

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa manusia ke dalam persaingan global. Salah satu cara yang dapat ditempuh suatu negara untuk dapat bertahan dalam persaingan global adalah dengan meningkatkan kualitas dan kuantitas sumber daya manusia yang lebih baik. Menurut Simanjuntak, dkk (2021) pendidikan adalah salah satu instrumen utama dan strategis untuk meningkatkan setiap lembaga pendidikan, dimulai dari jenjang pendidikan dasar, menengah sampai pendidikan tinggi dalam masyarakat Indonesia kearah yang lebih baik.

Masyarakat Indonesia secara individu memiliki kesadaran dalam pendidikan guna untuk mengembangkan potensi yang melekat dalam dirinya yang didukung oleh lingkungan sekitarnya Pratomo, dkk (2021). Sejalan dengan pendapat Darman (2017), dalam pendidikan yang bermanfaat bagi kehidupan manusia, pendidikan dapat mendidik secara intelektual, ilmiah, dan spiritual. Dalam pendidikan di Indonesia harus memulainya dari dari tingkat institusi.

Tujuan ilmu pendidikan adalah untuk mencapai pendidikan dasar, yaitu kurikulum melalui prosedur, aturan dan sistem pendidikan yang ditetapkan oleh pemerintah. Kurikulum berperan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan, kurikulum pada dasarnya memiliki komponen inti dan pelengkap yang saling berkaitan dan berinteraksi untuk mencapai tujuan dan melaksanakan berbagai program pendidikan.

Ada empat aspek keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Untuk saat ini keterampilan menulis lebih diperhatikan dan dikuasai pada jenjang pendidikan. Siswa diharapkan dapat mengungkapkan pikiran dan perasaannya dalam mengekspresikan informasi yang disampaikan kepada orang lain, dengan mengajukan hasil pemikiran dari luar maupun dari dalam dirinya dan dapat memperbanyak pengalaman menulis. Menurut Tarigan dalam Oktavia, dkk (2022) bahwa menulis merupakan gambar yang berbentuk tulisan untuk menjadikan sebuah bahasa yang dimengerti pembaca ataupun pendengar.

Pada keterampilan berkaitan erat dengan tahapan yang diawali keterampilan yang dapat dikuasai melalui latihan, salah satu kualitasnya adalah belajar menulis pada pembelajaran menulis teks cerita fabel yang termasuk pada kurikulum 2013 di jenjang sekolah menengah pertama (SMP) dengan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat kepada siswa - siswi agar mampu menulis teks fabel sesuai kaidah dan strukturnya.

Pada menulis cerita fabel untuk membentuk suatu karya sastra yang berbentuk prosa tersusun dari kompetensi cerita, tokoh, latar, untuk menulis fabel yang tepat dan memiliki daya keunikan tentu siswa harus memahami dan memperhatikan struktur pembentuk cerita fabel berupa (orientasi, komplikasi, resolusi dan koda). Cerita yang dimiliki pada fabel terbatas atau hanya memiliki satu kisah, adanya bentuk cerita yang tokohnya berbentuk binatang maupun tumbuhan serta berwatak manusia yang terdapat nilai moral, serta dalam cerita fabel juga membentuk kamauan siswa dalam meningkatkan kosa kata dan pilihan kata yang tepat pada sebuah cerita.

Namun, berdasarkan pengalaman sebelumnya, ada muncul sebagai permasalahan yang disebabkan oleh siswa kurang antusias dalam menulis cerita, kurangnya penguasaan kosa kata, ketidakmampuan menemukan ide tentang menulis cerita dan tidak ada minat menulis cerita fabel. Faktor lain menurut guru bahasa Indonesia Bapak Hendra hal yang menyebabkan rendahnya nilai dalam kemampuan menulis cerita, penulis menemukan data bahwa 32 siswa – siswi yang tingkat menulisnya rendah, karena kurang memahami mengenai teks cerita. Nilai KKM 75 yang memenuhi terdapat 10 siswa – siswi dan 22 siswa – siswi tidak memenuhi. Faktor lainnya guru lebih banyak fokus pada interpretasi materi, kurang kreativitas untuk menerapkan media belajar, sehingga menyebabkan siswa jenuh pada proses belajar. Menurut penelitian yang dilakukan Tafonao (2018), Guru harus bisa memilih bagaimana materi atau media yang digunakan dalam pembelajaran agar meningkatkan kemampuan siswa dalam mengembangkan ide, serta media pembelajaran yang disiapkan oleh guru harus kebutuhan siswa.

Berdasarkan pertanyaan di atas dan mempertimbangkan pentingnya meningkatkan kemampuan menulis cerita berguna untuk siswa, serta guru mampu menemukan suatu media pembelajaran yang dapat membantu dalam mengatasi masalah keterampilan menulis pada siswa. Oleh sebab itu, dengan penelitian ini dapat memberikan solusi berupa penggunaan media pembelajaran *strip story* agar meningkatkan kemampuan siswa mempelajari teknik menulis dongeng.

Pentingnya penggunaan *strip story* dalam pembelajaran menulis fabel yaitu untuk mempermudah dalam penyampaian materi pada peserta didik dan mengatasi berbagai macam permasalahan siswa. Media pembelajaran *strip story* merupakan media visualisasi gambar terdiri dari guntingan – guntingan kertas yang terdapat

tulisan untuk memudahkan peserta didik dalam menyusun cerita sesuai dengan struktur dalam cerita fabel dan juga dapat meningkatkan kemampuan daya berpikir siswa untuk memahami sebuah ilustrasi dan rangkaian kalimat pada sebuah media, sehingga membantu siswa untuk menyusun ide dan gagasan. Sangat cocok untuk meningkatkan kemampuan menulis teks cerita fabel, karena mudah digunakan, tetapi juga merangsang semangat siswa dalam proses pembelajaran, pada saat berlansungnya media pembelajaran yang digunakan tercipta suasana kelas yang hidup, menyenangkan dan siswa memandang pembelajaran ini tidak terbebani tetapi masih dalam lingkungan belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin mengetahui bagaimana penggunaan media *Strip story* terhadap materi teks cerita fabel sehingga dilakukan penelitian yang berjudul, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Strip Story* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Gajah Mada”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijabarkan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah:

1. Kurangnya keterampilan, ide, daya imajinasi peserta didik mengenai materi pembelajaran yang akan ditulis sehingga sulit untuk menuangkan dalam tulisan.
2. Pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat sehingga memicu timbulnya pembelajaran yang monoton dan kurang kreatif.
3. Kurangnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

4. Pendidik yang kurang memperhatikan keragaman atau perbedaan dalam kesiapan belajar peserta didik dalam ruangan kelas sehingga pengajarannya berpusat pada pendidik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, maka masalah yang digunakan penulis memiliki keterbatasan tertentu yaitu kesulitan siswa menemukan hingga mengembangkan ide menjadi teks cerita fabel yang utuh. Dengan adanya persoalan tersebut digunakanlah media pembelajaran *strip story* untuk mengatasi masalah tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul dengan batasan yang lebih rinci “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Strip Story* Terhadap Kemampuan Siswa Menulis Teks Cerita Fabel Kelas VII SMP Gajah Mada.”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada batasan masalah di atas, dapat diketahui bahwa fokus dalam masalah yaitu Kemampuan Siswa Menulis Teks Cerita Fabel Kelas VII SMP Gajah Mada. Agar penelitian ini lebih terarah, penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan siswa menulis teks cerita fabel tanpa menggunakan media *strip story* siswa kelas VII SMP Gajah Mada?
2. Bagaimana kemampuan siswa menulis teks fabel dengan media pembelajaran *strip story* siswa kelas VII SMP Gajah Mada?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *strip story* terhadap kemampuan siswa menulis teks cerita fabel kelas VII SMP Gajah Mada?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pada penelitian tersebut adalah:

1. Untuk mendeskripsikan kemampuan siswa menulis teks cerita fabel tanpa menggunakan media pembelajaran *strip story* kelas VII SMP Gajah Mada.
2. Untuk mendeskripsikan kemampuan siswa menulis teks cerita fabel dengan media pembelajaran *strip story* kelas VII SMP Gajah Mada.
3. Untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran *strip story* terhadap kemampuan menulis teks cerita fabel siswa kelas VII SMP Gajah Mada.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari suatu penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik dari segi teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat tersebut peneliti uraikan secara rinci di bawah ini:

1. Manfaat Teoritis.

Adapun beberapa manfaat teoritis yang diharapkan agar menghasilkan manfaat teoritis yang baik serta memberikan sumbangan dari pemikiran dan alternatif yang dapat menjadi pertimbangan untuk meningkatkan mutu dalam pendidikan. Manfaat lain dari penelitian ini untuk memberikab suatu kontribusi ilmiah tentang pembelajaran bahasa Indonesia khususnya menulis cerita fabel.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini yaitu:

a. Untuk Guru

Penggunaan media pembelajaran strip story dalam menganalisis kualitas tulisan dongeng siswa. Guru diharapkan mampu mengetahui kualitas tulisan serta menyusun materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan siswa agar pembelajaran menjadi tepat guna dan meningkat.

b. Untuk Siswa

Media strip story menjadi bahan untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita fabel. Penelitian ini juga diharapkan menambah pengalaman siswa mempelajari keterampilan menulis fabel. Selain itu, siswa juga menjadi kreatif dan semangat dalam menyalurkan ide dan gagasan dalam bentuk tulisan yang menarik.

c. Untuk Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas khususnya menulis fabel untuk pencapaian tujuan pendidikan.

d. Untuk Peneliti

Sebagai bahan masukan dan menjadi bekal ketika dalam kegiatan belajar di sekolah dan di masa yang akan datang.

BAB II

LANDASAN TEORITIS, KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS

PENELITIAN

2.1 Kerangka Teoritis

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 Eliyawati dalam Izzah, dkk (2020) pada buku serta lingkungan sekitar bisa menjadi media dalam pembelajaran.

Undang- undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa belajar adalah proses dimana peserta didik berinteraksi dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Belajar pada hakekatnya adalah suatu proses mengatur dan mengorganisasikan lingkungan seorang siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong terjadinya proses

belajar. Menurut Pane dan Dasopang (2017) belajar juga dianggap bentuk pemberian bimbingan atau arahan kepada siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran ketika memberikan materi yang akan dipelajari oleh peserta didik dapat dilakukan melalui media pembelajaran. Budiarti dan Haryanto (2016) menyatakan karena media pembelajaran merupakan alat yang memudahkan pendidik untuk mengkomunikasikan materi. Didukung oleh pendapat Jalius (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 membangun motivasi dan meningkatkan aktivitas belajar. (Setiawan, 2020).

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat 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 memberikan gambaran mengenai materi yang cukup sulit dipahami. Menurut Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2011) 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.

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

2.1.2.1 Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik pada pembelajaran dapat terdiri dari beberapa jenis. Menurut Isti Lailia Arditya, dkk. (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

dalam satu kesatuan, seperti video pembelajaran. (4) Multimedia adalah media yang memungkinkan semua indera manusia terlibat, seperti model tiga dimensi.

Dari pendapat diatas 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.

2.2 Media Strip story

Strip story adalah bentuk susunan dari cerita dengan struktur pembangun cerita ditulis di kertas yang dilapisi karton yang sudah terpotong, untuk dapat disebarkan kepada siswa- siswi digunakan dalam proses belajar bahasa asing menurut Apriliyani, Riska & Erfan Gazali. (2019). Selain itu strip story mudah untuk di buat dan sangat sederhana sehingga tidak diperlukan keterampilan untuk merancang dan menggunakannya kepada siswa juga membantu siswa – siswi saat mengeksplorasi ide mereka untuk segmen cerita. yang sudah dibuat. Strip story ini berguna untuk membuat siswa menjadi hidup di kelas. Hal tersebut menegaskan bahwa strip story mampu membuat siswa lebih aktif. Bentuk - bentuk keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Prasetyo dan Abduh, 2021).

Dalam penggunaan media dalam pembelajaran guru harus memperhatikan prinsip kehati-hatian dalam menggunakan media, diantaranya guru harus memilih media yang mudah dibuat, sederhana, dan cocok untuk pembelajaran bersama dalam kelas. Menurut Marliani, dkk (2021) Bisa dikatakan, salah satu media yang guru

buat sederhana dan mudah dilakukan adalah media *strip story* yang mampu meningkatkan hasil pembelajaran pada mata pelajaran tersebut. Media *strip story* dapat diterapkan pada pembelajaran apapun dalam meningkatkan kemampuan menulis.

Dari pendapat diatas disimpulkan bahwa *Strip story* merupakan potongan kertas yang sangat sederhana untuk diterapkan pada pembelajaran. Oleh karena itu strip story dapat digunakan sebagai media yang mendukung proses belajar dikelas menjadi menyenangkan dan siswa menjadi aktif untuk meningkatkan kemampuan menulis.

2.2.1 Kelebihan dan Kekurangan Media Strip Story

Kelebihan dan kekurangan media *Strip Story* menurut Hayati Nufus (2015) yaitu setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan strip story: (1) mudah untuk dirancang, (2) tidak mengerluarkan biaya banyak 3) Nyaman bagi guru untuk mengajar, (4) Peserta didik berinisiatif. (5) membantu pembelajar mengembangkan ide atau gagasan pada materi pembelajaran, dan (6) membuat suasana kelas gembira. Kekurangan *strip story*: (1) Tidak cocok untuk pembelajar bahasa pemula, (2) tidak cocok diterapkan bagi pembelajar yang belum menguasai kosa kata, dan (3) bukan untuk pembelajar yang tidak dapat memahami struktur kalimat dengan benar. Kelemahan dan kelebihan ini memungkinkan guru untuk memilih media yang tepat untuk setiap pelajaran, Karena tidak semua media bisa diterapkan dengan baik

Seperti penjelasan di atas dalam menulis teks cerita fabel merupakan kegiatan yang tidak mudah untuk dilakukan oleh setiap orang. Siswa masih sulit untuk

memahami struktur dan kaidah kebahasaan dalam cerita fabel secara benar. Oleh karena itu, seorang pendidik memerlukan media yang tepat untuk diterapkan agar siswa dapat memahami dan mengerti tentang menulis teks cerita fabel. Media yang cocok diterapkan untuk meningkatkan kemampuan menulis teks cerita fabel adalah media *strip story*, karena media ini mampu membantu siswa dalam merangkai kata menjadi susunan kalimat, serta dapat menarik perhatian, tingkat fokus siswa sehingga tercapai proses belajar mengajar dengan lebih baik.

2.2.2 Teknik Penggunaan Media Strip story

Teknik *strip story* membantu siswa- siswi untuk dapat merangkai serta menyusun kalimat menjadi satu untaian paragraph yang teratur. Untuk dapat gabungkan kata-kata dalam kalimat menggunakan teknik yang mirip dengan penggunaan kata kata- kata. Dibentuk secara acak (tidak ada aturan), dan siswa – siswi diberikan tugas untuk dapat membaca dengan cepat dan fokus pada kartu yang diurutkan dengan benar. Teknik seperti ini dipilih membantu peserta didik dalam di mengeksplorasi ide-ide yang mereka miliki untuk dapat menyusun cerita dengan penggunaan media *strip story*. Dengan demikian penggunaan *strip story*, peserta didik memiliki kesempatan untuk berpartisipasi aktif pada ruangan kelas.

Berikut akan dikemukakan cara penggunaan dan pembuatan media potongan kertas strip story menurut Arsyad, Azhar (2016) sebagai berikut :

- a. Sebelum Masuk Kelas
 1. Pendidik memilih suatu topik cerita fabel yang kira-kira dapat dibagi rata kalimat-kalimatnya kepada peserta didik.
 2. Kalimat-kalimat tersebut ditulis atau diketik dengan jelas.

3. Lembaran kisah tersebut dipotong-potong dengan gunting menjadi berkeping dengan satu kalimat buat satu kepingan atau potongan. (kalau peserta didiknya banyak, maka topik tersebut dapat ditulis berkali-kali pada lembaran yang lain kemudian peserta didik nantinya dibagi dapat potongan potongan yang materinya atau topiknya sama dengan siswa- siswi yang lain).

b. Dalam Kelas

1. Kepingan-kepingan kertas yang berisi kalimat-kalimat itu dibagi-bagikan secara random kepada peserta didik.
2. Pendidik meminta peserta didik menghafal luar kepala kalimatnya dalam sekejap (satu-dua menit). Peserta didik peserta didik dilarang menulis apa-apa atau memperlihatkan kalimatnya pada orang lain.
3. Pendidik meminta murid untuk membuang kalimatnya, atau bisa juga, kalimat-kalimat yang berada pada strip tersebut dikumpulkan kembali. (ini berarti bahwa setelah itu setiap orang harus berpartisipasi aktif agar dapat memproduksi suatu cerita, aturan bait yang lengkap).
4. Pendidik duduk dan tetap diam. Kelas jadi tenang selama 1-2 menit.
5. Pendidik meminta para peserta didik untuk berdiri dari kursi. (kalau kelas besar atau murid banyak, mereka dibagi pergroup). Group A (putih), group B (kuning), group C (merah), group D (biru). Setelah ini, pendidik harus betul-betul tenang, diam mendengar dan melihat apa yang terjadi.
6. Peserta didik nampak sibuk berusaha menyusun cerita (kisah). Kadang-kadang pemimpin grup akan muncul dengan sendirinya, bertanya dan menyarankan sesuatu, terkadang pula murid-murid mulai berbicara di sana sini dengan temannya sampai seluruh nya kelihatan involved, sampai suatu waktu

7. secara otomatis semua orang yang ada di group itu akan mendengar kalimat banyak kali, setelah kalimat-kalimat itu terdengar beberapa kali, maka tibalah saatnya informasi (kalimat tak bersambung itu) menjadi tersambung dengan rapih.
8. Murid-murid bisa diminta untuk menulis kisah tersebut dalam buku mereka sendiri.
9. Kemudian guru mengumpulkan hasil tugas menulis cerita fabel dari penggunaan media strip story tersebut yang akan di nilai.
10. Setelah semua dilakukan oleh murid, tibalah saatnya teks asli cerita tersebut dibag-bagi kan.

Bila teks asli berbeda dengan versi susunan mereka, maka secara spontanitas mereka akan membicarakannya beramai-ramai dan sampai di tengah jalan isi kisah tersebut menjadi bahan diskusi mereka secara natural.

2.3 Pengertian Menulis

Kemampuan menulis merupakan kemampuan yang terpenting peranannya pada kehidupan saat ini untuk menyampaikan informasi secara langsung kepada orang lain. Menulis merupakan suatu proses berpikir yang dituangkan dalam bentuk tulisan (Sauhenda, 2018:379). Selanjutnya Menurut Helalluddin dan Awalludin, (2020:20) menulis adalah kegiatan komunikasi dimana gagasan, dan informasi disampaikan menggunakan bahasa tulisan. Melalui tulisan, ide, dan informasi kepengarangan disampaikan untuk dipahami oleh pembaca. Didukung oleh pendapat Winata dan Embang Logita (2022) dalam menulis merupakan hal terpenting dalam keterampilan barbahasa pada pendidikan. Menurut (Sardila,

2016b) dalam Banurea, E. G. N., & Saragih, E. L. L. (2022) Keterampilan menulis merupakan bentuk keahlian orang untuk mengungkapkan gagasan secara tertulis. Menulis adalah proses kreatif mengungkapkan ide-ide dalam bahasa tertulis untuk tujuan menginformasikan, membujuk atau menghibur. Oleh sebab itu, siswa harus memiliki keterampilan menulis agar dapat berpartisipasi dalam berbagai bidang dan kegiatan. Dari berbagai kegiatan menulis yang dilakukan siswa, Menulis karya sastra merupakan kegiatan yang meningkatkan daya imajinasi dan pikiran siswa dengan keterampilan menulis, yaitu menulis teks fabel.

Dari beberapa pengertian menulis disimpulkan bahwa menulis adalah rangkaian kegiatan dengan menggunakan bahasa tulis untuk menyampaikan gagasan berupa pikiran, pengetahuan, dan pendapat suatu tujuan tertentu. Dengan adanya keterampilan menulis seseorang dengan mudah berkomunikasi secara tidak langsung untuk menyampaikan informasi kepada orang lain tanpa harus bertatap muka.

2.4 Teks Fabel

Fabel adalah gambaran kehidupan hewan maupun tumbuhan berperilaku seperti yang dirangkai menjadi cerita manusia (Lestari, 2017). Teks cerita fabel adalah teks tentang kehidupan hewan dan tumbuhan tingkah lakunya menyerupai manusia dan dimaksudkan untuk memberikan informasi moral dan hiburan. Nugroho (2018) mengatakan tentang gambaran kehidupan hewan yang memiliki tingkah laku layaknya manusia bertujuan untuk memberikan informasi moral dan hiburan. Nilai-nilai moral yang terkandung pada teks fabel, baik tersurat maupun tersirat, diharapkan dapat dipahami dengan baik oleh siswa, sehingga berkontribusi

pada pembentukan karakter. Menurut Ernawati (2019) fabel merupakan cerita yang menunjukkan bagaimana karakter dan budi manusia diperankan oleh binatang. Cerita fabel dibaca oleh anak-anak hingga dewasa pada cerita fabel memiliki nilai-nilai positif dari moral.

Seperti dapat dilihat dari uraian di atas, fabel merupakan salah satu jenis karya sastra prosa berupa tokoh yang diperankan oleh binatang atau tumbuhan dari segi latar cerita memiliki habitat dari binatang atau tumbuhan tersebut. Di dalam teks fabel selalu terdapat nilai moral yang berbentuk kehidupan pada setiap ceritanya.

2.5 Struktur Menulis Teks Cerita Fabel

langkah-langkah menulis teks cerita fabel yaitu temukan ide kunci dengan mendapatkan ide tulisan. Menurut Yuliani (2016) Teks fabel memiliki empat bagian dalam strukturnya yang saling berkaitan. Struktur cerita adalah bentuk bangunan cerita, dibagi menjadi awal, inti cerita, dan akhir. Struktur fabel terdiri dari empat bagian, yaitu sebagai berikut:

1. Pengenalan Cerita (Orientation)

Pengenalan pada awal dari sebuah cerita, termasuk pendahuluan atau pengenalan, tokoh, latar atau lokasi, alur, dan waktu.

- a. Karakteristik dan representasi dari orientasi yang berbeda. Karakter adalah aktor dalam sebuah cerita, dan karakter dalam dongeng biasanya adalah binatang jinak dan binatang buas. Seperti cerita binatang seperti kelinci dan serigala. Pada saat yang sama, penokohan adalah cara penulis untuk mendeskripsikan dan mengembangkan karakter dalam cerita. Karakter alegoris biasanya baik dan jahat, jujur dan pembohong, sopan dan kasar,

pintar dan bodoh, seperti persahabatan, kesombongan, penipuan, keegoisan, dan sebagainya.

- b. Latar belakang adalah latar dalam cerita, biasanya nyata atau fiksi. Adegan digunakan untuk mempertegas atau mempertegas keyakinan pembaca terhadap perkembangan cerita. Dongeng sering diatur Di alam (hutan, sungai, kolam, lembah) atau di luar ruangan, bukan lingkungan rumah atau sekolah.
- c. Alur merupakan salah satu unsur intrinsik karya sastra. Alur adalah pola perkembangan cerita yang dibentuk oleh sebab dan akibat. Fabel biasanya menggunakan alur maju (maju dari awal sampai terjadi karena peristiwa sebelumnya)
- d. Waktu yang ditetapkan adalah waktu terjadinya cerita, bisa pagi, sore, dan waktu lainnya. Pengaturan waktu adalah bagian dari latar.

2. Komplikasi

Komplikasi adalah konflik atau masalah antara satu karakter dengan karakter lainnya. Komplikasi sering menyebabkan klimaks. Ada dua jenis komplikasi, konflik dan klimaks.

- a. Konflik adalah pengungkapan suatu peristiwa. Pada bagian ini diuraikan kejadian-kejadian awal yang menimbulkan berbagai masalah, konflik, atau kesulitan bagi tokoh tersebut. Konflik fabel sering disebabkan oleh faktor-faktor seperti pengkhianatan, kebohongan, angkuh, persahabatan, sikap yang buruk dan pada akhirnya diperbaiki, keserakahan, licik, dan tidak bertanggungjawab, keluarga, dan sebagainya. Pada konflik-konflik muncul

dan membawa pesan atau amanat yang memiliki nilai moral yang mendidik dan karakter yang baik.

- b. Klimaks, sering disebut puncak konflik. Ini adalah hal yang paling menarik dari cerita. Di bagian ini, nasib beberapa karakter ditentukan.

3. Resolusi

Resolusi dikenal dengan hal yang mencakup pemecahan masalah. Perumpamaan pemecahan masalah, sering kali menyertakan cerita tentang bagaimana memecahkan masalah dalam karakter yang muncul di bagian komplikasi.

4. Koda

Kode atau amanat yang memiliki pesan moral untuk disampaikan sipenulis kepada pembaca dari hasil karyanya. Pada bagian terakhir dari fabel menceritakan tentang perbedaan sikap dan karakter tokoh. Berupa sifat yang jahat menjadi baik, ada rekonsiliasi, konflik menjadi persahabatan, permusuhan menjadi persahabatan, dan sebagainya.

Kesimpulan dari pendapat diatas, maka dibuat kesimpulan pada penulisan suatu cerita fabel didasari oleh struktur fabel yang terdiri pada judul, orientasi atau pengenalan para tokoh yang berperan, komplikasi tahap mulai munculnya suatu masalah, resolusi bentuk penyelesaian permasalahan dan koda pesan atau amanat.

Tabel 2. 1 Struktur Tabel

No	Struktur	Penjelasan beserta contoh
1.	Judul (kepala karangan)	Judul adalah bagian dari kepala untuk mengetahui menggambarkan pembaca bentuk isi dari cerita tersebut. Contoh: TIKUS KAMPUNG DAN TIKUS KOTA
2.	Orientasi (Menjelaskan tentang tokoh)	Orientasi merupakan tahap mengenalkan latar, dan memberitahukan tokoh yang berperan dalam cerita fabel. Pada orientasi dapat menggambarkan konflik yang terjadi dalam cerita, dengan gambaran waktu. Contoh: Pada suatu hari terdapat seekor Tikus Kota yang mengunjungi teman dekatnya si Tikus kampung ketika sampai ditempat teman dekatnya, Tikus kota disediakan makan yang sangat nikmat. cukup lama si Tikus Kota tidak mendapatkan hidangan yang disajikan seperti itu. saat makan siang si Tikus Kota menceritakan kehidupannya kepada si Tikus Kampung tentang berbagai makanan yang jarang ditemukan di kotanya. kemudian kedua Tikus tersebut pun tertidur.
3.	Komplikasi (munculnya permasalahan)	Komplikasi merupakan bagian dari permasalahan suatu cerita yang memiliki puncak permasalahan yang dihadapi

		<p>tokoh dalam cerita.</p> <p>Contoh: Pada saat tidur, Tikus Kampung memimpikan beraneka macam menu makanan yang dikatakan si Tikus Kota. Sehingga Tikus Kampung penasaran dan ingin ikut ke kota. pada saat itu Tikus Kampung menceritakan mimpi yang dialaminya ke Tikus Kota. bahwa dia juga ingin merasakan suasana kota dan mencoba makanan yang belum dimakan seperti yang ada di dalam mimpinya. Mendengar perkataan tersebut, Tikus Kota tahu bahwa Tikus Kampung ingin merasakan suasana kota. Pada akhirnya, si Tikus Kota mengajak Tikus kampung ke tempat tinggalnya. Sesampai di rumahnya, Tikus Kota menyambut Tikus kampung dengan makanan makanan seperti yang ada di dalam mimpi si Tikus Kampung. Namun ketika hendak mengambil makanan, Tikus Kampung mendengar suara cakaran kucing. Tentu saja Tikus Kampung pun ketakutan.</p>
4.	Resolusi (penyelesaian masalah)	<p>Resolusi merupakan tahapan menyelesaikan masalah. Resolusi berfungsi untuk menunjukkan upaya tokoh dalam menyelesaikan masalah dalam komplikasi. Contoh: Tikus Kampung sempat mencicipi makanan yang tersedia, saat munculnya seekor anjing yang tanpa sengaja melintas di</p>

		hadapannya bersama dengan seorang pelayan yang sedang membersihkan meja.
5.	Koda (perubahan tokoh dan amanat)	<p>Koda merupakan perubahan tokoh/amanat atau sebuah pesan moral terdapat pada cerita yang akan disampaikan kepada pembaca atau pendengar. Biasanya koda ditemukan pada bagian diakhir cerita.</p> <p>Contoh: “Kamu hidup dipenuhi oleh makan yang nikmat dan sulit ditemukan pada daerah kampung seperti aku. Tetapi aku sangat tidak bisa jika dalam keadaan makan di hantui oleh seekor kucing atau pengganggu lainnya yang membahayakan aku. Lebih baik aku tinggal di kampung yang aman damai dan tentram jauh dari gangguan yang membahayakan ku.”</p>

2.6 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:

1. Memahami tema cerita fabel yang sudah ditentukan sehingga menjadi bahan kajian yang menarik.
2. Mulai menguraikan teks cerita fabel yang tersusun dari struktur.
3. Menggunakan konjungsi untuk menghubungkan ide pokok setiap bagian,

4. Saat menulis teks gunakan unsur kebahasaan seperti ejaan, pilihan kata, tanda baca dan kalimat, dan.
5. Setelah menulis teks fabel perhatikan kembali teks tersebut. Penyempurnaan dari bentuk kekurangan saat terjadi kesalahan penulisan.

2.7 Kerangka Pemikiran

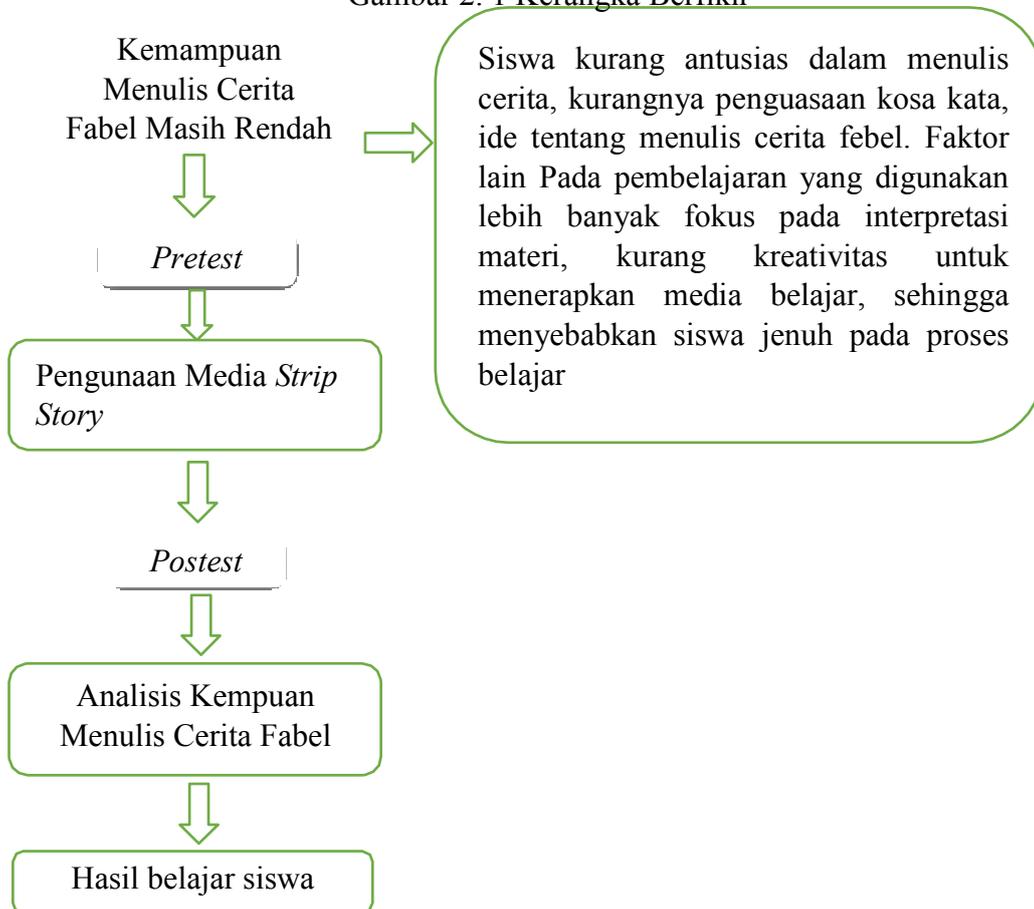
Berdasarkan uraian diatas maka peneliti membuat kerangka berpikir tentang pembelajaran media *Strip Story*. Peneliti menemukan pembelajaran mengenai teks cerita fabel di kelas VII belum berjalan maksimal serta peserta didik sulit untuk menemukan ide hingga mengembangkan suatu ide menjadi suatu cerita fabel yang utuh. Hal itu menggambarkan hasil belajar yang belum memenuhi kriteria dan KKM. Hal itu dikarenakan masih ditemukan bentuk inovasi yang kurang dalam pembelajaran dan monoton serta membuat siswa bosan. Guru lebih dominan menyampaikan materi dengan cara menggunakan metode ceramah, mencatat materi dari papan tulis dan guru belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran yang memandang peserta didik dalam suatu ruang kelas itu memiliki suatu keberagaman dari segi kesiapan, kemampuan dan minat belajar. Hal ini mengakibatkan peserta didik kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Penggunaan Media *Strip Story* adalah media yang cocok diterapkan untuk meningkatkan kemampuan menulis teks cerita fabel, karena media ini mampu mempermahir siswa menyusun kata menjadi susunan kalimat, memberikan motivasi, menarik perhatian, merangsang respon siswa agar dapat mencapai tujuan

proses pengajaran dengan benar. dalam penelitian ini peneliti dapat memaparkan sebagai berikut:

1. Peneliti menerapkan media *strip story* dalam materi teks cerita fabel di kelas VII SMP Gajah Mada Medan.
2. Terdapat adanya pengaruh kemampuan menulis teks cerita fabel di kelas VII SMP Gajah Mada Medan.

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir



2.8 Hipotesis

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.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media strip story terhadap kemampuan menulis teks cerita fabel siswa kelas VII SMP Gajah Mada Medan T.A. 2022/2023.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media strip story terhadap kemampuan menulis teks cerita fabel siswa kelas VII SMP Gajah Mada Medan T.A. 2022/2023.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif karena penelitian ini menguji suatu teori dengan mengukur variabel-variabel penelitian secara numerik dan menganalisis data yang diperoleh dengan bantuan statistik. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan menganalisis data penelitian menggunakan perhitungan statistik.

Metode yang digunakan yaitu metode eksperimen menurut 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 dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Gajah Mada Medan yang berlokasi di Jln. HM Said No. 19 Medan Sumatera Utara. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian ini:

1. Belum pernah ada penelitian sekolah yang menyamai penelitian penulis. Sekolah
2. Sekolah merupakan sekolah pendidikan formal dan tentunya siap menerima segala macam penelitian pendidikan untuk meningkatkan mutu pembelajaran
3. Sekolah tidak menggunakan media dalam pembelajaran padahal fasilitas dalam pembelajaran sangat memadai.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan januari tahun pembelajaran 2022/2023 dari materi teks cerita fabel terdapat pada semester genap.

No	Jenis Kegiatan	Bulan							
		Septe- mber	Okto - ber	Nove - mber	Dese - mber	Janua -ri	Febru -ari	Mar- et	April
1.	Judul								
2.	Judul ACC								
3.	Penulisan proposal (BAB I, II & III)								
4.	Bimbingan (BAB I, II & III)								
5.	Seminar Proposal								
6.	Pelaksanaan Penelitian								
7.	Penulisan Laporan								
8.	Bimbingan (BAB IV & V)								
9.	Ujian Skripsi								

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi merupakan keseluruhan yang dijadikan target dalam menggeneralisasikan hasil penelitian. Populasi pada penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas VII SMP Gajah Mada Tahun pembelajaran 2022/2023. Berikut

daftar

populasi

siswa:

Tabel 3. 1 Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa – Siswi
1.	VII	32 Orang
	Jumlah	32 Orang

3.3.2 Sampel

Sampel adalah sebagian kecil dari kuantitas dan karakteristik populasi. Jika populasi terlalu besar, peneliti dapat mengambilnya dari seluruh populasi. Populasi kecil akan lebih baik digunakan sebagai sumber pengumpulan data. Dalam penelitian ini karena ukuran populasi hanya 32 siswa maka populasinya semuanya diambil sampel dengan menggunakan sampel populasi. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah siswa- siswi kelas VII, data dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 2 Sampel Penelitian SMP Gajah Mada

No	Kelas	Jumlah Siswa – Siswi
1.	VII	32 Orang

3.4 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan desain eksperimen *One - Group Pretest-Posttest Design*. Sugiyono (2019:74) “hasil dari perlakuan lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan.”

Tabel 3. 3 One Group Pre-test Post-test Design

<i>Pre – test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
<i>O1</i>	<i>X</i>	<i>O2</i>

Sumber: Sugiyono (2019:75)

Keterangan:

O1 merupakan nilai *Pretest* (sebelum diberikan perlakuan)

X merupakan perlakuan atau treatment

O2 merupakan *Posttest* (setelah diberikan perlakuan)

3.5 Instrumen Penelitian

Instrument diartikan sebagai penjelasan lanjutan dari kegiatan metode pengumpulan data. 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 *strip story* bertema tolong - menolong.

Adapun aspek penilaian teks fabel tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. 4 Aspek Penilaian Menulis Teks Fabel

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Orientasi	a. Struktur orientasi yang dikemukakan pada tulisan teks sangat baik. menggambarkan secara	4

		<p>umum teks yang dideskripsikan seperti pengenalan tokoh, background atau suasana lingkungan cerita, ataupun waktu dan latar tempat, serta secara keseluruhan sangat baik.</p> <p>b. Struktur orientasi yang dikemukakan pada tulisan teks baik. menggambarkan secara umum teks yang dideskripsikan seperti pengenalan tokoh, background atau suasana lingkungan cerita, ataupun tetapi waktu dan latar tempat kurang, secara keseluruhan baik.</p> <p>c. Struktur orientasi yang dikemukakan pada tulisan teks cukup menggambarkan secara umum teks cerita fabel, tetapi suasana lingkungan cerita, waktu dan latar tempat tidak dipaparkan secara keseluruhan cukup baik.</p> <p>d. Struktur orientasi yang dikemukakan pada tulisan teks kurang menggambarkan bahkan tidak menggambarkan secara umum teks cerita fabel, seperti pengenalan tokoh, background atau suasana lingkungan cerita ataupun waktu dan latar tempat, serta penulisannya kurang.</p>	<p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
2,	Komplikasi	a. Struktur komplikasi yang	

		<p>dikemukakan pada tulisan sangat baik, menggambarkan tentang klimaks dari jalan cerita, berisi puncak dari permasalahan yang dialami sang tokoh, serta penulisannya keseluruhan sangat baik.</p> <p>b. Struktur komplikasi yang dikemukakan pada tulisan baik, menggambarkan tentang klimaks dari jalan cerita, tetapi puncak dari permasalahan yang dialami sang tokoh masih belum tepat, tetapi secara keseluruhan baik.</p> <p>c. Struktur komplikasi yang dikemukakan pada tulisan cukup menggambarkan menggambarkan tentang klimaks dari jalan cerita, tetapi tidak ditemukan puncak dari permasalahan yang dialami sang tokoh, sehingga secara keseluruhan cukup baik.</p> <p>d. Struktur komplikasi yang dikemukakan pada tulisan kurang menggambarkan tentang klimaks dari jalan cerita, serta puncak dari permasalahan yang dialami sang tokoh kurang tepat, secara keseluruhan kurang.</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
--	--	--	-------------------------------------

3.	Resolusi	<p>a. Struktur resolusi yang dikemukakan pada tulisan berisi tentang jalan keluar yang diambil sang tokoh sangat baik. 4</p> <p>b. Struktur resolusi yang dikemukakan pada tulisan berisi tentang jalan keluar tetapi masih belum tepat yang diambil sang tokoh, secara keseluruhan baik. 3</p> <p>c. Struktur resolusi yang dikemukakan pada tulisan berisi tentang jalan keluar yang diambil sang tokoh, tetapi tidak ada jalan keluar yang diambil sang tokoh, secara keseluruhan kurang baik. 2</p> <p>d. Struktur resolusi yang dikemukakan pada tulisan kurang atau tidak ada sama sekali berisi tentang jalan keluar yang diambil sang tokoh, secara keseluruhan kurang. 1</p>	
4.	Koda	<p>a. Struktur koda yang dikemukakan pada tulisan berisi tentang pesan yang ingin disampaikan dari cerita fabel sesuai dengan cerita, secara keseluruhan sangat baik. 4</p> <p>b. koda yang dikemukakan pada tulisan berisi tentang pesan yang ingin disampaikan dari cerita fabel, tetapi pesan yang di sampaikan masih belum tepat. Secara keseluruhan baik. 3</p>	

		<p>c. Struktur koda yang dikemukakan pada tulisan berisi tentang pesan yang ingin disampaikan dari cerita fabel, tetapi kurang ada pesan yang ingin disampaikan, secara keseluruhan kurang baik.</p> <p>d. Struktur koda yang dikemukakan pada tulisan kurang atau tidak ada berisi tentang pesan yang ingin disampaikan dari cerita fabel, secara keseluruhan kurang.</p>	<p>2</p> <p>1</p>
5.	Kaidah Kebahasaan.	<p>a. Kaidah kebahasaan sangat baik.</p> <p>b. Kaidah kebahasaan baik.</p> <p>c. Kaidah kebahasaan cukup baik.</p> <p>d. Kaidah kebahasaan kurang.</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
	Jumlah		20

Sumber: Sugiyono (2019:98)

Keterangan Skor: 4 Sangat Baik

3 Baik

2 Cukup Baik

1 Kurang

Untuk mendapatkan nilai dari skor tersebut dilakukan dengan cara sebagai

berikut: Nilai akhir = $\frac{\text{Jumlah Skor yang Didapat}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$

Untuk mengetahui manfaat media strip story pada pembelajaran menulis teks

fabel digunakan skor pada tabel 3.5 berikut ini:

Tabel 3. 5 Kualifikasi Nilai

Kategori Penilaian	Hasil	Nilai
Skor 81 -100	Sangat Baik	A
Skor 61 – 80	Baik	B
Skor 41 – 60	Cukup	C
Skor 0 – 40	Kurang	D

Sumber: Sugiyono (2019:99)

3.6 Jalannya Eksperimen

Jalannya eksperimen pada penelitian ini meliputi beberapa tahapan sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Jalannya Penelitian Pretest dan Posttest

No	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Waktu
1.	a. Menyapa siswa siswi b. Melakukan perkenalan diri c. Mengecek kehadiran siswa	Siswa meberikan respon Dan menjawab kehadiran	5 menit
2.	Memberi penjelasan cara mengerjakan tes.	Siswa mendengarkan.	5 menit
3.	Memberikan sebuah tugas <i>pretest</i> langsung tidak menggunakan media <i>Strip story</i> .	siswa mengerjakan soal <i>pretest</i> dan diawasi oleh guru.	15 menit
4.	Guru menghentikan pembelajaran dan memberitahukan waktu menyelesaikan tugas selesai.	Siswa mengumpulkan hasil <i>pretest</i>	5 menit

Jalan Penelitian *Posttest* Menggunakan Media *Strip Story*

1.	Guru memberikan salam kepada siswa dan memberikan daftar hadir.	siswa mengucapkan salam dan siswa mengisi daftar hadir	5 menit
2.	Guru memperkenalkan media <i>strip story</i> kepada siswa, serta memberikan sedikit materi bagaimana cara menggunakan media pembelajaran <i>strip story</i> tersebut.	siswa memperhatikan dan mengamati	15 menit
3.	Guru memberikan soal <i>posttest</i> kepada siswa setelah mengamati dan menerapkan media <i>strip story</i> .	Siswa mengerjakan soal <i>posttest</i> .	40 menit
4.	Guru membuat kesimpulan dari pembelajaran dan mengumpulkan <i>posttest</i>	siswa mendengarkan kesimpulan	15 menit
5.	Guru mengakhiri pembelajaran dan berterima kasih kepada seluruh siswayang ada diruangan kelas		3 Menit

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Terdapat dua hal yang utama yang mempengaruhi kualitas data dari hasil penelitian yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data (Sugiyono, 2019: 137). hal yang dilakukan penelitian ini adalah kualitas pengumpulan data. berikut langkah - langkah yang digunakan dalam penelitian ini, untuk memperoleh hasil yaitu:

1. Menyusun skor pretest
2. Menyusun skor posttest
3. Mencari hasil tabel distribusi frekuensi
4. Mencari hasil rata-rata pretest dan posttest
5. Mencari varians dan simpangan baku
6. Melakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan hipotesis

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara yang dilakukan mengolah data penelitian mencapai tujuan penelitian. Menganalisis data dilakukan dengan mengumpulkan data, dengan menganalisis data akan memperoleh hasil yang maksimal. Dalam penelitian ini digunakan analisis data kuantitatif untuk mengetahui pemahaman dan peningkatan siswa siswi dalam materi teks cerita fabel melalui lembar evaluasi. Langkah yang dilakukan sebagai berikut:

3.8.1 Menentukan Nilai Tes

Melakukan penelitian dengan memberi skor terhadap indikator dalam struktur dan kaidah kebahasaan teks cerita fabel. Keseluruhan aspek yang akan dinilai dijumlahkan untuk memperoleh skor total.

$$\text{Skor} = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:

n merupakan jumlah skor yang diperoleh.

N merupakan jumlah skor maksimal.

3.8.2 Menghitung Rata- Rata Standar Deviasi

Menghitung rata- rata dan standar deviasi pada penelitian ini digunakan rumus sebagai berikut:

- a. Mencari rata- rata

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

- b. Mencari Standar Deviasi

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

- c. Menghitung standar error dari variabel hasil post – test dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$SE = \frac{S}{\sqrt{n-1}}$$

Keterangan:

S = Standar deviasi

SEm= Standar error

n = Jumlah sampel

3.8.3 Tabel Distribusi Frekuensi Kelas

Untuk menyajikan data frekuensi kelas, maka digunakan beberapa cara sebagai berikut:

- a. Menentukan rentang (j) diambil nilai tertinggi dan dikurangi nilai terendah

$$J = X_{\text{maks}} - X_{\text{min}}$$

- b. Menentukan banyak kelas interval (k) menggunakan rumus sturges, yaitu $k = 1 + 3,3 \log n$
- c. Menentukan panjang kelas interval (i) digunakan rumus:

$$i = \frac{R}{k}$$
- d. Membuat daftar distribusi frekuensi sesuai rentang kelas masing-masing.

3.8.4 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan agar mengetahui populasi berdistribusi normal atau tidak.

Uji yang digunakan adalah uji lilifors.

- a. Data x_1, x_2, \dots, x_n dijadikan bilangan z_1, z_2, \dots, z_n dengan menggunakan rumus $S(z_i) = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$ (\bar{x} merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel).
- b. Untuk setiap bilangan baku ini menggunakan data distribusi normal baku serajunya untuk peluang dengan rumus $F(z_1) = (P(z \leq z_1))$
- c. Kemudian dihitung proporsi F_1, F_2, \dots, F_n yang lebih kecil dari atau sama dengan z_1 jika proporsi ini dinyatakan $S(z_1)$ maka,

$$S(z_1) = \frac{F_1}{n}$$
- d. Hitunglah selisih $F(z_1) - S(z_1)$, kemudian tentukan harga mutlaknya.
- e. Ambil harga yang paling besar antara selisih tersebut $L_o =$ diterima atau normal.

Jika harga $L_o < L_{\text{tabel}}$ maka data distribusi normal, dan

Jika harga $L_o > L_{\text{tabel}}$ maka data tidak berdistribusi normal.

3.8.5 Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan mencari tahu suatu data tersebut homogen atau tidak.

Uji homogenitas menggunakan rumus:

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

Keterangan

Varian terbesar = data terbesar

Varian terkecil = data terkecil

Langkah menghitung uji homogenitas adalah:

- a. Mencari varian atau deviasi dengan rumus:

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

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

- b. Mencari F_{hitung} dan varians dengan rumus:

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

- c. Membandingkan F_{hitung} dan F_{tabel} pada tabel distribusi F, dengan ketentuan sebagai berikut:

- Untuk varians dari kelompok varians terbesar adalah dk pembilang $n-1$.
- Untuk varians dari kelompok varians terkecil adalah dk penyebut $n-1$.
- Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka homogen.
- Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka tidak homogen.

3.8.6 Uji Hipotesis

Mengetahui kebenaran dapat diterima atau tidaknya saat diuji hipotesis, maka penulis menggunakan menggunakan persamaan dibawah ini untuk menguji hipotesis statistiK uji-t satu pihak dengan $\alpha = 0,05$.

Dengan demikian statistic uji “t” dilakukan dengan rumus:

$$t_{\text{hitung}} = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$

Dimana $SE_m = \frac{SE}{\sqrt{n-1}}$

$$SE_{M_1 - M_2} = \sqrt{SE_1^2 + SE_2^2}$$

sesuai t tabel disimpulkan:

Ho diterima jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka Ho diterima.