dapat dilakukan sepanjang pelaksanaan kelima langkah model ADDIE. Evaluasi ini merupakan proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran. Penilaian terhadap kompetensi, pengetahuan, keterampilan, sikap peserta didik setelah memperoleh program pembelajaran tersebut.

b. Kelebihan dan kelemahan model ADDIE

Menurut Pribadi, kelebihan dan kelemahan dari model pembelajaran ADDIE adalah sebagai berikut:

- a). Kelebihan model ini sederhana dan mudah dipelajari serta strukturnya yang sistematis. Seperti kita ketahui bahwa model ADDIE ini terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis, tidak bisa diurutkan secara acak atau kita bisa memilih mana yang menurut kita ingin di dahulukan. Karena kelima tahap/ langkah ini sudah sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini akan mudah dipelajari oleh para pendidik.
- b). Kelemahan model desain ini adalah dalam tahap analisis memerlukan waktu yang lama.¹⁰Tahapan analisis ini diharapkan mampu menganalisis dua komponen dari siswa terlebih dahulu dengan membagi analisis menjadi dua yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan sehingga waktu yang diperlukan cukup lama.

2. Metode Sugesti Imajinasi

Metode Sugesti Imajinasi adalah metode pembelajaran menulis dengan cara memberikan sugesti lewat lagu untuk merangsang imajinasi siswa. Lagu digunakan sebagai pencipta suasana sugestif, stimulus, dan sekaligus menjadi jembatan bagi

¹⁰Pengembangan bahan ajar fisika “Analisis Model Pengembangan bahan ajar (4D, addie, assure, hanafian dan Peck) Universitas Negeri Padang 2019.

siswa untuk membayangkan atau menciptakan gambaran dan kejadian berdasarkan tema lagu.

Kelebihan dan kelemahan metode sugesti imajinasi ini.

a. Kelebihan dari metode sugesti-imajinasi, di antaranya :

- 1) Pemberian apersepsi tentang keberhasilan yang dilanjutkan dengan pembelajaran menulis menggunakan metode sugesti imajinasi dapat diserap dan dipahami dengan lebih baik oleh para siswa.
- 2) Sugesti yang diberikan melalui lagu merangsang dan mengkondisikan siswa sedemikian rupa hingga siswa dapat memberikan respon yang positif.
- 3) Peningkatan penguasaan kosakata, pemahaman konsep-konsep dan teknis menulisserta imajinasi yang terbangun baik berkorelasi dengan peningkatan kemampuan siswa dalam membuat variasi kalimat.

b. Kelemahan dari metode sugesti-imajinasi, di antaranya :

- 1) Menggunakan metode sugesti imajinasi tidak cukup efektif bagi kelompok siswa dengan tingkat keterampilan menyimak yang rendah.
- 2) Metode ini sulit digunakan bila siswa cenderung pasif. Metode ini mengisyaratkan adanya keaktifan dari siswa.

Penggunaan metode sugesti imajinasi dalam pembelajaran menulis dibagi menjadi tiga tahap utama. Ketiga tahap tersebut pada dasarnya merupakan kegiatan yang ditempuh oleh guru dan siswa pada saat sebelum, selama, dan sesudah pembelajaran. Ketiga tahap yang dimaksud adalah 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, dan 3) evaluasi.

Urutan atau langkah-langkah penerapan metode sugesti imajinasi:

1. Tahap perencanaan, ada tiga kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan guru :

a. Penelaahan materi pembelajaran,

Penelaah materi pembelajaran perlu dilakukan agar guru benar-benar menguasai materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran di kelas. Penguasaan teknik menulis, pemilihan tema, jenis tulisan atau karangan, yang akan menjadi poin-poin dalam kegiatan ini.

b. Pemilihan lagu sebagai media pembelajaran,

Pada kegiatan ini, guru harus benar-benar dapat memilih lagu yang tidak hanya sesuai dengan tema dan materi pembelajaran tetapi juga sesuai dengan selera dan minat para siswa.

c. Penyusunan ancangan pembelajaran

Kegiatan menyusun ancangan pembelajaran merupakan langkah lanjutan yang ditempuh guru untuk memastikan bahwa proses pembelajaran yang akan dilaksanakan dapat berlangsung dengan baik.

2. Tahap pelaksanaan, ada enam langkah-langkah dalam tahap pelaksanaan, yaitu :

a. Pretes

untuk mengukur kemampuan atau pengetahuan menulis siswa, terutama yang berkaitan langsung dengan keterampilan menulis. Jenis dan tema karangan harus disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan.

b. Penyampaian tujuan pembelajaran,

Penting artinya bagi siswa untuk mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dijalaninya dan kompetensi dasar yang harus dikuasai setelah proses pembelajaran dilaksanakan.

c. Apersepsi, menjelaskan hubungan antara materi yang telah diajarkan dan yang akan diajarkan, seperti pembelajaran kosakata,

d. Penjelasan praktik pembelajaran

e. Praktik pembelajaran,

Guru dan siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam proses ini guru harus dapat menjadi motivator dan fasilitator yang baik.

f. Paska tes, siswa menulis sebuah karangan didahului dengan mendengarkan sebuah lagu, sesuai dengan materi pembelajaran yang baru dilaksanakan.

3. Evaluasi

Pada tahap ini guru harus bisa melihat keberhasilan dan kekurangan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Neurolinguistik Programming (NLP)

Neurolinguistik Programming sendiri merupakan suatu program komunikasi. *Neurolinguistik Programming* (NLP) sebuah pendekatan komunikasi, pengembangan pribadi, psikoterapi yang diciptakan oleh Richard Bandler dan John Grinder USA. Penciptanya mengklaim adanya hubungan antara proses pikiran (*neuro*), bahasa (*linguistic*) dan pola perilaku yang dipelajari melalui pengalaman (*programming*) bahwa hal tersebut dapat diubah untuk mencapai tujuan tertentu

dalam kehidupan. Keterampilan seseorang dapat dibentuk menggunakan metodologi NLP kemudian keterampilan tersebut dapat dimiliki siapa saja.¹¹

Secara sederhana definisi *NeuroLinguistik Programming* dapat diurai sesuai rangkaian kata yang membentuknya. *Neuro* mengacu pada pikiran dan bagaimana individu mengorganisasikan mentalnya. *Linguistic* berarti bahasa baik verbal maupun nonverbal, dan bagaimana individu menggunakannya dalam kehidupan. Sedangkan *Programming* adalah usaha individu untuk belajar bereaksi pada situasi tertentu dan membangun pola-pola otomatis dan program-program yang terjadi pada sistem neurologi ataupun sistem bahasa.

NLP melibatkan aspek neuro (syaraf, khususnya syaraf otak), linguistic (bahasa) dan aktivitas pemrograman. Apa yang dirasakan panca indra, yakni apa yang dilihat, didengar dan dirasakan, dan otak akan mengubahnya menjadi informasi yang tersimpan dipikiran. Apa yang tercatat dan tersimpan itu representasi internal. Namun karena dalam pemanfaatannya NLP digunakan oleh berbagai kalangan, maka definisi terhadap NLP pun menjadi variatif, dengan tidak lepas dari substansi makna NLP itu sendiri.¹²

Kesimpulan dari pembahasan tersebut, bahwa dengan menggunakan model pembelajaran sugesti-imajinasi berbasis NeuroLinguistik Programming dapat menyelesaikan suatu permasalahan dengan memberikan pendekatan pragmatis tentang definisi kecerdasan, ketrampilan dan memanfaatkan kelebihan (potensi)

¹¹Dr. Budi Purwoko, Rani Kusuma, *Studi Kepustakaan mengenai Landasan Teori Praktek Konseling NeuroLinguistic Programming NLP*. Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu pengetahuan Universitas Negeri Surabaya.

¹²M. Andriana Gaffar, dkk, *Manajemen Pelatihan Berbasis NeuroLinguistik Programming (NLP) Dalam Mengembangkan Kompetensi dan Profesionalisme Guru 2021*.

peserta didik untuk membantu mereka belajar serta meningkatkan kemandirian peserta didik terutama dalam materi menulis karangan disekolah.

4. Konsep Keterampilan Menulis

a. Pengertian menulis

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menulis mempunyai arti (1) membuat huruf dengan pena, pensil, kapur dan sebagainya, (2) melahirkan pikiran atau perasaan, (3) menggambar, melukis, (4) membuat, mengrarang, mengirim surat. Jadi menulis berarti menuangkan isi hati si penulis kedalam suatu bentuk tulisan. Menurut Tarigan, menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Keterampilan menulis ini tidak akan datang secara otomatis tetapi harus melalui latihan dan praktik. Fungsi utama dari menulis yaitu sebagai alat komunikasi tidak langsung.¹³

Menulis sangat penting bagi dunia pendidikan karena dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran. Tarigan menyebutkan fungsi dari menulis yaitu: (1) Menulis merupakan alat komunikasi tidak langsung; (2) Menulis memudahkan kita untuk berpikir kritis; (3) Menulis memudahkan kita merasakan dan menikmati hubungan-hubungan, memperdalam daya tanggap atau persepsi kita serta memecahkan masalah-masalah yang kita hadapi. Keterampilan menulis sudah mulai dilatihkan pada tingkat Sekolah Dasar. Jika dasar menulis sudah kuat dan

¹³Betty Suci Tantikanari dkk, *Keefektifan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Melalui Media Puzzle Gambar Seri Terhadap Siswa Kelas IV Semester 2 SDN Jiken 05 Blora*. Vol XXII No. 2 (2017).

dikuasai dengan benar maka siswa dapat menulis dengan baik dan benar, sehingga keterampilan menulis penting untuk siswa.

b. Tujuan Menulis

Secara umum tujuan menulis pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah menurut Muslich antara lain :

1. Mampu mengungkapkan ide, gagasan, atau ide dalam bentuk tulisan
2. Siswa dapat memahami materi dari berbagai segi, bentuk, makna, dan fungsinya
3. Siswa memiliki kemampuan dalam menggunakan materi yang diajarkan untuk meningkatkan kemampuan intelektualnya, misalnya seperti siswa mampu menulis kembali dengan bhasanya sendiri
4. Siswa dapat mengingat materi dan memudahkan mempelajarinya untuk meningkatkan ilmu pengetahuan dan wawasannya.

c. Pengertian karangan

Karangan adalah hasil perwujudan gagasan seseorang dalam bahasa tulis yang dapat dibaca dan dimengerti oleh orang lain. Untuk dapat menulis karangan dengan baik seorang siswa, tidak dapat dengan hanya memberikan kertas dan meninggalkannya siswa begitu saja. Tetapi siswa harus diberikan gambaran secara jelas dan dapat menjelaskan dengan baik pengalaman yang telah ia alami.¹⁴

Karangan adalah bentuk tulisan yang mengungkapkan pikiran dan perasaan pengarang dalam satu kesatuan tema yang utuh. Karangan diartikan pula dengan rangkaian hasil pemikiran atau ungkapan perasaan ke dalam bentuk tulisan yang

¹⁴Asifa Miftahul Gina dkk, *Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi melalui model PWIM (Picture Word Inductive Model) siswa kelas IVB SD Negeri Ketib Kecamatan Sumedang Utara kabupaten Sumedang*.Vol.2, No.1 (2017).

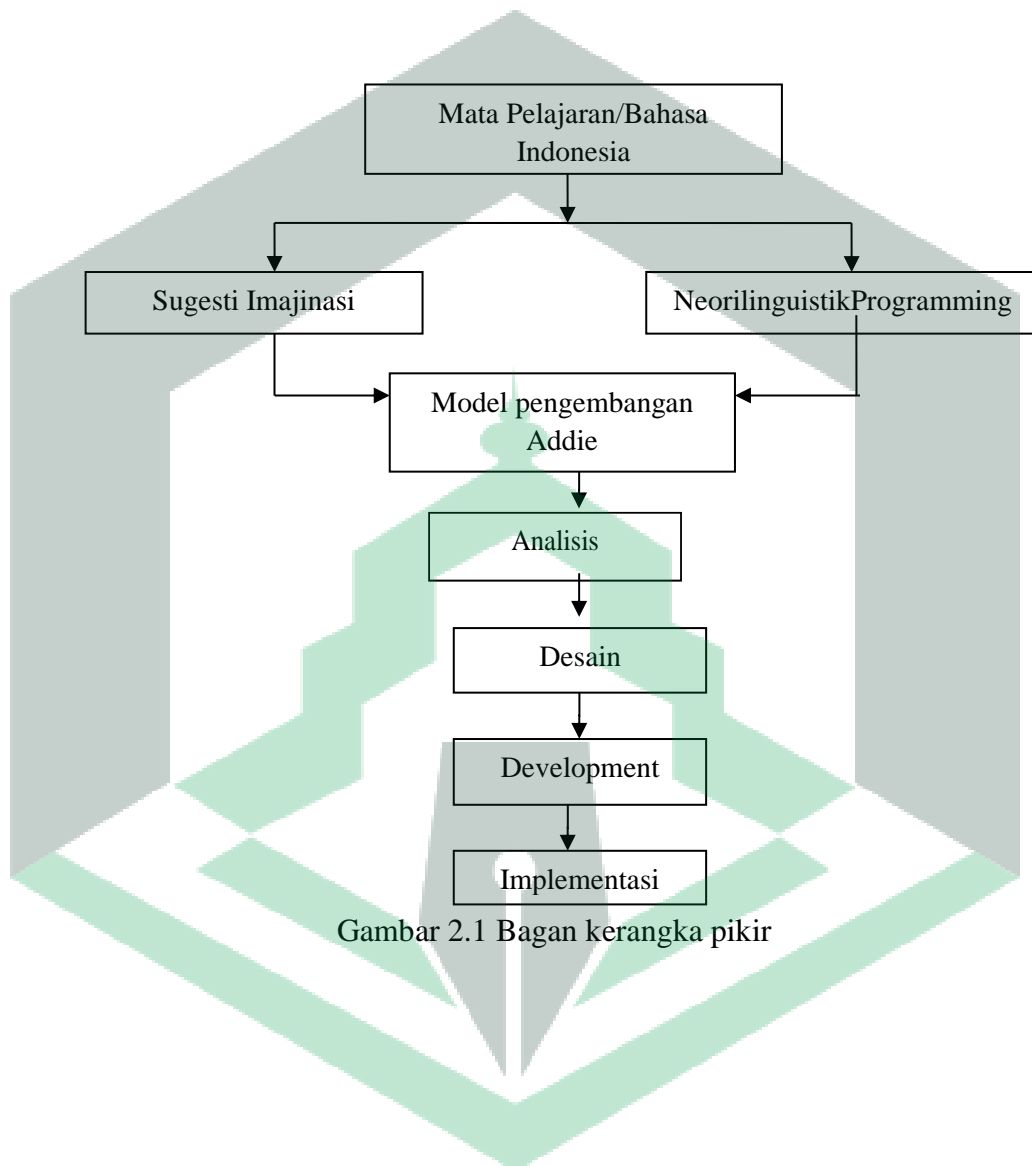
teratur. Selain itu karangan adalah suatu karya tulis hasil dari kegiatan seseorang untuk mengungkapkan gagasan dan penyampainnya melalui bahasa tulis kepada pembaca.

Paragraf adalah seperangkat kalimat yang membicarakan suatu gagasan atau topik. Kalimat-kalimat dalam paragraf memperlihatkan kesatuan pikiran atau mempunyai keterkaitan dalam membentuk gagasan atau topik tersebut. Sebuah paragraf mungkin terdiri atas sebuah kalimat, mungkin terdiri atas dua kalimat, mungkin juga terdiri dari lebih dua kalimat, bahkan sering ditemukan bahwa suatu paragraf lebih dari lima kalimat. Menurut Finosa, walaupun paragraf itu mengandung beberapa kalimat tidak satupun kalimat membicarakan hal yang lain.

C. Kerangka Konseptual

Penelitian ini dilakukan di MI Datok Sulaiman Palopo, dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV yang berjumlah 26 siswa. Tujuannya untuk membantu peserta didik dalam belajar dan memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran ADDIE ini merupakan model pengembangan dibuat dengan tujuan membantu siswa dalam pencapaian hasil belajar. Pada pengembangan ini yang akan dikembangkan adalah model pembelajaran Sugesti imajinasi Berbasis Neorilinguistik Programming di kombinasikan dengan model ADDIE yang bertujuan untuk membantu peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia pokok bahasan menulis karangan.

Untuk lebih jelasnya kerangka konseptual dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk gambar, sebagai berikut :



Gambar 2.1 Bagan kerangka pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research & Development* (R&D) dengan menggunakan model pembelajaran ADDIE. Pada penelitian ini yang akan dikembangkan adalah model pembelajaran Sugesti-Imajinasi berbasis Neorilinguistik Programming (NLP). Tujuan dari model pembelajaran untuk menghasilkan suatu produk dan menguji produk tersebut. Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Mix Methode* dengan menggabungkan dua bentuk sekaligus yaitu metode kualitatif dan kuantitatif dalam satu penelitian. Sehingga dapat menghasilkan data yang valid dan objektif.

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek

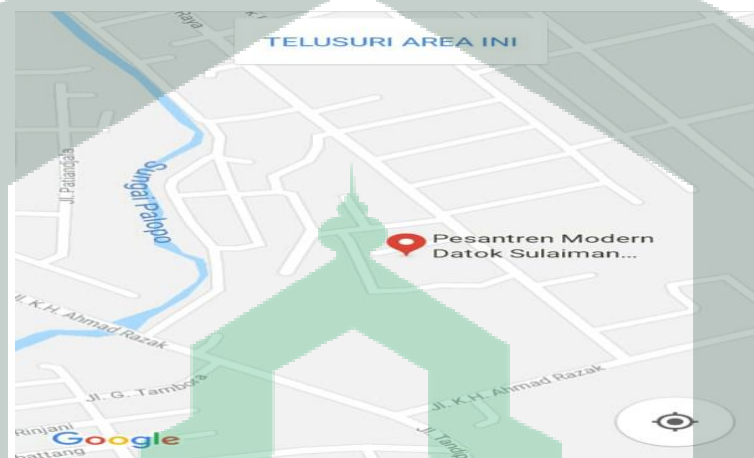
Subjek penelitian adalah sesuatu yang diteliti baik orang, benda ataupun sebuah lembaga. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di MI Datok Sulaiman Palopo yang berjumlah 26 siswa dan siswi dan guru sekaligus selaku wali kelas

2. Objek

Objek penelitian adalah sifat keadaan suatu benda, orang atau yang menjadi pusat perhatian dan sasaran penelitian. Objek dalam penelitian ini adalah kemampuan dan keterampilan siswa kelas IV di MI Datok Sulaiman pada materi menulis karangan khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI Datok Sulaiman yang berlokasi di Jl. Dr. Ratulangi no. 33, Balandai, Bara, Kota Palopo, Sulawesi Selatan 91914. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas IV semester genap 2022/2023 dari tanggal 12 April 2022 pukul 10.00 WITA. Adapun alasan peneliti memilih kelas IV karena atas pertimbangan dan arahan dari guru sekolah yang bersangkutan.



Gambar 3.1 Alamat MI Datok Sulaiman

D. Prosedur Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pengembangan model pembelajaran Sugesti Imajinasi yang digunakan mengacu kepada model Addie terdiri atas lima tahap pengembangan yaitu *analisis*, *desain*, *pengembangan*, dan *implementasi*.

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui suatu kinerja dan kebutuhan dalam pembelajaran. Langkah analisis terdiri atas dua tahap, yaitu analisis kinerja atau *performance analysis* dan analisis kebutuhan atau *need analysis*.

a) Analisis Kinerja

Analisis kinerja merupakan suatu proses yang dilakukan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam mengembangkan model pembelajar.

Jadi pada tahap ini pendidik/pendesain sistem pembelajaran harus memperhatikan komponen- komponen penunjang agar proses belajar mengajar dapat berjalan sesuai dengan yang direncanakan. Pendesain harus mengetahui terlebih dahulu pengetahuan, karakteristik, keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik serta kemampuan apa yang perlu dimiliki oleh peserta didik.

b) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui kebutuhan atau kondisi yang diperlukan dalam produk. Hasil analisis dilakukan uji coba terlebih dahulu.

2. Desain (*Design*)

Desain adalah langkah kedua dari model sistem pembelajaran ADDIE. Pada langkah ini diperlukan adanya klarifikasi program pembelajaran yang didesain sehingga program tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Pada langkah desain, pusat perhatian perlu difokuskan pada upaya untuk menyelidiki masalah pembelajaran yang sedang dihadapi. Hal ini merupakan inti dari langkah analisis, yaitu mempelajari masalah dan menemukan alternatif solusi yang akan ditempuh untuk dapat mengatasi masalah pembelajaran yang berhasil diidentifikasi melalui langkah analisis kebutuhan. Langkah penting dalam desain adalah menentukan pengalaman belajar atau *learning experience* yang perlu dimiliki oleh siswa selama mengikuti aktivitas belajar.

Jadi pada tahap desain ini merupakan langkah lanjutan setelah analisis, dengan merancang sistem pembelajaran yang sesuai sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik oleh peserta didik. Untuk mengetahui apakah program pembelajaran yang didesain dapat digunakan untuk mengatasi masalah- masalah yang terjadi pada peserta didik atau tidak. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan suatu model pembelajaran yang akan dikembangkan.

3. Pengembangan (*Development*)

Langkah pengembangan dengan kata lain mencakup kegiatan memilih dan menentukan metode, media serta strategi pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam menyampaikan materi atau substansi program pembelajaran. Jadi pada Langkah pengembangan ini merupakan penjabaran dari langkah desain, setelah pembelajaran di desain maka apa yang ada dalam desain pembelajaran dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Seperti mengembangkan materi pelajaran, strategi pembelajaran, pengembangan media pembelajaran dan penunjang pembelajaran lainnya.

Dalam tahapan pengembangan ini juga melibatkan tiga validator untuk mengetahui bagaimana kelayakan penggunaan metode pembelajaran. Dalam tahapan validasi yaitu validator ahli berdasarkan bidang keahlian masing-masing yaitu:

- a. Ahli Materi, bertujuan untuk menguji kelayakan dari segi materi yaitu Bahasa Indonesia pada materi menyusun kalimat
- b. Ahli Bahasa, bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran yang digunakan memenuhi syarat untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Ahli Desain, bertujuan untuk mengetahui apakah desain yang dibuat sesuai dengan isi materi yang sebenarnya yang terdapat pada media dan metode pembelajaran.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pendidik membimbing peserta didik untuk memperoleh pengetahuan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pendesain juga harus memperhatikan metode dan strategi pembelajaran apa yang efektif untuk digunakan dalam penyampaian materi, karena akan mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket

Dalam melakukan penelitian ini yaitu dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis untuk dijawab peserta didik agar mengetahui informasi apakah valid dan praktis tentang penelitian tersebut.

2. Observasi

Observasi merupakan cara untuk mendapatkan informasi yang pasti tentang orang, karena apa yang dikatakan orang belum tentu sama dengan apa yang dikerjakan (*Larry Cristensen*).¹⁵ Observasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi ataupun gambaran yang konkret tentang bagaimana peserta didik tertarik dalam metode pembelajaran sugesti imajinasi berbasis *Nerolinguistik*

¹⁵Sugiono, "Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methode)." Cetakan IV Bandung : Alfabeta, April 2013, h 197.

Programming. Hal pertama dilakukan yaitu dengan cara melihat langsung kegiatan pembelajaran dikelas agar peneliti dapat menemukan tentang permasalahan yang terjadi dilapangan.

3. Wawancara

Wawancara merupakan suatu proses tanya jawab atau dialog secara lisan antara pewawancara dengan responden dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi dengan cara tanya jawab antara peneliti dengan wali kelas yang bersangkutan dalam hal ini wali kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo.

4. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu semua tulisan yang disimpan dan dikumpulkan yang dapat digunakan bila diperlukan, juga gambar dan foto.¹⁶Peneliti melakukan dokumentasi untuk memperoleh data langsung dari MI Datok Sulaiman yang meliputi seluruh siswa kelas IV. Dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi yang dapat dijadikan sebagai pembantu dalam penelitian, kapan penelitian dilaksanakan, dokumen apa yang dianalisa dan data apa yang diharapkan. Adapun instrument dokumen tersebut didalamnya terdapat kegiatan pembelajaran berupa foto, RPP, silabus, buku cetak, dll.

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

¹⁶Widodo.staff.uns.ac.id/2010/03/08/ringkasan-modul-1-konsep-dan-defenisis-dokumentasi/ (7 januari 2019)

Teknik ini digunakan untuk mengolah data hasil validasi ahli bahasa, ahli desain, ahli materi dan guru. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada angket dan hasil wawancara. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk pengembangan.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Teknik ini digunakan untuk mengelola data yang diperoleh melalui lembar validasi oleh para ahli. Validasi merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Sebelum instrument digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji validitas yang digunakan untuk menguji kelayakan sebuah instrument yang akan dilakukan.

Menurut Nilam Permatasari Munir dalam buku Ridwan, mengemukakan bahwa teknik pengumpulan data yaitu dengan data validitas diperoleh dari angket validasi ahli materi/isi dan angket validasi ahli media pembelajaran. Selanjutnya berdasarkan lembar validasi yang telah diisi oleh validator Teknik analisis data validitas yaitu dari tabulasi oleh para ahli materi dan media pembelajaran dicari persentasinya dengan rumus.¹⁷

Uji reliabilitas instrument untuk uji validitas isi dalam peneliti ini menggunakan rumus sebagai berikut :

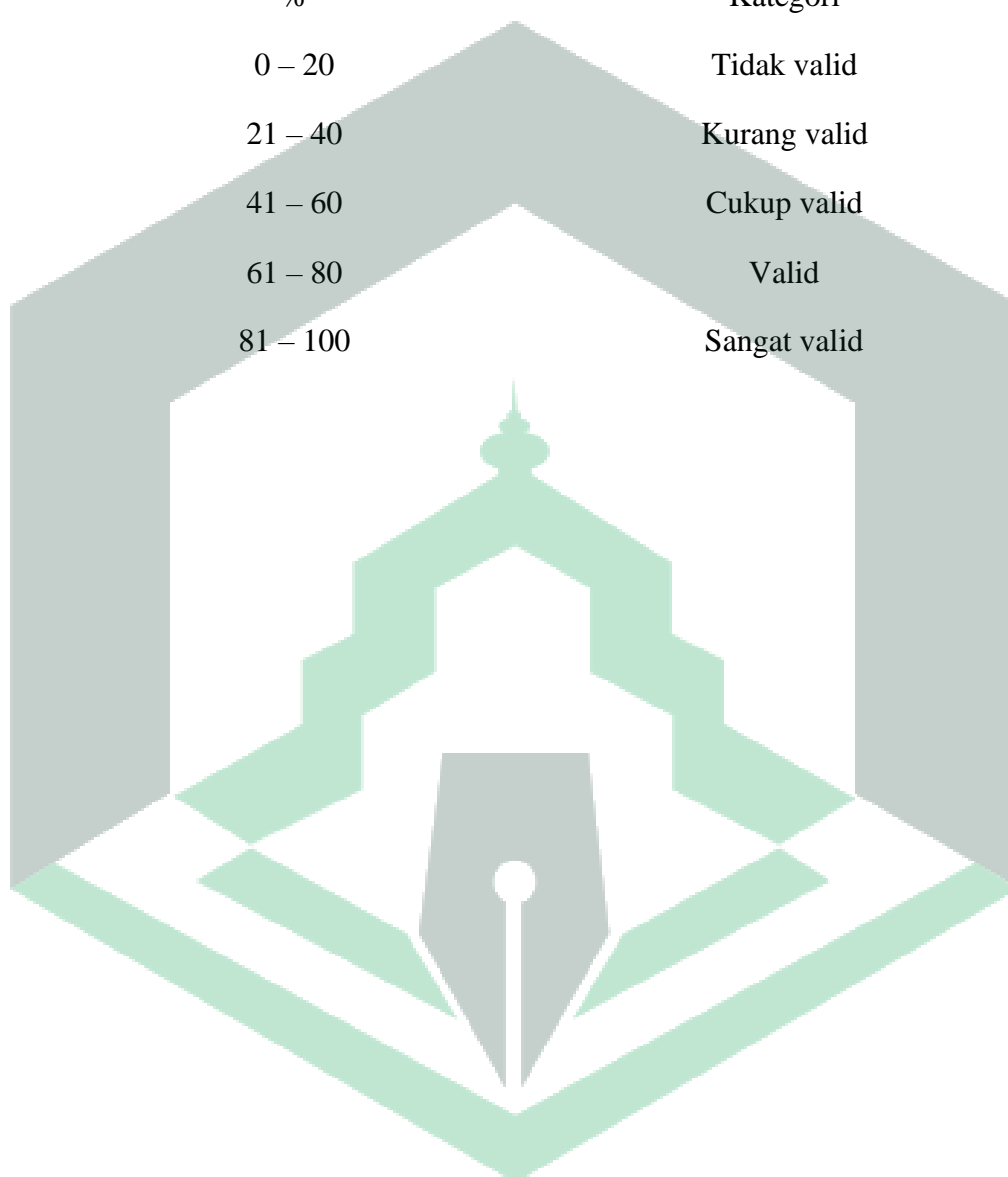
$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \%$$

¹⁷ Ridwan, Belajar Mudah Penelitian (Jakarta – Alfabeta 2005)

Berdasarkan hasil persentase kemudian dikategorikan sesuai dengan table berikut:

Table 3.1 pengkategorian validasi¹⁸

%	Kategori
0 – 20	Tidak valid
21 – 40	Kurang valid
41 – 60	Cukup valid
61 – 80	Valid
81 – 100	Sangat valid



¹⁸Nilam Permatasari Munir, "Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme dengan Media E-learning pada Prodi Matematika IAIN Palopo," *Al-khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 6, no. 2 (2018): 167-78, <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v6i2.454>.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pengembangan Metode Pembelajaran Sugesti Imajinasi Berbasis Neurolinguistik programing

Setelah peneliti melakukan penelitian pada peserta didik kelas IV MI Datok Sulaiman Putra Palopo, peneliti telah mempunyai rancangan dalam mengembangkan produk yang telah direncanakan sebelumnya bahwa bahan ajar pada penelitian ini disusun dan dikembangkan berdasarkan Model ADDIE adapun tahapan analisis pengembangannya yaitu :

a. Analisis Pembelajaran

Pada tahap penelitian ini, terdapat beberapa tahapan yaitu Analisis Kinerja, menganalisis fungsi tugas, mengkontruksi penilaian performance, Analisis tujuan, Analisis setting intruksional.

1. Analisis Kinerja

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan menggunakan wawancara guru mengenai masalah dasar yang dihadapi pada pembelajaran keragaman suku bangsa peneliti memperoleh informasi bahwa kurang efektifnya pemberian tugas/materi untuk membuat siswa paham apa yang diajarkan, dalam proses belajar mengajar guru tidak menggunakan metode yang sesuai untuk menarik perhatian siswa pada proses pembelajaran.

Tabel 4.1 Hasil Google Form Angket Siswa

No	Pertanyaan	Persentase Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah anda menyukai materi pembelajaran keragaman suku bangsa dengan metode bernyanyi?	96 %	4%
2	Apa kamu menyukai belajar berdiskusi?	80%	20%
3	Apakah anda menyukai pembelajaran keragaman suku bangsa menggunakan metode pembelajaran?	84%	16%

Berdasarkan tabel di atas, adapun data yang diperoleh dari 26 siswa mengenai masalah dasar dalam pembelajaran tersebut. Agar lebih mudah memahami pada pembelajaran keragaman suku bangsa yaitu 96% menyukai materi pembelajaran keragaman suku bangsa dengan metode bernyanyi, 4% menyukai materi pembelajaran keragaman suku bangsa dengan metode bernyanyi, menyukai model pembelajaran langsung, 80% menyukai model belajar berdiskusi, 20% tidak menyukai model belajar berdiskusi. 84% menyukai pembelajaran keragaman suku bangsa menggunakan model pembelajaran, 16% tidak menyukai pembelajaran keragaman suku bangsa menggunakan metode pembelajaran.

2. Memilih Arah Fungsi Tugas

Berdasarkan analisis kebutuhan dengan menggunakan hasil angket siswa mengenai tugas yang diberikan kepada siswa dengan cepat dan baik tanpa adanya unsur ketakutan dihukum dari guru, hal ini dapat dilihat dari hasil angket siswa sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Google Form Angket Siswa (Arah Fungsi Tugas)

No	Pertanyaan	Persentase Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah anda belajar karena takut diberi hukuman oleh guru?	44%	56%
2	Jika mengerjakan tugas apakah anda berusaha mengerjakannya dengan cepat?	84%	16%
3	Apakah anda selalu mengerjakan tugas dengan baik?	84%	16%
4	Jika proses pembelajaran berlangsung apakah kamu kurang fokus?	80%	20%

Sedangkan dari hasil wawancara guru memberikan materi atau tugas yaitu dengan hanya menyuruh siswa mengerjakan tugas yang ada di buku cetak sehubungan dengan materi pembelajaran, tetapi di antara mereka masih banyak siswa yang kurang paham dengan isi materi dalam tugas tersebut. Karena guru tidak menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, masih banyak siswa yang kurang fokus dalam menangkap materi yang berikan khususnya pada materi keragaman suku bangsa.

3. Mengkontruksi Performance

Berdasarkan analisis kebutuhan dengan menggunakan hasil angket siswa untuk mengetahui gaya belajar siswa yang disukai dalam proses pembelajaran materi keragaman suku bangsa sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Google Form Angket Siswa (Performance)

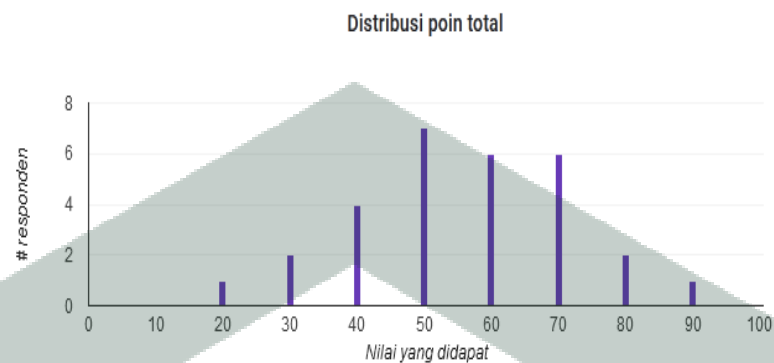
No	Pertanyaan	Persentase Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah anda menyukai materi pembelajaran keragaman suku bangsa dengan metode bernyanyi?	96 %	4%
2	Apa kamu menyukai belajar berdiskusi?	80%	20%
3	Apakah anda menyukai pembelajaran kosakata menggunakan media?	84%	16%

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh informasi dari 26 siswa peneliti menemukan 96% memilih belajar dengan metode bernyanyi, dari 26 siswa memilih 80% menyukai belajar, berdiskusi siswa menyukai menggunakan metode dalam proses pembelajaran sebesar 84%. Jadi, hasil yang diperoleh dari gaya belajar yang disukai oleh siswa yaitu dengan metode bernyanyi, belajar berdiskusi dan menggunakan metode pembelajaran.

4. Analisis Tujuan

Berdasarkan hasil tes siswa mengenai hasil pemahaman siswa, peneliti membuat tes tentang materi keragaman suku bangsa. Adapun hasil tes dapat dilihat pada gambar berikut :

Rata-rata 55,86 / 100 poin	Median 60 / 100 poin	Rentang 20 - 90 poin
--------------------------------------	--------------------------------	--------------------------------



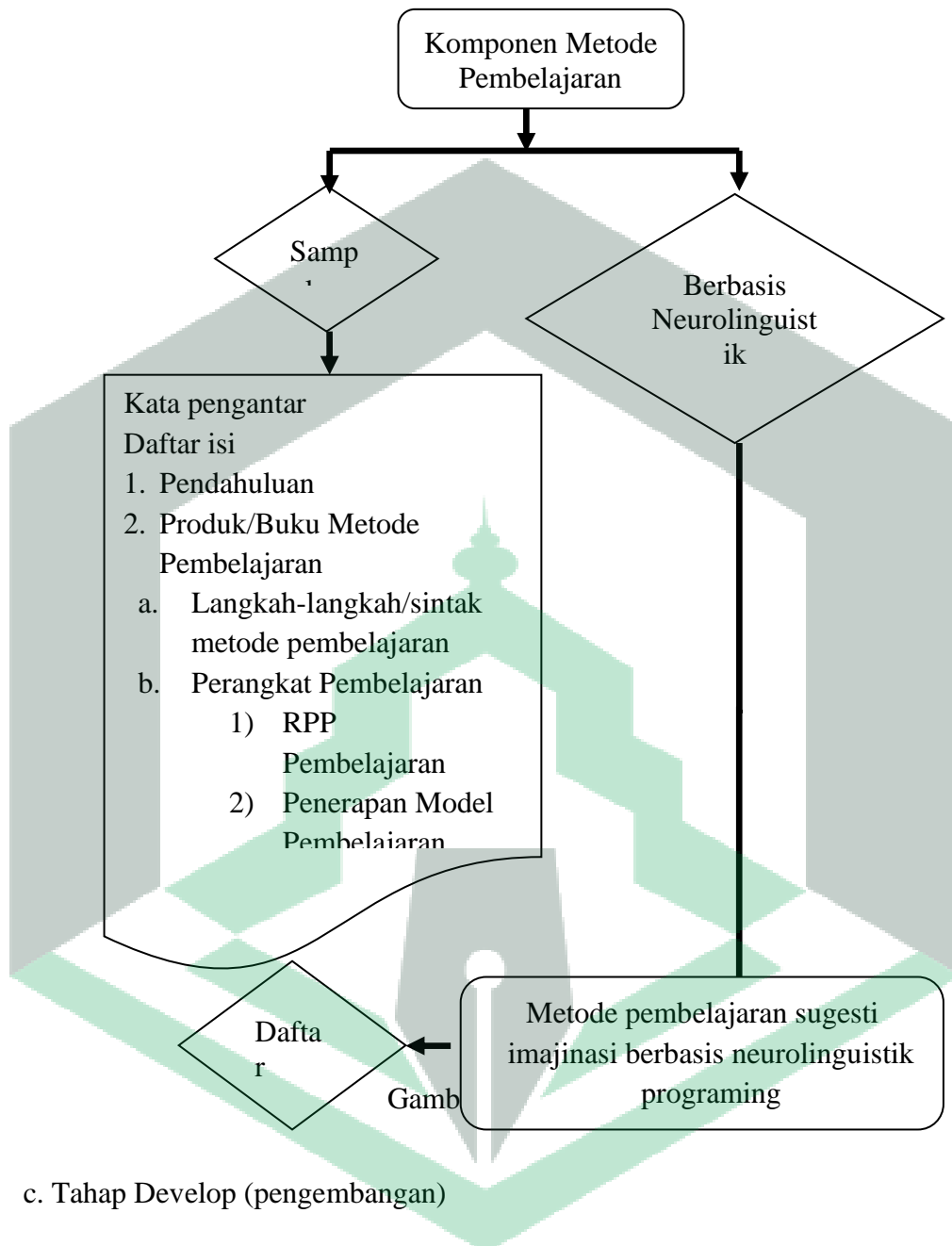
Gambar 4.1 Tes Siswa

Peneliti menemukan dari 26 siswa, nilai rata-rata siswa yang menjawab soal yang diberikan sebesar 55,86 dengan rentang nilai 20-90. Berdasarkan standar keriterian ketuntasan minimal (KKM) pembelajaran bahasa Indonesia yaitu 65, sehingga dapat dinyatakan tidak tuntas.

b. Tahap Perencanaan (Desain)

Pada tahap ini untuk merancang sebuah produk berupa model pembelajaran sugesti imajinasi berbasis neurolinguistik programing yang telah dipersiapkan oleh peneliti yang dapat memudahkan siswa dalam belajar mengenai materi keragaman suku bangsa.

Adapun bagan *flowchart* yang menggambarkan suatu urutan proses secara mendetail dengan proses lainnya dalam membuat prodak model pembelajaran sugesti imajinasi berbasis neurolinguistik programing dengan menggunakan model ADDIE dapat dilihat pada gambar 4.2 sebagai berikut :



Tahap Pengembangan Metode pembelajaran sugesti imajinasi berbasis neurolinguistik programing pada tema indahny keragaman di negeriku adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun komponen buku metode pembelajaran materi keragaman suku bangsa, antara lain:
 - a. Kata pengantar: berisi kata-kata pengantar penyusun.
 - b. Daftar isi: berisikan daftar nomor halaman buku.
 - c. Kompetensi inti: berisikan kompetensi utama yang harus dimiliki siswa berupa aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
 - d. Kompetensi dasar: berisikan tentang kemampuan siswa dalam mencapai kompetensi inti.
 - e. Indikator: berisikan pencapaian kompetensi dasar secara spesifik.
 - f. Tujuan pembelajaran: berisikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran.
 - g. Pembelajaran : berisikan tentang beberapa suku bangsa, pakaian adat, rumah adat serta bahasa yang digunakan.
 - h. Daftar pustaka: berisikan referensi-referensi baik dari buku maupun internet, guna dalam membuat penyusunan buku.
- 2) Membuat desain buku metode pembelajaran
 - a. cover berisi judul buku, gambar beberapa contoh suku bangsa, dan penyusun. Cover buku di desain dengan menggunakan warna yang terang, dilengkapi dengan tulisan untuk menarik minat peserta didik menggunakan buku metode pembelajaran.
 - b. isi buku terdapat kegiatan pembelajaran, materi pembelajaran tentang keragaman suku bangsa, Pada halaman awal kegiatan dicantumkan tujuan

pembelajaran. Tujuan pembelajaran disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.

B. Tingkat Kevalidan Pengembangan Metode Pembelajaran Sugesti Imajinasi Berbasis Neurolinguistik Proraming Menulis Karangan Kelas IV MI Datok Sulaiman

1. Uji Ahli

Pada tahapan ini peneliti telah menemukan tiga pakar validasi yang akan memberikan penilaian mengenai media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu validasi materi, validasi model/media dan validasi bahasa yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari pengembangan metode pembelajaran sugesti dan imajinas berbasis neurolinguistik programming.

a. Validasi ahli materi

Sebelum dilakukan uji coba penggunaan metode pembelajaran oleh guru dan siswa, metode pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu dilakukan validasi oleh dosen ahli materi dalam hal ini ibu Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd. Validasi ini dilakukan untuk memperoleh data tentang kelayakan metode pembelajaran sugesti imajinasi berbasis neurolinguistik programming dilihat dari aspek materinya. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian skala likert, dan data kualitatif berasal dari angket yang berupa kritik dan saran dari validator.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi materi akan ditampilkan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai	Skor Maks	%	Kategori
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	4	100	Sangat valid
2	Kesesuaian materi dengan tahapan kegiatan pembelajaran pendahuluan	4	4	100	Sangat valid
3	Kesesuaian materi dengan tahapan kegiatan pembelajaran inti	3	4	75	Valid
4	Kesesuaian materi dengan tahapan kegiatan pembelajaran penutup	3	4	75	Valid
5	Kesesuaian materi dengan metode pembelajaran	4	4	100	Sangat valid
6	Materi pembelajaran tersusun dengan sistematis	3	4	75	Valid
7	Materi pembelajaran dapat menambah pengetahuan tentang nama-nama suku bangsa	4	4	100	Sangat valid
Jumlah		25	28	89.2	Sangat valid

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi diketahui bahwa metode pembelajaran sugesti imajinasi berbasis neurolinguistik programming yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 89.2% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian metode pembelajaran sugestin imajinasi berbasis neurolinguistik programming yang dikembangkan dapat digunakan dengan revisi kecil.

2) Data Kualitatif

Berikut adalah data kualitatif yang peneliti peroleh dari validasi ahli materi berupa kritik dan saran yang akan disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 4.5 Kritik dan Saran oleh Ahli Materi

Nama Validator	Kritik dan Saran
Lilis Suryani, S. Pd., M.Pd	<ul style="list-style-type: none"> Memperjelas materi seperti bahasa, alat musik, baju adat, rumah adat dari contoh suku yang berada di lingkungan siswa

Revisi Produk

Tabel 4.6 Revisi Produk Ahli Materi

No	Poin Yang Direvisi	Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
1	Memperjelas materi tentang suku, bahasa yang digunakan, rumah adat, baju adat	Kurangnya pembahasan materi	Telah menambahkan materi pada buku metode pembelajaran

b. Validasi ahli metode

Fokus penilaian ahli metode adalah menilai metode pembelajaran sugesti imajinasi berbasis neurolinguistik programming pada aspek metode pembelajaran. Terdiri dari satu ahli dengan kriteria minimal S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, bukan merupakan dosen pembimbing skripsi penulis, identitas subjek validasi dalam hal ini Hj.Salmiah, S.Kom., MT. Validasi ini dilakukan untuk memperoleh data kesesuaian metode pembelajaran sugesti imajinasi berbasis neurolinguistik programming pada menulis karangan.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli media akan ditampilkan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Metode

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai	Skor Maks	%	Kategori
1	Kesesuaian rumusan tujuan pembelajaran	4	4	100	Sangat valid
2	Kesesuaian tujuan pembelajaran pada kegiatan pembelajaran tahap pendahuluan, inti dan penutup	3	4	75	Valid
3	Kesesuaian metode dengan tujuan pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid
4	Efektifitas metode pembelajaran pada kegiatan pembelajaran	3	4	75	Valid
5	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid
6	Kesesuaian media pembelajaran dengan kegiatan pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid
7	Kesesuaian media dengan metode pembelajaran	4	4	100	Sangat valid
Jumlah		26	28	92.8	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli diketahui bahwa metode Pembelajaran sugesti imajinasi berbasis neurolinguistik programing yang di kembangkan memperoleh persentase sebesar 92.8% dengan kategori sangat valid.

2) Data Kualitatif

Berikut adalah data kualitatif yang peneliti peroleh dari validasi ahli berupa

kritik dan saran yang akan disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 4.8 Kritik dan Saran oleh ahli

Nama Validator	Kritik dan Saran
Hj.Salmiah,S.Kom,MT.	<ul style="list-style-type: none"> • Tambahkan keterangan rujukan materi/buku referensi

Revisi Produk

Tabel 4.9 Revisi Produk Ahli

No	Poin yang Direvisi	Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
1	Keterangan rujukan materi/buku	Tidak ada keterangan	Telah di tambahkan

c. Validasi ahli bahasa

Ahli validasi metode Pembelajaran sugesti imajinasi berbasis neurolinguistik programing terdiri dari satu ahli bahasa dengan kriteria minimal S1 pendidikan dan memiliki pengalaman mengajar. Ibu Ummu Qalsum, S.Pd., M.Pd Merupakan ahli bahasa yang telah memenuhi kriteria sebagaimana yang dimaksud.

1) Data kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli pembelajaran akan ditampilkan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran SD

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai	Skor Maks	%	Kategori
1	Kesesuaian bahasa pada materi dengan kompetensi indikator dan Tujuan pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid
2	Bahasa mudah dipahami	4	4	100	Sangat Valid
3	Kejelasan bahasa pada materi yang diberikan	4	4	100	Sangat Valid
4	Ketepatan pemilihan bahasa dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa	3	4	75	Valid
Jumlah		18	20	90	Sangat Valid

Sumber: Data primer yang diolah

Setelah dilakukan uji validitas oleh ketiga validator produk yang dikembangkan perlu dilakukan revisi sesuai dengan masukan serta arahan yang diberikan oleh validator untuk kesempurnaan produk yang dikembangkan.

B. Pembahasan

Tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui bagaimana kebutuhan, pengembangan metode Pembelajaran sugesti imajinasi berbasis neurolinguistik programming yang dikembangkan.

1. Kebutuhan metode pembelajaran

Analisis kebutuhan merupakan aktivitas ilmiah untuk mengidentifikasi factor-faktor pendukung dan penghambat (kesenjangan) proses pembelajaran guna memilih dan menentukan metode yang tepat dan relevan mencapai tujuan pembelajaran yang mengarah pada peningkatan mutu pendidikan. Analisis

kebutuhan metode pembelajaran dilakukan sebelum suatu metode pembelajaran tertentu dirancang dan dikembangkan. Adanya metode pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang sehingga dapat belajar secara aktif dan menyenangkan berdampak positif pada hasil belajar dan prestasi yang optimal.

Secara keseluruhan metode pembelajaran akan memberikan manfaat bagi guru dan siswa di sekolah, guru sangat dituntut untuk mampu dalam menggunakan metode pembelajaran. Seorang guru akan mempermudah dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran itu sendiri Metode pembelajaran membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran dengan memotivasi, menyenangkan, menjadi interaktif, efisien dalam waktu, tenaga, serta dapat digunakan dimana saja. Tahap pengembangan metode pengembangan sugesti imajinasi berbasis neurolinguistik programming telah melalui revisi berdasarkan masukan para ahli : ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

2. Kevalidan metode pembelajaran

Metode pembelajaran ini didesain untuk fungsi ganda, yang pertama sebagai penunjang pembelajaran klasikal oleh guru, dan yang kedua untuk digunakan siswa secara mandiri. Dengan tujuan yang sama, yaitu agar siswa dapat berperan secara aktif dalam mempelajari materi yang terdapat dalam metode pembelajaran sertamembantu siswa memahami materi terkait. Metode yang dikembangkan tersebut telah melalui tahap validasi dan uji coba produk. Dari kegiatan validasi dan uji coba produk diperoleh beberapa data selanjutnya dianalisis untuk mengetahui apakah metode pembelajaran tersebut berkualitas baik yang dapat membantu

memahamkan materi pada siswa. Data yang berupa data numerik dianalisis menggunakan rumus yang telah ditetapkan, sedangkan data verbal deskriptif digunakan untuk memperbaiki metode pembelajaran.

Metode pembelajaran yang dikembangkan sebagai sumber belajar untuk siswa kelas IV. Validasi yang bertujuan untuk mengetahui dan memperbaiki kesalahan yang ada pada metod pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan data hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi diperoleh persentase 89.6% dengan kategori sangat valid. Kemudian ahli metode diperoleh persentase 92.8% dengan kategori sangat valid. Hal ini diartikan bahwa metode pembelajaran yang dibuat telah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, sehingga pengembangan metode Pembelajaran sugesti imajinasi berbasis neurolibguistik programing pada siswa kelas IV SD/MI dikatakan valid. Perlu sinkronisasi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran baik itumetode pembelajaran dan media pembelajaran diperlukan pengembangan, dimanapengembangan media pembelajaran di era sekarang lebih efektif, membuat siswa lebih interaktif, seperti temuan yang didapat dalam penelitian di MI Datok Sulaiman, adanya masalah keterbatasan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa kurang tertarik dalam belajar. Hal tersebut menjadi dasar pengembangan metode pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan materi agar lebih mudah dimengerti, sejalan dengan Sugiyono metode pembelajaran mempermudah proses kegiatan belajar mengajar. Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat diukur melalui beberapa banyak cara yang digunakan didalam

mengajar.¹⁹



¹⁹ Mardiah Kalsum Nasution "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa" *STUDIA DIDAKTIKA : Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* vol. 11 No. 1, 2017. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN "SMH" Serang, Banten.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan dari hasil penelitian di atas maka peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian pengembangan model pembelajaran kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo. Untuk menyusun *desain* (rancangan) berupa model pembelajaran sugwesti imajinasi berbasis neurolinguistik programing, peneliti menggunakan bentuk model pengembangan ADDIE sebagai landasan atau patokan untuk mengembangkan materi ini yang dimana tahapan model ADDIE yaitu (1) Tahap *analisis* yaitu yang berisi informasi tentang kebutuhan siswa terhadap model pembelajaran, (2) tahap *desain* yang berisi tentang format, desain dan bahasa model pembelajaran, (3) tahap *development* yaitu berisi informasi tentang penilaian para ahli, hasil revisi model berdasarkan kritik dan saran dari validator sehingga memperoleh model pembelajaran yang valid, (4) Langkah implementasi atau penyampaian materi pembelajaran. Pendidik membimbing peserta didik untuk memperoleh pengetahuan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, (5) Evaluasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Metode pembelajaran yang dikembangkan dapat dilakukan dengan tahap validasi hingga beberapa kali revisi. Sehingga peneliti mendapatkan hasil kevalidan pada ahli materi yang menghasilkan nilai 85,7% dengan kategori sangat valid, Sedangkan ahli desain mendapatkan nilai 80% dengan kategori valid dan ahli bahasa mendapatkan nilai 75% dengan kategori valid.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan diatas, maka ada beberapa saran yang dapat diajukan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti di bidang pendidikan yang berminat untuk melanjutkan penelitian ini, diharapkan lebih memperhatikan segala kelemahan dan keterbatasan peneliti sehingga penelitian yang dilakukan sempurna.
2. Guru atau mahasiswa sebaiknya mengembangkan model pembelajaran sugesti imajinasi berbasis neurolinguistik programming pada pembelajaran bahasa Indonesia materi indahny keragaman suku bangsa pada pokok bahasan dengan melakukan validasi dari beberapa para ahli.



DAFTAR PUSTAKA

- Andriana M. Gaffar, dkk, *Manajemen Pelatihan Berbasis Neurolinguistik Programming (NLP) Dalam Mengembangkan Kompetensi dan Profesionalisme Guru 2021*.
- Antono Yayan, "Keefektifan Model Pembelajaran Sugesti-Imajinasi Berbantuan Media Video Klip Dalam Pembelajaran Menulis cerpen Pada Siswa VII SMP Negeri 4 Kalasan, Sleman" Yogyakarta : UNY, 2016, h 2.
- Alwanny Herza, " Pengaruh Metode Sugesti-Imajinasi Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa kelas X SMA Negeri 1 Tanjung Morawa ", 2013, h 2. <https://media.neliti.com/media/publication/53619-ID-pengaruh-metode-sugesti-imajinasi-terhad.pdf>.
- Cahyani Isah, Skripsi : "Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Bermuatan Kecakapan Hidup", UPI, h 1.
- Diglosia-Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, dan Kesusastraan Indonesia.Vol. 1, No. 1, Februari 2017.
- Kalsum Mardiyah Nasution "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa" *STUDIA DIDAKTIKA : Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* vol. 11 No. 1, 2017. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN "SMH" Serang, Banten.
- Kusuma Rani, Dr. Budi Purwoko, *Studi Kepustakaan mengenai Landasan Teori Praktek Konseling NeuroLinguistic Programming NLP*. Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu pengetahuan Universitas Negeri Surabaya.
- Lestari,ArianidanAshari., "Pengaruh Pembelajaran Kimia Menggunakan Metode Student Teams Achievement Divisions (Stad) Dan Team Assisted Individualization (Tai) Dilengkapi Media Animasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Asam Basa Kelas Xi Semester Ganjil Smk Sakti Gemolong Tahun Pelajaran 2013/2014", (Jurnal : Pendidikan Kimia), 3(1)
- Permatasari Vinny Kosasih, "Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan narasi Melalui Model Sugesti Imajinasi Berbantuan Media Lagu Anak-anak dengan Video Animasi pada Anak Kelas V SDN Karangbesuki IV Malang".
- Pebriana Putri Hana, *Pembelajaran Menulis Puisi Bebas dengan Menggunakan Sugesti Imajinatif pada Kelas V SDN 001 Salo*. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, hal 1. Vol. 10 NO.1 Januari 2018.

Putra Nusa, *Research & Development: Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*, Cet 1, 2011, h 120-12

Permatasari Nilam Munir, “*Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme dengan Media E-learning pada Prodi Matematika IAIN Palopo*,” *Al-khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 6, no. 2 (2018): 167-7.

Ridwan, *Belajar Mudah Penelitian* (Jakarta – Alfabeta 2005).

Sutikno *Journal Indonesian Language Education and Literature* Vol1, No. 2, 2016

[Staffnew.uny.ac.id/upload/131808329/pengabdian/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf](http://staffnew.uny.ac.id/upload/131808329/pengabdian/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf).

Susanti Deny, *Pengaruh Metode Sugesti Imajinasi Berbantuan Lagu Anak untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas V Sekolah Negeri Dasar Negeri 4 Sepit*.

Tantikasari Betty Suci dkk, *Keefektifan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Melalui Media Puzzle Gambar Seri Terhadap Siswa Kelas IV Semester 2 SDN Jiken 05 Blora*.Vol XXII No. 2 (2017).

Tafsiralquran.id/esensi-qalam-dan-anjuran-menulis-dalam-al-quran

UwesChaeruman. “*PEDATI Model Desain Pembelajaran Blended*.” (Jakarta: Direktorat Jenderal Pembelajaran Kementerian Riset dan Pendidikan, 2017).h. 27

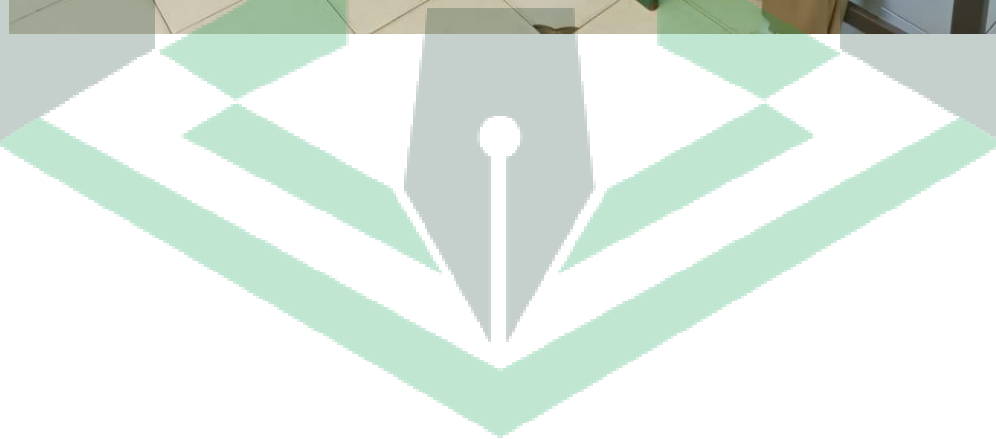
Widodo.staff.uns.ac.id/2010/03/08/ringkasan-modul-1-konsep-dan-defenisis-dokumentasi/

Winarni Eka, *Peningkatan Kompetensi Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SDN 1 Kertayasa Kabupaten Banjarnegara Melalui Penerapan Metode Sugesti Imajinasi dengan Media Lagu*. Universitas Negeri Semarang

LAMPIRAN



1. Dokumentasi Wawancara dengan Guru



2. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : MI DATOK SULAIMAN PALOPO
Kelas / Semester : IV / 2

Tema 7	: Indahnya Keragaman di Negeriku
Sub Tema 1	: Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku
Pembelajaran	: 3
Alokasi Waktu	: 1x pertemuan

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Bahasa Indonesia

- 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.
- 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

Indikator :

- Menuliskan informasi baru yang terdapat dalam teks.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah berdiskusi, siswa mampu mengenal keadaan pulau-pulau di Indonesia dengan benar.
2. Setelah berdiskusi, siswa mampu memahami hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia dengan benar.
3. Setelah membaca teks, siswa mampu menuliskan informasi baru yang terdapat dalam teks dengan tepat.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Indahnya Keragaman di Negeriku</i>". 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan ▪ Siswa mengamati peta Indonesia. ▪ Siswa berdiskusi mengenai keadaan suku-suku yang ada di Indonesia hubungannya dengan kondisi daerah dan penduduk. ▪ Guru menyiapkan lagu tentang suku bangsa di Indonesia dan mengajak siswa bernyanyi bersama. ▪ Hasil yang diharapkan adalah siswa mengetahui suku-suku bangsa di Indonesia yang berbeda-beda. ▪ Siswa berdiskusi mengenai hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia. ▪ Siswa membaca teks tentang faktor penyebab keragaman masyarakat Indonesia. ▪ Siswa berdiskusi mengenai informasi baru yang diperoleh dari teks bacaan. <p style="text-align: center;">Hasil yang diharapkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sikap cermat dan teliti siswa saat membaca teks bacaan serta sikap aktif saat diskusi. ▪ Pengetahuan tentang faktor penyebab keragaman masyarakat Indonesia. 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Keterampilan siswa berbicara dalam diskusi dan menyampaikan hasil diskusi di depan teman-temannya. Kegiatan ini untuk memahamkan materi BI KD 3.7 dan 4.7. ▪ Siswa mencermati teks bacaan tentang keragaman suku bangsa di Indonesia. Siswa tidak dituntut untuk menghafalkan semua nama suku bangsa. Namun, setidaknya siswa mengetahui suku-suku bangsa di daerah tempat tinggalnya. ▪ Siswa melakukan permainan seperti dalam Buku Siswa untuk mengenali suku bangsa di Indonesia. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Keragaman di Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : *Indahnya Keragaman di Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Teks bacaan, peta Indonesia.

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Guru Kelas IV

(Nama)
(NIP)

(Nama)
NIP :

LAMPIRAN 1

F. MATERI PEMBELAJARAN

- Mengenalı keadaan pulau-pulau yang ada di Indonesia.
- Informasi baru tentang faktor penyebab keragaman masyarakat Indonesia.
- Mengenalı tentang keragaman suku bangsa di Indonesia

G. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah



PERSURATAN

1. Surat Izin Meneliti





1 2 0 2 2 1 9 0 0 9 1 1 7 4

PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Alamat : Jl. K.H.M. Hasyim No.5 Kota Palopo - Sulawesi Selatan Telpn : (0471) 326048

ASLI

IZIN PENELITIAN
 NOMOR : 1174/IP/DPMPSTP/IX/2022

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 28 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Walikota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Walikota Palopo Nomor 34 Tahun 2019 tentang Pendefinisian, Kewenangan Penyelenggaraan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Kota Palopo dan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Yang Diberikan Pelimpahan Wewenang Walikota Palopo Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama	: ERNI ACHFAR
Jenis Kelamin	: Perempuan
Alamat	: Jl. Andi Pangerang No. 29 Kota Palopo
Pekerjaan	: Pelajar/Mahasiswa
NIM	: 16 0205 0045

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SUGESTI IMAJINASI BERBASIS NEUROLINGUISTIK
 PROGRAMING MENULIS KARANGAN PADA SISWA KELAS IV DI MI DATOK SULAIMAN PALOPO**

Lokasi Penelitian	: MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) DATOK SULAIMAN PALOPO
Lamanya Penelitian	: 22 September 2022 s.d. 22 Desember 2022

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor pada **Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo**.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Izin Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
 Pada tanggal : 23 September 2022
 a.n. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP
 Kepala Bidang Pengkajian dan Pemrosesan Perizinan PTSP



ERICK K. SIGA, S.Sos
 Pangkal Penata Tk.I
 NIP. : 19830414 200701 1 005

Terdistribusi :

1. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel;
2. Walikota Palopo
3. Dandim 1403 SWG
4. Kapotres Palopo
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian

2. Surat Keterangan Selesai Meneliti

 **KEMENTERIAN AGAMA KOTA PALOPO**
MADRASAH IBTIDAIYAH DATOK SULAIMAN
Alamat: Jl. Dr. Ratulangi, No 16, Telp. (0471)21476 Kota Palopo 91914 

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor: 21.03/MI.DS/004/I/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo

Nama : M. Rifal Alwi, S.AN., M.AP
NIP : -
Golongan : -
Jabatan : Kepala Madrasah

Menyatakan Bahwa:

Nama : Erni Achfar
Nim : 16 0205 0045
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Jl. Andi Pangerang No.29 Kota Palopo

Telah melakukan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo dalam rangka penyusunan karya tulis ilmiah (Skripsi) sebagai tugas akhirnya dengan judul **“Pengembangan Model Pembelajaran Sugesti Imajinasi Berbasis Neurolinguistik Programing Menulis Karangan Pada Siswa Kelas IV DI MI Datok Sulaiman”** yang dimulai pada Tanggal 22 September s/d 22 Desember 2022.
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan seperlunya.

Palopo, 19 Januari 2023
Kepala Madrasah

M. Rifal Alwi, S.AN., M.AP
NIP.

3. Surat Keterangan Mengaji



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bara Kota Palopo 91914
 e-mail: pgmi.iainpalopo@gmail.com

SURAT KETERANGAN
 Nomor: 0234/In.19/PGMI/PP.09/03/2022

Pengelola Lajnatu Ikhtibari Qiraahiti Qur'an Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (LIQQ PGMI) menerangkan bahwa mahasiswa S1 berikut:

Nama	: Erni Achfar
NIM	: 1602050045

Mahasiswa tersebut telah melakukan tes baca Alqur'an dan dinyatakan **LULUS**.
 Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui
Ketua TIM LIQQ



Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I.
NIP. 19630710 199503 2 001

Palopo, Maret 2022

a.n. Ketua Prodi PGMI
Sekretaris



Mimawati S.Pd., M.Pd.
NIDN. 2003048501

BIODATA PENELITI

RIWAYAT HIDUP



Erni Achfar, lahir di Palopo Kecamatan Wara Utara pada tanggal 24 Oktober 1996. Penulis merupakan anak ke empat dari 4 bersaudara, anak dari pasangan Ayah bernama Achfar dan almarhumah Ibu Suhaemi. Adapun riwayat pendidikan penulis yaitu sekolah dasar penulis di SDN 252 Batupasi Palopo. Kemudian,

menempuh pendidikan di SMP Negeri 7 Palopo, dan menyelesaikan pendidikan paket C setara sekolah atas/Madrasah Aliyah. Penulis terdaftar pada salah satu perguruan tinggi negeri di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

contact person penulis: *erniachfar24@gmail.com*