

**PENGARUH MEDIA FILM ANIMASI *PUTERI LIMAU* TERHADAP  
KEMAMPUAN MENULIS CERITA FANTASI PADA  
SISWA KELAS VII MTS AL-HALIM SIPOGU  
TAHUN PEMBELAJARAN 2020-2021**

**SKIRIPSI**

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

Oleh

**LILI ANRIANI**  
**NPM. 1602040022**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

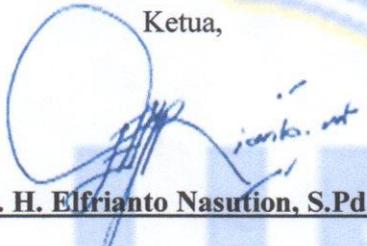
Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari Jumat, 03 November 2020, pada pukul 08.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

NamaLengkap : Lili Anriani  
NPM : 1602040022  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
JudulSkripsi : Pengaruh Media Film Animasi *Puteri Limau* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021

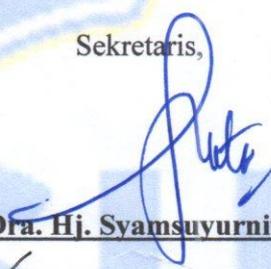
Ditetapkan : ( ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Skripsi  
( ) Tidak Lulus

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:**

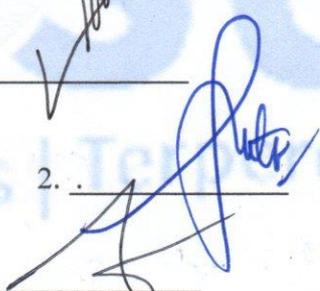
1. Dr.Yusni Khairul Amri, M.Pd

1. 

2. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

2. 

3. Amnur Rifai Dewirsyah, S.Pd, M.Pd

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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Lili Anriani  
NPM : 1602040022  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Film Animasi *Puteri Limau* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021  
Sudah layak disidangkan.

Medan, 13 Oktober 2020

Disetujui oleh:  
Pembimbing

Amnur Rifai Dewirsyah, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:



Dekan

Ketua Program Studi

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

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

UMSU  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

## ABSTRAK

**Lili Anriani. NPM 1602040022. Pengaruh Media Film Animasi *Puteri Limau* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. 2020.**

Penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh media film animasi *Puteri Limau* terhadap kemampuan siswa dalam menulis cerita fantasi dengan baik dan benar. Hal tersebut dilakukan pada siswa kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021. Lokasi penelitian ini dilakukan di sekolah MTs Al-Halim Sipogu, Jl. Lintas Pantai Barat Desa Sipogu, Kecamatan Batang Natal, Kabupaten Mandailing Natal. Provinsi Sumatera Utara. Populasi keseluruhan pada penelitian ini berjumlah 80 siswa. Maka dilakukan pengambilan sampel acak sederhana (*simple random sampling*). Sampel yang dipilih dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas VII-B sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-A sebagai kelas kontrol untuk mengetahui hasil dari pengaruh media film animasi *Puteri Limau* yang digunakan dalam pembelajaran.

Metode dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode eksperimen dengan kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan media yang digunakan yaitu media film animasi *Puteri Limau* yang diterapkan dalam kelas eksperimen sedangkan kelas kontrol tanpa menggunakan media film animasi *Puteri Limau*. Alat pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dalam bentuk essay. Kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan media film animasi *Puteri Limau* memperoleh hasil sangat baik sebanyak 20 orang dengan persentase 80,00%. Kategori baik sebanyak 3 orang dengan persentase 12,00%. Kategori cukup sebanyak 2 orang dengan persentase 8,00%. Sedangkan untuk kategori kurang dan gagal tidak dijumpai. Artinya kemampuan menulis cerita fantasi siswa berada pada tingkat yang baik yang disebabkan karena adanya pengaruh media film animasi *Puteri Limau*. Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 8,668. Selanjutnya  $t_{hitung}$  ini dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 0,05 dengan  $df=6:17$  diperoleh jumlah  $t_{tabel} = 1,71088$  berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Dengan demikian hipotesis diterima yaitu terdapat pengaruh media film animasi *Puteri Limau* terhadap kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII MTs Al-Halim Sipogu tahun pembelajaran 2020-2021.

## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Alhamdulillah rabbi'l'alam, 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 Animasi Puteri Limau terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021**. 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 menyempurnakan 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 peneliti ini, meskipun jauh dari kata sempurna. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Allah Swt. Yang telah memberikan kesehatan dan limpahan rahmat yang tidak terhingga kepada peneliti, serta kepada Ayahanda tercinta **Parwis Nasution** lelaki penyemangat dalam hidup peneliti, lelaki yang selalu memberi motivasi dalam hidup peneliti serta lelaki yang bekerja keras tanpa ada

kata mengeluh demi membiayai untuk menyelesaikan pendidikan peneliti dan lelaki yang selalu ada di dalam doa peneliti. Kepada Ibunda tercinta **Asma Lubis** perempuan yang selalu mengajarkan kesabaran, dan perempuan yang selalu membuat peneliti termotivasi untuk mencapai kesuksesan dan perempuan yang tidak hentinya mendoakan peneliti. Kepada keempat saudara kandung peneliti **Elvi Ana Nasution, Eva Diana Nasution, Anggi Natasya Nasution, dan Wina Yolanda Nasution** yang selalu memberi semangat peneliti agar program sarjana (S1) ini segera selesai dengan tepat waktu. Dalam kesempatan ini peneliti juga mengucapkan banyak terimakasih yang tulus kepada nama-nama yang dibawah ini:

1. **Dr. Agussani, M.AP.**, Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera utara.
2. **Dr. Elfrianto Naasution, 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 sekaligus sebagai Dosen Pembahas.
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 Indonesia.
6. **Bapak Amnur Rifai Dewirsyah S.Pd., M.Pd.**, sebagai dosen pembimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat bagi peneliti dalam penulisan skripsi ini.
8. Kepala sekolah MTs Al-Halim Sipogu yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan riset.
9. Kepada Abang Rizki Lubis dan Rahmat Hidayat Nasution yang selalu membantu dan menyemangati peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada sahabat-sahabat yang setia dan memotivasi peneliti untuk tetap semangat dalam menyelesaikan skripsi ini Afiva Zahra Simanjuntak, Nia Risana Matondang, Dewi Yulisa Putri, Hermi Suwarni, Rima Restanti, Rama Ningsih Tarigan, Radja Indra Hasibuan, Yusuf Siregar, dan Sawaliah.
11. Kepada Seluruh teman-teman kelas A Pagi stambuk 2016 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.

***Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.***

Medan, Oktober 2020

Penulis,

**LILI ANRIANI**  
**NPM. 1602040022**

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
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
<b>BAB II LANDASAN TEORETIS .....</b>	<b>6</b>
A. Kerangka Teoretis .....	6
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	6
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	7
3. Manfaat Media Pembelajaran .....	9
4. Keunggulan dan Kelemahan Media Film .....	11
5. Media Film Animasi.....	12
6. Pengertian Menulis .....	14
7. Keterampilan Menulis Cerita .....	15

8. Memahami Cerita Fantasi .....	16
9. Pengaruh Media Film terhadap Pembelajaran .....	19
10. Profil Film “Puteri Limau” .....	20
B. Kerangka Konseptual .....	21
C. Hipotesis Penelitian .....	21
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>22</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	22
B. Populasi dan Sampel .....	23
C. Metode Penelitian .....	24
D. Variabel Penelitian .....	27
E. Defenisi Operasional .....	28
F. Instrumen Penelitian .....	28
G. Teknik Analisis Data .....	31
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>37</b>
A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	37
B. Pembahasan Penelitian .....	53
C. Jawaban Pertanyaan Penelitian .....	53
D. Diskusi Hasil Penelitian .....	54
E. Keterbatasan Penelitian.....	55
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>57</b>
A. Kesimpulan .....	57
B. Saran .....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>59</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>60</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Jadwal Waktu Kegiatan Penelitian .....	22
Tabel 3.2. Jumlah Siswa Kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021 .....	23
Tabel 3.3. Desain Penelitian <i>PostTest Only Control Design</i> .....	24
Tabel 3.4. Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Menggunakan Media Film Animasi “Puteri Limau” .....	25
Tabel 3.5. Langkah-Langkah Pembelajaran tanpa Menggunakan Media . Film Animasi “Puteri Limau” .....	26
Tabel 3.6. Aspek Penilaian Tes Menulis Cerita Fantasi .....	29
Tabel 4.1 Daftar Nama dan Jumlah Siswa Kelas VII-A Kelas Kontrol.....	37
Tabel 4.2 Daftar Nama dan Jumlah Siswa Kelas VII-B Kelas Eksperimen...	38
Tabel 4.3 Kemampuan Siswa dalam Menulis Cerita Fantasi dengan Menggunakan Media Film Animasi “Puteri Limau” (Kelas Eksperimen ).....	39
Tabel 4.4 Deskripsi Data Statistics Kelas Eksperimen .....	40
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Variabel Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Menggunakan Media Film Animasi “Puteri Limau” .....	41
Tabel 4.6 Kategori Tingkat Menulis Cerita Fantasi Menggunakan Media Film Animasi “Puteri Limau” .....	41
Tabel 4.7 Kemampuan Siswa dalam Menulis Cerita Fantasi tanpa Menggunakan Media Film Animasi “Puteri Limau” (Kelas Kontrol ).....	43

Tabel 4.8	Deskripsi Data Statistics Kelas Kontrol .....	44
Tabel 4.9	Distribusi Frekuensi Variabel Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Menggunakan Media Film Animasi “Puteri Limau” .....	45
Tabel 4.10	Kategori Tingkat Menulis Cerita Fantasi Menggunakan Media Film Animasi “Puteri Limau” kelas Kontrol .....	45
Tabel 4.11	Hasil Uji Normalitas .....	47
Tabel 4.12	Hasil Uji Linieritas .....	48
Tabel 4.13	Hasil Uji Paired Sample Statistics .....	50
Tabel 4.14	Paired Samples Correlations .....	51
Tabel 4.15	Paired Samples Test .....	51

## DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 4.1. Diagram Batang Kemampuan Siswa dalam Menulis Cerita Fantasi dengan Menggunakan Media Film Animasi “Puteri Limau” (Kelas Eksperimen).....	42
Gambar 4.2. Diagram Batang Kemampuan Siswa dalam Menulis Cerita Fantasi tanpa Menggunakan Media Film Animasi “Puteri Limau” (Kelas Kontrol).....	46

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : RPP Kelas Eksperimen .....	60
Lampiran 2 : RPP Kelas Kontrol .....	66
Lampiran 3 : Soal Tes Kelas Eksperimen.....	72
Lampiran 4 : Soal Tes Kelas Kontrol .....	73
Lampiran 5 : Lembar Kerja Siswa Kelas Eksperimen .....	74
Lampiran 6 : Lembar Kerja Siswa Kelas Kontrol .....	77
Lampiran 7 : Titik Persentase Distribusi F untuk Probabilita = 0,05 .....	80
Lampiran 8 : Tabel Distribusi Tabel t.....	81
Lampiran 9 : Daftar Absensi Siswa Kelas VII-B (Kelas Eksperimen).....	82
Lampiran 10: Daftar Absensi Siswa Kelas VII-A (Kelas Kontrol).....	83
Lampiran 11: Foto Dokumentasi Penelitian Pada kelas Eksperimen .....	84
Lampiran 12: Foto Dokumentasi Penelitian Pada kelas Kontrol.....	85
Lampiran 13: Form K1 .....	86
Lampiran 14: Form K2 .....	87
Lampiran 15: Form K3 .....	88
Lampiran 16: Berita Acara Bimbingan Proposal .....	89
Lampiran 17: Lembar Pengesahan Proposal .....	90
Lampiran 18: Permohonan Perubahan Judul Skripsi.....	91
Lampiran 19: Surat Keterangan Melakukan Seminar.....	92
Lampiran 20: Lembar pengesahan Hasil Seminar Proposal.....	93
Lampiran 21: Surat Pernyataan Tidak Plagiat .....	94
Lampiran 22: Surat Izin Melakukan Riset.....	95

Lampiran 23:	Balasan Surat Riset .....	96
Lampiran 24:	Berita Acara Bimbingan Skripsi .....	97
Lampiran 25:	Lembar Pengesahan Skripsi .....	98
Lampiran 26:	Surat Pernyataan Permohonan Ujian Skripsi .....	99
Lampiran 27:	Daftar Riwayat Hidup .....	100

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalman (2011:1) Bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan oleh setiap individu dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa juga dikatakan sebagai satuan ujaran yang dihasilkan oleh alat ucap manusia sebagai lambang bunyi yang bersifat arbitrer dan memiliki satuan arti yang lengkap. Dengan bahasa itulah manusia saling berinteraksi satu sama lain. Interaksi itu sendiri ialah berkomunikasi. Komunikasi dapat dilakukan secara lisan maupun tulisan. Komunikasi yang dilakukan secara lisan berarti seseorang itu dapat langsung menyampaikan pesan kepada lawan bicaranya sehingga pesan langsung sampai kepada yang dituju, sedangkan secara tulisan lebih cenderung terstruktur dan teratur karena pesan yang akan disampaikan kepada penerima pesan dan waktunya pun cenderung lebih lama, namun isi pesan dapat dipertanggungjawabkan kepada masyarakat luas. Sama halnya dengan cerita fantasi yang merupakan cerita fiksi yang menghadirkan dunia khayal atau imajinatif yang diciptakan oleh pengarang untuk disampaikan secara tertulis untuk di baca, dilihat dan didengar oleh banyak orang.

Tarigan (2013:1) keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Setiap keterampilan itu erat sekali hubungannya dengan tiga keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka ragam. Keempat keterampilan berbahasa tersebut juga berkaitan dengan pembelajaran

keterampilan menulis cerita fantasi yaitu dalam menemukan ide untuk menulis suatu cerita fantasi bisa ditemukan dari keterampilan menyimak sesuatu yang bisa menghasilkan ide dalam menulis, kemudian keterampilan berbicara. Dengan ide yang sudah didapatkan dari menyimak, penulis bisa menanyakan saran dengan orang sekitar, mengenai apa yang kurang dari ide yang didapat, ketika ada kekurangan dalam sebuah ide, bisa diperoleh dari keterampilan membaca karena dengan membaca buku dapat menemukan maupun menyempurnakan suatu ide dalam menulis cerita fantasi.

Sebagai suatu keterampilan berbahasa, menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Aktivitas menulis melibatkan beberapa unsur, yaitu : penulis sebagai penyampaian pesan, isi tulisan, saluran atau media, dan pembaca.

Salah satu tujuan kurikulum 2013 membentuk dan meningkatkan sumber daya manusia yaitu peserta didik yang produktif, kreatif, inovatif, dan komunikatif dalam proses pembelajaran serta mampu memproduksi beragam jenis teks berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) yang dipelajari sesuai dengan kurikulum 2013 diantaranya teks cerita fantasi, dalam hal ini yaitu teks cerita fantasi yang dipelajari siswa kelas VII pada Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Berdasarkan hasil pengamatan penelitian selama mengikuti program pengalaman lapangan (PPL) masih banyak peserta didik yang belum mampu untuk menulis cerita fantasi berdasarkan ciri-ciri kebahasaan, berdasarkan struktur, terutama dalam menemukan ide dalam menulis cerita fantasi, hal ini disebabkan kurangnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Arsyad (2013:3) kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Salah satu dari jenis media pembelajaran adalah media film Animasi.

Film animasi adalah film yang berakar pada dunia fotografi dan animasi yang berakar pada dunia gambar. Animasi dipandang sebagai suatu hasil proses dimana obyek-obyek yang digambarkan atau divisualisasikan tampak hidup. Gambar digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan pesan hidup.

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

Berdasarkan permasalahan dari uraian di atas maka penulis merasa tertarik untuk meneliti tentang: **“Pengaruh Media Film Animasi “Puteri Limau” terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, beberapa masalah dapat diidentifikasi dalam penelitian ini. Identifikasi masalah yang terdapat dalam pembelajaran ini yaitu :

1. Siswa tidak dapat menulis cerita fantasi berdasarkan ciri-cirinya.
2. Siswa kurang menguasai penulisan berbagai latar yang dialami oleh tokoh.
3. Kurangnya bakat siswa dalam menuangkan ide dalam menulis cerita fantasi disebabkan variasi media pembelajaran yang digunakan guru di sekolah sangat sedikit.

### **C. Batasan Masalah**

Melihat luasnya batasan masalah yang diteliti, maka peneliti membatasi masalah peneliti agar terfokus pada satu masalah yaitu adanya Pengaruh Media Film Animasi "*Puteri Limau*" Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021.

### **D. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan media film animasi "*Puteri Limau*" pada siswa kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021?
2. Bagaimana kemampuan menulis cerita fantasi tanpa menggunakan media film animasi "*Puteri Limau*" pada siswa kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021?
3. Apakah ada pengaruh media film animasi "*Puteri Limau*" terhadap kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021?

### **E. Tujuan Penelitian**

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

1. Untuk mengetahui kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan media film animasi "*Puteri Limau*" pada siswa kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021.
2. Untuk mengetahui kemampuan menulis cerita fantasi tanpa menggunakan media film animasi "*Puteri Limau*" pada siswa kelas VII MTs Al-halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021.
3. Untuk mengetahui pengaruh media film animasi "*Puteri Limau*" terhadap kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat Penelitian ini sebagai berikut :

1. Memberikan informasi tentang media film sebagai media kegiatan belajar mengajar di kelas.
2. Menambah wawasan peneliti dan pembaca tentang pengaruh flim animasi terhadap kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII MTs Al-Halim Sipogu tahun pembelajaran 2020-2021.
3. Sebagai bahan masukan dalam dunia pendidikan mengenai media pembelajaran khususnya pada bidang studi bahasa Indonesia
4. Sebagai bahan perbandingan bagi penelitian lain yang ingin meneliti tentang hal yang sama di lokasi yang berbeda

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kerangka Teoretis**

Kerangka Teoretis adalah sejumlah teori-teori yang dijadikan sebagai landasan berfikir untuk suatu penelitian. Kerangka Teoretis juga merupakan rancangan teori yang berhubungan dengan hakikat suatu penelitian untuk menjelaskan pengertian dari variabel-variabel yang akan diteliti.

Dalam penelitian ini menjelaskan teori-teori yang akan dibahas yaitu “Pengaruh Media Flim Animasi “*Puteri Limau*” Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi”. Oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti harus memiliki pengetahuan yang luas mengenai teori-teori yang akan dibahas dan peneliti harus memiliki pedoman yang berhubungan dengan apa yang akan diteliti.

#### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Manurung, dkk. (2014:18) kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.

Pribadi (2017:15) mengatakan bahwa media berdasarkan asal katanya dari bahasa latin, *medium*, yang berarti perantara. Media oleh karenanya dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber dan penerima informasi. Dalam proses belajar, media berperan dalam menjembatani proses penyampaian dan pengiriman pesan dan informasi. Dengan menggunakan media dan teknologi, proses penyampaian pesan dan informasi antara pengirim dan penerima akan dapat berlangsung dengan efektif.

Dengan memperhatikan berbagai definisi diatas dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang membantu guru untuk mempermudah dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

## **2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Manurung, dkk. (2014:42) ada berbagai cara dan sudut pandang untuk menggolongkan jenis media. Bretz mengklasifikasikan media ke dalam delapan pokok yaitu Media audio, media cetak, media visual diam, media visual gerak, media audio semi gerak, media semi gerak, media audio visual diam, media audio visual gerak. Dengan menganalisis media melalui bentuk dan cara penyajiannya, maka format klasifikasi media adalah grafis, bahan cetak dan gambar diam, media proyeksi diam, media audio, media gambar hidup, media televisi, media multimedia.

**Tabel 2.1**  
**Pengelompokan Media**

No	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
1.	Audio	Kaset audio, siaran radio, CID, telepon
2.	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
3.	Audio Cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4.	Proyeksi visual diam	Overhead transparansi (OHT), film bingkai (slide)
5.	Proyeksi audio visual diam	Film bingkai(slide) bersuara
6.	Visual gerak	Film bisu
7.	Audio visual gerak	Film gerak bersuara, video NCD, televisi
8.	Obyek fisik	Benda nyata, model, spicimen
9.	Manusia dan Lingkungan	Guru, pustakawan, laboran
10.	Komputer	CAI (pembelajaran berbantuan komputer ) dan CBI (pembelajaran berbasis komputer)

Secara Sederhana media pembelajaran dapat dikategorikan dalam lima jenis katategori besar sebagai berikut :

- a. Media Visual : Gambar, sketches, ilustrasi, pola, diagram, foto, film, film strip, slide, chart, graphs (piktorial, lingkaran, balok, garis), drawings,

lukisan, buletin, koran, majalah, poster, periodical, buku (teks, referensi, perpustakaan), ensiklopedia, kamus, komik, kartun, karikatur, peta (wisata, komersial atau ekonomi, politik), globe, direktori jalan, brosur perjalanan, rute, time table kereta dan pesawat, iklan, kalender, mural, tabel, diorama, friezes, simbol (seperti x '! \$), demonstrasi, miming, desk presenter.

- b. Media Audio (musik, kata, suara, efek, suara) : rekaman, tape, radio, laporan siswa, cerita, puisi, dan drama, alat musik, pre-recorded plays, laporan, diskusi.
- c. Media Audio-visual : sound moving pictures, televisi, puppets (stick, glove, string), improvised and scripted dramatization, role playing, ekskursi, fenomena alamiah yang ditemui di sekeliling, demonstrasi, LCD dan computer.
- d. Media Tactile : specimen, objek, ekshibit, artifact, model, sculptured figure, live dan stuffed animals, eksperimen, tools, material yang telah dikonstruksi dari suatu model, mainan, wayang, dan pertunjukan wayang; mengukur dan menimbang, kebun pekarangan; templates dan termometer.
- e. Virtual : *Internet, website, e-mail, audio-video streaming, chatting, messaging, audio-video conferencing, e-newsgroup, cybernews.*

### **3. Manfaat Media Pembelajaran**

Pribadi (2017:23) pemanfaatan media, baik untuk keperluan individual maupun kelompok, secara umum mempunyai beberapa tujuan, yaitu:

1. Media pembelajaran, pada umumnya memuat informasi dan pengetahuan, dapat digunakan sebagai sarana untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan tertentu. Setiap jenis media mempunyai kekhasan tersendiri untuk digunakan dalam proses belajar.
2. Media pada umumnya digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran yaitu mempresentasikan atau menyajikan informasi dan pengetahuan baik kepada individu maupun kelompok. Media dalam hal ini dapat dipandang sebagai alat bantu dalam aktivitas pembelajaran. Media dapat digunakan untuk mengaktifkan penggunanya dalam memperoleh informasi dan pengetahuan yang diperlukan.
3. Pemanfaatan media kerap digunakan sebagai sarana untuk memotivasi terjadinya perilaku positif dari penggunanya. Untuk tujuan memotivasi, pemanfaatan media mencakup upaya yang dapat digunakan untuk mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi dari penggunanya.

Manurung, dkk. (2014:40) manfaat praktis media pembelajaran yaitu antara lain:

1. Media dapat membuat materi pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit. Arus listrik misalnya dapat dijelaskan melalui media grafis berupa simbol-simbol dan bagan. Demikian pula materi pelajaran yang rumit dapat disajikan secara lebih sederhana dengan bantuan media.
2. Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu. Sesuatu yang terjadi di luar ruang kelas, bahkan di luar angkasa dapat dihadirkan di dalam kelas melalui bantuan media. Demikian pula

beberapa peristiwa yang telah terjadi di masa lampau, dapat disajikan di depan siswa sewaktu waktu. Dengan media pula suatu peristiwa penting yang sedang terjadi di benua lain dapat dihadirkan seketika di ruang kelas.

3. Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia. Obyek-obyek pelajaran yang terlalu kecil, terlalu besar atau terlalu jauh, dapat kita pelajari melalui bantuan media. Demikian pula obyek berupa prospek/kejadian yang sangat cepat atau sangat lambat, dapat kita saksikan dengan jelas melalui media, dengan cara memperlambat atau mempercepat kejadian.

#### **4. Keunggulan dan Kelemahan Media Film**

Manurung, dkk. (2014:73) film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses belajar mengajar. Sebagai suatu media, film memiliki keunggulan dan kelemahan berikut ini.

##### **a. Keunggulan Media Film**

- 1) Film merupakan suatu dominator belajar yang umum. Baik anak yang cerdas maupun lamban akan memperoleh sesuatu dari film yang sama. Keterampilan membaca atau penguasaan bahasa yang kurang, bisa dibatasi dengan menggunakan film.
- 2) Film sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, gerakan-gerakan lambat dan pengulangan-pengulangan akan memperjelas uraian dan ilustrasi.

- 3) Film dapat menampilkan kembali masa lalu dan penyajian kembali kejadian-kejadian sejarah yang lampau.
- 4) Film dapat mengembara dengan lincahnya dari suatu negara ke negara lain, horizon menjadi amat lebar, dunia luar dapat dibawa masuk kelas.
- 5) Film dapat menyajikan baik teori maupun praktik dari yang bersifat umum ke khusus atau sebaliknya.
- 6) Film dapat mendatangkan seorang ahli dan memperdengarkan suaranya di kelas.
- 7) Film dapat menggunakan teknik-teknik seperti warna, gerak lambat, animasi, dan sebagainya untuk menampilkan butir-butir tertentu.
- 8) Film memikat perhatian anak
- 9) Film lebih realistis, dapat diulang-ulang, dihentikan dan sebagainya sesuai dengan kebutuhan.
- 10) Film bisa mengatasi keterbatasan daya indera (penglihatan)
- 11) Film dapat merangsang atau memotivasi kegiatan anak-anak.

**b. Kelemahan Media Film**

- 1) Biaya produksi relatif mahal
- 2) Film tidak dapat mencapai semua tujuan pembelajaran
- 3) Penggunaannya perlu ruangan gelap.

**5. Media Film Animasi**

Film merupakan media yang biasa dipakai untuk merekam sesuatu keadaan atau mengemukakan sesuatu. Film dipakai untuk memenuhi suatu

kebutuhan umum, yaitu mengkomunikasikan suatu gagasan, pesan, atau kenyataan. Karena keunikan dimensinya, film telah diterima sebagai salah satu media audio visual yang paling populer dan digemari. Selain itu film juga dianggap sebagai media yang paling efektif.

Munir (2015:18) animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik, dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video.

Film Animasi adalah film yang berakar pada dunia fotografi dan animasi yang berakar pada dunia gambar. Animasi dipandang sebagai suatu hasil proses dimana obyek-obyek yang digambarkan atau divisualisasikan tampak hidup. Gambar digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan pesan hidup. Salah satu media yang dipakai dalam dunia pendidikan adalah media film animasi yang disebut juga dengan teknologi pendidikan atau media pendidikan karena film animasi memiliki fungsi sebagai alat penghibur dan sebagai media pembelajaran untuk anak sehingga anak tidak merasa bosan dan membuat belajar menjadi menyenangkan karena adanya unsur hiburan.

Danim (2010:7) media Pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Alat bantu itu disebut media pendidikan, sedangkan komunikasi adalah sistem penyampaiannya. Danim

(2010:8) teknologi Pendidikan banyak memanfaatkan jasa media teknologi pada umumnya. Teknologi komunikasi yang dimanfaatkan untuk tujuan-tujuan pendidikan atau yang sengaja dirancang itu disebut teknologi komunikasi pendidikan.

Komunikasi pendidikan adalah suatu spesifikasi dalam bidang teknologi pendidikan, yaitu yang lebih banyak merupakan prinsip dan konsep ilmu komunikasi, serta lebih memperhatikan penggunaan sumber belajar berupa media komunikasi massa dan elektronik.

## **6. Pengertian Menulis**

Dalman (2011:3) menulis merupakan sebuah proses kreatif, menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dalam tujuan, misalnya memberitahu, meyakinkan, atau menghibur. Hasil dari proses kreatif ini bisa disebut dengan istilah karangan atau tulisan. Selanjutnya, Tarigan (2013:22) mengemukakan bahwa menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menghasilkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafis tersebut dan dapat memahami bahasa dan grafik itu.

Oleh karena itu menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa sangat dibutuhkan pada masa sekarang. Keterampilan menulis tidak mudah dimiliki dan memerlukan waktu yang lama untuk memperolehnya. Dengan menulis seseorang dapat mengekspresikan ide-ide atau gagasannya melalui bahasa tulis.

## 7. Keterampilan Menulis Cerita

Tarigan (2013:136) menyatakan bahwa sebagai penulis cerita, cerita maskah, sastrawan berhadapan dengan aspek-aspek retorik sesuatu karya sastra.

Yang terpenting di antara aspek-aspek tersebut adalah :

### a. Sudut Pandang

Sudut pandang 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 psikologis sesuatu bahasa adalah kompetensi atau kemampuan komunikatif, kemampuan melaksanakan interaksi sosial dan bantuan bahasa. Aspek retorik lainnya dari peranan penulis cerita adalah penggunaan bahasa untuk menciptakan suatu nada atau suasana persuasif serta merumuskan dialog yang mampu memperlihatkan hubungan-hubungan dan interaksi-interaksi antar sesama tokoh. Kemampuan menulis penulis mempergunakan bahasa secara cermat dan tepat guna akan dapat menjelmakan suatu suasana yang berterus-terang atau satiris, simpatik,

atau menjengkelkan, obyektif atau emosional, bahasa dapat menimbulkan suasana yang tepat guna bagi adegan yang seram, adegan cinta atau pun peperangan, dan keputusan, maupun harapan. Kegunaan lain dari bahasa adalah untuk menandai tema seseorang tokoh.

### c. Penokohan

Sebagai penulis cerita, pengarang haruslah menentukan secara cepat guna fungsi 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.

## **8. Memahami Cerita Fantasi**

Harsiati, ddk. (2017:50) Teks cerita fantasi merupakan teks yang memiliki ciri tertentu. Ciri-ciri teks cerita fantasi adalah adanya keajaiban, keanehan, atau kemisteriusan, ide cerita bersifat terbuka, menggunakan berbagai latar, tokohnya unik dan memiliki kesaktian, bersifat fiksi, penggunaan bahasa sinonim dengan emosi yang kuat dan bervariasi. Teks cerita fantasi berdasarkan kesesuaian dalam kehidupan nyata terdiri atas dua jenis, yakni teks cerita fantasi total dan teks cerita fantasi irisan. Sedangkan berdasarkan latar cerita, teks cerita fantasi sejaman dan teks cerita fantasi lintas waktu. Struktur teks cerita fantasi terdiri atas orientasi, komplikasi, dan resolusi. Ketiga struktur teks cerita fantasi tersebut merupakan istilah lain dari bagian pengenalan, bagian permasalahan, dan bagian penyelesaian.

Berdasarkan struktur yang ada maka teks cerita fantasi memiliki struktur yang sama dengan teks cerita atau teks narasi pada umumnya.

Harsiati, dkk. (2017:50) adapun ciri umum cerita fantasi sebagai salah satu jenis teks narasi dan jenis jenisnya :

a. Ciri Umum Cerita Fantasi Sebagai Salah Satu Jenis Teks Narasi

1. Ada keajaiban/keanehan/kemisteriusan

Cerita 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.

2. Ide Cerita

Ide cerita terbuka terhadap daya hayal penulis, tidak dibatasi oleh realitas atau kehidupan nyata. Ide juga berupa irisan dunia nyata dan dunia khayali yang diciptakan pengarang. Ide cerita terkadang bersifat sederhana tapi mampu menipkan pesan yang menarik.

3. Menggunakan berbagai latar (lintas ruang dan waktu)

Peristiwa yang dialami tokoh terjadi pada dua latar yaitu latar yang masih ada dalam kehidupan sehari-hari dan latar yang tidak ada pada kehidupan sehari-hari. Alur dan latar cerita fantasi memiliki kekhasan. Rangkaian peristiwa cerita fantasi menggunakan berbagai latar yang menerobos dimensi ruang dan waktu.

#### 4. Tokoh unik (memiliki kesaktian)

Tokoh dalam cerita fantasi bisa diberi watak dan ciri yang unik yang tidak ada dalam kehidupan sehari-hari. Tokoh memiliki kesaktian-kesaktian tertentu, tokoh mengalami peristiwa misterius yang tidak terjadi pada kehidupan sehari-hari, tokoh mengalami kejadian dalam berbagai latar waktu, tokoh dapat ada pada seting waktu dan tempat yang berbeda zaman (bisa waktu lampau atau waktu yang akan datang/futuristik).

#### 5. Bersifat fiksi

Cerita fantasi bersifat fiktif (bukan kejadian nyata). Cerita fantasi bisa diilhami oleh latar nyata atau objek nyata dalam kehidupan tetapi diberi fantasi.

#### 6. Bahasa

Penggunaan sinonim dengan emosi yang kuat dan variasi kata cukup menonjol. Bahasa yang digunakan variatif, ekspresif, dan menggunakan ragam percakapan (bukan bahasa formal).

### b. Jenis Cerita Fantasi

#### 1. Cerita Fantasi Total dan Irisan

Jenis cerita fantasi berdasarkan kesesuaiannya dalam kehidupan nyata ada dua kategori fantasi total dan fantasi sebagai irisan. Pertama, kategori cerita fantasi total berisi fantasi pengarang terhadap objek/tertentu. Pada cerita kategori ini semua yang terdapat pada cerita semua tidak terjadi dalam dunia nyata. Misalnya, cerita

fantasi Nagata itu total fantasi penulis. Jadi nama orang, nama kota benar-benar rekaan pengarang. Kedua, cerita fantasi irisan yaitu cerita fantasi yang mengungkapkan fantasi tetapi masih mengungkapkan nama-nama dalam kehidupan nyata, menggunakan nama tempat yang ada dalam dunia nyata, atau peristiwa pernah terjadi pada dunia nyata.

## 2. Cerita Fantasi Sezaman dan Lintas Waktu

Berdasarkan latar cerita, cerita fantasi dibedakan menjadi dua kategori yaitu latar lintas waktu dan latar waktu sezaman. Latar sezaman berarti latar yang digunakan satu masa (fantasi masa kini, fantasi masa lampau, atau fantasi masa yang akan datang/futuristik). Latar lintas waktu merupakan cerita fantasi yang menggunakan dua latar waktu yang berbeda (misalnya, masa kini dengan zaman prasejarah, masa kini dan 40 tahun mendatang/futuristik).

## **9. Pengaruh Media Film terhadap Pembelajaran**

Pribadi (2017:13) penggunaan media sebagai sarana pembelajaran telah lama dilakukan, yaitu sejak manusia melaksanakan proses dan aktivitas belajar. Media, yang memuat informasi dan pengetahuan, pada umumnya digunakan dengan tujuan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Dalam melakukan proses belajar manusia senantiasa memanfaatkan beragam media. Peran media dalam hal ini adalah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Perkembangan media yang digunakan dalam proses belajar pada dasarnya berjalan beriringan dengan perkembangan teknologi.

Manfaat menggunakan media film dalam proses pembelajaran dan menyampaikan pesan terhadap siswa selain mempermudah siswa dalam belajar, media film juga mampu menambah daya ingat menumbuhkan minat dan sikap siswa dalam suatu materi yang diajarkan, karena hampir dari seluruh siswa menyukai kegiatan menonton, apalagi pada siswa di jenjang pendidikan tingkat pertama, menonton film animasi merupakan suatu kegiatan yang menghibur dan menyenangkan. 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 pembelajaran maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat di tingkatkan.

#### **10. Profil Film “Puteri Limau”**

Puteri Limau adalah serial animasi yang dibuat oleh perusahaan animasi Les' Conpaque Production, di sutradarai Syed Nufaiz Khalid. Film ini berasal dari negara Malaysia ditayangkan di TV3 pukul 9 malam yang menceritakan kisah lima puteri yang hidup di sebuah kerajaan Limau. Nama-nama dari ke lima puteri ini yang pertama bernama Manis mempunyai suara yang merdu, yang kedua Kasturi mempunyai hati seorang pahlawan, yang ketiga Purut memiliki sifat pemalu, yang keempat Bali seorang yang penyayang dan Nipis si anak-nakal bersama kucingnya bernama Jebat. Masing-masing dari lima bersaudara tersebut mempunyai kemampuan berupa kekuatan luar biasa yang jika bersatu

dapat menjaga keamanan dan ketenteraman dalam kerajaan dengan mengalahkan ancaman jahat, makhluk mistik dan sihir gelap.

## **B. Kerangka Konseptual**

Pada kerangka konseptual ini penelitian yang menyajikan konsep-konsep dasar yang sesuai dengan masalah penelitian, berdasarkan kerangka teoritis yang telah dipaparkan. Cerita fantasi merupakan cerita fiksi yang menghadirkan dunia khayal atau imajinatif yang diciptakan oleh pengarang.

Kurangnya kemampuan siswa dalam menulis cerita fantasi dapat di atasi dengan menggunakan media pembelajaran dan akan berpengaruh pada kemampuan siswa dalam menulis cerita fantasi. Peneliti memilih media pembelajaran film animasi "*Puteri Limau*" sebagai suatu upaya untuk menciptakan suasana baru dalam pembelajaran dalam menulis cerita fantasi. Dengan demikian, diharapkan dengan media film animasi "*Puteri Limau*" ini akan tercipta suatu proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerita fantasi.

## **C. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan landasan teoritis dan kerangka konseptual, hipotesis penelitian ini adalah adanya pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media film animasi "*Puteri Limau*" terhadap kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Lokasi dan Waktu Penelitian

##### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Al-Halim Sipogu, Jl. Lintas Pantai Barat Desa Sipogu, Kecamatan Batang Natal, Kabupaten Mandailing Natal, Provinsi Sumatera Utara.

Adapun alasan peneliti memilih lokasi ini adalah sebagai berikut :

- a. Di sekolah tersebut sepengetahuan peneliti belum pernah diadakan penelitian yang menyangkut judul dalam penelitian ini.
- b. Di sekolah tersebut memungkinkan penelitian untuk mengambil data
- c. Situasi dan kondisi sekolah tersebut mendukung untuk melakukan sebuah penelitian
- d. Jumlah siswa di sekolah MTs Al-Halim Sipogu cukup memadai sampel penelitian sehingga data yang diperoleh lebih akurat.

##### 2. Waktu Penelitian

Waktu kegiatan penelitian dijadwalkan mulai bulan Februari 2020 sampai dengan bulan November 2020. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 3.1**  
**Jadwal Waktu Kegiatan Penelitian**

No	Kegiatan	Bulan / Minggu																																							
		Feb' 20				Mar' 20				Apr' 20				Mei' 20				Juni' 20				Juli' 20				Agust' 20				Sept' 20				Okt' 20				Nov' 20			
		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	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Pengajuan Proposal	■	■	■	■																																				
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

### 1. Populasi

Martono (2010:66) Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian, atau keseluruhan unit atau individu dalam ruang lingkup yang akan diteliti.

Sugiyono (2017:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan pendapat di atas, maka populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Al-Halim Sipogu yang berjumlah 80 orang yang terdiri dari 3 kelas Tahun pembelajaran 2020-2021.

**Tabel 3.2**  
**Jumlah Siswa Kelas VII MTs Al-Halim Sipogu**  
**Tahun Pembelajaran 2020-2021**

No	Kelas	Jumlah
1	VII A	25
2	VII B	25
3	VII C	30
	<b>Total Populasi</b>	<b>80</b>

### 2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. (Sugiyono, 2017:118). Pada pengambilan sampel dibutuhkan teknik sampling, teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik pengambilan sampel acak sederhana (*simple random sampling*). Maka sampel yang dipilih dalam

penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas VII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VII A sebagai kelas kontrol.

### C. Metode Penelitian

Hikmawati (2019:43) Metode Penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Variasi metode tersebut contohnya: Angket, wawancara, pengamatan, atau observasi, tes, dan dokumentasi. Dalam kegiatan belajar mengajar penggunaan metode bisa digantikan dengan media.

Sugiyono (2017:3) Metode penelitian diartikan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan empat hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu di perhatikan yaitu, cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Sesuai dengan pedapat tersebut maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk lebih jelasnya desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut :

**Tabel 3.3**  
***Desain Eksperimen Posttest-Only Control Design***

No	Kelas	Jenis Kelas	Perlakuan	Posttest
1	VII B	Eksperimen	X	O <sub>1</sub>
2	VII A	Kontrol		O <sub>2</sub>

Keterangan:

X = Perlakuan menggunakan media film animasi *Puteri Limau*.

O<sub>1</sub> = Tes untuk eksperimen

O<sub>2</sub> = Tes untuk kontrol

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

**Tabel 3.4**  
**Langkah-langkah pembelajaran dalam kelas dengan Menggunakan**  
**Media film animasi”Puteri Limau”**

No	Langkah-langkah pembelajaran	Alokasi Waktu
1	<p><b>Kegiatan Awal :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengucapkan salam kepada siswa dan berdo'a sebelum memulai pembelajaran</li> <li>- Guru mengabsen/menanyakan kehadiran siswa</li> <li>- Guru menyampaikan kompetensi dasar yang ingin dicapai</li> <li>- Guru memberikan materi pelajaran yang akan diajarkan</li> </ul>	<b>5 Menit</b>
2	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menjelaskan materi pembelajaran mengenai cerita fantasi</li> <li>- Guru menayangkan film Animasi “ <i>Puteri Limau</i>”</li> <li>- Guru menanyakan siswa mengenalisa cerita dari film yang ditayangkan</li> <li>- Guru menjelaskan langkah-langkah dalam pengembangan membuat cerita fantasi</li> <li>- Siswa menanggapi langkah-langkah membuat</li> </ul>	<b>50 Menit</b>

	cerita fantasi - Ditanyakan tanya jawab tentang langkah-langkah membuat cerita fantasi	
<b>3</b>	Kegiatan akhir : - Guru mengadakan postes pada siswa dengan membuat cerita fantasi berdasarkan ide yang didapat melalui media film animasi “Puteri Limau” pada lembar kertas masing-masing dan dikumpulkan setelah selesai - Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran	<b>25 Menit</b>

**Tabel 3.5**  
**Langkah-langkah pembelajaran dalam kelas dengan tidak Menggunakan Media Film animasi “Puteri Limau”**

<b>No</b>	<b>Langkah-langkah pembelajaran</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>1</b>	<b>Kegiatan Awal :</b> - Guru mengucapkan salam kepada siswa dan berdo’a sebelum memulai pembelajaran - Guru mengabsen/menanyakan kehadiran siswa - Guru menyampaikan kompetensi dasar yang ingin dicapai - Guru memberikan materi pelajaran yang akan diajarkan	<b>5 Menit</b>
<b>2</b>	<b>Kegiatan Inti</b> - Guru menjelaskan materi pembelajaran mengenai cerita fantasi - Guru bercerita fantasi di depan kelas - Guru menanyakan siswa mengenai isi cerita fantasi yang telah disampaikan oleh guru - Guru menjelaskan langkah-langkah membuat cerita fantasi	<b>50 Menit</b>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa menanggapi langkah-langkah membuat cerita fantasi</li> <li>- Ditanyakan tanya jawab tentang langkah-langkah membuat cerita fantasi</li> </ul>	
<b>3</b>	<p>Kegiatan akhir :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengadakan postes pada siswa dengan membuat cerita fantasi sesuai dengan imajinasi siswa dan langkah-langkah yang telah ditetapkan guru pada lembar kertas masing-masing dan dikumpulkan setelah selesai</li> <li>- Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran</li> </ul>	<b>25 Menit</b>

#### **D. Variabel Penelitian**

Martono (2010:50) Variabel merupakan pusat perhatian di dalam penelitian kuantitatif. Secara singkat, variabel dapat didefinisikan sebagai konsep yang memiliki variasi atau memiliki lebih dari satu nilai.

Sugiyono (2017:60) Variabel merupakan atribut dari bidang keilmuan atau kegiatan tertentu. Tinggi, berat badan, sikap, motivasi, kepemimpinan, disiplin kerja, merupakan atribut-atribut dari obyek.

Variabel penelitian ini 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 kedalam variabel yang mempengaruhi (independen) yang dilambangkan  $X_1$  dan variabel yang dipengaruhi  $X_2$  maka variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel  $X_1$  : Kemampuan menulis cerita fantasi menggunakan media film animasi "*Puteri Limau*".
2. Variabel  $X_2$  : Kemampuan menulis cerita fantasi tanpa menggunakan media film animasi "*Puteri Limau*".

### **E. Defenisi Operasional Variabel Penelitian**

Widodo (2019:82) definisi operasional adalah kegiatan pengukuran variabel penelitian dilihat berdasarkan ciri-ciri spesifik yang tercermin dalam dimensi-dimensi atau indikator-indikator variabel penelitian.

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

1. Media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkaran siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.
2. Film animasi adalah berasal dari dua disiplin ilmu, yaitu film yang berakar pada dunia fotografi dan animasi yang berakar pada dunia gambar
3. Menulis merupakan mengungkapkan ide atau gagasannya dalam bentuk karangan secara leluasa.
4. Cerita fantasi adalah cerita yang menampilkan tokoh, alur, atau tema yang derajat kebenarannya diragukan, baik menyangkut (hampir) seluruh maupun hanya sebagian cerita.

### **F. Instrumen Penelitian**

Hikmawati (2019:30) Penelitian pada dasarnya merupakan upaya pengukuran, maka alat ukur dalam penelitian disebut instrumen penelitian.

Sehingga instrumen penelitian merupakan piranti peneliti, yang secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel. Sugiyono (2017:147) pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam. Meneliti dengan data yang sudah ada lebih tepat kalau dinamakan membuat laporan dari pada melakukan penelitian.

Widodo (2019:89) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian, dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes penugasan tertulis dalam bentuk esai. Aspek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.6**  
**Aspek Penilaian Tes Menulis Cerita fantasi**

No	Aspek yang Dinilai	Deskriptor	Skor
1.	Adanya keajaiban/keanehan/kemisteriusan	- <b>Sangat Baik</b> : Cerita yang dituliskan siswa menggambarkan keajaiban	4
		- <b>Baik</b> : Cerita yang dituliskan siswa cukup menggambarkan keajaiban	3
		- <b>Kurang</b> : Cerita yang dituliskan siswa kurang menggambarkan keajaiban	2
		- <b>Sangat Kurang</b> : cerita yang dituliskan siswa tidak menggambarkan keajaiban	1
2.	Ide cerita	- <b>Sangat Baik</b> : ide cerita yang dikembangkan siswa sangat menarik	4
		- <b>Baik</b> : ide cerita yang dikembangkan	3

		<p>siswa cukup menarik</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Kurang</b> : ide cerita yang dikembangkan siswa kurang menarik</li> <li>- <b>Sangat Kurang</b>:Ide cerita yang dikembangkan siswa tidak menarik</li> </ul>	<p>2</p> <p>1</p>
3.	Menggunakan berbagai latar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Sangat Baik</b> : Siswa menulis menggunakan berbagai latar dalam cerita</li> <li>- <b>Baik</b>: Siswa menulis hanya menggunakan beberapa latar dalam cerita</li> <li>- <b>Kurang</b> : Siswa menulis hanya menggunakan latar yang seadanya dalam cerita</li> <li>- <b>Sangat Kurang</b> : Siswa tidak paham menulis menggunakan latar dalam cerita.</li> </ul>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
4.	Tokoh Unik	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Sangat Baik</b>: Tokoh yang dikembangkan siswa dalam cerita sangat unik</li> <li>- <b>Baik</b> : Tokoh yang dikembangkan siswa dalam cerita cukup unik</li> <li>- <b>Kurang</b> : Tokoh yang dikembangkan siswa dalam cerita kurang unik</li> <li>- <b>Sangat Kurang</b> : Tokoh yang dikembangkan siswa dalam cerita tidak unik</li> </ul>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>

5.	Bersifat fiksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Sangat Baik</b> : Cerita yang dituliskan siswa sudah mengandung fiksi</li> <li>- <b>Baik</b> : Cerita yang dituliskan siswa cukup mengandung fiksi</li> <li>- <b>Kurang</b> : Cerita yang dituliskan siswa kurang mengandung fiksi</li> <li>- <b>Sangat Kurang</b> : Cerita yang dituliskan tidak mengandung fiksi</li> </ul>	<p style="text-align: center;">4</p> <p style="text-align: center;">3</p> <p style="text-align: center;">2</p> <p style="text-align: center;">1</p>
6	Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Sangat Baik</b> : Bahasa yang digunakan siswa dalam cerita sudah bervariasi</li> <li>- <b>Baik</b> : Bahasa yang digunakan siswa dalam cerita cukup bervariasi</li> <li>- <b>Kurang</b> : Bahasa yang digunakan siswa dalam cerita kurang bervariasi</li> <li>- <b>Sangat Kurang</b> : Bahasa yang digunakan siswa dalam cerita tidak bervariasi</li> </ul>	<p style="text-align: center;">4</p> <p style="text-align: center;">3</p> <p style="text-align: center;">2</p> <p style="text-align: center;">1</p>

Keterangan : Nilai =  $\frac{\text{Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

### G. Teknik Analisis Data

Data-data yang diperoleh dalam penelitian ini dikumpulkan dengan cara mengumpulkan data siswa dalam menulis cerita fantasi tanpa menggunakan dan menggunakan media. Data ini kemudian dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan akhirnya. Adapun teknik dalam menganalisis data yaitu sebagai berikut:

1. Menyusun data hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam bentuk tabel.
2. Menghitung nilai rata-rata skor dari variabel hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan rumus:

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan:

M : Rata-rata (*Mean*)

$\sum fx$  : Jumlah perkalian frekuensi dengan variabel x

N : Jumlah sampel. Sudijono (2014: 85)

3. Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Dalam pengujian kenormalan data menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dilakukan dengan menggunakan bantuan *software SPSS (Statistical Program for Social Science) for windows*

Hipotesis yang digunakan:

Ho : data berdistribusi normal jika *Sig (2-tailed) >0,05*

Ha : data tidak berdistribusi normal jika *Sig (2-tailed) ≤0,05*

Langkah-langkah pengujian sebagai berikut:

- a. Memasukkan data kelas eksperimen dan kontrol pada *data view*
- b. Memilih menu *analyze*, kemudian memilih sub menu *descriptive statistic*, kemudia klik *explore*.
- c. Memasukkan variabel data pada kotak *dependen list*, kemudian memilih *plots*.

- d. Pada *descriptive* secara otomatis sudah tercekis, selanjutnya lepaskan kembali ceklis tersebut.
- e. Pada *boxplots*, klik *none*, selanjutnya klik *Normality plot with test*, lalu klik *continue* dan *ok*.

#### 4. Uji Linieritas

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

Hipotesis yang digunakan:

Ho : data *variabel* memiliki hubungan linier jika *Sig (2-tailed)*  $> 0,05$

Ha : data *variabel* tidak memiliki hubungan linier jika *Sig (2-tailed)*  $\leq 0,05$

Langkah-langkah pengujian dengan program SPSS :

- a. Memasukkan data kelas eksperimen dan control pada *data view*
  - b. Memilih menu *analyze*, kemudian memilih sub menu *compare means* kemudian klik *means*
  - c. Selanjutnya akan muncul kotak dialog, pindahkan data pada colum *dependent list* dan *independent list*
  - d. Klik *options*, pilih ( $\surd$ ) *test for linierity* pada *statistic for first layer*
  - e. Klik *Continou*
  - f. Lalu klik *Ok*.
5. Menghitung standar deviasi hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan rumus:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N}}$$

Keterangan:

SD : Standar Deviasi

$\sum fx^2$  : Jumlah dari hasil perkalian antara frekuensi masing-masing Interval dengan kuadrat jumlah frekuensi  $x^2$

N : Jumlah sampel.

Sudijono (2014: 157)

6. Menentukan t-hitung, dengan rumus:

$$T_{hitung} = \frac{\bar{D} \cdot SD}{\sqrt{n}} \quad T_{hitung} =$$

Keterangan:

$T_{hitung}$  : Nilai yang dihitung

$\bar{D}$  : Rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD : Standar Deviasi selisih pengukuran 1 dan 2

n : Jumlah sampel

7. Melakukan pengujian hipotesis

Untuk menguji hipotesis penelitian ini, dilakukan dengan cara membandingkan  $t_0$  dengan  $t_{tabel}$  pada derajat kebebasan  $N-1$  dan tingkat kepercayaan  $\alpha$  0,05 (5%). Dengan ketentuan tolak  $H_0$  jika  $t_0 > t_{tabel}$  dan  $H_a$  diterima atau  $H_0$  diterima jika  $t_0 < t_{tabel}$  dan  $H_a$  ditolak.

Analisis Paired Sample T-Test bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dari dua sample yang berpasangan

Dasar pengambilan keputusan:

1. Jika Nilai Sig (2-tailed)  $< 0,05$ , maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data Pretest dan Posttest.

2. Jika Nilai Sig (2-tailed) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data Pretest dan Posttest.

Langkah-langkah pengujian dengan program SPSS :

- 1) Memasukkan data *variabel* kelas eksperimen dan control pada *data view*
- 2) Pilih menu *analyze*, kemudian memilih sub menu *compare means* kemudian klik *Paired Samples T test*
- 3) Selanjutnya pilih akan muncul kota dialog
- 4) Pindahkan data masing-masing variabel ke colum *Paired variable*
- 5) Klik menu option, selanjutnya pada *confidences interval* diisi dengan 95%
- 6) Klik *Continou*
- 7) Lalu Ok

## 8. Pengujian Hipotesis

Martono (2010:57) Hipotesis dapat didefinisikan sebagai jawaban sementara yang sebenarnya masih harus diuji, atau rangkuman kesimpulan teoretis yang diperoleh dari tinjauan pustaka. Hipotesis juga merupakan proposisi yang akan diuji keberlakuannya atau merupakan suatu jawaban sementara atas pertanyaan penelitian.

Sugiyono (2017:96). Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan cara membuktikan adanya pengaruh media film animasi “*Puteri Limau*” terhadap kemampuan menulis cerita fantasi 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 animasi “*Puteri Limau*” terhadap kemampuan menulis cerita fantasi.
2. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_a$  ditolak,  $H_0$  diterima dengan pengertian tidak ada pengaruh media film animasi “*Puteri Limau*” terhadap kemampuan menulis cerita fantasi.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Data Hasil Penilaian

Berdasarkan hasil data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan essay tes dengan instrumen tersebut diperoleh data variabel X1 dan X2. Variabel X1 adalah Kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan media film animasi “*Puteri Limau*” dan variabel X2 adalah kemampuan menulis cerita fantasi tanpa menggunakan media film animasi “*Puteri Limau*” pada siswa kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021. Berikut data nama-nama responden pada kelas kontrol dan eksperimen.

**Tabel.4.1**  
**Daftar Nama Dan Jumlah Siswa Kelas VII-A (Kelas Kontrol)**

No	Nama	Jenis Kelamin	No	Nama	Jenis Kelamin
1	Andini Tri Anggi	P	14	Latipa	P
2	Alisa Putri Lubis	P	15	Muhawiyah	P
3	Afifah Zahira Hsb	P	16	Nazwa Shaqira	P
4	Ayu Lidia	P	17	Parkumpulan Lubis	L
5	Alisah Bana Hsb	P	18	Pardomuan	L
6	Dira Fatimah	P	19	Putri Anata	P
7	Harga Suhenra	L	20	Rizky Fadilah	L
8	Intan Citra	P	21	Rehan urdin Rambe	L
9	Irwin Nst	L	22	Rosyd Arpanda Putra	L
10	Izhar Habib	L	23	Rody Ananda Putra	L
11	Junaidah	P	24	Versa Aulina Putri Hsb	P
12	Julita	P	25	Wylde Safitri	P
13	Lichen Sian Uwi	L			

**Tabel 4.2**  
**Daftar Nama Dan Jumlah Siswa Kelas VII-B ( Kelas Eksperimen)**

No	Nama	Jenis Kelamin	No	Nama	Jenis Kelamin
1	Ava Riski	P	14	Mawaddah	P
2	Alya Hadaniyah	P	15	Mhd.Rapi	L
3	Adisah	P	16	Nur Hasanah	P
4	Afifah Zahra	P	17	Nirwani	P
5	Abdul Wahab	L	18	Resty Arnita	P
6	Ardi	L	19	Raudatul Nikmah	P
7	Hasan Basri	L	20	Rahmad Aril	L
8	Iqlima Dwi Putri	P	21	Sopi Yannur	P
9	Iwan	L	22	Siti Fatihillah	P
10	Indah Purnama Sari	P	23	Sartika	P
11	Irayani	P	24	Sulhamdi	L
12	Khoirul Akmal Hsb	L	25	Saipul Rahman	L
13	Maraganti	L			

Deskripsi data selanjutnya secara singkat dapat dinyatakan, bahwa hasil penelitian ini mengungkapkan informasi tentang nilai yang diperoleh dari masing-masing siswa dengan memberikan penilaian berdasarkan skor total, skor tertinggi, skor terendah, mean, dan rentang standar deviasi.

### **1. Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Siswa dengan Menggunakan Media film Animasi Puteri Limau.**

Kemampuan keterampilan siswa menulis cerita fantasi dengan menggunakan media film animasi “*Puteri Limau*” dapat ditunjukkan pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.3**  
**Nilai atau Skor Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Menggunakan Media**  
**Film Animasi “Puteri Limau” ( Kelas Eksperimen )**

No. Resp	Nama Siswa	Aspek Penilaian						Jumlah Skor	Nilai Akhir
		Adanya keajaiban/ keanehan /kemisteriuan	Ide cerita	Menggunakan berbagai latar	Tokoh Unik	Bersifat fiksi	Bahasa		
1	Ava Riski	4	4	3	3	4	4	22	<b>92</b>
2	Alya Hadaniyah	3	3	3	2	2	3	16	<b>67</b>
3	Adisah	4	3	3	4	4	2	20	<b>83</b>
4	Afifah Zahra	4	4	4	4	4	3	23	<b>96</b>
5	Abdul Wahab	4	4	4	4	3	3	22	<b>92</b>
6	Ardi	4	4	4	3	3	2	20	<b>83</b>
7	Hasan Basri	3	2	3	3	1	4	16	<b>67</b>
8	Iqlima Dwi Putri	3	4	4	3	2	4	20	<b>83</b>
9	Iwan	4	3	3	3	4	4	21	<b>88</b>
10	Indah Purnama Sari	3	2	2	3	2	3	15	<b>63</b>
11	Irayani	4	4	4	3	4	2	21	<b>88</b>
12	Khoirul Akmal Hsb	4	4	3	4	4	4	23	<b>96</b>
13	Maraganti	4	4	4	4	3	2	21	<b>88</b>
14	Mawaddah	3	3	2	3	2	2	15	<b>63</b>
15	Mhd.Rapi	4	4	4	3	3	4	22	<b>92</b>
16	Nur Hasanah	4	3	4	4	4	2	21	<b>88</b>
17	Nirwani	4	4	4	4	3	4	23	<b>96</b>
18	Resty Arnita	3	3	3	4	3	4	20	<b>83</b>
19	Raudatul Nikmah	4	4	3	3	3	4	21	<b>88</b>
20	Rahmad Aril	4	3	2	3	2	4	18	<b>75</b>
21	Sopi Yannur	4	4	4	4	3	4	23	<b>96</b>
22	Siti Fathilah	4	3	4	3	3	3	20	<b>83</b>
23	Sartika	4	4	4	3	3	4	22	<b>92</b>
24	Sulhamdi	4	4	4	3	4	4	23	<b>96</b>
25	Saipul Rahman	4	4	4	3	4	4	23	<b>96</b>
<b>Jumlah</b>								<b>2129</b>	
<b>Rata-Rata</b>								<b>85,36</b>	

Berdasarkan data tabulasi Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Menggunakan Media Film Animasi “*Puteri Limau*” Siswa Kelas VII dapat dijelaskan melalui data tabel deskriptif statistik di bawah ini:

**Tabel 4.4**  
**Deskripsi Data Statistics Kelas Eksperimen**

Statistics		Kelas Eksperimen
N	Valid	25
	Missing	0
Mean		85.3600
Median		88.0000
Mode		96.00
Std. Deviation		10.60613
Minimum		63.00
Maximum		96.00
Sum		2134.00

Sumber: Hasil pengujian SPSS v.20

Berdasarkan data tabulasi statistik di atas dapat dipahami bahwa dari 25 data siswa diperoleh nilai rata-rata 85,36 nilai Median sebesar 88,00. Nilai yang sering muncul (*Modus*) 96,00, untuk nilai simpangan baku (*Std. Deviation*) dalam kelas eksperimen sebesar 10,60. Selanjutnya untuk nilai tertinggi yang diperoleh pada kelas eksperimen adalah 96 dan untuk nilai terendah adalah 63.

Berikut data distribusi frekuensi variabel Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Menggunakan Media Film Animasi “*Puteri Limau*” Siswa Kelas VII pada kelas eksperimen

**Tabel 4.5**  
**Distribusi Frekuensi Variabel Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Dengan Menggunakan Media Film Animasi “Puteri Limau”**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 63	2	8.0	8.0	8.0
67	2	8.0	8.0	16.0
75	1	4.0	4.0	20.0
83	5	20.0	20.0	40.0
88	5	20.0	20.0	60.0
92	4	16.0	16.0	76.0
96	6	24.0	24.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Sumber: Hasil pengujian SPSS v.20

Berdasarkan data tabel frekuensi di atas diperoleh nilai dari Kemampuan Menulis cerita fantasi dengan menggunakan media pembelajaran dapat dikelompokkan dan dikategorikan pada tabel sebagai berikut :

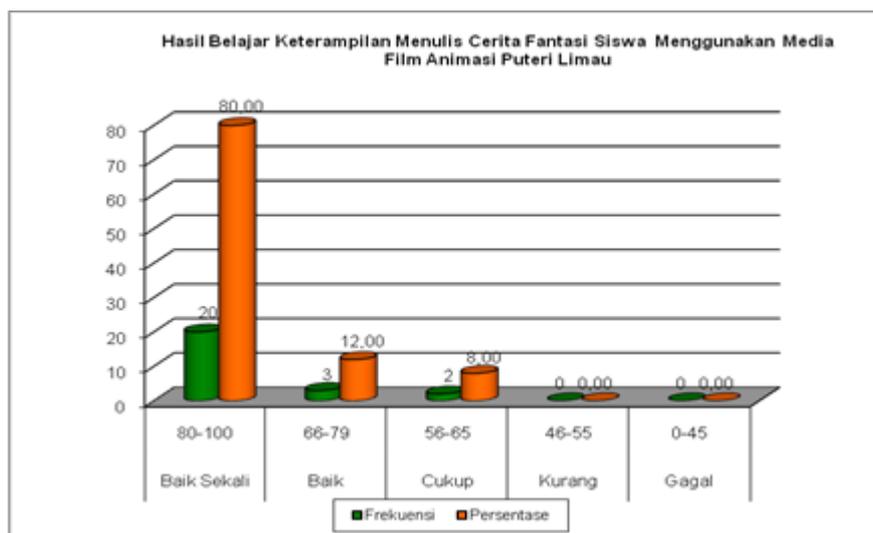
**Tabel 4.6**  
**Kategori Tingkat Kemampuan Siswa dalam Menulis Cerita Fantasi dengan Menggunakan Media Film Animasi “Puteri Limau” (Kelas Eksperimen)**

No	Rentang Skor	Frekuensi	Percentase	Kategori
1	80-100	20	80,00	Baik Sekali
2	66-79	3	12,00	Baik
3	56-65	2	8,00	Cukup
4	46-55	0	0,00	Kurang
5	0-45	0	0,00	Gagal
<b>Total</b>		<b>25</b>	<b>100,00</b>	

Berdasarkan tabel kategorisasi di atas, diketahui bahwa siswa yang memiliki tingkat kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan media film animasi “Puteri Limau” dengan kategori sangat baik sebanyak 20 orang dengan persentase sebesar 80,00%. Kategori baik sebanyak 3 orang dengan persentase 12,00%. Kategori cukup sebanyak 2 orang dengan persentase 8,00%. Sedangkan untuk kategori kurang dan gagal tidak ada dijumpai. Dari data di atas

dapat dilihat bahwa kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan media film animasi “*Puteri Limau*” dikategorikan tuntas.

Berdasarkan data kategori di atas, untuk lebih jelasnya dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut :



**Grafik 4.1. Diagram Batang Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Dengan Menggunakan Media Film Animasi “*Puteri Limau*” (Kelas Eksperimen)**

Pengaruh media film animasi “*Puteri Limau*” terhadap kemampuan menulis cerita fantasi siswa. Yang menjadi indikator atau penilaian dari pengaruh media film animasi “*Puteri Limau ini*” adalah sangat baik = 4, baik = 3, kurang = 2, sangat kurang = 1. Maka grafik diagram batang tersebut dapat terlihat bahwa mean keseluruhan yang paling terbesar terdapat pada nilai 85,36.

## **2. Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Siswa tanpa Menggunakan Media Film Animasi Puteri Limau.**

Kemampuan keterampilan siswa menulis cerita fantasi tanpa menggunakan media film animasi “*Puteri Limau*” pada kelas kontrol dapat ditunjukkan pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.7**  
**Nilai atau Skor Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Tanpa**  
**Menggunakan Media Film Animasi “Puteri Limau”**  
**( Kelas Kontrol )**

No. Resp	Nama Siswa	Aspek Penilaian						Jumlah Skor	Nilai Akhir
		Adanya keajaiban/ keanehan/kemisteriusan	Ide cerita	Menggunakan berbagai latar	Tokoh Unik	Bersifat fiksi	Bahasa		
1	Andini Tri Anggi	3	2	3	1	1	4	14	<b>58</b>
2	Alisa Putri Lbs	3	2	3	1	1	4	14	<b>58</b>
3	Afifah Zahira Hsb	4	3	3	2	2	4	18	<b>75</b>
4	Ayu Lidia	1	1	3	1	1	4	11	<b>46</b>
5	Alisah Bana Hsb	1	1	3	1	1	1	8	<b>33</b>
6	Dira Fatimah	3	2	2	1	2	4	14	<b>58</b>
7	Harga Suhendar	1	1	1	1	3	1	8	<b>33</b>
8	Intan Citra	3	2	2	2	1	4	14	<b>58</b>
9	Irwin Nst	1	1	2	1	1	2	8	<b>33</b>
10	Izhar Habib	1	3	1	1	1	1	8	<b>33</b>
11	Junaidah	3	2	3	1	1	2	12	<b>50</b>
12	Julita	4	3	2	3	2	4	18	<b>75</b>
13	Lichen Sian Uwi	3	2	2	2	1	4	14	<b>58</b>
14	Latipa	3	3	2	3	2	4	17	<b>71</b>
15	Muhawiyah	3	2	4	1	1	3	14	<b>58</b>
16	Nazwa Shaqira	3	3	4	1	3	4	18	<b>75</b>
17	Parkumpulan Lubis	4	3	4	1	2	4	18	<b>75</b>
18	Pardomuan	1	1	3	1	1	1	8	<b>33</b>
19	Putri Anata	3	3	2	1	1	4	14	<b>58</b>
20	Rizky Fadilah	4	4	2	1	3	4	18	<b>75</b>
21	Rehan Nurdin Rambe	1	1	2	1	1	2	8	<b>33</b>
22	Rosyd Arpanda Putra	1	1	2	1	1	2	8	<b>33</b>
23	Rody Ananda Putra	1	1	3	1	1	2	9	<b>38</b>
24	Versa Aulina Putri Hsb	3	3	4	1	1	1	13	<b>54</b>
25	Wylda Safitri	3	2	3	1	1	3	13	<b>54</b>
<b>Jumlah</b>								<b>1329</b>	
<b>Rata-Rata</b>								<b>53,00</b>	

Berdasarkan data tabulasi Kemampuan Menulis Cerita Fantasi tanpa Menggunakan Media Film Animasi “*Puteri Limau*” Siswa Kelas VII dapat dijelaskan melalui data tabel deskriptif statistik di bawah ini:

**Tabel 4.8**  
**Deskripsi Data Statistics Kelas Kontrol**

Statistics		Kelas Kontrol
N	Valid	25
	Missing	0
Mean		53.0000
Median		58.0000
Mode		33.00 <sup>a</sup>
Std. Deviation		15.81666
Minimum		33.00
Maximum		75.00
Sum		1325.00

Sumber: Hasil pengujian SPSS v.20

Berdasarkan data tabulasi statistik di atas dapat dipahami bahwa dari 25 data siswa diperoleh nilai rata-rata 53,00 nilai Median sebesar 58,00. Nilai yang sering muncul (*Modus*) 33,00, untuk nilai simpangan baku (*Std. Deviation*) dalam kelas kontrol sebesar 15,81. Selanjutnya untuk nilai tertinggi yang diperoleh pada kelas kontrol adalah 75 dan untuk nilai terendah adalah 33.

Berikut data distribusi frekuensi variabel Kemampuan Menulis Cerita Fantasi tanpa Menggunakan Media Film Animasi “*Puteri Limau*” Siswa Kelas VII pada kelas kontrol.

**Tabel 4.9**  
**Distribusi Frekuensi Variabel Kemampuan Menulis Cerita Fantasi**  
**Tanpa Menggunakan Media Film Animasi “Puteri Limau”**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 33	7	28.0	28.0	28.0
38	1	4.0	4.0	32.0
46	1	4.0	4.0	36.0
50	1	4.0	4.0	40.0
54	2	8.0	8.0	48.0
58	7	28.0	28.0	76.0
71	1	4.0	4.0	80.0
75	5	20.0	20.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Sumber: Hasil pengujian SPSS v.20

Berdasarkan data tabel frekuensi di atas diperoleh nilai dari Kemampuan Menulis cerita fantasi tanpa menggunakan media pembelajaran dapat dikelompokkan dan dikategorikan pada tabel sebagai berikut :

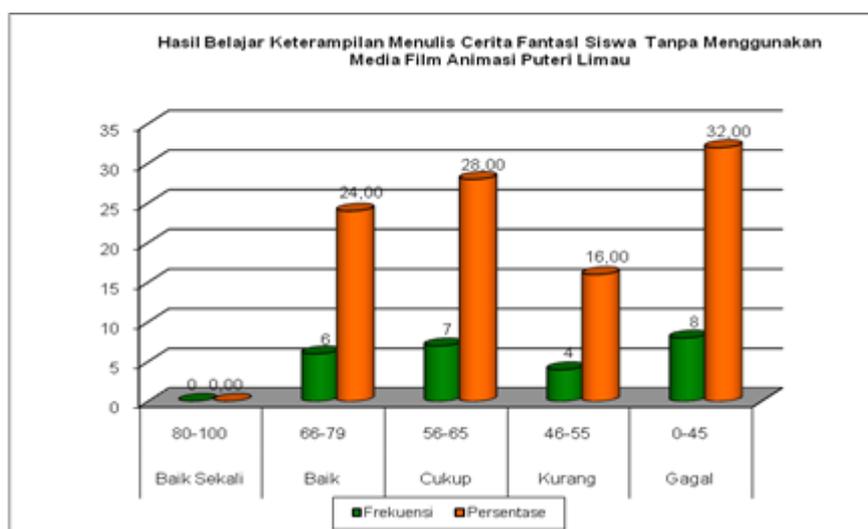
**Tabel 4.10**  
**Kategori Tingkat Kemampuan Siswa Dalam Menulis Cerita Fantasi Tanpa**  
**Menggunakan Media Film Animasi “Puteri Limau” (Kelas Kontrol)**

No	Rentang Skor	Frekuensi	Percentase	Kategori
1	80-100	0	0,00	Baik Sekali
2	66-79	6	24,00	Baik
3	56-65	7	28,00	Cukup
4	46-55	4	16,00	Kurang
5	0-45	8	32,00	Gagal
<b>Total</b>		<b>25</b>	<b>100,00</b>	

Berdasarkan tabel kategorisasi di atas, diketahui bahwa siswa yang memiliki tingkat kemampuan menulis cerita fantasi tanpa menggunakan media film Animasi “Puteri Limau” dengan kategori sangat baik tidak dijumpai pada

kelas kontrol. Kategori baik sebanyak 6 orang dengan persentase 24,00%. Kategori cukup sebanyak 7 orang dengan persentase 28,00%. Sedangkan untuk kategori kurang sebanyak 4 orang dengan persentase 16,00% sedangkan untuk kategori gagal sebanyak 8 orang dengan tingkat persentase 32,00%. Dari data di atas dapat dilihat bahwa kemampuan menulis cerita fantasi tanpa menggunakan media film animasi “*Puteri Limau*”.

Berdasarkan data kategori tersebut di atas, untuk lebih jelasnya dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut :



**Grafik 4.2. Diagram Batang Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Tanpa Menggunakan Media Film Animasi “*Puteri Limau*”**

Kemampuan menulis cerita fantasi siswa tanpa menggunakan media film animasi “*Puteri Limau*”. Yang menjadi indikator atau penilaian dari pengaruh media film animasi “*Puteri Limau*” ini adalah sangat baik = 4, baik = 3, kurang = 2, sangat kurang = 1. Maka grafik diagram batang tersebut dapat terlihat bahwa mean keseluruhan yang paling terbesar terdapat pada nilai 53,00

## 2. Uji Persyaratan Analisis

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk 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.

Berikut di bawah ini hasil uji normalitas untuk menguji keseluruhan data variabel penelitian yang berskala *ordinal* dengan menggunakan ketentuan uji *Kolmogrov-smirnov* dengan menggunakan program SPSS.

**Tabel 4.11**  
**Data Uji Normalitas**  
**Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Kelas Kontrol dan Eksperimen**  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N	25	25
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	53.0000
	Std. Deviation	15.81666
Most Extreme Differences	Absolute	.177
	Positive	.177
	Negative	-.144
Kolmogorov-Smirnov Z	.885	1.060
Asymp. Sig. (2-tailed)	.414	.211

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data

Sumber: Hasil pengujian SPSS v.20

Dasar pengambilan keputusan :

- Jika nilai *Asymp sig. (2-tailed)* > 0,05 (*standardized uji*), maka data variable penelitian berdistribusi normal
- Jika nilai *Asymp sig. (2-tailed)* < 0,05 (*standardized uji*), maka data variable penelitian berdistribusi tidak normal

Dari hasil pengujian dengan *one-sample kolmogrov-smirnov* pada tabel di atas dapat diketahui nilai Asymp. Sig (2-tailed) pada variabel kemampuan menulis cerita fantasi tanpa menggunakan film animasi “*Puteri Limau*” pada kelas Kontrol dengan nilai signifikansi sebesar  $0,414 > 0,05$  dan pada kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan film animasi “*Puteri Limau*” pada kelas eksperimen dengan nilai signifikansi sebesar  $0,211 > 0,05$  dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua variabel tersebut berdistribusi normal, oleh karenanya data tersebut dapat digunakan untuk melakukan pengujian selanjutnya.

#### b. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikan, hal ini digunakan sebagai prasyarat dalam melakukan analisis korelasi. Berikut di bawah ini hasil uji linieritas variabel penelitian diuji dengan menggunakan program SPSS.

**Tabel 4.12**  
**Hasil Uji Linieritas**  
**ANOVA Table**

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Kelas Eksperimen Between (Combined)	1011.703	7	144.529	1.456	.248
* Kelas Kontrol					
Groups					
Linearity	4.870	1	4.870	.049	.827
Deviation from Linearity	1006.833	6	167.805	1.690	.184
Within Groups	1688.057	17	99.297		
Total	2699.760	24			

Sumber: Hasil pengujian SPSS v.20

Dasar pengambilan keputusan :

- Jika nilai *sig. deviation from linearity*  $> 0,05$ , maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat
- Jika nilai *sig. deviation from linearity*  $< 0,05$ , maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat

Berdasarkan tabel di atas dapat dipahami bahwa nilai *linearity deviation from linearity* dengan nilai signifikansi sebesar  $0.184 > 0,05$  dan oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media film animasi “*Puteri Limau*” memiliki hubungan dengan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021.

Menentukan hasil uji linearitas dengan nilai F

- Jika nilai  $f_{hitung} < f_{tabel}$ , maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat
- Jika nilai  $f_{hitung} > f_{tabel}$ , maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat

Keputusan uji Linieritas

Berdasarkan hasil *Anova table* diketahui nilai  $f_{hitung} 1.690 < 2.70$ , sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa secara uji linieritas terdapat hubungan searah antara media film animasi “*Puteri Limau*” memiliki hubungan dengan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021.

Untuk mencari nilai  $f_{table}$

$$\begin{aligned}
 F_{tabel} &= (df \text{ deviation from linearity ; } df \text{ within group}) \\
 &= (6 : 17) \rightarrow \text{dapat dilihat pada tabel distribusi } f_{tabel} \\
 &= 2.70
 \end{aligned}$$

### 3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada uji statistik uji t pada dasarnya bertujuan untuk menunjukkan seberapa jauh tingkat hubungan dan pengaruh satu variabel bebas secara individual dalam menerangkan variabel terikat dalam penelitian ini. Hipotesis yang dirumuskan adalah sebagai berikut :

- a. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak,  $H_a$  diterima dengan pengertian adanya pengaruh film animasi “Puteri Limau” terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi
- b. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  ditolak,  $H_0$  diterima dengan pengertian tidak ada pengaruh film animasi “Puteri Limau” terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi

Pengujian hipotesis tersebut dilakukan dengan bantuan *Program Statistical For Social Sciences* (SPSS) dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini :

**Tabel 4.13**  
**Hasil Uji Paired Sample Statistics**  
**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Kelas Kontrol	53.0000	25	15.81666	3.16333
Kelas Eksperimen	85.3600	25	10.60613	2.12123

Sumber: Hasil pengujian SPSS v.20



### Paired Samples Test

	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Kelas Kontrol - Kelas Eksperimen	32.36000	18.66565	3.73313	40.06480	24.65520	8.668	24	.000

Sumber: Hasil pengujian SPSS v.20

Dasar Pengambilan Keputusan :

1. Jika Nilai *Sig (2-tailed)* < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data kelas kontrol dan eksperimen
2. Jika Nilai *Sig (2-tailed)* > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data kelas kontrol dan eksperimen

Keputusan Hasil Uji :

Berdasarkan data uji *Paired Sample Test* di atas dapat diketahui bahwa Nilai *Sig (2-tailed)* sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa tanpa menggunakan media animasi "*Puteri Limau*" dan dengan menggunakan media film animasi "*Puteri Limau*" pada Siswa Kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021.

Untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media film animasi "*Puteri Limau*" terhadap kemampuan menulis cerita fantasi pada Siswa Kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 8,668. Nilai  $t_{tabel}$  dapat dilihat pada signifikansi 0,05 dengan derajat

kebebasan  $df = 22$ , diperoleh hasil untuk  $t_{tabel}$  sebesar 1,71088 sementara nilai signifikansi (*2 tailed*) 0,000. Sehingga dapat dibandingkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $8,668 > 1,71088$ ) dan nilai signifikansi ( $0,000 < 0,05$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya perbedaan pengaruh tanpa menggunakan media dan dengan menggunakan media film animasi "*Puteri Limau*" pada Siswa Kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021.

## **B. Pembahasan Penelitian**

Dari hasil pengujian data penelitian tentang pengaruh media film animasi "*Puteri Limau*" terhadap kemampuan menulis cerita fantasi pada Siswa Kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021 dapat dibahas dan dijadikan sebagai bahan pembahasan penelitian sebagai berikut:

Menulis merupakan sebuah proses kreatif, menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dalam tujuan, misalnya memberitahu, meyakinkan, atau menghibur. Keterampilan menulis tidak mudah dimiliki dan memerlukan waktu yang lama untuk memperolehnya. Dengan menulis seseorang dapat mengekspresikan ide-ide atau gagasannya melalui bahasa tulis.

## **C. Jawaban Pertanyaan Penelitian**

Hasil penelitian tentang Kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan media film animasi "*Puteri Limau*" pada siswa kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021 pada kelas eksperimen

dengan nilai rata-rata 85,36 dengan kategori baik sekali dan nilai tertinggi sebesar 96 sedangkan untuk nilai terendah sebesar 63. Sedangkan untuk Kemampuan menulis cerita fantasi tanpa menggunakan media film animasi “*Puteri Limau*” pada siswa kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021 pada kelas kontrol dengan nilai rata-rata 53,00 dengan kategori kurang dan nilai tertinggi sebesar 75 sedangkan untuk nilai terendah sebesar 33.

#### **D. Diskusi Hasil Penelitian**

Media, yang memuat informasi dan pengetahuan, pada umumnya digunakan dengan tujuan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Dalam melakukan proses belajar manusia senantiasa memanfaatkan beragam media. Peran media dalam hal ini adalah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengaruh media film animasi “*Puteri Limau*” terhadap kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021 dalam penelitian ini dapat dibuktikan dengan melihat hasil uji linieritas dan uji paired sample t test. Berdasarkan hasil uji tersebut diperoleh nilai *linearity deviation from linierity* dengan nilai signifikansi sebesar  $0.184 > 0,05$  hal tersebut menunjukkan adanya hubungan yang linier penggunaan media film animasi “*Puteri Limau*” terhadap Kemampuan Menulis Cerita

Fantasi pada Siswa Kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021.

Sedangkan untuk melihat tingkat perbedaan dari masing-masing kelas yang diuji sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran dapat dilihat melalui uji *Paired Sample Test* hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh nilai  $t_{hitung}$  diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 8,668. Nilai  $t_{tabel}$  dapat dilihat pada signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan  $df = 22$ , diperoleh hasil untuk  $t_{tabel}$  sebesar 1,71 sementara nilai signifikansi (*2 tailed*) 0,000. Sehingga dapat dibandingkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $8,668 > 1,71$ ) dan nilai signifikansi ( $0,000 < 0,05$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya perbedaan pengaruh antara tanpa menggunakan media dan dengan menggunakan media film animasi "*Puteri Limau*" pada Siswa Kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Dalam penyelesaian skripsi ini terdapat beberapa kendala, baik itu yang disebabkan oleh faktor luar maupun dari peneliti sendiri. Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini belum dapat dikatakan sempurna. Ada beberapa kendala yang menyebabkan keterbatasan peneliti dalam melakukan penelitian. Antara lain:

1. Dalam menyelesaikan penelitian ini, peneliti banyak sekali menghadapi kendala sejak pembuatan proposal, rangkaian penelitian, pelaksanaan penelitian dan pengelolaan data.

2. Keterbatasan yang tidak dapat di kontrol peneliti adanya dari subjek yang diteliti, bisa saja ketika dalam meneliti siswa tidak serius dalam mengerjakan tugasnya untuk memperoleh hasil penelitian
3. Keterbatasan yang datang dari peneliti yaitu keterbatasan waktu, kekeliruan peneliti dalam membuat instrumen penelitian, dan keterbatasan ilmu yang tidak luput dari kendala dalam penelitian ini. Meskipun begitu berkat kesabaran yang besar semua kendala mampu dilalui peneliti sehingga penelitian ini selesai.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan data hasil dari penelitian, maka dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan media film animasi “*Puteri Limau*” pada siswa kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021. Diperoleh nilai rata-rata yang didapatkan 85,36 dengan kategori baik sekali.
2. Kemampuan menulis cerita fantasi tanpa menggunakan media film animasi “*Puteri Limau*” pada siswa kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021. Diperoleh nilai rata-rata yang didapatkan 53,00 dengan kategori kurang.
3. Terdapat pengaruh positif yang didapatkan dalam pembelajaran dengan menggunakan media film animasi sebagai sarana dalam penyampaian pembelajaran hal tersebut dapat dibuktikan melalui hasil rata-rata yang diperoleh siswa.

#### **B. Saran**

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dari hasil penelitian di ini, maka penulis memberikan beberapa saran yaitu:

1. Dari hasil penelitian yang dilakukan penggunaan media film animasi “*Puteri Limau*” dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis

cerita fantasi oleh karena itu diharapkan kepada guru bahasa Indonesia supaya termotivasi menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media yang bervariasi, sehingga kemampuan siswa dalam menciptakan sebuah tulisan meningkat.

2. Menonton Film animasi adalah media yang sangat bagus untuk dijadikan guru sebagai sarana pembelajaran di sekolah karena selain meningkatkan imajinasi siswa dalam menciptakan sebuah tulisan, juga dapat menghilangkan kejenuhan, kebosanan, dan menciptakan proses belajar yang menyenangkan bagi siswa. Kepada pihak guru disarankan menggunakan berbagai media dalam mengajar dan pihak sekolah melengkapi sarana dan prasarana sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Dalman, H. (2011). *Keterampilan Menulis*. Bandar Lampung: PT RajaGrafindo Persada.
- Danim, Sudarwan. (2010). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Harsiati, Titik, dkk. (2017). *Buku Guru Bahasa Indonesia*. Balitbang: Kemendikbud.
- Harsiati, Titik, dkk. (2017). *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kemendikbud.
- Hikmawati, Fenti. (2019). *Metodologi Penelitian*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Manurung, Asrar Aspia, dkk. (2014). *Media Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Martono, Nanang. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Pribadi, Benny A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Priyatno. 2016. *SPSS Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: MediaKom
- Sudijono, Anas. (2014). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Tarigan, Henry Guntur. (2013). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Widodo. (2019). *Metodologi Penelitian*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.

## Lampiran 1

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS EKSPERIMEN

<b>Status Pendidikan</b>	<b>: Matrasah Tsanawiyah (MTs)</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Bahasa Indonesia</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: VII/1</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Cerita Fantasi</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 2 x 40 menit (1 x Pertemuan)</b>

#### A. Kompetensi Inti

- K1-1** : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- K2-2** : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin tanggungjawab, peduli (toleransi gotong royong, santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
- K3-3** : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
- K4-4** : Mencoba, mengelola, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

## B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi(IPK)

No	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
1	4.4 Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita imajinasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, penggunaan bahasa, atau aspek lisan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik merencanakan pengembangan cerita fantasi</li><li>2. Peserta didik menulis cerita fantasi dengan memperhatikan ejaan dan tanda baca</li></ol>

## C. Tujuan Pembelajaran

Setelah proses pembelajaran dilakukan peserta didik diharapkan dapat:

1. Merencanakan pengembangan cerita fantasi
2. Menulis cerita fantasi dengan memperhatikan ejaan dan tanda baca

## D. Materi pembelajaran

1. Pengertian cerita fantasi
2. Struktur-struktur cerita fantasi
3. Ciri-ciri cerita fantasi
4. Langkah-langkah menulis cerita fantasi

## E. Media/Alat, Bahan

1. Film Animasi “ Puteri Limau”
2. Laptop dan infocus
3. Kertas

## F. Sumber Belajar

1. Harsiati, Titik, dkk. (2017). *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kemendikbud.

### G. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-langkah pembelajaran dalam kelas dengan menggunakan media film animas “*Puteri Limau*”

No	Langkah-langkah pembelajaran	Alokasi Waktu
1	<b>Kegiatan Awal :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Guru mengucapkan salam kepada siswa dan berdo'a sebelum memulai pembelajaran</li><li>- Guru mengabsen/menanyakan kehadiransiswa</li><li>- Guru menyampaikan kompetensi dasar yang ingin dicapai</li><li>- Guru memberikan materi pelajaran yang akan Diajarkan</li></ul>	<b>5 Menit</b>
2	<b>Kegiatan Inti</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Guru menjelaskan materi pembelajaran mengenai cerita fantasi</li><li>- Guru menayangkan film Animasi “<i>Puteri Limau</i>”</li><li>- Guru menanyakan siswa mengenalisa cerita dari film yang ditayangkan</li><li>- Guru menjelaskan langkah-langkah dalam pengembangan membuat cerita fantasi</li><li>- Siswa menanggapi langkah-langkah membuat cerita fantasi</li><li>- Ditanyakan tanya jawab tentang langkah-langkah membuat cerita fantasi</li></ul>	<b>50 Menit</b>
3	<b>Kegiatan akhir :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Guru mengadakan postes pada siswa dengan membuat cerita fantasi berdasarkan ide yang didapat melalui media film animasi “<i>Puteri Limau</i>” pada lembar kertas masing- masing dan dikumpulkan setelah selesai</li><li>- Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran</li></ul>	<b>25 Menit</b>

## H. Penilaian Hasil Pembelajaran

### Kisi-Kisi Penilaian Kinerja

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Teknik Penilaian
1	4.4. Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara lisan dan tulisan dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa.	Menulis cerita fantasi	Menulis cerita berdasarkan alur cerita	Kinerja

#### Indikator Menulis Cerita Fantasi

No	Aspek yang Dinilai	Deskriptor	Skor
1.	Adanya keajaiban/keanehan/kemisteriusan	- <b>Sangat Baik</b> : Cerita yang dituliskan siswa menggambarkan keajaiban	4
		- <b>Baik</b> : Cerita yang dituliskan siswa cukup menggambarkan keajaiban	3
		- <b>Kurang</b> : Cerita yang dituliskan siswa kurang menggambarkan keajaiban	2
		- <b>Sangat Kurang</b> : cerita yang dituliskan siswa tidak menggambarkan keajaiban	1
2.	Ide cerita	- <b>Sangat Baik</b> : ide cerita yang dikembangkan siswa sangat menarik	4
		- <b>Baik</b> : ide cerita yang dikembangkan siswa cukup menarik	3
		- <b>Kurang</b> : ide cerita yang dikembangkan siswa kurang menarik	2
		- <b>Sangat Kurang</b> : Ide cerita yang dikembangkan siswa tidak menarik	1

3.	Menggunakan berbagai latar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Sangat Baik</b> : Siswa menulis menggunakan berbagai latar dalam cerita</li> <li>- <b>Baik</b>: Siswa menulis hanya menggunakan beberapa latar dalam cerita</li> <li>- <b>Kurang</b> : Siswa menulis hanya menggunakan latar yang seadanya dalam cerita</li> <li>- <b>Sangat Kurang</b> : Siswa tidak paham menulis menggunakan latar dalam cerita.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">4</p> <p style="text-align: center;">3</p> <p style="text-align: center;">2</p> <p style="text-align: center;">1</p>
4.	Tokoh Unik	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Sangat Baik</b>: Tokoh yang dikembangkan siswa dalam cerita sangat unik</li> <li>- <b>Baik</b> : Tokoh yang dikembangkan siswa dalam cerita cukup unik</li> <li>- <b>Kurang</b> : Tokoh yang dikembangkan siswa dalam cerita kurang unik</li> <li>- <b>Sangat Kurang</b> : Tokoh yang dikembangkan siswa dalam cerita tidak unik</li> </ul>	<p style="text-align: center;">4</p> <p style="text-align: center;">3</p> <p style="text-align: center;">2</p> <p style="text-align: center;">1</p>
5.	Bersifat fiksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Sangat Baik</b> : Cerita yang dituliskan siswa sudah mengandung fiksi</li> <li>- <b>Baik</b> : Cerita yang dituliskan siswa cukup mengandung fiksi</li> <li>- <b>Kurang</b> : Cerita yang dituliskan siswa kurang mengandung fiksi</li> <li>- <b>Sangat Kurang</b> : Cerita yang dituliskan tidak mengandung fiksi</li> </ul>	<p style="text-align: center;">4</p> <p style="text-align: center;">3</p> <p style="text-align: center;">2</p> <p style="text-align: center;">1</p>

6	Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Sangat Baik</b> : Bahasa yang digunakan siswa dalam cerita sudah bervariasi</li> <li>- <b>Baik</b> : Bahasa yang digunakan siswa dalam cerita cukup bervariasi</li> <li>- <b>Kurang</b> : Bahasa yang digunakan siswa dalam cerita kurang bervariasi</li> <li>- <b>Sangat Kurang</b> : Bahasa yang digunakan siswa dalam cerita tidak Bervariatif</li> </ul>	<p style="text-align: center;">4</p> <p style="text-align: center;">3</p> <p style="text-align: center;">2</p> <p style="text-align: center;">1</p>
---	--------	--	---

## Lampiran 2.

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS KONTROL

<b>Status Pendidikan</b>	<b>: Madrasah Tsanawiyah (MTs)</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Bahasa Indonesia</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: VII/1</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Cerita Fantasi</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 2 x 40 menit (2 x pertemuan)</b>

#### A. Kompetensi Inti

- K1-1** : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- K2-2** : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin tanggung jawab, peduli (toleransi gotong royong, santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
- K3-3** : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
- K4-4** : Mencoba, mengelola, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

## B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi(IPK)

No	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
1	4.4 Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita imajinasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, penggunaan bahasa, atau aspek lisan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik merencanakan pengembangan cerita fantasi</li><li>2. Peserta didik menulis cerita fantasi dengan memperhatikan ejaan dan tanda baca</li></ol>

## C. Tujuan Pembelajaran

Setelah proses pembelajaran dilakukan peserta didik diharapkan dapat:

1. Merencanakan pengembangan cerita fantasi
2. Menulis cerita fantasi dengan memperhatikan ejaan dan tanda baca

## D. Materi pembelajaran

1. Pengertian cerita fantasi
2. Struktur-struktur cerita fantasi
3. Ciri-ciri cerita fantasi
4. Langkah-langkah menulis cerita fantasi

## E. Media/Alat, Bahan

1. Teks Cerita Fantasi
2. Laptop
3. Kertas

## F. Sumber Belajar

1. Harsiati, Titik, dkk. (2017). *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kemendikbud.

### G. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-langkah pembelajaran dalam kelas tanpa menggunakan media film animasi “Puteri Limau”

No	Langkah-langkah pembelajaran	Alokasi Waktu
1	<b>Kegiatan Awal :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Guru mengucapkan salam kepada siswa dan berdo'a sebelum memulai pembelajaran</li><li>- Guru mengabsen/menanyakan kehadiran siswa</li><li>- Guru menyampaikan kompetensi dasar yang ingin dicapai</li><li>- Guru memberikan materi pelajaran yang akan Diajarkan</li></ul>	<b>5 Menit</b>
2	<b>Kegiatan Inti</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Guru menjelaskan materi pembelajaran mengenai cerita fantasi</li><li>- Guru bercerita fantasi di depan kelas</li></ul>	<b>50 Menit</b>
	<ul style="list-style-type: none"><li>- Guru menanyakan siswa mengenai isi cerita fantasi yang telah disampaikan oleh guru</li><li>- Guru menjelaskan langkah-langkah membuat cerita fantasi</li><li>- Siswa menanggapi langkah-langkah membuat cerita fantasi</li><li>- Ditanyakan tanya jawab tentang langkah-langkah membuat cerita fantasi</li></ul>	

<b>3</b>	Kegiatan akhir : - Guru mengadakan postes pada siswa dengan membuat cerita fantasi sesuai dengan imajinasi siswa dan langkah- langkah yang telah ditetapkan guru pada lembar kertas masing-masing dan dikumpulkan setelah selesai - Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran	<b>25 Menit</b>
----------	--	-----------------

## H. Penilaiann Hasil Pembelajaran

### Kisi-Kisi Penilaian Kinerja

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Teknik Penilaian
1	4.4. Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara lisan dan tulisan dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa.	Menulis cerita fantasi	Menulis cerita berdasarkan alur cerita	Kinerja

### Indikator Menulis Cerita Fantasi

No	Aspek yang Dinilai	Deskriptor	Skor
1.	Adanya keajaiban/keanehan/kemisteriusan	- <b>Sangat Baik</b> : Cerita yang dituliskan siswa menggambarkan keajaiban	4
		- <b>Baik</b> : Cerita yang dituliskan siswa cukup menggambarkan keajaiban	3
		- <b>Kurang</b> : Cerita yang dituliskan siswa kurang menggambarkan keajaiban	2
		- <b>Sangat Kurang</b> : ceritayang dituliskan siswa tidak menggambarakan keajaiban	1

2.	Ide cerita	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Sangat Baik</b> : ide cerita yang dikembangkan siswa sangat menarik</li> <li>- <b>Baik</b>: ide cerita yang dikembangkan siswa cukup menarik</li> <li>- <b>Kurang</b> : ide cerita yang dikembangkan siswa kurang menarik</li> <li>- <b>Sangat Kurang</b> : Ide ceritayang dikembangkan siswa tidak menarik</li> </ul>	<p style="text-align: center;">4</p> <p style="text-align: center;">3</p> <p style="text-align: center;">2</p> <p style="text-align: center;">1</p>
3.	Menggunakan berbagai latar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Sangat Baik</b> : Siswa menulis menggunakan berbagai latar dalamcerita</li> <li>- <b>Baik</b>: Siswa menulis hanya menggunakan beberapa latar dalam cerita</li> <li>- <b>Kurang</b> : Siswa menulis hanya menggunakan latar yang seadanya dalam cerita</li> <li>- <b>Sangat Kurang</b> : Siswa tidakpaham menulis menggunakan latar dalam cerita.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">4</p> <p style="text-align: center;">3</p> <p style="text-align: center;">2</p> <p style="text-align: center;">1</p>
4.	Tokoh Unik	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Sangat Baik</b>: Tokoh yang dikembangkan siswa dalam cerita sangat unik</li> <li>- <b>Baik</b> : Tokoh yang dikembangkan siswa dalan cerita cukupunik</li> <li>- <b>Kurang</b> : Tokoh yang dikembangkan siswa dalam cerita kurangunik</li> <li>- <b>Sangat Kurang</b> : Tokoh yang dikembangkan siswa dalam cerita tidak unik</li> </ul>	<p style="text-align: center;">4</p> <p style="text-align: center;">3</p> <p style="text-align: center;">2</p> <p style="text-align: center;">1</p>

5.	Bersifat fiksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Sangat Baik</b> : Cerita yang dituliskan siswa sudah mengandung fiksi</li> <li>- <b>Baik</b> : Cerita yang dituliskan siswa cukup mengandung fiksi</li> <li>- <b>Kurang</b> : Cerita yang dituliskan siswa kurang mengandung fiksi</li> <li>- <b>Sangat Kurang</b>:Cerita yang dituliskan tidak mengandung fiksi</li> </ul>	<p style="text-align: center;">4</p> <p style="text-align: center;">3</p> <p style="text-align: center;">2</p> <p style="text-align: center;">1</p>
6	Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Sangat Baik</b> : Bahasa yang digunakan siswa dalam cerita sudah bervariasi</li> <li>- <b>Baik</b> : Bahasa yang digunakan siswa dalam cerita cukup bervariasi</li> <li>- <b>Kurang</b> : Bahasa yang digunakan siswa dalam cerita kurang bervariasi</li> <li>- <b>Sangat Kurang</b> : Bahasa yang digunakan siswa dalam cerita tidak bervariasi</li> </ul>	<p style="text-align: center;">4</p> <p style="text-align: center;">3</p> <p style="text-align: center;">2</p> <p style="text-align: center;">1</p>

### **Lampiran 3**

#### **Soal Teks Kelas Eksperimen**

1. Tuliskan sebuah cerita fantasi berdasarkan ciri-cirinya dari ide yang didapat melalui film animasi “ Puteri Limau ”!

## **Lampiran 4**

### **Soal Tes Kelas Kontrol**

1. Tuliskan sebuah cerita fantasi berdasarkan ciri-cirinya !

## Lampiran 5.

### Lembar Kerja Siswa Kelas Eksperimen

#### Soal 1.

Nama : NIRWANI  
Kelas : VIII B

Soal

1. Tuliskan Sebuah Cerita fantasi berdasarkan ciri-ciri dan ide yang di dapat melalui film animasi "Puteri Limau"

Putri Ratu  
Putri manis, Kasturi, Purut, Bani, dan Nipis adalah Puti dari seorang Ratu mereka ber lima. memiliki mahkota yang sangat cantik, mahkota dari Putri manis memiliki ke sihiran berupa bisa menyembuhkan segala Penyakit, mahkota dari Putri kasturi bisa mengeluarkan sari untuk membuat orang jahat, mahkota dari Purut bisa mengeluarkan cahaya yang mampu membuat segalanya jenis hewan dapat berbicara dengan mereka, Putri bani memiliki kekuatan mahkotanya memiliki kekuatan memancarkan sinar yang tajam yang mampu merubah pakaian Putri-Putri kerajaan atau mereka menjadi gaun atau baju yang cantik. Sedangkan Putri Nipis mahkotanya bisa mengubah penampilan mereka dengan gaya yang berbeda-beda setiap hari.

Pada suatu hari ketika mereka berada di kamar mereka beranda ganti bertawa melihat kucing kesayangan mereka bertingkah lucu di hadapan mereka. tiba-tiba Ratu datang ke kamar dan berkata "Putri-Putriku kita akan mengadakan Pesta bersama kalian harus bersiap-siap dan berdekorasi yang cantik". Kita mengadakan Pesta dimana Ratu? kata Putri manis, Kita akan mengadakan pesta di ruang tamu kerajaan jawab Ratu. Baik Ratu, kata Putri-Putri, kemudian mereka bersiap-siap dan berangkat terkandung Ratu Pamotretan tiba-tiba seorang foto-grafir datang yang ternyata dia adalah seorang penyihir jahat yg berusaha mengambil ketukan kerajaan. Setelah Putri-Putri duduk manis bersama Ratu dan Raja tiba-tiba penyihir itu langsung menyihir mereka dengan kekuatan yang dimilikinya namun semuanya sia-sia. Setelah Putri kerajaan mengeluarkan kekuatan masing-masingnya sehingga penyihir gagal dengan rencana yg ia miliki akhirnya dia dipenjarakan oleh Raja.

Indikator: 1. Adanya keajaiban : 4  
2. Ide cerita : 4  
3. menggunakan berbagai :  
di latar : 4  
4. Tokoh unik : 4  
5. Berifat fiksi : 3  
6. Bahasa : 4

$4+4+4+4+3+4 = 23 / 24 = 96$



**Soal 2:**

Nama : Resty Arlita

Kelas : VII B

Soal

1. Tuliskan sebuah cerita fantasi berdasarkan ciri-cirinya dan ide yang di dapat melalui film animasi "Puteri Limau"

Puteri manis

1. Puteri manis menemukan mahkota yang sangat cantik di suatu taman. Kata ayahnya itu adalah kenegaraan dari ratu dari petajaan. Sehingga pada suatu hari dia melihat mahkota itu ~~hina~~ mengeluarkan cahaya. Sehingga dia heran dan memegang erat mahkota itu tiba-tiba bajunya berubah menjadi baju gaun yang sangat cantik kemudian dia memakai mahkota itu ke kepalanya tiba-tiba rambutnya menjadi cantik layaknya seorang putri tapi kemudian dia memanggil ayahnya "ayah lihatlah ini aku berubah menjadi cantik!" ayahnya langsung datang dan terkejut melihat putrinya berubah menjadi putri yang sangat cantik kemudian berkata "apa yang terjadi denganmu kenapa kamu berubah menjadi cantik?"

2. "ini karena mahkota peninggalan ratu itu ayah" kata Puteri manis kepada ayahnya. Sehingga karena kecantikannya dan puteri manis sangat bahagia karena dia menjadi cantik dan ayahnya juga sangat bahagia melihat putrinya bahagia, karena bahagianya puteri manis pergi ke tepi sungai yang indah sambil bernyanyi-nyanyi dan bermain-main dengan burung yang berterbangan. "hai burung-burung apakah aku cantik hari ini?" burungpun mengelilingi Putri manis.

$$3 + 3 + 3 + 4 + 3 + 4 = 20 / 24 \times 100 = 83$$



**Soal:3**

Nama : Alya Hadaniyah  
Kelas : VII B

Soal

1. Tulislah sebuah Cerita Fantasi berdasarkan Ciri-cirinya dari ide yang di dapat melalui film animasi "Puteri Limau"!

"Lima Putri dan Raja"

Di Istana hiduplah lima putri yang memiliki wajah cantik kelima putri itu adalah kakak beradik. Putri tertua bernama manis memiliki tongkat yang bisa menyembuhkan orang sakit. Di kerajaan datanglah pahlawan menemui raja ayah dari putri-putri raja itu. Ternyata dia bukanlah pelukis tetapi orang jahat yang ingin merebut tongkat putri manis lalu dia menyangrat raja sampai hampir pingsan kemudian putri manis melompat dari lantai dua dan menyembuhkan raja dengan tongkat itu dan menyuruh pasukan kerajaan mengusir pahlawan jahat itu pergi. Putri manis berkata pada ayahnya raja "ayahanda maafkalah aku tadi saya tidak tahu ayah diserang". Kemudian raja memandangnya dan berkata "tidak masalah anda yang penting kita sudah selamat. Merupakan tidur dengan bahagia di kerajaan yang mewah itu

$$3+3+3+3+3 : 16/24 \times 100$$

$$= 67$$



Lampiran 6.

Lembar Kerja Siswa Kelas Kontrol

Soal 1.

Indikator : 1. Adanya keajaiban : 3  
2. Ide cerita : 3  
3. Menggunakan berbagai latar : 4

Nama : Nazwa Shagira  
Kelas : VII (Tujuh) 4

4. Tokoh unik : 1  
5. Bersifat fiksi : 3  
6. Bahasa : 4

Soal

1. Tulislah sebuah cerita fantasi berdasarkan ciri-cirinya!

Timun ajaib

Pada suatu hari terdapatlah sebuah desa tinggal lah seorang ibu Dewi yang sudah janda dan dia sudah lama tidak punya anak pada suatu hari dia merasa kecewa karena tidak punya seorang anak dan waktu dia pergi ke hutan mencari kayu bakar dan dia mendengar tangisan seorang anak kecil dan ibu Dewi mencarinya sampai dapat dan si ibu melihat timun yang besar dan si ibu mendekati karena dia mendengarnya dari situ dan ibu mengambil pisanya untuk membelah timun yang besar itu dan timunnya sudah terbelah menjadi dua dan si ibu melihat seorang bayi kecil di dalam timun itu dan si ibu mengambil bayi itu sambil si ibu menyangkanya melihat bayi itu dan ibu ingin pergi membawa bayi itu tanpa tanah bergayur dan raksasa pun datang kepada ibu lalu raksasa berkata may kemana kau bawa timun ku itu dia itu milikku lalu ibu berkata biar kan lah aku merawatnya sampai besar lagi pita dia itu masih kecil dan itu pun kalau kau memakannya tidak akan merasa kenyang jika masuk ke dalam perutmu karena dia masih kecil biar kan lah aku merawatnya sampai besar dan raksasa berjanji ke pada ibu jika dia sudah berusia 18 tahun engkau harus mengasih bayi itu kepadaku si ibu berkata ya raksasa dan raksasa itu pun pergi si ibu pun pergi karena dia takut bayi itu akan ambil dan akhirnya 18 tahun kemudian dia sudah besar dan pergi bersama emboknya ke hutan mengambil kayu bakar dan dia berbicara kepada bunga itu sedangkan simbok memikirkan putrinya ini karena umurnya sudah 18 tahun dan si ibu mengingat perjanjian dengan raksasa itu dan simbok mengajak putrinya pulang sampai ke rumah simbok bercerita tentang dia akan di ambil simbok menangis dan putrinya terkejut sambil menangis dan memeluk simbok hari pun malam mereka duduk di depan rumah sambil memikirkannya apa yg terjadi jika dia diambil dan mereka melihat ke atas langit mereka melihat bidadari dan bidadari itu berbicara dan mengerti ke esokkan harinya mereka pergi ke hutan ternyata raksasa itu di situ menunggu dan si putri ketakutan melihat raksasa itu dan dia berlari sambil melemparkan garam ke muka raksasa itu dan raksasa itu pun jatuh dan matanya tidak terbuka lagi dan si putri merasa senang karena dia bisa hidup selamanya bersama emboknya dan mereka pulang mereka merasa senang karena tidak ada lagi yg mengganggu mereka dan mereka hidup bahagia sepek mati Tamat !!!!!

$3 + 3 + 4 + 1 + 3 + 4 = 18 \quad | \quad 24 \times 18$   
 $= 15$

Soal 2.

Nama : Junaidah  
kelas : 7 TUJUH A

Soal  
1. Tuliskan sebuah cerita fantasi berdasarkan ciri-cirinya!

ASAL MULA KAPUR SIRIH DAN PINANG

Suatu ketika tang dan lang <sup>1</sup> tang dan lang  
masih kecil. dia ditim gal <sup>2</sup> atah ja.  
dan atah ja bilang dia punya sahabat tak lama meninggal  
dia mereka menun jundi sahabat atah ja  
<sup>3</sup> sahabat atah ja bilang dia akan  
mem berikan pekerjaan kepada tang dan lang  
sahabat atah ja itu mem putri <sup>4</sup> anak perempuan  
dan semakin lama tang dan lang dewasa bersama  
anak sahabat atah ja <sup>5</sup> sahabat atah ja bilang dia akan  
men jodoh kah salah satu dari tang dan lang.  
mereka saling menun juk satu sama lain sahabat atah ja bilang  
<sup>6</sup> "saya akan menjodohkan putri saya kepada tang karena dia yang lebih tua  
dari lang" dan suatu mereka tang menikah dia tidak lagi membujuk lang  
lang pun pergi <sup>7</sup> dari rumah \* dan tidak tau siapa pun dia pergi entah kemana  
melewati <sup>8</sup> hutan hutan dan dia sampai <sup>9</sup> dipantai dia pun lemas ahir dia diamenim sel jengah lang  
berubah menjadi <sup>10</sup> batu putih dan tak lama meninggal tang pun pergi entah kemana melewati  
pepohonan dan sampai dipan ~~ta~~ tai yang sama tidak makan dan minum dia pun meninggal  
ditempat itu dan <sup>11</sup> jengah ja berubah menjadi pohon pinang  
dan istri tang pun kesepian dan dia men cari tang melewati dan sama  
akhir ja dia sampai dipantai yang sama dan tak lama dia meninggal <sup>12</sup> dan jengah  
ja berubah menjadi pohon sirih yang melilit ke pohon pinang

$$3 + 2 + 3 + 1 + 1 + 2 = 12 / 24 \times 100 = 50$$

SINAR  
DUNIA

### Soal 3.

Nama : Ali Sahbana hbb

Kelas : VII (Tujuh)R

Soal

1. Tulislah sebuah cerita fantasi berdasarkan Ciri-Cirinya!

Bola ajaib

oleh darwis nasution

Pada suatu hari kami di sekolah main bola bersama teman di sekolah di lapangan was kami main bola sangat seru sekali setiap gol pendukung nya berdiri dan kompak bergendang-gendang deram ben sama-sampe kami semua berkumpul bersama untuk melihat pertandingan nya. Pada suatu saat bang darwis membawa bola dan dia main nya hebat hingga pada menit 00:45 bang darwis gak mau kalah skor masih unggul tim lawan yaitu 2-1 masih dan bang darwis tidak mau putus asa dia terus mem bawa bola dan hingga dia Menendang sekuat tenaga dan gol tapi bola nya melengkung hingga pergi ke kaca sekolah kami, hingga kami tanggung jawab kepada guru kami hingga kami sama-sama meng ganti. agar kaca sekolah kami bisa kembali jg baru jadi kami tidak perlu khawatir lagi karna kaca nya udah kami ganti bersama".

Tam mat ..... ?

$$1 + 1 + 3 + 1 + 1 + 1 = 8/24 \times 100$$
$$= 33$$



Lampiran 7.

Titik Persentase Distribusi F Untuk Probabilita = 0,05

df untuk penyebut (N2)	df untuk pembilang (N1)														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	161	199	216	226	230	234	237	239	241	242	243	244	245	245	246
2	19.51	19.00	19.10	19.25	19.30	19.33	19.35	19.37	19.38	19.40	19.40	19.41	19.42	19.42	19.43
3	10.13	9.55	9.28	9.12	9.01	8.94	8.89	8.85	8.81	8.79	8.76	8.74	8.73	8.71	8.70
4	7.71	6.94	6.59	6.39	6.26	6.16	6.09	6.04	6.00	5.98	5.94	5.91	5.89	5.87	5.86
5	6.61	5.79	5.41	5.19	5.05	4.95	4.88	4.82	4.77	4.74	4.70	4.68	4.66	4.64	4.62
6	5.99	5.14	4.76	4.53	4.39	4.28	4.21	4.15	4.10	4.08	4.03	4.00	3.98	3.96	3.94
7	5.59	4.74	4.35	4.12	3.97	3.87	3.79	3.73	3.68	3.64	3.60	3.57	3.55	3.53	3.51
8	5.32	4.46	4.07	3.84	3.69	3.58	3.50	3.44	3.39	3.35	3.31	3.28	3.26	3.24	3.22
9	5.12	4.26	3.86	3.63	3.48	3.37	3.29	3.23	3.18	3.14	3.10	3.07	3.05	3.03	3.01
10	4.96	4.10	3.71	3.48	3.33	3.22	3.14	3.07	3.02	2.98	2.94	2.91	2.89	2.86	2.85
11	4.84	3.98	3.59	3.36	3.20	3.09	3.01	2.95	2.90	2.85	2.82	2.79	2.76	2.74	2.72
12	4.75	3.89	3.49	3.26	3.11	3.00	2.91	2.85	2.80	2.75	2.72	2.69	2.66	2.64	2.62
13	4.67	3.81	3.41	3.18	3.03	2.92	2.83	2.77	2.71	2.67	2.63	2.60	2.58	2.55	2.53
14	4.60	3.74	3.34	3.11	2.96	2.85	2.76	2.70	2.65	2.60	2.57	2.53	2.51	2.48	2.46
15	4.54	3.68	3.29	3.05	2.90	2.79	2.71	2.64	2.59	2.54	2.51	2.48	2.45	2.42	2.40
16	4.49	3.63	3.24	3.01	2.85	2.74	2.66	2.59	2.54	2.49	2.46	2.42	2.40	2.37	2.35
17	4.45	3.59	3.20	2.96	2.81	2.70	2.61	2.55	2.49	2.45	2.41	2.38	2.35	2.33	2.31
18	4.41	3.55	3.16	2.93	2.77	2.66	2.58	2.51	2.46	2.41	2.37	2.34	2.31	2.29	2.27
19	4.38	3.52	3.13	2.90	2.74	2.63	2.54	2.48	2.42	2.38	2.34	2.31	2.28	2.26	2.23
20	4.35	3.49	3.10	2.87	2.71	2.60	2.51	2.45	2.39	2.35	2.31	2.28	2.25	2.22	2.20
21	4.32	3.47	3.07	2.84	2.68	2.57	2.49	2.42	2.37	2.32	2.28	2.25	2.22	2.20	2.18
22	4.30	3.44	3.05	2.82	2.66	2.55	2.46	2.40	2.34	2.30	2.26	2.23	2.20	2.17	2.15
23	4.28	3.42	3.03	2.80	2.64	2.53	2.44	2.37	2.32	2.27	2.24	2.20	2.18	2.15	2.13
24	4.26	3.40	3.01	2.78	2.62	2.51	2.42	2.36	2.30	2.25	2.22	2.18	2.15	2.13	2.11
25	4.24	3.39	2.99	2.76	2.60	2.49	2.40	2.34	2.28	2.24	2.20	2.16	2.14	2.11	2.09
26	4.23	3.37	2.98	2.74	2.58	2.47	2.39	2.32	2.27	2.22	2.18	2.15	2.12	2.09	2.07
27	4.21	3.35	2.96	2.73	2.57	2.46	2.37	2.31	2.25	2.20	2.17	2.13	2.10	2.08	2.06
28	4.20	3.34	2.95	2.71	2.56	2.45	2.36	2.29	2.24	2.19	2.15	2.12	2.09	2.06	2.04
29	4.18	3.33	2.93	2.70	2.55	2.43	2.35	2.28	2.22	2.18	2.14	2.10	2.08	2.05	2.03
30	4.17	3.32	2.92	2.69	2.53	2.42	2.33	2.27	2.21	2.16	2.13	2.09	2.06	2.04	2.01
31	4.16	3.30	2.91	2.68	2.52	2.41	2.32	2.25	2.20	2.15	2.11	2.08	2.05	2.03	2.00
32	4.15	3.29	2.90	2.67	2.51	2.40	2.31	2.24	2.19	2.14	2.10	2.07	2.04	2.01	1.99
33	4.14	3.28	2.89	2.66	2.50	2.39	2.30	2.23	2.18	2.13	2.09	2.06	2.03	2.00	1.98
34	4.13	3.28	2.88	2.65	2.49	2.38	2.29	2.23	2.17	2.12	2.08	2.05	2.02	1.99	1.97
35	4.12	3.27	2.87	2.64	2.48	2.37	2.29	2.22	2.16	2.11	2.07	2.04	2.01	1.99	1.96
36	4.11	3.26	2.87	2.63	2.48	2.36	2.28	2.21	2.15	2.11	2.07	2.03	2.00	1.98	1.95
37	4.11	3.25	2.86	2.63	2.47	2.36	2.27	2.20	2.14	2.10	2.06	2.02	2.00	1.97	1.95
38	4.10	3.24	2.85	2.62	2.46	2.35	2.26	2.19	2.14	2.09	2.05	2.02	1.99	1.96	1.94
39	4.09	3.24	2.85	2.61	2.45	2.34	2.26	2.19	2.13	2.08	2.04	2.01	1.98	1.95	1.93
40	4.08	3.23	2.84	2.61	2.45	2.34	2.25	2.18	2.12	2.08	2.04	2.00	1.97	1.95	1.92
41	4.08	3.23	2.83	2.60	2.44	2.33	2.24	2.17	2.12	2.07	2.03	2.00	1.97	1.94	1.92
42	4.07	3.22	2.83	2.59	2.44	2.32	2.24	2.17	2.11	2.06	2.03	1.99	1.96	1.94	1.91
43	4.07	3.21	2.82	2.59	2.43	2.32	2.23	2.16	2.11	2.06	2.02	1.99	1.96	1.93	1.91
44	4.06	3.21	2.82	2.58	2.43	2.31	2.23	2.16	2.10	2.05	2.01	1.98	1.95	1.92	1.90
45	4.05	3.20	2.81	2.58	2.42	2.31	2.22	2.15	2.10	2.05	2.01	1.97	1.94	1.92	1.89

Lampiran 8.

Daftar Nilai t Tabel

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

df	Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
		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	6.96455	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	1.47589	2.01505	2.57058	3.38493	4.03214	5.89343
6		0.71756	1.43076	1.94318	2.44891	3.14267	3.70743	5.20763
7		0.71114	1.41482	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	2.26216	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	3.92953
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	3.73283
16		0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68815
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	1.32310	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	1.31948	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24		0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49218	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	2.47268	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	2.45725	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	2.42325	2.70446	3.30688

Catatan: Probabilitas 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 9.

Daftar Absensi Siswa Kelas VII-B (Kelas Eksperimen)



**YAYASAN MUTIARA DOMUNA REJEKI**  
 SK MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA (MENHUNKAM) NOMOR : AHU-11393.50.10.2014  
**MADRASAH TSANAWIYAH AL - HALIM SIPOGU**  
 IZIN OPERASIONAL NO. 61 TAHUN 2014 NSM:121212130035  
 Jl. Lintas Pantai Barat Desa Sipogu Kec. Batang Natal. Kab Mandailing Natal  
 No Hp : 081264967339 / 08126000218 email : domunarejeki@gmail.com



DAFTAR ABSENSI SISWA KELAS VII-B MTs AL-HALIM SIPOGU

No	Nama	L/P
1	Ava Riski	P
2	Alya Hadaniyah	P
3	Adisah	P
4	Afifah Zahra	P
5	Abdul Wahab	L
6	Ardi	L
7	Hasan Basri	L
8	Iqisima Dwi Putri	P
9	Iwan	L
10	Indah Purnama Sari	P
11	Irayani	P
12	Khoirul Akmal Hsb	L
13	Maraganti	L
14	Mawaddah	P
15	Mhd.Rapi	L
16	Nur Hasanah	P
17	Nirwani	P
18	Resty Arnita	P
19	Raudatul Nikmah	P
20	Rahmad Aril	L
21	Sopi Yannur	P
22	Siti Fatihilah	P
23	Sartsika	P
24	Sulhamdi	L
25	Saipul Rahman	L

Mengetahui

Kepala Madrasah



Meutia Sari Hasibuan S.Pd. M.Psi

Guru Mata Pelajaran

Nur Kholidah Siregar S.Pd.I

Lampiran 10.

Daftar Absensi Siswa Kelas VII-A ( Kelas Kontrol)



**YAYASAN MUTIARA DONIUNA HEJEKI**  
 SK MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA (MENHUNKAM) NOMOR : AHU-11393.50.10.2014  
**MADRASAH TSANAWIYAH AL - HALIM SIPOGU**  
 IZIN OPERASIONAL NO. 61 TAHUN 2014 NSM:121212130035  
 Jl. Lintas Pantai Barat Desa Sipogu Kec. Batang Natal. Kab Mandailing Natal  
 No Hp : 081264967339 / 08126000218 email : domunarejki@gmail.com

DAFTAR ABSENSI SISWA KELAS VII-A MTs AL-HALIM SIPOGU

NO	NAMA	L/P
1	Andini Tri Anggi	P
2	Alisa Putri Lbs	P
3	Aqifah Zahira Hsb	P
4	Ayu Lidia	P
5	Alisah Bana Hsb	P
6	Dira Fatimah	P
7	Harga Suhenra	L
8	Intan Citra	P
9	Irwin Nst	L
10	Izhar Habib	L
11	Junaidah	P
12	Julita	P
13	Lichen Sian Uwi	L
14	Latipa	P
15	Muhawiyah	P
16	Nazwa Shaqira	P
17	Parkumpulan Lubis	L
18	Pardomuan	L
19	Putri Anata	P
20	Rizky Fadhilah	L
21	Rehan Nurdin Rambe	L
22	Rosyd Arpanda Putra	L
23	Rody Ananda Putra	L
24	Versa Aulina Putri Hsb	P
25	Wylde Safitri	P

Mengetahui  
Kepala Madrasah



Mentia Hasybuan S.Pd. M.Psi

Guru Mata Pelajaran

Nur Kholidah Siregar S.Pd.I

**Lampiran 11.**

**Foto Dokumentasi Penelitian Kegiatan Menulis Cerita Fantasi  
pada Kelas Eksperimen**



**Lampiran 12.**

**Foto Dokumentasi Penelitian Menulis Cerita Fantasi  
pada Kelas Kontrol**



Lampiran 13.

From K-1

FORM K



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

Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

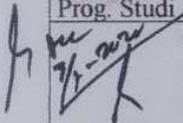
Yth : Bapak/Ibu Ketua & Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia  
 FKIP UMSU

**Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

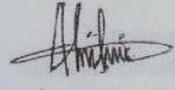
Nama Mahasiswa : Lili Anriani  
 NPM : 1602040022  
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
 Kredit Kumulatif : 141 SKS

IPK = 3,65

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Film Animasi <i>Puteri Limau</i> terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021	
	Pengaruh Metode Brainstroming terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 8 Medan	
	Analisis Nilai-Nilai Motivasi Dalam Novel Kami Bukan Jongos Berdasi Karya J.S Khairan : Kajian Psikologi Sastra	

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

Medan, 24 Februari 2020  
 Hormat Pemohon,

  
 ( Lili Anriani )

**Keterangan**

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

Lampiran 14.

From-K2

FORM K 2

  
**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

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

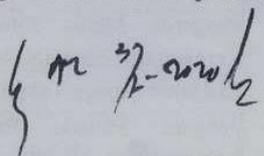
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Lili Anriani  
N PM : 1602040022  
ProgramStudi : Pendidikan Bahasa Indonesia

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

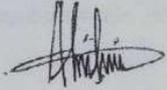
**Pengaruh Media Film Animasi *Puteri Limau* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021**  
Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak/Ibu :

**Amnur Rifai Dewirsyah, 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 Februari 2020  
Hormat Pemohon,

  
(Lili Anriani )

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



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061) 6619056 Medan 20238  
Website : [kip.umsu.ac.id](http://kip.umsu.ac.id) E-mail: [kip@umsu.ac.id](mailto:kip@umsu.ac.id)

FORM K 3

Nomor : 1200/IL.3/UMSU-02/F/2020  
Lamp. : ---  
Hal : **Pengesahan Proposal dan  
Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikumWr. Wb.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proposal skripsi dan Dosen Pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Lili Anriani**  
N P M : 1602040022  
Progam Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
Judul Penelitian : Pengaruh Media Film Animasi Puteri Limau terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020/2021  
Pembimbing : **Amnur Rifai Dewirsyah, S.Pd.,M.Pd**

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

1. Penulisan berpedoman kepada ketentuan atau buku *Panduan Penulisan Skripsi* yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proposal Skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak selesai pada waktu yang telah ditetapkan.
3. Masa Daluarsa tanggal : **08 Agustus 2021**

Medan, 18 Dzulhijjah 1441 H  
08 Agustus 2020 M  
Wassalam  
Dekan

**Dr. H. E. Erianto, S.Pd., M.Pd.**

Dibuat Rangkap 4 :  
1. Fakultas (Dekan)  
2. Ketua Program Studi  
3. Dosen Pembimbing  
4. Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 16.

### Berita Acara Bimbingan Proposal



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

#### BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Lili Anriani  
NPM : 1602040022  
Program Studi : Pendidikan Bahasadan Sastra Indonesia  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Film Animasi *Puteri Limau* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	TandaTangan
12Maret 2020	- Perbaikan penulisan - Perbaikan tanda baca, batasan masalah dan rumusan masalah	
11 Mei 2020	- Perbaikan isi kalimat bab 1 - Perbaikan identifikasi masalah	
8 Juni 2020	Perbaikan penulisan	
23 Juni 2020	Mengkoreksi kembali isi proposal mengenai pendapat para ahli apakah sudah sesuai dengan buku-buku referensi yang ada di daftar pustaka	
24 Juni 2020	Acc. Proposal	

Medan, 29 Juni 2020

Diketahui / Disetujui  
Ketua Prodi. Pendidikan Bahasa Indonesia

Dosen Pembimbing

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

Annur Rifai Dewirsvah, S.Pd., M.Pd.

## Lampiran 17.

### Lembar Pengesahan Proposal



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

#### PENGESAHAN PROPOSAL

Dosen pembimbing proposal mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Strata I, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara mengesahkan proposal mahasiswa di bawah ini:

Nama : Lili Anriani  
NPM : 1602040022  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
: Pengaruh Media Film Animasi *Puteri Limau* terhadap  
Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII  
JudulSkripsi MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021

Dengan disahkannya proposal ini mahasiswa yang bersangkutan telah diizinkan untuk menyeminarkan proposalnya.

Medan, 29 Juni 2020

Diketahui Oleh  
Ketua Program Studi

Dosen Pembimbing

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

Amnur Rifai Dewirsyah, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

## Lampiran 18.

### Permohonan Perubahan Judul Skripsi



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

---

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

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Skripsi**

*Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

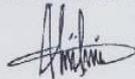
Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini  
Nama Lengkap : Lili Anriani  
N.P.M : 1602040022  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Mengajukan permohonan perubahan judul skripsi, sebagaimana yang tercantum dibawah ini:  
Pengaruh Media Film Animasi *Missing Link* terhadap Keterampilan Menulis Teks Fantasi  
Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 8 Medan Tahun Pembelajaran 2020-2021

Menjadi :  
Pengaruh Media Film Animasi *Puteri Limau* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada  
Siswa Kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021

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

Medan 30 Juli 2020  
Hormat Pemohon

  
**Lili Anriani**

Diketahui Oleh :

Ketua Program Studi  
Pendidikan Bahasa Indonesia

  
**Dr. Mhd. Isman, M. Hum.**

Dosen Pembimbing

  
**Amnur Rifai Dewirsyah, S.Pd.,M.Pd**

## Lampiran 19.

### Surat Keterangan Melakukan Seminar

**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

**SURAT KETERANGAN**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KetuaProgram Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan bahwa :

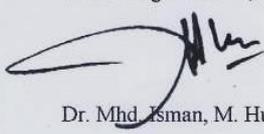
Nama Mahasiswa : Lili Anriani  
N P M : 1602040022  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

adalah benar telah melaksanakan seminar proposal skripsi pada :  
Hari : Sabtu  
Tanggal : 11 Juli 2020  
dengan judul proposal

Pengaruh Media Film Animasi *Puteri Limau* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021

Demikianlah surat keterangan ini kami keluarkan semoga Bapak Dekan dapat mengeluarkan surat izin riset mahasiswa yang bersangkutan. Atas kesediaan Bapak Dekan mengeluarkan surat izin riset ini, kami ucapkan terima kasih.

Medan, 11 Juli 2020  
Wasalam  
Ketua Program Studi,

  
Dr. Mhd. Isman, M. Hum.

**UM**  
Unggul | Cerdas

Lampiran 20.

Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal

 **MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL**

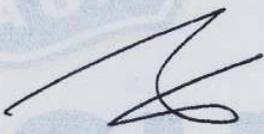
Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini.

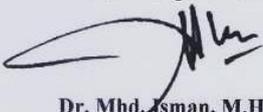
Nama : Lili Anriani  
NPM : 1602040022  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
: Pengaruh Media Film Animasi *Puteri Limau* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII  
Judul Proposal MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021

pada hari Sabtu, tanggal 11, bulan, Juli tahun 2020 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 11 Juli 2020

Disetujui oleh:

Dosen Pembahas,  Dra. Syamsuyurnita, M.Pd	Dosen Pembimbing,  Amnur Rifai Dewirsyah, S.Pd., M.Pd
--	---

Diketahui oleh:  
Ketua Program Studi,  
  
Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

## Lampiran 21.

### Surat Pernyataan Tidak Plagiat

#### SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Lili Anriani  
NPM : 1602040022  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
Judul Proposal : Pengaruh Media Film Animasi *Puteri Limau* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020/2021

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas 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 tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan tidak 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 ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Medan, 19 Oktober 2020

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



Lili Anriani

Diketahui oleh ketua program studi

Pendidikan Bahasa Indonesia

Dr. Mhd. Isman, M.hum

## Lampiran 22.

### Surat Izin Melakukan Riset

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

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

Nomor : 1261/IL.3/UMSU-02/F2020 Medan, 25 Dzulhijjah 1441 H  
Lamp. : -- 15 Agustus 2020 M  
Hal : Mohon Izin Riset

Kepada Yth :  
Bapak/Ibu Kepala MTs Al-Halim Sipogu  
Di  
Tempat

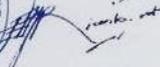
Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

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 tempat yang Bapak/Ibu Pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Lili Anriani**  
NPM : 1602040022  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
Judul Penelitian : Pengaruh Media Film Animasi Puteri Limau terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.  
Wassalamu'alikum Warahmatullahi Barakatuh

  
Dekan  
  
**Dr. H. Elfrianto S.Pd., M.Pd.**  
NIDN : 0115057302

Tembusan :  
- Peringgal

Jika anda melakukan riset hendaknya anda memperhatikan prosedur keselamatan dimasa Pandemi Covid-19, jangan terlalu memaksakan diri, utamakan keselamatan, #dirumahaja.

## Lampiran 23.

### Surat Balasan Riset



**YAYASAN MUTIARA DOMUNA REJEKI**  
SK MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA (MENHUNKAM) NOMOR : AHU-11393.50.10.2014  
**MADRASAH TSANAWIYAH AL - HALIM SIPOGU**  
IZIN OPERASIONAL NO. 61 TAHUN 2014 NSM:121212130035  
Jl. Lintas Pantai Barat Desa Sipogu Kec. Batang Natal. Kab Mandailing Natal  
No Hp : 081264967339 / 08126000218 email : [domunarejeki@gmail.com](mailto:domunarejeki@gmail.com)



#### SURAT KETERANGAN

Nomor :090/MTs.39/2020

Berdasarkan permohonan dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan No.1261/II.3/UMSU-02/F2020 tanggal 15 Agustus 2020. Tentang izin penelitian, pada MTs Al-Halim Sipogu, maka dengan ini Kepala MTs Al-Halim Sipogu menerangkan bahwa:

Nama : Lili Anriani  
NPM : 1602040022  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Benar telah melaksanakan penelitian di MTs Al-Halim Sipogu dengan judul **“Pengaruh Media Film Animasi Puteri Limau terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021”** di MTs Al-Halim Sipogu.

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

Sipogu, 29 September 2020

Mengetahui

Kepala Madrasah



**Meutia Sari-Hasibuan S.Pd. M.Psi**

## Lampiran 24.

### Berita Acara Bimbingan Skripsi

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	Tanda Tangan
09 Oktober 2020	Penambahan tabel 4.1 nama dan jumlah siswa	
	Penambahan tabel 4.1 nama dan jumlah siswa	
12 Oktober 2020	Perbaikan tabel 4.5 nilai atau skor kelas kontrol	
	Perbaikan tabel RPP di lampiran	
13 Oktober 2020	ACC SKIRIPSI (layak disidangkan)	

Medan, 13 Oktober 2020

Diketahui/Disetujui  
Ketua Program Studi

Dosen Pembimbing

  
**Dr. Mhd. Isman, M.Hum.**

  
**Amnur Rifai Dewirsyah, S.Pd., MPd.**

Lampiran 25.

Lembar Pengesahan Skripsi

... ..



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Lili Anriani  
NPM : 1602040022  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Film Animasi *Puteri Limau* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020-2021

Sudah layak disidangkan.

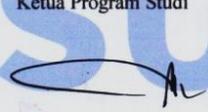
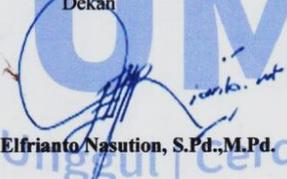
Medan, 13 Oktober 2020  
Disetujui oleh:  
Pembimbing



**Amnur Rifai Dewirsyah, S.Pd., M.Pd.**

Diketahui oleh:

Dekan	Ketua Program Studi
-------	---------------------



**Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.**      **Dr. Mhd. Isman, M.Hum.**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

## Lampiran 26.

### Surat Pernyataan Permohonan Ujian Skripsi

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**SURAT PERNYATAAN**

**Bismillahirrahmanirrahim**

Yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Nama lengkap : Lili Anriani  
Tempat/ Tgl. Lahir : Sipogu, 04 Mei 1998  
Agama : Islam  
Status Perkawinan : Kawin/Belum Kawin/Duda/Janda\*)  
No. Pokok Mahasiswa : 1602040022  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
Alamat Rumah : Jl. Alfalah I No. 10 A Medan  
Telp/Hp: 0812-6051-7412

Pekerjaan/ Instansi : -  
Alamat Kantor : -

Melalui surat permohonan tertanggal Oktober 2020 telah mengajukan permohonan menempuh ujian skripsi. Untuk ujian skripsi yang akan saya tempuh, menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa saya,:

1. Dalam keadaan sehat jasmani maupun rohani
2. Siap secara optimal dan berada dalam kondisi baik untuk memberikan jawaban atas pertanyaan penguji,
3. Bersedia menerima keputusan Panitia Ujian Skripsi dengan ikhlas tanpa mengadakan gugatan apapun;
4. Menyadari bahwa keputusan Panitia Ujian ini bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

Demikianlah surat pernyataan ini saya perbuat dengan kesadaran tanpa paksaan dan tekanan dalam bentuk apapun dan dari siapapun, untuk dipergunakan bilamana dipandang perlu. Semoga Allah SWT meridhoi saya. Amin.

**SAYA YANG MENYATAKAN,**



**LILI ANRIANI**

## Lampiran 27.

### Daftar Riwayat Hidup

#### A. Data Pribadi

Nama : Lili Anriani  
Tempat Tanggal Lahir : Sipogu, 04 Mei 1998  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Alamat : Desa Sipogu, Mandailing Natal  
No.Hp : 0812-6051-7412

#### B. Data Orang Tua

##### Orang Tua Laki-Laki

Nama Ayah : Parwis Nasution  
Pekerjaan : Wiraswasta  
Alamat : Desa Sipogu, Mandailing Natal

##### Orang Tua Perempuan

Nama Ibu : Asma Lubis  
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga  
Alamat : Sipogu, Mandailing Natal

#### C. Data Pendidikan

##### 1. Pendidikan Formal

- a. Tahun 2005-2010 SD Negeri 275 Sipogu
- b. Tahun 2010-2013 SMP Negeri 1 Batang Natal
- c. Tahun 2013-2016 SMA Negeri 1 Batang Natal
- d. Tahun 2016-2020 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara