

**PENGARUH MEDIA FILM *BOBOIBOY GALAXY* TERHADAP
KEMAMPUAN MENULIS CERITA FANTASI PADA SISWA
KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 1 MEDAN
TAHUN PEMBELAJARAN 2019-2020**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.) pada Program
Studi Pendidikan Bahasa Indonesia*

Oleh

MEY LANI SILALAH
NPM. 1502040195



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**

BERITA ACARA

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



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, 08 Oktober 2019, pada pukul 07.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

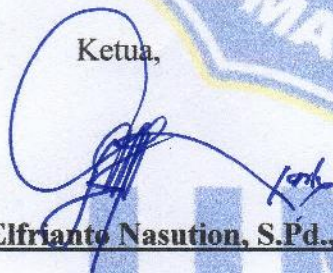
Nama Lengkap : Mey Lani Silalahi
NPM : 1502040195
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Media Film *BoBoiBoy Galaxy* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020

Ditetapkan : (A-) 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.


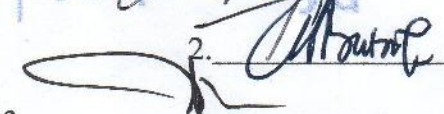
Sekretaris,



Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Drs. Tepu Sitepu, M.Si.
2. Dr. Charles Butar-Butar, M.Pd.
3. Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

1. 
2. 
3. _____



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

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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Mey Lani Silalahi
NPM : 1502040195
Program studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Media Film *BoBoiBoy Galaxy* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020

sudah layak disidangkan.

Medan, 1 Oktober 2019

Disetujui oleh:
Dosen Pembimbing,

Dr. Mhd. Isman, M.Hum

Diketahui oleh:

Dekan,

Ketua Program Studi,



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

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

ABSTRAK

Mey Lani Silalahi. 1502040195. Pengaruh Media Film BoBoiBoy Galaxy Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020. Skripsi. Medan : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. 2019.

Masalah penelitian ini adalah kurangnya kemampuan siswa dalam menulis cerita fantasi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis menggunakan media film *BoBoiBoy Galaxy*. Tujuan penelitian ini mengetahui pengaruh media film *BoBoiBoy Galaxy* terhadap kemampuan menulis cerita fantasi oleh siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan yang berjumlah 352 siswa yang tersebar ke dalam 9 kelas sebanyak 352 siswa. Dalam penentuan sampel, peneliti menggunakan teknik random kelas dan terpilih kelas VII-A dan VII-B yang berjumlah 44 siswa sebagai kelas eksperimen dan 44 siswa sebagai kelas kontrol. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Instrumen penelitian berupa tes esai yaitu menulis cerita fantasi. Berdasarkan hasil penelitian bahwa kemampuan menulis cerita fantasi setelah menggunakan media film *BoBoiBoy Galaxy* memperoleh nilai rata-rata 76,69 termasuk dalam kategori (A), sementara kelompok siswa yang tidak menggunakan media film *BoBoiBoy Galaxy* memperoleh nilai rata-rata 62,03 termasuk dalam kategori (C). Dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa hipotesis terbukti, melalui uji hipotesis uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,63 > 1,992$. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media film *BoBoiBoy Galaxy* terhadap kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan tahun pembelajaran 2019-2020.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah Subhanahu wata'ala atas berkat, rahmat, dan hidayat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Film *BoBoiBoy Galaxy* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa SMP Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020” untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan. Tidak lupa juga shalawat beriring salam penulis hadiahkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu alaihi wassalam yang telah membawa kita dari jaman jahiliyah ke jaman yang terang benderang akan ilmu pendidikan seperti sekarang ini.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, arahan, bimbingan dan kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah Subhanahu wat'ala sehingga kendala-kendala itu bisa diatasi dengan baik. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang mendalam kepada dua makhluk Allah yang paling istimewa, orang tua tercinta; Ayahanda **Suwandi Silalahi** dan Ibunda **Tuti Erawati Damanik**. Terimakasih atas gumpalan doa yang mengkilat menjadi motivasi, saran, nasehat dan bahan masukan yang paling baik. Terima kasih pula sudah menjadi alasan terbesar bagi penulis untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan ini.

Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada nama-nama yang tertulis di bawah ini:

1. **Dr. Agussani, M.AP.**, Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

2. **Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.**, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.**, Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Dr. Mhd. Isman, M.Hum.**, Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara sekaligus dosen PA dan pembimbing dalam menyusun skripsi ini yang tiada lelah memberi arahan, bimbingan, semangat, dan motivasi demi terselesaikannya skripsi ini.
6. Ibu **Aisyah Aztry, S.Pd., M.Pd.**, Sekretaris Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Seluruh Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan staf pegawai biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan bekal ilmu dan kelancaran proses administrasi selama ini.
8. Bapak **Paiman, S.Pd.**, Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah 1 Medan yang telah memberikan izin pada penulis untuk dapat melakukan penelitian di sekolah tersebut.

9. Ibu **Devi Puspa S.Sos., S.Pd., M.Pd.**, guru Pamong bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah 1 Medan yang telah memberikan banyak nasehat dan pembelajaran kepada penulis selama berada di sekolah tersebut.
10. Kepada saudara terbaik yang lahir dari rahim berbeda, sahabat-sahabat yang penulis sayangi; **Sri Rahayu, Yunita, Siti Sarisma, Ayu May Dyanita, Siti Fatimah, Sri Duwi Astuti, Indri Febriyani, Nurmalla Sari, Wahyuni L Tobing** terimakasih telah memotivasi dan sekaligus teman kuliah yang sangat baik.
11. Seluruh keluarga besar **HMJ Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP UMSU P.A 2015-2016**, terimakasih sudah menjadi rumah yang hangat dan nyaman untuk ditinggali.
12. Teman-teman seperjuangan Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia kelas **B Sore 2015**. Terimakasih sudah menjadi teman dan memberikan kesan yang baik selama masa perkuliahan dan sekaligus teman-teman seperjuangan dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan.
13. Seluruh kerabat, keluarga, dan teman-teman lainnya yang tidak dapat cantumkan satu persatu, terimakasih atas dukungan dan motivasinya.

Akhirnya dengan kerendahan hati, penulis berharap hasil penelitian ini bermanfaat bagi guru, siswa, penulis, dan pembaca serta mendapat keberkahan dari Allah Subhanahu Wataala. Amin ya Rabbalalamin.

Wassalamulaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Medan, September 2019
Penulis

Mey Lani Silalahi
NPM. 1502040195

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORETIS	7
A. Kerangka Teoretis	7
1. Hakikat Media.....	7
2. Hakikat Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Teks Fantasi...	16
B. Kerangka Konseptual	19
C. Hipotesis Penelitian.....	19
BAB III METODE PENELITIAN	20
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	20
B. Populasi dan Sampel	21

C. Metode Penelitian.....	23
D. Variabel Penelitian	23
E. Defenisi Operasioanl.....	27
F. Instrument Penelitian	28
G. Teknis Analisis Data	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian	33
B. Pemerolehan Data	36
C. Persyaratan Pengujian Hipotesis	38
D. Diskusi Hasil Penelitian	47
E. Keterbatasan Penelitian	48
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	50
B. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	54-91

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Rencana Waktu Penelitian	21
Tabel 3.2 Populasi Penelitian.....	21
Tabel 3.3 Desain Eksperimen	23
Tabel 3.4 Langkah-langkah Penelitian (Eksperimen dan Kontrol)	24
Tabel 3.5 Aspek Penilaian Menulis Cerita Fantasi.....	28
Tabel 4.1 Skor kemaampuan Menulis Cerita Fantasi dengan Menggunakan Film <i>BoBoiBoy Galaxy</i>	33
Tabel 4.2 Skor Kemampuan Menulis Cerita Fantasi tanpa Menggunakan Media Benda Kenangan	35
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi untuk Menghitung Mean dan Standar Deviasi Variabel X_1 (Eksperimen)	36
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi untuk Menghitung Mean dan Standar Deviasi Variabel X_2 (Kontrol)	37
Tabel 4.5 Uji Normalitas Kelompok X_1 (Eksperimen)	39
Tabel 4.7 Uji Normalitas Kelompok X_2 (Kontrol)	41
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	43

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Teknik Sample Random Sampling.....	22

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	54
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Eksperimen dan Kontrol	55
Lampiran 3 Instrumen Soal Kelas Eksperimen dan Kontrol	64
Lampiran 4 Lembar Jawaban Siswa	66
Lampiran 5 Dokumentasi	70
Lampiran 6 Daftar Hadir Kelas Eksperimen.....	74
Lampiran 7 Daftar Hadir Kelas Kontrol	76
Lampiran 8 Format K-1	78
Lampiran 9 Format K-2	79
Lampiran 10 Format K-3	80
Lampiran 11 Berita Acara Proposal	81
Lampiran 12 Berita Acara Seminar Proposal Pembimbing	82
Lampiran 13 Berita Acara Seminar Proposal Pembahas	83
Lampiran 14 Lembar Pengesahan Seminar Proposal	84
Lampiran 15 Lembar Pengesahan Proposal	85
Lampiran 16 Surat Permohonan	86
Lampiran 17 Surat Keterangan	87
Lampiran 18 Surat Pernyataan	88
Lampiran 19 Surat Izin Riset	89
Lampiran 20 Surat Balasan Riset	90
Lampiran 21 Berita Acara Bimbingan Skripsi	91

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 menekankan bahwa pendidik dituntut bersikap produktif, kreatif, inovatif, dan efektif agar peserta didik dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Pendidik sebagai fasilitator dapat memberikan pelayanan yang baik untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Pelayanan yang baik pada peserta didik dapat diwujudkan melalui pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan banyak bahan rujukan. Menurut Syaiful dan Aswan (140:2010) Bahan pelajaran yang perlu dikuasai bukan hanya bahan pokok yang sesuai dengan keahlian melainkan juga bahan penunjang di luar keahlian. Guru hanya menguasai bahan pokok akan melahirkan kegiatan belajar mengajar yang kaku dan situasi pengajaran kurang menggairahkan bagi anak didik. Sebab, bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru kurang menyentuh persepsi anak didik.

Belajar tidak hanya bersumber pada buku saja, pendidik dapat menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran sehingga, pemikiran peserta didik tidak terbatas pada konteks buku saja. Kebutuhan akan media pembelajaran dalam era pembelajaran yang inovatif saat ini tidak dapat dihindari. Pengembangan media pembelajaran untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar di kelas pun semakin banyak dilakukan. Menurut Martinis (2007:176) media adalah suatu perangkat yang menyalurkan informasi dari sumber ke penerima informasi. Pendidik melakukan inovasi dengan cara media

pembelajaran yang menarik, menyenangkan, praktis dan efektif dalam menyampaikan pembelajaran agar peserta didik mampu mencapai kompetensi yang diinginkan. Namun, media pembelajaran disesuaikan dengan materi yang ingin disampaikan.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, ada empat aspek keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa. Keempat aspek tersebut yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan penguasaan keterampilan menulis, diharapkan siswa dapat mengungkapkan gagasan, pikiran dan perasaan yang dimilikinya setelah menjalani proses pembelajaran dalam berbagai jenis tulisan fiksi maupun nonfiksi.

Berdasarkan pengalaman peneliti saat magang di SMP Muhammadiyah 1 Medan masih banyak siswa tidak mampu menulis cerita fantasi. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada salah satu guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah 1 Medan, guru tersebut mengungkapkan bahwa siswa yang menulis cerita fantasi dari keseluruhan kelas VII yang terdiri dari kelas VII T1, VII T2, VII T3, VII T4, VII T5, VII A, VII B, VII C, VII D hanya mencapai 20-30 % saja. Ketidakmampuan siswa dalam menulis cerita fantasi menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Rendahnya kemampuan menulis cerita teks fantasi di dukung oleh penelitian Silvana dkk (2018:76-82) keterampilan menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 10 Padang berada pada kualifikasi cukup (C) dengan rata-rata 61,49 dari 32 siswa.

Dilihat dari permasalahan di atas, perlu pemilihan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran yang dapat membantu siswa mengembangkan gagasan atau pemikiran menjadi sebuah tulisan. Untuk merangsang imajinasi dan menumbuhkan minat siswa dalam menulis cerita fantasi, maka peneliti menggunakan media film *BoBoiBoy Galaxy* agar kemampuan dan keinginan peserta siswa dalam menulis cerita fantasi meningkat dan pembelajaran pun menjadi menyenangkan.

Film *BoBoiBoy Galaxy* merupakan film animasi yang menarik dan banyak disukai oleh anak-anak dan orang dewasa. Selain itu, film *BoBoiBoy Galaxy* sesuai dengan pemahaman siswa kelas VII, sehingga dengan menggunakan media film *BoBoiBoy Galaxy* tersebut, peserta didik akan lebih mudah mengembangkan gagasan menjadi sebuah tulisan, khususnya dalam menulis cerita fantasi.

Dilihat dari permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Film *BoBoiBoy Galaxy* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pelajaran 2019-2020”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah siswa tidak tertarik untuk menulis cerita fantasi sehingga kemampuan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pelajaran 2018-2019 masih rendah. Selain itu, guru kesulitan dalam membangkitkan minat siswa. Minat siswa dapat di

bangkitkan dengan pemilihan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan kemampuan siswa. Padahal banyak media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi seperti film, tayangan televisi, radio, kaset audio dan artikel. Di samping itu, Aktivitas pembelajaran menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pelajaran 2019-2020 yang tidak efektif seperti pemilihan model pembelajaran, strategi pembelajaran dan pendekatan pembelajaran dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam menulis cerita fantasi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada pengaruh media film *BoBoiBoy Galaxy* terhadap kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pelajaran 2019-2020. Film *BoBoiBoy Galaxy* yang digunakan dalam pembelajaran adalah *BoBoiBoy Galaxy* episode 1.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan media Film *BoBoiBoy Galaxy* pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020?

2. Bagaimana kemampuan menulis cerita fantasi tanpa menggunakan media Film *BoBoiBoy Galaxy* pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020?
3. Apakah ada pengaruh media Film *BoBoiBoy Galaxy* terhadap kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan media film *BoBoiBoy Galaxy* pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020.
2. Untuk mengetahui kemampuan menulis cerita fantasi tanpa menggunakan media film *BoBoiBoy Galaxy* pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020.
3. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media Film *BoBoiBoy Galaxy* terhadap kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan oleh penelitian ini adalah:

1. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa
 - 1) Dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi menggunakan media film *BoBoiBoy Galaxy*.

2) Dapat meminimalis kejenuhan siswa saat melaksanakan pembelajaran di kelas.

b. Bagi Guru

1) Memberikan alternatif untuk memilih media pembelajaran dalam menerapkan kegiatan menulis.

2) Upaya untuk meningkatkan kualitas dan prestasi khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia.

c. Bagi Peneliti

Sebagai bahan masukan dan pembelajaran untuk mengembangkan wawasan berpikir tentang media pembelajaran, untuk bekal bagi masa depan sebagai calon pendidik.

d. Bagi Sekolah

Dapat menjadi kualitas prestasi belajar siswa dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah tersebut.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kerangka Teoretis

1. Hakikat Media Pembelajaran

Menurut Arief dkk (2011:6) kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Asnawir dalam Angga dan Asmaun (2017:105) mendefenisikan media sebagai sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Menurut Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2011:3) media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Menurut Sumiati dan Asra (2016:160) media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Berdasarkan beberapa para ahli di atas, maka pengertian media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi kepada siswa dan untuk menumbuhkan minat belajar pada siswa.

Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2016:15-17) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya:

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media rekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket computer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat diproduksi kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transfortasi suatu kejadian objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kemampuan media dari ciri manipulative memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan dan bahkan menyesatkan sehingga dapat mengubah sikap mereka ke arah yang tidak diinginkan.

3. Ciri Distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatife sama mengenai kejadian itu.

Adapun manfaat media pendidikan menurut *Encyclopedia of Education Research* dalam Arsyad (2011:25) yaitu:

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
2. Memperbesar perhatian siswa.
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
6. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Adapun manfaat media teknologi pendidikan lebih rinci menurut Ely dalam Danim (2010:12-13) adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan mutu pendidikan dengan jalan mempercepat *rate of learning*, membantu guru untuk menggunakan waktu belajar secara lebih baik, mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi, aktivitas guru lebih banyak diarahkan untuk meningkatkan kegairahan anak.
2. Memberi kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual dengan jalan memperkecil atau mengurangi control guru yang tradisional dan kaku, memberikan kesempatan luas kepada anak untuk berkembang

menurut kemampuannya, memungkinkan mereka belajar menurut cara yang dikehendakinya.

3. Memberi dasar pengajaran yang lebih ilmiah dengan jalan menyajikan/ merencanakan program pengajaran secara logis dan sistematis, mengembangkan kegiatan pengajaran melalui penelitian, baik sebagai pelengkap maupun sebagai terapan.
4. Pengajar dapat dilakukan secara mantap dikarenakan meningkatnya kemampuan manusia sejalan dengan pemanfaatan media komunikasi, informasi dan data disajikan lebih konkret, rasional.
5. Meningkatkan terwujudnya 'immediacy of learning' karna media teknologi dapat menghilangkan atau mengurangi jurang pemisah antara kenyataan di luar kelas dengan kenyataan yang ada di dalam kelas, memberikan pengetahuan langsung.
6. Memberikan penyajian pendidikan lebih luas, terutama melalui media massa, dengan jalan memanfaatkan secara bersama dan lebih luas peristiwa-peristiwa langka, menyajikan informasi yang tidak terlalu menekankan batas ruang dan waktu.

Sadiman dalam Sundayana (2015:7-6) menyatakan bahwa media mempunyai fungsi:

1. Memperjelas pesan agar terlalu verbalistik.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan tenaga dan daya indra.
 - d. Objek terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar film bingkai, film atau model;

- e. Objek terlalu kecil, dibantu dengan proyektormikro, film bingkai, film, dan gambar;
 - f. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *Timelapse* atau *Hight Speed Photography*;
 - g. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;
 - h. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain; dan
 - i. Konsep yang terlalu luas gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualisasikan lewat film, gambar, dan lain-lain.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.
 4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
 5. Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
 6. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
 7. Pembelajaran dapat lebih menarik.
 8. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
 9. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
 10. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
 11. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.

12. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

Pengelompokan berbagai jenis media dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2016:35-37) terdiri dari:

1. Pilihan Media Tradisional

a. Visual diam yang diproyeksikan

- 1) Proyeksi *opaque* (tak tembus pandang)
- 2) Proyeksi *overhead*
- 3) *Slides*
- 4) *Filmstrips*

b. Visual yang diproyeksikan

- 1) Gambar, poster
- 2) Foto
- 3) Charts, grafik, diagram
- 4) Pameran, papan info, papan bulu

c. Audio

- 1) Rekaman piringan
- 2) Pita kaset, *reel*, *catridge*

d. Penyajian multimedia

- 1) Slide plus suara (tape)
- 2) *Multi-image*

e. Visual dinamis yang diproyeksikan

- 1) Film

2) Televis

3) Video

f. Cetak

1) Buku teks

2) Modul, teks program

3) *Workbook*

4) Majalah ilmiah, berkala

5) Lembaran lepas (*hand-out*)

j. Permainan

1) Teka-teki

2) Simulasi

3) Permainan apapun

k. Realita

1) Model

2) *Specimen* (contoh)

3) *Manipulative* (peta, boneka)

2. Pilihan Media Teknologi Mutakhir

a. Media berbasis telekomunikasi

1) Telekonferen

2) Kuliah jarak jauh

b. Media berbasis mikroprosesor

1) *Computer-assited instruction*

2) Permainan computer

3) *System tutor intelijen*

- 4) Interaktif
- 5) *Hypermedia*
- 6) *Compact (video) disc*

Agar media pembelajaran yang dipilih itu tepat, beberapa kriteria pemilihan media yang perlu diperhatikan menurut Djamarah dan Zain (2010:128-131):

a. Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media pengajaran

1) Objektivitas

Apabila secara objektif, berdasarkan hasil penelitian atau percobaan, suatu media pengajaran menunjukkan keefektifan dan efisiensi yang tinggi, maka guru jangan merasa bosan menggunakannya. Untuk menghindari pengaruh unsure subjektivitas guru, langkah baiknya apabila dalam memilih media pengajaran itu guru meminta pandangan atau saran dari teman sejawat, dan/ melibatkan siswa.

2) Program pengajaran

Program pengajaran yang akan disampaikan kepada anak didik harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, baik isinya, strukturnya, maupun kedalamannya.

3) Sasaran program

Sasaran program yang dimaksud adalah anak didik yang akan menerima informasi pengajaran melalui media pengajaran. Media yang digunakan harus dilihat kesesuaiannya dengan tingkat perkembangan anak didik, baik dari segi bahasa, symbol-simbol yang digunakan, cara dan kecepatan penyajiannya, ataupun waktu penggunaannya.

4) Situasi dan kondisi

- a) Situasi dan kondisi sekolah atau tempat dan ruangan yang akan digunakan, seperti ukurannya, perlengkapannya, ventilasinya.
- b) Situasi serta kondisi anak didik yang akan mengikuti pelajaran mengenai jumlahnya motivasi, dan kegairahannya.

5) Kualitas teknik

Dari segi teknik, media pengajaran yang akan digunakan perlu diperhatikan, apakah sudah memenuhi syarat.

6) Keefektifan dan efisiensi penggunaan

Keefektifan berkenaan dengan hasil yang dicapai, sedangkan efisiensi berkenaan dengan proses pencapaian hasil tersebut. Keefektifan dalam penggunaan media meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut informasi pengajaran dapat diserap oleh anak didik dengan optimal, sehingga menimbulkan perubahan tingkah lakunya. Sedangkan efisiensi meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut waktu, tenaga, dan biaya yang dikeluarkan untuk mencapai tujuan tersebut sedikit mungkin.

b. Kriteria pemilihan media pengajaran

Kriteria tersebut adalah:

- 1) Apakah topik yang akan dibahas dalam media tersebut dapat menarik minat anak didik untuk belajar?
- 2) Apakah materi yang terkandung dalam media tersebut penting dan berguna bagi anak didik?
- 3) Apabila media itu sebagai sumber pengajaran yang pokok, apakah isinya relevan dengan kurikulum berlaku?

- 4) Apakah materi yang disajikan otentik dan actual, atautkah informasi yang sudah lama diketahui massa dan atau peristiwa yang telah lama terjadi?
- 5) Apakah fakta dan konsepnya terjamin kecermatannya atau ada suatu hal yang diragukan?
- 6) Apakah format penyajiannya berdasarkan tata urutan belajar yang logis?
- 7) Apakah pandangannya objektif dan tidak mengandung unsure propaganda atau hasutan terhadap anak didik?
- 8) Apakah narasi, gambar, efek, warna, dan sebagainya, memenuhi syarat standar kualitas teknis?
- 9) Apakah bobot penggunaan bahasa, symbol-simbol, dan ilustrasinya sesuai dengan tingkat kematangan berpikir anak didik?
- 10) Apakah sudah diuji kesahihannya (*validitas*)?

2. Hakikat Kemampuan Menulis Cerita Teks Fantasi

Kemampuan adalah kesanggupan seseorang melakukan suatu kegiatan secara efektif dan efisien. Menurut Daeng dkk (2011:69) menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk tulis tujuan, misalnya, memberitahu, meyakinkan, menghibur. Hasil dari kreatif menulis ini biasa disebut dengan istilah tulisan atau karangan.

Tujuan menulis menurut Nola dkk (2013:67) adalah sebagai alat komunikasi secara tidak langsung. Penulis dan pembaca dapat berkomunikasi melalui tulisan. Pada prinsipnya menulis adalah menyampaikan pesan penulis

kepada pembaca, sehingga pembaca memahami maksud yang dituangkan atau maksud yang disampaikan melalui tulisan tersebut.

Menurut Daeng dkk (2011: 72) fungsi tulisan yaitu:

1. Menginformasikan sesuatu kepada pembaca,
2. Meyakinkan pembaca,
3. Mengajak pembaca,
4. Menghibur pembaca,
5. Melarang atau memerintah pembaca,
6. Mendukung pendapat orang lain, dan
7. Menolak atau menyanggah pendapat orang lain.

Menurut Yanner dkk (2018:101) menulis cerita fantasi adalah menulis cerita yang isinya bernuansa keajaiban dengan pemunculan tokoh-tokoh unik seperti robot, pohon ataupun batu yang bisa berbicara atau berperilaku seperti manusia. Menurut Harsiati, dkk dalam Nola, dkk (2018:78) menjelaskan cerita fantasi merupakan salah satu genre cerita yang sangat penting untuk melatih kreativitas. Berfantasi secara aktif bisa mengasah kreativitas. Berfantasi aktif yaitu berfantasi yang dikendalikan oleh pikiran dan kemauan. Contoh seorang perancang, pelukis, dan penulis. Berfantasi secara pasif yaitu berfantasi yang tidak dikendalikan, jadi seolah-olah orang berfantasi hanya pasif sebagai wadah tanggapan-tanggapa. Contoh: orang yang sedang melamun.

Menurut Danim (1995:19) film pendidikan dianggap efektif untuk digunakan sebagai alat bantu pengajar. Menurut Cangara (2014:150) film dalam pengertian sempit adalah penyajian gambar lewat layar lebar, tetapi dalam pengertian lebih luas bisa juga termasuk yang disiarkan di TV. Film yang

diputar di depan siswa harus merupakan bagian integral dari kegiatan pembelajaran. Menurut Tamburaka (2013:63) kelebihan film yaitu dapat ditonton oleh siapa saja baik yang berpendidikan atau kurang berpendidikan. Film tidak memerlukan kemampuan membaca atau mengerti dengan gerakan dan mimik artis dalam film. Sedangkan bahasa hanya memperjelas adegan, namun dengan bahasa pula film itu menjadi jelas maknanya.

BoBoiBoy Galaxy adalah serial animasi Malaysia yang diproduksi oleh Animonsta Studios. Serial animasi ini adalah pengembangan dari animasi *BoboiBoy*. *Genre* film *BoBoiBoy Galaxy* adalah superhero, aksi, fiksi ilmiah, dan komedi. Pembuat film *BoboiBoy* adalah Nizam Razak dan Anas Abdul Aziz. Bahasa dalam film *BoBoiBoy Galaxy* adalah bahasa Melayu, jumlah episode *BoBoiBoy Galaxy* ada 24 episode namun peneliti mengambil 1 episode untuk dijadikan media pembelajaran dikarenakan untuk menghemat waktu dalam pembelajaran. *BoBoiBoy Galaxy* ditayangkan di TV pada 14 Januari 2017 di MNCTV.

BoBoiBoy Galaxy adalah kisah tentang robot Power Shera akhirnya dianggap sebagai proyek yang berbahaya dan dibatalkan. Sementara Power Shera lainnya melarikan diri dan bersembunyi di seluruh galaksi. Sejak itu, banyak alien jahat telah berusaha mencari dan menangkap Power Shera untuk keuntungan mereka sendiri. Untuk mencegah Power-power Shera jatuh ke tangan penjahat, seorang pahlawan muda dari bumi, *BoBoiBoy* ditugaskan untuk melacak Power-power Shera yang tersebar di seluruh galaksi dengan bantuan teman-temannya yang tidak hanya dari bumi, tetapi juga dari planet lain.

B. Kerangka Konseptual

Menulis adalah kegiatan menuangkan gagasan atau pikiran dalam bentuk kata, frasa, klausa dan kalimat yang bermakna. Adapun tahapan-tahapan dalam menulis yaitu tahapan prapenulisan, tahap penulisan, dan tahap pascapenulisan. Dalam pembelajaran menulis di sekolah, perlu diterapkannya media pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan keinginan. Penggunaan film *BoBoiBoy Galaxy* inilah yang akan digunakan sehingga terciptanya ide tulisan hingga dikembangkannya menjadi sebuah teks cerita fantasi.

Media pembelajaran yang digunakan dalam menulis cerita fantasi ini adalah media film *BoBoiBoy Galaxy*. Dimana penggunaan media tersebut sangat berpengaruh sebagai alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan materi dalam proses belajar mengajar di kelas. Dengan media Film *BoboiBoy Galaxy* mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif lagi dalam berfikir serta memproses gagasan menjadi sebuah tulisan yang baik, menarik dan sesuai dengan keinginan. Melalui penerapan media film *BoBoiBoy Galaxy* ini siswa mampu menulis cerita fantasi yang lebih menyenangkan dan bervariasi, sehingga berpengaruh terhadap peningkatan menulis cerita fantasi pada siswa.

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh yang signifikan media Film *BoBoiBoy Galaxy* terhadap kemampuan menulis cerita fantasi pada kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan tahun pembelajaran 2019-2020.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 1 Medan yang terletak di Jalan Demak nomor 3, Sei Rengas Permata, Medan Area, Sumatera Utara. Lokasi penelitian ini dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa peneliti pernah melakukan kegiatan magang di sekolah SMP Muhammadiyah 1 Medan sehingga peneliti tahu bagaimana kompetensi yang dimiliki siswa di sekolah tersebut. Selain itu, jumlah siswa di sekolah SMP Muhammadiyah 1 Medan cukup memadai untuk dijadikan sampel penelitian. Di sekolah tersebutpun belum pernah diadakan penelitian yang sama dengan media film *BoBoiBoy Galaxy* pada cerita fantasi.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan enam bulan yaitu dari bulan Maret sampai Agustus 2019. Adapun perencanaan waktunya dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1
Jadwal Kegiatan Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan/ Minggu																							
		Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
		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	Penulisan Poposal																								
2	Pembukaan proposal																								
3	Seminar Proposal																								
4	Penelitian/ Riset																								
5	Pengumpulan Data																								
6	Pelaksanaan Penelitian																								
7	Pengolahan Data																								
8	Penulisan Skripsi																								
9	Sidang Skripsi																								

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang menjadi kajian dalam penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pelajaran 2019-2020. Berdasarkan peninjauan yang dilakukan, diperoleh data keseluruhan siswa kelas VII berjumlah 352 siswa, tersebar dalam 9 kelas, sebagaimana yang tertera dalam tabel berikut:

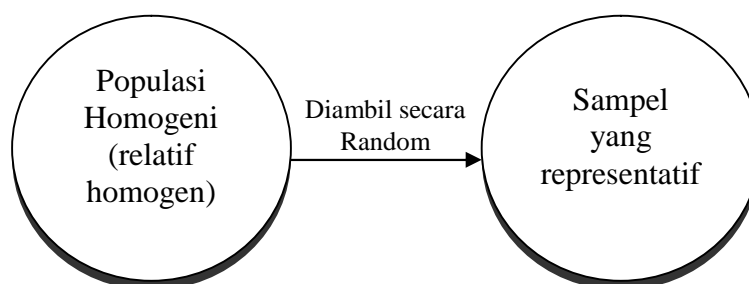
Tabel 3.2
Populasi Penelitian

No	Kelas	Populasi
1	VII T1	36
2	VII T2	35
3	VII T3	35
4	VII T4	35
5	VII T5	35
6	VII A	44
7	VII B	44
8	VII C	44
9	VII D	44
	Jumlah	352

2. Sampel

Sampel adalah wakil populasi yang akan diteliti. Menurut pendapat Arikunto (2017:174) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Menurut pendapat Sugiyono (2017:118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. sesuai dengan pendapat Arikunto (2017:177) teknik sampling diberi nama demikian karena di dalam pengambilan sampelnya, peneliti “mencampur” subjek-subjek di dalam populasi sehingga semua subjek dianggap sama. Dengan demikian peneliti memberI hak yang sama kepada setiap subjek untuk memperoleh kesempatan (*chance*) dipilih menjadi sampel.

Sedangkan menurut Sugiono *simple random sampling* adalah pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen.



Gambar 3.1 Teknik Simple Random Sampling

Setelah diadakan random sampling dari kesembilan kelas tersebut, maka yang menjadi sampel kelas adalah VII A sebanyak 44 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebanyak 44 siswa sebagai kelas kontrol.

C. Metode Penelitian

Menurut Arikunto (2017:2015) metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian, maka digunakan metode eksperimen dalam penelitian ini adalah *true-eksperimental design*.

Penelitian ini menguji coba film *BoBoiBoy Galaxy* dalam menulis cerita fantasi. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh film *BoBoiBoy Galaxy* terhadap kemampuan menulis cerita fantasi. Penelitian eksperimen ini akan menggunakan model *Posttest Only Control Design*. Adapun desain eksperimen ini akan digambarkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 3.3
Desain Eksperimen

Kelas	Perlakuan (Treatment)	Posttest
Eksperimen	X	O₂
Kontrol		O₄

Keterangan:

X : Perlakuan menggunakan media film *BoBoiBoy Galaxy*

O₂ : Posttes kemampuan menulis cerita fantasi di kelas eksperimen

O₄ : Posttes kemampuan cerita fantasi di kelas kontrol.

D. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini ada dua jenis variabel yang akan dibahas, yaitu:

1. Variabel X₁ : Kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan media film *BoBoiBoy Galaxy*
2. Variabel X₂ : Kemampuan menulis cerita fantasi tanpa menggunakan media film *BoBoiBoy Galaxy*

Berikut ini dijelaskan langkah-langkah pembelajaran di kelas eksperimen dan di kelas kontrol dalam kemampuan menulis cerita fantasi.

Tabel 3.4

Langkah-langkah Penelitian (Eksperimen dan Kontrol)

Kelas Eksperimen (Menggunakan Film <i>Boboiboy Galaxy</i>)	Kelas Kontrol (Tanpa Menggunakan Film <i>BoBoiBoy Galaxy</i>)	Alokasi waktu
<p>Pertemuan Pertama</p> <p>Kegiatan awal:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan mengabsen siswa. 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang akan dicapai. 3. Guru mengulang materi sebelumnya secara singkat. 	<p>Kegiatan Awal:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dan mengabsen siswa. 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang akan dicapai. 3. Guru mengulang materi sebelumnya secara singkat. 	20 menit
<p>Kegiatan Inti:</p> <p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang menulis teks cerita fantasi. 2. Guru menayangkan film <i>BoBoiBoy Galaxy</i> dan mengarahkan siswa untuk mencermati struktur cerita teks fantasi yang ada di dalam film <i>Boboiboy Galaxy</i>. <p>Menanya</p> <p>Guru dan siswa memberi rangsangan dengan tanya jawab mengenai materi teks cerita fantasi dan cara pembuatan cerita fantasi yang belum di pahami.</p>	<p>Kegiatan Inti:</p> <p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati cerita fantasi yang ada di buku bahasa Indonesia. 2. Siswa ditugaskan untuk mencermati struktur cerita teks fantasi yang ada di dalam buku bahasa Indonesia dan dipahami secara bersama-sama <p>Menanya</p> <p>Guru dan siswa memberi rangsangan dengan tanya jawab mengenai materi teks cerita fantasi dan cara pembuatan cerita fantasi yang belum di pahami.</p>	80 menit

<p>Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca referensi tentang teks cerita fantasi lain. 2. Siswa ditugaskan untuk menulis cerita fantasi berdasarkan film BoBoiBoy Galaxy yang telah ditayangkan oleh guru. Lalu mengembangkan menjadi teks cerita fantasi. <p>Mengasosiasi</p> <p>Setiap siswa mengecek dan mempersiapkan hasil tulisannya.</p> <p>Mengomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mempresentasikan hasil kerja dalam diskusi kelas. 2. Mengomentari hasil kerja teman. 3. Guru dan siswa membahas hasil tugas teks cerita fantasi bersama-sama yang akan dinilai dalam pembelajaran teks cerita fantasi. 	<p>Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca referensi tentang teks cerita fantasi lain. 2. Siswa ditugaskan untuk membuat kerangka struktur teks cerita fantasi sesuai dengan imajinasi masing-masing lalu mengembangkannya menjadi cerita fantasi yang utuh.. <p>Mengasosiasi</p> <p>Setiap siswa mengecek dan mempersiapkan hasil tulisannya.</p> <p>Mengomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setia siswa menyampaikan hasil tulisannya keada guru untuk memastikan kelengkapan tulisannya. 	
<p>Kegiatan Penutup:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya 3. Guru bmenutup pembelajaran dengan doa. 	<p>Kegiatan Penutup:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Guru mengapresiasi siswa yang mengikuti pembelajaran. 3. Guru menutup pembelajarn dengan doa. 	20 menit
<p>Pertemuan Kedua (Posttest)</p> <p>Kegiatan Awal:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dan mengabsen siswa. 	<p>Pertemuan Kedua (Posttest)</p> <p>Kegiatan Awal:</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru membuka pembelajaran dan mengabsen siswa. 	20 menit

<p>2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang akan dicapai.</p> <p>3. Guru mengulang materi sebelumnya secara singkat.</p> <p>4. Guru menyampaikan hal-hal yang akan dinilai dalam pelaksanaan menulis teks cerita fantasi.</p>	<p>6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang akan dicapai.</p> <p>7. Guru mengulang materi sebelumnya secara singkat.</p> <p>8. Guru menyampaikan hal-hal yang akan dinilai dalam pelaksanaan menulis teks cerita fantasi.</p>	
MELAKSANAKAN POSTES.	MELAKUKAN POSTES.	85 menit
<p>Kegiatan Penutup:</p> <p>1. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.</p> <p>2. Guru bmenutup pembelajaran dengan doa.</p> <p>3. Guru mengucapkan salam.</p>	<p>Kegiatan Penutup:</p> <p>1. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.</p> <p>2. Guru menutup pembelajarn dengan doa.</p> <p>3. Guru mengucapkan salam.</p>	15 menit

E. Defenisi Operasional Variabel

Defenisi operasioanl variabel penelitian ini sebagai berikut:

1. Menulis adalah suatu kegiatan yang dapat mengungkapkan gagasan, pikiran dan perasaan yang dimiliki seseorang setelah menjalani proses pembelajaran dalam berbagai jenis tulisan fiksi maupun nonfiksi.
2. Cerita fantasi adalah suatu cerita yang menghadirkan tema dunia khayal, dimana hal-hal yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata dapat diwujudkan dalam cerita tersebut. Secara umum cerita fantasi berbau supranatural, seperti sihir, mitos, kekuatan super, dan sebagainya.

3. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi kepada siswa dan untuk menumbuhkan minat belajar pada siswa.
4. *BoBoiBoy Galaxy* adalah serial animasi Malaysia yang diproduksi oleh *Animonsta Studios*. Serial animasi ini adalah pengembangan dari animasi *BoboiBoy*. *Genre* film *BoBoiBoy Galaxy* adalah superhero, aksi, fiksi ilmiah, dan komedi. Pembuat film *BoboiBoy Galaxy* adalah Nizam Razak, di sutradarai oleh nizam Razak dan Anas Abdul Aziz dan bahasa dalam film *BoBoiBoy Galaxy* adalah bahasa Melayu dan jumlah episode *BoBoiBoy Galaxy* ada 24 episode namun peneliti mengambil 1 episode untuk dijadikan media pembelajaran.

F. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2017:203) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Menurut Arikunto (2017:193) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Instrument atau alat pengumpulan data yang digunakan adalah tes menulis cerita fantasi (dalam bentuk tulisan). Adapun aspek penilaian sesuai buku ajar bahasa Indonesia edisi revisi 2016 menurut Harsiati dkk (2016:79) tertera pada tabel berikut ini:

Tabel 3.5
Aspek penilaian Menulis Cerita Fantasi

No	Aspek yang Dinilai	Indikator yang Dinilai	Skor
1	Judul	1. Judul yang dapat menggambarkan isi cerita. 2. Judul cukup menggambarkan isi cerita. 3. Judul kurang menggambarkan isi cerita. 4. Judul tidak menggambarkan isi cerita.	4 3 2 1
2	Orientasi	1. Perkenalan tentang para pelaku sangat jelas 2. Perkenalan tentang para pelaku cukup jelas 3. Perkenalan tentang para pelaku kurang jelas. 4. Perkenalan tentang para pelaku tidak jelas.	4 3 2 1
3	Komplikasi	1. Pembangunan konflik sangat menarik 2. Pembangunan konflik cukup menarik. 3. Pembangunan konflik kurang menarik 4. Pembangunan konflik tidak menarik.	4 3 2 1
4	Resolusi	1. Penyelesaian konflik sangat baik. 2. Penyelesaian konflik cukup	4 3

		baik.	
		3. Penyelesaian konflik kurang menarik.	2
		4. Penyelesaian konflik tidak menarik.	1
5	Amanat dan Pesan Moral Tersirat/ Tersurat)	1. Pesan moral yang disampaikan sangat jelas.	4
		2. Pesan moral yang disampaikan cukup jelas.	3
		3. Pesan moral yang disampaikan kurang jelas.	2
		4. Pesan moral yang disampaikan tidak jelas.	1
6	Orisinalitas Ide	1. Hasil karya sangat baik.	4
		2. Hasil karya cukup baik.	3
		3. Hasil karya kurang baik.	2
		4. Hasil karya tidak baik.	1
7	Kreativitas Pengembangan Cerita	1. Peristiwa yang dikembangkan sangat menarik.	4
		2. Peristiwa yang dikembangkan cukup menarik.	3
		3. Peristiwa yang dikembangkan kurang menarik.	2
		4. Peristiwa yang dikembangkan tidak menarik.	1

G. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam peneliti ini adalah data tentang keterlaksanaan pembelajaran menulis cerita fantasi dengan menggunakan film *BoBoiBoy Galaxy*. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data penelitian ini adalah:

1. Mencatat skor kelas eksperimen (X_1)
2. Mencatat skor kelas control (X_2)
3. Menghitung mean variabel X_1 dan X_2 menurut Sudijono (2014:81) dengan

menggunakan rumus:

$$M_x = \frac{X}{N}$$

Keterangan:

M_x : Mean yang kita cari

X : Jumlah dari skor-skor (nilai-nilai) yang ada

N : *Number of Cases* (Banyaknya skor-skor itu sendiri)

4. Menentukan standar deviasi variabel X_1 dan X_2 menurut Sudijono (2014:157)

dengan rumus:

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

SD : Deviasi Standar

fx^2 : Jumlah dari skor-skor (nilai-nilai) yang ada

N : *Number of Cases*

5. Mencari nilai dari presentasi nilai siswa yang dikemukakan oleh Arikunto (2013:245-246)

Nilai 80-100 = baik sekali

Nilai 66-79 = baik

Nilai 56-65 = cukup

Nilai 40-55 = kurang

Nilai 30-39 = gagal

6. Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah ada sampel yang diambil dari masing-masing kelompok yang berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengujian sesuai dengan Sugiyono (2017:241)
- Merangkum data seluruh variabel yang akan diuji normalitasnya.
 - Menyusun ke dalam tabel frekuensi, sekaligus merupakan tabel penolong untu menghitung harga L_{hitung} .
 - Menghitung frekuensi yang diharapkan (f_h) dengan cara mengalihkan persentase luas bidang kurva normal dengan jumlah anggota sampel.
 - Data mental (x) yang diperoleh diubah ke dalam data yang membentuk distribusi normal (Z_i) dengan rumus:

$$Z_i = \frac{X - \bar{X}}{SD}$$
 - Mencatat Z_{tabel} berdasarkan nilai Z_i
 - Menghitung peluang $F(Z_i)$ dengan rumus $S(Z_i) = Z_{tabel} - 0,5$.
Menghitung selisih $F(Z_i)$ dengan rumus $(Z_i) = \frac{F_{kum}}{N}$
 - Menghitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian menentukan harga mutlak.
 - Harga mutlak yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut sebagai harga L_o (L_{hitung}).
 - Membandingkan harga L_{hitung} dengan L_{tabel} . L_o hipotesis normalitas diterima jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ dengan taraf nyata ($\alpha = 0,05$). Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ berarti data berdistribusi normal, begitu pula sebaliknya.
7. Uji homogenitas dilakukan untuk mrngrtahui apakah sampel yang diambil memiliki varians yang homogern atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan uji F seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2017:276)

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

8. Untuk mengetahui signifikan atau tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat digunakan uji “t” sesuai yang dikemukakan oleh Sudijono (2014:324)

$$t_o = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$

Keterangan:

M_1 : skor rata-rata (mean variabel 1)

M_2 : skor rata-rata (mean variabel 2)

SEM_1 : standar error mean variabel 1

SEM_2 : standar error mean variabel 2

Pembuktian dilakukan dengan membandingkan t_0 dan t_1 dengan patokan: jika t_0 maka H_a dan H_0 ditolak dan jika $t_0 < t_1$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima dengan pengertian adanya pengaruh yang signifikan media film BoBoiBoy Galaxy terhadap kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan.

Kriteria pengujian adalah:

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Data yang dimaksud dalam penelitian ini adalah skor dari dua kelompok sampelyaitu kelompok yang menggunakan media film *BoBoiBoy Galaxy* dan kelompok yang tidak menggunakan media film *BoBoiBoy Galaxy* yang telah mengikuti tes menulis cerita fantasi. Jumlah sampel sebanyak 76 siswa, 38 siswa untuk kelompok yang menggunakan media film *BoBoiBoy Galaxy* 38 siswa untuk kelompok tanpa menggunakan media film *BoBoiBoy Galaxy*. Secara singkat dapat dinyatakan, hasil penelitian ini mengungkapkan informasi tentang skor total, skor tertinggi, skor terendah, mean, dan standar deviasi. Keseluruhan data akan ditunjukkan pada uraian selanjutnya.

1. Kemampuan Siswa Menulis Cerita Fantasi dengan Menggunakan Media Film *BoBoiBoy Galaxy*

Kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan film *BoBoiBoy Galaxy* ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1
Skor kemaampuan Menulis Cerita Fantasi dengan Menggunakan Film *BoBoiBoy Galaxy*

No	Nama	Aspek Penilaian							Skor	Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Adam Givari Azhar	3	2	2	3	3	2	3	18	64
2	Adimas Friyanto	3	4	2	2	1	3	2	17	61
3	Al Firanda Rezqia	4	3	3	3	3	3	4	23	82
4	Aprilia Nurhusna	4	3	3	3	3	3	4	23	82
5	Athifah Zahra	4	4	3	4	3	4	3	25	89
6	Chantika Syah Mulya	4	4	3	2	2	3	3	21	75
7	Daffa Khairi	4	4	4	4	3	4	4	27	96

8	Daniel Aditya	4	3	4	2	1	3	4	21	75
9	Dicky Wahyudi	4	3	3	3	3	3	3	22	79
10	Fahriza Ammar Khadafi	4	2	2	2	1	2	2	15	54
11	Fahrizi Sakhiy	4	4	3	2	2	3	3	21	75
12	Farahin Nazihah Ramadhani	4	4	4	4	3	4	4	27	96
13	Fiqri Ilhamsyah Hsb	4	4	4	3	3	4	4	26	93
14	Giga Syabrina Suham	4	4	3	2	3	2	3	21	75
15	Imam Haidar Arsyad	3	2	3	1	1	2	3	15	54
16	Jihan Sany Zega	4	4	3	3	3	3	3	23	82
17	Khayla Azzura Irawan	4	4	3	3	2	3	3	22	79
18	M Dava Pratama	4	2	3	3	3	3	3	21	75
19	M Alif Dewa Say	4	4	4	4	3	3	3	27	96
20	M Daffa	4	4	3	3	4	4	4	26	93
21	M Nadif Athillah	4	4	2	1	1	2	2	16	57
22	M Fajar Husaini	4	4	4	3	2	3	3	23	82
23	M Ikhsan	4	4	3	4	3	4	3	25	89
24	Muzakki Khairunnas	4	4	3	4	3	4	4	26	93
25	Nabila Azmi	4	4	3	3	2	2	3	21	75
26	Najla Khalila Matondang	3	3	2	1	1	3	2	15	54
27	M Diaz Fahrozi Pohan	4	3	2	2	3	1	2	17	61
28	Nisrina Nabhan	4	3	3	3	3	3	3	22	79
29	Nur Salmansyah Balqis	4	4	3	3	2	2	3	22	79
30	Nazla Nurul Habibah	4	4	2	1	1	2	2	17	61
31	Nazla Izzatudinillah	4	4	4	3	3	4	4	26	93
32	R. Farhan Aditya Winata	4	4	4	3	4	4	4	27	96
33	Raja Saputra	4	4	1	1	1	2	2	15	54
34	Rizky Ramadhan	4	3	3	3	3	3	3	22	79
35	Sabrina Thalita Syafiqa Nst	3	3	3	3	3	3	3	21	75
36	Syafira Zalianty	4	3	3	3	3	3	3	22	79
37	Syahrina Putri	4	3	3	1	3	3	3	22	79
38	Wina Ari Andita	4	4	2	1	1	2	2	16	57
	Total								2914	
	Rata-rata								76,69	

Sampel awal di kelas eksperimen berjumlah 44 siswa namun, terdapat siswa yang tidak hadir sebanyak 2 siswa dan 4 orang siswa tidak mengumpul posttest sehingga pemerolehan sampel pada penelitian di kelas eksperimen berjumlah 38 siswa.

2. Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Tanpa Menggunakan Media Film

BoBoiBoy Galaxy

Data kemampuan siswa menulis cerita fantasi tanpa menggunakan media film *BoBoiBoy Galaxy* ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2
Skor Kemampuan Menulis Cerita Fantasi tanpa Menggunakan Media Benda Kenangan

No	Nama	Aspek Penilaian							Jumlah	Skor
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Abdul Azis	3	2	3	3	2	3	3	19	68
2	Achmad Yazid	3	2	2	1	1	2	2	13	46
3	Ahmad Nidji	4	2	2	2	2	2	2	16	57
4	Alif Firmansyah	4	2	2	1	1	2	2	13	46
5	Alif Ahwaluh Haris	4	3	3	1	1	1	2	15	54
6	Alisa Daughtami	4	4	3	3	4	4	3	25	89
7	Alya Syafira	3	3	2	2	2	3	3	18	64
8	Amelia Zahra	3	3	2	2	2	2	3	17	61
9	Annisa Fadila	4	3	3	3	2	4	3	25	89
10	Aulia Nazuya	4	2	3	3	2	3	3	20	71
11	Bintang Fadilla	1	3	3	1	1	2	2	13	46
12	Dheva Nawa	3	2	2	2	2	2	2	15	54
13	Dinda Rahmatilla	4	3	3	1	1	3	3	18	64
14	Elsa Andini	4	2	3	2	1	2	2	16	57
15	Fajar Apdianyah Affan	3	3	3	3	3	3	4	22	79
16	Fathir Hadio Huoy Rambe	3	3	2	2	1	2	3	16	57
17	Fhatiha Izzati Putri Deza P	4	4	3	2	2	3	3	21	75
18	Habib Alfatir Rahman	4	3	2	3	2	3	3	20	71
19	IhsanRizal Surya Putra	1	4	3	1	1	1	2	13	46
20	Khaila Putri Naliza	4	1	3	1	1	1	2	13	46
21	M Fakhri Ramadhan Nst	4	4	4	3	3	3	3	24	86
22	M Farel	3	3	2	2	2	2	3	17	61
23	M Rafi Pratama	3	2	2	2	1	2	3	15	54
24	Muhammad Fahri Hamsi	3	4	1	1	1	2	2	14	50
25	Nadia Febriani	3	3	2	2	1	2	2	15	54
26	Nadya Dwi Febriani	3	3	2	2	1	2	3	16	57
27	Nazwi Syahrani Daulay	3	3	2	2	2	2	3	17	61
28	Nur Cahaya	4	3	4	4	3	3	3	24	86
29	Rafi Fauzan Baihaqi	4	3	2	1	1	2	2	15	54
30	Rahmania Idam	3	3	3	2	2	2	3	24	86
31	Ramadhani Nasution	3	3	2	2	1	2	3	16	57
32	Reni Juliana	4	3	2	2	2	3	3	19	68
33	Rio Septian	3	2	2	2	2	2	3	16	57
34	Salsabilla Mendena Breat S	3	2	1	2	2	1	3	14	50

35	Wahyu Dekra Pratama	3	3	3	3	3	3	3	21	75
36	Wahyu Hidayat	3	3	2	2	2	3	3	18	64
37	Zahra Maha Rani Nasution	3	2	2	2	2	1	2	14	50
38	Zhafarina Aqil Syahputra T	3	2	2	1	1	2	2	13	46
Total									2357	
Rata-rata									62,03	

Sampel awal di kelas kontrol berjumlah 44 siswa namun, terdapat siswa yang tidak hadir sebanyak 2 siswa dan 4 orang siswa tidak mengumpul posttest sehingga pemerolehan sampel pada penelitian di kelas kontrol berjumlah 38 siswa.

B. Pengolahan Data

Berdasarkan kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan media film *BoBoiBoy Galaxy* dan kemampuan menulis cerita fantasi tanpa menggunakan media film *BoBoiBoy Galaxy*, maka selanjutnya menentukan mean dan Standar Deviasi varian kemampuan menulis cerita fantasi.

1. Menentukan Mean dan Standar Deviasi Varian Kemampuan Menulis Cerita Fantasi dengan Menggunakan Media Film *BoBoiBoy Galaxy*

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi untuk Menghitung Mean dan Standar Deviasi Variabel X_1 (Eksperimen)

X	F	FX	$X-x'$	X^2	FX^2
54	4	216	-22,69	514,91	2059,66
57	2	114	-19,69	387,76	775,53
61	3	183	-15,69	246,23	738,69
64	1	64	-1,69	161,08	161,08
75	7	525	-1,69	2,86	20,03
79	7	553	2,31	5,33	37,30
82	4	328	5,31	28,18	112,71
89	2	178	12,31	151,49	302,99
93	4	372	16,31	265,96	1063,84
96	4	384	19,31	372,81	1491,24
TOTAL	38	2914			6763,06

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas dapat di hitung nilai rata-rata dan standar deviasi sebagai berikut :

1. Nilai Mean

$$M_x = \frac{\sum FX}{N}$$

$$M_x = \frac{2914}{38}$$

$$M_x = 76,69$$

2. Standart Deviasi

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

$$SD = \frac{\sqrt{6763,06}}{38}$$

$$SD = \sqrt{177,98}$$

$$SD = 13,34$$

2. Menentukan Mean dan Standar Deviasi Kemampuan Menulis Cerita Fantasi tanpa Menggunakan Media Film *BoBoiBoy Galaxy*.

Tabel 4.4

X	F	FX	X=x-x'	X²	FX²
46	6	276	-16,03	256,96	1541,78
50	3	150	-12,03	144,72	434,168
54	5	270	-8,03	64,48	322,411
57	6	342	-5,03	25,30	151,81
61	3	183	-1,03	1,06	3,18316
64	3	192	1,97	3,88	11,6418
68	2	136	5,97	35,64	71,28
71	2	142	8,97	80,46	160,919
75	2	150	12,97	168,22	336,438

79	1	79	16,97	287,98	287,978
86	3	258	23,97	574,56	1723,67
89	2	178	26,97	727,38	1454,75
Total		2357			6500,03

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas dapat di hitung nilai rata-

rata dan standar deviasi sebagai berikut :

1. Nilai Mean

$$M_x = \frac{\sum FX}{N}$$

$$M_x = \frac{2357}{38}$$

$$M_x = 62,03$$

2. Standar Deviasi

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

$$SD = \frac{\sqrt{6500,03}}{38}$$

$$SD = \sqrt{171,05}$$

$$SD = 13,08$$

C. Persyaratan Pengujian Hipotesis

Persyaratan dasar berlakunya analisis komparasi, data yang diperoleh harus memenuhi syarat uji normalitas dan homogenitas. Persyaratan analisis ini digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan apakah variasi dari kelompok-kelompok yang

membentuk sampel homogeny. Setelah kedua uji tersebut, maka dapat dilakukan uji hipotesis.

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data dilakukan dengan uji normalitas Liliefors.

Perhitungannya dapat dilihat pada tabel berikut:

1.1 Uji Normalitas Data Kelompok X_1 (Eksperimen)

Tabel 4.5
Uji Normalitas Kelompok X_1 (Eksperimen)

X	F	Fkum	Zi	Ztabel	F(Zi)	S(Zi)	Lo
54	4	4	-1.70	0,4554	0.0446	0.1053	-0.0607
57	2	6	-1.48	0.4306	0.0694	0.1579	-0.0885
61	3	9	-1.18	0.381	0.119	0.2368	-0.1178
64	1	10	-0.95	0.3289	0.1711	0.2632	-0.0921
75	7	17	-0.13	0.0517	0.4481	0.4474	0.0007
79	7	24	0.17	0.0675	0.5675	0.6316	-0.0641
82	4	28	0.40	0.1554	0.6554	0.7368	-0.0814
89	2	30	0.92	0.3212	0.8212	0.7895	0.0317
93	4	34	1.22	0.3888	0.8888	0.8947	-0.0059
96	4	38	1.45	0.4265	0.9265	1.0000	-0.0735

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh harga $L_{hitung} = 0,0317$, sedangkan dari daftar nilai kritis untuk uji Liliefors pada taraf signifikan $\alpha = 0,005$ dan $n = 38$ adalah 0,1436 dengan demikian diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,0437 < 0,1730$ yang berarti data nilai kelompok eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Diketahui:

$$M = 76,69$$

$$SD = 13,34$$

Maka:

a) Bilangan Baku

$$Z_i = \frac{\sum (X_i - \bar{X}_1)}{SD}$$

$$Z_i = \frac{54 - 76,69}{13,34}$$

$$Z_i = \frac{-22,69}{13,34}$$

$$Z_i = -1,70$$

Demikian juga untuk mencari data Z_i berikutnya.

b) $F(Z_i) =$ Apabila $Z_i (-)$ maka $F(Z_i) = 0,5 - Z_{\text{tabel}}$

$$= 0,5 - 0,4554$$

$$= 0,0446$$

Apabila $Z_i (+)$ maka $F(Z_i) = 0,5 + Z_{\text{tabel}}$

$$= 0,5 + 0,0675$$

$$= 0,5675$$

Demikian cara menghitung $F(Z_i)$ berikutnya.

$$c) S(Z_i) = \frac{F_{kum}}{N} = \frac{4}{38} = 0,1053$$

Demikian juga untuk menghitung data $S(Z_i)$ berikutnya.

$$d) L_o = [F(Z_i - S(Z_i))]$$

$$L_o = [0,0446 - 0,1053]$$

$$L_o = -0,0607$$

Begitu juga untuk menghitung L_o berikutnya.

1.2 Uji Normalitas Data Kelompok X_2 (Kontrol)

Tabel 4.6
Uji Normalitas Kelompok X_2 (Kontrol)

X	F	Fkum	Zi	Ztabel	F(Zi)	S(Zi)	Lo
46	6	6	-1.23	0.3907	0.1093	0.1579	-0.0486
50	3	9	-0.92	0.3212	0.1788	0.2368	-0.0580
54	5	14	-0.61	0.2291	0.2709	0.3684	-0.0975
57	6	20	-0.38	0.148	0.352	0.5263	-0.1743
61	3	23	-0.08	0.0319	0.4681	0.6053	-0.1372
64	3	26	0.15	0.0636	0.5636	0.6842	-0.1206
68	2	28	0.46	0.1772	0.6772	0.7368	-0.0596
71	2	30	0.69	0.2549	0.7549	0.7895	-0.0346
75	2	32	0.99	0.3389	0.8389	0.8421	-0.0032
79	1	33	1.30	0.4032	0.9032	0.8684	0.0348
86	3	36	1.83	0.4664	0.9664	0.9474	0.0190
89	2	38	2.06	0.4812	0.9812	1.0000	-0.0188

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh harga $L_{hitung} = 0,0348$, sedangkan dari daftar nilai kritis untuk uji Liliefors pada taraf signifikan $\alpha = 0,005$ dan $n=38$ adalah $0,1730$. dengan demikian diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,0348 < 0,1436$ yang berarti data nilai kelompok kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pengujian normalitas data kelompok di atas adalah sebagai berikut:

Diketahui:

$$M = 62,03$$

$$SD = 13,08$$

Maka:

a) Bilangan Baku

$$Z_i = \frac{\sum (X_i - \bar{X}_1)}{SD}$$

$$Z_i = \frac{46 - 62,03}{13,08}$$

$$Z_i = \frac{-16,03}{13,08}$$

$$Z_i = -1,23$$

Demikian juga untuk mencari data Z_i berikutnya.

b) $F(Z_i) =$ Apabila $Z_i (-)$ maka $F(Z_i) = 0,5 - Z_{\text{tabel}}$

$$= 0,5 - 0.3907$$

$$= 0,1093$$

Apabila $Z_i (+)$ maka $F(Z_i) = 0,5 + Z_{\text{tabel}}$

$$= 0,5 + 0.0636$$

$$= 0,5636$$

Demikian menghitung $F(Z_i)$ berikutnya.

$$c) S(Z_i) = \frac{F_{kum}}{N} = \frac{6}{38} = 0,1579$$

Demikian juga untuk menghitung data $S(Z_i)$ berikutnya.

$$d) L_o = [F(Z_i - S(Z_i))]$$

$$L_o = [0,1093 - 0,1579]$$

$$L_o = - 0,0486$$

Demikian untuk menghitung L_o berikutnya.

2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas data yang dilakukan untuk mengetahui sampel yang digunakan dalam penelitian apakah homogeny atau tidak dan apakah sampel yang dipakai dalam penelitian ini dapat mewakili seluruh populasi yang ada.

Tabel 4.7
Hasil Uji Homogenitas Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Test		(X1-X1')	(X2-X2')
	X1	X2		
1	64	68	161.0361	9802.208
2	61	46	246.1761	256.9609
3	82	57	28.1961	25.3009
4	82	46	28.1961	256.9609
5	89	54	151.5361	64.4809
6	75	89	2.8561	727.3809
7	96	64	372.876	3.8809
8	75	61	2.8561	1.0201
9	79	89	5.3361	727.3809
10	54	71	541.8361	80.4609
11	75	46	2.8561	256.9609
12	96	54	372.8761	64.4809
13	93	64	266.0161	3.8809
14	75	57	2.8561	25.3009

15	54	79	541.8361	287.9809
16	82	57	28.1961	25.3009
17	79	75	5.3361	168.2209
18	75	71	2.8561	80.4609
19	96	46	151.5361	256.9609
20	93	46	266.0161	256.9609
21	57	86	387.6961	579.5609
22	82	61	28.1961	1.0201
23	89	54	151.5361	64.4809
24	93	50	266.1061	144.7209
25	75	54	2.8561	64.4809
26	54	57	541.8361	25.3009
27	61	61	246.1761	1.0201
28	79	86	5.3361	579.5609
29	79	54	5.3361	64.4809
30	61	86	246.1761	579.5609
31	93	57	266.1061	25.3009
32	96	68	151.5361	35.6409
33	54	57	541.8361	251.8361
34	79	50	5.3361	144.7209
35	75	75	2.8561	168.2209
36	79	64	5.3361	3.8809
37	79	50	5.3361	144.7209
38	57	46	387.6961	256.9609
	2917	2357	6428.572	16508.01
Mean	76.76	62.03		

$$S_1^2 = \frac{\sum (X_1 - \bar{X}_1)^2}{N-1}$$

$$S_1^2 = \frac{6428,572}{27}$$

$$S_1^2 = 173,745$$

$$S_1^2 = \frac{\sum (X_1 - \bar{X}_1)^2}{N-1}$$

$$S_1^2 = \frac{16508,01}{27}$$

$$S_1^2 = 446,162$$

$$F = \frac{\text{Variabel Terbesar}}{\text{Variabel Terkecil}}$$

$$F = \frac{446,162}{173,745}$$

$$F = 2,568$$

Dari data tersebut di atas dapat dipahami bahwa diperoleh $F_{hitung} = 2,568$. Selanjutnya membandingkan harga F_{hitung} dengan F_{tabel} . Karena $N_1 = 38$, maka derajat kebebasan untuk pembilangnya adalah $38 - 1 = 37$ dan $N_2 = 38$ maka derajat kebebasan untuk penyebutnya adalah $38 - 1 = 37$ dan taraf kesalahan yang digunakan adalah 0,05 sehingga diperoleh harga $F_{tabel} = 4,11$. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka kaedah pengujian, data sampel test kelas eksperimen dan kontrol tersebut homogeny atau memiliki varian yang sama.

3. Menentukan t_{hitung}

Setelah menentukan uji normalitas dan uji homogenitas data, langkah selanjutnya setelah adalah melakukan pengujian t_{hitung} yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikatnya, hasil perhitungan t_{hitung} dapat dilihat pada perhitungan berikut ini:

$$\begin{aligned}
 T_{hitung} &= \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{N_1} + \frac{S_2^2}{N_2}}} \\
 &= \frac{76,69 - 62,03}{\sqrt{\frac{173,745}{38} + \frac{446,162}{38}}} \\
 &= \frac{14,66}{\sqrt{4,57 + 11,74}} \\
 &= \frac{14,66}{2,14 + 3,43} \\
 &= \frac{14,66}{5,57} \\
 &= 2,63
 \end{aligned}$$

Setelah t_{hitung} diperoleh, selanjutnya dikonsultasikan dengan tabel t pada taraf signifikan $\alpha = 0,005$ dengan $dk = N_1 + N_2 - 2 = 74$ di dapat $t_{tabel} = 1,992$. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,63 > 1,992$, maka hipotesis diterima dan terbukti kebenarannya. Berdasarkan data hasil uji hipotesis di atas, diperoleh nilai pengaruh $t_{hitung} = 2,63$ nilai tersebut memiliki arti bahwa adanya pengaruh antara media film *BoBoiBoy Galaxy* terhadap kemampuan menulis cerita fantasi.

D. Diskusi Hasil Penelitian

Data yang diperlukan dalam penelitian ini telah diperoleh melalui tes kemampuan menulis cerita fantasi pada kedua kelompok pembelajaran. Adapun beberapa temuan rangkumannya sebagai berikut:

1. Kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan media film *BoBoiBoy Galaxy* memiliki nilai rata-rata 76,69 termasuk dalam kategori baik (B).
2. Kemampuan menulis cerita fantasi tanpa menggunakan media film *BoBoiBoy Galaxy* memiliki nilai rata-rata 62,03 termasuk dalam kategori cukup (C).
3. Terdapat media benda kenangan terhadap kemampuan menulis cerita fantasi oleh siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan tahun pembelajaran 2019-2020, hal ini terbukti setelah dilakukan uji hipotesis pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan $dk = N_1 + N_2 - 2 = 74$ didapat $t_{tabel} = 1,992$. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,63 > 1,992$ maka hipotesis diterima dan terbukti kebenarannya.

Hasil analisis menunjukkan mean kelompok penggunaan media film *BoBoiBoy Galaxy* lebih tinggi jika dibandingkan dengan mean kelompok tanpa menggunakan media film *BoBoiBoy Galaxy*, hal ini membuktikan bahwa media film *BoBoiBoy Galaxy* mampu memprediksi kemampuan siswa menjadi cenderung baik apabila dilaksanakan sesuai dengan konsep yang sebenarnya.

Siswa SMP Muhammadiyah 1 Medan memiliki persepsi baik tentang menulis cerita fantasi apabila pembelajarannya menggunakan media film *BoBoiBoy Galaxy*. Media film *BoBoiBoy Galaxy* ini memberikan pengalaman belajar sesuai dengan materi ajar dan mampu merangsang kreativitas serta

meningkatkan perhatian siswa dalam memahami pembelajaran. pembelajaran dengan menggunakan media film *BoBoiBoy Galaxy* yang diperoleh siswa menimbulkan persepsi yang baik sehingga mencapai hasil pembelajaran yang baik pula. Siswa menganggap apa yang dipelajari bukan hanya sekadar untuk mengikuti pembelajaran tapi mampu mengembangkan kreativitas berpikirnya dalam pembelajaran di kelas.

Media film *BoBoiBoy Galaxy* adalah media pembelajaran yang berupa film animasi yang bergendre aksi, fiksi, dan komedi sebagai alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan materi dalam proses pembelajaran sehingga menimbulkan minat belajar siswa. Jadi, bahan utama dari proses pembelajaran adalah film *BoBoiBoy Galaxy* untuk kemudian dijadikan acuan atau ide untuk mengembangkan cerita fantasi. Sedangkan kelas yang tidak menggunakan media film *BoBoiBoy Galaxy* akan diberikan kebebasan berimajinasi oleh guru. Akibatnya, siswa kesulitan dalam menentukan ide yang akan dikembangkan. Siswa juga menjadi kurang berhasil dalam proses menulis karena bingung untuk memulai tulisannya itu bagaimana.

E. Keterbatasan Penelitian

Peneliti mengakui penulisan skripsi ini belum dapat dikatakan sempurna. Ada beberapa kendala dan beberapa keterbatasan dalam melakukan penelitian, penganalisisan serta hasil penelitian. Keterbatasan peneliti disebabkan oleh beberapa faktor yang peneliti miliki, baik moral maupun materi. Seperti, keterbatasan peneliti saat penyampaian materi, melakukan test, situasi belajar maupun dari siswa itu sendiri. Selain itu adanya siswa yang

tidak hadir sehingga sampel di kelas eksperimen dan kontrol tidak sesuai dengan data populasi awalnya. Akibat dari beberapa faktor tersebut, maka penulis skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Untuk itu, peneliti dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian ini.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan uji statistic pada ba empat, maka didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan media film *BoBoiBoy Galaxy* memiliki nilai rata-rata 76,69 (B).
2. Kemampuan menulis cerita fantasi tanpa menggunakan media film *BoBoiBoy Galaxy* memiliki nilai rata-rata 62,03 (C).
3. Terdapat pengaruh media film *BoBoiBoy Galaxy* terhadap kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020, hal ini terbukti setelah dilakukan uji hipotesis pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan $dk = N_1 + N_2 - 2 = 74$ didapat $t_{tabel} = 1,992$. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,63 > 1,992$ maka hipotesis diterima dan terbukti kebenarannya.

B. Saran

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

1. Sesuai dengan hasil penelitian, bahwa kemampuan siswa dalam menulis cerita fantasi ditentukan oleh penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu diharapkan kepada guru Bahasa Indonesia untuk memotivasi siswa dengan penggunaan buku dan media yang bervariasi sehingga akan meningkatkan pemahaman serta kreativitas berpikir siswa dalam menulis.

2. Pembelajaran menulis cerita fantasi memberikan kesan yang positif dalam mengembangkan kreativitas berpikir seseorang. Oleh sebab itu disarankan kepada siswa hendaknya memperhatikan dengan saksama saat guru menerangkan materi menulis, karena tulisan cerita fantasi dapat meningkatkan dan mempertajam kreativitas dalam menulis cerita fiksi.
3. Dianjurkan kepada peneliti lain agar dapat melaksanakan penelitian lebih lanjut, untuk mengetahui besarnya faktor lain di luar penggunaan media film *BoBoiBoy Galaxy* yang turut mempengaruhi kemampuan siswa menulis cerita fantasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- _____. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Bahri, Syaiful. Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Cangasara, Hafied. 2014. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Danim, Sudarwan. 1995. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Djamarah, Syaiful. Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Harsiati, Titik, dkk. 2016. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembukuan, Balitbang, Kemendikbud
- Kusumaningsih, Dewi, dkk. 2013. *Terampil Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Andi Offset
- Nola, dkk. 2018. Pengaruh Nodel Discovery Learning terhadap Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 10 Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Volume 7, Nomor 4, Hal 76-82.
- Nurjamal, Daeng. 2011. *Terampil Berbahasa*. Bandung: Alfabeta
- Sadiman, Arief S, dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo
- Sahlan, Asmaun. Angga. *Desain Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Sumiati dan Asra. 2016. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima
- Sundayana, Rostina. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Sudijono, Anas. 2014. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

- _____. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Tamburaka, Apriadi. 2013. *Literasi Media*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Yamin, Hartinis. 2007. *Desain Pembelajaran Berbasis Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Perss
- Yaner, dkk. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerita Fantasi Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter di Kelas VII. *Jurnal Pendidikan, Volume 3, Nomor 1, Hal 100-106*.

Lampiran 1**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****I. DATA PRIBADI**

Nama : Mey Lani Silalahi
Tempat/Tanggal Lahir : P. Siantar, 9 Juli 1997
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Sarimatondang, Sidamanik
Kewarganegaraan : Indonesia
Anak ke- : Anak ke 1 dari 1 Bersaudara
No. HP : 082366519354

II. DATA ORANG TUA

Ayah : Suwandi Silalahi
Ibu : Tuti Erawaty Damanik

III. JENJANG PENDIDIKAN

1. SD Negeri 0301408 Sarimatondang
2. SMP Negeri 1 Sidamanik
3. SMA Negeri 1 Sidamanik
4. Tercatat sebagai mahasiswa FKIP UMSU jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Kurikulum 2013 Revisi 2016

Sekolah : SMP Muhammadiyah 1 Medan

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : VII-A dan VII-B/ Ganjil

Materi Pokok : Teks Fantasi

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

A. Kompetensi Inti

KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, dan kawasan regional.

KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4 : Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan

humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kompetensi Dasar		Indikator	
3.3	Menelaah struktur dan kebahasaan teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca dan didengar.	3.3.1	Menciptakan teks cerita fantasi dari segi struktur cerita fantasi.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menentukan unsur-unsur cerita fantasi dan menunjukkan bukti pada teks yang dibaca/didengar.
2. Siswa dapat menuliskan cerita fantasi dari segi struktur cerita fantasi.
3. Fokus PKK : (Religius, Integritas, dan Tanggung Jawab).

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Pengertian cerita fantasi.
2. Struktur cerita fantasi..

E. PENDEKATAN, METODE, MODEL PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : -
3. Model : Ceramah

F. Media/alat, Bahan dan Sumber Belajar

Media/alat : Film *BoBoiBoy Galaxy*, laptop dan proyektor.

Bahan : Cerita fantasi.

Alat : Papan tulis, spidol.

G. Sumber Belajar

Harsiaty, Titik dkk. 2017. *Buku Siswa Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementria, Balitbang, Kemendikbud. Hlm. 43-80.

H. Lanngka-Langkah Pembelajaran

Kelas Eksperimen (Menggunakan Film <i>BoboiBoy Galaxy</i>)	Kelas Kontrol (Tanpa Menggunakan Film <i>BoBoiBoy Galaxy</i>)	Aloka si waktu
<p>Pertemuan Pertama</p> <p>Kegiatan awal:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan mengabsen siswa. 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang akan dicapai. 3. Guru mengulang materi sebelumnya secara singkat. 	<p>Pertemuan Pertama</p> <p>Kegiatan Awal:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dan mengabsen siswa. 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang akan dicapai. 3. Guru mengulang materi sebelumnya secara singkat. 	20 menit
<p>Kegiatan Inti:</p> <p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi pembelajaran 	<p>Kegiatan Inti:</p> <p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati cerita fantasi yang 	

<p>tentang menulis teks cerita fantasi.</p> <p>2. Guru menayangkan film BoBoiBoy Galaxy dan mengarahkan siswa untuk mencermati struktur cerita teks fantasi yang ada di dalam film <i>Boboiboy Galaxy</i>.</p> <p>Menanya</p> <p>Guru dan siswa memberi rangsangan dengan tanya jawab mengenai materi teks cerita fantasi dan cara pembuatan cerita fantasi yang belum di pahami.</p> <p>Mencoba</p> <p>1. Siswa membaca referensi tentang teks cerita fantasi lain.</p> <p>2. Siswa ditugaskan untuk menulis cerita fantasi berdasarkan film BoBoiBoy Galaxy yang telah ditayangkan oleh guru. Lalu mengembangkan menjadi teks cerita fantasi.</p> <p>Mengasosiasi</p> <p>Setiap siswa mengecek dan mempersiapkan hasil tulisannya.</p> <p>Mengomunikasikan</p> <p>Guru dan siswa membahas hasil tugas teks cerita fantasi bersama-sama yang akan</p>	<p>ada di buku bahasa Indonesia.</p> <p>2. Siswa ditugaskan untuk mencermati struktur cerita teks fantasi yang ada di dalam buku bahasa Indonesia dan dipahami secara bersama-sama</p> <p>Menanya</p> <p>Guru dan siswa memberi rangsangan dengan tanya jawab mengenai materi teks cerita fantasi dan cara pembuatan cerita fantasi yang belum di pahami.</p> <p>Mencoba</p> <p>1. Siswa membaca referensi tentang teks cerita fantasi lain.</p> <p>2. Siswa ditugaskan untuk membuat kerangka struktur teks cerita fantasi sesuai dengan imajinasi masing-masing lalu mengembangkannya menjadi cerita fantasi yang utuh.</p> <p>Mengasosiasi</p> <p>Setiap siswa mengecek dan mempersiapkan hasil tulisannya.</p> <p>Mengomunikasikan</p> <p>Guru dan siswa membahas hasil tugas teks cerita fantasi bersama-sama yang</p>	<p>80 menit</p>
--	---	---------------------

dinilai dalam pembelajaran teks cerita fantasi.	akan dinilai dalam pembelajaran teks cerita fantasi.	
<p>Kegiatan Penutup:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya 3. Guru bmenutup pembelajaran dengan doa. 	<p>Kegiatan Penutup:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Guru mengapresiasi siswa yang mengikuti pembelajaran. 3. Guru menutup pembelajarn dengan doa. 	20 menit
<p>Pertemuan Kedua (Posttest)</p> <p>Kegiatan Awal:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dan mengabsen siswa. 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang akan dicapai. 3. Guru mengulang materi sebelumnya secara singkat. 4. Guru menyampaikan hal-hal yang akan dinilai dalam pelaksanaan menulis teks cerita fantasi. 	<p>Pertemuan Kedua (Posttest)</p> <p>Kegiatan Awal:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dan mengabsen siswa. 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang akan dicapai. 3. Guru mengulang materi sebelumnya secara singkat. 4. Guru menyampaikan hal-hal yang akan dinilai dalam pelaksanaan menulis teks cerita fantasi. 	20 menit
MELAKSANAKAN POSTES.	MELAKSANAKAN POSTES.	85 menit
<p>Kegiatan Penutup:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan. 	<p>Kegiatan Penutup:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan. 	15

2. Guru bmenutup pembelajaran dengan doa.	2. Guru menutup pembelajarn dengan doa. 3. Guru mengucapkan salam.	menit
3. Guru mengucapkan salam.		

H. PENILAIAN, PEMBELAJARAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN

Penilaian Pengetahuan

Teknik : Tes tulis dan penugasan.

Bentuk : Isian dan tugas yang dikerjakan secara individu.

Indikator Soal :

Buatlah suatu cerita fantasi dengan memperhatikan struktur cerita fantasi!

Jawaban:

Terlampir

Pedoman penskoran:

No	Aspek yang Dinilai	Indikator yang Dinilai	Skor
1	Judul	1. Judul yang dapat menggambarkan isi cerita.	4
		2. Judul cukup menggambarkan isi cerita.	3
		3. Judul kurang menggambarkan isi cerita.	2
		4. Judul tidak menggambarkan isi cerita.	1
2	Orientasi	1. Perkenalan tentang para pelaku sangat jelas	4
		2. Perkenalan tentang para pelaku cukup jelas	3
		3. Perkenalan tentang para pelaku kurang jelas.	2
		4. Perkenalan tentang para pelaku tidak jelas.	1

3	Komplikasi	1. Pembangunan konflik sangat menarik	4
		2. Pembangunan konflik cukup menarik.	3
		3. Pembangunan konflik kurang menarik	2
		4. Pembangunan konflik tidak menarik.	1
4	Resolusi	1. Penyelesaian konflik sangat baik.	4
		2. Penyelesaian konflik cukup baik.	3
		3. Penyelesaian konflik kurang menarik.	2
		4. Penyelesaian konflik tidak menarik.	1
5	Amanat dan Pesan Moral Tersirat/ Tersurat)	1. Pesan moral yang disampaikan sangat jelas.	4
		2. Pesan moral yang disampaikan cukup jelas.	3
		3. Pesan moral yang disampaikan kurang jelas.	2
		4. Pesan moral yang disampaikan tidak jelas.	1
6	Orisinalitas Ide	1. Hasil karya sangat baik.	4
		2. Hasil karya cukup baik.	3
		3. Hasil karya kurang baik.	2
		4. Hasil karya tidak baik.	1
7	Kreativitas Pengembangan Cerita	1. Peristiwa yang dikembangkan sangat menarik.	4
		2. Peristiwa yang dikembangkan cukup menarik.	3
		3. Peristiwa yang dikembangkan kurang menarik.	2
		4. Peristiwa yang dikembangkan tidak menarik.	1

Penskoran

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

Skala Penilaian :

Nilai	Keterangan	Predikat
86 – 100	Sangat Baik	A
72 – 85	Baik	B
71 – 56	Cukup	C
0 – 55	Kurang	E

LEMBAR PENGAMATAN SIKAP

Mata Pelajaran :.....

Kelas/Semester:.....

Tahun Ajaran :.....

Waktu Pengamatan:.....

Sikap yang diintegrasikan dan dikembangkan adalah perilaku religius, jujur, tanggung jawab, dan santun.

Indikator perkembangan sikap perilaku religius, jujur, tanggung jawab, dan santun.

1. BT (belum tampak) *jika* sama sekali tidak menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas.
2. MT (mulai tampak) *jika* menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten.
3. MB (mulai berkembang) *jika* menunjukkan ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas yang cukup sering dan mulai ajeg/konsisten.
4. MK (membudaya) *jika* menunjukkan adanya usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus-menerus dan ajeg/konsisten.

Bubuhkan tanda pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No.	Nama	Keterbukaan	Ketekunan belajar	Kerajinan	Tegang rasa	Kedisiplinan	Kerjasama	Ramah dengan teman	Hormat pada orang tua	Kejujuran	Menepati janji	Kepedulian	Tanggung jawab
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													
6.													

Medan, Agustus 2019

Mengetahui

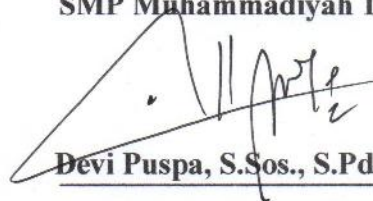
Peneliti


Mey Lani Silalahi

NPM. 1502040195

Guru Mata Pelajaran

SMP Muhammadiyah 1 Medan


Devi Puspa, S.Sos., S.Pd., M.Pd

NKTAM. 1056546



Kepala Sekolah

SMP Muhammadiyah 1 Medan

Paiman, S.Pd

NKTAM. 580427

Lampiran 3

Teks Uji Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Kelas Eksperimen*Petunjuk:*

1. Tulislah nama dan kelas.
2. Waktu yang digunakan 30 menit.

Pertemuan Pertama

Soal

Tulislah sebuah teks cerita fantasi sesuai dengan pengalaman dan imaji kalian.

Pertemuan kedua (Posttest)

Soal

Setelah guru menayangkan film *BoBoiBoy Galaxy* tulislah sebuah cerita fantasi dengan memperhatikan struktur dari cerita fantasi tersebut!

Lampiran 3

Teks Uji Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Kelas Kontrol

Petunjuk:

3. Tulislah nama dan kelas.
4. Waktu yang digunakan 30 menit.

Pertemuan Pertama

Soal

Tulislah sebuah teks cerita fantasi sesuai dengan pengalaman dan imaji kalian.

Pertemuan kedua (Posttest)

Soal

Tulislah sebuah teks cerita fantasi dengan memperhatikan struktur dari cerita fantasi tersebut!

Lampiran 4

LEMBAR PENILAIAN JAWABAN SISWA
 Nilai Terendah Pada Kelas VII A (Eksperimen)

Nama: Najla Khalilah MTD
 Kelas: VII-A
 Date: 25-7-2019

Kisah Boboiboy

54

Pada hari itu Boboiboy dan teman-temannya pergi ke kedai tok abe. Mereka ke sana untuk membantu atok abe. Tiba-tiba datang Adudu bersama robotnya atau prof, mereka mau melawan Boboiboy namun boboiboy kalah, tapi dia tidak putus asa namun ia mengeluarkan semua kekuatan air, batu, dan api, angin topan, dll. Lalu semua kekuatan boboiboy menyerang adudu, bom, bom, bom, Adudupun terjatuh dan diapun lari, dan mengaku kalah.

3

3

2

1

1

3

2

$$\begin{array}{r} 3 \\ 3 \\ 2 \\ 1 \\ 1 \\ 3 \\ 2 \\ \hline 15 : 28 \times 100 = 54 \end{array}$$

Lampiran 4

LEMBAR PENILAIAN JAWABAN SISWA
 Nilai Tertinggi Pada Kelas VII A (Eksperimen)

DAFFA Khaiki
 VII A
 B. Indo

No.
 96

Cerita Kisah Boboiboy Galaxy

4 Pada Suatu hari Boboiboy dan temannya pergi
 4 ke kedai tok Abah. Mereka minum-minum dan
 4 merasakan suasana yang bosan. Sedangkan di Galaxy
 4 adudu dikejar oleh monster untuk mengambil robot-
 3 robot power Shera. Untuk melarikan diri adudu pergi
 4 ke bumi untuk mintak tolong kepada Boboiboy.

4 1
 27 x 28 x 100 Sesampainya di bumi, adudu langsung bertemu dengan
 - 96 Boboiboy, namun monster itu mengikutinya menggunakan
 pesawat luar angkasa berteknologi tinggi. Monster
 menembak kapal adudu hingga sampai hampir
 mengenai kapal adudu.

Mengetahui adudu dalam bahaya Boboiboy langsung
 merubah dirinya menjadi bebuan petir untuk menghancurkan
 kan tembakan si monster. Namun tetap saja tidak
 mengenainya. Lalu Boboiboy kembali berubah menjadi
 Boboiboy angin untuk menghempaskan kapal/pesawat
 monster kembali ke galaxy. Akhirnya mereka pun
 menang.

Adudu berterimakasih kepada temannya Boboiboy
 karena telah membantunya. Dan mereka minum-minum di
 warung tok Aba

You'll never know till you have tried

TAMAT



Lampiran 4

LEMBAR PENILAIAN JAWABAN SISWA
Nilai Terendah Pada Kelas VII B (Kontrol)

Nama : Ihsan Rizal Surya Putra.
 Kelas : VII B

(46)

No. 24-07-2019
 Date: Rabu.

Hidup di sebuah ~~lautan~~ yang bernama SPOgebob dia mempunyai
 Sahabat bernama Patrick star dan dia bekerja di Krastikrab
 dia disitu mempunyai teman, bos, pelanggan disana temannya
 Saiwidword dan bos ya bernama Tuhan Krab yang ~~krab~~ duluan
 dia pulang bersama Saiwidword dan dia tidur dan ke esokan
 harinya dia bermain dengan Sahabatnya Patrick.

$$\begin{array}{r}
 1 \\
 4 \\
 3 \\
 2 \\
 1 \\
 1 \\
 1 \\
 2 \\
 \hline
 13 = 28 \times 100 = 46
 \end{array}$$

Lampiran 4

LEMBAR PENILAIAN JAWABAN SISWA
Nilai Tertinggi Pada Kelas VII B (Kontrol)

Nama : Annisa Fadila

Kelas : VII B

No. _____

Date: _____

<input type="checkbox"/>	Soal
<input type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	I. Tuliskan Cerita fantasi berdasarkan imajinasi anda dengan memperhatikan struktur teks fantasi!
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<u>Jawab</u>
<input type="checkbox"/>	(89)
<input checked="" type="checkbox"/>	I. Meja dan kursi
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Pada suatu hari ada sebuah meja dan kursi yang bernama rita dan rara mereka berdua ada di sekolah dan ada seorang anak yang memakai mereka yang bernama sarah. rita dan rara sangatlah dekat.
<input type="checkbox"/>	Pada suatu hari mereka mendapatkan majikan baru bernama rika dia sangat sering mencoret - coret meja si meja (rita) tidak suka kepadanya sedangkan si kursi (rara) suka terhadap anak itu dan dari situlah timbul masalah mereka berdebat tentang si rika si rita ingin kembali ke majikannya yang lama (sarah) sedangkan si rara tetap ingin bersama si rika mereka akhirnya diam - diam tapi mereka sangatlah membutuhkan satu sama lain dan mereka akhirnya menyadari itu dan mereka berbaikan dan membuat janji kita harus saling peduk.
<input type="checkbox"/>	4
<input type="checkbox"/>	3
<input type="checkbox"/>	3
<input type="checkbox"/>	3
<input type="checkbox"/>	2
<input type="checkbox"/>	4
<input type="checkbox"/>	3

To be a winner, all you need is to give all you have

$$25 = 28 \times 100 = 89$$



Lampiran 5**Dokumentasi Kegiatan Penelitian****Kelas Eksperimen (Kelas VII A)**



Kelas Kontrol (VII B)



Lampiran 6

LEMBAR ABSEN SISWA
KELAS EKSPERIMEN (VII A)

NO	NAMA SISWA	26 JULI 2019
1	ADAM GIVARI AZHAR	✓
2	ADIMAS FRIYANTO	✓
3	AL FIRANDA REZQIA	✓
4	APRILIA NURHUSNA	✓
5	ATHIFAH ZAHRA	✓
6	CHANTIKA SYAH MULYA	✓
7	DAFFA KHAIRI	✓
8	DANIEL ADITYA	✓
9	DICKY WAHYUDI	✓
10	FAHRIZA AMMAR KHADAFI	✓
11	FAHRIZI SAKHIY	✓
12	FARAHIN NAZIHAH RAMADHANI	✓
13	FARREL FADHILAH	✓
14	FIQRI ILHAMSYAH HASIBUAN	✓
15	GIGA SYABRINA SUHAIMI	✓
16	IMAM HAIDAR ARSYAD	✓
17	JIHAN SANY ZEGA	✓
18	KHAYLA AZZURA IRAWAN	✓
19	M NADHIF ATHILLAH	✓
20	M. ABIZA AULIA RAHMAN	S
21	M. ALIF DEWA SAY	✓
22	M. DAFFA	✓
23	M. DAVA PRATAMA	✓
24	M. FAJAR HUSAINI	✓
25	MHD. DIAZ FAHROZI POHAN	✓
26	MHD. ZIDANE SYAHPUTRA	✓
27	MUHAMMAD IKHSAN	✓
28	MUZZAKI KHAIRUNNAS	✓
29	NABILA AZMI	✓
30	NAJLA KHALILAH MATONDANG	✓
31	NAZLA IZZATUDINILLAH	✓
32	NAZLA NURUL HABIBAH	✓
33	NISRINA NABHAN	✓
34	NUR SALMANIYAH BALQIS	✓
35	R. FARHAN ADITYA WINATA	✓

36	RAJA MAULANA ALI LUBIS	✓
37	RAJA SAPUTRA	✓
38	RIZKY RAMADHAN	✓
39	SABRINA THALITA SYAFIQA NASUTION	✓
40	SANI FIRANSYAH RAMBE	✓
41	SYAFIRA ZALIENTY	✓
42	SYAHRINA PUTRI	I
43	WINA ARI ANDITA	✓
44	YASIR IBADILLAH	✓

Keterangan:

S = Sakit

I = Izin

A =Alfa

Lampiran 7

LEMBAR ABSEN SISWA

KELAS KONTROL (VII B)

NO	NAMA SISWA	24 JULI 2019
1	ABDUL AZIS	✓
2	ACHMAD YAZID	✓
3	AHMAD NIDJI	✓
4	ALIEF FIRMANSYAH	✓
5	ALIF AHWALUH HARIS	✓
6	ALISA DAUGHTAMI	✓
7	ALYA SYAFILA	✓
8	AMELIA ZAHRA	✓
9	ANNISA FADILA	✓
10	ARIFAH MEISYAH AQILAH	✓
11	AULIA NAZUYA	✓
12	BINTANG FADILLAH	✓
13	DHEVA NAZWA	✓
14	DINDA RAHMATILLA	✓
15	ELSA ANDINI	✓
16	FAJAR APDIANSYAH AFFAN	✓
17	FATHIR HADID HUDY RAMBE	✓
18	FHARELIA PUTRI	✓
19	FHATIHA IZZATI PUTRI DEZA PASARIBU	✓
20	HABIB ALFATIR RAHMAN	✓
21	IHSAN RIZAL SURYA PUTRA	✓
22	KHAILA PUTRI NALIZA	✓
23	M. ANANDA AL FARIZI HSB	S
24	M. FAHKHRI RAMADHAN NST	✓
25	M. FAREL	✓
26	M. RAFI PRATAMA	✓
27	MUHAMMAD FAHRI HAMSI	✓
28	NADIA FEBRIANI	✓
29	NADYA DWI FEBRIANI	✓
30	NAZWI SYAHRANI DAULAY	✓
31	NUR CAHAYA	✓
32	PAUZAN HABIBIE PADILLAH	✓
33	RAFI FAUZAN BAIHAQI	✓
34	RAHMANIA IDAMI	✓
35	RAMADHANI NASUTION	✓
36	RENI JULIANA	✓

37	RIO SEPTIAN	✓
38	RIZKI DERMAWAN	S
39	SALSABILLA MENDENA BREAT S	✓
40	SYAKILA QASHDINA HTS	✓
41	WAHYU DEKRA PRATAMA	✓
42	WAHYU HIDAYAT	✓
43	ZAHRA MAHA RANI NASUTION	✓
44	ZHAFARINA AQIL SYAHPUTRA TANJUNG	✓

Keterangan:

S = Sakit

I = Izin

A =Alfa



**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

Form : K - 1

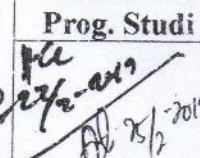

Kepada Yth: Bapak Ketua & Sekretaris
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Mey Lani Silalahi
NPM : 1502040195
Prog. Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Kredit Kumulatif : 179 SKS

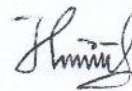
IPK= 3,68

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Film <i>BoBoiBoy Galaxy</i> terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah Medan Tahun Pembelajaran 2018-2019	
	Konflik Batin Tokoh Utama dalam Novel <i>Perempuan Batin</i> Karya A.R. Rizal : Tinjauan Psikologis Sastra * dan Implementasinya dalam Pembelajaran di SMA	
	Problematika Sosial dalam Novel <i>Perempuan Batin</i> Karya A.R. Rizal: Kajian Sosiologis Sastra dan Implementasinya dalam Pembelajaran di SMA	

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

Medan, 19 Februari 2019

Hormat Pemohon,



Mey Lani Silalahi

Keterangan:

- Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
- 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: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form K-2

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

Assalamu 'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Lengkap : Mey Lani Silalahi
N.P.M : 1502040195
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

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

Pengaruh Film *BoBoiBoy Galaxy* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pembelajaran 2018-2019

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

1. Dr. Mhd. Isman, M.Hum } Dec 25/2-2019

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/ Makalah/Skripsi saya.

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

Medan, 23 Februari 2019

Hormat Pemohon,

Mey Lani Silalahi

Keterangan

Dibuat rangkap 3 :
- Untuk Dekan / Fakultas
- Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
- Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

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

Nomor : 341 /II.3/UMSU-02/F/2019
Lamp : ---
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

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

Nama : **MEY LANI SILALAH**
N P M : 1502040195
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Judul Penelitian : **Pengaruh Film *BoBoiBoy Galaxy* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pembelajaran 2018-2019**
Pembimbing : **Dr. Mhd. Isman, M.Hum**

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

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan BATAL apabila tidak selesai pada waktu yang telah ditentukan
3. Masa kadaluarsa tanggal: **25 Pebruari 2020**

Medan, 20 Jumadil Akhir 1440 H
25 Pebruari 2019 M



Dibuat rangkap 4 (empat) :

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



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama Lengkap : Mey Lani Silalahi
NPM : 1502040195
Program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Judul Proposal : Pengaruh Film *BoBoiBoy Galaxy* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pembelajaran 2018-2019

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda fangan
02 April 2019	Perbaikan Bab I	
	Perbaikan Bab II (Kerangka konseptual)	/
	Perbaikan Bab III (Metode Penelitian, Variabel penelitian)	/
23 April 2019	Perbaikan Bab I (Latar belakang, Identifikasi masalah)	/
	Perbaikan Bab III (Variabel penelitian)	
29 April 2019	Perbaikan Bab I (Rumusan masalah dan tujuan penelitian)	/
20/4-2019	Alu Arum	/

Diketahui oleh:
Ketua Program Studi,

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

Medan, 2 April 2019

Dosen Pembimbing,

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini, Rabu tanggal 22 bulan Mei tahun 2019 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama : Mey Lani Silalahi
 NPM : 1502040195
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Proposal : Pengaruh Media Film *Boboiboy Galaxy* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pembelajaran 2018-2019

Dengan masukan dan saran serta hasil sebagai berikut:

A. Masukan dan Saran

Aspek yang Dinilai	Masukan dan Saran
Judul	
BAB I	
BAB II	<i>perbaikannya dan di mana</i>
BAB III	<i>dan mana dan dalam perbaikan</i>
Daftar Pustaka	
Mekanik Penulisan	

B. Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui
- Disetujui dengan adanya perbaikan
- Ditolak

Panitia Pelaksana

Ketua

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

Sekretaris

Aisyah Aztry, M.Pd.

Pembimbing

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

Pembahas

Drs. Tepu Sitepu, M.Si.



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini, Rabu tanggal 22 bulan Mei tahun 2019 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama : Mey Lani Silalahi
 NPM : 1502040195
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Proposal : Pengaruh Media Film *Boboiboy Galaxy* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pembelajaran 2018-2019

Dengan masukan dan saran serta hasil sebagai berikut:

A. Masukan dan Saran

Aspek yang Dinilai	Masukan dan Saran
Judul	
BAB I	<i>Perbaiki latar belakang masalah</i>
BAB II	
BAB III	<i>Perbaiki langkah-langkah penelitian, aspek penelaahan dan rumus t hitung</i>
Daftar Pustaka	
Mekanik Penulisan	

B. Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui
- Disetujui dengan adanya perbaikan
- Ditolak

Panitia Pelaksana

Ketua

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

Pembimbing

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

Sekretaris

Aisyah Aztry, M.Pd.

Pembahas

Drs. Tepu Sitepu, M.Si.



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

84

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



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Mey Lani Silalahi
NPM : 1502040195
Program studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Proposal : Pengaruh Media Film *BoBoiBoy Galaxy* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020

benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Rabu, tanggal 22, bulan Mei, tahun 2019.

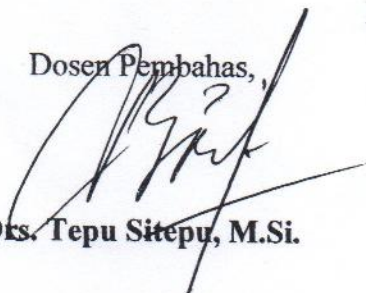
Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin dari fakultas. Atas kesediaan dan kerja sama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

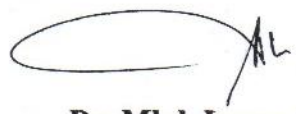
Medan, 26 Juni 2019

Disetujui oleh:

Dosen Pembahas,

Dosen Pembimbing,


Drs. Tepu Sitepu, M.Si.


Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

Diketahui oleh:
Ketua Program Studi,


Dr. Mhd. Isman, M.Hum.



LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Proposal yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Mey Lani Silalahi
NPM : 1502040195
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Judul Proposal : Pengaruh Film *BcBoiBoy Galaxy* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pembelajaran 2018-2019

Sudah layak diseminarkan.

Medan, 30 April 2019

Dosen Pembimbing

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.



SURAT PERMOHONAN

Medan, / Mei 2019

Lamp : Satu Berkas
Hal : Seminar Proposal

Yth. Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
FKIP UMSU

Bismillahirrahmannirrahim
Assalamu'alaikum, Wb. Wb

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Mey Lani Silalahi
NPM : 1502040195
Program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Judul Proposal : Pengaruh Film *BoBoiBoy Galaxy* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pembelajaran 2018-2019

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

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

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

Wassalam
Pemohon,

Mey Lani Silalahi



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

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

87

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

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

Nama Lengkap : Mey Lani Silalahi
NPM : 1502040195
Program studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Proposal : Pengaruh Media Film *BoBoiBoy Galaxy* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020

benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Rabu, tanggal 22, bulan Mei, tahun 2019.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin dari fakultas.

Atas kesediaan dan kerja sama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, ²⁶Juni 2019

Ketua Prodi,

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

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

88

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Mey Lani Silalahi
NPM : 1502040195
Program studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Proposal : Pengaruh Media Film *BoBoiBoy Galaxy* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

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

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

Medan, 26 Juni 2019
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Mey Lani Silalahi

Diketahui oleh
Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.



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

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 Fax. (061) 6625474 - 6631003
Website: <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Unggul, Cerdas & Terpercaya

ila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

Nomor : *A440* /II.3/UMSU-02/F/2019
Lamp : ---
Hal : Mohon Izin Riset

Medan, 24 Syawal 1440 H
28 Juni 2019 M

Kepada Yth,
Kepala SMP Muhammadiyah 1 Medan,
di-
Tempat

Assalamua'laikum warahmatullahi wabarakatuh.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan-aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu Memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di SMP Muhammadiyah 1 Medan yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut:

Nama : **MEY LANI SILALAH**
N P M : 1502040195
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Judul Penelitian : **Pengaruh Media Film *BoBoiBoy Galaxy* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020**

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

Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamua'laikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



**** Pertinggal ****



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH MEDAN KOTA**

SMP MUHAMMADIYAH 1

NDS : G. 1701219 NSS : 204076001066 NPSN : 10239053
ALAMAT : JL. DEMAK NO. 3 MEDAN - 20214 TELP & FAX. (061) 7358509

Email : smpmuhammadiyah1medan@gmail.com

M E D A N

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT KETERANGAN
NO : 669/IV.4.AU/KET/F/2019

Kepala SMP Muhammadiyah 1 Medan Jl. Demak No. 3 Medan, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : MEY LANI SILALAH
NIM : 1502040195
Program Studi : PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
Judul Skripsi : ***“PENGARUH MEDIA FILM BOBOIBOY GALAXY TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS CERITA FANTASI PADA SISWA KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 1 MEDAN TAHUN PEMBELAJARAN 2019/2020”***

Benar nama tersebut diatas telah **Melakukan Penelitian / Riset** yang bertempat di SMP Muhammadiyah 1 Medan Jl. Demak No. 3 Medan – 20214, yang nantinya dipergunakan untuk menambah wawasan dalam penulisan Skripsi di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikianlah surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.



Medan, 26 Juli 2019

SMP Muhammadiyah 1 Medan

PAIMAN, S.Pd

NKTAM : 580 427



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

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

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

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama Lengkap : Mey Lani Silalahi
NPM : 1502040195
Program studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Media Film *BoBoiBoy Galaxy* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020

Tanggal	Materi Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
11-9-2019	- Abstrak - Lampiran - Bab 3 Langkah-langkah Pembelajaran		
18-9-2019	- ETD - Bab 3 Langkah-langkah Pembelajaran - Lampiran		
30-9-2019	- Bab 3 Langkah-langkah Pembelajaran - Lampiran		
30/9-2019	see cejian keji		

Medan, 2 September 2019

Diketahui oleh:
Ketua Program Studi,

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

Dosen Pembimbing,

Dr. Mhd. Isman, M.Hum