

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi Oleh :

Nama : Sintia Kaisya

NPM : 20110048

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jenjang : Strata (SI)

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media *Padlet* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 37 Medan T.A 2024/2025

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji pada tanggal 05 September dan memperoleh nilai A

Dewan Penguji-

1. Pembimbing I : Juni Agus Simaremare, S.Pd., M.Si.

2. Pembimbing II : Renita Br Saragih, S.Pd., M.Pd.

3. Penguji I : Drs. Pontas Jamaluddin Sitorus, M.Pd.

4. Penguji II : Martua Reyhat Sitanggang Gasar, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Mula Sigiro, M.Si., Ph.D.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia

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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah ilmu pengetahuan dan keterampilan yang siswa peroleh atau yang siswa dapatkan dari seorang guru di suatu sekolah, sehingga siswa-siswi memiliki ilmu, keterampilan, bakat dan dapat meningkatkan pola pikir siswa melalui pengajaran dan pelatihan serta perbuatan yang semakin mendidik (Simaremare et al., 2023). Pendidikan juga membantu siswa mengetahui positif, negatif, yang baik, dan yang benar dari seorang guru. Pembelajaran bahasa pada abad-21 menuntut para pendidik untuk menerima sifat peserta didik yang senang dengan teknologi dan menerima fenomena penggunaan internet dalam dunia pendidikan dengan mengaplikasikan teknologi web 2.0.

Pembelajaran bahasa Indonesia meliputi empat keterampilan berbahasa yaitu, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menulis peserta didik di Indonesia masih sangat kurang (Adinda Apriliani, 2022). Menulis dapat dipersepsi sebagai bagian literasi yang dapat dijadikan media pengembangan diri. Namun, kondisi yang terjadi pada masyarakat Indonesia hingga saat ini adalah masih membudayanya aliterasi, yaitu masyarakat yang dapat membaca dan menulis, tetapi tidak suka membaca dan menulis. Oleh karena itu, keterampilan menulis tampaknya masih sangat sedikit mendapat perhatian terutama di kehidupan peserta didik. Melihat fakta-fakta yang terjadi sekarang ini, maka harus ada langkah untuk mengatasi hal tersebut. Salah satu yang memegang peranan penting untuk mengatasi masalah menulis adalah dunia Pendidikan. Menulis adalah kegiatan mengomunikasikan pesan, gagasan, ide, perasaan,

pemikiran ke dalam sebuah tulisan yang hasilnya dapat dinikmati oleh masyarakat pembaca. Sebagai seorang penulis, harus siap dengan segala penilaian dan tanggapan dari para pembaca baik yang sifatnya positif maupun negatif. Menulis mendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi. Pengetahuan adalah hal yang sangat penting bagi seorang penulis. Dengan menulis dapat menghibur atau menyenangkan, mengutarakan atau mengekspresikan perasaan dan emosi yang berapi-api dalam bentuk tulisan Manullang et al., (2023). Salah satu tulisan yang dapat menghibur adalah fabel.

Fabel adalah dongeng yang tokohnya berupa binatang peliharaan dan binatang liar, seperti binatang menyusui, burung, binatang melata (reptilia), ikan, dan serangga (Aprima et al., 2018) . Binatang-binatang dalam cerita ini dapat berbicara, berpikir, atau berakal budi seperti manusia. Fabel termasuk cerita yang telah lama dikenal dalam masyarakat dalam bentuk lisan. Teks fabel termasuk jenis dongeng yang menggunakan hewan sebagai tokoh cerita untuk menggambarkan watak dan perilaku manusia. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan teks fabel adalah teks yang menceritakan tentang binatang sebagai tokohnya dan mengandung pesan moral di dalam cerita tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru bahasa Indonesia yang ada di SMP Negeri 37 Medan, menyatakan bahwa siswa belum mampu menulis cerita teks fabel dengan baik sesuai struktur, kaidah kebahasaan dan ciri-ciri yang sesuai dan siswa hanya mendapat nilai tugas di bawah KKM. Dari 32 siswa hanya 10 siswa atau 20% yang mendapat nilai di atas KKM dan 22 siswa atau 80% nilainya di bawah KKM. Siswa SMP Negeri 37 Medan juga masih terkendala dalam minat menulis teks fabel serta kurangnya motivasi pada

siswa dalam hal menulis sebuah cerita sehingga kurang mampu menulis teks fabel. Hal tersebut terjadi karena kurangnya pengenalan sebuah media pembelajaran terbaru dan yang lebih menarik untuk membuat siswa aktif dalam berekspresi untuk menuangkan ide, dan memberikan pendapat dalam bentuk tulisan maupun lisan sehingga pembelajaran membosankan dan kurang maksimal.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan untuk melatih peserta didik terampil menulis yaitu dengan bantuan teknologi. Pemanfaatan teknologi merupakan kebutuhan penting dalam dunia pendidikan, sehingga sekolah benar-benar menjadi ruang belajar dan tempat bagi peserta didik mengembangkan kemampuannya secara optimal dan mampu berinteraksi di tengah-tengah masyarakat yang semakin canggih dengan teknologi. Oleh karena itu, peneliti akan menerapkan media berbasis aplikasi *padlet* untuk melatih keterampilan menulis teks fabel. Selaras dengan yang dikemukakan (Dewitt et al., 2015) *padlet* adalah alat web 2.0 yang memungkinkan interaksi dan kolaborasi sebagai media pembelajaran.

Media *padlet* adalah salah satu jenis media yang memiliki banyak fitur-fitur yang menarik yang dapat di desain dengan gambar, teks, animasi, dan video. Media *padlet* di dalamnya berisi teks, grafis, gambar, animasi, video dan link. Semuanya membantu siswa untuk memahami pelajaran, mengingatnya dan mengembangkan idenya dengan mudah. Mayoritas peserta didik sekarang menyukai menggunakan internet melalui komputer dan handphone untuk mencari informasi, karena dapat menemukan informasi yang mereka cari dengan cepat (Apriliana, 2022). Maka hal ini memberikan pengaruh tradisional menyebabkan rendahnya minat dan kemampuan belajar siswa.

Pembelajaran menggunakan media berbasis aplikasi *padlet*, dalam penelitian (Fitriani, 2021) disimpulkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran keterampilan menulis menggunakan *padlet* berlangsung cukup baik. Kemudian, hasil dari penelitian lain lagi mendeskripsikan pembelajaran menulis karya ilmiah menggunakan *padlet* dengan berhasil lebih memuaskan.

Media *padlet* dalam menulis teks fabel belum dilakukan. Oleh karena itu, penelitian penerapan media *padlet* dalam menulis teks fabel dipandang masih perlu dilakukan agar penggunaannya benar-benar memberikan manfaat kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian penelitian diberi judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Padlet* terhadap Kemampuan Menulis Teks Fabel di Kelas VII SMP Negeri 37 Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka diperlukan identifikasi masalah yang dikaji untuk mendapatkan solusi. Identifikasi masalah antara lain sebagai berikut.

- a. Siswa kurang tertarik memahami pembelajaran teks fabel sehingga siswa sulit untuk menulis teks fabel dengan benar.
- b. Kurangnya pengenalan media pembelajaran menarik berbasis digital yang dilakukan oleh guru untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam hal menulis.
- c. Kurangnya motivasi yang diberikan pada siswa, sehingga proses pembelajaran menulis sebuah cerita monoton.

1.3 Batasan Masalah

Sebuah penelitian perlu adanya batasan masalah agar fokus kepada inti dari pembahasan. Pembatasan masalah dilakukan dengan supaya mempermudah menulis untuk melakukan penelitian, karena hanya fokus kepada satu masalah yaitu penggunaan media dalam penelitian ini adalah media *padlet* dengan berdasarkan pokok materi yang diajarkan adalah kemampuan menulis teks fabel siswa kelas VII SMP Negeri 37 Medan Tahun Ajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, terdapat beberapa rumusan masalah. Sebagai berikut.

- a. Bagaimana kemampuan menulis teks fabel siswa kelas VII SMP Negeri 37 Medan Tahun Ajaran 2024/2025 tanpa menggunakan media *padlet*?
- b. Bagaimana kemampuan menulis teks fabel siswa kelas VII SMP Negeri 37 Medan Tahun Ajaran 2024/2025 dengan menggunakan media *padlet*?
- c. Bagaimana pengaruh penggunaan media *padlet* terhadap kemampuan menulis teks fabel siswa kelas VII SMP Negeri 37 Medan Tahun Ajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

- a. Untuk mengetahui kemampuan menulis teks fabel siswa kelas VII SMP Negeri 37 Medan Tahun Ajaran 2024/2025 tanpa menggunakan media *padlet*.

- b. Untuk mengetahui kemampuan menulis teks fabel siswa kelas VII SMP Negeri 37 Medan Tahun Ajaran 2024/2025 dengan menggunakan media *padlet*.
- c. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *padlet* terhadap kemampuan menulis teks fabel siswa kelas VII SMP Negeri 37 Medan Tahun Ajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang peningkatan kemampuan menulis siswa melalui penerapan media *padlet* dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Murid

Murid mendapat kesempatan dan pengalaman belajar baru dalam suasana yang menyenangkan serta dapat meningkatkan keterampilan menulisnya.

2. Bagi Guru Bahasa dan Sastra Indonesia

Sebagai bahan acuan penerapan media pembelajaran yang tepat, sehingga mendorong guru agar dapat menciptakan proses belajar mengajar yang menarik, efektif, dan menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini difokuskan kepada siswa kelas VII SMP Negeri 37 Medan dengan mata pelajaran yang diamati adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai objek dan materinya. Sehingga para pembaca, guru, atau pihak-pihak lain yang berkepentingan diharapkan dapat menggunakan

hasil penelitian ini sebagai pertimbangan dalam aplikasi padlet. proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menambah wawasan serta pengalaman dalam melakukan penelitian tindakan kelas.

BAB II

KERANGKA TEORITIS, KERANGKA KONSEPTUAL, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

2.1. Landasan Teori

Kerangka teoritis adalah suatu rancangan teori yang signifikan dan bertujuan memaparkan variabel penelitian. Landasan teori sebagai wadah untuk mendapatkan jawaban sementara dari rumusan masalah yang diajukan terlebih dahulu. Pada penelitian diperlukan teori, karena penelitian ini yang menjadi landasan teori untuk dasar penelitian. Landasan suatu teori yang mendukung penelitian ini:

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* artinya perantara atau pengantar. Pada bahasa arab pengantar (*wasail*) atau pengantar pesan dari yang satu ke yang lain. Media adalah manusia, materi atau kejadian yang membentuk keadaan yang membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap menurut Izzah et al., (2020) pada buku serta lingkungan sekitar bisa menjadi media dalam pembelajaran.

Menurut Simaremare et al., (2023) media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photo grafis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali. Simanjuntak & Sitompul,(2020) media pembelajaran adalah merupakan sarana untuk menyalurkan pesan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Dengan demikian interaksi antara guru dan siswa dapat berjalan dengan baik. Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuok menyalurkan pesan atau informasi. Media juga

disimpulkan sebagai alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Sedangkan pembelajaran merupakan penyampaian pikiran atau proses terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik.

Budiarti & Haryanto, (2016) menyatakan karena media pembelajaran merupakan alat yang memudahkan pendidik untuk mengkomunikasikan materi. Didukung oleh pendapat Jalinus & Ambiyar, (2016) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan perangkat lunak dan perangkat keras yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan materi dalam sumber belajar kepada siswa (individu atau kelompok) pada seseorang yang merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik, dengan demikian membuat proses belajar menjadi lebih efisien. Penggunaan media harus disesuaikan dengan tujuan, materi, minat, kebutuhan, dan kondisi belajar siswa. Dengan berfokus Hal-hal tersebut, media pembelajaran dapat meningkatkan dan memotivasi siswa dalam aktivitas belajar.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat untuk penyampaian informasi, perantara dan membentuk proses pembelajaran mengajar. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran meningkatkan minat dalam belajar menjadi lebih efisien dan sesuai dengan tujuan belajar itu sendiri dalam belajar diperlukan alat dan bentuk komunikasi untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran menempati posisi yang sangat penting. Pembelajaran tanpa menggunakan media maka komunikasi yang berlangsung tidak akan optimal proses belajar.

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi untuk menjelaskan atau memeberikan gambaran mengenai materi yang cukup sulit dipahami. Menurut (Roma & Thahir, 2023) terdapat tiga fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu: 1) memiliki atensi media visual merupakan inti untuk dapat menarik perhatian siswa dalam berintraksi melalui materi pelajaran yang berkaitan dengan materi pelajaran yang ditampilkan berbentuk teks. 2) memiliki fungsi afektif media visual dapat diketahui dari kenyamanan siswa dalam proses belajar atau saat membaca teks yang memiliki gambar untuk membangkitkan sikap emosional siswa. 3) Fungsi kompensasi media pembelajaran adalah untuk menampung siswa yang kurang paham atau rendah untuk menguasai materi berbentuk teks atau yang disajikan secara verbal.

Fungsi utama dari media pembelajaran adalah untuk membantu proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik yang lebih baik. (Kusuma, Akbar, & Fitrah, 2023). Adapun beberapa fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Memfasilitasi transfer informasi: Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan pengajar dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami konsep atau materi yang diajarkan dengan lebih mudah dan cepat.
- b. Efektivitas pembelajaran: Dalam pembelajaran jarak jauh, penggunaan media pembelajaran dapat membantu mengatasi hambatan komunikasi dan waktu.
- c. Meningkatkan keterampilan belajar: Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan keterampilan belajar peserta didik, seperti keterampilan

membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, memecahkan masalah, dan memahami konsep.

- d. Meningkatkan pemahaman dan pengalaman belajar: Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan pengalaman belajar peserta didik dengan memberikan informasi yang jelas dan terstruktur serta mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran
- e. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik: Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dengan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan serta memperkenalkan konsep-konsep baru dengan cara yang mudah dipahami dan diingat.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran untuk membangkitkan suasana pembelajaran yang efektif dan efisien, dan untuk meningkatkan pembelajaran serta mencapai tujuan dari proses belajar, dan menolong siswa agar dengan mudah memahami materi pelajaran.

2.1.3 Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik media pembelajaran menurut Isti et al., (2020), jenis-jenis media pembelajaran dibagi menjadi empat bagian, yaitu: (1) media audio, yaitu media yang tampak dalam bentuk suara, seperti radio atau rekaman; (2) media visual, yang berkaitan dengan fungsi mata, seperti menggambarkan materi terkait berbagai gambar; (3) Media audiovisual mengacu pada kombinasi unsur suara dan gambar dalam suatu media. Karakteristik Media dalam satu kesatuan, seperti video pembelajaran. (4) Multimedia adalah media yang memungkinkan semua indera manusia terlibat, seperti model tiga dimensi.

Karakteristik pada media pembelajaran tentu terdiri dari beberapa kriteria yang harus diperhatikan agar sejalan dengan proses pembelajaran yakni: 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi 3) Praktis, luwes, dan bertahan. (Hasan, Milawati, Darodjat, Khairani, & Tahrir, Media Pembelajaran, 2021)

Dari pendapat di atas disimpulkan diantara jenis media tersebut, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi dan realisasi tujuan pembelajaran. Tujuan kriteria pemilihan media didasarkan pada kondisi saat ini dan kemampuan siswa. Agar media yang disiarkan atau dikirimkan dapat berfungsi dengan baik dan benar.

2.1.4 Media Pembelajaran Padlet

Menurut S. Febrianti et al., (2021) *padlet* dapat diartikan sebagai alat atau media yang tersedia di sebuah website atau situs yang sangat berguna untuk menciptakan pembelajaran kolaboratif di antara para peserta didik. Aplikasi ini bagaikan selembar kertas, tetapi ditampilkan di dalam situs atau website. Padlet menyediakan catatan yang diunggah pengguna di dinding digital. Penggunaan situs ini di dalam kelas hampir tidak ada habisnya karena menyediakan sesuatu yang menarik terutama bagi para peserta didik usia remaja yang senang untuk mengakses media-media digital.

Adapun pengertian lainnya menurut Sauduran et al., (2024) Padlet merupakan sebuah aplikasi yang para penggunanya memungkinkan dapat berkolaborasi dalam bentuk teks, foto, tautan, atau konten lainnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media padlet ialah salah satu alat bantu yang dapat memudahkan pendidik dalam

proses pembelajaran dan mampu menciptakan pembelajaran kolaboratif dan kreativitas siswa untuk menambah ilmu pengetahuan dalam sebuah karya yang kreatif dalam menulis sebuah karangan dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

2.1.5 Kelebihan dan Kelemahan Padlet Sebagai Media Pembelajaran

Kelebihan dan kelemahan aplikasi padlet menurut Agustin, (2022)

a. Kelebihan *Padlet*

Kelebihan *padlet* adalah perangkat yang netral, karena berfungsi di semua perangkat yang mendukung internet Termasuk PC, Laptop, Tablet, Smartphon. Ini menunjukkan bahwa padlet dapat bekerja dengan mudah di sekolah mana pun yang memanfaatkan beragam perangkat. Tulisan dinding yang ada di padlet dapat diekspor dengan beberapa cara, termasuk PDF atau spreadsheet, atau disematkan ke blog, situs, atau laman lainnya. *Padlet* lengkap dengan beberapa hal yang dimilikinya, seperti lamannya bisa untuk mengetik, merekam suara, tambahkan hyperlink, menambahk membuat peng an foto, menambahkan dokumen. Fleksibilitas alat ini guna dapat memiliki satu padlet kelas untuk tahun ini dan berbagi sumber daya dan tautan sepanjang tahun. Artinya, materi yang sudah tersedia pada satu kelas pertama pada tahun pertama dapat dimanfaatkan untuk tahun-tahun berikutnya.

b. Kelemahan *padlet*

Kelemahan *padlet* sebagai media pembelajaran yaitu pembelajaran padlet sangat bergantung pada jaringan internet. Mungkin kelemahan ini tidak hanya dimiliki oleh aplikasi *padlet*, melainkan juga oleh aplikasi lainnya. Ketika jaringan internet tidak stabil, maka hal itu akan mengganggu pemrosesan dalam menggunakan

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa siswa kurang mampu dalam kemampuan menulis khususnya menulis teks fabel. Siswa belum tepat untuk menyesuaikan kosakata dalam hal menulis cerita dengan bahasa yang baik untuk digunakan. Oleh karena itu, seorang guru memerlukan peran dari sebuah media untuk membantu siswa memahami dan mengerti untuk meningkatkan kemampuan menulis khususnya pada kemampuan menulis teks fabel. Media yang efektif untuk membantu tercapainya pembelajaran tersebut

adalah media *padlet*. Media *padlet* mampu membantu siswa memahami dan mengerti untuk menyusun kata-kata menjadi susunan kalimat, serta dapat menarik perhatian, tingkat fokus siswa sehingga tercapai proses belajar mengajar dengan lebih baik.

2.1.6 Langkah-langkah Penggunaan Padlet

Penggunaan media padlet sangat mudah untuk digunakan dengan beberapa langkah di bawah ini

1. Daftar dan masuk pada menu *padlet* dengan menautkan email dengan padlet melalui aplikasi maupun *website*.



Gambar 2.1 Daftar aplikasi *padlet*

2. Setelah muncul halaman awal padlet seperti gambar 1, klik daftar gratis apabila belum memiliki akun, dan klik masuk apabila sudah memiliki akun. Berikut adalah tampilan halaman awal Padlet setelah masuk



Gambar 2.2 Masuk aplikasi *padlet*

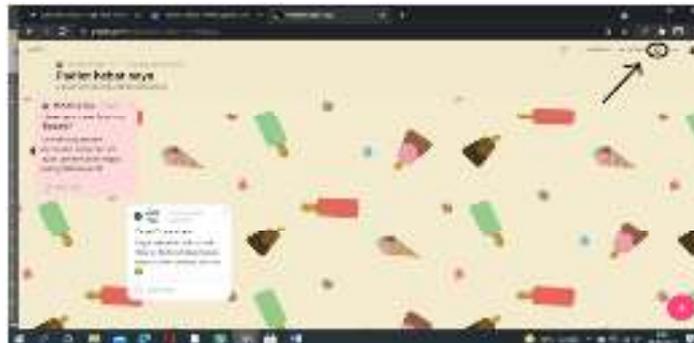
- Setelah setelah itu klik buat *Padlet* dan akan muncul tampilan berisi pilihan tujuh template. Silahkan pilih template yang diinginkan dengan cara klik pilih.



Gambar 2.3 Pilihan template aplikasi *padlet*

- Setelah menyesuaikan design yang akan dilakukan akan muncul design yang sudah dibuat dan kita bisa melakukan modifikasi terhadap walpaper yang bisa digunakan dengan memilih “titik tiga” pada layar untuk memilih modify dan

memilih wallpaper agar lebih menarik.



Pilih pada menu titik tiga.

Gambar 2.4 Kelas aplikasi *padlet*

5. Buat tugas atau tampilan materi yang telah didesign dan pilih menu “*publish*” untuk dibagikan pada siswa melalui link undangan yang dibuat oleh Pendidikan

2.2. Kemampuan Menulis Teks Fabel

2.2.1 Pengertian Kemampuan Menulis

Kegiatan menulis adalah suatu alat untuk mendapatkan sesuatu. Dengan hal ini menulis dapat meningkatkan pola pikir dan jika dilakukan dengan baik dapat membuka pola pikir dalam mendapatkan ide atau informasi yang ada di alam bawah sadar. Kegiatan menulis memerlukan ide-ide yang akan dituangkan kedalam suatu tulisan. Mendapatkan ide lalu menuangkan ke dalam sebuah tulisan bukanlah hal yang mudah, maka dari itu tidak semua orang berhasil menyalurkan idenya ke dalam sebuah tulisan. Menurut Wati & Sudigdo, (2019) menulis adalah suatu kegiatan menyampaikan pesan atau mengeluarkan suatu ide yang diungkapkan ke dalam bentuk tulisan.

Menurut (PINEM, 2023) menyatakan bahwa "Menulis merupakan salah satu sisi dari keterampilan berbahasa, dan sifatnya demikian, maka latihan menulis

yang kontinu menjadi persyaratan. Penulis harus memiliki banyak pengalaman dan kosa kata." Kegiatan menulis dapat dikatakan sebagai kegiatan yang menggambarkan bahasa dengan lambang-lambang yang dapat dipahami.

Menulis merupakan aktivitas pengekspresian ide, gagasan, pikiran atau perasaan dalam lambang kebahasaan. Kegiatan ini melibatkan aspek penggunaan tanda baca dan ejaan, penggunaan diksi dan kosakata, penataan kalimat, pengolahan gagasan serta pengembangan model karangan. Menulis merupakan proses penemuan dan penggalian ide-ide yang ingin disampaikan oleh seorang penulis (Sukirman, 2020) . Dalam proses tersebut, pengetahuan dasar yang dimiliki oleh penulis sangat berperan penting dalam menyusun ide-ide tersebut menjadi suatu tulisan yang baik dan efektif.

Pembelajaran menulis bahasa Indonesia perlu dirancang agar siswa-siswi dapat berpartisipasi secara aktif dan merasa senang pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Guru dapat memanfaatkan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa-siswi dan materi yang akan diajarkan. Dengan pembelajaran yang menyenangkan, siswa-siswi diharapkan mampu mengembangkan potensi mereka secara optimal sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan hasilnya dapat lebih memuaskan.

Berdasarkan beberapa pengertian yang sudah diuraikan di atas bahwa menulis ialah sebuah keterampilan yang mengutamakan ide, gagasan serta pengalaman ke dalam sebuah tulisan yang akan di tulis secara teratur, jelas dan menarik. Sebuah kegiatan menulis pada pembelajaran bahasa Indonesia salah satunya ialah menulis sebuah teks fabel. Dalam penulisan teks fabel ini sebaiknya siswa belajar secara rutin agar mampu menulis teks fabel dengan baik.

2.2.2 Teks Fabel

Teks fabel adalah salah satu bentuk cerita (tradisional) yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang-binatang tersebut dapat berpikir dan berinteraksi seperti manusia, juga dengan permasalahan hidup layaknya manusia. Mereka dapat berpikir, berlogika, berperasaan, berbicara, bersikap, bertingkah laku, dan lain-lain sebagaimana halnya manusia dengan bahasa manusia (Lubis, 2016).

Menurut (PINEM, 2023) Cerita fabel berkaitan dengan dunia binatang dan tidak secara langsung menunjuk manusia, dan karenanya bersifat imperasional, pesan moral atau kritik yang ingin disampaikan menjadi lebih bersifat tidak langsung. Hal itu menyebabkan pembaca menjadi lebih senang dan menikmati cerita tersebut.

Dalam arti leksikal, fabel berarti cerita yang menggambarkan watak dan manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang yang berisi pendidikan dan budi pekerti. Kelebihan dari fabel dapat memberikan pengalaman budi moral khusus pada peserta didik karena melibatkan peserta didik seperti membaca, mendorong, dan berperan menjadi tokoh binatang.

Dilihat dari kemunculannya, cerita binatang dapat dikategorikan ke dalam cerita klasik dan cerita modern. Cerita binatang klasik dimaksudkan sebagai cerita yang telah ada sejak zaman dahulu, namun tidak diketahui persis kapan kemunculannya, yang diwariskan secara turun-temurun terutama lewat sarana lisan. Dengan cerita binatang dimodern (fabel modern) dimaksudkan sebagai cerita yang muncul dalam waktu yang relatif belum lama dan sengaja ditulis oleh pengarang tertentu sebagai ekspresi kesastraan.

Fabel klasik cerita binatang yang sudah ada sejak zaman Yunani klasik dan Indo Kuno misalnya cerita yang berjudul Jataka dan Pancatantra. Dalam cerita itu selalu ditampilkan binatang yang menjadi peran utama, kecil, lemah, tetapi cerdas sehingga dapat menundukkan binatang-binatang yang besar dan kuat.

Fabel modern secara prinsip tidak ada perbedaan antara fabel klasik dan fabel modern kecuali yang disebut belakangan ditulis relatif belum lama dan sengaja dimaksudkan sebagai bahan bacaan sastra. Namun, cerita binatang dipergunakan untuk memberikan pesan moral kepada pembaca, terutama anak-anak merupakan tujuan lain hadirnya cerita itu baik dalam cerita binatang klasik maupun modern. Fabel adalah cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku layaknya manusia. Fabel termasuk jenis cerita fiksi, bukan kisah tentang kehidupan nyata. Fabel sering disebut juga cerita moral karena pesan yang ada didalam cerita fabel berkaitan erat dengan moral. Binatang-binatang tersebut dapat bertingkah layaknya manusia lengkap dengan permasalahan yang dihadapi layaknya manusia. Mereka dapat berpikir, berbicara, memiliki perasaan, dan lain-lain layaknya manusia. Fabel bertujuan untuk memberikan pesan moral yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa teks fabel adalah sebuah cerita fiksi yang diperankan oleh Binatang yang kehidupannya bisa berfikir dan berbicara menyerupai manusia dan di dalam cerita tersebut bertujuan untuk memberikan pesan moral yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca.

Kemampuan menulis teks fabel merupakan kemampuan seseorang untuk menyusun cerita fabel yang baik, menarik dan juga menghibur agar mengesankan bagi pembaca dan salah satu bentuk keterampilan menulis yang berbeda dengan

keterampilan menulis pada umumnya. Menulis teks fabel, siswa diajarkan bagaimana cara memunculkan ide kemudian mengembangkan ide tersebut menjadi cerita fabel yang utuh baik dari segi aspek struktur, kaidah kebahasaan dan ciri-ciri teks fabel dan bagaimana cara menyusun teks fabel.

2.2.3 Ciri-ciri Teks Fabel

Kemendikbud (2017:199) mengungkapkan ciri-ciri cerita fabel sebagai berikut:

1. Fabel mengambil tokoh para Binatang
2. Watak tokoh para binatang digambarkan ada yang baik dan ada yang buruk (seperti watak manusia)
3. Tokoh para binatang bisa berbicara seperti manusia
4. Cerita memiliki rangkaian peristiwa yang menunjukkan kejadian sebab-akibat. Rangkaian sebab-akibat diurutkan dari awal samapi akhir
5. Fabel menggunakan latar alam (hutan, sungai, kolam, dll)
6. Ciri bahasa yang digunakan (a) kalimat naratif/peristiwa (Katak mendatangi Ikan yang sedang kehujanan, Semut menyimpan makanan di lubang), (b) kalimat langsung yang berupa dialog para tokoh, dan (c) menggunakan kata sehari-hari dalam situasi tidak formal (bahasa percakapan).
7. Terdapat kalimat langsung yang berupa dialog para tokoh. Kalimat langsung adalah kalimat yang diucapkan secara langsung kepada orang yang dituju. Kalimat langsung ditandai dengan pemakaian tanda petik ("..."). Ciri-ciri kalimat langsung mencakup (a) menggunakan tanda petik, (b) intonasi tinggi untuk tanda tanya, datar untuk kalimat berita, dan tanda seru dilagukan dengan informasi perintah, (c) kata ganti orang pertama dan orang kedua.

2.2.4 Unsur Kebahasaan Teks Fabel

Kosasih (2018:228) mengungkapkan bahwa ada dua unsur kebahasaan, yaitu kata hubung (konjungsi) dan kata ganti orang.

1. Kata Hubung (konjungsi) yang digunakan pada teks cerita fabel konjungsi pengurutan, seperti sesudah, sebelum, lalu, mula-mula, kemudian, selanjutnya, setelah itu, atau akhirnya.
2. Kata ganti orang yang terdiri dari:
 - a. Kata ganti orang pertama: saya, aku, kita, kami.
 - b. Kata ganti orang kedua: kamu, engkau, Anda, kalian.
 - c. Kata ganti orang ketiga: Dia, ia, Santi, Arifudin, mereka.

2.2.5 Struktur Teks Fabel

Kosasih (2018:228) cerita fabel memiliki empat bagian struktur, dimana keempat bagian tersebut adalah:

1. Orientasi

Orientasi adalah bagian awal dari suatu cerita yang berisi pengenalan, tokoh, latar atau tempat, alur dan waktu.

a) Tokoh/penokohan: Tokoh adalah pelaku dalam sebuah cerita, tokoh dalam cerita fabel biasanya hewan jinak dan hewan liar. Sedangkan Penokohan adalah watak atau sifat yang ada pada karakter tokoh sebuah cerita. Untuk menentukan sifat atau watak pada tokoh pada tokoh, kita dapat melihat tingkah laku atau dialog tokoh tersebut. Biasanya dalam fabel terdapat tokoh yang baik hati, sombong, dermawan, jahil, dan lain-lain. Tokoh binatang dalam fabel terbagi menjadi tiga jenis, yaitu protagonis, antagonis, dan tritagonis. Berikut makna dari masing-masing karakter tokoh.

1. Protagonis

Tokoh ini biasanya merupakan tokoh yang paling disenangi oleh pembaca. Alasannya, tokoh ini identik dengan sifat- sifat baik yang ada di dalam diri manusia, seperti: pemaaf, baik hati, penolong, dan lain sebagainya.

2. Antagonis

Tokoh antagonis digambarkan sebagai tokoh yang selalu mengganggu dan menghambat tujuan dari si tokoh utama. Peran antagonis tidak disukai pembaca karena menggambarkan sosok jahat dan memiliki sejumlah watak negatif lainnya, seperti: curang, kejam, sombong, dan lain sebagainya.

3. Tritagonis

Tokoh ini merupakan tokoh penengah yang menengahi konflik antara si protagonis dan si antagonis. Sebagai penengah, tokoh ini biasanya tidak memihak sama sekali kepada salah satu dari dua tokoh tersebut.

b) Latar/setting: Fabel juga mempunyai latar cerita yang terdiri dari latar suasana, latar tempat, dan latar waktu. Berikut penjelasan dari setiap latar.

1. Latar suasana: Menjelaskan keadaan atau suasana yang dialami oleh tokoh. Misalnya, ketakutan, cemas, ketegangan, dan sebagainya.

2. Latar tempat: Menjelaskan lokasi atau tempat terjadinya kejadian dalam cerita. Misalnya, di sungai, hutan, padang rumput, dan lain sebagainya.

3. Latar waktu: Digunakan untuk mendeskripsikan waktu terjadinya kejadian pada cerita misalnya pagi hari, sore hari, malam hari, dsb

c) Alur/plot: alur merupakan rangkaian peristiwa yang dijalani dengan saksama dan menggerakkan jalan cerita hingga ke penyelesaian. Berikut 3 jenis alur fabel:

1. Alur maju: tahapan peristiwa dalam alur ini diawali dengan pengenalan cerita, awal perselisihan, konflik, puncak konflik, dan penyelesaian konflik.
 2. Alur mundur: tahapan peristiwa yang dimulai dari konflik dan di akhir cerita diungkapkan latar belakang mengapa konflik terjadi.
 3. Alur campuran: alur gabungan antara alur maju dan mundur.
2. **Komplikasi**
Komplikasi merupakan konflik atau permasalahan antara satu tokoh dengan tokoh lain. Konflik biasanya menuju klimaks.
- a. **Konflik:** Merupakan pengungkapan peristiwa. Dalam bagian ini disajikan peristiwa awal yang menimbulkan berbagai masalah, pertentangan, ataupun kesukaran-kesukaran bagi para tokoh.
 - b. **Klimaks:** Biasanya disebut puncak konflik. Inilah bagian cerita yang paling besar dan mendebarkan. Pada bagian ini pula ditentukan perubahan nasib beberapa tokohnya.
3. **Resolusi**
Resolusi merupakan bagian yang berisi pemecahan masalah. Dalam cerita fabel, pemecahan masalah biasanya berisi cerita tentang cara penyelesaian dari masalah yang terjadi pada tokoh yang terjadi di bagian komplikasi.
4. **Koda**
Koda atau yang biasa disebut amanat merupakan ajaran moral atau pesan yang hendak disampaikan pengarang kepada pembaca melalui karyanya. Bagian terakhir fabel ini berisi perubahan sikap dan sifat yang terjadi pada tokoh.

2.2.6 Kaidah Kebahasaan Teks Fabel

Menurut Pertiwi, (2019) terdapat kaidah kebahasaan fabel, yaitu sebagai berikut.

1. **Kata kerja**
Salah satu kaidah kebahasaan dalam sebuah teks cerita fabel menggunakan kata kerja. Kata kerja di dalam cerita fabel dibagi menjadi 2 yakni:
 - a. Kata kerja aktif transitif, ialah kata kerja aktif yang tidak memerlukan objek di dalam kalimat.
 - b. Kata kerja aktif intransitive, ialah kata kerja aktif yang tidak memerlukan objek di dalam kalimat.
 - c. Penggunaan kata sandang si dan sang
Pada teks fabel sering kali adanya penggunaan kata si dan sang. Penelitian si dan sang terpisah dengan kata yang diikutinya.
 - d. Penggunaan kata keterangan tempat dan waktu
Di dalam menghidupkan suasana pada teks cerita, biasanya selalu menggunakan kata keterangan tempat dan juga kata keterangan waktu. ada

keterangan tempat sering menggunakan kata depan “di” dan pada keterangan waktu menggunakan kata “pada dan informasi waktu”

- e. Penggunaan kata hubung lalu, kemudian, dan akhirnya

Kata “lalu” dan “kemudian” mempunyai arti yang sama, di mana kata-kata tersebut sering digunakan sebagai penghubung intra-kalimat. Berbeda dengan kata “akhirnya” yang sering digunakan dalam menyimpulkan serta pengakhiran informasi dalam paragraf, baik pada cerita fabel maupun legenda.

Jadi dapat disimpulkan, bahwa kaidah kebahasaan pada teks fabel yaitu kata kerja, kata sandang, kata keterangan waktu dan tempat dan kata hubung.

2.2.7 Komponen Penilaian Menulis Teks Fabel

Dalam menerapkan kemampuan menulis sebuah teks cerita fabel memiliki beberapa hal yang dilakukan. Menurut Yuliani (2016), dalam proses menulis terdapat enam hal yang digunakan oleh penulis yaitu:

- a. Memahami tema cerita fabel yang sudah ditentukan sehingga menjadi bahan kajian yang menarik.
- b. Mulai menguraikan teks cerita fabel yang tersusun dari struktur.
- c. Menggunakan konjungsi untuk menghubungkan ide pokok setiap bagian.
- d. Saat menulis teks gunakan unsur kebahasaan seperti ejaan, pilihan kata, tanda baca dan kalimat, dan.
- e. Setelah menulis teks fabel perhatikan kembali teks tersebut. Penyempurnaan dari bentuk kekurangan saat terjadi kesalahan penulisan.

2.3 Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan sekumpulan teori dari berbagai sumber untuk digunakan sebagai bahan rujukan dalam penelitian ini.

- a. Apriliana, (2022). “Penggunaan media padlet untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi pada siswa smp islam al kautsar”. Dalam penelitian ini menemukan terdapat masalah dalam keterampilan menulis puisi,

mereka merasa bosan karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan hanya media itu saja. Dalam penelitian ini menemukan hasil bahwa media padlet mampu menyelesaikan permasalahan ini yaitu pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *Padlet* dan sangat menunjang dalam pembelajaran bahasa indonesia yaitu menulis puisi. Selain media padlet mampu membangkitkan semangat siswa dan membuat mereka berpartisipasi aktif juga sangat mudah untuk digunakan. Maka penelitian ini memberikan kontribusi pada peneliti untuk digunakan dalam proses penelitian peneliti.

- b. Fitriani, (2021). Dalam penelitian yang berjudul “Penggunaan Aplikasi Padlet Dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi”. Dalam penelitian ini menemukan bahwa terdapat sebuah masalah pada siswa dalam pembelajaran menulis teks eksposisi yang masih rendah dan terlalu monoton, sehingga kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran menulis teks eksposisi dan menemukan sebuah solusi dengan menggunakan media padlet sebagai solusi dalam pembelajaran menulis teks eksposisi dan menemukan hasil bahwa penerapan aplikasi padlet membuat peserta didik merasa senang, bersemangat, bergairah, aktif dan responsif dalam proses pembelajaran. Dibuktikan dari hasil uji paired samples Ttes dengan hasil nilai Sig (2-tailed) adalah 0,000 dikarenakan nilai Sig (2-tailed) $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka disimpulkan terdapat hasil belajar yang signifikan pada pembelajaran menulis teks eksposisi setelah menggunakan aplikasi padlet.
- c. Qulub & Renhoat, (2020). Dalam penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Padlet Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi”. Dalam penelitian ini menemukan bahwa terdapat masalah keterampilan

menulis teks deskripsi pada kelas VII di sekolah SMP, dan menemukan solusi dengan menggunakan media padlet untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa tersebut maka menemukan hasil bahwa padlet berhasil menarik minat dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks deskripsi. Maka penelitian ini memberikan kontribusi pada peneliti untuk digunakan dalam proses penelitian peneliti.

- d. Alghozi, Salsabila, Sari, Astuti, & Sulistyowati, (2021). Dalam penelitian yang berjudul “Penggunaan Platform Padlet Sebagai Media Pembelajaran Daring Pada Perkuliahan Teknologi Pendidikan Islam di Masa Pandemi Covid-19. Dalam penelitian ini menemukan bahwa terdapat sebuah masalah dalam proses pembelajaran secara daring yang terjadi pada saat masa pandemi dan mendapat solusi untuk memanfaatkan media padlet dijadikan media pendukung untuk proses pembelajaran jarak jauh sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dengan memanfaatkan fitur-fitur padlet sebagai kreatifitas pembelajaran jarak jauh dan sangat relevan untuk diakses dengan mudah. Dalam penelitian ini menemukan hasil bahwa pemanfaatan platform padlet dalam pembelajaran menghasilkan *positive impact* dalam meningkatkan keaktifan dan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran. Maka penelitian ini memberikan kontribusi pada peneliti untuk digunakan dalam proses penelitian peneliti.
- e. Yuli Astuti, Yunus Abidin, (2022). Dalam Penelitian yang berjudul “Meracik Pembelajaran Kolaboratif Berbatuan Padlet Untuk Menulis Teks Eksplanasi”. Dalam penelitian ini menemukan bahwa terdapat masalah dalam keterampilan menulis teks eksplanasi dan mendapat solusi dengan menggunakan media

padlet untuk membantu meningkatkan motivasi dan keterampilan menulis siswa serta menjadi salah satu media yang membantu efektifitas pembelajaran untuk menulis teks eksplanasi. Dalam penelitian ini menemukan hasil bahwa model pembelajaran kolaboratif berbantuan padlet untuk menulis teks eksplanasi dinilai terbukti layak oleh para ahli dan dipersepsi positif oleh guru dan siswa. Maka penelitian ini memberikan kontribusi pada peneliti untuk digunakan dalam proses penelitian peneliti.

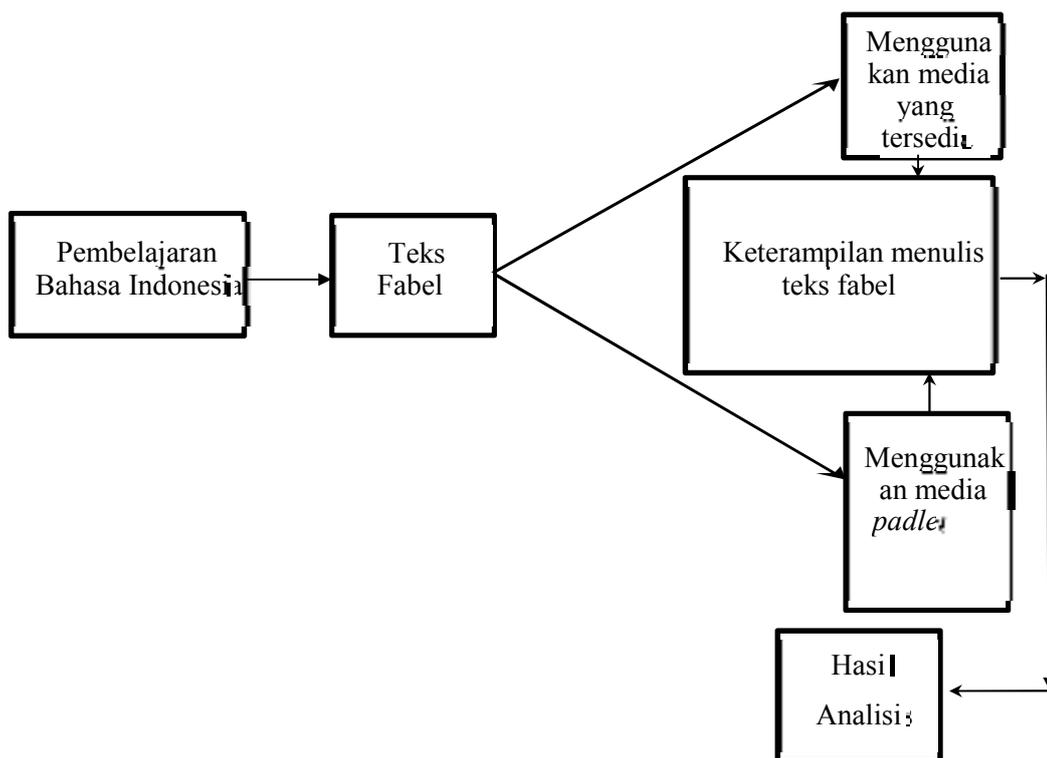
Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa media padlet sangat cocok digunakan pada proses pembelajaran dan digunakan sebagai media pembelajaran yang baik khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, dari keempat penelitian tersebut berbeda pada penelitian ini. Terdapat beberapa perbedaan dalam penelitian ini yakni: 1). Subjek yang berbeda, dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah Siswa Kelas VII SMP Negeri 37 Medan, 2). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah teks fabel, 3). Lokasi dalam penelitian ini adalah SMP Negeri 37 Medan. Maka dari itu penelitian yang akan dikaji oleh peneliti dalam penelitian ini belum pernah diteliti sebelumnya.

2.4 Kerangka Konseptual

Kerangka berpikir menurut (Hartawan & Heryati, 2021) menyatakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Penelitian ini hendaknya mencari pengaruh antara variabel bebas (Pengaruh Penggunaan Media *Padlet*) dengan variabel terikat (Kemampuan Menulis Teks Fabel).

Penelitian ini bertujuan melihat pengaruh penggunaan media *padlet* terhadap kemampuan menulis teks fabel. Mencapai kondisi yang baru yaitu siswa-

siswi yang dapat menulis teks fabel melalui media *padlet*, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengidentifikasi permasalahan siswa yang kemampuan menulis teks fabel. Siswa-siswi terampil dalam menulis teks fabel perlu disediakan media pembelajaran yang efektif. Dalam penelitian ini penulis memperkenalkan sebuah media pembelajaran yang lebih efektif dan membuat siswa-siswi lebih paham dalam menulis teks fabel. Media yang dimaksud adalah media pembelajaran *padlet*, siswa bisa lebih termotivasi dengan fitur-fitur yang tersedia di dalam *padlet*, siswa bisa lebih termotivasi dengan fitur-fitur yang tersedia di dalam *padlet* yang bisa membantu siswa untuk kreatif dan berinovatif melalui platform yang dapat dikreasikan dengan gambar dan tulisan yang menarik untuk merangsang respon siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik.



Gambar 2.4.1 Kerangka Konseptual

2.5 Hipotesis Penelitian

Menurut Sudjana (2016 : 19) menjelaskan bahwa hipotesis adalah asumsi atau dugaan mengenai sesuatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal itu sering dituntut untuk melakukan pengecekan. Hipotesis digunakan untuk mendapatkan jawaban sementara dari rumusan masalah yang diketahui. Dapat dirumuskan menjadi hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nihil (H_0) sebagai berikut.:

1. H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *padlet* terhadap kemampuan menulis teks fabel siswa kelas VII SMP Negeri 37 Medan
2. H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *padlet* terhadap kemampuan menulis teks fabel siswa kelas VII SMP Negeri 37 Medan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen karena penelitian ini menguji suatu teori dengan mengukur variabel-variabel penelitian secara numerik dan menganalisis data yang diperoleh dengan bantuan statistik. Sejalan dengan pendapat Sukmawati et al., (2020) Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dalam kondisi yang terkendalkan dengan penggunaan media *padlet* dalam kemampuan menulis teks fabel siswa Kelas VII SMP Negeri 37 Medan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sugiyono (2019), metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh tertentu antara variabel bebas dengan variabel terikat dalam kondisi yang terkendali.

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di sekolah SMP Negeri 37 Medan pada siswa kelas VII. Penelitian ini dilakukan karena terdapat hal-hal pendukung sebagai berikut:

1. Sekolah tersebut belum pernah dilakukan penelitian dengan media pembelajaran padlet terhadap teks fabel.
2. Sekolah tersebut, sangat cocok untuk dilakukan penelitian dengan kondisi lokasi yang berada di pusat kota dan lingkungan sekolah yang nyaman.
3. Sekolah tersebut sangat relevan dengan jumlah siswa yang sangat memadai untuk dilakukan penelitian dengan media padlet dalam pembelajaran teks fabel.

3.3 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 37 Medan pada Tahun Ajaran 2024/2025. Waktu penelitian dilaksanakan sejak tanggal 30 Juli sampai 03 Agustus 2024 minggu ke tiga masuknya ajaran baru semester ganjil dan dikeluarkannya surat izin penelitian. Penelitian yang dilakukan yaitu 1 minggu, pengolahan dan pengumpulan data yang dilakukan memerlukan waktu kurang lebih 1 bulan yang meliputi penyajian dalam bentuk tugas akhir (skripsi) dan proses bimbingan berlangsung.

3.4 Populasi Penelitian

Pelaksanaan penelitian tidak terlepas dari populasi sebagai bahan penelitian, oleh karena itu perlu dilakukan survey pada lokasi yang diteliti untuk mengetahui dan menetapkan jumlah untuk menetapkan suatu objek dan subjek yang akan diteliti

Menurut Sugiyono (2020) Menyatakan “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan dalam penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan, maka ditetapkan populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas VII SMP Negeri 37 Medan Tahun Ajaran 2024/2025.

Tabel 3.1
Populasi Kelas VII SMP Negeri 37 Medan.

No.	Kelas	Jumlah
1.	VIII – A	32 Siswa
2.	VIII – B	32 Siswa

3.	VIII – C	32 Siswa
4.	VIII – D	32 Siswa

3.5 Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi (Amin et al., 2023). Tujuan dari pengambilan sampel adalah untuk menggunakan sebagian objek atau perwakilan yang digunakan pada penelitian untuk memperoleh informasi tentang populasi. Sampel yang diambil pada penelitian ini adalah dua kelas dari seluruh kelas tujuh yang terdapat di SMP Negeri 37 Medan. Maka hasil dari pertimbangan dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang bersangkutan, dapat ditentukan sampel pada penelitian ini yaitu kelas VII-2 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-1 sebagai kelas kontrol, dengan data sebagai berikut:

Tabel 3.2
Jumlah Sampel Siswa Kelas VII SMP Negeri 37Medan

Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
VII-2	32 Orang	Kelas Eksperimen
VII-1	32 Orang	Kelas Kontrol
Jumlah	64 Orang	

3.6 Desain Eksperimen

Berdasarkan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Padlet terhadap Kemampuan Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 37 Medan“. Maka desain eksperimen dalam penelitian ini menggunakan *Two Group Posttest-only Control Design*. Penelitian dengan

eksperimen melibatkan dua kelas yang telah ditentukan melalui *random sampling* diantaranya kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan dan kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberi perlakuan.

Tabel 3.3
Desain Eksperimen

Kelas	Perlakuan	Posttest
R	X	O ₂
R		O ₄

Keterangan:

R : Kelas yang dipilih secara *Cluster Sampling*

X : Mendapatkan Perlakuan Media *Padlet*

O₄ : Tes awal menulis teks fabel sebelum mendapat perlakuan

O₂ : Tes akhir menulis teks fabel setelah mendapat perlakuan

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi kuantitatif tentang variabel yang sedang diteliti (Djollong, 2014). Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari kuantitatif. Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah tes penugasan.
- b. Siswa diinstruksikan dengan membuat teks fabel dengan ketentuan pada saat pretest teks fabel yang ditulis bertema persahabatan. Setelah posttest siswa menulis teks fabel menggunakan media *padlet* bertema tolong - menolong. Adapun aspek penilaian teks fabel tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.4
Aspek Penilaian Teks Fabel

No	Aspek	Indikator	Kriteria	Skor
1.	Tema Cerita	- Kalimat yang ditulis sangat mampu dan menguasai tema dan struktur pengembangan teks fabel yang lengkap dan relevan	Sangat Baik	20
		- Kalimat yang ditulis sudah mampu menguasai tema dan struktur teks fabel namun masih relevan.	Baik	15
		- Penulisan kalimat cukup mampu menjelaskan tema dari sebuah cerita fabel, tulisan pengembangan teks fabel terdapat kesalahan.	Cukup	10
		- Kalimat yang ditulis kurang mampu sama sekali sesuai dengan tema cerita teks fabel sangat tidak sesuai dan relevan.	Kurang	5
2.	Struktur teks Fabel	- Teks fabel sangat mampu dituliskan berdasarkan orientasi dengan sangat baik sesuai dengan cerita fiksi berisi pengenalan, tokoh, latar atau tempat, alur dan waktu, komplikasi yaitu konflik, resolusi yaitu solusi dan koda yaitu amanat.	Sangat Baik	20
		- Teks fabel sudah mampu ditulis secara lengkap pada suatu yang ditulis.	Baik	15
		- Teks fabel cukup mampu di tulis sesuai dengan orientasi komlikasi, resolusi dan koda cerita fabel	Cukup	10
		- Teks fabel kurang mampu di tuliskan sesuai struktur cerita fabel	Kurang	5

3.	Kaidah Kebahasaan Teks Fabel	- Siswa sangat mampu menuliskan gagasan dengan memahami penggunaan ejaan, kata kerja transitif, kata kerja intransitive kata keterangan, kata penghubung menggunakan kalimat verba dan kata kerja rasional, sehingga pembaca mengerti dan tertarik.	Sangat Baik	20
		- Siswa sudah mampu menuliskan tulisan teks fabel dengan mematuhi kaidah kebahasaan dan mengerti penggunaan kata konjungsi dan kata penghubung dan struktur dalam pembentukan kalimat dalam sebuah gagasan atau tulisan cerita fabel.	Baik	15
		- Siswa cukup mampu menuliskan tulisan teks cerita fabel dengan memahami kaidah kebahasaan penggunaan kata konjungsi dan kata penghubung dan struktur dalam pembentukan kalimat dalam sebuah gagasan atau tulisan cerita fabel.	Cukup	10
		- Siswa kurang mampu menuliskan sebuah tulisan cerita fabel atau gagasan cerita dengan mematuhi aturan penulisan dan	Kurang	5
		- kaidah kebahasaan dalam sebuah pembentukan kalimat dalam cerita.		
4.	Ciri-ciri teks Fabel	- Teks fabel ditulis sangat mampu menjelaskan informasi tokoh binatang, watak, dan menjelaskan rangkaian peristiwa yang menunjukkan sebab akibat dari awal sampai akhir.	Sangat Baik	20

		- Teks fabel ditulis sudah mampu, terdapat adanya kesalahan dalam menyampaikan sebuah gagasan atau informasi serta bukti yang mendukung. namun berfokus pada hal yang bersifat umum, dan tulisan menggunakan kalimat yang runtut.	Baik	15
		- Teks fabel ditulis cukup mampu lengkap menjelaskan informasi sesuai dengan rangkaian cerita yang menggunakan kalimat yang runtut.	Cukup	10
		- Teks fabel ditulis kurang mampu menjelaskan suatu rangkaian cerita secara lengkap dengan pembentukan kalimat, sehingga pembaca tidak kurang menikmati dan tidak tertarik.	Kurang	5
5.	Unsur Kebahasaan Teks Fabel	- Teks fabel dituliskan dengan sangat mampu memahami dan menuliskan sebuah cerita sesuai dengan unsur kebahasaan teks fabel (kata hubung dan kata ganti)	Sangat Baik	20
		- Teks fabel sudah mampu ditulis terdapat adanya kesalahan penulisan pada kebenaran yang ada dalam suatu cerita fiksi.	Baik	15
		- Teks fabel ditulis cukup mampu tepat dan relevan.	Cukup	10
		- Teks fabel kurang mampu ditulis berdasarkan cerita fabel, tidak sesuai dengan jalur rangkaian cerita.	Kurang	5
		Jumlah Skor Maksimum		100

Sumber: Handini & Maulina, (2020)

Siswa dikatakan berhasil apabila memperoleh nilai baik dan sangat baik. Penilaian yang dilakukan harus menyeluruh berdasarkan rumus dan ketentuan yang ada pada tabel 3.4 dengan menjelaskan aspek-aspek penilaian pada teks fabel. Dengan acuan skala ricket yaitu: 1 sampai 5 sesuai dengan keterangan dan kriteria penilaian dalam kemampuan menulis teks fabel.

Tabel 3.5
Penilaian kemampuan teks fabel.

No	Kriteria	Penilaian
1.	Sangat Baik	85-100
2.	Baik	75-87
3.	Cukup	65-74
4.	Kurang	50- 65
5.	Sangat Kurang	<55

3.8 Jalannya Eksperimen

Dalam melakukan penelitian diperlukan jalannya sebuah eksperimen, adapun langkah-langkah eksperimen dalam penelitian ini memperkenalkan dan menerapkan media padlet dalam proses pembelajaran dan memberi penilaian kemampuan menulis siswa menulis teks fabel.

Tabel 3.6
Langkah-langkah Pembelajaran di Kelas Eksperimen

Pertemuan Pertama di Kelas Eksperimen			
No.	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
1.	a. Peneliti membuka dengan memberi salam pada siswa b. Mempersilahkan siswa memimpin doa. c. Memperkenalkan diri pada siswa d. Melakukan pendataan absensi e. Melakukan apersepsi pada materi sebelumnya. Memberikan penjelasan dan tujuan pembelajaran yang akan di pelajari	a. Siswa merespon salam dari peneliti. b. Perwakilan dari siswa memimpin doa. c. Siswa mendegar dan menjawab absensi dari peneliti d. Siswa merespon pertanyaan peneliti menjawab materi sebelumnya. e. Siswa mendenarkan penjelasan materi yang kan dipelajari pada peneliti.	10 Menit
2.	a. Peneliti menanyakan pengertian dari teks fabel, langkah-langkah penulisan fabel yang telah dijelaskan oleh peneliti. b. Peneliti memperkenalkan media padlet dan menginstruksikan siswa untuk mengunduh serta login pada media padlet. c. Peneliti kembali menjelaskan struktur, kaidah kebahasaan isi, dan tujuan teks fabel melalui media padlet . d. Peneliti mempersilahkan siswa untuk menanyakan apa yang mereka pikirkan dari penjelasan peneliti sebelumnya	a. Siswa menjawab dan menjelaskan pengertian dan langkah-langkah teks fabel. b. Siswa menerima arahan dan penjelasan dari peneliti. c. Siswa mendengarkan penjelasan dan memahami	60 Menit

		<p>penjelasan melalui media padlet.</p> <p>d. Siswa menanyakan mengenai teks fabel yang belum di pahami pada peneliti dengan media padlet.</p>	
	<p>Penalaran</p> <p>a. Peneliti memberikan intruksi pada siswa untuk menuliskan informasi pokok yang terdapat pada media padlet.</p>	<p>a. Siswa menuliskan informasi-informasi yang diperolehnya dalam media padlet</p>	
	<p>Pencobaan</p> <p>a. Peneliti menerapkan padlet sebagai media untuk memaparkan struktur, ciri, dan kaidah kebahasaan teks fabel melalui cerita yang tersedia dalam media padlet.</p>	<p>a. Siswa menerima materi pembelajaran dari media padlet yang digunakan</p>	
	<p>Mengkomunikasikan</p> <p>a. Peneliti melakukan refleksi menanyakan kesulitan yang kurang dipahami siswa</p>	<p>a. Siswa saling berinteraksi dan berkomunikasi dengan peneliti.</p>	
3.	<p>a. Peneliti memberikan motivasi pada siswa</p> <p>b. Peneliti menutup pembelajaran dengan doa dan memberi salam</p>	<p>a. siswa mendengarkan arahan dan nasehat dari peneliti</p> <p>b. siswa berdoa dan menjawab salam dari peneliti.</p>	10 Menit

Pertemuan Kedua di Kelas Esperimen			
No.	Nama Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1.	Kegiatan Awal	<p>a. Memberi salam pada siswa</p> <p>b. Mempersilahkan berdoa.</p> <p>c. Mendata Absensi.</p>	<p>a. Menjawab salam</p> <p>b. Berdoa</p> <p>c. Menjawab absensi</p>

		<p>d. Menyampaikan dan memaparkan materi yang akan dilakukan dan tujuan pembelajaran.</p> <p>e. Melakukan apersepsi pada siswa terkait pencapaian pembelajaran sebelumnya.</p>	<p>d. Mendengarkan dan menyimak penjelasan dari peneliti tentang materi pembelajaran yang akan dilakukan.</p> <p>e. Menjawab dan merespon peneliti tentang pencapaian yang diperoleh oleh siswa di pertemuan sebelumnya.</p>
2.	Kegiatan Inti	<p>a. Peneliti menyampaikan topik pembelajaran yang dilakukan.</p> <p>b. Peneliti memaparkan penjelasan dari materi yang akan dilakukan</p> <p>c. Peneliti menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media padlet dalam pembelajaran yang sedang dilakukan.</p> <p>d. Peneliti menugaskan siswa untuk menuliskan sebuah teks fabel berdasarkan sebuah cerita yang tersedia dalam media padlet.</p>	<p>a. Siswa mendengarkan peneliti</p> <p>b. Siswa mendengar dan menyimak penjelasan peneliti</p> <p>c. Siswa mengamati dan menyimak pemaparan dan intruksi peneliti menggunakan media padlet.</p> <p>d. Siswa mengerjakan tugas dengan melihat sebuah gambar fenomena yang sudah ada dalam media untuk menuliskan teks argumentasi</p>
3.	Kegiatan Akhir	<p>a. Peneliti memberikan bimbingan pada siswa untuk dapat menyimpulkan teks yang sudah dikerjakan siswa.</p> <p>b. Peneliti mengumpulkan tugas-tugas yang telah di selesaikan siswa.</p> <p>c. Peneliti memberi motivasi dan menutup pembelajaran dengan doa.</p>	<p>a. Siswa membuat kesimpulan dari tugas yang telah di kerjakan.</p> <p>b. Siswa memberikan dan mengumpulkan tugasnya pada peneliti</p> <p>c. Siswa berdoa dan memberi salam pada peneliti.</p>

Tabel 3.7
Langkah-langkah Pembelajaran di Kelas Kontrol

Pertemuan Pembelajaran di Kelas Kontrol			
No.	Nama Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1.	Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyampaikan Salam b. Mempersilahkan Berdoa c. Mendata Absensi. d. Melakukan Apersepsi pada pembelajaran sebelumnya. e. Menjelaskan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menjawab salam peneliti b. Melakukan doa c. Merespon peneliti d. Menjawab peneliti mengenai pembelajaran sebelumnya. e. Siswa mendengar dan menyimak penjelasan peneliti.
2.	Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> a. Peneliti menjelaskan materi teks fabel b. Peneliti memberikan pertanyaan mengenai teks fabel. c. Peneliti Menjelaskan langkah-langkah, struktur, dan kaidah kebahasaan yang harus sesuai menulis teks fabel. dan menyuruh siswa menuliskan sebuah teks fabel. d. Peneliti mengkomunikasikan pembelajaran dengan memberikan tanya jawab pada siswa 	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa mendengarkan penejelasan peneliti. b. Siswa menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh peneliti c. Siswa mendengarkan dan menyimak penjelasa dari peneliti d. Siswa merespon pertanyaan da menjawab pertanyaan dari peneliti.
3.	Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> a. Peneliti melakukan interaksi menanyakan siswa yang kurang paham. b. Peneliti memberikan intruksi untuk mengumpulkan tugas-tugas yang di kerjakan c. Peneliti menutup pembelajaran dengan doa dan memberi salam. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa menjawab dan berkomunikasi mengenai kesulitan yang dialami b. Siswa mengumpulkan tugas-tugas yang telah di kerjakan pada peneliti c. Siswa Berdoa dan memberi salam.

3.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah pengelompokan data dan penyusunan data untuk menafsirkan data yang telah diperoleh. Analisis data yang dilakukan menyajikan data dari variabel yang diteliti untuk menjawab rumusan dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan Sugiyono (2017). Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Memeriksa hasil dari tes di kelas eksperimen dan mengambil hasil non tes dari kelas kontrol yang telah dilakukan dengan memberikan skor pada lembar kerja siswa dengan tujuan agar tidak terjadi kesalahan pada pencatatan di lapangan. Perhitungan skor yang telah di raih siswa dapat dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

1. Skor yang diperoleh = Hasil perkalian antara skala pertanyaan dengan jumlah responden yang menjawab
 2. Skor maksimal = Jumlah nilai skala pertanyaan dikalikan dengan jumlah responden dengan keseluruhan
- b. Melakukan penilaian skor akhir di kelas eksperimen dan kelas kontrol, penilaian yang dilakukan dengan pemberian skor secara skala likert. Menentukan skor berdasarkan kriteria penilaian yang sudah ada.
 - c. Melakukan pengolahan data sebagai bahan pertanggungjawaban dengan menggunakan statistik yang sesuai dengan varian kelompok sampel homogen dan yang tidak di uji dengan uji normalitas, uji homogenitas, lalu jika data distribusi normal, dan homogen sehingga uji tidak dapat dilakukan.

d. Penilaian skor akhir di kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperlukan memasukkan data pada tabel distribusi frekuensi lalu disusun dalam bentuk angka. penyusunan data dalam distribusi frekuensi dengan perhitungan panjang kelas yaitu:

1) Menentukan rentang kelas dengan penggunaan rumus skor tertinggi (ST) dikurang skor terendah (SR) .

$$R = \text{skor tertinggi} - \text{skor terendah.}$$

2) Menentukan banyak kelas interval dengan aturan sturges yaitu :

$$BK (\text{banyak kelas}) = 1 + (3,3) \log n .$$

3) Menentukan panjang kelas interval (KELAS), dengan rumus:

$$KL = \frac{R}{bk}$$

Keterangan :

KL = Panjang kelas interval

R = Rentang

Bk = Banyak kelas

e. Menghitung nilai rata-rata hasil pembelajaran menulis teks fabel dengan menggunakan rumus.

$$\bar{x} = \frac{\sum x_1}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} = Nilai rata-rata Mean Sampel

$\sum x_1$ = Jumlah keseluruhan

n = Jumlah populasi

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

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

Keterangan:

S^2 = Standar Deviasi

x_i = Nilai pada data ke-i

\bar{x} = Nilai rata-rata (mean)

n = Jumlah populasi

- g. Menghitung uji validitas dengan rumus yang dipakai untuk validitas adalah rumus korelasi :

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

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

\sum_{XY} = Jumlah perkalian antara variabel X dan Y

$\sum X^2$ = Jumlah dari kuadrat nilai X

$\sum Y^2$ = Jumlah dari kuadrat nilai Y

$(\sum X)^2$ = Jumlah nilai X kemudian dikuadratkan

$(\sum Y)^2$ = Jumlah nilai Y kemudian dikuadratkan

- h. 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 $F(Z_i) \square S(Z_i)$ dengan mengambil nilai yang terbesar yang disebut sebagai L_o (Lhitung), kemudian bandingkan hasilnya dengan nilai L tabel
- i. Mengetahui apakah data dari kedua kelas mempunyai varians yang homogen atau tidak, maka dilakukan uji kesamaan dua varians dengan rumus:

$$F_{\text{Hitung}} = \frac{\text{Varians Terbesar } (S^2)}{\text{Varians Terkecil } (S^2)}$$

Jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{Tabel}} =$ Data homogen

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

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

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad \text{dengan } S^2 = \frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan :

\bar{x}_1 = Rata-rata kelas eksperimen

\bar{x}_2 = Rata-rata kelas kontrol

S_1^2 = Variabel kelas eksperimen

S_2^2 = Variabel kelas kontrol

n_1 = Jumlah sampel kelas eksperimen

n_2 = Jumlah sampel kelas kontrol

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.