

**PENGARUH MEDIA FILM *PADA ZAMAN DAHULU* TERHADAP
KEMAMPUAN MENULIS CERITA FABEL PADA SISWA KELAS VII
SMP MUHAMMADIYAH 16 LUBUK PAKAM TAHUN
PEMBELAJARAN 2017-2018**

SKRIPSI

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

Oleh:

**HILYATUL AULIYA
NPM. 1402040091**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**

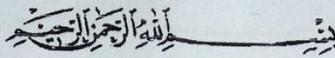


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Webside : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

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 Rabu, 10 Oktober 2018, pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama Lengkap : Hiliyatul Auliya
NPM : 1402040091
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Media Film *Pada Zaman Dahulu* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2017-2018

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).

Ketua,



Sekretaris,

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

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Fitriani Lubis, S.Pd., M.Pd.

2. Dr. Yusni Khairul Amri, M.Hum.

3. Liza Eviyanti, S.Pd., M.Pd.

1.

2.

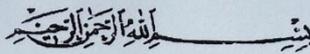
3.



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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skrripsi ini yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Hiliyatul Auliya

NPM : 1402040091

Program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Judul Skripsi : Pengaruh Media Film *Pada Zaman Dahulu* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2017-2018

sudah layak disidangkan.

Medan, 10 September 2018

Disetujui oleh:
Dosen Pembimbing.

Liza Lviyanti, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Wakil Dekan I,

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd

Ketua Program Studi,

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.



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 PERNYATAAN

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Hiliyatul Auliya
NPM : 1302040091
Program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Media Film *Pada Zaman Dahulu* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel oleh Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2017/2018

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, 3/ Mei 2018

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,

METERAI
MPEL
103BAFF002034478
6000
EMAS
RUPIAH

Hiliyatul Auliya

Diketahui oleh
Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

ABSTRAK

Hiiyatul Auliya. NPM.1402040091. Medan : Pengaruh Media Film Pada Zaman Dahulu Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2017-2018. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.2018.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media film terhadap kemampuan siswa dalam menulis cerita fabel dengan baik dan benar. Hal tersebut dilakukan pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2017-2018. Lokasi penelitian dilakukan sekolah Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam yang beralamat di Jalan. Kartini No.01 Lubuk Pakam. Populasi pada penelitian ini berjumlah 20 orang yang terdiri hanya satu kelas yaitu kelas VII B. kelas tersebut akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagaimana untuk mengetahui hasil dari pengaruh media film yang digunakan dalam pembelajaran.

Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu menggunakan satu metode yaitu metode ceramah yang diterapkan dalam kelas kontrol, sedangkan media yang digunakan yaitu media film yang diterapkan dalam kelas eksperimen. Alat pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui tes tertulis dalam bentuk esai. Kemampuan menulis cerita fabel dengan menggunakan media film pada kelas eksperimen menghasilkan hasil yang sangat baik sebanyak 17 orang (85%) mampu menulis cerita fabel sesuai dengan struktur fabel. Sedangkan 3 (15%) orang masih belum mampu menulis cerita fabel sesuai dengan struktur fabel. Berdasarkan hasil uji hipotesis media film yang digunakan lebih tinggi hasilnya dibandingkan menggunakan media konvensional seperti metode ceramah. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada pengaruh media film Pada Zaman Dahulu terhadap kemampuan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Tahun Pembelajaran 2017-2018. Dilihat dari titik presentase distribusi ($dk= 1-40$) $dk 0,10 = 1,72$ dengan n_1 dan $n_2 = 20$, maka dapat disimpulkan nilai T_{hitung} di banding dengan $T_{tabel} = (21,19 > 1,72)$. Sebagai kriteria hipotesis diterima atau ditolak. Maka, H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan kembali bahwa “ ada pengaruh media film “ pada zaman dahulu “ terhadap kemampuan menulis cerita fabel”.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah rabbil'alamin, segala puji bagi Allah Swt. Tuhan semesta alam yang telah menciptakan, menyempurnakan, dan melimpahkan nikmat-Nya, yaitu nikmat kesehatan, kesempatan dan kekuatan sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **Pengaruh Media Film Pada Zaman Dahulu Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2017-2018**. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada baginda Rasulullah Saw. yang diutus sebagai rahmat bagi seluruh alam, pemimpin generasi pertama dan akhir zaman. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna. Hal ini dikarenakan keterbatasan dan dangkalnya ilmu serta pengalaman peneliti. Demi penyempurnaan skripsi ini, peneliti mengharapkan saran dan kritikan yang membangun dari para pembaca.

Dalam perjalanan menyelesaikan skripsi ini, peneliti menghadapi banyak hambatan, tetapi berkat ridho Allah Swt. peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini dan berkat bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak alhamdulillah peneliti bisa menyelesaikan skripsi penelitian ini meskipun jauh dari kata sempurna. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Allah Swt. yang telah memberikan kesehatan dan limpahan rahmat yang tak terhingga kepada peneliti, serta kepada ayahanda yang tercinta **Drs. Zulfikar Lelaki** penyemangat dalam hidup peneliti, lelaki yang selalu memberi motivasi

dalam hidup peneliti serta lelaki yang selalu mengorbankan waktu jam kerja untuk membantu peneliti dimanapun dan kapanpun untuk menyelesaikan skripsi dan pendidikan ini. Lelaki yang tak pernah kenal lelah dan lelaki yang selalu ada dalam doa peneliti. Kepada Ibunda tercinta **Almh. Khairani** perempuan yang dahulunya selalu mengajarkan tentang kesabaran, perempuan yang tak kenal lelah dan selalu membantu di saat apapun, perempuan yang selalu membuat peneliti termotivasi untuk mencapai kesuksesan dan perempuan yang tak hentinya mendoakan peneliti di saat kapanpun dan semoga ibunda dapat ikut bahagia melihat putri tercinta telah hampir menyelesaikan pendidikan ini . Kepada kedua saudara kandung peneliti **M.Haviz Pradana** dan **M.Khairil Fikri** yang selalu memberi semangat kepada peneliti agar program sarjana (S1) ini segera selesai dengan tepat waktu. Dalam kesempatan ini peneliti juga mengucapkan banyak terima kasih yang tulus kepada nama-nama di bawah ini :

1. **Dr. Agussani, M.AP.**, Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd. M.Pd.**, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. **Hj. Dewi Kesuma Nasution, SS. 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 dan Sastra Indonesia

6. **Ibu Aisyah Aztry, M.Pd.**, Sekretaris Program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
7. **Ibu Liza Eviyanti, S.Pd. M.Pd.**, sebagai dosen pembimbing dalam menyelesaikan skripsi ini
8. **Ibu Fitriani Lubis, S.Pd.,M.Pd.**, sebagai dosen pembahas seminar proposal
9. **Seluruh bapak dan ibu dosen** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat bagi peneliti dalam penulisan skripsi ini.
10. Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan riset.
11. Kepada sahabat-sahabat yang setia dan selalu memotivasi peneliti untuk tetap semangat untuk menyelesaikan skripsi ini Dhea Solva, Dina Maysarah, Vena Annisa, Mei Defi, Ayu Caem, Dwi wulandari, Nafisah, Anggi Theresia, Putri Tambunan, dan kepada lelaki yang selalu mendukung dan menyemangati peneliti yaitu Hussein Aldila Harahap
12. Kepada seluruh teman-teman A SORE stambuk 2014 Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP UMSU..

Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak dan bagi peneliti khususnya. Semoga Allah Swt. memberikan kemudahan kepada peneliti dalam melakukan segala kebaikan.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, Agustus 2018
Peneliti

Hiliyatul Auliya
1402040091

DAFTAR ISI

ABSTRAK.	i
KATA PENGANTAR.	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.	vii
DAFTAR LAMPIRAN.	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORITIS.	7
A. Kerangka Teoritis.....	7
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	7
2. Jenis –jenis Media Pembelajaran.	8
3. Manfaat Media Pembelajaran.	11
4. Kelemahan dan Kelebihan Media Film.	12
a. kelemahan media film.	13
b. kelebihan media film.....	13

5. Pengertian Menulis	13
6. Keterampilan menulis cerita.	14
7. Hakikat Sastra Klasik.....	16
8. Pengertian cerita fabel.....	18
9. Pengaruh media film terhadap pembelajaran.....	20
10. Profil Film “ Pada Zaman Dahulu”.....	21
B. Kerangka konseptual	21
C. Hipotesis penelitian.....	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.	23
A. Lokasi dan waktu penelitian.	23
B. Populasi dan sampel penelitian.....	24
C. Metode penelitian.....	25
D. Variabel penelitian	29
E. Definisi operasional variabel.	29
F. Instrumen penelitian.....	30
G. Teknik analisis data.....	32
H. Pengujian Hipotesis.	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
A. Deskripsi Data Penelitian.....	35
B. Pengujian Hipotesis.	40
C. Diskusi Hasil Penelitian.....	40

BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	42
A. Simpulan.....	42
B. Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA.....	44
LAMPIRAN.....	45

DAFTAR TABEL

TABEL 3.1 Rincian Waktu Penelitian.	24
TABEL 3.2 Jumlah Populasi.	24
TABEL 3.3 Desain Eksperimen	26
TABEL 3.4 Langkah –Langkah Pembelajaran Media Film.	27
TABEL 3.5 Langkah-langkah Pembelajaran dengan Tidak Menggunakan Media	28
TABEL 3.6 Aspek Penilaian.	31
TABEL 4.1 Skor Kemampuan Menggunakan Media Film.	35
TABEL 4.2 Skor Kemampuan dengan Tidak Menggunakan Media.	36
TABEL 4.3 Presentasi Nilai Kelas Eksperimen.	38
TABEL 4.4 Presentasi Nilai Kelas Kontrol.	38

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	46
LAMPIRAN 2. Lembar Jawaban Siswa.....	49
LAMPIRAN 3. Daftar Hadir Siswa.....	90
LAMPIRAN 4. Form k-1.....	92
LAMPIRAN 5. Form k-2.....	93
LAMPIRAN 6. Form k-3.....	94
LAMPIRAN 7. Berita Acara Bimbingan Proposal.....	95
LAMPIRAN 8. Surat permohonan seminar.....	96
LAMPIRAN 9. Lembar pengesahan proposal.....	97
LAMPIRAN 10. Surat pernyataan plagiat.....	98
LAMPIRAN 11. Surat keterangan seminar.....	99
LAMPIRAN 12. Lembar pengesahan hasil seminar proposal.....	100
LAMPIRAN 13. Permohonan izin riset.....	101
LAMPIRAN 14. Surat balasan riset.....	102

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen yaitu keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut saling berkaitan dalam pembelajaran bahasa. Salah satu keterampilan berbahasa yang sering digunakan dalam pembelajaran yaitu keterampilan menulis. Menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai. Karena melalui menulis seseorang dapat menyampaikan ide, gagasan atau pendapat yang di tuangkan ke dalam bentuk tulisan.

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif.

Menulis telah diajarkan mulai dari jenjang pendidikan usia dini. Pada jenjang tingkat pendidikan di sekolah khususnya pada jenjang pendidikan Sekolah Tingkat Pertama (SMP) peserta didik telah diajarkan cara menulis cerita fabel yaitu cerita dongeng yang berisi tentang kehidupan hewan yang bertingkah laku seperti manusia. Menulis cerita fabel telah ada di dalam kurikulum pembelajaran di sekolah dengan tujuan adanya kompetensi dasar dalam bidang bahasa yang nyata dalam menulis teks cerita fabel setelah menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Keterampilan menulis merupakan kegiatan menuangkan ide, gagasan, perasaan dalam bentuk bahasa tulis sehingga orang lain yang membaca dapat memahami isi tulisan tersebut dengan baik. Untuk mewujudkan tujuan utama dalam meningkatkan keterampilan menulis terutama dalam menulis cerita fabel pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, salah satu cara yang digunakan adalah dengan menggunakan media film sebagai salah satu cara yang dilakukan dalam kegiatan pengajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita fabel di sekolah.

Di dalam penyampaian materi pembelajaran sering sekali ditemukan kendala pada saat menyampaikan pembelajaran yang berimbas pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran pada pengajaran tersebut, diantaranya adalah media pembelajaran yang digunakan sering sekali tidak tepat atau tidak sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Sehingga para peserta didik tidak memahami maksud dan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru tersebut. Menurut Sumiati dan Asra (2013:159) media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran. Sehingga media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar pada siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan penelitian selama mengikuti program pengalaman lapangan (PPL) ditemukan bahwa : siswa tidak dapat menulis cerita fabel berdasarkan ciri-cirinya. Siswa tidak dapat menulis cerita fabel berdasarkan struktur fabel. Kurangnya media pembelajaran yang tersediadalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Menurut Susilana dan Riyana(2016:6) media pembelajaran adalah berasal dari bahasa latin “media”, merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” . Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Akan tetapi sekarang kata tersebut digunakan, baik untuk bentuk jamak maupun mufrad. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran diantaranya media grafis, media *proyeksi* diam, media audio, media film, media multimedia. Salah satu dari jenis media pembelajaran adalah media film. Media film disebut juga gambar hidup atau *motion pictures* yaitu serangkaian gambar diam atau *still picture* yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak

Pengaruh media film dalam pembelajaran cerita fabel ini diharapkan akan berpengaruh pada proses belajar siswa karena dengan cara melihat contoh cerita fabel yang di tayangkan membuat suasana kelas menjadi kondusif di karenakan siswa terfokus pada film yang di tayangkan serta siswa diharapkan mampu menangkap ide dari cerita fabel yang telah di tonton.

Untuk itu, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Media Film “*Pada Zaman Dahulu*” Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2017-2018”

B. Identifikasi Masalah

Media pembelajaran adalah bagian integral dalam sistem pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menulis cerita merupakan suatu kegiatan

dalam keterampilan menulis yang memiliki aspek sudut pandang, bahasa, dan penokohan. Sedangkan, fabel adalah salah satu sastra klasik berupa cerita (prosa) yang tokoh-tokohnya berupa binatang dengan peran layaknya manusia. Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah (1) siswa tidak dapat menulis cerita fabel berdasarkan ciri-cirinya (2) siswa tidak dapat menulis cerita fabel berdasarkan strukturnya (3) kurang bervariasi media pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

C. Batasan masalah

Untuk menghindari pembahasan masalah yang terlalu luas, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti. Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu Media Film “ Pada Zaman Dahulu” terhadap kemampuan menulis cerita fabel berdasarkan struktur oleh siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2017-2018”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan menulis cerita fabel dengan menggunakan Media Film “ Pada zaman dahulu” oleh siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2017-2018?

2. Bagaimana kemampuan menulis cerita fabel dengan tidak menggunakan media pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2017-2018?
3. Apakah ada Pengaruh Media Film “pada zaman dahulu” terhadap kemampuan menulis cerita fabel pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2017-2018?

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka, tujuan dari penelitian ini yang akan dicapai yaitu:

1. Untuk mengetahui kemampuan menulis cerita fabel dengan menggunakan media film “ Pada zaman dahulu” oleh siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2017-2018.
2. Untuk mengetahui kemampuan menulis cerita fabel dengan tidak menggunakan media pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2017-2018.
3. Untuk mengetahui Pengaruh Media Film “pada zaman dahulu” terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2017-2018.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari suatu penelitian adalah sesuatu yang dapat memberikan faedah dan mendatangkan keuntungan bagi peneliti, lembaga tertentu, pembaca

maupun bagi orang lain yang dapat memanfaatkannya. Dalam hal ini manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Memberikan informasi tentang media film sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) di kelas.
2. Menambah wawasan peneliti dan pembaca tentang pengaruh media film terhadap kemampuan menulis cerita fabel pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 16 tahun pembelajaran 2017-2018.
3. Sebagai bahan masukan terhadap dunia pendidikan khususnya pada bidang studi Bahasa Indonesia
4. Sebagai bahan masukan bagi lembaga pendidikan. Khususnya pada sekolah yang dijadikan lokasi penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kerangka Teoretis

Kerangka teoretis merupakan pendukung dalam suatu penelitian. Semua uraian atau pembahasan terhadap permasalahan harus didukung dengan teori-teori yang kuat. Oleh sebab itu, kerangka teoretis juga merupakan rancangan teori yang berhubungan dengan hakikat suatu penelitian untuk menjelaskan pengertian dari variabel-variabel yang akan diteliti.

Dalam penelitian ini akan dijelaskan teori-teori tentang masalah yang akan diteliti yaitu “ pengaruh media film “ pada zaman dahulu” terhadap kemampuan menulis cerita fabel”. Oleh karena itu untuk melakukan penelitian tersebut, peneliti harus memiliki pengetahuan yang cukup luas mengenai teori yang akan dibahas. Peneliti haruslah memiliki pedoman dalam bentuk buku- buku yang bersangkutan dengan masalah yang akan diteliti.

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Sumiati dan Asra (2013:159) media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran. Banyak macam media pembelajaran dapat digunakan. Penggunaannya meliputi manfaat banyak pula. Penggunaan media pembelajaran harus di dasarkan pada pemilihan yang tepat. Sehingga dapat memperbesar arti dan fungsi dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Bentuk – bentuk media pembelajaran di pergunakan untk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi lebih konkrit. Pembelajaran dengan media pembelajaran tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata. Dengan demikian, dapat kita harapkan hasil pengalaman belajar lebih berarti bagi siswa.

Usaha membuat pembelajaran lebih konkrit menggunakan media pembelajaran banyak dilakukan orang. Berbagai jenis media pembelajaran mempunyai nilai kegunaan masing-masing. Untuk memahami berbagai jenis media pembelajaran dan nilainya dalam pembelajaran, ada baiknya dipahami konsep tentang pengklasifikasian media pembelajaran berdasarkan nilai yang di miliki masing-masing pengklasifikasian itu.

2. Jenis –jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat beragam. Sehingga banyak jenis-jenis media pembelajaran yang dapat digunakan. Sumiati dan Asra (2013:160) menyatakan pengklasifikasian media pembelajaran hingga sekarang ini belum ada pembakuan, yaitu belum adanya kesepakatan atau ketentuan yang berlaku secara umum atau khusus. Oleh jarena itu pengklasifikasian media pembelajaran yang ada sekarang berdasarkan pertimbangan kepentingan atau pendapat yang berbeda-beda. berdasarkan penelitian para ahli, ternyata media pembelajaran yang beraneka

ragam itu hampir semua bermanfaat. Aneka ragam media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan ciri-ciri tertentu, antara lain:

- a. Berdasarkan kemampuan indera, jenis media pembelajaran terdiri atas:
 - 1) Media Audio, yaitu jenis media pembelajaran yang menggunakan kemampuan indera telinga atau pendengaran (audio). Jenis media pembelajaran ini menghasilkan pesan berupa bunyi atau suara. Contoh : Radio, tape, recorder atau telepon.
 - 2) Media Visual, yaitu jenis media pembelajaran yang menggunakan kemampuan indera mata atau penglihatan (visual). Jenis media pembelajaran ini menghasilkan pesan bentuk atau rupa yang dapat dilihat. Contoh : Gambar, poster dan grafik.
 - 3) Media Audio Visual, yaitu jenis media pembelajaran yang menggunakan kemampuan indera telinga atau pendengaran dan indera mata atau penglihatan (audio-visual). Jenis media pembelajaran ini menghasilkan pesan berupa suara dan bentuk atau rupa. Contoh : televisi, film, dan video.
- b. Berdasarkan daya atau kemampuan liputannya, jenis media pembelajaran, terdiri atas:
 - 1) Media pembelajaran dengan daya atau kemampuan liputannya luas, yaitu dapat menjangkau tempat yang luas dengan jumlah orang atau siswa yang banyak. Contoh : Televisi dan Radio.
 - 2) Media pembelajaran dengan daya atau kemampuan liputannya terbatas, yaitu hanya dapat menjangkau tempat atau ruangan tertentu dan terbatas

dengan jumlah orang atau siswa yang tidak banyak. Contoh : Papan tulis, slide, *overhead projector* (OHP).

c. Berdasarkan pengguna atau pemakai yang memanfaatkan media pembelajaran, jenis media pembelajaran terdiri atas:

- 1) Media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran secara massal atau banyak orang. Contoh : belajar melalui televisi atau radio
- 2) Media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran secara individual atau perorangan. Contoh : belajar melalui modul atau buku.

d. Berdasarkan kerumitan (kekomplesan) dan biayanya, jenis media pembelajaran terdiri atas:

- 1) *Big Media*, yaitu media pembelajaran yang rumit (kompleks) dan biayanya mahal, serta penggunaannya relatif susah membutuhkan tenaga yang terlatih. Contoh : Film, video dan komputer.
- 2) *Little Media*, yaitu media pembelajara yang sederhana untuk tidak rumit dan biayanya tidak relatif mahal serta penggunaannya relatif mudah tidak perlu tenaga terlatih. Contoh : papan tulis dan gambar

e. Berdasarkan manfaat dan pembuatannya, jenis media pembelajaran, terdiri atas:

- 1) *Media by design*, yaiu media pembelajaran yang dirancang, dipersiapkan, dan dibuat sendiri oleh guru lalu digunakan untuk proses pembelajaran. Contohnya semua media pembelajaran yang dirancang, dipersiapkan dan dibuat sendiri oleh guru.

- 2) *Media by utilization*, yaitu media *pembelajaran* yang dibuat oleh orang lain atau lembaga/institusi, sedangkan guru hanya tinggal menggunakan atau memanfaatkannya saja. Contohnya semua media pembelajaran yang hanya digunakan atau di manfaatkannya dan tidak membuatnya sendiri.
- f. Berdasarkan dimensinya, jenis media pembelajaran, terdiri atas:
- 1) Media dua dimensi, yaitu jenis media pembelajaran yang hanya mempunyai dua ukuran yaitu panjang dan lebar. Contoh : poster, bagan, gambar.
 - 2) Media tiga dimensi, yaitu jenis media pembelajaran yang mempunyai minimal tiga ukuran yaitu panjang, lebar dan isi/tinggi. Contoh : model (benda yang menyerupai asli), realita (benda asli).
- g. Berdasarkan proyeksinya, yaitu jenis media pembelajaran, terdiri atas:
- 1) Media proyeksi, yaitu jenis media pembelajaran yang bisa diproyeksikan atau dipancarkan dengan menggunakan alat proyektor, sehingga gambarnya akan nampak pada layar. Contoh : film, *slide*, OHP, *in focus*.
 - 2) Media tidak diproyeksikan, yaitu jenis media pembelajaran yang tidak bisa diproyeksikan atau dipancarkan. Contoh : buku. Papan Flannel.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Sumiati dan Asra (2013:163) menyatakan penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam pembelajaran tidak mutlak harus diadakan. Namun akan lebih baik jika digunakan media pembelajaran karena media pembelajaran tentu mempunyai kelebihan-kelebihan yang dapat di manfaatkan untuk membantu

keberhasilan pembelajaran. Manfaat atau kelebihan dari media pembelajaran antara lain :

- a. Menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkrit (nyata)
- b. Memberikan pengalaman nyata dan langsung karena siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya.
- c. Mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang
- d. Memungkinkan adanya persamaan pendapat atau persepsi yang benar terhadap suatu pembelajaran atau obyek.
- e. Menarik perhatian siswa sehingga membangkitkan minat, motivasi, aktivitas dan kreativitas belajar siswa.
- f. Membantu siswa belajar secara individual, kelompok atau klasikal.
- g. Materi pembelajaran lebih lama diingat dan lebih mudah untuk diungkapkan kembali dengan cepat dan tepat.
- h. Mempermudah dan mempercepat guru menyampaikan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran.
- i. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera.

4. Kelemahan dan Kelebihan Media Film

Menurut Susilana dan Riyana (2016:20) dalam menggunakan media film terdapat kelemahan dan kelebihan dalam penggunaannya. Kelemahan dan kelebihan media film diantaranya :

a. Kelemahan Media Film

- 1) Harga produksinya cukup mahal
- 2) Pembuatannya memerlukan banyak waktu dan tenaga
- 3) Memerlukan operator khusus untuk mengoperasikannya
- 4) Memerlukan penggelapan ruangan

b. Kelebihan Media Film

- 1) Memberikan pesan yang dapat di terima secara lebih merata oleh siswa
- 2) Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses
- 3) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
- 4) Lebih realistis, dapat diulang-ulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan
- 5) Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

5. Pengertian Menulis

Menurut Tarigan (2008:3) bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis, penulis haruslah terampil memanfaatkan grafolegi, struktur bahasa dan kosa kata. Keterampilan menulis ini tidak akan datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur.

Alton C.Morris (dalam Tarigan,2008:7) menyatakan “tulisan yang baik merupakan komunikasi pikiran perasaan yang efektif. Semua komunikasi tulis adalah efektif atau tepat digunakan”. Menulis sama halnya dengan tiga keterampilan berbahasa lainnya (menyimak, berbicara, membaca) yang merupakan suatu proses perkembangan. Menulis menuntut pengalaman, waktu , kesempatan, pelatihan, keterampilan-keterampilan khusus dan pengajaran langsung menjadi seorang penulis. Menurut gagasan –gagasan yang tersusun secara logis, diekspresikan dengan jelas, dan di tata secara menarik. Selanjutnya, menuntut penelitian yang terperinci, observasi yang seksama, pembedaan yang tepat dalam pemilihan judul dan tema, bentuk dan gaya.

6. Keterampilan Menulis Cerita

Tarigan (2008:136) menyatakan bahwa sebagai penulis cerita, penulis naskah, sastrawan berhadapan dengan aspek-aspek retorik suatu karya. Yang terpenting diantara aspek-aspek tersebut adalah :

a. Sudut Pandang

Sudut pandang (*point of view*) adalah posisi fisik, tempat persona/pembicara melihat dan menyajikan gagasan-gagasan atau peristiwa-peristiwa. Merupakan perspektif/pemandangan fisik dalam ruang dan waktu yang dipilih oleh penulis bagi personanya, serta mencakup kualitas-kualitas emosional dan mental persona yang mengawasi sikap dan nada. Sudut pandang melibatkan sejumlah masalah pokok dalam

sastra, antara lain : persona/pembicara, jarak retorik, dan komentar kepengarangan.

b. Bahasa

Bahasa adalah suatu sarana interaksi sosial, fungsi utamanya adalah komunikasi, korelasi psikologi sesuatu bahasa adalah kompetensi atau kemampuan komunikatif, kemampuan melaksanakan interaksi sosial dengan bantuan bahasa.

Aspek retorik lainnya dari peranan penulis cerita adalah penggunaan bahasa untuk menciptakan suatu nada atau suasana persuasif serta merumuskan dialog-dialog yang mampu memperlihatkan hubungan-hubungan dan interaksi-interaksi antar sesama tokoh. Kemampuan penulis menggunakan bahasa secara cermat dan tepat guna akan dapat menjelmakan suatu suasana yang teras teras atau satiris, simpatik atau menjengkelkan, objektif atau emosional. Bahasa dapat menimbulkan suasana yang tepat guba bagi adegan yang seram, adegan cinta atau peperangan dan keputusan maupun harapan. Kegunaan lain dari bahasa adalah untuk menandai tema dari sebuah cerita.

c. Penokohan

Sebagai penulis cerita, haruslah bisa menentukan karakter dari setiap tokoh. Para penulis tidak hanya merencanakan cara-cara yang menandai hubungan- hubungan tersebut, tetapi juga harus menuntun pembaca ke arah kesadaran akan asumsi-asumsi atau anggapan-anggapan pengarang sendiri mengenai para tokoh.

Junus (1985:6) menyatakan kekuatan imajinasi membebaskan suatu karya dari keterkaitannya kepada suatu peristiwa. Makin rendah kadar imajinasinya makin dekat hubungannya kepada peristiwa yang konkret. Imajinasi sifatnya begitu individualistik. Sesuatu karya yang dihasilkan melalui proses imajinasi yang intensif pasti akan berbeda dari karya lain yang dihasilkan seorang penulis lainnya. Tapi tak begitu halnya pada karya yang tidak begitu imajinatif. Dalam kegiatan menulis sebuah cerita diperlukan imajinasi yang cukup luas agar cerita tersebut memiliki nilai estetika tersendiri.

7. Hakikat Sastra Klasik

Menurut Kosasih(2017:197) sastra klasik, sastra lama, atau sastra tradisional adalah karya sastra yang tercipta dan berkembang sebelum masuknya unsur-unsur modernisme ke dalam sastra itu. Dalam ukuran waktu, sastra klasik (nusantara) dibatasi sebagai sastra yang berkembang sebelum tahun 1920 an, yakni rentang waktu sebelum lahirnya sastra angkatan Balai Pustaka.

a. Ciri-ciri sastra klasik

1. Nama penciptanya tidak diketahui (anonim)
2. Bersifat pralogis, mempunyai logika tersendiri yang tidak sesuai dengan logika umum.
3. Berkembang secara statis dan mempunyai rumus yang baku
4. Yang dikisahkan berupa kehidupan istana raja-raja , dewa-dewa, para pahlawan atau tokoh-tokoh lainnya seperti hewan dan tokoh mulia lainnya

5. Disampaikan secara lisan dari mulut ke mulut

Karya sastra klasik umumnya mengandung nilai-nilai pendidikan yang dominan. Hal ini memang dapat dipahami karena peranan karya sastra pada zaman dahulu tidak sekedar sebagai media hiburan melainkan media daktis. Cerita-cerita binatang (fabel) misalnya, sesungguhnya merupakan personifikasi dari kehidupan manusia.

b. Jenis-Jenis Karya Sastra Klasik

Menurut Kosasih (2017:203) ada berbagai jenis karya sastra klasik yaitu:

1. Cerita Binatang (Fabel)

Cerita binatang atau fabel adalah cerita yang tokoh-tokohnya berupa binatang dengan peran layaknya manusia. Binatang-binatang itu dapat berbicara makan, minum, berkeluarga sebagaimana manusia. Dengan demikian dapat dipahami bahwa fabel tidak semata-mata sebagai cerita binatang, melainkan metamorposis dari kehidupan manusia.

2. Cerita Asal Usul (Legenda)

Cerita asal usul adalah sebuah cerita yang menceritakan terjadinya suatu hal atau suatu tempat yang disampaikan secara lisan (mulut ke mulut) sehingga tidak diketahui siapa yang membuat cerita tersebut. Secara garis besar cerita asal usul atau legenda terbagi menjadi 3 jenis yaitu :

- a) Cerita asal usul dunia tumbuhan
- b) Cerita asal usul dunia binatang
- c) Cerita asal usul terjadinya suatu tempat

3. Cerita Pelipur Lara

Jenis cerita ini disebut pelipur lara sebab fungsinya untuk menghibur hati seseorang. Dalam cerita ini dikisahkan hal-hal yang indah-indah yang penuh fantasi dan daya impian yang menawan. Misalnya tentang kehidupan istana, keajaiban-keajaiban, putri yang cantik ataupun hal-hal lainnya yang menggambarkan keindahan dan keceriaan.

4. Cerita Jenaka

Karya sastra klasik lainnya yang cukup terkenal antara lain cerita jenaka karya sastra klasik jenis ini bercerita tentang lelucon kehidupan (jenaka) seperti pak belalang, lebay malang, dan pak kodok.

5. Cerita Sejarah

Sastra klasik lainnya yang lebih serius adalah sejenis sejarah yakni sejarah melayu, hikayat banjar, dan hikayat raja-raja pasai tidak seperti bentuk-bentuk karya sastra klasik lainnya, sastra atau cerita sejarah pada umumnya sudah banyak mengalami pengaruh asing.

8. Pengertian Cerita Fabel

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Cerita diartikan sebagai tuturan yang membentangkan bagaimana suatu peristiwa terjadi, hal atau kejadian; karangan yang mengisahkan perbuatan, pengalaman penderitaan orang dan sebagainya dongeng. Sedangkan Fabel diartikan sebagai cerita sastra yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh

binatang (berisi pendidikan moral dan budi pekerti). Fabel juga dapat diartikan sebagai cerita binatang.

Kosasih dan Restuti (2013:2-3) berpendapat bahwa fabel termasuk teks cerita moral karena dalam fabel terkandung nilai-nilai luhur berupa pendidikan moral, akhlak dan budi pekerti. Fabel sering digunakan sebagai cerita dalam rangka mendidik masyarakat. Teks cerita fabel menggambarkan watak dan budi manusi yang pelakunya diperankan oleh hewan. Adapun ciri-ciri dan struktur fabel, diantaranya adalah :

- a. Tokohnya hewan
- b. Hewan sebagai tokoh utama dapat berpikir, berbicara dan bertingkah laku seperti manusia
- c. Menunjukkan atau menggambarkan moral, karakter manusia dan kritik tentang kehidupan
- d. Menggunakan latar alam
- e. Menggunakan pilihan kata yang mudah
- f. Penceritaan pendek dan langsung ke pokok persoalan

Adapun struktur teks fabel adalah:

- a. Judul,
- b. Perkenalan, memperkenalkan siapa para pelaku, yang dialami pelaku, dan dimana terjadinya peristiwa
- c. Komplikasi, munculnya konflik
- d. Klimaks, konflik mengalami puncak
- e. Penyelesaian, konflik menemukan penyelesaian

f. Amanat/pesan moral (tersirat/ tersurat).

9. Pengaruh Media Film terhadap Pembelajaran

Yamin (2007:176) menyatakan media dalam komunikasi merupakan bagian dari komponen yang tidak dapat tidak mesti ada, yaitu komunikator. Komunikator adalah seorang yang menyampaikan informasi, komunikan adalah seorang yang menerima informasi dan media adalah perangkat penyalur informasi. Jika satu dari komponen di atas tidak ada, maka proses komunikasi tidak mungkin terjadi.

Di dalam dunia pendidikan, konsep komunikasi tidak banyak berbeda kecuali dalam aspek konteks berlangsungnya komunikasi itu. Dalam proses pembelajaran, sumber informasi adalah dosen, guru, mahasiswa ,siswa, bahan bacaan dan lain sebagainya. Dalam hal ini media dapat didefinisikan lebih khusus yakni “ Teknologi pembawapesan(informasi)yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran”.

Media film termasuk salah satu teknologi pembawa pesan (informasi) dikarenakan melalui film yang berhubungan dengan materi pembelajaran, maka pembelajaran yang disampaikan akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Hampir dari seluruh siswa menyukai kegiatan menonton, apalagi pada siswa di jenjang pendidikan tingkat pertama,menonton film kartun merupakan suatu kegiatan yang menghibur dan mengasyikkan. Maka dari itu pemilihan media film pada pembelajaran termasuk salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerita. Melalui media film proses pembelajaran

menjadi lebih menarik, proses belajar siswa menjadi lebih interaktif, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, serta sikap positif siswa terhadap bahan pelajaran maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat di tingkatkan.

10. Profil Film “Pada Zaman Dahulu”

Film “Pada Zaman Dahulu” merupakan sebuah serial animasi berupa kisah dongeng yang juga merupakan judul serial televisi dari MNC TV. Serial ini pertama kali disiarkan oleh saluran TV Malaysia yaitu TV Alhijrah. Serial animasi “Pada Zaman Dahulu merupakan produksi *Les’ Copaque Production*. Didalam film ini terdapat tokoh Aki, Wan, Aris dan Ara. Aki sebagai kakek mereka sering sekali menceritakan dongeng tentang kehidupan hewan-hewan. Film ini setiap hari tayang pada pukul 07:30 - 08:30 Wib. Film “Pada Zaman Dahulu” awal tayang pada tanggal 3 Desember 2011 hingga sampai sekarang ini. Episode yang pertama kali ditayangkan berjudul “ Sang Kancil dan Kerbau”.

B. Kerangka Konseptual

Menggunakan Media Film “Pada Zaman Dahulu” salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dalam materi ini peneliti mencoba menerapkan media film dalam pembelajaran pada pokok atau materi pembelajaran cerita fabel, dengan harapan dapat menjadikan pembelajaran yang lebih aktif, kondusif dan menyenangkan. Siswa akan merasa situasi pembelajaran yang asyik serta menantang dan tidak beranggapan bahwa materi cerita fabel adalah suatu materi yang membosankan. Selain itu media film ini

memberikan kesan variasi dalam penggunaan media pembelajaran pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM) di kelas serta diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Kemampuan menulis cerita fabel sangat penting karena hal tersebut termasuk kompetensi yang harus dicapai oleh siswa di dalam kurikulum. Akan tetapi pada kenyataannya siswa masih kurang mampu dalam menulis cerita fabel. Maka dari itu dilakukan penerapan media film untuk melihat bagaimana pengaruhnya terhadap kemampuan menulis cerita fabel pada siswa.

C. Hipotesis penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti data yang dikumpulkan. Sehubungan dengan hal tersebut, dapat dinyatakan hipotesis dalam penelitian ini adalah Adanya Pengaruh Media Film “ Pada Zaman Dahulu” terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2017-2018.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan waktu penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam.

Adapun alasan peneliti memilih lokasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Di sekolah tersebut belum pernah diadakan penelitian yang menyangkut masalah dalam penelitian ini.
- b. Jumlah siswa di SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam cukup memadai untuk dijadikan sampel penelitian sehingga data yang di peroleh lebih akurat
- c. Situasi dan kondisi sekolah tersebut mendukung untuk melakukan sebuah penelitian
- d. Sekolah tersebut menjadi lokasi peneliti pada saat mengikuti Program Pengalaman Lapangan (PPL), sehingga peneliti mengetahui masalah yang terjadi dalam pembelajaran di sekolah tersebut.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini selama 6 bulan yaitu mulai dari bulan Maret 2017 sampai bulan Agustus 2018. Adapun perencanaan waktunya dapat dilihat pada tabel berikut.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2014:118) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut. Sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Pada pengambilan sampel dibutuhkan teknik sampling, teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan.

Menurut Arikunto (2013:174) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti, apabila subjeknya kurang dari 100 orang lebih baik diambil semua dari populasi atau sebagian dari populasi, sehingga sampel dari penelitian ini adalah hanya diambil sebagian dari populasi yaitu terdiri atas 20 orang.

Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *probability sampling* yaitu dengan cara melibatkan sebagian anggota populasi (siswa kelas VII) yang dipilih karena memiliki unit yang lebih besar untuk diteliti sebagai sampel penelitian.

Jadi, dapat disimpulkan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII A SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2017-2018.

C. Metode Penelitian

Metode memegang peranan penting dalam suatu penelitian agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan baik. Metode yang digunakan harus sesuai dengan masalah yang akan diteliti agar tujuan penelitian dapat tercapai

sebagaimana yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam melaksanakan penelitian maka peneliti harus menetapkan metode atau cara yang tepat untuk menunjang tujuan tersebut teranalisis dengan baik.

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Nazir (2011:63) menyatakan metode eksperimen adalah suatu metode observasi di bawah kondisi buatan dimana kondisi tersebut dibuat dan diatur oleh si peneliti. Dengan demikian penelitian eksperimental adalah penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian serta adanya kontrol.

Metode ini dilaksanakan dengan melakukan percobaan pada dua tindakan dalam satu kelas, yakni tindakan pengajaran menggunakan media film dan tindakan pengajaran menggunakan metode ceramah. Sehingga dapat diketahui pengaruh antara media film dan metode ceramah jika dilakukan tindakan tersebut dalam satu kelompok (kelas).

Berdasarkan ciri dan karakteristik yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan melaksanakan kegiatan (perlakuan) seperti yang tertera pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.3
Desain Eksperimen
Posttest-Only Control Design

Tindakan Kelas	Perlakuan	Tes Akhir
Media Film	X ₁	T ₁
Metode Ceramah	X ₂	T ₂

X₁ = Penggunaan Media Film “Pada Zaman Dahulu” terhadap kemampuan menulis cerita fabel

X₂ = Penggunaan tidak menggunakan media terhadap kemampuan menulis cerita fabel

T₁ = Tes akhir menggunakan media film

T₂ = Tes akhir tidak menggunakan media

Berdasarkan tabel di atas dapat disusun langkah pembelajaran yang sesuai dengan teknik pembelajaran yang digunakan oleh peneliti. Langkah pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas adalah sebagai berikut.

Tabel 3.4
Langkah –langkah pembelajaran dalam kelas dengan menggunakan media film

No.	Langkah–langkah pembelajaran	Alokasi waktu
1.	Kegiatan Awal: <ul style="list-style-type: none">• Guru mengucapkan salam kepada siswa• Guru mengabsen/ menanyakan kehadiran siswa• Guru menyampaikan kompetensi dasar yang ingin di capai• Guru memberikan materi pembelajaran yang akan di ajarkan	15 menit
2	Kegiatan Inti: <ul style="list-style-type: none">• Guru menjelaskan materi pembelajaran mengenai cerita fabel• Guru menayangkan film “<i>Pada Zaman Dahulu</i>”• Guru menanyakan siswa mengenai isi cerita dari film yang ditayangkan• Guru membagi kelompok yang terdiri dari (4-5 orang) dalam satu kelompok• Guru mengarahkan siswa	40 menit

	mengenai cara menulis fabel	
3.	<p>Kegiatan akhir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan siswa untuk menulis cerita fabel berdasarkan tayangan film yang telah ditayangkan oleh guru di depan kelas • Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran 	35 menit

Tabel 3.5
Langkah –langkah pembelajaran dalam kelas dengan tidak menggunakan media

No.	Langkah–langkah pembelajaran	Alokasi waktu
1.	<p>Kegiatan Awal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam kepada siswa • Guru mengabsen/ menanyakan kehadiran siswa • Gurumenyampaikankompetensi dasar yang ingin di capai • Guru memberikan materi pembelajaran yang akan di ajarkan 	15 menit
2	<p>Kegiatan Inti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan materi pembelajaran mengenai cerita fabel • Guru bercerita fabel di depan kelas • Guru menanyakan siswa mengenai isi cerita fabel yang telah disampaikan oleh guru • Guru membagi kelompok yang terdiri dari (4-5 orang) dalam satu kelompok • Guru mengarahkan siswa mengenai cara menulis fabel 	40 menit
3.	<p>Kegiatan akhir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan siswa untuk membuat cerita fabel sesuai dengan judul yang telah ditetapkan oleh guru. 	35 menit

	<ul style="list-style-type: none">• Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran	
--	--	--

D. Variabel Penelitian

Arikunto (2013:159) istilah ‘variabel’ merupakan istilah yang tidak pernah ketinggalan dalam setiap jenis penelitian F.N.Kerlinger menyebut variabel sebagai sebuah konsep. Variabel penelitian adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Berdasarkan pendapat diatas, maka penelitian ini terdiri dari dua variabel. Variabel yang akan dianalisis baik secara deskripsi maupun analisis statistik. Variabel tersebut dikelompokkan ke dalam variabel yang mempengaruhi (independen) yang dilambangkan X_1 dan variabel yang dipengaruhi (dependen) yang dilambangkan X_2 . Maka variabel dalam penelitian ini adalah

1. Variabel X_1 : Penggunaan media film “pada zaman dahulu” terhadap kemampuan menulis cerita fabel.
2. Variabel X_2 : Penggunaan dengan tidak menggunakan media terhadap kemampuan menulis cerita fabel.

E. Definisi Operasional Penelitian

Menurut Nazir (2011:126) definisi operasional adalah suatu definisi yang diberikan kepada suatu variabel atau kontra dengan cara memberikan arti atau menspesifikasikan kegiatan ataupun memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur konstrak atau variabel tersebut. definis operasional

dapat berbentuk definisi operasional yang diukur ataupun definisi operasional eksperimental.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, (merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar.
2. Media film adalah Media Audia Visual, yaitu jenis media pembelajaran yang menggunakan kemampuan indera telinga atau pendengaran dan indera mata atau penglihatan (audio-visual). Jenis media pembelajaran ini menghasilkan pesan berupa suara dan bentuk atau rupa.
3. Media buku cerita adalah Media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran secara individual atau perorangan.
4. Menulis merupakan suatu kegiatan menuangkan ide, gagasan dan pendapat kedalam bentuk tulisan.

F. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2014:148) pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam. Meneliti dengan data yang sudah ada lebih tepat kalau dinamakna membuat laporan dari pada melakukan penelitian. Karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes

penugasan tertulis dalam bentuk esai. Aspek penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6
Aspek Penilaian Tes Menulis Cerita Fabel

No.	Aspek yang dinilai	Deskriptor	Skor
1	Judul	<ul style="list-style-type: none"> • Judul tepat untuk menulis cerita fabel • Judul tidak tepat untuk menulis cerita fabel 	<p>2</p> <p>1</p>
2	Perkenalan cerita	<ul style="list-style-type: none"> • Tepat menulis cerita dengan menunjukkan perkenalan dalam cerita fabel • Tidak tepat menulis cerita dengan menunjukkan perkenalan dalam cerita fabel 	<p>2</p> <p>1</p>
3	Munculnya konflik	<p>Tepat menulis cerita fabel dengan munculnya konflik</p> <p>Tidak muncul konflik dalam cerita</p>	<p>2</p> <p>1</p>
4	Klimaks	<ul style="list-style-type: none"> • Tepat menulis cerita dengan adanya klimaks • Tidak ada klimaks dalam cerita 	<p>2</p> <p>1</p>
5	Penyelesaian	<ul style="list-style-type: none"> • Tepat menulis cerita dengan adanya penyelesaian 	<p>2</p>

		• Tidak adanya penyelesaian dalam cerita	1
6	Amanat	• Tepat menulis cerita dengan adanya amanat	2
		• Tidak adanya amanat dalam cerita	1

$$\text{Nilai perolehan siswa} = \frac{\text{skor pemerolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

G. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono(2014:335) Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain

Menurut Sudijono (2012:81) Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Yakni menguji dan menganalisis data dengan perhitungan angka-angka dan menarik kesimpulan dari pengujian tersebut. Adapun langkah-langkah yang peneliti lakukan dalam menganalisis data sebagai berikut :

1. Mencatat skor kemampuan menulis cerita sesuai dengan aspek dalam media film yang di tayangkan baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

2. Mencari mean hasil test siswa yang diajarkan dengan media film dan hasil test siswa yang diajarkan dengan metode ceramah.

$$\text{Rumus : } M_x = \frac{\sum X}{N}$$

M_x = mean yang kita cari

$\sum X$ = jumlah dari skor-skor (nilai-nilai) yang ada.

N = *number of cases* (banyaknya skor-skor itu sendiri)

3. Masukkan mean dan standar deviasi
4. Mencari besar perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol
5. Mencari nilai akhir siswa yang dikemukakan oleh arikunto (2006:245)

yaitu

Nilai 80-90 : Baik Sekali

Nilai 65-79 : Baik

Nilai 45-64 : Cukup

Nilai 40-44 : Kurang

Nilai 30-39 : Gagal

H. Pengujian Hipotesis

Menurut Nazir (2011:161) untuk menguji hipotesis data atau fakta-fakta. Kerangka pengujian harus ditetapkan lebih dahulu sebelum si peneliti mengumpulkan data pengujian hipotesis memerlukan pengetahuan yang luas mengenai teori, kerangka teori, penguasaan teori secara logis, statistik dan teknik-teknik pengujian.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan cara membandingkan adanya pengaruh media film “pada zaman dahulu” terhadap kemampuan menulis cerita fabel pada siswa dengan media lain yang digunakan. Adapun cara pengujian hipotesis yaitu

1. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak, H_a diterima dengan pengertian adanya pengaruh media film “ pada zaman dahulu “ terhadap kemampuan menulis cerita fabel
2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_a ditolak, H_0 diterima dengan pengertian tidak ada pengaruh media film “ pada zaman dahulu “ terhadap kemampuan menulis cerita fabel

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Setelah melakukan penelitian mengenai pengaruh media film” Pada Zaman Dahulu” terhadap kemampuan menulis cerita fabel pada siswa kelas VII SMP MUHAMMADIYAH 16 Lubuk Pakam tahun pembelajaran 2017-2018 diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Skor Kemampuan Menulis Cerita Fabel Menggunakan Media Film.

Tabel 4.1
Nilai atau Skor Kemampuan Menulis Cerita Fabel
Menggunakan Media Film

No.	Nama Siswa	Judul	Perkenalan cerita	Munculnya konflik	klimaks	Penyel esaian	Amanat	Skor	Nilai
1.	Sri wahyuni	2	2	2	1	2	1	10	83
2.	Salabilah cahyono	2	2	1	2	2	1	10	83
3.	Trio oriza ativa	2	1	1	1	1	0	6	50
4.	Muhammad hafiz	2	2	2	2	2	1	11	91
5.	Rizki dwi ananda	2	1	2	1	2	0	8	75
6.	Dara aulia	2	2	2	1	1	2	10	66
7.	Mustafa kamal	2	1	2	1	2	2	10	66
8.	Revaldo al farizhi	2	1	1	2	2	2	10	83
9.	Enzela mutia	2	2	2	2	0	0	8	67
10.	Nikkon manic	2	2	2	2	2	1	11	91
11.	Ronal sinaga	2	2	1	2	2	1	10	83
12.	Arif padang	2	2	2	2	2	1	11	91
13.	Meila putrid	2	1	1	1	1	2	8	75
14.	Indah mutia	2	2	2	2	2	1	11	91
15.	Bogan manic	2	1	2	1	0	0	6	50
16.	Riki situmorang	2	1	1	1	2	1	8	75
17.	Buyung lingga	2	2	2	2	1	2	11	91
18.	Madan raditya	2	1	1	1	1	1	7	63
19.	a.t.d surya Negara	2	1	1	1	1	1	7	63
20.	Gilang	2	2	2	1	2	0	9	75
Jumlah									1514
Rata – rata									75,5

2. Skor Kemampuan Menulis Cerita Fabel dengan tidak menggunakan media

Tabel 4.2
Skor Kemampuan Menulis Cerita Fabel Dengan Tidak Menggunakan Media

No.	Nama Siswa	Judul	Perkenalan cerita	Munculnya konflik	klimaks	Penyelesaian	Amanat	Skor	Nilai
1.	Sri wahyuni	2	1	1	1	1	0	6	41
2.	Salabilah cahyono	2	1	1	2	1	1	8	50
3.	Trio oriza ativa	2	1	1	1	1	0	6	41
4.	Muhammad hafiz	2	1	1	1	1	1	7	66
5.	Rizki dwi ananda	2	1	1	1	1	0	6	41
6.	Dara aulia	2	1	1	1	1	1	7	66
7.	Mustafa kamal	2	1	0	1	1	1	8	50
8.	Revaldo al farizhi	2	1	1	2	1	1	8	50
9.	Enzela mutia	2	1	2	1	0	0	6	41
10.	Nikkon manic	2	1	2	1	1	1	8	50
11.	Ronal sinaga	2	1	1	2	2	1	9	83
12.	Arif padang	2	1	1	1	1	1	7	66
13.	Meila putrid	2	1	1	1	1	2	8	50
14.	Indah mutia	2	1	1	1	1	0	6	41
15.	Bogan manic	2	1	2	1	1	0	7	66
16.	Riki situmorang	2	1	1	1	0	1	5	35
17.	Buyung lingga	2	1	0	1	1	0	5	35
18.	Madan raditya	2	1	1	1	1	1	7	66
19.	a.t.d surya Negara	2	1	1	1	1	1	7	66
20.	Gilang	2	1	1	1	1	0	6	41
Jumlah									1213
Rata – rata									60,65

Tabel di atas menunjukkan daftar nilai kemampuan menulis cerita fabel menggunakan media film dan tidak menggunakan media. Setelah diketahui skor kemampuan setiap siswa langkah selanjutnya adalah mencari nilai rata-rata standar deviasi.

a. Menghitung rata-rata nilai menggunakan media film, maka digunakan rumus :

$$M_{X1} \frac{\sum X}{n} = \frac{1514}{20} = 75,7$$

Standar Deviasi

$$\begin{aligned} SD &= \frac{\sqrt{n \cdot \sum_1^2 x - (\sum x_1)^2}}{n(n-1)} = \frac{\sqrt{20 \cdot 117726 - 1514^2}}{20(20-1)} \\ &= \frac{\sqrt{2354520 - 1514^2}}{20(20-1)} \\ &= \frac{\sqrt{2353006}}{380} \\ &= \sqrt{61,6} \\ &= 8,0 \end{aligned}$$

b. Menghitung rata-rata nilai tidak menggunakan media, maka digunakan rumus :

$$M_{X1} \frac{\sum X}{n} = \frac{1213}{20} = 60,65$$

Standar Deviasi

$$\begin{aligned} SD &= \frac{\sqrt{n \cdot \sum_1^2 x - (\sum x_1)^2}}{n(n-1)} = \frac{\sqrt{20 \cdot 80633 - 1213^2}}{20(20-1)} \\ &= \frac{\sqrt{1612660 - 1213^2}}{20(20-1)} \\ &= \frac{\sqrt{1611447}}{380} \\ &= \sqrt{42,6} \\ &= 6,4 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen X_1 adalah sebesar 75,7 dan standar deviasi sebesar 8,0. dapat diketahui presentase siswa yang memperoleh nilai pada rentang 10 sampai 100 dengan rumus berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Tabel 4.3
presentasi nilai akhir (kelas eksperimen)

Ketentuan nilai	Jumlah sampel	Presentase (%)	Predikat
80-100	10	50 %	Baik sekali
65-79	7	35 %	baik
45-64	3	15 %	cukup
Total	20	100 %	

Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai rata-rata kelas kontrol X_2 adalah sebesar 60,65 dan standar deviasi sebesar 6,4. dapat diketahui presentase siswa yang memperoleh nilai pada rentang 10 sampai 100 dengan rumus berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Tabel 4.4
presentasi nilai akhir (kelas kontrol)

Ketentuan nilai	Jumlah sampel	Presentase (%)	Predikat
80-100	1	5%	Baik sekali
65-79	9	45 %	baik
45-64	3	15 %	cukup
40-44	2	10%	kurang
0-39	5	25%	Gagal
Total	20	100 %	

3. Mencari T_{Hitung}

Nilai siswa dapat dianalisis dengan menggunakan rumus t-tes untuk dapat menguji hipotesis penelitian. Data nilai kemampuan siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media film dan nilai kemampuan siswa pada kelas control yang tidak menggunakan media atau menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan akan dijelaskan pada uraian berikut.

Untuk uji hipotesis yang digunakan adalah uji beda rata-rata dan dua kelompok sampel independen dengan t-tes menggunakan rumus yang digunakan sugiyono (2013-197)

$$T_{\text{hitung}} = \frac{x_1 - x_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$X_1 = 75,7 \quad SD_1 = 8,0 \quad SD_1^2 = 64 \quad n_1 = 20$$

$$X_2 = 60,65 \quad SD_2 = 6,4 \quad SD_2^2 = 40,96 \quad n_2 = 20$$

Maka

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$$= \frac{(20 - 1)64 + (20 - 1)40,96}{20 + 20 - 2}$$

$$= \frac{(19)64 + (19)40,96}{38}$$

$$= \frac{1216 + 778,24}{38}$$

$$= \frac{1994,24}{38}$$

$$S^2 = \sqrt{52,48}$$

$$S = 7,1$$

$$T_{\text{hitung}} = \frac{x_1 - x_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$= \frac{75,7 - 60,65}{7,1 \sqrt{\frac{1}{20} + \frac{1}{20}}}$$

$$= \frac{15,05}{7,1 \sqrt{\frac{2}{20}}}$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{15,05}{7,1 (0,1)} \\
&= \frac{15,05}{0,71} \\
&= 21,19
\end{aligned}$$

Dari hasil uraian di atas dapat dibandingkan dengan T_{tabel} jika dilihat dari titik presentase distribusi ($dk= 1-40$) $dk 0,10 = 1,72$ dengan n_1 dan $n_2 = 20$, maka dapat disimpulkan nilai T_{hitung} di banding dengan $T_{\text{tabel}} = (21,19 > 1,72)$. Sebagai kriteria hipotesis diterima atau ditolak. Maka, H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga dapat disimpulkan kembali bahwa “ ada pengaruh media film “ pada zaman dahulu “ terhadap kemampuan menulis cerita fabel”.

B. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh t_{hitung} . diterima dengan hipotesis berbunyi “ ada pengaruh media film “ Pada Zaman Dahulu” terhadap kemampuan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VII SMP MUHAMMADIYAH 16 Lubuk Pakam tahun pembelajaran 2017-2018”.

C. Diskusi Hasil Penelitian

Penggunaan media pembelajaran media film untuk mengetahui hasil kemampuan siswa dalam menulis cerita fabel dalam menggunakan media film tersebut. hasil tes siswa dengan menggunakan media film menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh adalah 75,7. sedangkan tidak menggunakan media adalah.60,65.

Berdasarkan hasil hipotesis peneliti di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis cerita fabel menggunakan media film dapat menjadi sarana pembelajaran bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam keterampilan menulis dan mempermudah siswa dalam proses belajar.

D. Keterbatasan Penelitian

Dalam menyelesaikan penelitian ini, peneliti banyak sekali menghadapi kendala sejak pembuatan proposal, rangkaian penelitian, pelaksanaan penelitian dan pengelolaan data. Keterbatasan lain seperti referensi buku, waktu maupun keterbatasan ilmu yang tidak luput dari kendala dalam penelitian ini. jika dilihat dari pelaksanaan tes kemungkinan tidak semua siswa melakukan tes secara bersungguh-sungguh. Meskipun begitu berkat kesabaran yang besar semua kendala tersebut mampu dilalui peneliti sehingga penelitian ini selesai.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian diketahui hasil rata-rata kemampuan siswa kelas VII SMP MUHAMMADIYAH 16 Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2017-2018 dalam menulis cerita fabel menggunakan media film yaitu baik, karena nilai rata-rata yang didapatkan yaitu 75,7
2. Hasil penelitian diketahui hasil rata-rata kemampuan siswa kelas VII SMP MUHAMMADIYAH 16 Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2017-2018 dalam menulis cerita fabel tidak menggunakan media yaitu kurang, karena nilai rata-rata yang didapatkan yaitu 60,65.
3. Terdapat pengaruh positif yang didapatkan dalam pembelajaran menggunakan media film sebagai sarana penyampaian pembelajaran sehingga hal tersebut dapat dibuktikan melalui hasil rata-rata yang didapatkan oleh siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, sebagai tindak lanjut dari penelitian ini dapat dikemukakan saran sebagai berikut :

1. Kemampuan siswa dalam menulis cerita fabel perlu ditingkatkan. Hal tersebut memerlukan sistem pembelajaran yang lebih efektif dalam proses belajar mengajar di sekolah.
2. Media film memerlukan pemahaman guru dalam mengakses film yang akan ditayangkan oleh guru sehingga guru harus lebih dulu memahami isi film yang akan ditayangkan sebagai media pembelajaran.
3. Guru harus mampu mengevaluasi proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerita fabel sehingga keterampilan menulis siswa meningkat dan berkualitas.
4. Disarankan agar peneliti selanjutnya tetap memperhatikan perkembangan media-media pembelajaran yang digunakan di sekolah dalam pembelajaran untuk menyampaikan materi – materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Junus, Umar. 1985. *Dari Peristiwa ke Imajinasi*, Jakarta : PT.Gramedia
- Kosasih E . 2017. *Ketatabahasa dan Kesusastraan* ,Jakarta: Yrama Widya
- Kosasih E & Restuti.2014. *Bahasa Indonesia*,Jakarta: Erlangga
- Nazir, Moh. 2011. *Metode Penelitian*, Bogor : Ghalia Indonesia
- Sudijono, Anas.2012, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta : PT Rajagrafindo Persada
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan* , Bandung :PT. Alfabeta
- Sumiati & Asra.2013. *Metode Pembelajaran* .Bandung : CV Wacana Prima
- Susilana Rudi & Riyana Cepi.*Media Pembelajaran*.Bandung : CV Wacana Prima
- Tarigan, Henry Guntur. 2008, *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung :
Angkasa.
- Yamin Martinis. 2007, *Desain Pembelajaran*, Jakarta : GP Press