

**PENGARUH KEBIASAAN MENONTON FILM ANIMASI *KIKO*
TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS CERITA FANTASI
OLEH SISWA KELAS VII SMP YPK MEDAN
TAHUN PEMBELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

*Diajukan guna Memenuhi Syarat Mencapai Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia*

Oleh

SENJA NURHAYATI
NPM. 1502040169



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2020**

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, 07 Maret 2020, pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama Lengkap : Senja Nurhayati
NPM : 1502040169
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Kebiasaan Menonton Film Animasi *Kiko* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi oleh Siswa Kelas VII SMP YPK Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

PANITIA PELAKSANA

Ketua,



Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.

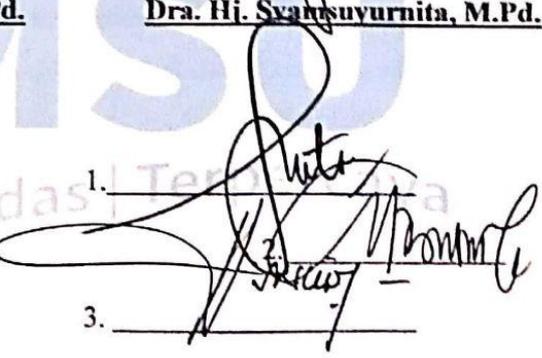
Sekretaris,



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
2. Dr. Charles Butar-Butar, M.Pd.
3. Hasnidar, S.Pd., M.Pd.



1. _____

3. _____

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Senja Nurhayati

NPM : 1502040169

Program studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Judul Skripsi : Pengaruh Kebiasaan Menonton Film Animasi *Kiko* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi oleh Siswa Kelas VII SMP YPK Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020

sudah layak disidangkan.

Medan, 27 Februari 2020

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing,

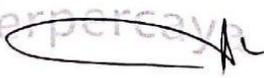

Hasnidar, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan,

Ketua Program Studi


Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.


Dr. Mhd Isman, M.Hum

ABSTRAK

Senja Nurhayati. 1502040169. Pengaruh Kebiasaan Menonton Film Animasi Kiko terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Oleh Siswa Kelas VII SMP YPK Tahun Pembelajaran 2019-2020. Skripsi. Medan. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kebiasaan menonton film animasi kiko terhadap kemampuan menulis cerita fantasi oleh siswa kelas VII SMP YPK tahun pembelajaran 2019-2020. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 75 siswa. Maka pengambilan sampel secara acak kelas. Dengan demikian sampel penelitian yang dijadikan sebanyak 25 siswa. Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Instrumen penelitian ini menggunakan angket yang berupa pertanyaan seputar kebiasaan menonton film animasi kiko serta menggunakan tes untuk melihat kemampuan menulis cerita fantasi oleh siswa. Hasil analisis data kebiasaan menonton film animasi kiko dari pemberian angket terhadap 25 siswa diperoleh presentase frekuensi terbanyak 61-80% sebanyak 16 orang dengan rata hitung sebesar 64%. Sementara hasil penelitian berdasarkan presentase peringkat kemampuan menulis cerita fantasi paling banyak pada rentang 75-100 dengan presentase sebesar 84,0% dengan nilai rata-rata 85,40. Artinya kemampuan menulis cerita fantasi siswa berada pada tingkat baik yang disebabkan karena adanya pengaruh dari kebiasaan menonton film animasi Kiko. Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh harga t_{hitung} sebesar 6,404. Selanjutnya t_{hitung} ini dibandingkan dengan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05 dengan $df=24$. Diperoleh harga $t_{tabel}=1,710$ berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,404 > 1,710$. Dengan demikian hipotesis berbunyi ada pengaruh kebiasaan menonton film animasi Kiko terhadap kemampuan menulis cerita fantasi oleh siswa kelas VII SMP YPK Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020.

Kata Kunci : kebiasaan menonton film animasi, menulis cerita fantasi

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillah peneliti ucapkan atas nikmat dan hidayah Allah SWT yang telah diberikan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Kebiasaan Menonton Film Animasi *Kiko* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Oleh Siswa Kelas VII SMP YPK Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020”**. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw yang menjadi suri teladan bagi umat muslim yang membawa kita dari alam kegelapan menuju alam yang terang benerang seperti sekarang ini dan disinari cahaya iman dan islam. Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis menyadari bahwa masih jauh dari kata sempurna. Peneliti masih menghadapi kendala dan hambatan yang dilalui namun berkat bimbingan, doa dan dorongan dari berbagai pihak serta atas izin Allah SWT sehingga kendala dan hambatan tersebut dapat terselesaikan.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua tercinta yaitu Bapak **Paiman** dan Ibu **Mariam** yang tak pernah putus mendoakan anaknya, membesarkan, menafkahi, mendidik, memberikan kasih sayang dan pengorbanan yang tidak ternilai dalam hidup peneliti dan sangat besar pengaruhnya bagi keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga kepada:

1. **Dr. Agussani, M.AP.** Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.** Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** Wakil dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, S.s., M.Hum.** Wakil dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Dr. Mhd. Isman, M.Hum.** Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Ibu Hasnidar, S.Pd., M.Pd.** Dosen Pembimbing penulis yang selalu memberikan arahan kepada penulis mengenai judul skripsi yang penulis ajukan. Terima kasih penulis ucapkan kepada ibu atas bimbingan baik, nasihat, kritik dan saran yang sangat bermanfaat bagi penulis.
7. **Bapak dan Ibu Dosen** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan pelajaran dan ilmu berharga yang peneliti peroleh selama mengikuti perkuliahan.
8. Penyemangat saya yang selalu mendoakan serta memberi semangat untuk skripsi saya, **IPDA Luthfi Indra Praja, S.Tr.K** dan Kakak saya yang sudah memberikan dukungan dan doa terhadap skripsi ini, **Sri Rizky,**

S.Pd., Azirna Ade Irmaya, Sri Cahayanti, Wilda Rizky, S.Pd. Serta Adik saya yang sudah memberikan semangat kepada saya, **Koko Pribadi, Sarmila Dewi Asih, Fresh Diana Putri, Shintia.**

9. Sahabat saya sedari duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama yang selalu mendukung dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini, **Indri Permata Putri, S.M., Lili Utami Siregar, Amd.Kep., Nur Indah Utami, Sahdan Tornando, Jhon Lewis Pakpahan, dan Sephanja Alrikhwan.**
10. Abang saya yang selalu memberikan semangat dan motivasi terhadap skripsi saya, Abangda **Great Ferdinand Rumapea, S.Pd., Abangda Budiman, S.Pd., Abangda Winanda Ilham, S.Pd., Abangda Ahmad Razali Nasution, S.Pd., Abangda Abdi Husein Nasution, S.Pd.**
11. Sahabat saya sedari duduk di bangku Sekolah Menengah Atas yang selalu mendukung dan memotivasi saya, **Fina Anggreini, S.M., Zita Ayura, Afni Sakinah Caniago, Raqhda Sabha Tulfah, Dana Permoko, Abdul Fauzi, Rudi Hariono.**
12. Sahabat saya yang senantiasa berada di sisi saya yang selalu memotivasi dan saling menguatkan, **Sri Adah Tambunan, Dian Puspita Br Bangun, Nelmi Elpira, S.Pd., Wahyuni Siregar, Pramseti Sari Wardani Ritonga, Sri Ramadani Siregar, S.Pd, Mia Sanita Siagian, Putri Yeni Sirait, Nurmiani Dewinta Siregar, Tengku Mashita, Hardona Alfi Husni Afra Nasution, Safira Hayati, Ayuning Tiyas, Febrina Fitri Hotmanida Sitompul.**

13. Seluruh teman-teman seperjuangan angkatan 2015 **Geng Sastra C pagi** yang sama sama berjuang dan saling mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya peneliti berharap semoga bantuan kebaikan yang telah diberikan oleh semua pihak yang tidak dapat di sebutkan namanya satu persatu, semoga menjadi nilai ibadah yang kelak dibalas oleh Allah SWT serta peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi siapa saja yang membutuhkannya.

WassalamualaikumWarahmatullahi Wabarakatuh

Medan, Februari 2020

Peneliti

SENJA NURHAYATI
NPM. 1502040169

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GRAFIK	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORETIS	7
A. Kerangka Teoretis	7
1. Media Pembelajaran	7
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	7
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	8
c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	10
d. Film Animasi	12
e. Film Animasi <i>Kiko</i>	13

f. Kelebihan dan Kelemahan Film.....	14
2. Cerita Fantasi	15
a. Pengertian Cerita Fantasi	15
b. Ciri-Ciri Kebahasaan Cerita Fantasi	16
c. Struktur Cerita Fantasi	17
B. Kerangka Konseptual.....	21
C. Hipotesis Penelitian.....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	23
B. Populasi dan Sampel	24
C. Metode Penelitian	26
D. Variabel Penelitian.....	26
E. Defenisi Operasional Variabel Penelitian	27
F. Instrumen Penelitian.....	27
G. Teknik Analisis Data.....	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
A. Deskripsi Data Penelitian	34
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	50
C. Keterbatasan Penelitian	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	53
A. Kesimpulan.....	53
B. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	55

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Contoh Cerita Fantasi dan Strukturnya.....	18
Tabel 3.1 Rincian Waktu Penelitian.....	24
Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas VII SMP	25
Tabel 3.3 Aspek Penilaian Menulis Cerita Fantasi.....	28
Tabel 3.4 Kategori Penilaian Kemampuan Menulis Cerita Fantasi.....	29
Tabel 3.5 Pengkategorian Skor Jawaban	30
Tabel 4.1 Tabulasi Data Kebiasaan Menonton.....	34
Tabel 4.2 Pengkategorian Skor Jawaban Angket	36
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Variabel Kebiasaan Menonton.....	36
Tabel 4.4 Tabulasi Data Kemampuan Menulis	39
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Variabel Kemampuan Menulis	40
Tabel 4.6 Distribusi Kategori Variabel Kemampuan Menulis	42
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas	43
Tabel 4.8 Hasil Uji Linieritas	46
Tabel 4.9 Hasil Analisis Korelasi	47
Tabel 4.10 Koefisien Determinasi	48
Tabel 4.11 Hasil Uji T	49

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 4.1 Pie-Chart Kebiasaan Menonton.....	37
Grafik 4.2 Pie-Chart Kemampuan Menulis	41
Grafik 4.3 Uji Normalitas Data P-Plot	44
Grafik 4.4 Uji Normalitas Histogram.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 RPP Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi.....	57
Lampiran 2 Lembar Instrumen Menulis Cerita Fantasi.....	60
Lampiran 3 Lembar Jawaban Angket	61
Lampiran 4 Daftar Nilai T Hitung.....	63
Lampiran 5 Daftar Nama Siswa	64
Lampiran 6 Dokumentasi Gambar Kegiatan Menulis Cerita Fantasi	65
Lampiran 7 Dokumentasi Gambar Kegiatan Menyebarkan Angket	66
Lampiran 8 Lembar K1.....	67
Lampiran 9 Lembar K2.....	68
Lampiran 10 Lembar K3.....	69
Lampiran 11 Berita Acara Bimbingan Proposal	70
Lampiran 12 Lembar Pengesahan Proposal.....	71
Lampiran 13 Surat Permohonan Seminar Proposal	72
Lampiran 14 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal.....	73
Lampiran 15 Surat Keterangan Telah Seminar	74
Lampiran 16 Surat Pernyataan Tidak Plagiat	75
Lampiran 17 Surat Izin Riset	76
Lampiran 18 Surat Balasan Riset	77
Lampiran 19 Surat Bebas Pustaka.....	78
Lampiran 20 Daftar Riwayat Hidup	79

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dalam tujuan, misalnya memberitahu, meyakinkan, atau menghibur. Hasil dari proses kreatif ini biasa disebut dengan istilah karangan atau tulisan. Istilah menulis sering melekatkan pada proses kreatif yang sejenis ilmiah. Menulis juga dapat dikatakan sebagai kegiatan merangkai huruf menjadi kata atau kalimat untuk disampaikan kepada orang lain, sehingga orang lain dapat memahaminya. Dalam hal ini, dapat terjadinya komunikasi antarpengarang dan pembaca dengan baik. Hal ini juga dipertegas oleh Astuti (2014:253) menyatakan bahwa menulis juga sebagai proses penemuan yang membutuhkan proses perjalanan panjang dan bertahap untuk menghasilkan tulisan akhirnya. Selain itu, menulis adalah cara berkomunikasi dengan orang lain.

Menulis cerita merupakan suatu ungkapan perasaan, ide, dan gagasannya kepada orang lain melalui kegiatan menulis. Kemampuan menulis cerita tidak secara otomatis dapat dikuasai oleh siswa, melainkan harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur sehingga siswa akan lebih mudah berekspresi dalam kegiatan menulis. Apabila kemampuan menulis tidak ditingkatkan, maka kemampuan siswa untuk mengungkapkan pikiran atau gagasan melalui bentuk tulisan akan semakin berkurang atau tidak berkembang Mundziroh (2013:3).

Cerita fantasi merupakan salah satu genre cerita yang sangat penting untuk melatih kreativitas. Berfantasi secara aktif bisa mengasah kreativitas. Cerita fantasi memiliki ciri khusus dan unik sehingga dalam menggali ide atau gagasan untuk membuat cerita berdasarkan imajinasi. Cerita yang mengungkapkan hal-hal supranatural/kemisteriusan, keghaiban yang tidak ditemui dalam dunia nyata. Cerita fantasi adalah cerita fiksi bergenre fantasi (dunia imajinatif yang diciptakan penulis). Pada cerita fantasi hal yang tidak mungkin dijadikan biasa. Tokoh dan latar diciptakan penulis tidak ada di dunia nyata atau modifikasi dunia nyata. Tema fantasi adalah majic, supranatural atau futuristik.

Dalam kurikulum 2013 mata pelajaran bahasa Indonesia ditingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VII, keterampilan yang perlu dikembangkan bagi pelajar salah satunya adalah menulis cerita fantasi. Hal ini sesuai dengan KD 4.3 Menceritakan kembali isi cerita fantasi yang dibaca dan didengar. Siswa dapat mengungkapkan perasaan, ide, dan gagasannya kepada orang lain melalui kegiatan menulis cerita fantasi. Kemampuan menulis cerita fantasi tidak secara otomatis dapat dikuasai oleh siswa, melainkan harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur sehingga siswa akan lebih mudah berekspresi dalam kegiatan menulis.

Berdasarkan pengalaman pada saat Magang III, rendahnya kemampuan siswa SMP dalam menulis cerita fantasi. Hal ini disebabkan karena siswa kurang memahami struktur dan ciri-ciri kebahasaan cerita fantasi, siswa masih bingung untuk menuliskan cerita fantasi sehingga

menyebabkan nilai yang diperoleh siswa tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) nilai KKM pada standar kompetensi di sekolah adalah 75. Sedangkan nilai rata-rata siswa kelas VII pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk materi menulis cerita fantasi masih dibawah 75. Hal ini pencapaian nilai menulis cerita fantasi masih belum tuntas.

Proses pembelajaran yang kurang menarik mengakibatkan siswa merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti kegiatan belajar. Siswa kurang termotivasi dalam kegiatan belajar, oleh sebab itu siswa menjadi tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa adalah dengan menggunakan media. Media mampu merangsang siswa kreatif dalam menulis.

Salah satu media yang ada, yaitu film animasi. Film animasi merupakan media yang menciptakan khayalan gerak sebagai hasil pemotretan rangkaian gambar yang melukiskan perubahan posisi. Media film animasi menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audiovisual dengan disertai unsur gerak. Media ini akan menjadi menarik dan selalu siap diterima penonton khususnya anak-anak.

Media film animasi tidak hanya menyajikan materi yang dapat diterima dengan indera penglihatan saja akan tetapi juga mengajak siswa untuk menggunakan indera pendengar, dengan demikian peserta didik juga dapat belajar memperkaya kosakatanya karena peserta didik berkesempatan untuk melihat penggunaan bahasa sekaligus mendengarkannya.

Pemanfaatan film animasi yang mendidik, sangatlah bagus untuk membantu anak dalam belajar. Pemanfaatannya sebagai media pembelajaran bisa merangsang anak tertarik dalam materi yang disampaikan karena disertai gambar bersuara dan gerak yang menarik sesuai usia anak. Selain itu, film animasi kiko dipilih karena memiliki latar, tokoh, dan keruntutan peristiwa atau kejadian. Unsur gambar yang ada juga menjadikan jalan cerita yang dialami tokoh-tokoh di dalamnya lebih menarik.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Kebiasaan Menonton Film Animasi *Kiko* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Oleh Siswa Kelas VII SMP YPK Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya kemampuan siswa dalam menulis cerita fantasi.
2. Kurangnya memahami struktur dan ciri kebahasaan cerita fantasi.
3. Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam menulis cerita fantasi.

C. Pembatasan Masalah

Melihat luasnya masalah yang ada pada penelitian ini perlu diadakan pembatasan masalah untuk mempertegas sasaran yang hendak diteliti, maka peneliti membatasi penelitian ini pada pengaruh kebiasaan

menonton film animasi *kiko* terhadap kemampuan menulis cerita fantasi oleh siswa kelas VII SMP YPK Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020.

D. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kebiasaan menonton Film Animasi *Kiko* pada siswa kelas VII SMP YPK Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020?
2. Bagaimana kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP YPK Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020?
3. Adakah pengaruh kebiasaan menonton Film Animasi *Kiko* terhadap kemampuan menulis cerita fantasi oleh siswa kelas VII SMP YPK Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020?

E. Tujuan Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian, tujuan penelitian merupakan hal yang paling mendasar. Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kebiasaan menonton Film Animasi *Kiko* pada siswa kelas VII SMP YPK Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020.
2. Untuk mengetahui kemampuan menulis cerita fantasi oleh siswa kelas VII SMP YPK Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020.

3. Untuk mengetahui adakah pengaruh kebiasaan menonton Film Animasi *Kiko* terhadap kemampuan menulis cerita fantasi oleh siswa kelas VII SMP YPK Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020.

F. Manfaat Penelitian

Suatu penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti, maupun orang lain. Adapun manfaat yang diperoleh hasil penelitian ini adalah :

1. Sebagai bahan masukan bagi guru bidang studi bahasa Indonesia dalam penelitian menulis cerita fantasi.
2. Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah yang bersangkutan agar dapat meningkatkan kualitas pengajaran.
3. Sebagai sumber informasi bagi peneliti lain yang masalah penelitiannya masih berkaitan dengan penelitian ini.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kerangka Teoretis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2016:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Batasan lain telah pula dikemukakan oleh para ahli yang sebagai diantaranya akan diberikan berikut ini. AECT (*Association of Education and Communication Technology*, 1977) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bertujuan. Tujuan ini harus searah dengan tujuan belajar siswa dan kurikulum. Menurut Sanjaya (2012:107), pembelajaran merupakan proses yang statis dan berstruktur. Artinya, guru dalam menerapkan langkah pembelajaran cenderung menggunakan pola yang tidak tetap, tidak pernah berubah, akibatnya mengajar dianggap sebagai tugas rutin tanpa dinamika.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang menyampaikan pesan pembelajaran yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna.

b. Fungsi dan Manfaat media pembelajaran

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa, baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

Berbagai manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli. Menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2016:25) meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan penggunaan

media pembelajaran, penerimaannya serta pengintegrasinya ke dalam program-program pengajaran berjalan amat lambat.

Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 2016:28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Dari uraian di atas dan pendapat beberapa ahli, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya, misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media yang telah dikenal dewasa ini tidak hanya terdiri dari dua jenis, tetapi sudah lebih dari itu. Klasifikasinya bisa dilihat dari jenisnya, daya liputnya, dan dari bahan serta cara pembuatannya. Semua ini akan dijelaskan pada pembahasan berikut.

1. Dilihat dari jenisnya, media dibagi ke dalam:
 - a. Media auditif, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, piring

hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.

- b. Media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film *strip* (film bingkai), *slide* (film bingkai) foto, gambar atau lukisan dan cetakan.
- c. Media audiovisual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua yaitu audiovisual diam dan audiovisual gerak.

2. Dilihat dari daya liputnya, media dibagi dalam:

- a. Media dengan daya liput luas dan serentak

Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama. Contoh : radio dan televisi

- b. Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat

Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film, *sound slide*, film rangkai, yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap.

- c. Media untuk pengajaran individual

Media ini penggunaannya hanya untuk seorang diri. Termasuk media ini adalah modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.

3. Dilihat dari bahan pembuatannya, media dibagi dalam:

a. Media sederhana

Media ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.

b. Media kompleks

Media ini adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya, dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai. Djamarah (2013:124).

d. Film Animasi

Film merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu Arsyad (2016:50). Film harus dipilih agar sesuai dengan pelajaran yang sedang diberikan. Untuk itu guru harus mengenal film yang tersedia dan lebih dahulu melihatnya untuk mengetahui manfaat bagi pelajaran.

Menurut Munir (2015:317) animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup. Animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh

kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna atau spesial efek.

Dari kedua penjabaran diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa film animasi adalah suatu gambar yang bergerak dengan memuat objek-objek yang berubah beraturan serta bergantian seperti berupa tulisan, bentuk, dan warna yang spesifik.

e. Film Animasi Kiko

Kiko merupakan serial animasi anak-anak yang diproduksi MNC Animasi. Serial ini diadaptasi dari majalah *Just for Kids* yang terbit setiap pekan. Alur cerita kartun Kiko sangat dekat dengan kehidupan anak sehari-hari.

Sinopsis

kiko mengisahkan seekor anak ikan mas koki yang sangat mandiri, walaupun ia anak tunggal. Kiko yang selalu riang memiliki empat sahabat baik yaitu lola si ikan diskus, ting ting si kepiting, patino si ikan patin, selalu membuat ricuh kehidupan kiko. Suatu hari, danau tempat tinggal kiko tercemar polusi atau limbah beracun akibat ulah sembrono manusia sehingga menyebabkan kiko dan teman-teman berubah menjadi muat.

Tokoh dan karakter

1) Kiko (ikan maskoki/mas hias)

Aktif, sangat pintar, cekatan, dan selalu menjadi pemimpin di antara teman-temannya.

2) Lola (ikan diskus)

Memasak dan merawat taman bunga adalah hobi gadis sensitif ini.

Memang benar, lola mudah sekali takut, cengeng, dan cemas.

3) Ting-ting (kepiting)

Hobi berekperimen.

4) Patino (ikan patin)

Ikan patin ini adalah teman kiko yang paling kuat dan setia. Dia

suka makan, menontongulat, dan olahraga angkat beban

Wikipedia (2014:9).

f. Kelebihan dan Kelemahan Film

1) Kelebihan Media Film

Menurut Arsyad (2013:49) sebagai media pembelajaran, media film memiliki kelebihan. Beberapa kelebihan film sebagai media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Film sangat bagus untuk menjelaskan suatu proses. Misalnya proses penciptaan alam semesta.
- 2) Film dapat menampilkan kembali masa lalu dan menyajikan kembali kejadian-kejadian sejarah yang lampau.
- 3) Film dapat mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
- 4) Film dapat memikat perhatian siswa.
- 5) Film lebih realistis, dapat diulang-ulang, dihentikan, dan sebagainya sesuai dengan kebutuhan. Hal-hal yang abstrak menjadi jelas.

- 6) Film dapat mengatasi keterbatasan daya indera kita (penglihatan).
- 7) Film dapat merangsang atau memotivasi kegiatan siswa.
- 8) Film dapat digunakan dalam kelompok besar maupun kelompok kecil.
- 9) Film dapat menyampaikan suara seorang ahli sekaligus melihat penampilannya.
- 10) Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang.

2) Kelemahan Media Film

Menurut Arsyad (2013:50) film juga tidak lepas dari kelemahannya. Kelemahan film sebagai media pembelajaran antara lain:

- 1) Harga atau biaya produksi relatif mahal.
- 2) Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
- 3) Film yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali film itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

2. Cerita Fantasi

a. Pengertian Cerita Fantasi

Cerita fantasi merupakan cerita khayalan yang memiliki ciri khusus dan unik, sehingga dalam menggali ide atau gangguan untuk membuat cerita berdasarkan imajinasi masing-masing perlu adanya

alat bantu berupa media pembelajaran dan pendekatan khusus yang dapat membantu peserta didik dalam menulis cerita fantasi. Laila (2018:2).

Menurut Kemendikbud (2017:44) cerita fantasi merupakan salah satu genre cerita yang sangat penting untuk melatih kreativitas. Berfantasi secara aktif bisa mengasah kreativitas. cerita fantasi mengungkapkan hal-hal supranatural/kemisteriusan, keghaiban yang tidak ditemui dalam dunia nyata. Pada cerita fantasi hal yang tidak mungkin dijadikan biasa. Tokoh dan latar diciptakan tidak ada di dunia nyata atau modifikasi dunia nyata. Ide cerita terkadang bersifat sederhana tapi mampu menitipkan pesan yang menarik. Rangkaian peristiwa cerita fantasi menggunakan berbagai latar yang menerobos dimensi ruang dan waktu. Tokoh dapat ada pada setting waktu dan tempat yang berbeda zaman (bisa waktu lampau atau bisa juga waktu yang akan datang).

Bedasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa cerita fantasi adalah suatu cerita khayalan yang bergenre supranatural atau kemisteriusan yang tidak ditemui dalam dunia nyata dengan berdasarkan imajinasi masing-masing serta mampu menitipkan pesan yang menarik pada cerita tersebut.

b. Ciri-Ciri Kebahasaan Cerita Fantasi

Menurut Kemendikbud (2017:68) pada buku siswa bahasa indonesia kelas VII, ciri-ciri kebahasaan cerita fantasi yaitu :

1. Penggunaan kata ganti dan nama orang sebagai sudut pandang penceritaan (aku, mereka, dia, Erza, Doni).
2. Penggunaan kata yang mencerap pancaindra untuk deskripsi latar (tempat, waktu, suasana).
3. Menggunakan pilihan kata dengan makna kias dan makna khusus.
4. Kata sambung penanda urutan waktu, kata sambung urutan waktu setelah itu, kemudian, sementara itu, bersamaan dengan itu, tiba-tiba, ketika sebelum, dan sebagainya. Penggunaan kata sambung urutan waktu untuk menandakan datangnya tokoh lain atau perubahan latar, baik latar suasana, waktu, dan tempat.
5. Penggunaan kata/ungkapan keterkejutan, berfungsi untuk menggerakkan cerita (memulai masalah).
6. Penggunaan dialog/kalimat langsung dalam cerita.

c. Struktur Cerita Fantasi

Menurut Kemendikbud (2017:60), cerita fantasi disusun dengan struktur yang terdiri dari bagian-bagian struktur cerita fantasi dari segi isi berdasarkan contoh pola pengembangan cerita fantasi yaitu :

1. **Orientasi**, yaitu berisi pengenalan tokoh, latar, watak tokoh, dan konflik.
2. **Komplikasi**, yaitu berisi hubungan sebab akibat sehingga muncul masalah itu memuncak.
3. **Resolusi**, yaitu berisi penyelesaian masalah dari konflik yang terjadi.

Tabel 2.1

Contoh Cerita Fantasi dan Strukturnya “Belajar dengan Gajah Mada”

Judul	“Belajar dengan Gajah Mada”
<p>Orientasi</p> <p>Mengenalkan latar, tokoh</p>	<p>Minggu pagi yang cerah Ardi, Handi, dan Dani berada di Candi Trowulan. Mereka merupakan siswa pilihan dari sebuah SMP yang sedang melakukan tugas pengamatan untuk karya ilmiah remaja. Di tengah keramaian orang yang sedang berwisata, mereka sibuk menyelesaikan laporannya.</p>
<p>Komplikasi</p> <p>Timbul masalah hingga masalah memuncak</p>	<p>“Toloong,” tiba-tiba terdengar suara Handi berteriak minta tolong. Dani dan Ardi yang berada tidak jauh dari tempat itu segera berlari menghampiri. Betapa kagetnya mereka berdua melihat Handi berada di sebuah lubang dan hanya kelihatan tangannya. Dengan reflek Ardi dan Dani menarik berusaha menolong Handi. Tapi “Aaahh...! terdengar teriakan keras dan mereka bertiga terseret masuk ke lubang itu.</p> <p>“Dimana kita??” Ardi bertanya sambil menatap tembok sekelilingnya yang memancarkan kemilau keemasan.</p> <p>“Tempat apa ini?” Handi dan Dani bertanya hampir bersamaan.</p> <p>Tiba-tiba, di hadapan mereka, muncul laki-laki bertubuh kekar.</p>

	<p>“Kalian bertiga saya panggil untuk menemani leluhurmu!” laki-laki tegap berujar dengan penuh wibawa. Ketiga anak itu terbelalak.</p> <p>“Sii aa ... pa Bapak?” sambil gemetar Handi memberanikan diri untuk bertanya.</p> <p>“Aku yang berjanji tak akan makan buah palapa sebelum Nusantara bersatu,” jawab laki-laki itu dengan mata tajam menatap ke arah tiga anak yang masih ketakutan itu.</p> <p>“Gaajah Maada...!” suara ketiganya seperti tercekat.</p> <p>“Ya benar akulah Gajah Mada yang sejak muda berusaha keras berlatih untuk menjadi orang berguna,” suara laki-laki itu dengan sangat berwibawa.</p> <p>“Apa yang sudah kamu lakukan untuk menyiapkan dirimu agar menjadi orang berguna,” mata laki-laki itu lekat menatap Handi. Kemudian dia beralih memegang bahu Ardi dan Dani.</p> <p>“Saya berusaha menjadi juara kelas dengan belajar tiap hari,” Ardi menjawab agak terbata-bata.</p> <p>“Saya belajar tiap malam sehingga saya selalu rangking satu di sekolah,” Handi menyahut.</p> <p>“Saya les semua mata pelajaran sehingga selalu mendapatkan prestasi Matematika tertinggi di kelasku,” Dani menimpal jawaban teman-temannya.</p>
--	---

	<p>“Belum cukup, kalian semua harus menambahkan jawaban lagi dengan benar untuk dapat dikembalikan ke tempat semula,” laki-laki itu semakin mendekat. Ketiga anak itu berpikir keras untuk mengungkapkan hal terbaik apa yang telah diperbuat selama ini. Setelah satu jam berpikir keras Handi membuka pembicaraan.</p> <p>“Saya selalu berusaha untuk tidak terlambat datang ke sekolah dan menyelesaikan tugas tepat waktu,” Handi memulai mengajukan ide.</p> <p>“Saya berusaha bekerja keras dan tidak mencontek waktu ujian,” kata-kata Ardi meluncur deras.</p> <p>“Saya mendengarkan teman yang berbeda pendapat dan meresponnya dengan santun,” Dani bertutur dengan lancar.</p>
<p>Resolusi</p> <p>Penyelesaian masalah</p>	<p>Selesai dani menyelesaikan kalimatnya, terdengar dentuman keras. Buuum...! seakan ada yang mengangkat mereka bertiga tiba-tiba sudah kembali berada di area Candi Trowulan tempat mereka melakukan pengamatan. Ketiganya mengusap mata. Seakan tidak percaya mereka saling berangkul.</p> <p>“Benar kata Gajah Mada tadi...” Handi berucap lirih.</p> <p>“Iya kita tidak cukup hanya tanya dengan pintar” Ardi berkata hampir tak terdengar.</p> <p>“Ya kita harus memiliki perilaku yang baik....” Dani</p>

	<p>berteriak lantang sambil menyeret kedua temannya menuju area Candi yang harus diamati. Mereka bertiga bertekad menyelesaikan tugasnya tepat waktu. Seperti biasanya mereka bekerja keras untuk menghasilkan sebuah karya.</p>
--	--

B. Kerangka Konseptual

Animasi kiko merupakan media yang menciptakan khayalan gerak sebagai hasil pemotretan rangkaian gambar yang melukiskan perubahan posisi dengan menyampaikan pesan-pesan disertai unsur gerak. Animasi kiko ini, menyajikan cerita dengan latar, tokoh dan peristiwa yang terjadi di kehidupan sehari-hari. Jalan cerita yang lebih menarik sehingga sangat bagus untuk membantu siswa dalam belajar. Selain itu, tokoh- tokoh di dalamnya pun bervariasi dengan watak yang berbeda-beda.

Menulis cerita fantasi merupakan salah satu proses kreatif dengan menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk tulisan. Menulis cerita fantasi sebagai kegiatan berfantasi secara aktif bisa mengasah kreativitas cerita yang mengungkapkan hal-hal supranatural atau keghaiban yang tidak di temui dalam dunia nyata. Menulis cerita fantasi ini dapat mengasah kemampuan siswa dalam menuangkan apa yang ada di dalam pikirannya dalam bentuk cerita yang lebih menarik. Dalam hal ini siswa dapat menulis cerita fantasi dengan baik.

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pendapat di atas maka hipotesis penelitian ini adalah ada pengaruh kebiasaan menonton film animasi *kiko* terhadap kemampuan menulis cerita fantasi oleh siswa kelas VII SMP YPK Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SMP YPK Medan pada kelas VII dan dilaksanakan pada semester ganjil tahun pembelajaran 2019/2020.

Adapun yang menjadi alasan peneliti dalam memilih lokasi tersebut:

1. SMP YPK Medan salah satu sekolah yang menerapkan kurikulum 2013.
2. Di SMP YPK Medan belum pernah dilakukan penelitian yang sama dengan permasalahan yang akan diteliti.
3. Jumlah siswa di SMP YPK Medan cukup memadai untuk dijadikan sampel penelitian sehingga data yang diperoleh lebih sah.

Penelitian ini direncanakan dilaksanakan selama 6 bulan, terhitung dari mulai bulan Juli 2019 sampai dengan Desember 2019 dengan rincian waktu kegiatan sebagai berikut :

Tabel 3.1
Rincian Waktu Penelitian

No	Keterangan	Bulan/Minggu																							
		Juli				Agustus				September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengajuan Judul	■																							
2.	Pembuatan Proposal		■	■	■	■	■	■	■	■	■														
3.	Bimbingan Proposal										■	■	■	■	■										
4.	Seminar Proposal																		■						
5.	Pengumpulan Data																			■					
6.	Analisis Data																			■	■				
7.	Penulisan Skripsi																				■	■			
8.	Bimbingan Skripsi																					■	■		
9.	Sidang Meja Hijau																							■	

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2018:117) menyatakan bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP YPK Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020 yang berjumlah 75 siswa yang terdiri atas 3 kelas yaitu

kelas VII-A sampai dengan VII-C Seperti yang terlihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.2
Jumlah siswa kelas VII SMP YPK Medan
Tahun Pembelajaran 2019/2020

NO.	KELAS	JUMLAH
1.	VII-A	25 siswa
2.	VII-B	26 siswa
3.	VII-C	24 siswa
	Jumlah	75 siswa

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2018:118) menyatakan bahwa “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Maka pengambilan sampel dilakukan secara acak.

Proses pengambilan sampel secara acak kelas meliputi beberapa langkah sebagai berikut:

1. Menuliskan nomor urut kelas pada kertas dimulai dari kelas VII-A sampai dengan kelas VII-C.
2. Kertas yang diberi nomor urut kelas lalu digulung dan dimasukkan ke dalam satu tabung.
3. Kemudian, tabung yang berisi gulungan kertas tersebut diguncang-guncang dan di keluarkan sebanyak 1 gulungan yang akan dijadikan sampel yaitu kelas VII-A berjumlah 25 siswa.

C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Adapun dalam pengertian metode deskriptif menurut Sugiyono (2018:147) metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

D. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2018:60) menyatakan, “variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”.

Adapun variabel penelitian ini sebagai berikut :

Variabel (X): Kebiasaan menonton film animasi *Kiko*.

Variabel (Y): Kemampuan menulis cerita fantasi.

E. Defenisi Operasional Variabel Penelitian

Defenisi operasional variabel penelitian sebagai berikut:

Media film animasi tidak hanya menyajikan materi yang dapat diterima dengan indera penglihatan saja akan tetapi juga mengajak siswa untuk menggunakan indera pendengar, dengan demikian peserta didik juga dapat belajar memperkaya kosakatanya karena peserta didik berkesempatan untuk melihat penggunaan bahasa sekaligus mendengarkannya.

Cerita fantasi merupakan salah satu genre cerita yang sangat penting untuk melatih kreativitas. Berfantasi secara aktif bisa mengasah kreativitas. Cerita fantasi yang memiliki ciri khusus dan unik sehingga dalam menggali ide atau gagasan untuk membuat cerita berdasarkan imajinasi.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Menurut Sugiyono (2018:148) menyatakan bahwa, “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian digunakan untuk mengetahui pengaruh kebiasaan menonton film animasi “kiko” terhadap kemampuan menulis cerita fantasi. Untuk memperoleh data tersebut banyak cara yang dilakukan, ada yang menggunakan tes, angket, wawancara, dan sebagainya sesuai dengan data yang dibutuhkan.

Instrumen yang digunakan oleh peneliti berupa pemberian tes dan angket guna untuk mengetahui kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan tayangan film animasi *kiko*.

Arikunto (2014:193) memperjelas bahwa, “tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan yang dimiliki oleh individu atau kelompok”. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis cerita fantasi, maka dilakukan penelitian dalam hal-hal terkait dengan menulis cerita fantasi dan menginterpretasikan aspek yang dinilai.

Tabel 3.3

Aspek Penilaian Menulis Cerita Fantasi

No	Aspek Yang Dinilai	Deskripsi Penilaian	Skor
1.	Orientasi	a. Penulisan orientasi tepat	3
		b. Penulisan orientasi kurang tepat	2
		c. Penulisan orientasi tidak tepat	1
2.	Komplikasi	a. Penulisan komplikasi tepat	3
		b. Penulisan komplikasi kurang tepat	2
		c. Penulisan komplikasi	1

		tidak tepat	
3.	Resolusi	a. Penulisan resolusi tepat	3
		b. Penulisan resolusi kurang tepat	2
		c. Penulisan resolusi tidak tepat	1
		Skor akhir	9

Nilai siswa diperoleh dengan total

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

Tabel 3.4

Kategori Penilaian Kemampuan Menulis Cerita Fantasi

Kategori	Rentang Skor
Sangat Baik	85-100
Baik	70-84
Cukup	55-69
Kurang	40-54
Sangat Kurang	0-39

Pedoman penilaian angket atau questioner dilakukan dengan penilaian skor kategori sebagai berikut:

$$\text{Skor aktual} = \frac{\text{Skor aktual}}{\text{Skor ideal}} \times 100$$

Skor aktual adalah jawaban seluruh responden atas questioner yang telah diajukan. Skor ideal adalah skor atau bobot tertinggi atas semua responden diasumsikan memilih jawaban dengan skor tertinggi. Yang menjadi indikator atau penilaian dalam kebiasaan menonton ini yaitu sangat sering = 5, sering = 4, jarang = 3, kadang-kadang = 2, dan tidak pernah sama sekali = 1.

Tabel 3.5

Pengkategorian Skor Jawaban

Kriteria Penilaian	Skor	Kategori
Sangat sering	5	Sangat baik
Sering	4	Baik
Jarang	3	Cukup baik
Kadang-kadang	2	Tidak baik
Tidak pernah sama sekali	1	Sangat tidak baik

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dalam penelitian ini akan diklasifikasikan sesuai dengan jenisnya, ditabulasikan sehingga dapat memudahkan peneliti dalam menganalisisnya, kemudian dengan menggunakan metode korelasi.

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh masuk dalam distribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data dalam penelitian ini menggunakan *Kolmogorof-Smirnov* yaitu :

$$K_D = 1.36 \frac{\sqrt{N_1 + N_2}}{N_2 \times N_2}$$

Keterangan :

K_D = Nilai *Kolmogorof-Smirnov* yang dicari

N_1 = Sampel yang diharapkan

N_2 = Sampel yang diperoleh/diobservasi

Analisi untuk uji normalitas ini menggunakan program IBM SPSS Statistic. Hasil perhitungan tersebut dapat menunjukkan data berdistribusi normal apabila nilai Asymp.Sig lebih besar dari 0.05 dan sebaliknya apabila nilai Asymp.Sig kurang dari 0.05 data dikatakan tidak berdistribusi normal.

b. Koefisien Korelasi Product Moment

Untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas (x) dan variabel terikat (y), maka peneliti menggunakan koefisien korelasi product moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{n\sum x^2 - (\sum x)^2 \quad n\sum y^2 - (\sum y)^2}$$

Keterangan :

R_{xy} = Koefisien korelasi antara x dan y adalah bilangan yang menunjukkan besar kecilnya variabel x dan y

X = Variabel bebas

Y = Variabel terikat

n = Variabel responden

xy = variabel bebas dan variabel terikat

c. Uji Signifikansi

Untuk menguji tingkat signifikansi antara variabel bebas dan variabel terikat yaitu dengan menggunakan rumus uji t sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

r = Koefisien korelasi

n = Jumlah sampel (responden)

t = tes signifikan

d. Uji Regresi Linier

Untuk mendeskripsikan seberapa besar pengaruh variabel x dengan variabel y dengan rumus sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta x$$

$$\alpha = \frac{(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

$$b = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

e. Uji Determinasi

Untuk mengukur seberapa besar hubungan antara variabel x dan variabel y dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$D = (r_{xy}) \times 100\%$$

Keterangan :

D = Koefisien determinan

r_{xy} = Koefisien korelasi product moment

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

1. Hasil Analisis Deskriptif

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan akan disajikan dalam bab ini yang meliputi deskripsi data, uji prasyarat analisis, pengujian hipotesis, dan pembahasan hasil penelitian. Berikut akan disajikan deskripsi data hasil penelitian yang terdiri dari dua variabel, yaitu kebiasaan menonton Film Animasi *Kiko* dan kemampuan menulis cerita fantasi.

a. Deskripsi Kebiasaan Menonton Film Animasi *Kiko*

Data kebiasaan menonton film animasi *Kiko* diperoleh melalui pemberian angket atau questioner yang terdiri dari 15 soal pertanyaan seputar kebiasaan menonton Film Animasi *Kiko* dan kemampuan menulis cerita fantasi. Pedoman penskoran dapat dilihat dari instrumen penelitian.

Tabel 4.1

Tabulasi Data Kebiasaan Menonton Film Animasi *Kiko*

No	Nama Siswa	Pertanyaan															Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1.	Agyzha Rizzahra	5	4	3	5	5	4	3	3	3	3	2	1	1	4	1	47	63
2.	Alvin Tri Andika P	5	4	5	5	5	3	2	3	3	3	3	4	2	4	1	52	70
3.	Andre Syahputra	5	5	5	4	4	3	4	4	3	3	2	1	3	4	4	54	72
4.	Anggun Nabila Sari	5	4	3	2	1	5	5	5	3	3	3	4	5	5	5	58	78

5.	Asri Tri Andini	4	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	4	4	5	62	83
6.	Aziz Febriansyah	5	3	5	5	5	4	4	4	2	3	3	3	3	4	4	57	76
7.	Bimo Arya Prayugo	5	4	4	4	4	3	3	5	5	5	5	3	5	3	4	62	83
8.	Fauzi Ridwan	5	4	4	4	3	5	5	5	4	4	4	3	4	5	5	64	86
9.	Irdha Al-Geira L	5	5	4	3	2	5	5	5	3	3	3	4	4	2	3	56	75
10.	Khansa Az-zahra	5	5	5	4	4	4	4	2	3	3	4	4	5	5	5	62	83
11.	M. Fakhurrrazi Akbar	5	5	4	4	3	4	4	3	3	2	5	4	4	3	3	56	75
12.	M. Julfan lham	5	3	3	4	5	5	5	4	2	3	3	4	3	4	4	57	76
13.	Claudia	4	5	4	4	2	3	3	4	4	4	5	5	4	5	4	60	80
14.	M. Ryfaldi	4	5	4	4	5	5	5	4	3	3	3	5	5	4	4	63	84
15.	M. Aidil Fatra M	5	4	3	3	5	5	5	3	3	4	4	4	3	2	4	57	76
16.	M. Fahri Ramadhan	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	3	4	2	4	3	59	79
17.	M. Hafidz Prayogi	5	5	5	4	4	5	5	3	3	4	3	2	4	3	3	58	78
18.	Mutiara Syabilla	5	4	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	2	3	4	58	78
19.	Nadya Ramadhani	4	5	5	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	57	76
20.	Nur Maya Sari	5	5	4	3	2	2	3	4	2	4	4	1	1	3	1	44	59
21.	Rasya Dimas Permana	4	4	3	4	2	3	2	5	3	3	2	1	1	3	1	41	55
22.	Rayna Meiliani	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	3	68	91
23.	Safira Herwani	4	3	3	2	4	3	2	5	4	3	2	3	3	2	1	44	59
24.	Siti Sahara Rangkuti	5	5	5	5	4	4	4	1	3	3	4	4	3	3	2	55	73
25.	Suci Larasati	4	5	5	4	4	3	3	4	3	4	2	3	2	1	1	48	64

Tabel 4.2
Pengkategorian Skor Jawaban Angket

Interval Tingkat Intensitas	Frekuensi	Kriteria
0-20	0	Sangat tidak baik
21-40	0	Tidak baik
41-60	3	Cukup baik
61-80	16	Baik
81-100	6	Sangat baik

Berdasarkan tabulasi data di atas maka dapat di peroleh rata-rata (M) sebesar 74,88 dibulatkan menjadi 75, median (Md) sebesar 80,00, modus (Mo) sebesar 76,00 dan standar deviasi (SD) sebesar 4,50.

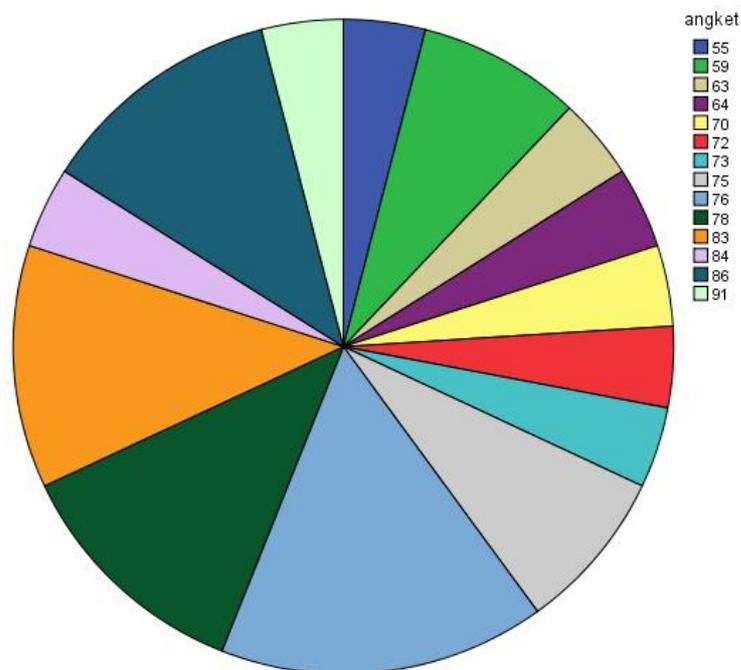
Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Variabel Kebiasaan Menonton Film Animasi Kiko

Angket

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
55	1	4.0	4.0	4.0
59	2	8.0	8.0	12.0
Valid 63	1	4.0	4.0	16.0
64	1	4.0	4.0	20.0
70	1	4.0	4.0	24.0

72	1	4.0	4.0	28.0
73	1	4.0	4.0	32.0
75	2	8.0	8.0	40.0
76	4	16.0	16.0	56.0
78	3	12.0	12.0	68.0
83	3	12.0	12.0	80.0
84	1	4.0	4.0	84.0
86	3	12.0	12.0	96.0
91	1	4.0	4.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Berdasarkan pada tabel distribusi frekuensi di atas, maka dapat digambarkan dalam bentuk pie-chart sebagai berikut.



Grafik 4.1 Pie-Chart Kebiasaan Menonton Film Animasi *Kiko*

Kebiasaan menonton Film Animasi *Kiko* difokuskan pada kebiasaan siswa dalam menonton tayangan ini. Yang menjadi indikator atau penilaian kebiasaan menonton ini adalah sangat sering = 5, sering = 4, jarang = 3, kadang-kadang = 2, dan tidak pernah sama sekali = 1. Maka grafik pie-chart tersebut dapat terlihat bahwa mean keseluruhan yang paling terbesar terdapat pada nilai 76.

b. Deskripsi Kemampuan Menulis Cerita Fantasi

Data kemampuan menulis cerita fantasi diperoleh siswa setelah menonton tayangan Film Animasi *Kiko*. Setelah itu siswa menulis cerita fantasi berdasarkan ketentuan penulisan struktur cerita fantasi. Adapun pengukuran atau indikator tes menulis cerita terdiri dari 3 indikator yaitu:

1. Orientasi yaitu berisi pengenalan tokoh, latar, watak tokoh, dan konflik.
2. Komplikasi yaitu berisi hubungan sebab akibat sehingga muncul masalah itu memuncak.
3. Resolusi yaitu berisi penyelesaian masalah dari konflik yang terjadi.

Skor tertinggi setiap indikator yaitu 3 dan skor yang terendah yaitu 1. Skor total yang diperoleh yaitu skor dikalikan bobot sehingga diperoleh skor total tertinggi yaitu 100 dan skor total terendah yaitu 66.

Tabel 4.4

Tabulasi Data Kemampuan Menulis Cerita Fantasi

NO.	Nama Siswa	Pertanyaan			Skor	Nilai
		Orientasi	Komplikasi	Resolusi		
1.	Agyzha Rizzahra	3	3	2	8	88
2.	Alvin Tri Andika P	3	3	1	7	77
3.	Andre Syahputra	3	3	2	8	88
4.	Anggun Nabila Sari	3	3	2	8	88
5.	Asri Tri Andini	3	3	2	8	88
6.	Aziz Febriansyah	3	3	2	8	88
7.	Bimo Arya Prayugo	3	2	1	6	66
8.	Fauzy Ridwan	3	3	1	7	77
9.	Irdha Al-Gheira L	3	2	2	7	77
10.	Khansa Az-zahra	3	3	1	7	77
11.	M. Fakhurrrazi Akbar	3	2	2	7	77
12.	M. Julfan Ilham	3	2	1	6	66
13.	Claudia	3	3	2	8	88
14.	M. Ryfaldi	3	2	2	7	77
15.	M. Aidil Fatra M	3	2	3	8	88
16.	M. Fahri Ramadhan	3	3	2	8	88
17.	M. Hafidz Prayogi	3	3	2	8	88
18.	Mutiara Syabilla	3	2	2	7	77
19.	Nadya Ramadhani	3	2	2	7	77
20.	Nur Maya Sari	3	2	1	6	66
21.	Rasya Dimas Permana	3	3	2	8	88

22.	Rayna Meiliani	3	3	3	9	100
23.	Safira Herwani	3	3	2	8	88
24.	Siti Sahara Rangkuti	3	2	2	7	77
25.	Suci Larasati	3	3	2	8	88

Nilai tertinggi yang diperoleh dari data adalah 100 dan nilai terendah yang diperoleh dari data adalah 66. Berdasarkan data tersebut juga diperoleh rata-rata (M) sebesar 85,40, dibulatkan menjadi 86, median (Md) sebesar 88,00, modus (Mo) sebesar 88,00 dan standar deviasi (SD) sebesar 1,12 .

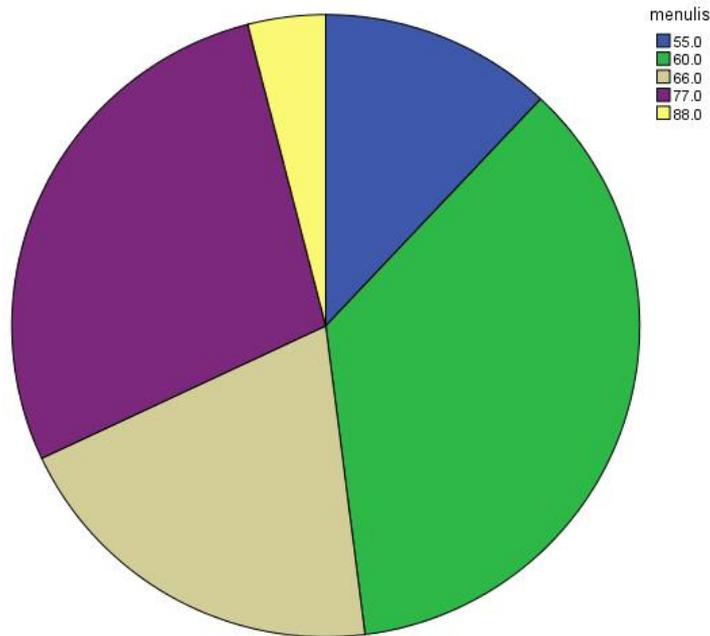
Tabel 4.5

Distribusi frekuensi variabel Kemampuan Menulis Cerita Fantasi

Tes

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
55.0	3	12.0	12.0	12.0
60.0	9	36.0	36.0	48.0
66.0	5	20.0	20.0	68.0
77.0	7	28.0	28.0	96.0
88.0	1	4.0	4.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Berdasarkan data di atas, maka dapat digambarkan dalam bentuk pie-chart sebagai berikut.



Grafik 4.2 Pie-Chart Kemampuan Menulis Cerita Fantasi

Berdasarkan distribusi frekuensi variabel kemampuan menulis cerita fantasi terletak pada nilai 77 sebanyak 7 siswa (28,0%), dan paling sedikit terletak pada nilai 66 sebanyak 5 siswa (20,0%) dan nilai 88 sebanyak 1 siswa (4,0%).

Pengelompokan siswa ke dalam tiga kategori untuk variabel kemampuan menulis cerita fantasi didasarkan pada rata rata hitung dan simpangan baku hasil pengujian (Nurgiyantoro, 2014:256).

Berdasarkan acuan norma tersebut, rata-rata hitung variabel kemampuan menulis cerita fantasi adalah 85,40 dan simpangan baku adalah 1,12. Dari perhitungan di atas dapat dikategorikan dalam 3 kelas yaitu :

Tinggi = $M + 1 \text{ SD}$ ke atas

Sedang = di atas $M - 1 \text{ SD}$ sampai dengan dibawah $M + 1 \text{ SD}$

Rendah = $M - 1 \text{ SD}$ ke bawah

Berdasarkan perhitungan dapat dibuat tabel distribusi kecenderungan sebagai berikut :

Tabel 4.6

Distribusi Kategori Variabel Kemampuan Menulis Cerita Fantasi

No	Skor	Frekuensi		Kategori
		Frekuensi	Presentase	
1.	80-100	1	4,0%	Tinggi
2.	60-77	21	84,0%	Sedang
3.	45-55	3	12,0%	Rendah
Jumlah		25	100%	

Berdasarkan tabel di atas bahwa kemampuan siswa dalam menulis cerita fantasi pada kategori tinggi sebanyak 1 siswa (4,0%), pada kategori sedang sebanyak 21 siswa (84,0%), dan pada kategori terendah sebanyak 3 siswa (12,0%). Jadi, dapat disimpulkan bahwa kecenderungan variabel kemampuan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP YPK Medan berada pada kategori sedang yaitu (84,0%).

2. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan memastikan bahwa apakah data setiap variabel yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dihitung dengan *kolmogrov-smirnov* (*K-S*). Jika signifikansi kurang dari

0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Sedangkan jika signifikansi lebih dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal.

Setelah dilakukan pengujian menggunakan *IBM SPSS Statistic 20*, test of normality di uji dengan membandingkan kolmogorov-Smirnov dengan Shapiro-Wilk sebagai berikut:

Tests of Normality^c

	menulis	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
t	55.0	.364	3	.	.800	3	.114
	60.0	.347	9	.003	.714	9	.002
	66.0	.416	5	.005	.672	5	.005
	77.0	.191	7	.200*	.955	7	.772

Lilliefors Significance Correction

Tabel 4.7

Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Tes	Angket
N	25	25
Mean	2.7600	9.0400
Normal Parameters ^{a,b} Std. Deviation	1.12842	4.50444

Most Extreme Differences	Absolute	.230	.130
	Positive	.230	.096
	Negative	-.184	-.130
Kolmogorov-Smirnov Z		1.148	.652
Asymp. Sig. (2-tailed)		.143	.789

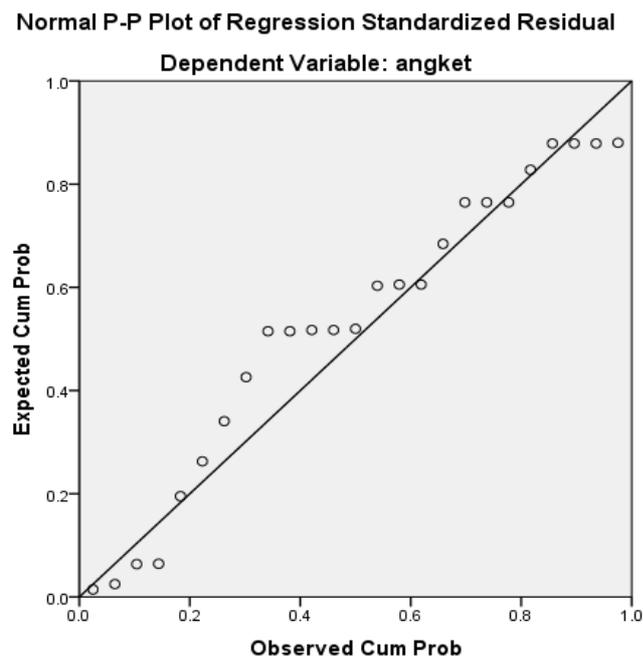
a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

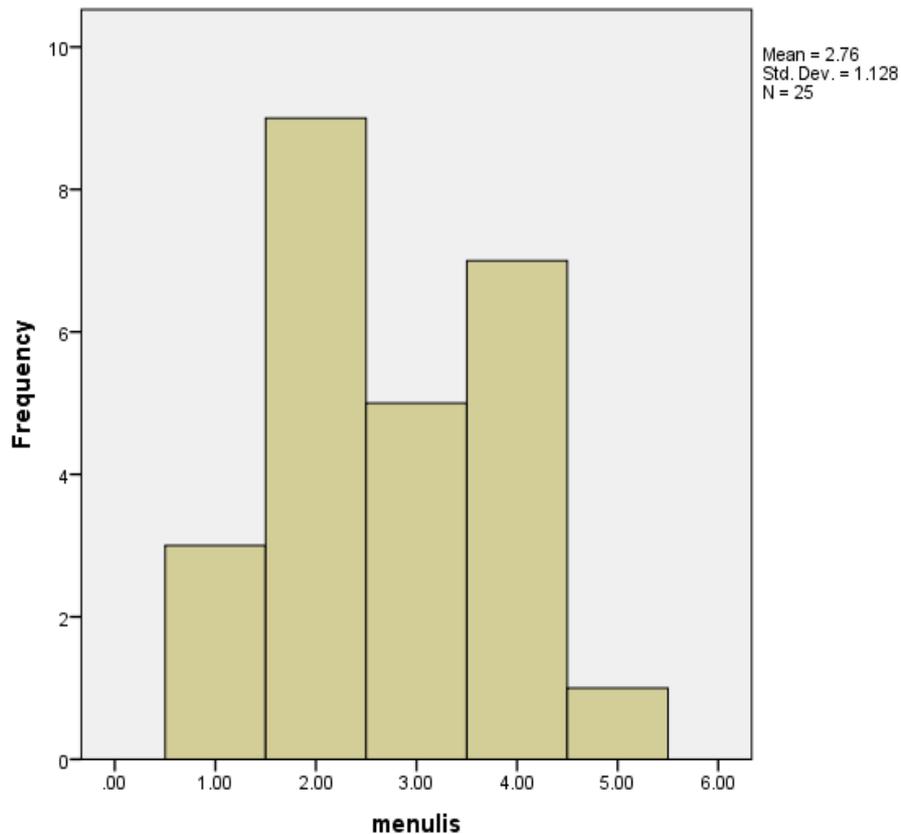
Dari hasil pengujian dengan one-sample kolmogorov-smirnov pada tabel di atas dapat dibaca nilai Asymp. Sig. (2-tailed) pada variabel kebiasaan menonton film animasi *Kiko* nilai signifikansinya adalah $0,789 > 0,05$ dan pada variabel kemampuan menulis cerita fantasi nilai signifikansinya adalah $0,143 > 0,05$. Maka dapat dikatakan dalam data penelitian ini berdistribusi normal.

Grafik 4.3

Uji Normalitas Data P-Plot



Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa penyebaran titik-titik mengikiti garis diagonal, hal ini menunjukkan data berdistribusi normal.



Grafik 4.4 Uji Normalitas Histogram

Berdasarkan grafik histogram di atas maka menunjukkan pola grafik tidak ke kiri atau ke kanan, hal ini menunjukkan data berdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas dimaksudkan untuk mengetahui antara variabel independen dan variabel dependen apakah memiliki hubungan linier atau tidak. Kedua variabel dikatakan linier jika signifikansi $>0,05$.

Setelah melakukan pengujian menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistic 20, maka diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.8
Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table

			Mean Square	F	Sig.
(Combined)			1.934	3.928	.015
Tes * Angket	Between	Linearity	1.819	3.693	.081
	Groups	Deviation			
		from Linearity	1.944	3.947	.015
Within Groups			.492		
Total					

Berdasarkan tabel di atas dapat dibaca nilai linearity pada signifikansi sebesar 0.081. Maka syarat linearity haruslah $>0,05$ dan dari hasil signifikansi diperoleh lebih besar dari 0,05 dengan rincian $0,081 > 0,05$ oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa tes dan angket yaitu kemampuan menulis cerita fantasi dengan kebiasaan menonton film animasi Kiko terdapat hubungan yang signifikan.

3. Analisis Akhir

a. Analisis Korelasi

Analisis korelasi digunakan untuk mencari arah dan kuatnya hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Pengujian korelasi digunakan adalah korelasi product moment dengan bantuan program *IBM SPSS Statistic 20*. Berikut ini merupakan tabel hasil uji korelasi.

Tabel 4.9
Hasil Analisis Korelasi

		Tes	Angket
Tes	Pearson	1	-.244
	Correlation		
	Sig. (2-tailed)		.240
	N	25	25
Angket	Pearson	-.244	1
	Correlation		
	Sig. (2-tailed)	.240	
	N	25	25

Berdasarkan tabel di atas nilai korelasi yang dapat dilihat pada kolom pearson correlation. Kolom tersebut menunjukkan korelasi sederhana antara variabel kebiasaan menonton film animasi *kiko* terhadap kemampuan menulis cerita fantasi. Nilai pada kolom tersebut sebesar 0,244. Maka dapat disimpulkan bahwa korelasi antara variabel kebiasaan menonton terhadap kemampuan menulis cerita fantasi termasuk kedalam kategori tinggi dan lebih besar dari 0,240.

b. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh sumbangan variabel X terhadap variabel Y. Pengujian

koefisien determinasi dengan bantuan program *IBM SPSS Statistic 20*.

Seperti terlihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.10

Koefisien Determinasi

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Tes * Angket	-.244	.060	.907	.823

Berdasarkan data tersebut, hasil pengujian dapat dilihat pada tabel 4.9 kolom pearson correlation. Nilai pada kolom R^2 diperoleh nilai sebesar 0,060. Hal ini berarti bahwa sumbangan pengaruh variabel kebiasaan menonton film animasi *kiko* terhadap kemampuan menulis cerita fantasi sebesar 0,60%.

c. Uji T

Uji t digunakan untuk mengetahui apabila kebiasaan menonton film animasi *kiko* berpengaruh secara signifikan atau tidak terhadap kemampuan menulis cerita fantasi. Pengujian menggunakan tingkat signifikan 0,05 dan 2 sisi. Hipotesis yang telah dirumuskan adalah sebagai berikut:

Ha: ada pengaruh kebiasaan menonton film animasi *kiko* terhadap kemampuan menulis cerita fantasi.

Ho: tidak ada pengaruh kebiasaan menonton film animasi *kiko* terhadap kemampuan menulis cerita fantasi.

Pengujian t menggunakan program IBM SPSS Statistic 20, maka dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.11

Hasil Uji T

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Tes & angket	25	-.244	.240

Paired Samples Test

		Paired Differences				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pair 1	Tes - Angket	-6.28000	4.90340	.98068	-8.30402	-4.25598

Paired Samples Test

		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Tes – Angket	-6.404	24	.000

Hasil pengujian dapat dilihat pada *Paired Samplr Test* pada kolom t dan dbandingkan dengan t tabel dengan pengujian kriteria pengujian, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima. Pengujian juga dapat dilakukan dengan melihat kolom *Sig.* Dengan ketentuan jika signifikansi $< 0,05$ maka H_a di terima.

Berdasarkan tabel 4.11 nilai t hitung sebesar 6,404. Nilai t tabel dapat dilihat pada signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan $df=24$, diperoleh hasil untuk t tabel sebesar 1,710. sementara nilai signifikansi pada tabel adalah 0,000. Sehingga dapat ditulis nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,404 > 1,710$) dan signifikansi ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya pengaruh antara kebiasaan menonton film animasi Kiko terhadap kemampuan menulis cerita fantasi.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil analisis data kebiasaan menonton film animasi *Kiko* dari pemberian angket terhadap 25 siswa dan di peroleh presentase terbanyak 61-80% sebanyak 16 orang dengan rata hitung sebesar 64%. Hal ini dibuktikan berdasarkan perhitungan dengan bantuan IBM SPSS Statistic 20 diketahui bahwa kebiasaan menonton film animasi *Kiko* oleh siswa kelas VII SMP YPK Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020 dengan kriteria cukup baik sebanyak 3 siswa, kriteria baik sebanyak 16 siswa dan

kriteria sangat baik sebanyak 6 siswa. Sementara hasil penelitian berdasarkan presentase peringkat kemampuan menulis cerita fantasi siswa paling tinggi dan terbanyak dengan nilai di atas rata-rata kkm 75 yaitu 75-100 dengan presentase sebesar 84,0% artinya sebagian besar siswa berada pada tingkat baik sekali dan dari hasil kebiasaan menonton film animasi *Kiko* ini siswa memberikan hasil yang signifikan dengan hasil tes kemampuan menulis cerita fantasi. Maka dapat dikatakan bahwa saling berpengaruh antara variabel kebiasaan menonton film animasi *Kiko* dengan kemampuan menulis cerita fantasi.

C. Keterbatasan Penelitian

Secara umum seseorang dalam melakukan sesuatu guna mencapai tujuan yang diinginkannya selalu menemui hambatan-hambatan. Hambatan-hambatan tersebut muncul karena keterbatasan kemampuan yang peneliti miliki namun dengan adanya hambatan-hambatan tersebut peneliti selalu berupaya mengatasi dengan usaha dan upaya yang peneliti miliki.

Dengan adanya upaya tersebut peneliti berhasil mengatasi hambatan-hambatan tersebut namun tidak maksimal. Kurangnya kemampuan peneliti mengatasi hambatan-hambatan tersebut dengan langkah-langkah atau teknik yang benar merupakan pertanda akan keterbatasan peneliti untuk melaporkan hasil penelitian dengan baik dan akurat.

Adanya beberapa keterbatasan yang peneliti sadari dalam menyelesaikan skripsi ini dan dalam melakukan penelitian yaitu sulitnya

mencari buku atau referensi kepustakaan, kesulitan menganalisis secara cermat terhadap permasalahan yang diteliti serta kesulitan menuliskan laporan hasil penelitian secara sistematis dan sempurna.

Disamping itu juga kemungkinan karena peneliti belum mahir benar cara-cara dalam pengambilan kesimpulan terhadap penelitian ini. Keterbatasan ini memungkinkan pemerolehan hasil penelitian kurang seperti yang diharapkan peneliti.

Keterbatasan-keterbatasan di atas sangat peneliti sadari sebagai orang yang tidak luput dari kesilapan, disamping itu peneliti belum memiliki pengetahuan dan pengalaman yang cukup dalam melakukan penelitian. Karena peneliti sadar sebagai orang yang baru pertama kali ini melakukan penelitian sehingga hasilnya pun belum seperti yang diharapkan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti laksanakan mengenai pengaruh kebiasaan menonton film animasi Kiko terhadap kemampuan menulis cerita fantasi oleh siswa kelas VII SMP YPK Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020. Maka sebagai akhir dari penelitian ini. Peneliti menarik kesimpulan dan menyampaikan beberapa kesimpulan dan saran dari hasil penelitian sebagai berikut:

1. Hasil analisis data kebiasaan menonton film animasi Kiko diperoleh dari pemberian angket terhadap 25 siswa dan data kebiasaan menonton film animasi Kiko oleh siswa diperoleh nilai rata-rata 75 dengan kategori baik.
2. Kemampuan menulis cerita fantasi yang dipengaruhi oleh kebiasaan menonton film animasi Kiko diperoleh nilai berkisar 75-100 dengan presentase sebesar 84,0% keberhasilan dengan nilai rata-rata 85,40 dengan kategori baik.
3. Secara statistik dapat menggunakan uji t dengan bantuan Program *IBM SPSS Statistic 20* yang berhasil didapatkan setelah pengujian hipotesis dengan $T_{hitung} > T_{tabel}$ dengan hasil $6,404 > 1,710$. Berdasarkan uji t berarti dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh antara kebiasaan menonton film animasi Kiko terhadap Kemampuan menulis cerita fantasi oleh siswa kelas VII SMP YPK Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020.

B. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian di atas, maka yang menjadi saran penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk guru bahasa Indonesia diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik.
2. Untuk siswa agar lebih ditingkatkan lagi kegiatan pembelajaran dan lebih termotivasi dalam belajar sehingga dapat menyerap pembelajaran dengan baik.
3. Kepada calon-calon peneliti agar dapat melaksanakan penelitian lebih lanjut, untuk mengetahui besarnya partisipasi masing –masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Astuti, Yanuarita Widi. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD Se-gugus 4 Kecamatan banguntapan*. Dalam jurnal Prima Edukasi, Vol.2, No.2, 2014.
- Dalman. 2015. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Djamariah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Kemendikbud. 2017. *Buku Siswa Bahasa Indonesia SMP/MTS Kelas VII*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kusumaningsih, Dewi dkk. 2013. *Terampil Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Laila, Izatul. 2018. *Pengembangan Media Buku Permainan Labirin Fantasi (BUPERLAFA) Dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi Berbasis Psychowriting Kelas VII SMP Negeri 1 Cerme, Gresik*. Dalam Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Vol.1, No.1, 2018.
- Mundziroh, Siti. 2013. *Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Dengan Menggunakan Metode Picture And Picture Pada Siswa Sekolah Dasar*. Dalam BASASTRA Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya. Vol. 2, No.1, 2013.

Munir. 2015. *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.

Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wikipedia. 2014. "Kiko (seri TV)". [http://id.m.wikipedia.org/wiki/Kiko \(seri TV\)](http://id.m.wikipedia.org/wiki/Kiko_(seri_TV))
.Diakses 11/10

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SMP YPK Medan

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas / Semester : VII/1

Standar Kompetensi : 3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan
proserural berdasarkan rasa ingin tahunya
tentang ilmu pengetahuan

Kompetensi Dasar : 4.3. Menceritakan kembali isi cerita fantasi yang
dibaca dan didengar

Alokasi Waktu : 6 x 40 menit (2x pertemuan)

1. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat menjelaskan ciri tokoh, latar, alur, dan tema pada cerita fantasi

2. Materi Pembelajaran

- a. Pengertian cerita fantasi
- b. Ciri tokoh, latar, alur dan tema pada cerita fantasi
- c. Jenis cerita fantasi

3. Metode Pembelajaran

- a. Inkuiri

4. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama, Kedua dan Ketiga

a. Kegiatan Awal

1. Guru mengucapkan salam
2. Guru bertanya jawab tentang bentuk cerita fantasi
3. Guru menyampaikan kompetensi yang akan di capai, yaitu menjelaskan ciri tokoh, latar, alur dan tema pada cerita fantasi
4. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan

b. Kegiatan Inti

1. Peserta didik mengamati tayangan video cerita fantasi
2. Peserta didik mencatat unsur-unsur cerita fantasi dari tayangan video cerita fantasi
3. Peserta didik bersama kelompoknya menggunakan buku teks untuk menjawab pertanyaan yang sudah disusun
4. Peserta didik berdiskusi mengerjakan LK yang disediakan guru
5. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas secara bergiliran kemudian kelompok lain menanggapi

c. Kegiatan Akhir

1. Peserta didik dan guru merefleksi proses dan hasil pembelajaran
2. Peserta didik dan guru menyimpulkan materi pembelajaran
3. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama dengan peserta didik

5. Sumber Belajar

- a. video animasi kiko

6. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
<ul style="list-style-type: none"> Mampu menyimpulkan tokoh dan latar cerita fantasi Mampu menuliskan cerita fantasi dengan baik 	Tes tulis dan penugasan	Isian dan tugas yang dikerjakan individu	<ul style="list-style-type: none"> Tulislah cerita fantasi dengan baik dan benar

Deskripsi	1	2	3
Pengenalan tokoh, latar, watak, dan tema			
Hubungan sebab akibat sehingga muncul masalah memuncak			
Penyelesaian masalah dari konflik yang terjadi			

Lampiran 2 Lembar Instrumen Menulis Cerita Fantasi

Date: _____

Nama: Rayna Meliani

KLS: VII A

asal sekolah: Smp YPK Medan

Misteri Di balik Pohon Kenari

Nono ketakutan. Kenapa dia bisa tersesat di dalam

Sebatang Pohon Kenari? Padahal, dia hanya ingin Mengambil

Sepedanya yang tersandar di sana. Dan siapa pula anak

berkulit hitam misterius yang memancingnya ke sana?

Nono ingin keluar. Tapi di dalam Pohon itu, membentang

dunia berbeda. Dia tiba di zaman belanda!

Itu belum seberapa. Masih banyak hal-hal aneh lain.

Misalnya, gadis bermata biru cantik yang bisa berubah

menjadi burung kenari. Gerombolan semut hitam. Anak

pembulan. Dunia macam apa ini? Nono ingin sekali

kembali ke rumah kakek buyutnya yang nyaman

di wilingi. Tapi mungkin dia bisa kembali, kalau

ternyata dia harus memimpin sebuah Perang Mencekam

di dunia Misteri itu?

Penilaian

1. Orientasi = 3

2. Komplikasi = 3

3. Resolusi = 3

skor akhir = $\frac{9}{9} \times 100 = 100$

Lampiran 3 Lembar Jawaban Angket

Angket Kebiasaan Menonton

Petunjuk :

1. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan keadaan diri anda dengan sebenarnya.
2. Berilah tanda (√) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pilihan anda!

No.	Pertanyaan	ALTERNATIF JAWABAN				
		Sangat Sering	Sering	Jarang	Kadang-kadang	Tidak Pernah Sama Sekali
1.	Apakah anda sering menonton Film Animasi Kiko di pagi hari?		✓			
2.	Apakah anda sering menonton Film Animasi Kiko di hari minggu?			✓		
3.	Apakah anda sering memanfaatkan waktu luang ketika membersihkan rumah untuk menonton Film Animasi Kiko?	✓				
4.	Apakah anda tertarik menonton Film Animasi Kiko meskipun sedang berada di rumah sanak saudara?		✓			
5.	Apakah anda sering menonton Film Animasi Kiko di Youtube karena tidak sempat menonton di televisi?				✓	
6.	Apakah anda sering menonton Film Animasi Kiko ketika libur sekolah?		✓			
7.	Apakah anda sering menonton Film Animasi Kiko ketika sedang berkumpul dengan keluarga di rumah?				✓	
8.	Apakah anda sering memanfaatkan Film Animasi Kiko untuk keperluan tugas menulis cerita fantasi?	✓				
9.	Apakah anda sering menonton Film Animasi Kiko daripada Film Animasi yang lain?	✓				
10.	Apakah anda sering menonton Film Animasi Kiko ditemani oleh orang tua?				✓	
11.	Apakah anda sering menonton Film Animasi Kiko sendirian?	✓				
12.	Apakah anda sering menonton Film Animasi Kiko bersama teman-teman?					✓
13.	Apakah anda sering menonton Film Animasi Kiko sambil mengerjakan tugas sekolah?					✓

14.	Apakah anda sering menonton Film Animasi Kiko sambil memakan camilan?			✓		
15.	Apakah anda sering menonton Film Animasi Kiko meskipun orang tua membatasi waktu menonton kartun yang anda tonton?					✓

Lampiran 4 Daftar Nilai T Hitung

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.28216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73263
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

Catatan: Probabilita yang lebih kecil yang ditunjukkan pada judul tiap kolom adalah luas daerah dalam satu ujung, sedangkan probabilitas yang lebih besar adalah luas daerah dalam kedua ujung

Lampiran 5 Daftar Nama Siswa

DAFTAR ABSENSI SISWA KELAS VII - A SMP YPK MEDAN

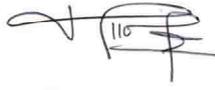
No	Nama Siswa	L/P
1	Agyzha Rizzahra	P
2	Alvin Tri Andika. P	L
3	Andre Syahputra	L
4	Anggun Nabila Sari	P
5	Asri Tri Andini	P
6	Aziz Febriansyah	L
7	Bimo Arya Prayugo	L
8	Fauzy Ridwan	L
9	Irdha Al Gheira L	P
10	Khansa Az-zahra	P
11	M. Fakhurrazi Akbar	L
12	M. Julpan Ilham	L
13	Claudia	P
14	M. Ryfaldi	L
15	Muh. Aidil Fatra. M	L
16	Muh. Fahri Ramadhan	L
17	Muh. Hafidz Prayogi	L
18	Mutiara Syabilla	P
19	Nadya Ramadhani	P
20	Nur Maya Sari	P
21	Rasya Dimas Permana	L
22	Rayna Mellani	P
23	Safira Herwani	P
24	Siti Sahara Rangkuti	P
25	Suci Larasati	P



 Mengetahui,
 Kepala Sekolah

Harwati Patiwael, S.Si

Medan, Januari 2020
 Guru Mata Pelajaran


Ernawati, S.Pd

Lampiran 6 Dokumentasi Gambar Kegiatan Menulis Cerita Fantasi

Kegiatan Belajar Menulis Cerita Fantasi



Lampiran 7 Dokumentasi Gambar Kegiatan Menyebarkan Angket
Menyebarkan Angket



Lampiran 8 Lembar K1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form K-1

Kepada Yth : Bapak Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini :

Mahasiswa : Senja Nurhayati
NPM : 1502040169
Prog. Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Kredit kumulatif : 179 SKS

IPK : 3,34

Persetujuan ket./sekretaris Prog. Studi	Judul Yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
<i>ACE 24/6/2019 RIS. 24/6/2019</i>	Pengaruh Kebiasaan Menonton Film Animasi <i>Kiko</i> terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi oleh Siswa Kelas VII SMP Swasta Bandung Tahun Pembelajaran 2019/2020	<i>23/6/2019</i>
	Analisis Hegemoni Kekuasaan dalam Novel <i>Negeri Di Ujung Tanduk</i> Karya Tere Liye	
	Analisis Penggunaan Tanda Baca pada Surat Kabar Tribun News	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 24 Juni 2019
Hormat Pemohon,

Senja Nurhayati

Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 9 Lembar K2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form K-2

Kepada : Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini :

Mahasiswa : Senja Nurhayati
NPM : 1502040169
Prog. Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

Pengaruh Kebiasaan Menonton Film Animasi *Kiko* terhadap kemampuan Menulis Cerita Fantasi oleh Siswa Kelas VII SMP Swasta Bandung Tahun Pembelajaran 2019/2020

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak/Ibu :

Hasnidar, S.Pd., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 24 Juni 2019
Hormat Pemohon,

Senja Nurhayati

Keterangan

Dibuat rangkap 3 : - Asli untuk Dekan/Fakultas
- Duplikat untuk Ketua / Sekretaris Jurusan
- Triplikat Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 10 Lembar K3

**FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3**

Nomor : **3401** /IL.3/UMSU-02/F/2019
Lamp : ---
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

Assalamu'alaikum Warahmatullahi wabarakatuh
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa tersebut di bawah ini :

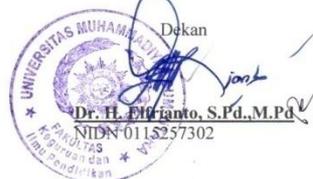
Nama : **SENJA NURHAYATI**
N P M : 1502040169
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Judul Penelitian : **Pengaruh Kebiasaan Menonton Film Animasi *Kiko* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi oleh Siswa Kelas VII SMP Swasta Bandung Tahun Pembelajaran 2019-2020**

Pembimbing : **Hasnidar, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan BATAL apabila tidak selesai pada waktu yang telah ditentukan
3. Masa kadaluarsa tanggal: **26 Juni 2020**

Medan, 22 Syawal 1440 H
26 Juni 2019 M



Dibuat rangkap 4 (empat) :
1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan :
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR

Lampiran 11 Berita Acara Bimbingan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 Ext. 22, 23, 30
Website : <http://www.fkip.ummsu.ac.id> E-mail: fkip@ummsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama Lengkap : Senja Nurhayati
NPM : 1502040169
Program studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Proposal : Pengaruh Kebiasaan Menonton Animasi *Kiko* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi oleh Siswa Kelas VII SMP Swasta Bandung Tahun Pembelajaran 2019/2020

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
16-09-2019	Revisi Bab I Pendahuluan (Identifikasi, Pembatasan, Rumusan)	
25-09-2019	Revisi Bab I Pendahuluan (Identifikasi, Rumusan, Kerangka Konseptual)	
08-10-2019	Revisi Bab I Pendahuluan (Latar belakang, Identifikasi, Pembatasan) Bab III (Lokasi dan waktu penelitian)	
28-10-2019	Revisi Bab III Metode Penelitian Daftar Pustaka	
30-10-2019	Acc proposal & revisi	

Medan, 30 Oktober 2019

Diketahui oleh:
Ketua Program Studi,

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

Dosen Pembimbing,

Hasnidar, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 12 Lembar Pengesahan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umssu.ac.id> E-mail: fkip@umssu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Proposal yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Senja Nurhayati
NPM : 1502040169
Program studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Proposal : Pengaruh Kebiasaan Menonton Animasi *Kiko* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi oleh Siswa Kelas VII SMP Swasta Bandung Tahun Pembelajaran 2019/2020

Sudah layak diseminarkan.

Medan, 30 Oktober 2019

Dosen Pembimbing

Hasnidar, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 13 Surat Permohonan Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 Ext. 22, 23, 30
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERMOHONAN

Medan, 30 Oktober 2019

Lamp : Satu Berkas
Hal : Seminar Proposal

Yth. Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia
FKIP UMSU

Bismillahirrahmannirrahim
Assalamu'alaikum, Wb. Wb

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Senja Nurhayati
NPM : 1502040169
Program studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Proposal : Pengaruh Kebiasaan Menonton Animasi *Kiko* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi oleh Siswa Kelas VII SMP Swasta Bandung Tahun Pembelajaran 2019/2020

Dengan ini mengajukan seminar proposal skripsi kepada Bapak/Ibu. Sebagai bahan pertimbangan Bapak/Ibu saya lampirkan:

1. Foto kopi proposal skripsi yang telah disetujui pembimbing satu eksamplar,
2. Kuitansi biaya seminar dua lembar fotocopy
3. Kuitansi SPP yang sedang berjalan dua lembar fotocopy,
4. Foto kopi K1, K2, K3.

Demikianlah surat permohonan ini saya sampaikan ke hadapan Bapak/Ibu. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengabulkan permohonan ini, saya ucapkan terima kasih.

Wassalam
Pemohon,

Senja Nurhayati

Lampiran 14 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 Ext. 22, 23, 30
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Senja Nurhayati
NPM : 1502040169
Program studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Proposal : Pengaruh Kebiasaan Menonton Film Animasi *Kiko* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi oleh Siswa Kelas VII SMP YPK Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020

benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Jum'at, tanggal 08 bulan November, tahun 2019.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin dari fakultas. Atas kesediaan dan kerja sama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, 28 November 2019

Disetujui oleh:

Dosen Pembahas,


Dr. Charles Butar-Butar, M.Pd.

Dosen Pembimbing,


Hasnidar, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:
Ketua Program Studi,



Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

Lampiran 15 Surat Keterangan Telah Seminar



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menerangkan nama di bawah ini.

Nama Lengkap : Senja Nurhayati
 NPM : 1502040169
 Program studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Proposal : Pengaruh Kebiasaan Menonton Film Animasi *Kiko* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi oleh Siswa Kelas VII SMP YPK Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020

benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Jum'at, tanggal 08, bulan November, tahun 2019.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin dari fakultas. Atas kesediaan dan kerja sama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, 28 November 2019

Ketua Prodi,

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

Lampiran 16 Surat Pernyataan Tidak Plagiat



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 Ext. 22, 23, 30
Website : <http://www.fkip.umssu.ac.id> E-mail: fkip@umssu.ac.id

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Senja Nurhayati
NPM : 1502040169
Program studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Proposal : Pengaruh Kebiasaan Menonton Film Animasi *Kiko* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi oleh Siswa Kelas VII SMP YPK Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul diatas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempah (dibuat) oleh orang lain dan juga tergolong **Plagiat**.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 25 November 2019

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



Senja Nurhayati

Diketahui oleh
Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

Lampiran 17 Surat Izin Riset



Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
Website: <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@yahoo.co.id

Nomor : 173 /II.3/UMSU-02/F/2019
Lamp : ---
Hal : Mohon Izin Riset

Medan, 14 Rabiul Akhir 1441 H
11 Desember 2019 M

Kepada Yth,
Kepala SMP YPK Medan,
di-
Tempat

Assalamua'laikum warahmatullahi wabarakatuh.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan-aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu Memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di SMP YPK Medan yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut:

Nama : SENJA NURHAYATI
N P M : 1502040169
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Penelitian : Pengaruh Kebiasaan Menonton Film Animasi *Kiko* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi oleh Siswa Kelas VII SMP YPK Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak kami ucapkan terima kasih.
Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamua'laikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



** Pertinggal **

Lampiran 18 Surat Balasan Riset



YAYASAN PENDIDIKAN KELUARGA MEDAN
SMP YPK MEDAN
AKREDITASI : A (UNGGUL)

IZIN KEMENKUMHAM NOMOR : AHU.3371.AH.01.04.TAHUN 2010
 IZIN OPERASIONAL NOMOR : 420/2333-PPD/2016

SEKRETARIAT : JL. SAKTI LUBIS GANG PEGAWAI NO. 8 TELP. (061) 7863988 MEDAN - 20219

NSS : 204076001148

NDS : 2007120025

NPSN : 10211043

SURAT KETERANGAN

No. 013/SMP/YPK/E.8/2020

Berdasarkan permohonan dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan No. 5973/II.3/UMSU-02/F/2019 tanggal 11 Desember 2019. Tentang izin Penelitian, pada SMP Swasta YPK Medan, maka dengan ini Kepala Sekolah SMP Swasta YPK Medan menerangkan bahwa :

Nama : SENJA NURHAYATI
 NIM : 1502040169
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Benar telah melaksanakan Penelitian di SMP Swasta YPK Medan dengan judul "**Pengaruh Kebiasaan Menonton Film Animasi *Kiko* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi oleh Siswa Kelas VII SMP YPK Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020**" di SMP Swasta YPK MEDAN.

Demikianlah surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya sebagaimana mestinya.

Medan, 22 Januari 2020
 Kepala Sekolah,

 HARTATI PATIWAE, S.Si



Lampiran 19 Surat Bebas Pustaka



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
UPT PERPUSTAKAAN**

Jl. Kapt. Mukhtar Basri No. 3 Telp. 6624567 - Ext. 113 Medan 20238
Website: <http://perpustakaan.umsu.ac.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor: *272*/KET/IL2-AU/UMSU-P/M/2020

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan hasil pemeriksaan data pada Sistem Perpustakaan, maka Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

Nama : Senja Nurhayati
NPM : 1502040169
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/ P.Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

telah menyelesaikan segala urusan yang berhubungan dengan Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 2 Rajab 1441 H
26 Februari 2020 M

Kepala UPT Perpustakaan,



Muhammad Arifin, S.Pd., M.Pd

Lampiran 20 Daftar Riwayat Hidup**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Senja Nurhayati

Tempat/Tgl Lahir : kolam, 28 Oktober 1997

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Alamat : Jl. Utama 1 Psr XIII Desa Kolam

Nama Ayah : Paiman

Nama Ibu : Mariam

Anak ke : 1 (satu/tunggal)

Pendidikan :

1. Tamat Tahun 2009 SD Negeri 104201 Desa Kolam
2. Tamat Tahun 2012 SMP PGRI-9 Percut Sei Tuan
3. Tamat Tahun 2015 SMA Prayatna Medan
4. Tahun 2015 tercatat sebagai Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia