

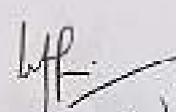
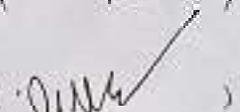
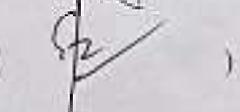
Halaman Pengesahan Skripsi

Skripsi:

Nama : Sondang Loren A. Bakara
NPM : 20110072
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Articulate Storyline*
Interaktif terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas VII di SMP
Negeri 13 Medan T.A 2023/2024

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji pada tanggal 20 April 2024 dan memperoleh nilai :

Disetujui oleh:

- | | | |
|--------------------------------------|---------------|---|
| 1. Monalisa Frince S, S.Pd., M.Pd | Pembimbing I | () |
| 2. Drs.Tigor Sitohang, M.Pd | Pembimbing II | () |
| 3. Juni Agus Simaremare, S.Pd., M.Si | Penguji I | () |
| 4. Dr. Elza L.L. Saragih, S.S, M.Hum | Penguji II | () |

Mengetahui,
Dekan FKIP



(Mula Sigiro, M.Si, Ph.D)

Mengetahui,
Ketua Prodi Studi Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia

(Juni Agus Simaremare, S.Pd., M.Si)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berbahasa merupakan sarana komunikasi berupa bahasa lisan, maupun bahasa tulisan. Melalui bahasa, seseorang dapat juga mengemukakan perasaan, dan menghubungkan daya khayal secara kreatif untuk memikirkan sesuatu yang baru (Seftiani, 2020). Seseorang dapat terampil berbahasa apabila memiliki kosakata yang banyak. Semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, semakin terampil dalam berbahasa dan begitu pula sebaliknya, semakin rendah kosakata yang dimiliki seseorang semakin sulit untuk terampil berbahasa.

Terampil berbahasa berarti terampil dalam menulis. Seseorang dapat terampil dalam menulis apabila telah terampil dalam menyimak, berbicara, dan membaca. Dalam mempelajari bahasa Indonesia, siswa dituntut untuk mempunyai bakat dalam menulis. Keterampilan menulis merupakan kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Pembelajaran keterampilan menulis memiliki berbagai macam bentuk, diantaranya adalah keterampilan menulis cerpen (cerita pendek). Dalam belajar menulis cerpen, siswa diharapkan dapat menuangkan ide atau gagasan, sehingga karangan tersebut menarik untuk dibaca (Febrina, 2017).

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, menyusun teks tulis atau menulis adalah suatu cara seseorang menyampaikan ide dan gagasannya lewat tulisan. Tulisan yang dibuat bertujuan agar pembacanya dapat memahami

maksud dan tujuan yang ingin disampaikan, sehingga proses yang dilakukan penulis tidak sia-sia (Junaedi & Sugono, 2022). Cerita pendek adalah narasi

fiksi yang memiliki bentuk isi cerita yang singkat.. Biasanya, cerita ini dapat diselesaikan dalam satu kali duduk, dengan rentang waktu pembacaan sekitar setengah hingga dua jam. Cerita pendek cenderung memiliki tema yang sederhana. Secara umum, cerita pendek dapat diselesaikan dalam waktu sekitar sepuluh menit hingga setengah jam, dengan jumlah kata berkisar antara 500 hingga 5.000 kata. (Ningsih, 2022).

Dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek, salah satu hambatan yang sering dialami oleh peserta didik adalah kesulitan dalam menemukan ide cerita yang akan dituangkan kedalam isi cerita pendek. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kusmarwanti, dkk. (2008) dalam (Junaedi & Sugono, 2022:35) menyatakan bahwa hambatan-hambatan yang dialami peserta didik dalam menulis karya sastra, yaitu: (1) Kesulitan dalam menggali dan mengembangkan ide cerita secara optimal; (2) Tantangan dalam menyusun struktur alur cerita agar proporsional; (3) Menemui kesulitan dalam menciptakan awal cerita yang menarik; (4) Kesulitan dalam menentukan ending yang memuaskan; (5) Kekurangan dalam menggarap konflik dan klimaks cerita; (6) membangun suspen (rasa penasaran); (7) Kesulitan dalam menciptakan karakter tokoh yang kuat dan meyakinkan; (8) Keterbatasan dalam menggambarkan tokoh secara akurat dan memikat; (9) Kesulitan dalam memanfaatkan latar untuk menghidupkan cerita; (10) Kekurangan dalam menyusun dialog dan narasi secara proporsional; dan (11) Tantangan dalam memilih kata-kata atau diksi yang dapat membangun emosi dan karakter tokoh.

Menggali ide merupakan langkah awal yang harus dilakukan bagi peserta didik untuk dapat memulai menulis cerita pendek. Ini dikarenakan sebuah karya

sastra yang berkualitas haruslah memiliki isi cerita yang menarik, dan hal ini tentu saja bermula dari ide cerita yang menarik pula.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan penulis dengan guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 13 Medan, menjelaskan kurangnya kemampuan siswa dalam menulis teks cerpen dengan baik sesuai struktur, kaidah kebahasaan, dan ciri-ciri yang sesuai isi teks cerpen. Bahwa di sekolah tersebut nilai rata-rata dalam menulis teks cerpen adalah 60. Hal ini ditemukan dari 32 siswa hanya 10 atau (20%) siswa yang mendapat nilai di atas KKM dan 22 atau (80%) siswa nilainya di bawah KKM.

Pola pembelajaran seperti itu dapat menyebabkan siswa merasa jenuh, karena proses belajar hanya berfokus pada pemahaman dan hafalan materi. Saat ini, pembelajaran cenderung hanya menekankan pada penggunaan informasi dan teknologi, yang disebabkan oleh kurangnya motivasi belajar yang menarik bagi generasi saat ini. Pendekatan konvensional dalam pembelajaran, yang sering kali terpaku pada buku teks pelajaran dengan cara penyampaian yang monoton, juga turut berperan dalam menyebabkan siswa merasa tidak tertarik.

Banyak siswa menganggap menulis teks cerpen sebagai sesuatu yang sulit dan rumit, terutama dalam menentukan kata-kata dan menyusun kalimat. Selain itu, minat dan hobi siswa terhadap menulis cerpen juga kurang diungkapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang saat ini dilaksanakan.

Dengan mempertimbangkan tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran, diperlukan penciptaan kondisi pembelajaran yang interaktif. Hal ini memungkinkan terjadinya interaksi antara guru dan siswa, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik. Penelitian menunjukkan

bahwa metode pembelajaran yang baru dan inovatif diperlukan untuk mengatasi kesulitan siswa di kelas dan membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Dengan adanya metode pembelajaran yang menarik, diharapkan dapat meningkatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran.. Untuk mewujudkan metode pembelajaran yang menarik dan mudah diimplementasikan, perlu diciptakan media pembelajaran yang memfasilitasi interaksi antara peserta didik dengan media tersebut. Media pembelajaran ini dikenal sebagai media pembelajaran interaktif.

Menurut Sadirman dalam (Tafonao, 2018:106) Secara umum, media dalam konteks pendidikan mengacu pada berbagai komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang proses berpikir. Media pembelajaran, sebagai alat yang digunakan oleh pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran, sering kali disebut sebagai alat peraga karena berperan dalam membantu dan mengilustrasikan konsep-konsep yang diajarkan dalam proses pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk mencapai beberapa hal yakni, mempermudah proses pembelajaran di kelas dengan menyajikan materi secara lebih jelas dan menarik, mendorong efisiensi dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan waktu dan sumber daya secara optimal, Membantu meningkatkan konsentrasi pembelajar dengan menyajikan materi secara visual atau interaktif, yang dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran memainkan peran penting dalam menyampaikan materi dan meningkatkan pemahaman siswa. Salah satu metode yang efektif adalah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis

Articulate Storyline. Dengan menggunakan media ini, guru dapat membangkitkan minat belajar siswa dan memotivasi mereka untuk lebih mencintai dan menyukai pembelajaran bahasa Indonesia. Sehingga, pembelajaran bahasa Indonesia tidak lagi dianggap membosankan oleh siswa, karena guru dapat menarik perhatian mereka dengan menggunakan media *Articulate Storyline*. Oleh karena itu, penggunaan variasi media seperti *Articulate Storyline* dapat menjadi solusi untuk mengatasi kondisi monoton dalam pembelajaran.

Dengan media pembelajaran tersebut, diharapkan minat belajar peserta didik dapat meningkat, dan berdampak positif pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini difokuskan pada penggunaan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk meningkatkan kemampuan menulis teks cerpen siswa, yang dipelajari pada tingkat kelas VII di SMP Negeri 13 Medan. Media interaktif ini digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai alternatif dari media-media lain seperti *Youtube* dan *Powerpoint*.

Sebuah penelitian terdahulu (Nadialista Kurniawan, 2021) dalam penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan *Articulate Storyline* untuk mendukung kemampuan metakognisi siswa kelas XI Dalam Memproduksi Cerpen di SMA Negeri 3 Malang” menunjukkan bahwa penggunaan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran interaktif telah terbukti berpengaruh dan efektif. Hasil penelitian tersebut dapat berpengaruh yang signifikan dari kelas eksperimen pengguna media interaktif *Articulate Storyline* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Peserta didik di kelas eksperimen memberikan penilaian hasil *posttest* dengan rata-rata skor sebesar 81,15%, yang lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik di

kelas kontrol yang hanya mencapai rata-rata skor sebesar 71,82% . Selain itu, penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *Articulate Storyline* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga membuat mereka lebih tertarik dan bersemangat dalam proses pembelajaran.

Dari pengertian-pengertian yang telah disampaikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu upaya yang dilakukan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan berbagai jenis media yang efektif. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran ini adalah untuk merangsang pikiran dan minat siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien, serta mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebagai pembelajaran interaktif.

Dengan adanya permasalahan-permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu inovasi dalam penggunaan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran. Maka dari itu, melihat hasil penelitian yang khususnya dilaksanakan di SMP Negeri 13 Medan, penggunaan media ajar yang belum tersentuh adalah pembelajaran teks cerpen dengan menggunakan media *Articulate Storyline*. Oleh karena itu, peneliti mengusulkan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Interaktif terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas VII di SMP Negeri 13 Medan T.A 2023/2024”, sebagai upaya perbaikan keterampilan menulis siswa SMP Negeri 13 Medan dalam menulis teks cerpen.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun Masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini meliputi:

1. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menulis teks cerpen.

2. Siswa masih menghadapi kesulitan dalam mengembangkan ide atau gagasan untuk menulis teks cerpen.
3. Penyampaian pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang variatif.
4. Kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia karena pembelajaran cenderung mengandalkan teks dan penugasan yang kurang menarik.
5. Kurangnya kemampuan siswa dalam menulis teks cerpen.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini menjadi, Pengaruh Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Interaktif terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas VII di SMP Negeri 13 Medan T.A 2023/2024. Fokus penelitian ini adalah pada kemampuan siswa dalam menyajikan teks cerpen, memberikan saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan secara tertulis maupun lisan dengan memperhatikan struktur, kaidah kebahasaan, dan ciri-ciri teks cerpen.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka masalah penelitian akan dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 13 Medan dalam menulis teks cerpen tanpa menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline* pada tahun ajaran 2023/2024?

2. Bagaimana kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 13 Medan dalam menulis teks cerpen dengan menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline* pada tahun ajaran 2023/2024?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* terhadap kemampuan menulis teks cerpen siswa kelas VII SMP Negeri 13 Medan pada tahun ajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 13 Medan dalam menulis teks cerpen tanpa menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline* pada tahun ajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 13 Medan dalam menulis teks cerpen dengan menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline* pada tahun ajaran 2023/2024.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan pembelajaran *Articulate Storyline* terhadap kemampuan menulis teks cerpen pada siswa kelas VII SMP Negeri 13 Medan pada tahun ajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis:

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat Menjadi bahan referensi bagi penelitian terkait masalah pendidikan, khususnya dalam menerapkan media pembelajaran interaktif untuk mendukung kegiatan belajar

mandiri dan terbimbing, sehingga dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman tentang bagaimana penerapan media pembelajaran dapat memengaruhi minat peserta didik dalam menghasilkan karya tulis, serta meningkatkan kesadaran metakognisi mereka dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis:

1) Bagi Pembaca

Menambah pengetahuan dan wawasan mengenai media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam penelitian ini.

2) Bagi Peserta didik

Penelitian ini mengenalkan proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif yang menarik dan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran.

3) Bagi Pendidik

Memberikan masukan atau referensi alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menulis cerpen dengan baik.

4) Bagi Sekolah

Adapun manfaat bagi sekolah yaitu untuk meningkatkan variasi dalam proses pembelajaran sehingga para guru dapat melaksanakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

5) Bagi Peneliti:

Manfaat bagi peneliti yakni memberikan pengalaman yang berharga dan berguna bagi peneliti untuk menjadi guru yang profesional di masa depan.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

2.1 Landasan Teoretis

Menurut Sugiyono (2019) menyatakan bahwa landasan teori merupakan alur logika atau penalaran yang terdiri dari seperangkat konsep, definisi, dan proposisi yang disusun secara sistematis. Teori tersebut digunakan untuk memberikan kerangka berpikir yang ilmiah dengan tujuan menjelaskan fenomena yang sedang diteliti. Landasan teori ini memiliki konsep yang sistematis dan terstruktur dengan baik dalam penelitian, karena menjadi dasar yang kuat bagi penyelidikan yang dilakukan oleh peneliti. Dengan demikian, landasan teori menjadi landasan yang penting dalam memahami dan menjelaskan fenomena yang terkait dengan penelitian.

Berdasarkan permasalahan yang akan diselesaikan, terdapat faktor pendukung yang meliputi teori-teori yang kuat terkait dengan variabel media pembelajaran *Articulate Storyline* (X) dan variabel kemampuan menulis teks cerpen (Y). Dengan demikian, penelitian ini akan mengacu pada teori-teori yang menguatkan hubungan antara kedua variabel tersebut. Teori-teori tersebut akan menjadi landasan yang kuat dalam menjelaskan dan memahami bagaimana penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* dapat memengaruhi kemampuan siswa dalam menulis teks cerpen.

2.2 Media

Menurut (Santrianawati, 2017:5) mengatakan bahwa kata media berasal dari bahasa latin yakni *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’ kata "media"

berasal dari bahasa Latin "medius", yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Oleh karena itu, media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran disebut sebagai pengantar pesan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu dalam mencapai keberhasilan belajar. Dengan demikian, media pembelajaran berperan sebagai perantara atau sarana untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa, dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Menurut *AECT (Association of Education and Communication Technology)* dalam (Basyaruddin, 2020) mengatakan bahwa media adalah segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Dalam konteks pembelajaran, media ini berperan sebagai sarana atau alat untuk menyalurkan informasi dari sumber kepada penerima informasi, sehingga membantu dalam proses pembelajaran.

Menurut Simanjuntak (2022) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan tujuan agar proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diinginkan, efektif, efisien, dan menarik bagi siswa. Dengan kata lain, media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara membuatnya lebih efektif, efisien, dan menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan media dalam konteks pembelajaran berasal dari bahasa Latin "medius", yang berarti 'tengah'

atau 'perantara', dan dalam bahasa arab diartikan sebagai 'perantara' atau 'pengantar pesan'. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk membantu proses pembelajaran dengan menyampaikan pesan dari guru kepada siswa Dengan adanya media pembelajaran yang menarik dan efisien yang tepat dapat membantu mempengaruhi proses sbelajar siswa khususnya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam hal ini media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan tujuan agar proses pembelajaran mencapai tujuan yang diinginkan secara efektif, efisien, dan menarik bagi siswa. Dengan demikian, media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang meningkatkan kualitas pembelajaran dengan membuatnya lebih efektif, efisien, dan menarik bagi peserta didik. Adanya media pembelajaran dapat berguna sebagai alat bantu mengajar yang telah disesuaikan dengan metode ajar.

2.2.1 Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Interaktif

Pada penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran interaktif berbasis *software Articulate Storyline*. Media ini merupakan kombinasi antara elemen visual dan audio, yang sering disebut sebagai multimedia.

Menurut (Nuraini & Mintowati, 2021:3) menyatakan bahwa *Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak yang dikembangkan oleh *Global Incorporation* dan diperkenalkan pada tahun 2014. Perangkat lunak ini dirancang untuk membuat pembelajaran secara *e-learning* yang interaktif. *Articulate Storyline* dapat menghasilkan berbagai isi pembelajaran, termasuk format yang dapat diakses melalui perangkat iOS, Android, dan PC. Dengan demikian,

Articulate Storyline memberikan fleksibilitas dalam penyediaan materi pembelajaran interaktif yang dapat diakses oleh berbagai jenis perangkat..

Menurut (Nuraini & Mintowati, 2021) menyatakan bahwa *Articulate Storyline* merupakan sebuah program aplikasi yang telah dilengkapi dengan dukungan smart brainware yang disajikan secara sederhana. Program ini menyediakan tutorial interaktif yang membantu pengguna dalam menyusun konten pembelajaran. Hasil dari penggunaan *Articulate Storyline* dapat disimpan dalam berbagai format, termasuk CD, situs web pribadi, dan dokumen pengolahan kata (*word processing*), dengan menggunakan *template* yang tersedia secara daring atau luring. Dengan fitur-fitur tersebut, *Articulate Storyline* memungkinkan pengguna untuk menciptakan materi pembelajaran yang interaktif dengan berbagai cara penyajian yang fleksibel.

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa *Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak yang dikembangkan oleh *Global Incorporation* pada tahun 2014. Perangkat lunak ini dirancang khusus untuk membuat pembelajaran *e-learning* yang interaktif. *Articulate Storyline* mampu menghasilkan berbagai jenis konten pembelajaran yang dapat diakses melalui perangkat iOS, Android, dan PC, memberikan fleksibilitas dalam penyediaan materi pembelajaran yang interaktif. Hasil dari penggunaan *Articulate Storyline* dapat disimpan dalam berbagai format, termasuk CD, situs web pribadi, dan dokumen pengolahan kata (*word processing*), dengan memanfaatkan *template* yang tersedia secara daring atau luring. Dengan fitur-fitur yang dimilikinya, *Articulate Storyline* memungkinkan pengguna untuk menciptakan materi pembelajaran yang interaktif dengan berbagai cara penyajian yang fleksibel.

2.2.2 Langkah- langkah Pembuatan Media *Articulate Storyline*

Aplikasi *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran memiliki beberapa fitur yang meliputi *character, picture, movie, timeline*, dan lain-lain yang mudah digunakan. Kelebihan media pembelajaran *Articulate Storyline* adalah kehadiran *smart brainware* yang disajikan secara sederhana, dilengkapi dengan tutorial melalui *template* yang dapat dipublikasikan baik secara *offline* maupun *online*. Hal ini memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menyusun dan memformat konten pembelajaran dalam bentuk *Learning Management Sistem (LSM)*, ataupun *web personal*.

Menurut (Agustin, 2023:27) mengatakan bahwa sebelum membuat desain pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*, ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan terlebih dahulu. Hal-hal tersebut meliputi:

- 1) Buku sumber materi pembelajaran, silabus dan RPP.
- 2) *Software Articulate Storyline*.
- 3) Materi pendukung lainnya, seperti gambar, video, musik, dan sebagainya.

Setelah semuanya disiapkan, Langkah-langkah menginstal *software Articulate Storyline*, adalah sebagai berikut:

1. *Download* aplikasi *Articulate Storyline 2* melalui *website* resminya ke PC
2. Buka aplikasi *Articulate Storyline 2* dan klik *New Project* untuk membuat proyek baru
3. Setelah membuka *New Project* kita atur ukuran tampilan sesuai dengan keinginan dengan memilih *tab design* pilih *Story Size Setup*
4. Pilih tampilan yang diinginkan dengan memilih *tab design* untuk memilih *template background* yang telah disediakan.

5. Jika ingin mengubah latar belakang, klik kanan dan pilih format *Background*, lalu pilih opsi *Picture Of Texture Fill* atau unggah gambar yang sudah disiapkan dengan mengklik *file* kemudian cari foto yang akan digunakan setelah itu klik *close*
6. Pada *slide* pertama silahkan tulis “Judul” materi yang akan disampaikan.
7. Buatlah judul pada tampilan awal. klik *Insert* kemudian pilih *text box*.
8. Kita juga dapat menambahkan karakter untuk memperindah tampilan dengan memilih. Caranya klik tab *Insert* kemudian pilih *Character*
9. Selanjutnya, buat tombol untuk menghubungkan ke sub-materi yang akan disampaikan. Jika sudah memiliki gambar tombol, pilih gambar di tab *Insert* kemudian klik *Picture*. Jika ingin membuat sendiri tombol yang sudah disediakan bisa gunakan fitur seperti *button* yang ada di tab *Insert* atau *shape*.
10. Anda dapat mengatur tombol warna *shape*, *button* sesuai dengan keinginan
11. Setelah membuat menu utama, klik *Slide Layers* klik kanan, dan beri nama pada tampilan utama yang telah dibuat, agar tidak membingungkan dan lebih memudahkan.
12. Buat *Layers* baru dengan mengklik *New Layers* dan beri nama sesuai kebutuhan.
13. Ubah tombol satu per satu agar terhubung dengan *Slide Layers* yang sesuai dengan mengklik *Add Triger* pilih *Action* menjadi *Jump To Slide*, buat contoh pada *slide* evaluasi menjadi 1.4 EVALUASI kemudian klik Ok.

14. Dalam aplikasi Articulate Storyline 2 juga dapat membuat evaluasi dengan berbagai macam fitur seperti *True/False*, *Multiple Choice*, *Multiple Response*, *Sequence Drag-and-Drop*, *Numeric*, dan lain sebagainya. Fitur tersebut tersedia di *tab Slide* dengan menyediakan *Graded Question*, *Survey Question*, *Freeform Question*. Jika tidak ingin menggunakan fitur tersebut, Anda juga dapat mencantumkan tautan *google form*.
15. Pada aplikasi ini kita juga dapat menambahkan gambar, video, dan audio sesuai dengan keinginan kita. Caranya klik *tab Insert* pilih bagian *Video*, *Picture*, ataupun *Audio*.

2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

2.2.3.1 Kelebihan *Articulate Storyline*

Menurut (Nugraheni, 2018:33-34) berpendapat bahwa *Articulate Storyline* memiliki fungsi yang mirip dengan *Microsoft Power Point*. tetapi memiliki beberapa kelebihan yang membuatnya menjadi pilihan yang lebih menarik untuk pembuatan media pembelajaran. Salah satu keunggulan utamanya adalah kemampuannya untuk menambahkan kuis secara praktis, yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Selain itu, konten yang dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline* dapat dipublikasikan dalam berbagai format *output*.

2.2.3.2 Kekurangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

Menurut (Nugraheni, 2018:34-35) mengatakan bahwa salah satu kelemahan yang cukup mencolok dari *Articulate Storyline* yang dapat dilihat adalah terkait dengan harga lisensi perangkat lunaknya. Berdasarkan data dari situs resmi *Articulate Storyline* (www.articulate.com) harga lisensi untuk satu

paket aplikasi *Articulate Storyline* mencapai \$ 1,398.00 Dengan asumsi nilai tukar \$1 sama dengan Rp13.600 maka harga lisensi tersebut setara dengan sekitar Rp18.2 Juta. Harga lisensi yang tinggi tersebut tentu saja dapat menjadi hambatan, terutama bagi individu atau lembaga pendidikan yang memiliki keterbatasan anggaran.

2.2.4 Pengertian Kemampuan

Menurut (Suparyanto, 2020:8) mengatakan kemampuan dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

1. Kemampuan intrinsik adalah kemampuan yang merujuk pada situasi belajar dan memenuhi kebutuhan serta tujuan-tujuan siswa secara langsung.
2. Kemampuan ekstrinsik adalah kemampuan merujuk pada hidup dalam diri individu dan bermanfaat dalam situasi belajar yang fungsional.

Kata "kemampuan" dapat diartikan sebagai "kecekatan". Kecekatan mengacu pada keterampilan atau kemahiran dalam melakukan suatu pekerjaan dengan cepat dan tepat. Seorang individu yang mampu menyelesaikan tugas dengan cepat namun dengan kesalahan tidak dapat disebut memiliki kecekatan yang sesungguhnya. Sebaliknya, kecekatan mencakup kemampuan untuk menyelesaikan tugas dengan efisien dan akurat.

Sehubungan dengan hal tersebut menurut Tuminto dalam Bahri, (2017:79) menyatakan bahwa kemampuan dapat diartikan sebagai kesanggupan, kecakapan, atau kekuatan dalam melakukan suatu tindakan atau aktivitas. Dalam hal ini, kemampuan tidak hanya mencakup kemahiran dalam melakukan sesuatu dengan cepat dan tepat, tetapi juga mencakup kemampuan untuk melakukan tugas dengan

efisiensi dan kepercayaan diri. Seseorang yang memiliki kemampuan dalam suatu bidang akan melaksanakan tugas tersebut tanpa ragu-ragu, seolah-olah tindakan tersebut telah menjadi suatu hal yang alami baginya. Dalam ruang lingkupnya, kemampuan mencakup berbagai aktivitas, mulai dari tindakan fisik, proses berpikir, berkomunikasi, observasi, dan lain sebagainya.

Menurut (Sugerman, 2022:152) mengatakan kemampuan dapat diartikan sebagai kecakapan, dan kekayaan seseorang dalam melakukan suatu tindakan atau aktivitas tertentu. Kemampuan mencakup dua aspek utama, yaitu pengetahuan dan keterampilan. Kemampuan dalam hal pengetahuan mengacu pada kemampuan seseorang untuk mengenali, menyebutkan, dan menjelaskan sesuatu secara teoritis berdasarkan pengetahuannya. Dengan demikian, kemampuan mencakup kedua aspek ini menjadi kombinasi dari pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki seseorang.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Kemampuan intrinsik terkait langsung dengan situasi belajar serta memenuhi kebutuhan dan tujuan siswa, sedangkan kemampuan ekstrinsik berkaitan dengan faktor internal individu dan berkontribusi pada situasi belajar yang fungsional.

Selain itu, kata "kemampuan" dapat diartikan sebagai "kecekatan", yang mencakup keterampilan atau kemahiran dalam melakukan suatu pekerjaan dengan cepat dan tepat. Kecekatan juga mencakup efisiensi dan ketepatan dalam menyelesaikan tugas. Kemampuan yang dimaksud dalam hal ini adalah kesanggupan sesuatu untuk menulis teks cerpen.

2.2.5 Hakikat Keterampilan Menulis

Menurut (Regianti & Muhammadiyah Sidoarjo, 2023:72) mengatakan bahwa kemampuan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang melibatkan penggunaan bahasa dan pengolahan isi. Sebagai suatu keterampilan, menulis memerlukan proses belajar dan latihan yang berkesinambungan. Semakin sering siswa belajar dan berlatih, mereka akan semakin terampil dalam mengekspresikan ide, gagasan, dan pendapat melalui tulisan. Sebaliknya, jika siswa tidak terbiasa atau jarang berlatih, mereka akan mengalami kesulitan dalam menulis.

Menurut (Sukirman, 2020) menyatakan bahwa kemampuan menulis yang membutuhkan penguasaan dapat memengaruhi berbagai ekspresi ide, gagasan, pikiran, atau perasaan dalam bentuk simbol bahasa dan unsur di luar bahasa yang menjadi isi tulisan. Baik unsur bahasa maupun unsur isi tulisan, keduanya harus saling terkait dengan baik sehingga menghasilkan tulisan yang terstruktur dan koheren. Dengan kata lain, untuk menciptakan tulisan yang baik dan padu.

Menurut (Nurhidayah, 2019:13) mengatakan bahwa menulis merupakan sebuah keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak melalui tatap muka. Aktivitas menulis ini dianggap sebagai suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam proses menulis, siswa perlu memiliki keterampilan yang baik dalam memanfaatkan struktur bahasa, dan kosakata. Dengan latihan yang cukup, siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menulis dan mengungkapkan ide secara efektif melalui tulisan.

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis adalah suatu keterampilan berbahasa yang melibatkan penggunaan bahasa dan pengolahan isi. Sebagai keterampilan, menulis memerlukan proses belajar dan

latihan yang terus-menerus. Semakin sering siswa berlatih, semakin terampil mereka dalam mengekspresikan ide, gagasan, dan pendapat melalui tulisan. Jika kurang berlatih, siswa akan mengalami kesulitan dalam menulis.

Kemampuan menulis yang membutuhkan penguasaan akan memengaruhi berbagai ekspresi ide, gagasan, pikiran, atau perasaan dalam bentuk simbol bahasa dan unsur di luar bahasa yang menjadi isi tulisan. Unsur bahasa dan isi tulisan harus saling terkait dengan baik agar menghasilkan tulisan yang terstruktur dan koheren.

Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung. Aktivitas menulis dianggap sebagai kegiatan produktif dan ekspresif. Dalam proses menulis, siswa perlu memiliki keterampilan yang baik dalam memanfaatkan struktur bahasa, dan kosakata. Dengan latihan yang cukup, siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menulis dan mengungkapkan ide secara efektif melalui tulisan.

2.2.6 Tujuan menulis

Menurut Tarigan, (dalam Febrina, 2017:114). Melalui menuliskan gagasan kita sendiri dalam bentuk tulisan dapat membantu kita meninjau dan menilai gagasan tersebut secara lebih objektif. Dengan menuliskannya di atas kertas, kita dapat lebih mudah memecahkan permasalahan dengan menganalisisnya secara tersurat, dalam konteks yang lebih konkret. Tulisan yang bersifat objektif mencakup penjelasan yang terperinci mengenai proses, batasan, laporan, dan dokumen yang relevan. Oleh karena itu, dalam mengajarkan keterampilan menulis, guru harus memiliki pemahaman yang jelas tentang maksud dan tujuan dari pengajaran tersebut.

Menurut (Sukirman, 2020) menyatakan bahwa menulis memiliki berbagai tujuan pedagogis, antara lain :

- 1) Aktivitas menulis memungkinkan guru untuk menyajikan berbagai macam gaya pembelajaran. Terutama yang kesulitan dalam pembelajaran melalui latihan lisan, merasa lebih nyaman jika diberi kesempatan untuk menulis. Bagi mereka, kegiatan menulis membantu dalam retensi materi.
- 2) Bahasa secara tertulis memberikan bukti kemajuan siswa dalam berbahasa, yang merupakan kebutuhan psikologis.
- 3) Penggunaan lebih dari satu media dalam ekspresi bahasa, terutama jika dipadukan dengan tepat, terbukti lebih efektif daripada hanya mengandalkan satu media saja.
- 4) Menulis memberikan variasi aktivitas bagi siswa di kelas, yang dapat berfungsi sebagai kegiatan penunjang setelah keterampilan berbicara. Karangan naratif merupakan salah satu bentuk tulisan yang mencoba merangkai peristiwa secara kronologis atau dalam suatu alur cerita.

Menurut (Sukirman, 2020) mengatakan bahwa tujuan dari menulis tes adalah untuk menggabungkan berbagai variasi dalam menulis yang umumnya diperlukan untuk menilai berbagai jenis tugas menulis. Dalam proses pengajaran menulis, terdapat beberapa tahapan yang berbeda seperti pra-menulis, menulis terbimbing, dan menulis bebas. Setiap tahap dalam keterampilan menulis membutuhkan jenis evaluasi yang berbeda. Variasi dalam tes juga dipengaruhi oleh berbagai aplikasi menulis yang diajarkan di sekolah, seperti latihan menulis catatan dan laporan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan, tujuan menulis dapat membantu kita meninjau dan menilai gagasan tersebut secara lebih objektif. Dengan menuliskannya di atas kertas, kita dapat lebih mudah memecahkan permasalahan dengan menganalisisnya secara tersurat, dalam konteks yang lebih konkret. Selain itu, tujuan dari menulis tes adalah untuk menggabungkan berbagai variasi dalam menulis yang umumnya diperlukan untuk menilai berbagai jenis tugas menulis. Dalam proses pengajaran menulis, terdapat beberapa tahapan yang berbeda seperti pra-menulis, menulis terbimbing, dan menulis bebas. Setiap tahap dalam keterampilan menulis membutuhkan jenis evaluasi yang berbeda. Variasi dalam tes juga dipengaruhi oleh berbagai aplikasi menulis yang diajarkan di sekolah, seperti latihan menulis catatan dan laporan.

2.2.7 Teks Cerpen

2.2.7.1 Pengertian Teks Cerpen

Menurut (Nuryatin & Irawati, 2016:57) menyatakan bahwa menulis cerita pendek merupakan sebuah keterampilan berbahasa dan sastra yang memiliki beberapa manfaat, seperti sebagai ungkapan perasaan, media kritik terhadap suatu peristiwa, dan sebagai salah satu bentuk ekspresi. Cerpen memiliki bentuk yang paling pendek dibandingkan dengan bentuk karya sastra prosa lainnya, seperti novelet, novel, atau roman.

Menurut (Hambali, dkk 2022:342) mengatakan bahwa cerita pendek merupakan sebuah karya fiksi atau rekaan imajinatif yang bertujuan untuk mengungkapkan suatu masalah atau tema tertentu. Cerita pendek ditulis secara singkat dan padat, dengan menyertakan berbagai komponen atau unsur seperti

struktur alur, latar tempat dan waktu, penokohan karakter, sudut pandang narasi, gaya bahasa, serta tema dan pesan yang ingin disampaikan..

Menurut (Zaidan Almahdi, 2020:918) mengatakan bahwa cerita pendek adalah karya sastra yang memiliki isi, struktur, dan jalan cerita yang memiliki kesatuan dan saling berhubungan. Tidak ada unsur yang mendominasi antara satu dengan yang lain, sehingga setiap unsur memiliki peran yang sama pentingnya dalam menyusun cerita pendek.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa cerita pendek merupakan sebuah keterampilan berbahasa dan sastra yang memiliki berbagai manfaat. Menulis cerita pendek tidak hanya sebagai bentuk ekspresi, tetapi juga sebagai media untuk mengungkapkan perasaan, kritik terhadap suatu peristiwa, atau sebagai wadah untuk menyampaikan pesan tertentu.

Cerita pendek memiliki bentuk yang paling pendek dibandingkan dengan bentuk karya sastra prosa lainnya, seperti novelet, novel, atau roman. Meskipun singkat, cerita pendek ditulis dengan padat dan mengandung berbagai komponen atau unsur seperti struktur alur, latar tempat dan waktu, penokohan karakter, sudut pandang narasi, gaya bahasa, serta tema dan pesan yang ingin disampaikan. Setiap unsur dalam cerita pendek memiliki peran yang sama pentingnya dalam menyusun kesatuan dan keterkaitan dalam cerita.

Dengan demikian, cerita pendek bukan hanya sekadar sebuah karya fiksi atau rekaan imajinatif, tetapi juga merupakan suatu bentuk sastra yang memiliki struktur, isi, dan jalan cerita yang berkesatuan.

2.2.8 Kaidah Kebahasaan Teks Cerpen

Berdasarkan kaidah kebahasaan yang disebutkan oleh, Tim Kementerian dan Kebudayaan Republik Indonesia (2018, hlm.76) berikut kaidah kebahasaan teks cerita pendek.

- 1) Sudut pandang pencerita menjadi salah satu ciri khas cerpen. Pencerita bisa berperan sebagai orang pertama, yang berarti cerita diceritakan oleh tokoh utama dalam cerita, atau orang ketiga, di mana pencerita menceritakan kejadian dari luar cerita.
- 2) Penyajian cerita menggunakan kalimat-kalimat yang menunjukkan apakah kejadian sedang berlangsung (waktu kini) atau sudah terjadi (waktu lampau).
- 3) Pemilihan kata benda yang memiliki makna khusus dan kuat, yang dapat memberikan warna dan detail yang lebih dalam pada cerita. Contohnya, penggunaan kata "beringin" atau "trembesi" daripada kata "pohon" secara umum..
- 4) Penggunaan deskripsi yang mendetail untuk menggambarkan pengalaman, latar, dan karakter dalam cerita, sehingga pembaca dapat membayangkan suasana dan gambaran yang lebih hidup..
- 5) Majas digunakan untuk memberikan kekuatan ekspresi dan imajinasi dalam cerita. Penggunaan metafora, simile, atau personifikasi adalah beberapa contoh majas yang dapat digunakan dalam cerita pendek.

2.2.9 Struktur Teks Cerpen

Berdasarkan struktur yang disebutkan oleh (Kosasih, 2017:113-116) menyatakan bahwa struktur cerpen terbagi atas beberapa bagian, yakni.

- a. Abstrak (sinopsis) merupakan bagian cerita yang menggambarkan secara ringkas keseluruhan isi cerita. Meskipun opsional, abstrak memberikan gambaran umum tentang cerita, seringkali langsung memusatkan pada konflik utama.
- b. Orientasi atau pengenalan cerita, bagian di mana pembaca diperkenalkan dengan latar belakang cerita, baik itu tentang tokoh-tokoh yang terlibat maupun masalah-masalah awal yang mungkin dihadapi.
- c. Komplikasi atau puncak konflik, bagian cerita di mana konflik mencapai puncaknya, di mana tokoh utama menghadapi masalah yang menegangkan dan berusaha menyelesaikannya. Dalam proses ini, konsekuensi atau akibat dari penyelesaian masalah tersebut mungkin timbul.
- d. Evaluasi, yaitu bagian yang menampilkan komentar pengarang mengenai peristiwa puncak yang telah diceritakan. Komentar tersebut bisa dinyatakan langsung oleh pengarang atau melalui tokoh-tokoh dalam cerita. Meskipun alur dan konflik agak mengendur, pembaca tetap menunggu implikasi atau konflik selanjutnya.
- b. Resolusi merupakan tahap penyelesaian akhir dari seluruh rangkaian cerita. Di sini, ketegangan mulai mereda, dan penyelesaian akhir dari konflik diberikan.
- c. Koda ialah bagian akhir cerita yang berisi komentar terakhir atau kesimpulan tentang keseluruhan isi cerita. Koda bisa juga

mengungkapkan pemikiran terakhir tentang apa yang dialami oleh tokoh utama setelah penyelesaian cerita.

2.2.10 Ciri-ciri Teks Cerpen

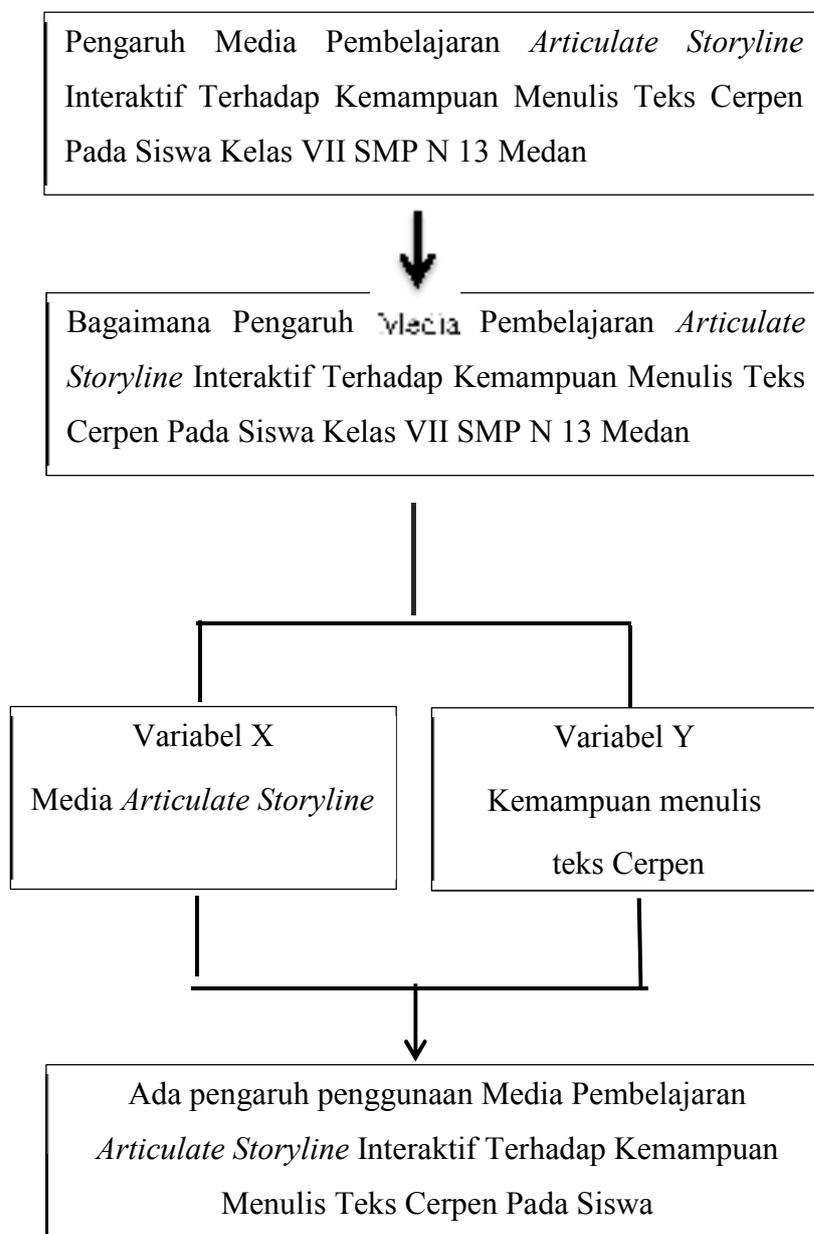
Menurut Wicaksono dalam (Tarsinih, 2018:72) berikut adalah ciri-ciri umum dari cerita pendek:

- 1) Naskah cerita pendek lebih pendek dibandingkan dengan novel.
- 2) Biasanya memiliki jumlah kata maksimal sekitar 10.000 (sepuluh ribu) kata.
- 3) Isi cerita pendek sering kali berasal dari kehidupan sehari-hari.
- 4) Tidak mendeskripsikan tokoh secara menyeluruh, karena dalam cerita pendek, deskripsi hanya bersifat perkiraan. Tokoh biasanya digambarkan sedang mengalami masalah atau konflik hingga titik penyelesaian.
- 5) Menggunakan kata-kata sederhana dan ekonomis yang mudah dipahami oleh pembaca.
- 6) Meskipun pendek, cerita pendek dapat memberikan kesan yang dalam sehingga pembaca dapat merasakan alur cerita.
- 7) Umumnya hanya menceritakan satu kejadian atau peristiwa utama dalam cerita.
- 8) Memiliki alur cerita yang sederhana dan lugas.
- 9) Penokohan dalam cerita pendek tidak mendalam dan singkat.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual penelitian memberikan pemahaman tentang kepentingan pemanfaatan media sebagai alat pembelajaran, terutama dalam konteks

pembelajaran menulis cerpen bagi siswa kelas VII SMP Negeri 13 Medan. Menurut (Sugiyono, 2020) menyatakan bahwa kerangka berpikir adalah suatu model konseptual yang menggambarkan bagaimana teori berkaitan dengan berbagai faktor yang diidentifikasi sebagai permasalahan penting. Dalam kerangka berpikir tersebut, setiap variabel dijelaskan secara relevan dan mendalam sesuai dengan permasalahan yang sedang diteliti, sehingga memungkinkan penemuan solusi dari permasalahan tersebut.



2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut (Sugiyono 2010:64) Mengatakan bahwa hipotesis penelitian adalah jawaban awal terhadap masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah diungkap dalam bentuk kalimat pertanyaan. Istilah "awal" digunakan karena jawaban yang disajikan hanya didasarkan pada teori yang relevan, belum didukung oleh fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan landasan teoritis dan kerangka konseptual yang telah dirumuskan, Maka yang menjadi hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ha: Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* terhadap kemampuan menulis teks cerpen Siswa kelas VII SMP Negeri 13 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Ho: Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* terhadap kemampuan menulis teks cerpen Siswa kelas VII SMP Negeri 13 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitiann

yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan jenis penelitian eksperimen kuantitatif. Metode ini dipilih karena digunakan untuk menguji hipotesis penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran *Articulate Storyline* terhadap kemampuan menulis siswa. Desain yang akan digunakan adalah *post-test* dengan pembagian menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Menurut Sugiyono, (2020:110) "Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan terutama ketika peneliti ingin melakukan percobaan untuk menemukan pengaruh variabel independen atau perlakuan tertentu terhadap variabel dependen atau hasil/output dalam kondisi yang terkendali". Metode ini dipilih karena peneliti ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *Articulate Storyline* terhadap kemampuan menulis teks cerpen siswa kelas VII SMP N 13 Medan.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian tentulah ada lokasi dan waktu penelitian itu dilakuka. Menentukan lokasi dan waktu akan mempermudah penelitian dalam melakukan penelitian. Lokasi dan waktu yang di lakukan peneliti adalah sebagai berikut :

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 13 Medan pada semester genap. Pemilihan lokasi penelitian di sekolah tersebut didasarkan pada beberapa pertimbangan diantaranya:

1. keadaan atau situasi sekolah yang mendukung, termasuk jumlah siswa yang memadai untuk menjadi lokasi penelitian.
2. Penggunaan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* dalam penulisan teks cerpen belum pernah dilakukan oleh penelitian pada sekolah ini.
3. Lingkungan dan kondisi sekolah yang sangat mendukung.
4. Pola berpikir yang dimiliki siswa masing-masing berbeda, ada yang kurang dan ada yang menonjol.
5. Sekolah yang bersangkutan belum pernah dilakukan penelitian dengan materi yang sama.

3.2.2 Waktu Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian, penting untuk memastikan penjadwalan waktu agar pelaksanaannya dapat berjalan dengan lancar dan teratur. Menetapkan batasan waktu untuk penelitian bisa membantu dalam persiapan, karena waktu yang sudah ditetapkan akan memungkinkan peneliti untuk mempersiapkan semua hal yang diperlukan. Bagi pihak sekolah, penelitian dapat dilakukan sesuai dengan kesepakatan waktu antara pihak sekolah dan pihak kampus, yang sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan sekolah untuk menjadi tempat penelitian. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2023/2024 pada semester genap.

3.3 Populasi dan Sampel

Menurut (Hera & Elvandari, 2021) mengatakan populasi penelitian merupakan jumlah keseluruhan dari unit analisis yang memiliki ciri-ciri yang dapat diprediksi dan setidaknya memiliki sifat yang relatif sama.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti menetapkan bahwa yang menjadi populasi penelitian ini ialah seluruh siswa-siswi kelas VII di SMP N 13 Medan. Yang terdiri dari delapan kelas, maka populasi penelitian ini berjumlah 252 siswa.

Tabel 3.1 Jumlah Populasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 13 Medan

NO	KELAS	JUMLAH
1	VII-1	32 Siswa
2	VII- 2	31 Siswa
3	VII- 3	32 Siswa
4	VII- 4	31 Siswa
5	VII- 5	32 Siswa
6	VII- 6	31 Siswa
7	VII- 7	31 Siswa
8	VII- 8	31 Siswa
JUMLAH		252 Siswa

Menurut Sugiyono (2016:215) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang di miliki oleh populasi tersebut”. Sampel dapat diambil dari populasi besar karena adanya keterbatasan dalam hal dana, tenaga, waktu, dan alasan lainnya, namun tetap mewakili populasi tersebut. Dalam penelitian ini, sampelnya adalah siswa-siswi kelas VII SMP Negeri 13 Medan Tahun Ajaran 2023/2024 yang terdiri 8 kelas dipilih secara *cluster random sampling*

seederhana, artinya setiap kelas memiliki kesempatan untuk dijadikan kelas sampel penelitian. Sampel akan dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Dalam penelitian ini, sampel terdiri dari 64 siswa dari kelas VII-1 dan VII-3. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster random sampling* sederhana. *Cluster Random Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan stara yang ada dalam populasi. Peneliti memilih kelas VII-1 dan VII-3 karena dalam proses pembelajaran guru belum pernah menggunakan media Pembelajaran *Articulate Storyline* dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikannya.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah siswa
1	VII-1	32
2	VII-3	32
Jumlah		64

3.4 Desain Eksperimen

Desain penelitian ini digunakan adalah eksperimen dalam bentuk *Two Group Posttest-Only Design*. Sesuai dengan bentuk yang dipakai penelitian ini memakai dua kelas sebagai objek yang diteliti. Kelas yang sudah ditetapkan sebagai objek yang pertama diterapkan *posttest* yaitu diberi tugas tanpa adanya perlakuan dan mengumpulkan hasil dari *posttest* tersebut. Setelah itu di hari berikutnya objek penelitian kedua tersebut, diberi perlakuan dengan menerapkan aplikasi media *Articulate Storyline* kepada siswa. Kemudian di hari berikutnya,

siswa kembali diuji dengan memberikan tugas yang sama yaitu menulis teks cerpen atau yang disebut dengan *posttest*.

Tabel 3.3 Desain Penelitian

Kelas	Perlakuan	Post-test
R	X	O ₂
R	X	O ₄

Sumber: Sugiyono 2018 . Metode Penelitian Pendidikan

Keterangan:

R : Kelas yang dipilih secara *cluster sampling*

X : Yang mendapat perlakuan media Pembelajaran *Articulate Storyline*

O₂: *Posttest* kelas yang menggunakan media Pembelajaran *Articulate Storyline*

O₄: *Posttest* kelas yang tanpa menggunakan media Pembelajaran *Articulate Storyline*

3.5 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (dalam Salmaa, 2023), Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati. Sejalan dengan hal ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes penugasan yang menginstruksikan siswa untuk menuliskan sebuah teks cerpen. Berikut adalah aspek penilaian yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menulis teks cerpen..

Tabel 3.4 Instrumen Penilaian Kemampuan Menulis Teks Cerpen

		<p>c. Siswa cukup mampu menulis teks cerpen dengan memperhatikan 5-7 ciri-ciri teks cerpen.</p> <p>d. Siswa kurang mampu menulis teks cerpen dengan memperhatikan 3-5 ciri-ciri teks cerpen.</p> <p>e. Siswa tidak mampu menulis teks cerpen dengan memperhatikan 1-3 ciri-ciri teks cerpen</p>	<p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
4.	Kesesuaian Isi Teks dengan Topik	<p>a. Siswa sangat mampu menulis teks cerpen dengan memperhatikan kesesuaian isi dengan topik</p> <p>b. Siswa mampu menulis teks cerpen dengan memperhatikan isi teks dengan topik.</p> <p>c. Siswa cukup mampu menulis teks cerpen dengan memperhatikan isi teks dengan topik.</p> <p>d. Siswa kurang menulis teks cerpen dengan memperhatikan isi teks dengan topik.</p> <p>e. Siswa tidak mampu menulis teks cerpen dengan memperhatikan isi teks dengan topik</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
5.	Penggunaan Ejaan dan Tanda Baca	<p>a. Siswa sangat mampu menulis teks cerpen dengan memperhatikan penggunaan ejaan dan tanda baca.</p> <p>b. Siswa mampu menulis teks cerpen dengan memperhatikan penggunaan ejaan dan tanda baca.</p> <p>c. Siswa cukup mampu menulis membuat teks cerpen dengan memperhatikan penggunaan ejaan dan tanda baca.</p> <p>d. Siswa kurang mampu menulis teks cerpen dengan memperhatikan penggunaan ejaan dan tanda baca.</p> <p>e. Siswa tidak mampu menulis teks cerpen dengan memperhatikan penggunaan ejaan dan tanda baca.</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p>

			1
	Jumlah Skor Maksimum		25

Sumber :PRIHWANTI, UMI. (2022). Ajar, Bahan Pembelajaran, Media Penilaian, Instrumen Pelajaran, Mata.

Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media Pembelajaran *Articulate Storyline* terhadap kemampuan menulis teks cerpen, yang di gunakan menurut Sugiyono (2019 : 94) Sebagai berikut.

$$\text{Skor total} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Untuk penilaian menggunakan tabel berikut :

Tabel 3.5 Penilaian Kemampuan Teks Cerpen

NO	Kategori	Penilaian
1	Sangat baik	85-100
2	Baik	75-84
3	Cukup	65-74
4	Kurang	55-64
5	Sangat kurang	≤ 55

3.6 Jalannya Eksperimen

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

Tabel 3.6 Jalannya Penelitian pada Kelas Eksperimen (VII-1)

Pertemuan pertama (80 menit)			
No	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Waktu
	<p>Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti memberikan salam kepada siswa • Peneliti mempersilahkan siswa memimpin doa • Peneliti memperkenalkan diri dan mendata kehadiran siswa • Peneliti melakukan apersepsi serta menjelaskan tujuan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa merespon salam dari peneliti • Salah satu siswa memimpin doa • Siswa mendengarkan dan menjawab absensi • Siswa menjawab mengenai apersepsi dan mendenarkan penjelasan peneliti 	10 menit
	<p>Kegiatan Inti Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti menjelaskan materi dan memberikan pemahaman tentang pengertian, isi, struktur, dan rangkaian peristiwa teks cerpen dengan menggunakan media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti memberikan 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan dan mengamati setiap materi yang dipaparkan oleh peneliti • Siswa memberikan pertanyaan • Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti • Siswa menjelaskan sejauh pemahaman yang sudah 	60 menit

	<p>kesempatakan kepada siswa untuk memberikan pertanyaan mengenai materi yang sudah dijelaskan</p> <p>Mencoba :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti menanyakan beberapa pertanyaan mengenai materi yang sudah dijelaskan <p>Mengasosiasikan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti meminta siswa untuk menjelaskan kembali dan mengembangkan materi yang sudah dijelaskan dengan pemahaman sendiri • Peneliti memberikan refleksi dengan menanyakan kesulitan yang dialami 	<p>diterima</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjelaskan kesulitan yang dialami 	
	<p style="text-align: center;">Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti memberikan motivasi dan nasehat kepada siswa • Peneliti mengakhiri pembelajaran dengan doa dan ucapan salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan motivasi dan nasehat yang diberikan peneliti • Siswa berdoa dan menjawab salam dari peneliti 	<p>10 menit</p>

Tabel 3.7 Jalannya Penelitian pada Kelas Kontrol (VII-3)

No	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Waktu
	<p style="text-align: center;">Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti memberikan salam • Peneliti mempersilahkan siswa memimpin doa • Peneliti mendata kehadiran siswa • Peneliti memberitahukan materi dan tujuan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjawab salam dari peneliti • Salah satu siswa memimpin doa • Siswa menjawab absensi dari peneliti • Siswa mendengarkan penjelasan dari peneliti 	10 menit
	<p style="text-align: center;">Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti menjelaskan materi tentang pengertian, isi, struktur, dan aspek lain dari isi teks cerpen dengan memberikan kesempatan siswa untuk bertanya • Peneliti meminta siswa untuk menjelaskan kembali materi sesuai pemahaman 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan penjelasan materi dari peneliti • Siswa memberikan pertanyaan • Siswa menjelaskan materi kembali • Siswa mengerjakan tugas yang diberikan peneliti 	60 menit

	siswa		
	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti menugaskan siswa menulis teks cerpen 		
	Kegiatan Akhir		
	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti mengumpulkan lembar tugas siswa • Peneliti memberikan kesimpulan dari materi yang sudah dijelaskan dan memberikan motivasi • Peneliti menutup pembelajaran dengan doa dan salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengumpulkan lembar tugas • Siswa mendengarkan penjelasan dari peneliti • Siswa berdoa dan menjawab salam dari peneliti 	

3.7 Soal *Posttest* Teks Cerpen di Kelas Eksperimen

Posttest Kemampuan Menulis Teks Cerpen

Nama :

Kelas/Semester : VII ... /II

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi Pokok : Cerita Pendek

Petunjuk Soal

1. Tulislah nama dan kelas!
2. Bacalah soal dengan seksama dan jawab dengan tepat.
3. Kumpulkan jawaban setelah soal selesai dijawab.

Soal

1. Buatlah cerita pendek berdasarkan animasi yang sudah diedit oleh peneliti menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline* dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut.
 - a. Cantumkan judul cerita pendek yang akan ditulis.
 - b. Cerita pendek memuat kaidah kebahasaan, struktur dan ciri-ciri teks cerpen.
 - c. Sesuaikan cerita cerpen dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia).

3.8 Soal *Posttest* Teks Cerpen di Kelas Kontrol

***Posttest* Kemampuan Menulis Teks Cerpen**

Nama :

Kelas/Semester : VII ... /II

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi Pokok : Cerita Pendek

Petunjuk Soal

1. Tulislah nama dan kelas!
2. Bacalah soal dengan seksama dan jawab dengan tepat.
3. Kumpulkan jawaban setelah soal selesai dijawab.

Soal

1. Buatlah cerita pendek dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut.
 - a. Cantumkan judul cerita pendek yang akan ditulis.
 - b. Cerita pendek memuat kaidah kebahasaan, struktur dan ciri-ciri teks cerpen.

- c. Sesuaikan cerita cerpen dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia).

3.9 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono, (2020:206) menyatakan bahwa “Teknik analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul”. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut

- a. Memeriksa tugas peserta didik
- b. Memberikan skor pada tugas peserta didik berdasarkan aspek penilaian yang telah ditentukan.
- c. Menabulasi skor pada tugas peserta didik.
- d. Menentukan daftar frekuensi, panjang kelas, kelas interval, rentang dan batas kelas, sebagai berikut:
 - 1) Frekuensi(f): Jumlah data yang ada dalam kelas interval tersebut.
 - 2) Kelas interval: Susunan nilai data dari yg terkecil hingga terbesar
 - 3) Panjang kelas interval (p): Selisih positif antara dua ujung bawah yang berurutan .
 - 4) Batas kelas interval : biasanya ujung bawah dikurangi dengan suatu bilangan dan ujung atas ditambahkan dengan bilangan yang sama.
 - 5) Tentukan rentang, ialah data terbesar dikurangi data terkecil.
- e. Menghitung nilai rata-rata hasil pembelajaran menulis teks cerpen dengan menggunakan rumus.

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{n}$$

- f. Menghitung simpangan baku atau deviasi standar s dan s^2 dari varians sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan rumus.

$$s^2 = \frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{(n-1)}$$

- g. Menguji apakah data terdistribusi secara normal, maka dapat dilakukan uji normalitas data dengan Lilliefors pada taraf nyata $\alpha = 0,05$

Lhitung $<$ Ltabel = Terdistribusi normal.

Lhitung \geq Ltabel = Tidak normal

Langkah-langkah/prosedur perhitungan uji normalitas data:

- 1) Urutkan data dari terkecil sampai terbesar, kemudian menentukan frekuensi(f_i) dan frekuensi kumulatif(f_k)
 - 2) Ubah data/skor menjadi bilangan baku (Z_i), dengan rumus:
 - 3) Ubah bilangan baku (Z_i) menjadi bilangan baku yang baru $F(Z_i)$, digunakan nilai luas dibawah kurva normal baku (Pergunakan tabel wilayah luas di bawah kurva normal 0 ke z)
 - 4) Menentukan nilai sebaran $S(Z_i)$ dengan cara menghitung proporsi (f_k) dari frekuensi keseluruhan.
 - 5) Menentukan nilai mutlak dari $F(Z_i) - S(Z_i)$ dengan mengambil nilai yang terbesar yang disebut sebagai L_o (Lhitung), kemudian bandingkan hasilnya dengan nilai L tabel
- h. Mengetahui apakah data dari kedua kelas mempunyai varians yang homogen atau tidak, maka dilakukan uji kesamaan dua varians dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians Terbesar}(s^2)}{\text{Varians Terkecil}(s^2)}$$

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ = Data homogen

Jika $F_{hitung} \geq F_{Tabel}$ = Data tidak homogen

- i. Menguji hipotesis digunakan uji-t, taraf signifikan $\alpha=0,05$, dengan derajat kebebasan (dk) = $n-1$. Rumus uji-t yang akan digunakan :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad \text{dengan} \quad s^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Dalam pengujian test t, $dk = n_1 + n_2 - 2$.

- 1) Jika signifikan $t < 0,05$, maka hipotesis H_0 ditolak. Artinya bahwa variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.
- 2) Jika signifikan $t > 0,05$, maka hipotesis H_0 diterima. Artinya bahwa variabel bebas tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat

