

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan investasi sumber daya manusia yang tidak kalah penting jika dibandingkan dengan investasi modal. Metode atau model pembelajaran sangat diperlukan dalam dunia pendidikan.

Pembelajaran sastra di sekolah melatih anak didik untuk menanamkan rasa cinta sastra, sehingga kelak setelah anak didik itu dewasa, dewasa pula ia dalam kemampuan menangkap (apresiasi) dan kemampuan menilai hasil-hasil sastra. Dengan demikian pengajaran sastra tidak hanya mempunyai aspek-aspek latihan teori dan praktik, tetapi mempunyai nilai pembentukan watak dan sikap, di samping adanya unsur-unsur kesenangan dan kenikmatan artistik (Situmorang, 1983:25).

Salah satu cara mengembangkan apresiasi sastra pada anak didik yaitu dengan mengajarkan pembelajaran menulis teks fabel. Upaya pelatihan menulis sangat penting dilakukan karena menulis merupakan salah satu bentuk media seseorang dalam menyampaikan ide atau gagasan secara tidak langsung dalam bentuk tulisan. Salah satu bentuk upaya yang perlu didiskusikan yaitu dengan memberikan pembelajaran keterampilan menulis dalam, dunia pendidikan, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia yang sangat erat kaitannya dengan pembelajaran keterampilan menulis.

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara bertatap muka dengan orang lain. Secara garis besar, isi dari pembelajaran bahasa Indonesia ada empat yaitu

menulis, membaca, berbicara dan menyimak. Dalam penelitian ini, peneliti hanya berfokus pada pembelajaran menulis. Kemampuan menulis teks fabel siswa di Indonesia masih sangat rendah. Pada umumnya, mereka membuat karangan dengan panjang dan tidak maksimal sesuai harapan.

Menurut Fasikhah Nur (2012;16), “Menulis adalah suatu kegiatan untuk menciptakan suatu catatan atau informasi pada suatu media dengan menggunakan aksara”. Pendapat lain dikemukakan oleh Rosidi (2014;3), “Menulis adalah suatu cara berpikir, yang juga merupakan alat untuk membantu orang lain (pembaca) berpikir”. Hal ini diperkuat oleh Kartono (2009;17), “Menulis adalah proses menuangkan pikiran dan menyampaikan kepada khalayak”.

Seseorang enggan menulis karena tidak tahu untuk apabila menulis, merasa tidak berbakat menulis, dan merasa tidak tahu bagaimana harus menulis. Akan tetapi, dalam penerapannya banyak orang mengalami kesulitan untuk membiasakan siswa-siswi belajar menulis. Penyebabnya adalah kesalahan dalam hal pengajaran yang terlalu kaku sehingga menimbulkan kesan bahwa menulis itu sulit. Belum banyak guru yang dapat menyuguhkan materi pelajaran dengan cara yang tepat dan menarik. Maka dari itu, wajar jika murid pun akhirnya tidak mampu dan tidak menyukai pelajaran menulis (mengarang).

Pada umumnya, peserta didik menghadapi hambatan ketika diberi tugas oleh guru untuk menulis. Mereka mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat, kurang menguasai tata bahasa dan kosa-kata bahasa. Pembelajaran sastra di sekolah melatih anak didik untuk menanamkan rasa cita sastra, sehingga kelak setelah anak didik itu dewasa, dewasa pun ia dalam kemampuan menangkap (apresiasi) dan kemampuan menilai hasil-hasil sastra. Dengan demikian pengajaran

sastra tidak hanya mempunyai aspek-aspek latihan teori dan praktik, tetapi mempunyai nilai pembentukan watak dan sikap, di samping adanya unsur-unsur kesenjangan dan kenikmatan artistik (Situmorang, 1983;25).

Pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 dirancang berbasis teks, berbeda dengan KTSP yang berbasis empat keterampilan berbahasa. Berdasarkan observasi awal, SMP Wiraswasta Batang Kuis merupakan salah satu sekolah yang menerapkan kurikulum 2013. Pembelajaran bahasa Indonesia yang dirancang berbasis teks pada kurikulum 2013 di sekolah ini masih sering menemui berbagai masalah.

Hamalik (dalam Arsyad, 2011;15-16), “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa-siswi”. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu.

Menurut Marris, dkk (2011;1), “Media sangat diperlukan dalam pembelajaran karena keterbatasan kita sebagai manusia untuk mampu melihat atau mendengar bahkan merasakan segala sesuatu yang kita pelajari”. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam belajar untuk merangsang pemikiran, perasaan dan minat siswa-siswi agar pembelajaran yang diciptakan guru menjadi lebih variatif dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel yaitu media gambar berseri

Sapari (2011:8), “Media gambar berseri merupakan media yang berisi gambar-gambar, di mana setiap gambar memiliki kaitan antara satu dengan yang lainnya”. Masing-masing gambar dalam media gambar seri mengandung makna adanya alur dalam suatu cerita secara bergambar yang harus disusun dengan baik. Jadi peneliti menyimpulkan, penyusunan gambar harus sesuai dengan alur cerita yang seharusnya mengandung makna tertentu, dan gambar-gambar tersebut dapat dibuat dalam bentuk cerita atau karangan yang menarik. Dalam perkembangannya, keberadaan media gambar berseri sebagai suatu sarana yang digunakan untuk dilihat keefektifannya dalam kegiatan menulis sebelumnya telah dilakukan oleh beberapa peneliti.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diketahui oleh peneliti bahwa rendahnya keterampilan menulis teks cerita fabel peserta didik disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satu faktor penyebabnya adalah belum menggunakan media dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel.

Kelemahan siswa/siswi dalam menulis teks fabel dikarenakan: (1) kurang adanya minat dalam pembelajaran menulis cerita teks fabel, (2) rendahnya penguasaan materi dalam menulis teks cerita fabel, (3) siswa-siswi merasa bosan apabila banyak materi yang diberikan, kurang termotivasi dengan media yang diberikan oleh guru, (4) dalam belajar kurang serius (ramai sendiri) dan minimnya penggunaan media oleh guru selama proses pembelajaran, (5) minimnya penggunaan media oleh guru selama proses pembelajaran.

Pembelajaran yang hanya dilakukan dengan menggunakan buku teks dan ceramah tanpa adanya variasi dalam pembelajaran, cenderung membuat siswa-siswi malas, bosan bahkan jenuh terhadap pelajaran yang disampaikan terutama

pembelajaran menulis teks cerita fabel. Hal ini menyebabkan kegiatan pembelajaran berlangsung monoton sehingga guru tidak mendapat umpan balik dari siswa-siswi.

Berdasarkan uraian di atas, media belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran kepada peserta didik khususnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia pada lingkup menulis teks cerita fabel, sehingga penulis tertarik untuk meneliti tentang **“Keefektifan Media Gambar Berseri Dalam Pembelajaran Menulis Teks Fabel Pada Siswa-Siswi Kelas VII SMP Wiraswasta Batang Kuis Tahun Pembelajaran 2022/2023”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, berikut identifikasi masalah penyebab rendahnya efektivitas siswa-siswi dalam menulis teks fabel adalah:

1. Kurang adanya minat dalam pembelajaran menulis cerita teks fabel.
2. Rendahnya penguasaan materi dalam menulis teks fabel.
3. Siswa-siswi merasa bosan apabila banyak materi yang diberikan, kurang termotivasi dengan media yang diberikan oleh guru.
4. Dalam belajar kurang serius (ramai sendiri).
5. Minimnya penggunaan media oleh guru.

1.3 Batasan Masalah

Suatu penelitian perlu memiliki batasan, dengan tujuan untuk menghindari pembatasan terlalu luas. Yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah media yang digunakan guru tidak menarik dan menunjang keberhasilan

siswa/siswi. Alasannya karena media tersebut hanya digunakan sebagai formalitas dalam pembelajaran kurikulum 2013, sesuai yang dicantumkan pada rencana pelaksanaan pembelajaran. Media tidak dianggap sebagai salah satu alat bantu yang memperkaya, dan mempercepat proses penyaluran (transferring) pengetahuan kepada siswa-siswi. Oleh karena itu, penulis akan fokus pada media pembelajaran, sehingga ingin meneliti dengan judul “Keefektifan Media Gambar Berseri Dalam Pembelajaran Menulis Teks Fabel Pada Siswa-Siswi Kelas VII SMP Wiraswasta Batang Kuis Tahun Pembelajaran 2022-2023”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada judul di atas dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan menulis teks fabel siswa-siswi kelas VII SMP Wiraswasta Batang Kuis Tahun Pembelajaran 2022/2023 yang menggunakan metode pembelajaran ceramah?
2. Bagaimana kemampuan menulis teks fabel siswa-siswi kelas VII SMP Wiraswasta Batang Kuis Tahun Pembelajaran 2022/2023 yang menggunakan media gambar berseri?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan menulis teks fabel siswa-siswi kelas VII SMP Wiraswasta Batang Kuis Tahun Pembelajaran 2022/2023 jika menggunakan metode ceramah versus menggunakan media gambar berseri?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah antara lain sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan menulis teks cerita fabel peserta didik dalam menggunakan model ceramah siswa-siswi kelas VII SMP Wiraswasta Batang Kuis Tahun Pembelajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui kemampuan menulis teks cerita fabel peserta didik menggunakan media gambar berseri kelas VII SMP Wiraswasta Batang Kuis Tahun Pembelajaran 2022/2023.
3. Untuk mengetahui tingkat keefektifan antara metode ceramah dengan menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran menulis tells fabel siswa-siswi kelas VII SMP Wiraswasta Batang Kuis Tahun Pembelajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat dalam pengembangan bahasa Indonesia yaitu keterampilan menulis teks cerita fabel melalui media gambar berseri dengan membuat satu karangan menjadi sebuah cerita yang runtut, mendukung teori tentang penerapan buku cerita bergambar dalam pembelajaran dan mempertegas teori tentang pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis ada beberapa manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

a. Bagi Siswa-Siswi

1. Menggunakan media gambar dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa-siswi serta melatih daya ingat siswa-siswi sehingga kemampuan siswa-siswi dalam menyimak, berbicara dan menulis dapat terlaksana dengan baik.
2. Menciptakan suasana belajar siswa-siswi yang menyenangkan karena gambar-gambar visual yang didesain dalam buku dapat menarik minat siswa-siswi.

b. Bagi Guru

1. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel pada peserta didik kelas VII SMP Wiraswasta Batang Kuis.
2. Memberi inspirasi untuk mencari media pembelajaran lain lebih menarik dan menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

1. Meningkatkan kualitas pembelajaran menulis teks cerita fabel baik proses maupun hasil.
2. Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk menambah media pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah sehingga dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran guru agar menjadi lebih efektif dan efisien sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik meningkat.

BAB II

KERANGKA TEORETIS, PENELITIAN YANG RELEVAN , DAN HIPOTESIS PENELITIAN

2.1 Kerangka Teoretis

Setiap penelitian selalu digunakan kerangka teori. Karena kerangka teori memuat sejumlah teori yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Menurut Sugiyono (2018;53), “Teori menurut Djojoseuroto Kinayati & M.I.A (2004;4)”. Selain itu menurut Sumarni (2012;55), “Teori adalah serangkaian konsep, definisi, proposisi, yang saling berkaitan dan bertujuan untuk memberikan gambaran sistematis tentang suatu fenomena”.

Dapat disimpulkan berdasarkan beberapa pendapat para ahli, kerangka teori adalah suatu konsep untuk melihat dan menerangkan fenomena yang sudah menjadi variabel dalam penelitian yang akan digunakan untuk menganalisis data. Maka kerangka teori dalam penelitian ini akan menerangkan variabel bebas dan variabel terikat. Variabel tersebut secara berurutan adalah keefektifan media gambar berseri dalam pembelajaran menulis teks fabel.

2.1.1 Media Gambar Berseri

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005;329), “Gambar adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang dibuat pada coretan pensil, cat tinta dan sebagainya, pada kertas dan sebagainya”. Untuk menampilkan suatu gambar yang lebih menarik dan membantu siswa dalam proses pembelajaran menulis teks cerita fabel , media gambar yang digunakan dalam penelitian ini adalah media gambar berseri. Dari gambar tersebut menciptakan rangsangan kreatif pada diri peserta didik untuk menemukan ide atau gagasan

berdasarkan apa yang dilihat dari gambar lalu dituangkan ke dalam bentuk tulisan. Burhan Nurgiantoro (2010;404), “Gambar berseri sama dengan gambar cerita”. Gambar cerita adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah cerita”. Gambar cerita menggambarkan sebuah aktivitas yang mencerminkan maksud atau gagasan yang memberika arti pada situasi tertentu. Gambar berseri memiliki unsur cerita yang dapat diartikan ke dalam kalimat ataupun ke dalam kata-kata. Sehingga apabila guru menyajikan empat buah gambar berseri, maka akan menjadi sebuah cerita yang padu dari keempat gambar tersebut.

Soeparno (1988;10), “Pemerolehan gambar pada media gambar seri dapat dilakukan dengan menggambar sendiri, mencari gambar pada media cetak, dengan hasil pemotretan dan aplikasi. Media gambar seri disebut juga *flow chart* atau gambar susun. Gambar-gambar tersebut berhubungan satu sama lainnya sehingga merupakan rangkaian cerita/peristiwa”.

Dalam pelaksanaan pembelajaran keterampilan menulis teks cerita fabel dengan media gambar berseri, peneliti juga menggunakan gambar yang sederhana dan tidak jauh dari kehidupan peserta didik. Gambar berseri tersebut menimbulkan daya tarik pada diri peserta didik dan memperjelas bagian-bagian penting yang akan dituangkan dalam bentuk tulisan. Melalui penggunaan media gambar berseri, siswa-siswi akan memiliki panduan untuk merangkaikan kata-kata menjadi sebuah cerita fabel yang kreatif dan baik.

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2013:3). Sedangkan menurut Munadi (2008:7-8), ”Segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan meyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan pembelajaran yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses pembelajaran secara efisien dan efektif”. Kemudian menurut *Association of Education dan Communication Technology* (AECT) membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.

Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Dengan demikian perlu diperhatikan bahwa media pembelajaran memerlukan peralatan. Peralatan untuk menyajikan atau menyalurkan pesan namun yang terpenting bukanlah peralatan, tapi pesan atau informasi pembelajaran yang dibawakan oleh peralatan tersebut (Anitah, 2009:6.6).

2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Dayton, dkk (dalam Arsyad, 2013:33), “Media pembelajaran dapat mengetahui tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi “.

2.1.1.3 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Berdasarkan uraian beberapa batasan tentang media yang memiliki ciri-ciri umum yang terkandung pada setiap batasan yaitu sebagai berikut:

1. Teks dibaca secara jelas, sedangkan gambar diamati berdasarkan ruang.
2. Baik teks maupun gambar menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif.
3. Teks dan gambar ditampilkan secara statis.
4. Pengembangannya sangat tergantung pada prinsip-prinsip kebahasaan dan reseptif gambar.
5. Baik teks maupun gambar berorientasi yang berpusat pada siswa-siswi, dan
6. Informasi dapat diatur kembali dan didata ulang oleh pemakai.

2.1.1.4 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana, dkk (2015:27-28), “Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa/i memberi pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa-siswi, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar”.

Manfaat media menurut Azhar Arsyad (1997;26), “Manfaat penggunaan media pengajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut: 1) Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, 2) Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa-siswi dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa-siswi untuk belajar sendiri-sendiri

sesuai dengan kemampuan dan minatnya, 3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu”.

Sedangkan menurut pendapat Sudjana dan Rivai (2015;3), “Manfaat media pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa-siswi sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi, bahan pembelajaran akan menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa-siswi dan memungkinkan siswa-siswi menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik, metode pembelajaran akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru (ceramah), siswa-siswi lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru akan tetapi ada aktivitas lain seperti pengamatan, praktik, dll”.

Berdasarkan dari teori dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, metode pembelajaran akan lebih bervariasi dengan menciptakan komunikasi dan efektif antara guru dan siswa dalam menimbulkan kegairaan belajar.

2.1.1.5 Macam-macam Media Gambar

Adapun macam-macam media gambar diantaranya, yaitu sebagai berikut:

1. Grafik yaitu suatu gambar visual yang penampilannya tidak diproyeksikan.
2. Model merupakan benda tiga dimensi dalam hal representasi dari benda yang sebenarnya rumit misalnya, mobil-mobilan, rumah-rumahan dan sebagainya.
3. Realita ialah benda-benda yang nyata yang dipakai sebagai bahan belajar, misalnya pemandangan dari alam dan lain-lainnya

4. *Display* merupakan bahan dari pameran ataupun *display* yang dipasang di tempat tertentu.

2.1.1.6 Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran

Ada tiga langkah pokok dalam penggunaan media pembelajaran yang perlu diikuti, yaitu:

1. Persiapan

Langkah ini dilakukan sebelum menggunakan media. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar penggunaan media dapat dipersiapkan dengan baik, yaitu:

- a. Pelajari petunjuk atau bahan penyerta yang telah disediakan, kemudian diikuti didalamnya.
- b. Siapkan peralatan yang diperlukan untuk menggunakan media.
- c. Tetapkan apakah media tersebut digunakan secara individu atau kelompok.
- d. Atur tatanannya, agar peserta didik dapat melihat, mendengar pesan-pesan pengajaran dengan baik.

2. Pelaksanaan (Penyajian)

Satu hal yang perlu diperhatikan selama menggunakan media pengajaran yaitu hindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu ketenangan, perhatian dan konsentrasi peserta didik.

3 Tindak Lanjut

Kegiatan ini bertujuan untuk memantapkan pemahaman peserta terhadap pokok-pokok materi atau pesan pengajaran yang hendak disampaikan melalui media tersebut.

Berdasarkan langkah media pembelajaran di atas, dapat diketahui kegiatan awal dimulai dengan mempersiapkan media yang akan digunakan dalam

pembelajaran yaitu media gambar berseri, menginterpretasikan setiap urutan gambar, kemudian meminta siswa-siswi untuk menuliskan beberapa paragraf dari setiap gambar yang disajikan secara berurutan.

2.1.1.7 Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar

Menurut Purwanto, dkk (1997;63), kelebihan dan kekurangan media gambar yaitu sebagai berikut:

a. Kelebihan Media Gambar

1. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu,
2. Sifatnya konkrit, gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
3. Dapat memperjelas sebuah masalah dalam bidang apa saja.
4. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan, dan
5. Murah harganya serta mudah didapatkan dan digunakan.
6. Gambar mudah dibuat dan diperagakan.

b. Kelemahan Media Gambar

1. Gambar berada terlalu kompleks kurang efektif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Gambar menekankan persepsi indera mata, dan
3. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Dari beberapa penjelasan mengenai media gambar di atas, dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa gambar adalah media visual yang memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran karena dapat mempermudah penyaluran pesan melalui gambar yang disajikan. Media gambar juga dapat mempermudah seseorang dalam mengkonkritkan sesuatu yang abstrak dan mengganti kata verbal

yang sulit untuk diungkapkan. Jadi, ketika siswa-siswi disajikan sebuah gambar, merasa akan terdorong untuk berinteraksi dengan gambar tersebut dan membangun gagasan-gagasan baru.

2.1.2 Teks Fabel

2.1.2.1 Pengertian Teks Fabel

Menurut Djarmis (dalam Lisa Novalia,dkk, 2018;2.), “Fabel adalah cerita binatang yang mengandung pendidikan moral binatang yang diceritakan memiliki akal, tingkah laku, dan juga bicara seperti manusia”. Cerita binatang (*fables*, fabel) adalah salah satu bentuk cerita tradisional yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Cerita binatang seolah-olah tidak berbeda halnya dengan cerita yang lain, artinya cerita dengan tokoh manusia juga menampilkan binatang sebagai tokoh lainnya (Nurgiyantoro,2005: 190).

Diuraikan dalam bukunya Nurgiyantoro (2005: 191) cerita, “Fabel berkaitan dengan dunia binatang dan tidak secara langsung menunjuk manusia, dan karenanya bersifat impersional, pesan moral atau kritik yang ingin disampaikan menjadi lebih bersifat tidak langsung”. Hal itu menyebabkan pembaca lebih menjadi senang dan menikmati, dan walaupun termasuk yang terkena kritik , menjadi terasa serta-merta karena baik yang memberikan kritik dan pesan maupun yang dituju yaitu sama-sama binatang.

Menurut Priyatni (2014;1.), “Teks fabel merupakan cerita dongeng yang diperankan oleh tokoh hewan sebagai sarana untuk menyampaikan ajaran moral, agama, atau kebenaran umum’. Dalam buku teks pembelajaran untuk kelas VII SMP ini mengelompokkan cerita fabel sebagai cerita moral, karena cerita fabel

sendiri ditunjukkan kepada khayalak dengan maksud sebagai sarana menyampaikan nilai moral.

Jadi peneliti menyimpulkan fabel merupakan cerita binatang yang menampilkan binatang sebagai tokoh dalam cerita. Binatang-binatang tersebut dapat bertingkah laku layaknya manusia lengkap dengan permasalahan yang dihadapi layaknya manusia.

2.1.2.2 Struktur Teks Fabel

Dalam Kemendikbud (2014;209) terdapat beberapa struktur dalam teks fabel yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. Seperti yang telah disebutkan di atas, struktur teks fabel dapat dijelaskan sebagai berikut:

(1) Orientasi

Orientasi merupakan bagian awal dari sebuah cerita. Bagian awal dari sebuah cerita biasanya terdapat pengenalan tokoh, latar kejadian peristiwa dalam cerita, dan lain sebagainya.

(2) Komplikasi

Bagian komplikasi yaitu bagian yang memuat sesuatu permasalahan dalam sebuah ceritanya. Masalah tersebut misalnya antar tokoh satu dengan tokoh yang lainnya. Bagian komplikasi ini biasanya menunjukkan permasalahan yang mulai terjadi dalam cerita sampai permasalahan yang mulai terjadi dalam cerita sampai permasalahan dalam cerita tersebut reda.

(3) Resolusi

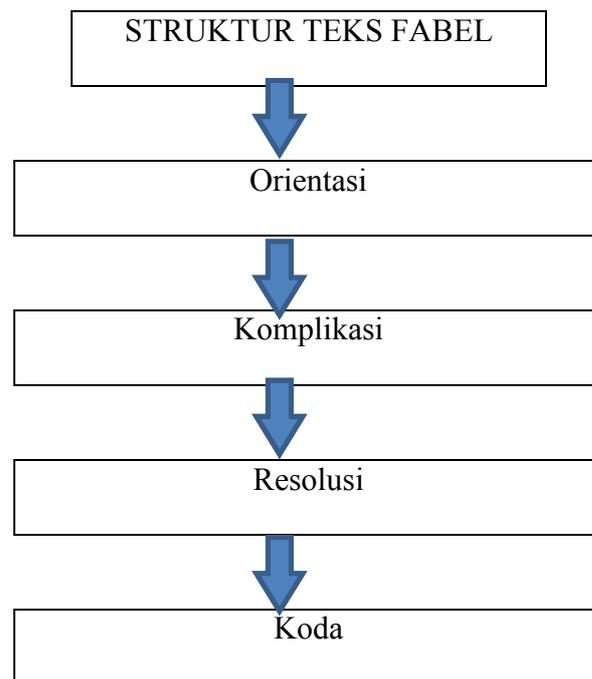
Resolusi adalah bagian pemecahan masalah. Dalam cerita, terutama dalam teks cerita fabel memuat resolusi yang urutannya setelah komplikasi atau dapat dikatakan resolusi setelah permasalahan dari sebuah cerita mulai reda.

(4) Koda

Koda yaitu bagian akhir dari suatu cerita atau biasanya berisi amanat yang terkandung dalam sebuah cerita. Dalam struktur cerita, koda boleh ada boleh tidak. Amanat yang dipetik dari bagian kode ini memuat nilai-nilai.

Struktur teks fabel dapat digambarkan melalui bagan berikut:

Bagan 2.1. Struktur Teks Fabel



2.1.2.3 Unsur-Unsur Cerita Fabel

Nakhrawie (dalam Yuniarti, (2017;40-41), menjelaskan unsur-unsur teks fabel adalah sebagai berikut:

(1) Tema

Tema adalah abstraksi dari sebuah cerita yang menjadi pokok bahasan di dalam prosa. Tema menjadi pokok yang dijadikan sebagai acuan pengarang ketika membuat cerita.

(2) Alur

Alur adalah jalannya suatu cerita yang menyambung dari awal sampai akhir. Alur biasa disebut sebagai plot. Alur dibagi menjadi tiga yaitu: alur maju, alur mundur dan alur campuran.

(3) Latar

Latar adalah tempat terjadinya suatu cerita yang digunakan di dalam prosa.

(4) Sudut Pandang

Sudut pandang berarti cara pengarang menempatkan dirinya di dalam cerita. Sudut pandang dilihat dari setiap rangkaian kata-kata yang digunakan. Nursinto (dalam Wahyuddin, 2016;6,) menyatakan sudut pandang atau titik tinjau adalah tempat atau posisi pencerita terhadap kisah yang dikarangnya.

(5) Penokohan

Penokohan merupakan gambaran tentang tokoh-tokoh yang terdapat dalam prosa. Dalam hal ini dapat dikatakan sebagai watak, perilaku, sifat, sikap, maupun kebiasaan dari setiap tokoh.

(6) Amanat

Amanat merupakan pesan moral yang terkandung dalam prosa yang berisi sesuatu dan dapat dijadikan pelajaran bagi kehidupan yang telah disampaikan oleh pengarang cerita kepada pembaca cerita tersebut.

2.1.2.4 Ciri-ciri Teks Fabel yang Baik

Untuk mengetahui tulisan yang baik atau tidak, maka harus ada ciri-ciri tertentu sebagai acuan menilai sebuah tulisan antara lain sebagai berikut:

1. Tulisan yang baik mencerminkan kemampuan penulis mempergunakan nada yang serasi.
2. Tulisan yang baik mencerminkan kemampuan penulis menyusun bahan-bahan yang tersedia menjadi satu kesatuan yang utuh.
3. Tulisan yang baik mencerminkan kemampuan penulis untuk menulis dengan jelas, tidak samar-samar, memanfaatkan struktur kalimat dan bahasa.
4. Tulisan yang baik mencerminkan kemampuan penulis untuk meyakinkan.
5. Tulisan yang baik mencerminkan kemampuan penulis untuk mengkritik.
6. Tulisan yang baik mencerminkan kemampuan penulis untuk mentranskripsikan, menggunakan ejaan, dan tanda baca, makna kata dan hubungan keterbahasaan dalam kalimat.

2.1.3 Pengertian Menulis

“Menulis merupakan menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut karena memahami bahasa dan gambaran grafik itu (Tarigan, 2008;22)”. Menurut Finoza (2004;234), “Menulis merupakan hasil akhir dari pekerjaan merangkai kata, kata, kalimat dan alinea untuk menjabarkan atau mengulas topik dan tema tertentu”. Sebagai perbandingan, di sini dikutipkan pendapat Widyamartaya dan Sudiarti (2005;11-16), “Menulis adalah keseluruhan rangkaian kegiatan seseorang untuk mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada pembaca untuk dipahami”.

Menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang mendasar (mendengar, berbicara, membaca, dan menulis). Di antara keterampilan berbahasa yang lain, menulis merupakan salah satu keterampilan yang tidak dikuasai oleh setiap orang, apalagi menulis dalam konteks menulis teks cerita fabel, menulis cerita pendek, menulis esai, karya ilmiah, serta laporan penelitian dan sebagainya (Zainurrahman, 2012).

Menulis yaitu sebuah keterampilan yang dimiliki oleh individu untuk mengkomunikasikan pesan yang ingin disampaikan melalui tulisan. Pengertian menulis juga diungkapkan oleh Tarigan (2008:22), “Menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu. Suriamiharja dan Novi Resmini dan Dadan Juanda 2007:116), “Menulis adalah kegiatan melahirkan pikiran dan perasaan dengan tulisan. Dapat diartikan bahwa menulis merupakan berkomunikasi mengungkapkan pikiran, perasaan dan kehendak kepada orang lain secara tertulis”.

Sebagai bagian dari kegiatan berbahasa, menulis berkaitan erat dengan aktivitas berpikir. Keduanya saling melengkapi. Secara psikolog menulis memerlukan kerja otak, kesabaran pikiran, kehalusan perasaan, kemauan yang keras. Menulis dan berpikir merupakan kedua kegiatan yang dilakukan secara bersama dan berulang-ulang. Dengan kata lain tulisan adalah wadah yang sekaligus merupakan hasil pemikiran. Melalui kegiatan menulis, penulis dapat mengkomunikasikan pikirannya. Melalui kegiatan berpikir, penulis dapat meningkatkan kemampuannya dalam menulis.

Sementara itu, Akhadiah, (1996:8) mengemukakan beberapa pengertian menulis, yaitu: (1) menulis merupakan suatu bentuk komunikasi ; (2) menulis merupakan proses pemikiran yang dimulai dengan pemikiran tentang gagasan yang akan disampaikan; (3) menulis bentuk komunikasi yang berbeda dengan bercakap-cakap (dalam tulisan tidak terdapat intones, ekspresi wajah, gerakan fisik, serta situasi yang menyertai percakapan; (4) menulis merupakan suatu ragam komunikasi yang perlu dilengkapi dengan “alat-alat” penjelas serta aturan ejaan dan tanda baca; (5) menulis merupakan bentuk komunikasi untuk menyampaikan gagasan penulis kepada khalayak pembaca yang dibatasi oleh jarak tempat dan waktu.

Bahasa merupakan sarana komunikasi. Penulis harus menguasai bahasa yang digunakan untuk menulis. Jika dia menulis dalam bahasa Indonesia, dia harus menguasai bahasa Indonesia dan mampu menggunakannya dengan baik dan benar. Bahasa yang baik adalah penggunaan bahasa yang sesuai dengan situasi dan kondisi. Hal ini biasanya berhubungan dengan nilai rasa. Seseorang mungkin saja menguasai bahasa Indonesia ragam lisan belum tentu dapat menggunakan ragam tulis dengan baik. Adapun bahasa yang benar adalah bahasa yang sesuai dengan kaidah yang ada. Bahasa yang benar harus menggunakan tata bahasa, sistem. ejaan, dan kalimat yang sesuai dengan aturan bahasa.

Mengacu pada pendapat di atas, menulis bukan hanya sekedar menuliskan apa yang diucapkan (membahasa tulisan dari bahasa lisan, tetapi merupakan suatu kegiatan yang terorganisasi sedemikian rupa, sehingga terjadi suatu kegiatan komunikasi tidak langsung antara penulis dan pembaca. Seseorang dapat

mengkaitkan terampil menulis, jika tujuan penulisannya sama dengan yang dipahami oleh pembaca.

Penulis menyimpulkan keterampilan menulis adalah kemampuan seseorang dalam menuangkan ide, pengalaman, dan perasaanya kepada orang lain melalui tulisan. Menulis bukanlah hanya sekedar bakat saja yang dimiliki oleh seseorang, melainkan membutuhkan suatu proses belajar. Belajar disini dapat diartikan dengan proses latihan dan praktik yang teratur serta belajar mengenai teori-teori tentang menulis. Tentunya proses belajar tersebut dapat digabungkan dengan pengalaman yang pernah dialaminya. Sehingga dengan menggabungkan keduanya maka akan tercipta sebuah tulisan yang baik

2.1.4 Fungsi Menulis

Fungsi menulis adalah sebagai alat komunikasi tidak langsung kerana tidak langsung berhadapan dengan pihak lain yang membaca tulisan kita tetapi melalui bahasa tulisan. Menurut Tarigan (2008;22), “Fungsi utama dari tulisan yaitu sebagai alat komunikasi yang tidak langsung”. Menulis sangat penting bagi pendidikan kerana memudahkan siswa-siswi berpikir. Juga dapat memudahkan kita merasakan dan menikmati hubungan-hubungan, memperdalam daya tanggap atau persepsi kita, menyusun urutan bagi pengalaman. Tidak jarang, kita menemui apa yang sebenarnya kita temui apa yang sebenarnya kita pikirkan dan rasakan mengenai orang-orang, gagasan, masalah-masalah, dan kejadian-kejadian hanya dalam proses menulis yang aktual.

Rusyana dalam Puranto (2012;252-257) mengkalsifikasikan, “Fungsi menulis sesuai kegunaanya, sebagai berikut:

- a. Fungsi penataan yaitu fungsi penataan terhadap gagasan, pikiran, pendapat, imajinasi, dan lainnya.
- b. Fungsi pengawetan yaitu untuk mengawetkan pengaturan sesuatu dalam mewujudkan dokumen tertulis.
- c. Fungsi penciptaan yaitu mengarang berarti mewujudkan sesuatu yang baru.
- d. Fungsi penyampaian yaitu mengarang berfungsi dalam penyampaian gagasan, pikiran, imajinasi dan lain-lain itu yang sudah diawetkan menjadi suatu karangan (artikel). Dalam penyampiannya tidak saja kepada orang dekat, dapat juga kepada yang berjauhan.
- e. Fungsi melukiskan yaitu menggambarkan atau mendeskripsikan sesuatu.
- f. Fungsi member petunjuk berarti dalam kerangan itu penulis memberi petunjuk tentang cara atau aturan melaksanakan sesuatu.
- g. Fungsi memerintahkan yaitu penulis memberikan perintah, permintaan, anjuran, agar pembaca menjalankan atau larangan agar pembaca melakukan yang dilarang penulis.
- h. Fungsi mengingat yaitu penulis mencatat suatu peristiwa, keadaan, keterangan, atau lainnya dengan maksud agar tidak ada yang terlupakan dalam karangan.
- i. Fungsi korespondensi, yaitu fungsi surat dalam memberitahukan, menanyakan, memerintahkan, atau meminta sesuatu kepada orang

yang dituju, mengharapkan orang itu memenuhi apa yang dikemukakannya itu serta membalasnya dengan tertulis pula.

2.1.5 Tujuan Menulis

Yang dimaksud dengan tujuan penulis (*the writer intention*) adalah respon atau jawaban yang diharapkan oleh penulis akan diperolehnya dari pembaca (Ahmad Susanto, 2012;253). Berdasarkan batasan ini, dapat dikatakan tujuan menulis dapat dikategorikan ke dalam empat macam, antara lain:

- a. Tulisan yang bertujuan untuk memberitahukan atau mengajar di sebut wacana informatif (*informatif discourse*). Tulisan yang bertujuan memberikan informasi atau karangan penerangan kepada para pembaca.
- b. Tulisan yang bertujuan untuk meyakinkan atau mendesak para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan, disebut wacana persuasif (*persuasive discourse*).
- c. Tulisan yang bertujuan untuk menghibur atau menyenangkan atau mengandung tujuan estetik disebut tulisan literer atau wacana kesastraan (*literacy discouse*)
- d. Tulisan yang mengekspresikan perasaan dan emosi yang kuat dan berapi-api disebut wacana ekspresif (*ekspresive discourse*).
Sebagai gambaran, menulis artikel dapat termasuk menulis yang bertujuan untuk pernyataan diri dengan pencapaian nilai-nilai artistik.

2.1.6 Pembelajaran Menulis Berdasarkan Gambar

Salah satu syarat yang harus dipenuhi oleh seorang guru adalah penguasaan materi pengajaran dan teknik penyampaian materi pembelajaran melalui media pembelajaran yang tepat dan relevan. Media visual seperti gambar berseri adalah salah satu media yang baik digunakan dalam pembelajaran menulis. Muakibatu Hasanah dalam Dindin Ridwanuddin (2017;140-141), memberikan uraian tentang penggunaan media gambar berseri sebagai pembelajaran menulis, sebagai berikut:

- a. Media gambar dapat digunakan untuk pengenalan lafal bunyi.
- b. Media gambar dapat digunakan untuk menirukan tulisan.
- c. Media gambar dapat digunakan untuk menulis kembali.
- d. Media gambar dapat digunakan untuk menulis terbimbing dan menulis bebas.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan biasanya digunakan untuk mencari persamaan dan perbedaan antara penelitian orang lain dengan penelitian yang sedang dibuat atau membandingkan penelitian yang satunya dengan yang lainnya.

Penelitian ini relevan dengan penelitian Niswah Nurfairuziah tentang Keefektifan Penggunaan Media Gambar Peristiwa Terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Siswa-Siswi Kelas VIII SMP Negeri 31 Makassar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan tampak bahwa media gambar berseri cocok digunakan dalam pembelajaran cerpen pada siswa-siswi kelas VIII SMP. Selain itu, diketahui bahwa terdapat perbedaan keterampilan menulis teks cerpen yang signifikan antara kelompok yang menggunakan media gambar seri dengan kelompok yang tidak menggunakan media gambar seri. Penelitian Niswah Nurfairuziah relevan

dengan penelitian ini karena menggunakan media gambar berseri dalam pembelajaran menulis teks cerpen, sedangkan penelitian ini menggunakan media gambar seri dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel.

Selain relevan dengan penelitian tersebut, penelitian ini juga relevan dengan penelitian Petra Armistany tentang Keefektifan Media Buku Bergambar tanpa Kata dalam Pembelajaran Menulis Dongeng Pada Siswa-Siswi Kelas VII SMP Negeri 1 Jogonalan. Dalam penelitian tersebut peneliti menjelaskan keefektifan strategi yang digunakan dalam menulis teks prosedur. Berdasarkan penelitian yang dilakukan terbukti bahwa pembelajaran menggunakan media buku bergambar tanpa kata cocok digunakan dalam pembelajaran menulis teks prosedur. Selain itu, diketahui bahwa terdapat perbedaan keterampilan menulis teks prosedur yang signifikan antara kelompok yang menggunakan media buku bergambar tanpa kata dengan yang tidak menggunakan media buku bergambar tanpa kata. Penelitian Petra Armistary, relevan dengan peneliti ini karena menggunakan teks dongeng yang tidak jauh berbeda dengan teks fabel.

2.3 Kerangka Pikir

Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Dengan demikian perlu diperhatikan bahwa media pembelajaran memerlukan peralatan. Peralatan untuk menyajikan atau menyalurkan pesan namun yang terpenting bukanlah peralatan, tapi pesan atau informasi pembelajaran yang dibawakan oleh peralatan tersebut.

Teks fabel merupakan cerita dongeng yang diperankan oleh tokoh hewan sebagai sarana untuk menyampaikan ajaran moral, agama, atau kebenaran umum?.

Dalam buku teks pembelajaran untuk kelas VII SMP ini mengelompokkan cerita fabel sebagai cerita moral, karena cerita fabel sendiri ditunjukkan kepada khayalak dengan maksud sebagai sarana menyampaikan nilai moral.

Jadi berdasarkan media yang digunakan, maka diduga terdapat adanya perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan siswa-siswi dalam menulis teks cerita fabel dengan menggunakan media gambar berseri dengan kemampuan siswa-siswi dalam menulis teks fabel tanpa menggunakan media gambar berseri, serta media gambar berseri diduga efektif dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel untuk siswa-siswi kelas VII SMP. Siswa-siswi yang menggunakan media gambar berseri akan menghasilkan karya yang lebih spesifik dan runtut, bahkan akan lebih kreatif dibandingkan siswa-siswi yang tanpa menggunakan media gambar berseri.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis yaitu suatu jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya. Sedangkan menurut Sugiyono (2017;34) memberikan pengertian, “Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan”. Hipotesis adalah pernyataan atau tuduhan bahwa sementara penelitian yang kebenarannya masih lemah (belum tentu benar) sehingga harus diuji secara empiris (Erwan Agus Purwanto dan Dya Ratih Sulistyastuti, 2007;137). Sama halnya dengan Moh Nazir (2009;152) mendefinisikan, “Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang kebenarannya harus diuji kebenarannya”.

Adapun hipotesis statistik dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Ha: Pengguna media gambar berseri efektif dalam menulis teks cerita fabel peserta didik kelas VII SMP Wiraswasta Batang Kuis.
2. Ho: Pengguna media gambar berseri tidak efektif dalam menulis teks cerita fabel peserta didik kelas VII SMP Wiraswasta Batang Kuis.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Penelitian kuantitatif sebagai penelitian ilmiah yang menggunakan statistik untuk menguji teori. Penelitian ini dilakukan berdasarkan populasi yang ada. Penelitian yang digunakan untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel tanpa perubahan atau memanipulasi data yang dilakukan secara eksperimen, dan bersifat terukur, teramati dan nyata.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Wiraswasta Batang Kuis. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas VII semester II, peneliti melakukan tindakan berupa pengamatan, merencanakan tindakan, mengumpulkan data, menganalisis data dan melaporkan analisis penelitian. Adapun alasan peneliti memilih lokasi ini dikarenakan hal-hal berikut:

- a. Keadaan sekolah dan jumlah siswa/i mendukung untuk dijadikan penelitian sehingga data yang diperoleh lebih sah.
- b. Sekolah tersebut belum pernah melakukan penelitian mengenai penggunaan media bergambar dalam menulis teks cerita fabel.
- c. Sekolah tersebut cenderung tidak menggunakan media khususnya media gambar berseri saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

2. Waktu

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2022 pada bulan Juni. Adapun alasan peneliti memilih waktu penelitian pada bulan Juni tersebut karena waktu yang renggang bagi siswa-siswa sebab guru-guru masih dalam persiapan menyusun perangkat pembelajaran atau administrasi pendidikan lainnya. Selain itu kondisi psikologis siswa-siswi yang semangat memasuki ajaran baru dikarenakan sebelumnya menjalani libur peralihan semester. Oleh sebab itu, minat siswa untuk belajar masih tinggi.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi keseluruhan objek penelitian, sedangkan sampel adalah bagian dari populasi yang dijadikan objek penelitian. Menurut Sumarni (2012:107), “Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan. Sementara menurut Sugiyono (2017:117) “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 penjelasan tersebut, bahwa populasi bukan hanya satu orang. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi SMP Wiraswasta Batang Kuis Tahun Pembelajaran 2022/2023.

Tabel 1. Populasi Pendidikan

Nomor	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII-1	31
2	VII-2	31
	Jumlah	62

3.4 Desain Eksperimen

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen *Two Group Post-test Design*.

Tabel 2. Desain Ekperimen Two Post-test Desain

R	X	O2
R	X	O4

Keterangan:

R : Kelas eksperimen dan kelas kontrol

X : Eksperimen dan kontrol

O₂ : Postes kelas eksperimen

O₄ : Postes kelas kontrol

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati secara sepesifik. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Nana Sudjana bahwa: “Instrumen sebagai alat pengumpulan data harus betul-betul dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data-data empiris sebagaimana adanya”. Jadi instrument penelitian dapat disimpulkan oleh peneliti yaitu data hendaknya dapat menunjang data sesuai dengan yang dibutuhkan agar penarikan kesimpulan dapat akurat. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan menulis teks cerita fabel peserta didik (tes terlampir).

Tabel 3.**Instrumen Penilaian Menulis Teks Fabel**

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor
1	Tema	<p>a. Siswa-siswi sangat mampu mengembangkan tema teks fabel yang menarik.</p> <p>b. Siswa-siswi mampu mengembangkan teks fabel.</p> <p>c. Siswa-siswi cukup mampu mengembangkan tema teks fabel.</p> <p>d. Siswa-siswi kurang mampu mengembangkan tema teks fabel.</p> <p>e. Siswa-siswi tidak mampu mengembangkan tema teks fabel.</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>

2	Organisasi/struktur isi teks (pernyataan umum penjelas dan interpretasi).	<p>a. Siswa-siswi sangat mampu membuat gagasan dan ungkapan secara jelas dan padat. Telah memuat struktur teks fabel secara beruntut.</p> <p>b. Siswa-siswi mampu membuat gagasan utama sudah diungkapkan. Struktur isi teks kurang beruntut dan logis serta salah satu struktur tidak dimuat dalam tulisan.</p> <p>c. Siswa-siswi cukup mampu membuat gagasan utama yang sudah diungkapkan. Struktur isi teks kurang beruntut dan logis serta salah satu struktur tidak dimuat dalam tulisan.</p> <p>d. Siswa-siswi kurang mampu membuat struktur isi teks beruntut dan logis serta salah satu struktur tidak memuat dalam tulisan.</p> <p>e. Siswa-siswi tidak mampu membuat tidak terkomunikatif dan tidak terorganisasi.</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
---	---	--	--

3	Kosakata	<p>a. Siswa-siswi sangat mampu membuat penugasan kata canggih/unsur serapan,pilihan kata dan menguasai penggunaan ungkapan.</p> <p>b. Siswa-siswi mampu membuat penguasaan kata cukup memadai, pilihan dan pengguaan ungkapan kadang salah.</p> <p>c. Siswa-siswi cukup mampu membuat penugasan tentang kosakata, pilihan dan ungkapan rendah</p> <p>d. Siswa-siswi kurang mampu membuat penguasaan tentang kosakata, pilihan dan ungkapan rendah.</p> <p>e. Siswa-siswi tidak mampu membuat penguasaan tentang kosakata, pilihan dan ungkapan rendah.</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
---	----------	--	--

4	Alur	<p>a. Siswa-siswi sangat mampu membuat alur teks fabel yang ditentukan.</p> <p>b. Siswa-siswi mampu membuat alur teks fabel yang ditentukan.</p> <p>c. Siswa-siswi cukup mampu membuat alur teks fabel yang ditentukan.</p> <p>d. Siswa-siswi kurang mampu membuat alur teks fabel yang ditentukan.</p> <p>e. Siswa-siswi tidak mampu membuat alur teks fabel yang ditentukan.</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
---	------	--	--

5	Gaya Bahasa	a. Siswa-siswi sangat mampu membuat gaya bahasa yang ditentukan dalam teks fabel.	5
		b. Siswa-siswi mampu membuat gaya bahasa yang ditentukan dalam teks fabel.	4
		c. Siswa-siswi cukup mampu membuat gaya bahasa yang ditentukan dalam teks fabel.	3
		d. Siswa-siswi kurang mampu membuat gaya bahasa yang ditentukan dalam teks fabel.	2
		e. Siswa-siswi tidak mampu membuat gaya bahasa yang ditentukan dalam teks fabel.	1
Jumlah			25

$$Skor = \frac{Jumlah\ yang\ benar}{Total\ skor\ maksimum} \times 100$$

3.6 Jalannya Eksperimen

Beberapa langkah-langkah yang akan dilakukan jalannya suatu eksperimen dalam penelitian sebagai berikut:

Tabel 4. Jalannya Penelitian Kelas Eksperimen

Pertemuan Pertama

No	Kegiatan	Kegiatan Guru dalam hal ini Peneliti/Penulis	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
1	Awal	<p>Menyampaikan salam.</p> <p>Mempersilahkan berdoa.</p> <p>Mendata siswa-siswi yang hadir.</p> <p>Menyampaikan kompetensi, tujuan pelajaran yang akan dicapai siswa-siswi.</p> <p>Mengarahkan siswa untuk</p>	<p>Merespon salam tanda menyukuri anugerah Tuhan.</p> <p>Berdoa.</p> <p>Merespon guru saat mendata siswa-siswi yang hadir.</p> <p>Menyimak kompetensi, tujuan pelajaran yang akan dicapai.</p> <p>Memikirkan</p>	10 menit

		<p>berpikir tentang keterkaitan pelajaran yang akan dicapai siswa dengan pelajaran yang sebelumnya.</p> <p>Guru memberi pertanyaan mengenai teks fabel.</p>	<p>keterkaitan pelajaran yang akan dicapai dengan pelajaran sebelumnya.</p> <p>Menjawab pertanyaan mengenai teks fabel.</p>	
2	Inti Mengamati	<p>Menyajikan materi sebagai pengantar pembelajaran.</p> <p>Menunjukkan langkah-langkah menulis teks fabel.</p> <p>Mempersilakan siswa mengamati guru dalam menggunakan media gambar</p>	<p>Mengamati, menyimak materi yang disampaikan guru.</p> <p>Mengamati, menyimak langkah-langkah menulis teks fabel.</p> <p>Mengamati guru dalam mengamati media gambar berseri yang</p>	60 menit

		berseri tentang cerita fabel “Kancil dan Kura-Kura.”	dijelaskan.	
	Menanya	Menanyakan tentang “cerita si Kancil dan Kura-kura” yang di jelaskan dalam menggunakan media gambar berseri.	Menjawab tentang “Si Kancil dan Kura-kura” yang di jelaskan dalam menggunakan media gambar berseri.	10 menit
	Menalar	Mempersilakan siswa menalar urutan peristiwa terrjadinya “Si Kancil dan Kura-kura” tersebut.	Menalar urutan peristiwa terjadinya cerita “Si Kancil dan Kura-kura” tersebut.	5 menit
	Mencoba	Mempersilakan siswa menuliskan teks cerita fabel tersebut, dan mempraktikkan langkah-langkah menulis teks fabel yang dijelaskan	Menuliskan sebuah teks fabel berdasarkan media gambar yang telah dijelaskan guru	25 menit

		sebelumnya.	terlebih dahulu “Si kancil dan Kura-kura”, dan mempraktikkan langkah-langkah menulis teks cerita fabel yang dijelaskan guru sebelumnya.	
	Mengomunikasikan	Memilih siswa-siswi secara acak untuk membacakan hasil tulisannya.	Siswa-siswi yang terpilih membacakan hasil tulisannya.	15 menit
3	Akhir	Melakukan refleksi dengan menanyakan kesulitan yang dialami siswa-siswi saat menulis teks cerita fabel. Memberi penguatan, motivasi atau dorongan psikologis. Menutup kegiatan belajar mengajar.	Memberitahukan kesulitan yang dialami kepada guru saat menulis teks cerita fabel. Menyimak penguatan dan motivasi atau dorongan psikologis.	10 menit.

Pertemuan Kedua

No	Kegiatan	Kegiatan Guru dalam hal ini Peneliti/Penulis	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
1	Awal	<p>Menyampaikan salam.</p> <p>Mempersilakan berdoa.</p> <p>Mendata siswa yang hadir.</p> <p>Menyampaikan kompetensi, tujuan pelajaran yang akan dicapai siswa-siswi.</p> <p>Mengarahkan siswa-siswi untuk berpikir tentang keterkaitan pelajaran yang akan dicapai siswa-siswi</p>	<p>Merespon salam tanda menyukuri Anugerah Tuhan.</p> <p>Berdoa.</p> <p>Merespon guru saat mendata siswa yang hadir.</p> <p>Menyimak kompetensi, tujuan pelajaran yang akan dicapai.</p> <p>Memikirkan keterkaitan pelajaran yang akan dicapai dengan pelajaran yang sebelumnya.</p>	10 menit

		dengan pelajaran yang sebelumnya. Guru memberi pertanyaan mengenai teks fabel.	Menjawab pertanyaan mengenai teks fabel.	
2	Inti	Menyuruh siswa-siswi menuliskan teks fabel.	Mengerjakan teks fabel sesuai perintah guru.	60 menit
3	Akhir	Melakukan refleksi dengan menanyakan kesulitan yang dialami siswa-siswi saat menulis teks fabel. Memberi penguatan, motivasi atau dorongan psikologis dan menutup pelajaran. Menutup kegiatan belajar mengajar.	Memberitahukan kesulitan yang dialami kepada guru saat menulis teks fabel. Menyimak penguatan dan motivasi atau dorongan psikologis.	10 menit

Tabel 5. Jalannya Penelitian Kelas Kontrol**Pertemuan Pertama**

No	Kegiatan	Kegiatan Guru dalam hal ini Peneliti/Penulis	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
1	Awal	<p>Menyampaikan salam.</p> <p>Mempersilakan berdoa.</p> <p>Mendata siswa-siswi yang hadir.</p> <p>Menyampaikan kompetensi, tujuan pelajaran yang akan dicapai siswa-siswi.</p> <p>Mengarahkan siswa-siswi untuk berpikir tentang keterkaitan pelajaran yang akan dicapai siswa-siswi</p>	<p>Merespon salam tanda menyukuri anugerah Tuhan.</p> <p>Berdoa.</p> <p>Merespon guru saat mendata siswa-siswi yang hadir.</p> <p>Menyimak kompetensi, tujuan pelajaran yang akan dicapai.</p> <p>Memikirkan keterkaitan pelajaran yang akan dicapai dengan pelajaran sebelumnya.</p>	10 menit

		dengan pelajaran yang sebelumnya. Guru memberi pertanyaan mengenai teks fabel.	Menjawab pertanyaan yang diberikan guru mengenai teks fabel.	
2	Inti	Menyajikan materi sebagai pengantar pembelajaran.	Mengamati, menyimak materi yang disampaikan guru.	60 menit
	Mengamati	Menyebutkan struktur, kaidah kebahasaan dan langkah-langkah menulis teks fabel.	Mengamati guru menyebutkan struktur, kaidah kebahasaan dan langkah-langkah menulis teks fabel.	10 menit
	Menanya	Menanyakan tentang struktur, kaidah kebahasaan dan langkah-langkah menulis teks fabel.	Menjawab tentang struktur, kaidah kebahasaan dan langkah-langkah menulis teks fabel.	5 menit

	Menalar	Mempersilahkan siswa menalar struktur, kaidah kebahasaan dan langkah-langkah menulis teks fabel.	Menalar struktur, kaidah kebahasaan dan langkah-langkah menulis teks fabel.	5 menit
	Mencoba	Mempersilakan siswa-siswi menuliskan teks fabel berdasarkan topik yang ditentukan guru (Si Kancil dan Si Kura-Kura) mempraktikkan langkah-langkah menulis teks fabel yang dijelaskan.	Menuliskan sebuah teks fabel berdasarkan topik yang ditentukan guru (Si Kancil dan Si Kura-Kura) dan mempraktikkan langkah-langkah menulis teks fabel yang dijelaskan guru sebelumnya.	30 menit
	Mengkomunikasikan	Memilih siswa-siswi secara acak untuk membacakan hasil tulisannya.	Siswa-siswi yang terpilih membacakan hasil tulisannya.	10 menit
3	Akhir	Melakukan refleksi dengan menanyakan	Memberitahukan kesulitan yang dialami kepada	10 menit

		kesulitan yang dialami siswa-siswi saat menulis teks fabel.	guru saat memilih teks fabel.	
		Memberi penguatan, motivasi serta dorongan psikologis.	Menyimak penguatan dan motivasi atau dorongan psikologis.	
		Menutup pembelajaran.		

Pertemuan Kedua

No	Kegiatan	Kegiatan Guru dalam hal ini Peneliti/Penulis	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
1	Awal	Menyampaikan salam. Mempersilakan berdoa. Mendata siswa-siswi yang hadir.	Merespon salam tanda menyukuri anugerah Tuhan. Berdoa. Merespon guru saat mendata siswa-siswi yang hadir.	10 menit

		<p>Meyampaikan kompetensi, tujuan pelajaran yang akan dicapai.</p> <p>Mengarahkan siswa-siswi untuk berpikir tentang keterkaitan pelajaran yang akan dicapai siswa-siswi dengan pelajaran yang sebelumnya.</p> <p>Guru memberi pertanyaan mengenai teks fabel.</p>	<p>Menyimak kompetensi, tujuan pelajaran yang akan dicapai.</p> <p>Memikirkan keterkaitan pelajaran yang akan dicapai dengan pelajaran yang sebelumnya.</p> <p>Menjawab pertanyaan mengenai teks fabel.</p>	
2	Inti	Menyuruh siswa-siswi untuk menuliskan teks fabel.	Menulis teks fabel sesuai perintah guru.	60 menit.
3	Akhir	Melakukan refleksi dengan menanyakan kesulitan yang dialami siswa-siswi saat menulis	Memberitahukan kesulitan yang dialami kepada guru saat menulis teks fabel.	10 menit

		teks fabel.		
		Memberi penguatan, motivasi atau dorongan psikologis.		Menyimak penguatan dan motivasi atau dorongan psikologis.
		Menutup pembelajaran.		

3.7 Teknik Analisis Data

1. Menabulasi Hasil Postes Kelas Kontrol
2. Menabulasi Hasil Postes Kelas Eksperimen
3. Mencari Mean Hasil Postes Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen (Sugiyono, 2017:54) yang dirumuskan dengan:

$$\bar{x} = \frac{\sum f_{ixi}}{\sum f_i}$$

Keterangan:

\bar{x} = Mean (rata-rata) untuk data bergolong

$\sum f_{ixi}$ = Produk perkalian antara f_i dengan tanda kelas (X_i)

4. Standar Deviasi Hasil Postes

Standar deviasi hasil postes menurut Sugiyono, (2017;58) dapat diuji dengan menggunakan rumus berikut ini:

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

5. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji Liliefors menurut Sudjana (2009:6), langkah-langkahnya sebagai berikut:

Data pengamatan X_1, X_2, \dots, X_n dijadikan bilangan baku Z_1, Z_2, \dots, Z_n dengan menggunakan rumus berikut:

$$\bar{Z}_i = \frac{X_i - \bar{x}}{S}$$

Keterangan :

- Z_i : bilangan baku
 X_i : tanda kelas
 \bar{x} : nilai rata-rata
 S : simpangan baku

- Untuk tiap bilangan baku ini menggunakan data distribusi normal kemudian dihitung dengan rumus : $F(Z_i) = F(Z \leq Z_i)$
- Selanjutnya dihitung proporsi Z_1, Z_2, \dots, Z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_i . Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(Z_1)$, maka;

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n < Z_i}{n} = \frac{fkum}{N} = \frac{fkum}{fS}$$

- Mencari selisih $F(Z_i)$ kemudian menentukan harga mutlaknya.
- Menentukan harga terbesar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Harga terbesar itu disebut L_0 . Untuk menerima dan menolak distribusi normal penelitian dapat dibandingkan nilai L_0 dengan nilai kritis L yang diambil dari daftar tabel Liliefors dengan taraf $\alpha = 0,05$ dengan

kriteria pengujian $L_o \leq L_{tabel}$ maka sampel terdistribusi normal. Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka populasi terdistribusi normal. Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka populasi tidak terdistribusi normal.

6. Uji Homogenitas

Untuk memastikan datanya homogen atau tidak, maka hal yang dilakukan adalah uji homogenitas varians yang menggunakan uji F. Menurut Sugiyono, (2017:175) rumus mencari uji homogenitas sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Apabila dalam pengujian homogenitas jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_a yang diterima, H_o yang ditolak. Selanjutnya jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_o yang diterima, H_a ditolak.

7. Uji Hipotesis