

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Strip Story* Terhadap Kemampuan Siswa Menulis Teks Fabel Kelas VII SMP Gajah Mada Medan T.A 2022/2023

Rini Febrina Sinaga¹, Elza L.L. Saragih², Harlen Simanjuntak³

^{1,2,3} Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas HKBP Nommensen Medan

Email: rini.febrina@student.uhn.ac.id, elzalisnora@gmail.com,

harlen.simanjuntak@uhn.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh Media Pembelajaran *Strip story* Terhadap Kemampuan Siswa Menulis Teks Fabel Kelas VII SMP Gajah Mada Medan T.A 2022/2023. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Gajah Mada Medan Tahun 2022/2023 berjumlah 32 siswa – siswi. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan sampel populasi seluruh siswa kelas VII SMP, sehingga diperoleh jumlah sampel sebanyak 32 siswa- siswi. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen *One - Group Pretest- Posttest Design*. Untuk memperoleh data digunakan penugasan menulis teks fabel di kelas VII SMP Gajah Mada Medan menggunakan media pembelajaran *Strip Story* diperoleh skor terendah 30 dan skor tertinggi 95 dengan rata – rata 72,38 berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan diperoleh $T_{hitung} = 5,84$ dan $T_{tabel} = 2,03$. Dengan taraf signifikan 2,03 menuju $T_{hitung} > T_{tabel}$. Maka hipotesis alternatif (H_a) diterima. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *strip story* berpengaruh terhadap keterampilan menulis teks fabel kelas VII SMP Gajah Mada Medan.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Strip Story, Kemampuan Menulis, Teks Fabel.*

Abstract

The purpose of this research is to find out how far the influence of Strip Story Learning Media on Students' Ability to Write Fable Texts for Grade VII SMP Gajah Mada Medan T.A 2022/2023. The population in this study were all grade VII students of SMP Gajah Mada Medan in 2022/2023 totaling 32 students. The sampling technique was carried out using a population sample of all seventh grade students of junior high school, so that a total sample of 32 students was obtained. This study used the One - Group Pretest - Posttest Design experiment. To obtain the data, the assignment to write fable texts in class VII SMP Gajah Mada Medan using the Strip Story learning media obtained the lowest score of 30 and the highest score of 95 with an average of 72.38 based on the calculation results obtained $T_{count} = 5.84$ and $T_{table} = 2,03$. With a significant level of 2.03 towards $T_{hitung} > T_{table}$, the alternative hypothesis (H_a) is accepted. Based on the results of the study, it can be concluded that the use of strip story learning media has an effect on the skills of writing fable texts for class VII SMP Gajah Mada Medan.

Keywords: *Strip Story Learning Media, Writing Ability, Fable Text.*

PENDAHULUAN

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, Harlen 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. Ada empat aspek keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Untuk saat ini keterampilan menulis lebih diperhatikan dan dikuasai pada jenjang pendidikan. 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. berupa (orientasi, komplikasi, resolusi dan koda).

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 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 pernyataan 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 dalam Banurea, E. G. N., & Saragih, E. L. L. (2022) Keterampilan menulis merupakan bentuk keahlian orang untuk mengungkapkan gagasan secara tertulis. 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, 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”.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pengaruh penggunaan media pembelajaran *Strip Story* terhadap kemampuan menulis teks fabel pada siswa kelas VII SMP Gajah Mada Medan T.A 2022/2023. Sesuai dengan tujuan tersebut penelitian ini menggunakan 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. Penelitian ini dilakukan di SMP Gajah Mada Medan T.A 2022/2023. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa siswi kelas VII SMP Gajah Mada Medan yang berjumlah 32 orang yang terdiri dari 1 kelas. Sampel pada penelitian ini menggunakan sampel populasi yang artinya seluruh siswa siswi yang ada didalam kelas dijadikan sampel 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. Pada penelitian ini menggunakan instrument penugasan menulis teks fabel tanpa menggunakan media *strip story* dan dengan menggunakan media *strip story*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas VII SMP Gajah Mada Medan tahun pelajaran 2022- 2023. Pada penelitian ini menghasilkan tiga temuan yaitu: 1) Kemampuan siswa menulis teks cerita fabel tanpa menggunakan media *strip story*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMP Gajah Mada Medan, diperoleh hasil yang dikumpulkan melalui instrument test penugasan sehingga diketahui hasil belajar peserta didik berupa nilai pretest. 2) Kemampuan siswa menulis teks cerita fabel dengan menggunakan media *strip story*. Berdasarkan penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas karena diberikan perlakuan. Perlakuan tersebut berupa

hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan posttest. 3) Pengaruh penggunaan media strip story terhadap kemampuan menulis teks cerita fabel. Berdasarkan dengan hipotesis penelitian maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji -t.

Penganalisis data dilakukan melalui beberapa langkah yaitu:

1. Membuat tabulasi skor pre – test
2. Membuat tabulasi skor post- test
3. Mencari standar error pre- test post- test

Membuat Tabulasi Skor Pre- test

Data kemampuan menulis teks cerita fabel sebelum menggunakan media pembelajaran *strip story* disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1
Pemerolehan Skor Kemampuan Menulis Teks Cerita Fabel
Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran *Strip Story*.

No	Nama	Aspek penilaian					Skor	Nilai (x)	x ²
		1	2	3	4	5			
1	Airine Arianha	3	3	3	2	2	13	65	4225
2	Alessandro Wang	3	3	2	2	2	12	60	3600
3	Anastasya Simbolon	2	2	1	1	1	7	35	1225
4	Aqiliah Badai	3	3	2	2	2	12	60	3600
5	Aurelia Gresiana	2	1	1	1	2	7	35	1225
6	Claesia Zivanya	2	1	1	1	1	6	30	900
7	Debora Mandela	2	2	3	2	2	11	55	3025
8	Dhauma Yulitha	2	1	1	1	1	6	30	900
9	Diana Aurel	3	2	2	2	2	11	55	3025
10	Faisal Wardana	2	2	2	2	2	10	50	2500
11	Iszan Dwinara	2	1	2	2	2	9	45	2025
12	Joe Patrick Wilmal	2	2	2	2	2	10	50	2500
13	Julisa Marina	4	3	3	1	2	13	65	4225
14	Letrera Caristine	4	3	3	1	2	13	65	4225
15	Mikha Nathalie	3	1	1	2	2	9	45	2025
16	Olivia Jabarani	2	1	1	2	3	9	45	2025
17	Rendi Bonae	2	3	2	2	2	11	55	3025
18	Ribka Naulia	3	3	2	2	1	11	55	3025
19	Ricard Alfredo S	4	3	3	3	2	15	75	5625
20	S. Lizhiau L	2	1	1	2	2	8	40	1600
21	Samuel Anadleta	2	2	2	1	1	8	40	1600
22	Sasmita Annisa	2	1	1	1	3	8	40	1600
23	Stantei Leonard	3	1	2	1	3	10	50	2500
24	Steve Michael	3	3	3	3	3	15	75	5625
25	Tanos	3	2	2	2	2	11	55	3025
26	Timoty Maris N	2	2	2	2	1	9	45	2025
27	William Angkasa	3	3	3	3	3	15	75	5625
28	Zyha Claris Wen	3	2	2	2	2	11	55	3025
29	Obed edom	2	2	2	2	2	10	50	2500
30	Tasya A hasibuan	3	2	2	2	2	11	55	3025
31	Tiara Rizkika	3	3	3	2	3	14	70	4900
32	Roliti Sihombing	4	2	3	3	2	14	70	4900
	Jumlah						339	1695	94875
	Rata - rata							52,97	

Keterangan Tabel:

1. Orientasi
2. Komplikasi
3. Resolusi
4. Koda
5. Kaidah Kebahasaan

Berdasarkan nilai kemampuan siswa menulis teks cerita fabel sebelum menggunakan media pembelajaran Strip story yang disajikan dalam tabel tersebut diperoleh nilai 30 sampai nilai 75. Selanjutnya, dapat diketahui nilai rata-rata kemampuan menulis teks cerita fabel sebelum menggunakan media pembelajaran strip story dengan nilai total yang diperoleh siswa dibagi jumlah siswa pada pretest yaitu: $1695:32= 52,97$.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Skor Menulis Teks Cerita Fabel Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Strip Story

No	X	F	FX	$x-\bar{x}$	$(x-\bar{x})^2$	Fx^2
1	30	2	60	-22,97	527,56	1055,13
2	35	2	70	-17,97	322,88	645,75
3	40	3	120	-12,97	168,19	504,57
4	45	4	180	-7,97	63,50	254,00
5	50	4	200	-2,97	8,81	35,25
6	55	7	385	2,03	4,13	28,88
7	60	2	120	7,03	49,44	98,88
8	65	3	195	12,03	144,75	434,25
9	70	2	140	17,03	290,06	580,13
10	75	3	225	22,03	485,38	1456,13
						5092,97

Membuat tabulasi Skor *Post-test*

Data kemampuan siswa menulis teks cerita fabel sesudah menggunakan media *strip story* disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Perolehan Skor Kemampuan Menulis Teks Cerita Fabel Sesudah Menggunakan Media Striy Story

No	Nama	Aspek penilaian					Skor	Nilai (x)	x^2
		1	2	3	4	5			
1	Airine Arianha	4	4	4	4	3	19	95	9025
2	Alessandro Wang	4	4	3	3	4	18	90	8100
3	Anastasya S	4	3	3	3	3	16	80	6400
4	Aqiliah Badai	4	4	3	3	3	17	85	7225
5	Aurelia Gresiana	4	2	2	1	1	10	50	2500
6	Claresia Zivanya	2	3	2	1	1	9	45	2025
7	Debora Mandela	4	3	3	2	2	14	70	4900
8	Dhauma Yulitha	3	2	1	1	2	9	45	2025
9	Diana Aurel	4	4	3	3	3	17	85	7225
10	Faisal Wardana	4	4	3	2	3	16	80	6400
11	Iszan Dwinara	3	3	3	2	3	14	70	4900
12	Joe Patrick. W	4	2	3	2	2	13	65	4225
13	Julisa Marina	4	3	3	3	3	16	80	6400
14	Letrera Cristine	4	3	3	3	2	15	75	5625
15	Mikha Nathalie	3	2	2	2	3	12	60	3600

16	Olivia Jabarani	4	4	4	2	3	17	85	7225
17	Rendi Bonae	3	3	2	2	2	12	60	3600
18	Ribka Naulia	4	4	3	3	4	18	90	8100
19	Ricard Alfredo S	4	3	3	2	3	15	75	5625
20	S. Lizhaiu L	4	2	2	2	3	13	65	4225
21	Samuel Anadleta	3	2	2	1	2	10	50	2500
22	Sasmita Annisa	4	2	2	2	3	13	65	4225
23	Stantei Leonard	3	3	3	2	3	14	70	4900
24	Steve Michael	3	3	3	3	3	15	75	5625
25	Tanos	4	4	3	3	4	18	90	8100
26	Timoty Maris N	4	3	1	1	2	11	55	3025
27	William Angkasa	4	3	3	3	3	16	80	6400
28	Zyha Claris Wen	3	2	2	2	2	11	55	3025
29	Obed edom	4	4	3	3	4	18	90	8100
30	Tasya A hasibuan	4	3	3	3	3	16	80	6400
31	Tiara Rizkika	4	4	4	3	3	18	90	8100
32	Roliti Sihombing	4	4	4	4	3	19	95	9025
	Jumlah						469	2345	178775
	Rata - rata							73,28	

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah skor tabel}} \times 100$$

Keterangan Tabel:

1. Orientasi
2. Komplikasi
3. Resolusi
4. Koda
5. Kaidah Kebahasaan,

Berdasarkan hasil nilai yang diperoleh oleh siswa dalam menulis teks cerita fabel sesudah menggunakan media *strip story* yang telah disajikan dalam tabel tersebut dapat dideskripsikan bahwa nilai terendah 45 dan nilai tertinggi 95. Setelah itu, dapat diketahui bahwa nilai rata – rata 73,28 termasuk dalam kategori baik.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Skor Kemampuan Menulis Teks Cerita Fabel Sesudah Menggunakan Media Strip Story

No	X	F	FX	$x-\bar{x}$	$(x-\bar{x})^2$	Fx^2
1	45	2	90	-28,28	799,758	1599,52
2	50	2	100	-23,28	541,958	1083,92
3	55	2	110	-18,28	334,158	668,32
4	60	2	120	-13,28	176,358	352,72
5	65	3	195	-8,28	68,558	205,67
6	70	3	210	-3,28	10,758	32,27
7	75	3	225	1,72	2,958	8,87
8	80	5	400	6,72	45,158	225,79
9	85	3	255	11,72	137,358	412,07
10	90	5	450	16,72	279,558	1397,79
11	95	2	190	21,72	471,758	943,52
		32	2345			6930,46

Tabel 4. Uji Normalitas Data Pretest X_1 Uji Normalitas Pretest Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Strip Story.

No	X	F	F kum	Zi	Tabel	F(Zi)	S(Zi)	L
1	30	2	2	-1,82	0,4656	0,0344	0,0625	-0,0281
2	35	2	4	-1,42	0,4222	0,0778	0,1250	-0,0472
3	40	3	7	-1,03	0,3485	0,1515	0,2188	-0,0673
4	45	4	11	-0,63	0,2357	0,2643	0,3438	-0,0795
5	50	4	15	-0,24	0,0948	0,5948	0,4688	0,1261
6	55	7	22	0,16	0,0636	0,5636	0,6875	-0,1239
7	60	2	24	0,56	0,2123	0,7123	0,7500	-0,0377
8	65	3	27	0,95	0,3264	0,8264	0,8438	-0,0174
9	70	2	29	1,35	0,4115	0,9115	0,9063	0,0052
10	75	3	32	1,75	0,4599	0,9599	1,0000	-0,0401
							L_{hitung}	0,1261
							L_{tabel}	0,1566

Berdasarkan tabel tersebut dapat diperoleh harga $L_{hitung} = 0,1261$ dan L_{tabel} diperoleh dari tabel krisis L uji Hipotesis dengan $N = 32$, dan $\alpha = 0,05$ diperoleh $L_{tabel} = 0,1566$. Setelah dibandingkan $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,1261 < 0,1566$ maka dapat disimpulkan bahwa data pretest berdistribusi normal.

Uji Normalitas Data Postest

Dalam pengujian analisis statistik sebelum menguji hipotesis maka terlebih dahulu diadakan uji normalitas pada setiap variabel penelitian. Setelah menguji normalitas data postest, maka selanjutnya data postest akan diuji dengan uji normalitas. Untuk menguji normalitas digunakan uji lilifors. Berikut tabel normalitas variabel X_2 .

Tabel 5. Uji Normalitas Data Postest (X_2)

No	X	F	F kum	Zi	Tabel	F(Zi)	S(Zi)	L
1	45	2	2	-1,92	0,4726	0,0274	0,0625	-0,0351
2	50	2	4	-1,58	0,4429	0,0571	0,1250	-0,0679
3	55	2	6	-1,24	0,3925	0,1075	0,1875	-0,0800
4	60	2	8	-0,90	0,3159	0,1841	0,2500	-0,0659
5	65	3	11	-0,56	0,2123	0,2877	0,3438	-0,0561
6	70	3	14	-0,22	0,0871	0,4129	0,4375	-0,0246
7	75	3	17	0,12	0,0478	0,5478	0,5313	0,0166
8	80	5	22	0,46	0,1772	0,6772	0,6875	-0,0103
9	85	3	25	0,80	0,2881	0,7881	0,7813	0,0069
10	90	5	30	1,14	0,3729	0,8729	0,9375	-0,0646
11	95	2	32	1,48	0,4306	0,9306	1	-0,0694
							L_{hitung}	0,0166
							L_{tabel}	0,1566

Berdasarkan tabel tersebut dapat diperoleh harga $L_{hitung} = 0,0166$ dan L_{tabel} diperoleh dari tabel krisis L uji Hipotesis dengan $N = 32$, dan $\alpha = 0,05$ diperoleh $L_{tabel} = 0,1566$. Setelah dibandingkan $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,0166 < 0,1566$ maka dapat disimpulkan bahwa data pretest berdistribusi normal.

Tabel 6. Tabel Data L_{hitung} dan L_{tabel}

No	Data	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
1	Pretest	0,1261	0,1566	Normal
2	Postest	0,0166	0,1566	Normal

Dari Penyajian tersebut, diperoleh $L_{hitung} = 0,06494$ dan L_{tabel} dapat dilihat dari tabel kritis L uji hipotesis dengan $N = 32$ dan $\alpha = 0,05$ didapat $L_{tabel} = 0,1566$. Setelah dibandingkan ternyata $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,06494 < 0,1566$, maka dapat disimpulkan bahwa data posttest berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Untuk menguji homogenitas data pretest dan data posttest digunakan rumus perbandingan varians. Varian kelas pretest (s_1^2) = 159,16 dan varians posttest (s_2^2) = 216,58.

Diketahui bahwa F_{tabel} adalah jika harga F_{hitung} dibandingkan dengan F_{tabel} diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $0,73 > 1,82$ sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari kelompok yang homogen.

Tabel 7. Pengujian Homogenitas

Kelas	F_{hitung}	F_{tabel}	Status
Pretest dan postets	0,73	1,82	Homogen

Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas dan uji homogenitas diketahui, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui apakah H_0 (Hipotesis nihil) diterima atau ditolak. Jika H_0 ditolak maka H_a (hipotesis alternatif) diterima. Untuk mengetahui hipotesis penelitian dilakukan dengan uji "t" Uji hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan uji "t".

Setelah diketahui, maka nilai tersebut akan dikonsultasikan dengan tabel pada taraf signifikan 5% dengan $df = N - 1$, df yaitu 32 maka 31. Dari df 31 diperoleh taraf signifikan 5% = 2,03. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan maka, dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,84 > 2,03$. Dengan demikian hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis diterima. Sehingga akan dinyatakan bahwa media pembelajaran *strip story* berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks cerita fabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan paparan dan temuan penelitian berkaitan dengan rumusan masalah yaitu "Pengaruh penggunaan media *strip story* terhadap kemampuan siswa menulis teks cerita fabel kelas VII SMP Gajah Mada?" Adapaun data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes mengenai pengaruh media *strip story* terhadap kemampuan menulis teks cerita fabel siswa berupa nilai data terdiri atas pretest, perlakuan dan posttest.

Pengaruh dari hasil penelitian sebelum dan sesudah digunakan media *strip story* diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada murid setelah menggunakan media *strip story*. Hal ini dapat dilihat pada skor rata-rata hasil belajar siswa.

Deskripsi Pretest

Pada kegiatan awal guru mengawali pembelajaran ini dengan mengucapkan salam, mengelolah kelas, apersepsi, berdo'a dan mengabsen siswa, kemudian guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Dari pretest pada aspek penilaian aspek penilaian tersebut dibagi menjadi lima bagian penilaian dimulai dengan pengenalan tokoh dalam cerita, komplikasi yang terdapat konflik dan klimaks dalam cerita, penyelesaian konflik berupa resolusi, koda yang berisikan pesan atau amanat dan kaidah kebahasaan. Aspek pertama yaitu menemukan identifikasi teks cerita fabel pada pretest ditemukan hasil bahwa siswa sangat baik menemukan orientasi berjumlah 4 orang (12%), siswa yang baik menemukan orientasi berjumlah 13 orang (40%), siswa yang cukup menemukan orientasi berjumlah 15 orang (46%), siswa yang kurang menemukan orientasi tidak ada. Aspek kedua yaitu menemukan identifikasi teks cerita fabel pada pretest ditemukan hasil bahwa siswa sangat baik menemukan komplikasi tidak ada, siswa yang baik menemukan komplikasi berjumlah 11 orang (34%), siswa yang cukup menemukan komplikasi berjumlah 12 orang (38%), siswa yang kurang menemukan komplikasi berjumlah 9 orang (28%). Aspek ketiga yaitu menemukan identifikasi teks cerita fabel pada pretest ditemukan hasil bahwa siswa sangat baik menemukan resolusi tidak ada, siswa yang baik menemukan resolusi berjumlah 9 orang (28%), siswa yang cukup menemukan resolusi berjumlah 15 orang (46%), siswa yang kurang menemukan resolusi berjumlah 8 orang (25%). Aspek keempat yaitu menemukan identifikasi teks cerita fabel pada pretest ditemukan hasil bahwa siswa sangat baik menemukan koda tidak ada, siswa yang baik menemukan koda berjumlah 4 orang (12%), siswa yang cukup menemukan koda berjumlah 19 orang (59%), siswa yang kurang menemukan koda

berjumlah 9 orang (28%). Aspek kelima yaitu menemukan identifikasi teks cerita fabel pada pretest ditemukan hasil bahwa siswa sangat baik menemukan kaidah kebahasaan tidak ada, siswa yang baik menemukan kaidah kebahasaan berjumlah 6 orang (18%), siswa yang cukup menemukan kaidah kebahasaan berjumlah 20 orang (62%), siswa yang kurang menemukan kaidah kebahasaan berjumlah 6 orang (18%).

Pada pretest atau sebelum menggunakan media *strip story* ditemukan hasil rata – rata 52,97. Pada saat pretest dilakukan dari jumlah 32 sampel siswa – siswi yang memenuhi standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) bernilai 75 berjumlah 3 orang yang lulus dan yang tidak lulus berjumlah 29 orang. Oleh sebab itu peneliti memberikan semangat kepada siswa – siswi. Agar lebih baik lagi dalam mengerjakan tes pretest agar mendapatkan hasil yang lebih baik. Dari pretest masih ditemukan siswa dalam menulis teks cerita fabel masih memiliki kesulitan untuk menulis cerita oleh sebab itu dilakukanlah posttest dengan menggunakan media *strip story*.

Deskripsi Posttest

Pada kegiatan ini peneliti menyiapkan kelas terlebih dahulu untuk memusatkan perhatian siswa. Kemudian peneliti mulai menggunakan media *strip story*, Peneliti memberikan materi pembelajaran kepada siswa untuk dipelajari terlebih dahulu. Setelah mempelajari materi yang telah diberikan, kemudian siswa di minta untuk membuat cerita fabel hewan bertema tolong - meolong pada kegiatan akhir. Pada kegiatan ini peneliti memberikan kesempatan pada siswa untuk merenung dan mengingat kembali materi yang telah dipelajari beserta susunan struktur yang sudah disusun menjadi cerita yang utuh dengan menggunakan media *strip story* dan membuat kesimpulan (*reflection*). Setelah itu guru memotivasi siswa untuk lebih giat belajar, kemudian guru menutup pelajaran dengan membaca do'a.

Posttest dilaksanakan sebanyak satu kali yakni pada pertemuan akhir dengan pemberian test hasil belajar. Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan post- test. Aspek pertama *posttest* siswa yang sangat baik menemukan orientasi berjumlah 23 orang (72%), siswa yang baik menemukan orientasi berjumlah 8 orang (25%), siswa yang cukup menemukan orientasi berjumlah 1 orang (3%), siswa yang kurang menemukan orientasi tidak ada. Aspek kedua *posttest* siswa yang sangat baik menemukan komplikasi berjumlah 11 orang (34%), siswa yang baik menemukan komplikasi berjumlah 13 orang (40%), siswa yang cukup menemukan komplikasi berjumlah 8 orang (25%), siswa yang kurang menemukan komplikasi tidak ada. Aspek ketiga *posttest* siswa yang sangat baik menemukan resolusi berjumlah 4 orang (12%), siswa yang baik menemukan resolusi berjumlah 18 orang (56%), siswa yang cukup menemukan resolusi berjumlah 7 orang (22%), siswa yang kurang menemukan resolusi berjumlah 2 orang (6%). Aspek keempat *posttest* siswa yang sangat baik menemukan koda berjumlah 2 orang (6%), siswa yang baik menemukan koda berjumlah 13 orang (40%), siswa yang cukup menemukan koda berjumlah 12 orang (37%), siswa yang kurang menemukan koda berjumlah 5 orang (15%). Aspek kelima *posttest* siswa yang sangat baik menemukan kaidah kebahasaan berjumlah 4 orang (12%), siswa yang baik menemukan kaidah kebahasaan berjumlah 18 orang (56%), siswa yang cukup menemukan kaidah kebahasaan berjumlah 8 orang (25%), siswa yang kurang menemukan kaidah kebahasaan berjumlah 2 orang (6%).

Pada posttest atau setelah menggunakan media *strip story* ditemukan hasil rata – rata 72,38. Pada saat pretest dilakukan dari jumlah 32 sampel siswa – siswi yang memenuhi standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) bernilai 75 berjumlah 18 orang yang lulus dan yang tidak lulus berjumlah 14 orang. Oleh sebab itu peneliti memberikan semangat kepada siswa – siswi. Agar lebih baik lagi dalam mengerjakan tes.

Pengaruh Penggunaan Media Strip Story Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel.

Strip story merupakan media visualisasi yang memerlukan penglihatan siswa menangkap setiap pembelajaran, visual pesan, informasi dan konsep yang akan disampaikan kepada siswa dan dikembangkan dalam bentuk potongan - potongan kertas yang terdapat potongan paragraf yang ditemukan pada cerita. Pada saat media ini diterapkan suasana kelas lebih terasa hidup dan menyenangkan sehingga peserta didik merasa pembelajaran ini tidak terbebani dan masih dalam konteks belajar.

Berdasarkan dengan uraian temuan penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar menulis teks cerita fabel setelah menggunakan media *strip story* oleh siswa kelas VII SMP Gajah Mada Medan lebih baik daripada sebelum menggunakan media *strip story*. Hal ini dibuktikan dari hasil *Pre-test* dan *post-test*. Hasil *pre-test* berada pada kategori cukup dengan nilai rata - rata 52,97 dan hasil *post-test* pada kategori baik dengan nilai rata - rata 73,28 (80%). Pengaruh media *strip story* dalam menulis teks cerita fabel memiliki pengaruh signifikan terhadap

kemampuan menulis teks cerita fabel menggunakan media *strip story* pada siswa kelas VII SMP Gajah Mada Medan lebih baik dari pada sebelum menggunakan media *strip story* dapat dibuktikan dari $t_{hitung} > t_{tabel} = 5,84 > 2,03$. Dengan demikian hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa media *strip story* berpengaruh terhadap kemampuan menulis cerita fabel.

Hasil analisis diatas menunjukkan adanya pengaruh *strip story* dalam menulis teks cerita fabel, sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada murid dimana pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa murid yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Setelah digunakan media *strip story* yang meningkatkan semangat siswa dalam menggunakan media yang menyenangkan dan mudah bersama teman teman. Sehingga dalam hal ini membuat siswa termotivasi, antusias dan semangat untuk meningkatkan nilai pada test posttest. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *strip story* memiliki pengaruh penggunaan media *strip story* terhadap kemampuan siswa menulis teks cerita fabel kelas VII SMP Gajah Mada Medan.

Temuan penelitian setelah melakukan prosedur penelitian dengan menggunakan media pembelajaran *strip story* dan aspek yang telah ditentukan dalam menulis teks cerita fabel terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, koda dan kaidah kebahasaan. Salah satu aspek yang menjadi hal yang tidak lazim bagi peneliti adalah para siswa yang diteliti pada tahap pretest tidak mampu menemukan orientasi dalam teks cerita fabel pada menurut peneliti orientasi bukanlah hal yang sulit untuk ditentukan dalam sebuah teks cerita fabel. Dari data yang diperoleh siswa pada pretest kemampuan siswa dalam menemukan orientasi rata rata dikategorikan cukup berjumlah 23 orang (72%). Namun hal tersebut teratasi setelah menggunakan media pembelajaran *strip story* terbukti dari data posttest sebanyak 32 siswa (100%) sangat baik menemukan orientasi pada teks cerita fabel. Hal tersebut diyakini karena penggunaan media *strip story* pada siswa dapat mendorong siswa belajar dengan sungguh – sungguh dalam menjawab soal selama proses belajar berlangsung.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. 1) Keterampilan menulis teks cerita fabel siswa kelas VII SMP Gajah Mada Medan Tahun Ajaran 2022/2023 yang diajarkan ini mampu mengembangkan kemampuan siswa baik secara kognitif, efektif dan psikomotorik karena dalam penerapannya siswa dituntut untuk dapat berpikir cerdas, kreatif partisipatif, prospektif dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. 2) Dari hasil uji hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel} = 5,84 > 2,03$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima dengan perlakuan yang berbeda, hal itu berarti “ada pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan media pembelajaran *strip story* terhadap kemampuan menulis teks cerita fabel pada siswa kelas VII SMP Gajah Mada Medan tahun ajaran 2022/2023. 3) Hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *strip story* diperoleh nilai posttest siswa 73,38. Dengan standar deviasinya 14,72. dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *strip story* lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Banurea, E. G. N., & Saragih, E. L. L. (2022). *Pengenalan Literasi untuk Kemampuan Membaca dan Menulis di Kalangan Anak Muda*. Jurnal Pendidikan Indonesia, 3(02), 182-191.
- Darman, R. A. (2017). *Mempersiapkan Generasi Emas Indonesia Tahun 2045 Melalui Pendidikan Berkualitas*. Jurnal Edik Informatika, 73-87.
- Oktavia, dkk. (2022). *Kemampuan Menulis Teks Fabel Menggunakan Media Gambar Berseri Siswa Kelas VII B Smp It Al-Azhar*. Lintang Aksara: Jurnal Pendidikan, 2.
- Pratomo, dkk., (2021). *Pentingnya Peran Keluarga Dalam Pendidikan Karakter*. Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar, 7-15.
- Simanjuntak, Harlen. (2021). *Strategi Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Pasuruan, Jawa Timur: CV. Penerbit Qiara Media.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tafonao. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2no.2.