

**PENGARUH MEDIA BENDA KENANGAN TERHADAP
KEMAMPUAN MENULIS CERITA FANTASI OLEH SISWA KELAS VII
SMP MUHAMMADIYAH 47 SUNGGAL
TAHUN PEMBELAJARAN 2017-2018**

SKRIPSI

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

Oleh

NANDA DYANI AMILLA
NPM. 1402040059



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



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

Jl. 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

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
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 Kamis, Tanggal 29 Maret 2018 pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Nanda Dyani Amilla
NPM : 1402040059
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Media Benda Kenangan terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi oleh Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 47 Sunggal Tahun Pembelajaran 2017-2018

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

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

Ketua,

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

PANITIA PELAKSANA

Sekretaris,

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Mhd. Isman, M.Hum

1. _____

2. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd

2. _____

3. Aisiyah Aztry, S.Pd, M.Pd

3. _____



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

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
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 : Nanda Dyani Amilla

NPM : 1402040059

Program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Judul Skripsi : Pengaruh Media Benda Kenangan terhadap Kemampuan Menulis
Cerita Fantasi oleh Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 47
Sunggal Tahun Pembelajaran 2017-2018

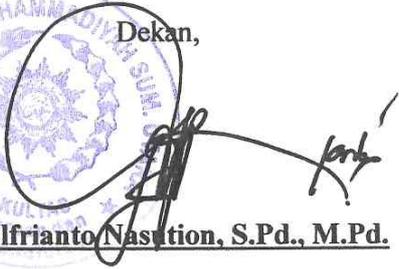
sudah layak disidangkan.

Medan, 20 Maret 2018

Disetujui oleh:
Dosen Pembimbing,

Aisyah Aztry, M.Pd.

Diketahui oleh:


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

Ketua Program Studi,

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.



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

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Nanda Dyani Amilla
N.P.M : 1402040059
Prog. Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Media Benda Kenangan terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi oleh Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 47 Sunggal TP 2017-2018

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

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

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

Medan, 28 Desember 2017
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Nanda Dyani Amilla

Nanda Dyani Amilla

Diketahui oleh
Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.



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

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

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Nanda Dyani Amilla
NPM : 1402040059
Program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Media Benda Kenangan terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi oleh Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 47 Sunggal Tahun Pembelajaran 2017-2018

Tanggal	Materi Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
25 Januari 2018	Hasil Penelitian dan Pembahasan	Ab	
5 Februari 2018	Simpulan dan Kesimpulan	Ab	
15 Februari 2018	Lampiran - lampiran Abstrak Kata Pengantar	Ab	
15 Maret 2018	Daftar Sistem penulisan Kesesuaian kutipan dan daftar pustaka	Ab	
15 Maret 2018	Keseluruhan skripsi	Ab	
20 Maret 2018	Persetujuan sidang tesis hijau	Ab	

Medan, 20 Maret 2018

Diketahui oleh:
Ketua Program Studi,

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

Dosen Pembimbing,

Aisiyah Aztry, M.Pd.

ABSTRAK

NANDA DYANI AMILLA. 1402040059. “Pengaruh Media Benda Kenangan terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Oleh Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 47 Sunggal Tahun Pembelajaran 2017-2018”. Skripsi. Medan : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. 2018.

Masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya kemampuan siswa dalam menulis cerita fantasi karena tidak adanya media pendukung dalam pembelajaran yang ditandai dengan rendahnya hasil tes tugas menulis yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media benda kenangan terhadap kemampuan menulis cerita fantasi oleh siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 47 Sunggal tahun pembelajaran 2017-2018. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VII SMP Muhammadiyah 47 Sunggal yang berjumlah 152 siswa dan tersebar dalam 5 kelas. Dalam penentuan sampel, peneliti menggunakan teknik random kelas dan terpilih kelas 71 yang berjumlah 31 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas 74 berjumlah 32 siswa sebagai kelas kontrol.

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Dan instrumen penelitian yang digunakan peneliti berupa tes esai yaitu menulis cerita fantasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa kemampuan menulis cerita fantasi setelah perlakuan menggunakan media benda kenangan memperoleh nilai rata-rata 79,61 termasuk dalam kategori baik sekali (A), sementara kelompok siswa yang tidak menggunakan media benda kenangan memperoleh nilai rata-rata 55,53 termasuk dalam kategori cukup (C). Dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa hipotesis terbukti, melalui uji hipotesis uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,78 > 1,99$. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media benda kenangan terhadap kemampuan menulis cerita fantasi oleh siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 47 Sunggal tahun pembelajaran 2017-2018.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah Subhanahu wata'ala atas berkat, rahmat, dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Benda Kenangan terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi oleh Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 47 Sunggal Tahun Pembelajaran 2017-2018”** untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan. Tak lupa juga shalawat beriring salam penulis hadiahkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi wasallam 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 wata'ala sehingga kendala-kendala itu bisa diatasi dengan baik. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang mendalam kepada dua makhluk Tuhan paling istimewa, orangtua tercinta; Ayahanda **Amir Hamzah** dan Ibunda **Almh. Nurlela Wati Sinuraya** di surga. Terima kasih atas gumpalan doa yang mengkrystal menjadi butiran motivasi, saran, dan nasehat yang romantis. 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 :

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 dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, sekaligus dosen PA dan dosen pembahas proposal yang memberikan masukan, kritik, dan saran untuk perbaikan penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
6. **Aisiyah Aztry, S.Pd, M.Pd.**, Sekretaris Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, sekaligus dosen pembimbing dalam penyusunan skripsi ini yang tiada lelah memberi arahan, bimbingan, semangat, dan motivasi demi terselesaikannya skripsi ini.
7. Seluruh Dosen Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra 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. **John Henry Ritonga, B.Sc, S.Pd.**, Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah 47 Sunggal yang telah memberikan izin pada penulis untuk dapat melakukan penelitian di sekolah tersebut.
9. **Ruslinda S.Pd.**, guru pamong Bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah 47 Sunggal yang telah memberikan banyak nasehat dan pembelajaran kepada penulis selama berada di sekolah tersebut.
10. Kepada teman bertukar lipstikku, **Devian Amilla,S.Pd.**, yang mengaku sebagai kakak kandungku dan pernah menempati rahim yang sama, terima kasih telah menjadi alarm dalam pengerjaan skripsi ini. Juga kepada teman ngopi pagiku; **Ilham Al-Hayan**, terima kasih karena telah menjadi adik yang manis dan menyenangkan.
11. Kepada saudara terbaik yang lahir dari rahim berbeda, sahabat-sahabatku yang paling kucinta; **Praniko, S.Pd., Oktafika Guci Hendri, Rizky Amalia**, dan **Rizka Elinda**. Terima kasih sudah menjadi saudara sepanjang masa kuliah. Terima kasih sudah mau berjuang bersama-sama.
12. Kepada Kakanda **Siti Winda Alfiani, S.Pd.**, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Yang mau direpotin dan ditanya-tanyain. Terima kasih, Tulip.
13. Seluruh Keluarga besar **HMJ Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra IndonesiaFKIP UMSU P.A 2016-2017**, terima kasih sudah menjadi rumah yang hangat dan nyaman untuk ditinggali.

14. Teman-teman seperjuangan Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia **kelas B Pagi 2014**, terima kasih sudah menjadi teman dan memberi kesan yang baik selama masa perkuliahan. Teruslah kompak dan saling menyemangati.

15. Seluruh kerabat, keluarga, dan teman-teman lainnya yang tidak bisa penulis cantumkan satu persatu, terima kasih atas dukungan dan suntikan semangatnya.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis berharap hasil penelitian ini bermanfaat bagi guru, siswa, penulis, dan pembaca serta mendapat keberkahan dari Allah Subhanahu wata'ala. Aamiin yaa Rabbal'alamin.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Medan, April 2018

Penulis

NANDA DYANI AMILLA
1402040059

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORETIS.....	7
A. Kerangka Teoretis	7
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	8
1.1 Ciri-Ciri Media Pembelajaran	9
1.2 Jenis Media Pembelajaran	10
1.3 Fungsi Media Pembelajaran	12
1.4 Manfaat Media Pembelajaran	14

2. Benda Kenangan sebagai Media Pembelajaran	16
3. Hakikat Menulis	17
4. Hakikat Cerita Fantasi.....	20
B. Kerangka Konseptual	26
C. Hipotesis Penelitian	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	28
B. Populasi dan Sampel.....	29
C. Metode Penelitian	31
D. Variabel Penelitian	32
E. Definisi Operasional Variabel.....	34
F. Instrumen Penelitian	35
G. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	41
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	41
B. Pemerolehan Data.....	46
C. Persyaratan Pengujian Hipotesis.....	49
D. Diskusi Hasil Penelitian	56
E. Keterbatasan Penelitian	57

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	59
A.Simpulan	59
B. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	61

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Rencana Waktu Penelitian	29
Tabel 3.2	Populasi Penelitian	30
Tabel 3.3	Desain Eksperimen	32
Tabel 3.4	Langkah-Langkah Penelitian (Eksperimen dan Kontrol).....	33
Tabel 3.5	Aspek Penilaian Menulis Cerita Fantasi	36
Tabel 4.1	Skor Kemampuan Menulis Cerita Fantasi dengan Menggunakan Media Benda Kenangan	42
Tabel 4.2	Skor Kemampuan Menulis Cerita Fantasi tanpa Menggunakan Media Benda Kenangan	44
Tabel 4.3	Distribusi Frekuensi untuk Menghitung Mean dan Standar Deviasi Variabel X_1	46
Tabel 4.4	Distribusi Frekuensi untuk Menghitung Mean dan Standar Deviasi Variabel X_2	48
Tabel 4.5	Uji Normalitas Kelompok X_1	50
Tabel 4.6	Uji Normalitas Kelompok X_2	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	RPP Kelas Eksperimen	64
Lampiran 2	RPP Kelas Kontrol	70
Lampiran 3	Tes Soal Kemampuan Menulis Cerita Fantasi	76
Lampiran 4	Hasil Kerja Siswa	77
Lampiran 5	Nilai Kritis untuk Uji Liliefors	139
Lampiran 6	Tabel Distribusi F	140
Lampiran 7	Tabel Distribusi T	143
Lampiran 8	Form K-1	148
Lampiran 9	Form K-2	149
Lampiran 10	Form K-3	150
Lampiran 11	Berita Acara Bimbingan Proposal	151
Lampiran 12	Lembar Pengesahan Proposal	152
Lampiran 13	Surat Permohonan Seminar Proposal	153
Lampiran 14	Surat Keterangan Melakukan Seminar	154
Lampiran 15	Lembar Pengesahan Hasil Seminar	155
Lampiran 16	Surat Pernyataan Tidak Plagiat	156
Lampiran 17	Surat Izin Riset	157
Lampiran 18	Surat Balasan Riset	158
Lampiran 19	Berita Acara Bimbingan Skripsi	159
Lampiran 20	Lembar Pengesahan Skripsi	160

Lampiran 21 Surat Permohonan Ujian Skripsi.....	161
Lampiran 22 Surat Pernyataan Permohonan Sidang	162
Lampiran 23 Daftar Riwayat Hidup	163

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, terdapat empat keterampilan yang wajib dikuasai oleh siswa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pada kenyataannya tidak semua siswa mampu menguasai dan mengaplikasikan empat keterampilan tersebut, terutama untuk bagian keterampilan menulis. Menulis adalah suatu kegiatan menuangkan ide, gagasan, atau pikiran ke dalam bentuk kata-kata yang didalamnya terdapat pesan untuk disampaikan kepada pembaca.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah 47 Sunggal, guru tersebut mengungkapkan bahwa tujuan pembelajaran bahasa Indonesia dalam bidang menulis belum tercapai secara optimal serta minat siswa terhadap kegiatan menulis pun masih terbilang rendah. Hal ini terbukti dari hasil tes berupa tugas menulis yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) seperti yang diharapkan, yaitu dengan nilai rata-rata 50. Adapun KKM untuk mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah SMP Muhammadiyah 47 Sunggal adalah 75. Sementara hasil tes tugas yang diberikan oleh guru hanya mencapai 25% dari 32 siswa, yang berarti hanya 8 orang yang mendapat nilai cukup memuaskan.

Sedangkan ketika peneliti mewawancarai beberapa siswa kelas VII di sekolah tersebut, siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa kesulitan dalam menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan, tidak berminat dalam hal menulis, dan tidak mengetahui langkah-langkah untuk menulis. Faktor penyebab rendahnya kemampuan menulis siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 47 Sunggal diantaranya yaitu guru yang masih menggunakan pola pembelajaran konvensional, yaitu metode ceramah. Dimana pembelajaran hanya terpusat pada guru, siswa menjadi kurang aktif karena hanya mendengarkan dan menerima apa yang disampaikan oleh guru. Siswa malas untuk berpikir secara terbuka dan membuat kesimpulan atas apa yang dipelajarinya. Sehingga siswa selalu bergantung pada apa yang diinstruksikan oleh guru.

Selain itu, guru juga tidak pernah menggunakan media pembelajaran untuk membantu menyampaikan materi sehingga menjadi kurang efektif dan bervariasi. Padahal menurut peneliti, media dapat membantu siswa untuk mengembangkan ide-ide yang ada di kepala. Dan salah satu jalan keluarnya adalah sebuah pembelajaran dengan media yang menarik dan dapat memancing kreativitas siswa. Melihat kenyataan tersebut, diduga ada hubungan antara cara guru mengajar dengan suasana belajar yang kurang menyenangkan sehingga membuat siswa tidak tertarik dalam menulis cerita fantasi.

Dilihat dari masalah dan faktor penyebab di atas, maka perlu adanya media yang dapat membantu siswa mengembangkan gagasan menjadi sebuah tulisan. Untuk merangsang imajinasi dan menumbuhkan minat siswa dalam menulis cerita fantasi, maka peneliti menggunakan benda kenangan agar kemampuan dan keinginan para

siswa dalam menulis cerita fantasi meningkat dan sehingga belajar pun menjadi menyenangkan. Sebagaimana diketahui bahwa media adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang perhatian, perasaan, pemikiran dan keterampilan peserta didik sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

Adapun benda kenangan yang peneliti maksud adalah segala benda yang mempunyai nilai kenangan bagi peserta didik. Sehingga dengan menggunakan media benda kenangan tersebut, peserta didik akan lebih mudah dalam mengembangkan gagasan menjadi sebuah tulisan, khususnya dalam menulis cerita fantasi.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Benda Kenangan terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Oleh Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 47 Sunggal T.P 2017-2018”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Kemampuan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 47 Sunggal masih rendah.
2. Penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan materi menulis cerita fantasi di kelas VII SMP Muhammadiyah 47 Sunggal kurang bervariasi.

3. Pemanfaatan media benda kenangan dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 47 Sunggal masih minim.
4. Aktivitas pembelajaran menulis siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 47 Sunggal kurang efektif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada pengaruh media benda kenangan terhadap kemampuan menulis cerita fantasi oleh siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 47 Sunggal T.P 2017-2018.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan media benda kenangan oleh siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 47 Sunggal TP 2017-2018?
2. Bagaimana kemampuan menulis cerita fantasi tanpa menggunakan media benda kenangan oleh siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 47 Sunggal TP 2017-2018?

3. Apakah ada pengaruh penggunaan media benda kenangan terhadap kemampuan menulis cerita fantasi oleh siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 47 Sunggal T.P 2017-2018?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan :

1. Untuk menganalisis jumlah dan tingkat kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan media benda kenangan oleh siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 47 Sunggal T.P 2017-2018.
2. Untuk menganalisis jumlah dan tingkat kemampuan menulis cerita fantasi tanpa menggunakan media benda kenangan oleh siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 47 Sunggal T.P 2017-2018.
3. Untuk menganalisis ada atau tidaknya pengaruh media benda kenangan terhadap kemampuan menulis cerita fantasi oleh siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 47 Sunggal T.P 2017-2018.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa : Melalui penerapan media pembelajaran “benda kenangan” oleh guru saat mengajar di kelas diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi.

2. Bagi guru : Memberikan alternatif untuk memilih media pembelajaran dalam menerapkan kegiatan menulis.

3. Bagi peneliti : Sebagai bahan masukan dan pembelajaran untuk mengembangkan wawasan berpikir tentang media pembelajaran, untuk bekal bagi masa depan sebagai calon pendidik (guru).

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kerangka Teoretis

Kerangka teoretis adalah landasan dasar bagi seorang peneliti untuk menentukan arah dan tujuan penelitiannya. Kerangka teoretis berfungsi untuk menguatkan pendapat peneliti karena berisi teori-teori yang membahas suatu kebenaran dan di dalam kerangka teoretis terdapat rancangan-rancangan teori yang relevan dengan hakikat permasalahan yang akan diteliti. Berdasarkan uraian sebelumnya, peneliti membahas mengenai pengaruh media benda kenangan terhadap kemampuan menulis cerita fantasi oleh siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 47 Sunggal T.P 2017-2018 dengan tujuan untuk menganalisis ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media terhadap kemampuan menulis siswa.

Penelitian harus dilakukan sesuai dengan kaidah ilmiah yang berlaku, tidak bisa menggunakan pendapat atau gagasan yang sembarang karena penelitian adalah upaya untuk mencari pembenaran atau fakta. Oleh karena itu, penelitian harus didukung oleh teori-teori yang diakui. Hal ini sejalan dengan firman Allah dalam surat An-Nahl ayat 43 yang berbunyi :

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رَجَالًا نُوحِ إِلَيْهِمْ أَنْ يَتْلُوا مِنْ قِبَلِنَا لَعَلَّ يَتَّقُونَ

Artinya: Dan kami tidak mengutus sebelum engkau (Muhammad), melainkan orang laki-laki yang Kami beri wahyu kepada mereka; maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui.

Berdasarkan firman Allah di atas, peneliti menyelesaikan penelitian dengan didukung oleh teori-teori atau gagasan-gagasan dari para ahli. Peneliti tidak bisa hanya menuliskan pendapatnya sendiri tanpa ada sokongan dari pendapat para ahli.

1. Hakikat Media Pembelajaran

Arsyad (2007: 3) kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Arsyad mengungkapkan pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Arsyad (2007: 4) media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Arsyad (2007: 5) mengungkapkan bahwa istilah “media” bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata *tekne* (bahasa Inggris *art*) dan *logos* (bahasa Indonesia “ilmu”).

Pengertian media pembelajaran menurut Aqib (2013: 50) yaitu :

1. Media : perantara, pengantar.
2. Media pembelajaran : segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa).
3. Makna media pembelajaran lebih luas dari : alat peraga, alat bantu mengajar, media audio visual.

Sabri (2010: 107) menyatakan bahwa media merupakan alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemajuan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Umar (2013: 127) menyatakan bahwa media pendidikan merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar. Menurut Umar (2013: 130) media pembelajaran adalah alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, maka pengertian media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pembelajaran sehingga dapat menimbulkan minat belajar pada siswa.

1.1 Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2007: 6-7) berdasarkan uraian beberapa batasan tentang media di atas, berikut dikemukakan ciri-ciri umum yang terkandung pada setiap batasan itu :

1. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.
2. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.

3. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
4. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
5. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
6. Media pendidikan dapat digunakan secara missal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video,OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, *radio tape/kaset*, *video recorder*).
7. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

1.2 Jenis Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2007: 29) media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu :

1. Media hasil teknologi cetak
2. Media hasil teknologi audio-visual
3. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer
4. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Menurut Sabri (2010: 109-112) media dalam proses belajar dibedakan menjadi alat peraga dua dan tiga dimensi serta alat peraga yang diproyeksikan.

1. Alat peraga dua dan tiga dimensi

Alat peraga dua dan tiga dimensi ini antara lain ialah :

- a. Bagan : ialah gambaran dari sesuatu yang dibuat dari garis dan gambar.
- b. Grafik : adalah penggambaran data berangka, bertitik, bergaris, bergambar yang memperlihatkan hubungan timbal balik informasi secara statistik.
- c. Poster : merupakan penggambaran yang ditujukan sebagai pemberitahuan, peringatan, maupun penggugah selera yang biasanya berisi gambar-gambar.
- d. Gambar mati : sejumlah gambar, foto, lukisan, baik dari majalah, buku, koran, atau dari sumber lain yang dapat digunakan sebagai alat bantu pengajaran.
- e. Peta datar : ialah gambaran rata suatu permukaan bumi yang mewujudkan ukuran dan kedudukan yang kecil dilakukan dalam garis, titik, dan lambang.
- f. Peta timbul : pada dasarnya peta yang bentuk dengan tiga dimensi. Dibuat dari tanah liat atau bubur kertas. Penggunaannya sama dengan datar.

2. Media yang Diproyeksikan

Media yang diproyeksikan adalah media yang menggunakan proyektor sehingga gambar nampak pada layar. Media yang diproyeksikan antara lain :

- a. Film : serangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar pada kecepatan tertentu sehingga menjadikan urutan tingkatan yang berjalan terus sehingga menggambarkan pergerakan yang nampak normal.

- b. Slide dan Filmstrip

Slide adalah sebuah gambar transparan (tembus sinar) yang diproyeksikan oleh cahaya melalui proyektor. Film strip atau slide adalah gambar seri yang diproyeksikan oleh cahaya melalui proyektor.

Adapun jenis media pembelajaran menurut Aqib (2013: 52) yaitu sebagai berikut :

1. Media grafis (simbol-simbol komunikasi visual).
 - a. Gambar/foto.
 - b. Sketsa.
 - c. Diagram.
 - d. Bagan/*chart*.
 - e. Grafik/*graphs*.
 - f. Kartun.
 - g. Poster.
 - h. Peta/*globe*.
 - i. Papan flannel.
 - j. Papan buletin.
2. Media Audio (dikaitkan dengan indra pendengaran).
 - a. Radio.
 - b. Alat perekam pita magnetik.
3. Multimedia (dibantu proyektor LCD), misalnya file program komputer multimedia.

1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2007: 15) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Menurut Sabri (2010: 108) ada enam fungsi pokok dalam proses belajar mengajar yaitu:

1. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. Penggunaan media merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa media merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan guru.
3. Media dalam penggunaannya integral dengan tujuan dan fungsi ini mengandung makna bahwa media harus melihat kepada tujuan dan bahan pelajaran.
4. Penggunaan media dalam pembelajaran bukan semata-mata alat hiburan, dalam arti digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
5. Penggunaan media dalam pembelajaran dan membantu untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian dan pemahaman dari proses pembelajaran yang diberikan guru.
6. Penggunaan media dalam pembelajaran diutamakan untuk meningkatkan dan mempertinggi mutu belajar.

Menurut Umar (2013: 133) dewasa ini dengan perkembangan teknologi serta pengetahuan, maka media pembelajaran berfungsi sebagai berikut :

- a. Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan pengajaran bagi guru.
- b. Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi kongkret).
- c. Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya tidak membosankan).
- d. Semua indera murid dapat diaktifkan.

- e. Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.
- f. Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.

1.4 Manfaat Media Pembelajaran

Aqib (2013: 51) mengungkapkan manfaat umum media pembelajaran sebagai berikut :

1. Menyeragamkan penyampaian materi.
2. Pembelajaran lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran lebih interaksi.
4. Efisiensi waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar.
6. Belajar dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja.
7. Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar.
8. Meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Manfaat masing-masing media :

1. Memperjelas penyajian pesan (tidak verbalis).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
3. Objek bisa besar/kecil.
4. Gerak bisa cepat/lambat.
5. Kejadian masa lalu, objek yang kompleks.
6. Konsep bisa luas/sempit.
7. Mengatasi sikap pasif peserta.
8. Menciptakan persamaan pengalaman dan persepsi peserta yang heterogen.

Sedangkan menurut Arsyad (2007: 25-26) beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajar dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;
 - a. objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, *slide*, realita, film, radio, atau model.
 - b. objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, *slide*, atau gambar.
 - c. kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, *slide* disamping secara verbal.
 - d. objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
 - e. kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
 - f. peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu

dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapses* untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.

4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

2. Benda Kenangan sebagai Media Pembelajaran

Kata benda dan kenangan menurut Yuniar (1987: 92) benda yaitu barang yang berharga, harta kekayaan, sesuatu barang; zat; sesuatu yang berwujud dan bersifat fisik. Sedangkan arti kata kenangan yaitu sesuatu yang membekas dalam ingatan; kesan. Jadi, pengertian benda kenangan adalah segala bentuk barang yang memiliki kesan dan membekas dalam ingatan. Benda kenangan bisa dijadikan sebagai media alternatif dalam pembelajaran di sekolah, khususnya dalam belajar menulis cerita fantasi. Benda kenangan dapat mengubah lingkungan belajar di sekolah menjadi lebih menyenangkan sehingga para siswa akan lebih antusias untuk belajar menulis.

Siswanto (2011: 46) mengatakan bahwa semua karya manusia disusun berdasarkan alam semesta. Orang membuat rumah, dengan bahan dari alam: batu, kayu, semen, dan kapur. Ide membuat rumah dengan melihat sarang binatang. Orang membuat pesawat setelah melihat burung dan capung terbang. Bahan pesawat juga berasal dari alam. Lalu, pernahkan Anda menulis karya sastra? Dari mana Anda mendapatkan ide untuk menulis karya sastra tersebut? Ya, kita mendapatkan ide dari alam semesta, demikian juga dengan sastrawan.

Demikian halnya dalam menulis sebuah cerita. Siswanto (2011: 46) mengatakan bahwa karya sastra tersebut tercipta berkat ide yang didapatkan dari alam semesta. Begitu pula halnya dengan media benda kenangan, yang akan menjadi alat atau ide bagi siswa untuk menjabarkannya menjadi sebuah tulisan. Sastrawan memperlakukan kenyataan dan dunia dengan tiga cara, yaitu manipulatif, artifisial, dan interpretatif. Kenyataan yang diindra sastrawan dijadikan bahan karya sastra dengan cara dimanipulasi. Seorang sastrawan memperlakukan kenyataan yang digunakan sebagai bahan mentah karya sastranya dengan cara meniru, memperbaiki, menambah, atau menggabung-gabungkan kenyataan yang ada untuk dimasukkan ke dalam karya sastranya.

Menurut Siswanto (2011: 58) apa yang disampaikan sastrawan tidak bisa dilepaskan dari apa yang telah diindranya: yang dilihat, didengar, diraba, dicium, atau dirasakan. Dalam hal ini, media benda kenangan adalah suatu cara untuk menulis cerita berdasarkan apa yang telah dilihat dan dirasakan. Benda kenangan digunakan untuk mengingat kembali peristiwa atau pengalaman di masa lampau. Benda kenangan dapat dijadikan sebuah inspirasi, sehingga siswa akan lebih mudah memfantasikan benda tersebut dan menjadikannya sebuah tulisan. Oleh karena itu, media benda kenangan ini dirasa tepat dalam pembelajaran menulis cerita fantasi.

3. Hakikat Menulis

Menurut Tarigan (2008: 3) menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan

ekspresif. Tarigan (2008: 22) menyatakan bahwa menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu. Menulis merupakan suatu representasi bagian dari kesatuan-kesatuan ekspresi bahasa.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah kegiatan menuangkan gagasan, pendapat, atau pikiran dalam bentuk tulisan dan mempunyai pesan atau maksud/tujuan untuk disampaikan kepada pembaca.

Tarigan (2008: 22) mengatakan bahwa pada prinsipnya fungsi utama tulisan adalah sebagai alat komunitas yang tidak langsung. Menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berpikir. Tarigan (2008: 23) menyebutkan bahwa menulis adalah suatu bentuk berpikir, tetapi justru berpikir bagi membaca tertentu dan bagi waktu tertentu. Salah satu dari tugas-tugas terpenting penulis sebagai penulis adalah menguasai prinsip-prinsip menulis dan berpikir, yang akan menolongnya mencapai maksud dan tujuannya. Tarigan (2008: 24) mengatakan setiap jenis tulisan mengandung beberapa tujuan; tetapi karena tujuan itu sangat beraneka ragam, bagi penulis yang belum berpengalaman ada baiknya memperhatikan kategori di bawah ini :

- a. Memberitahukan atau mengajar;
- b. Meyakinkan atau mendesak
- c. Menghibur atau menyenangkan;
- d. Mengutarakan/mengekspresikan perasaan dan emosi yang berapi-api.

Dalam menulis, tentu ada beberapa tahapan atau proses kreatif yang dilalui oleh seorang penulis. Siswanto (2011: 25) menyatakan dalam bentuk sederhana, proses kreatif dapat dikelompokkan menjadi tiga kegiatan: sebelum menulis, pada saat menulis, dan setelah menulis.

1. Kegiatan sebelum menulis

Siswanto (2011: 28) mengungkapkan bahwa ada beberapa kegiatan yang dilakukan sastrawan sebelum menulis karya sastra. Kegiatan ini bisa berupa kegiatan yang sudah lama berlangsung sebelum proses dia menulis karya sastra, bisa juga kegiatan menjelang dia menulis. Kegiatan yang dilakukan sastrawan sebelum menulis pada umumnya adalah berjalan-jalan, membaca, mendengarkan, dan memperoleh pengalaman.

2. Kegiatan pada saat menulis

Siswanto (2011: 35) mengungkapkan bahwa kegiatan sastrawan pada saat menulis bisa dibahas dari berbagai segi. Pembahasan hal ini bisa dilakukan, antara lain, dari sudut keadaan jiwa sastrawan pada saat menulis, kebiasaan sastrawan, atau pandangan sastrawan terhadap pembaca.

3. Kegiatan setelah menulis

Siswanto (2011: 40) mengungkapkan bahwa kegiatan yang dilakukan sastrawan setelah menulis karya sastranya bisa berupa kegiatan melakukan revisi, melakukan perenungan, dan akan menulis karya yang baru lagi atau memutuskan berhenti menulis.

4. Hakikat Cerita Fantasi

Streit & Stefani (2016: 54) menyatakan bahwa cerita merupakan sebuah rangkaian peristiwa yang disampaikan kepada orang lain, baik bersifat fiksi (tidak nyata) atau nonfiksi (terilhami dari kejadian sebenarnya). Menurut Yuniar (1987: 136), cerita adalah omong kosong, dongengan yang tidak dijamin kebenarannya; tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya sesuatu peristiwa, kejadian, dsb; karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, atau penderitaan orang; lakon yang diwujudkan dalam gambar hidup. Menurut Yuniar (1987: 192), fantasi adalah daya cipta dalam angan-angan; hiasan tiruan; khayalan, bayangan dalam angan-angan.

Menurut Streit & Stefani (2016: 54) cerita fantasi adalah cerita yang menyuguhkan tema dunia khayal, dimana hal-hal yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata dapat diwujudkan dalam cerita tersebut. Umumnya unsur yang sering muncul dalam cerita fantasi berbau supranatural seperti sihir, mitos, kekuatan super, peri, dan sebagainya.

Adapun aspek penilaian dalam menulis sebuah cerita fantasi menurut Harsiati, dkk (2016: 78-79) adalah sebagai berikut:

1. Judul

Yuniar (1987: 275) mengemukakan bahwa judul adalah tajuk; nama yang dipakai untuk tulisan (karangan), buku, bab, dsb. Sedangkan Dalman (2014: 92) mengatakan bahwa judul karangan pada dasarnya adalah perincian atau jabaran dari topik karangan. Judul merupakan nama yang diberikan untuk sebuah pembahasan

atau karangan. Judul berfungsi sebagai slogan promosi untuk menarik minat pembaca dan sebagai gambaran isi karangan. Judul lebih spesifik dan lebih menyiratkan permasalahan atau variabel yang akan dibahas. Judul yang baik harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut :

1. relevan;
2. provokatif;
3. singkat;
4. judul sebaiknya dinyatakan dalam bentuk frasa.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa judul adalah nama yang digunakan untuk sebuah karangan. Biasanya menyiratkan gambaran keseluruhan dari isi sebuah karangan.

2. Orientasi

Menurut Anita, dkk (2016: 5) orientasi berkaitan dengan waktu, tempat, suasana dan alur pada cerita tersebut. Sedangkan menurut Harsiati, dkk (2016: 63) orientasi berisi ciri pengenalan tokoh, latar, watak tokoh, dan konflik. Sufanti, dkk (2016: 74) mengatakan bahwa tahapan orientasi merupakan struktur yang berisi pengenalan latar cerita berkaitan dengan waktu, ruang, dan suasana terjadinya peristiwa dalam cerpen. Orientasi biasa dikenal juga sebagai bagian pendahuluan atau bagian pembuka. Menurut Masoke, dkk (2016: 252) bagian pendahuluan merupakan bagian yang pertama kali dibaca pembaca. Pada bagian ini pengarang harus berupaya menyajikan latar belakang, ruang lingkup, batasan pengertian topik, permasalahan dan tujuan penulisan kerangka acuan yang digunakan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa orientasi adalah bagian pembuka cerita yang berisi pengenalan latar, waktu, tokoh, dan suasana. Pada teks cerita fantasi, latar dalam cerita dibedakan menjadi tiga kategori yaitu latar lintas waktu masa lampau, latar waktu sezaman, dan latar lintas waktu futuristik (masa yang akan datang).

3. Komplikasi

Sufanti, dkk (2016: 74) mengemukakan bahwa komplikasi berisi urutan kejadian, tetapi setiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat. Anita, dkk (2016: 5) mengungkapkan bahwa komplikasi berisikan urutan dari kejadian yang dihubungkan dengan sebab dan akibat. Sedangkan menurut Harsiati, dkk (2016: 63) komplikasi berisi hubungan sebab akibat sehingga muncul masalah hingga masalah itu memuncak.

Komplikasi biasa dikenal juga sebagai bagian isi. Masoke, dkk (2016: 252) mengemukakan bahwa bagian isi merupakan bagian terpenting dari seluruh karangan. Isi bagian ini sangat bergantung pada jenis karangan yang digunakan. Agar isi karangan benar-benar dapat dipahami pembaca, maka bagian ini harus disajikan secara jelas dan teratur. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa komplikasi adalah bagian isi cerita yang menjelaskan hubungan sebab akibat dari suatu permasalahan.

4. Resolusi

Sufanti, dkk (2016: 74) mengatakan bahwa pada resolusi, pengarang mengungkapkan solusi dari berbagai konflik yang dialami tokoh. Harsiati, dkk (2016: 63) mengungkapkan bahwa resolusi berisi penyelesaian masalah dari konflik yang terjadi. Sedangkan menurut Anita, dkk (2016: 5) mengungkapkan bahwa resolusi ini mengartikan si pengarang mengungkapkan solusi yang dialami tokoh atau pelaku. Resolusi biasa disebut juga sebagai bagian penutup sebuah cerita. Masoke, dkk (2016: 253) mengungkapkan bahwa bagian penutup merupakan kesimpulan dari hal-hal yang telah dideskripsikan pada bagian isi karangan. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa resolusi adalah bagian penutup yang berisi penyelesaian dari konflik yang terjadi dalam sebuah cerita.

5. Amanat

Siswanto (2011: 162) berpendapat bahwa nilai-nilai yang ada di dalam cerita rekaan bisa dilihat dari diri sastrawan dan pembacanya. Dari sudut sastrawan, nilai ini biasa disebut amanat. Amanat adalah gagasan yang mendasari karya sastra, pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca atau pendengar. Selain itu, Mulyadi, dkk (2016:213) menyatakan bahwa amanat adalah pesan atau makna yang terselubung yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca.

Menurut Ichsan (2013: 3) melalui amanat, pengarang dapat menyampaikan sesuatu, baik hal yang bersifat positif maupun negatif. Dengan kata lain, amanat adalah pesan yang ingin disampaikan pengarang berupa pemecahan atau jalan keluar terhadap persoalan yang ada dalam cerita. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut,

dapat disimpulkan bahwa amanat adalah gagasan yang mendasari karya sastra dan pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca atau pengarang.

6. Orisinalitas Ide

Menurut Yuniar (1987: 441) orisinal adalah asli, tulen, orisinal. Siswanto (2011: 86) mengungkapkan bahwa karya sastra yang baik harus menunjukkan kebaruan, keindividualan, dan keaslian. Keaslian merujuk pada keaslian gagasan, keaslian bentuk dan keaslian mengolah dan menyampaikan isi. Karya sastra yang asli tidak menjiplak karya orang lain. Karya-karya yang mengekor dan meniru karya-karya sastrawan yang telah ada, tidak akan muncul sebagai karya sastra yang baik (terbaik). Sedangkan menurut Widodo (2014: 100) kebaruan merujuk pada kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang tidak biasa atau unik. Dalam cerita fantasi, deskripsi orisinalitas ide menurut Harsiati, dkk (2016: 79) meliputi apakah karyamu asli hasil idemu sendiri dan belum pernah ada sebelumnya, atau asli tetapi modifikasi.

7. Kreativitas Pengembangan Cerita

Yuniar (1987: 343) mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta. Sedangkan menurut Widodo (2014: 99) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya tidak hanya perangkuman. Ia mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh

dari pengalaman sebelumnya dan pencangkokkan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan hubungan baru.

Putro (2016: 19) mengungkapkan bahwa setiap manusia memiliki potensi kreatif. Untuk dapat mengembangkan potensi kreatifnya diperlukan suatu upaya yang kreatif agar anak tumbuh optimal dengan kondisi nyaman dan menyenangkan. Demikian pula halnya dalam kreativitas mengembangkan cerita. Widhiani, dkk (2014: 2) mengatakan bahwa kemampuan kreativitas sangat terkait dengan kemampuan imajinasi. Apabila kemampuan imajinasi anak kurang, maka kemampuannya dalam mencetuskan ide-ide orisinalnya untuk mencipta atau meniru bentuk-bentuk yang ada untuk dikreasikan dalam berbagai media juga mengalami hambatan. Namun sebaliknya apabila daya imajinasi anak tinggi, maka sangat memudahkan bagi anak untuk menghasilkan karya-karya yang kreatif dan inovatif.

Menurut Bachtar (2016: 24) kreativitas anak yang tinggi mendorong anak belajar dan berkarya lebih banyak sehingga suatu hari mereka dapat menciptakan hal-hal baru di luar dugaan kita. Dalam cerita fantasi, deskripsi kreativitas pengembangan cerita menurut Harsiati, dkk (2016: 79) meliputi apakah peristiwa yang dikembangkan rinci dan unik, apakah pilihan kata dalam cerita menarik, dan apakah dialog-dialog yang dikembangkan menarik dan menghidupkan cerita. Putro (2016: 23) mengungkapkan adapun untuk mempertahankan kreatif anak, para pendidik atau orang tua harus mempertahankan sifat natural anak yang sangat menunjang tumbuhnya kreativitas. Diantara sifat natural anak yaitu: pesona dan rasa takjub, rasa ingin tahu, imajinasi, banyak bertanya. Sifat-sifat natural yang mendasar

inilah yang harus senantiasa dipupuk dan dikembangkan sehingga sifat kreatif pada anak tidak hilang.

B. Kerangka Konseptual

Media pembelajaran menulis cerita fantasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah media benda kenangan. Dimana penggunaan media sangat berpengaruh sebagai alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan materi dalam proses pembelajaran sehingga dapat menimbulkan minat belajar pada siswa. Dengan media pembelajaran benda kenangan diharapkan dapat mendorong siswa untuk lebih kreatif dalam berpikir dan memproses gagasan menjadi sebuah tulisan yang baik dan menarik. Melalui penerapan media benda kenangan ini pula diharapkan juga pembelajaran menulis cerita fantasi dapat lebih menyenangkan dan bervariasi, sehingga berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan menulis cerita fantasi.

Menulis adalah kegiatan menuangkan gagasan dan pikiran dalam bentuk kata-kata yang bermakna. Dimana proses menulis itu sendiri ditandai dengan beberapa tahapan yaitu, tahap prapenulisan, tahap penulisan, dan tahap pascapenulisan. Dalam pembelajaran menulis di sekolah, perlu diterapkannya media pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Penggunaan media benda kenangan inilah yang akan digunakan sebagai ide tulisan hingga dikembangkannya menjadi sebuah cerita fantasi.

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh media benda kenangan terhadap kemampuan menulis cerita fantasi oleh siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 47 Sunggal T.P 2017-2018.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 47 Sunggal yang terletak di Jl. Sei Mencirim, Medan Krio. Lokasi penelitian ini dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa peneliti pernah melakukan kegiatan PPL di sekolah SMP Muhammadiyah 47 Sunggal sehingga peneliti tahu bagaimana kompetensi yang dimiliki siswa di sekolah tersebut. Selain itu, jumlah siswa di sekolah SMP Muhammadiyah 47 Sunggal cukup memadai untuk dijadikan sampel penelitian. Di sekolah tersebut pun belum pernah diadakan penelitian yang sama dengan media benda kenangan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama enam bulan, yaitu dari bulan November 2017 sampai bulan April 2018. Adapun perencanaan waktunya dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1
Rencana Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan/Minggu																								
		November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				
		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 Proposal	■	■	■	■																					
2	Perbaikan Proposal					■	■																			
3	Seminar Proposal							■	■																	
4	Penelitian/Riset									■	■	■														
5	Pengumpulan data												■	■												
6	Pelaksanaan penelitian													■	■	■										
7	Pengolahan data															■	■									
8	Penulisan Skripsi																■	■								
9	Bimbingan Skripsi																	■	■	■						
10	Sidang Meja Hijau																			■	■					

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 47 Sunggal T.P 2017-2018. Berdasarkan peninjauan yang dilakukan, diperoleh data keseluruhan siswa kelas VII berjumlah 152 siswa, tersebar dalam 5 kelas, sebagaimana yang tertera dalam tabel berikut :

Tabel 3.2
Populasi Penelitian

NO.	Kelas	Populasi
1	VII-1	31
2	VII-2	30
3	VII-3	31
4	VII-4	32
5	VII-5	28
	Jumlah	152

2. Sampel

Sampel adalah wakil dari populasi yang akan diteliti. Menurut pendapat Arikunto (2010: 174) “sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.” Menurut pendapat Setyosari (2013: 197) “sampel adalah suatu kelompok yang lebih kecil atau bagian dari populasi secara keseluruhan.” Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *sampel random*. Sesuai dengan pendapat Arikunto (2010: 177) teknik sampling ini diberi nama demikian karena di dalam pengambilan sampelnya, peneliti “mencampur” subjek-subjek di dalam populasi sehingga semua subjek dianggap sama. Dengan demikian maka peneliti memberi hak yang sama kepada setiap subjek untuk memperoleh kesempatan (*chance*) dipilih menjadi sampel.

Sedangkan menurut Sugiyono (2004: 74) *simple random sampling* dikatakan simple (sederhana) karena pengambilan sampel anggota populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen. Proses random kelas ini, dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menuliskan nama masing-masing kelas pada sebuah kertas kecil.
2. Kemudian digulung dan dimasukkan pada sebuah wadah.
3. Wadah yang berisi gulungan kertas diguncang-guncang dan dikeluarkan sebanyak dua gulungan yang akan dijadikan sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Setelah dilakukan *random sampling* dari kelima kelas tersebut, maka sampel kelas yang terpilih adalah kelas VII-1 sebanyak 31 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-4 sebanyak 32 siswa sebagai kelas kontrol.

C. Metode Penelitian

Arikunto (2010: 203) berpendapat bahwa “metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya.” Sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian, maka digunakan metode eksperimen. Bentuk *design* eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *true-experimental designs*.

Penelitian ini mengujicobakan media benda kenangan dalam menulis cerita fantasi. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media benda kenangan 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 benda kenangan

O₂ : Postes kemampuan menulis cerita fantasi di kelas eksperimen

O₄ : Postes kemampuan menulis cerita fantasi di kelas kontrol

D. Variabel Penelitian

Menurut Arikunto (2010: 161) variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Dalam penelitian ini ada dua jenis variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini ada dua variabel yang akan dibahas, yaitu :

1. Variabel X₁: Kemampuan menulis cerita fantasi menggunakan media benda kenangan.

2. Variabel X_2 : Kemampuan menulis cerita fantasi tanpa menggunakan media benda kenangan.

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

Tabel 3.4

Langkah-Langkah Penelitian (Eksperimen dan Kontrol)

Kelas Eksperimen (Menggunakan Media Benda Kenangan)	Kelas Kontrol (Tanpa Menggunakan Media Benda Kenangan)
<p>Kegiatan Awal :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengkondisikan, membuka, berdoa, dan mengabsen kelas. 2. Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran atau kompetensi dasar yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut. 	<p>Kegiatan Awal :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengkondisikan, membuka, berdoa, dan mengabsen kelas. 2. Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran atau kompetensi dasar yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut.
<p>Kegiatan Inti :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang menulis cerita fantasi. 2. Guru memberikan beberapa contoh cerita fantasi kepada siswa untuk dipahami secara bersama-sama. Mulai 	<p>Kegiatan Inti :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang menulis cerita fantasi. 2. Guru memberikan beberapa contoh cerita fantasi kepada siswa untuk dipahami secara bersama-sama. Mulai

<p>dari judul, struktur, dan cara penggalian ide.</p> <p>3. Guru memerintahkan tiap siswa untuk mengeluarkan benda kenangan yang telah dibawa.</p> <p>4. Guru mengarahkan siswa untuk membuat kerangka cerita dari benda kenangan tersebut dan mengembangkannya menjadi sebuah cerita fantasi yang unik.</p>	<p>dari judul, struktur, dan cara penggalian ide.</p> <p>3. Guru mengadakan tanya jawab tentang hal yang berhubungan dengan cara menulis cerita fantasi.</p> <p>4. Guru mengarahkan siswa untuk membuat kerangka cerita sesuai dengan imajinasinya masing-masing. Lalu mengembangkannya menjadi sebuah cerita fantasi yang unik.</p>
<p>Kegiatan Penutup :</p> <p>1. Guru mengadakan postes</p> <p>2. Guru mengumpulkan lembar jawaban siswa.</p> <p>3. Guru menutup pembelajaran hari ini.</p>	<p>Kegiatan Penutup :</p> <p>1. Guru mengadakan postes</p> <p>2. Guru mengumpulkan lembar jawaban siswa.</p> <p>3. Guru menutup pembelajaran hari ini.</p>

E. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel penelitian ini sebagai berikut :

1. Menulis adalah kegiatan menuangkan gagasan, pendapat, atau pikiran dalam bentuk tulisan dan mempunyai pesan atau maksud/tujuan untuk disampaikan kepada pembaca.

2. Cerita fantasi adalah cerita yang menyuguhkan tema dunia khayal, dimana hal-hal yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata dapat diwujudkan dalam cerita tersebut. Umumnya unsur yang sering muncul dalam cerita fantasi berbau supranatural seperti sihir, mitos, kekuatan super, peri, dan sebagainya.
3. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pembelajaran sehingga dapat menimbulkan minat belajar pada siswa.
4. Benda kenangan adalah segala bentuk barang yang memiliki kesan dan membekas dalam ingatan. Benda kenangan bisa dijadikan sebagai media alternatif dalam pembelajaran di sekolah, khususnya dalam belajar menulis cerita. Benda kenangan dapat mengubah lingkungan belajar di sekolah menjadi lebih menyenangkan sehingga para siswa akan lebih antusias untuk belajar menulis.

F. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2010: 203) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Berdasarkan masalah penelitian ini, maka instrumen yang tepat untuk mengumpulkan data adalah bentuk tes. Menurut Sudjana (2009: 35) tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Arikunto (2013: 67) menyatakan bahwa tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara atau aturan-aturan yang sudah ditentukan.

Instrumen atau alat pengumpulan data yang digunakan adalah tes menulis cerita fantasi (dalam bentuk tulisan). Adapun aspek penilaian sesuai dengan buku ajar bahasa Indonesia edisi revisi 2016 menurut Harsiati, dkk (2016: 78-79) tertera pada tabel berikut ini :

Tabel 3.5

Aspek Penilaian Menulis Cerita Fantasi

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

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

G. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data tentang keterlaksanaan pembelajaran menulis cerita fantasi dengan menggunakan media benda kenangan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data penelitian ini adalah :

1. Mentabulasi skor kelas eksperimen (X_1)
2. Mentabulasi skor kelas kontrol (X_2)
3. Menghitung mean variabel X_1 dan X_2 menurut Sudijono (2014: 81) dengan menggunakan rumus :

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

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. Mencari standar deviasi variabel X_1 dan X_2 menurut Sudijono (2014: 157) dengan rumus :

$$SD = \sqrt{\frac{x^2}{N}}$$

Keterangan :

SD : Deviasi standar

x^2 : Jumlah semua deviasi, setelah mengalami proses pengudratan terlebih dahulu

N : *Number of Chases*

5. Mencari nilai dan presentasi nilai siswa sesuai yang dikemukakan oleh Arikunto (2013: 245) :

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 yang dikemukakan Sugiyono (2016: 172) adalah sebagai berikut :
- a. Merangkum data seluruh variabel yang akan diuji normalitasnya.
 - b. Menentukan jumlah kelas interval.
 - c. Menentukan panjang kelas interval.
 - d. Menyusun ke dalam tabel distribusi frekuensi.
 - e. Menghitung frekuensi yang diharapkan (f_h)
 - f. Memasukkan harga-harga f_h ke dalam tabel kolom f_h , sekaligus menghitung harga-harga $(f_o - f_h)$ dan $\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$ dan menjumlahkannya. Harga $\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$ adalah Chi Kuadrat (X_h^2) hitung.
 - g. Membandingkan harga Chi Kuadrat hitung dengan Chi Kuadrat tabel. Bila harga Chi Kuadrat hitung lebih kecil atau sama dengan harga Chi Kuadrat tabel ($X_h^2 \leq X_t^2$), maka distribusi data dinyatakan normal, dan bila lebih besar ($>$) dinyatakan tidak normal.
7. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil memiliki varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan uji F seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2004: 198) :

$$F = \frac{\text{Varianterbesar}}{\text{Varianterkecil}}$$

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

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SEM_1 - M_2}$$

Keterangan :

M_1 : skor rata-rata (mean variabel 1)

M_2 : skor rata-rata (mean variabel 2)

SE_{M_1} : standar error mean variabel 1

SE_{M_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.

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 sampel yakni kelompok yang menggunakan media benda kenangan dan kelompok yang tidak menggunakan media benda kenangan yang telah mengikuti tes menulis cerita fantasi. Jumlah sampel sebanyak 63 siswa, 31 siswa untuk kelompok yang menggunakan media benda kenangan dan 32 siswa untuk kelompok yang tidak menggunakan media benda kenangan. Secara singkat dapat dinyatakan, hasil penelitian ini mengungkapkan informasi tentang skor total, skor tertinggi, skor terendah, mean, dan rentang standar deviasi. Keseluruhan data akan ditunjukkan pada uraian selanjutnya.

1. Kemampuan Siswa Menulis Cerita Fantasi dengan Menggunakan Media Benda Kenangan

Kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan media benda kenangan ditunjukkan pada tabel berikut ini :

Tabel 4.1
Skor Kemampuan Menulis Cerita Fantasi dengan Menggunakan
Media Benda Kenangan

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian							Skor Akhir (X1)
		1	2	3	4	5	6	7	
1	Afni Amelia	4	4	4	3	3	4	4	93
2	Ahmad Daffa Al-Khuzzairi	4	4	4	3	3	3	4	89
3	Angga Sanjaya	4	4	4	3	3	4	4	93
4	Anggun Amelia	3	4	2	2	3	3	2	68
5	Annisa Wulandari Siregar	4	4	3	3	3	4	4	89
6	Bagas Adityas	4	4	3	3	3	3	3	82
7	Dafina Nazwa Putri	4	4	3	2	2	4	2	75
8	Febria Sri Praningsih	4	4	3	4	3	4	3	89
9	Fitra Al-Fihsyah Fajar	4	3	2	3	3	4	4	82
10	Gibraltar Fathan	4	4	3	2	2	4	4	82
11	Hafeeza Ayesha	4	3	2	2	2	3	3	68
12	Jessica Chandra	4	4	2	3	2	4	4	82
13	Khairi Faldi Ridhan	4	4	3	3	3	4	4	89
14	Khairunnisa	3	3	2	2	2	3	3	64
15	Muhammad Rendy Pradana	4	3	2	2	3	4	3	75
16	Marsya Nadhira	3	3	2	2	2	3	3	64

2. Kemampuan Siswa Menulis Cerita Fantasi Tanpa Menggunakan Media Benda Kenangan

Data kemampuan siswa menulis cerita fantasi tanpa menggunakan media benda kenangan ditunjukkan pada tabel berikut ini :

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

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian							Skor Akhir (X1)
		1	2	3	4	5	6	7	
1	Adli Zul Kasyfi	2	2	2	2	1	2	2	46
2	Ananda Rizky Windyanti	2	2	2	2	1	2	2	46
3	Ardila Wulandari	3	3	3	2	3	3	3	71
4	Aria Firmansyah	2	2	1	1	1	2	2	39
5	Bayu Albuchori	2	2	2	2	2	2	2	50
6	Dimas Satrio Aruan	2	2	1	2	2	2	3	50
7	Divy Puspa Anggraini	3	3	2	1	3	3	2	61
8	Intan Indriani	4	3	3	2	2	3	3	71
9	Iqbal Putra Hendrian	3	2	2	2	2	2	2	54
10	Joel Febrianta	3	2	2	2	3	3	3	64
11	Lutvi Ardian	1	2	2	2	2	2	2	46
12	Louisa Ayang Audya	2	1	1	1	1	2	2	36

B. Pemerolehan Data

Berdasarkan kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan media benda kenangan dan kemampuan menulis cerita fantasi tanpa menggunakan media benda kenangan, 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 Benda Kenangan.

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

X	F	FX	$X = x - x'$	X^2	FX^2
64	5	192	-15,61	243,67	1.218,35
68	3	68	-11,61	134,79	404,37
75	3	225	-4,61	21,25	63,75
82	7	574	2,39	5,71	39,97
89	7	623	9,39	88,71	617,19
93	6	558	13,39	179,29	1.075,74
	N = 31	FX = 2.468			$FX^2 = 3.419,37$

Berdasarkan tabel di atas, langkah selanjutnya adalah menghitung mean dan standar deviasi, sebagaimana perhitungan berikut :

1). Mean

$$\begin{aligned} M_x &= \frac{\sum fx}{n} \\ &= \frac{2.468}{31} \\ &= 79,61 \end{aligned}$$

2). Standar Deviasi

$$\begin{aligned} SD &= \frac{\sqrt{\sum fx^2}}{N} \\ &= \frac{\sqrt{4.419,37}}{31} \\ &= \sqrt{110,30} \\ &= 10,50 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh mean (M) sebesar 79,61 dan standar deviasi (SD) sebesar 10,50.

2. Menentukan Mean dan Standar Deviasi Varian Kemampuan Menulis Cerita Fantasi tanpa Menggunakan Media Benda Kenangan.

Tabel 4.4
Distribusi Frekuensi untuk Menghitung Mean dan
Standar Deviasi Variabel X_2

X	F	FX	$X = x - x'$	X^2	FX^2
36	3	108	-19,53	381,42	1.144,26
39	2	78	-16,53	273,24	546,48
46	4	184	-9,53	90,82	363,28
50	3	150	-5,53	30,58	91,74
54	5	270	-1,35	2,34	11,7
57	2	114	1,47	2,16	4,32
61	2	122	5,47	29,92	59,84
64	3	192	8,47	71,74	215,22
68	3	204	12,47	155,50	466,5
71	5	355	15,47	239,32	1.196,6
	N = 32	FX = 1.777			$FX^2 = 4.099,94$

Berdasarkan tabel di atas, perhitungan mean dan standar deviasi, sebagai berikut :

1). Mean

$$\begin{aligned} M_x &= \frac{\sum fx}{n} \\ &= \frac{1.777}{32} \\ &= 55,53 \end{aligned}$$

2). Standar Deviasi

$$\begin{aligned} SD &= \frac{\sqrt{\sum fx^2}}{N} \\ &= \frac{\sqrt{4.099,94}}{32} \\ &= \sqrt{128,12} \\ &= 11,31 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh mean (M) sebesar 55,53 dan standar deviasi (SD) sebesar 11,31.

C. Persyaratan Pengujian Hipotesis

Persyaratan dasar bagi 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 variansi dari kelompok-kelompok yang membentuk sampel homogen. 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

Tabel 4.5

Uji Normalitas Kelompok X_1

X	F	F_{kum}	Z_i	F(Z_i)	S (Z_i)	Lo
64	5	5	-1,48	0,0694	0,1612	0,0918
68	3	8	-1,10	0,1356	0,2580	0,1224
75	3	11	-0,43	0,3335	0,3548	0,0213
82	7	18	0,22	0,5870	0,5806	0,0064
89	7	25	0,89	0,8132	0,8064	0,0068
93	6	31	1,27	0,8979	1,0000	0,1021

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh harga $L_{hitung} = 0,1224$, sedangkan dari daftar

nilai kritis untuk uji Liliefors pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $n = 31$ adalah $\frac{0,886}{\sqrt{n}} =$

$\frac{0,886}{\sqrt{31}} = \frac{0,886}{5,56} = 0,1593$. Dengan demikian diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,1224 <$

$0,1593$ yang berarti data nilai kelompok eksperimen berasal dari populasi yang

berdistribusi normal. Pengujian normalitas data kelompok eksperimen di atas adalah sebagai berikut :

$$\text{Diketahui : } M = 79,61$$

$$SD = 10,50$$

Maka :

a). Bilangan Baku (Z_i)

$$\begin{aligned} Z_i &= \frac{x - \bar{x}}{SD} \\ &= \frac{64 - 79,61}{10,50} = \frac{-15,61}{10,50} = -1,48 \end{aligned}$$

Demikian juga untuk mencari data Z_i selanjutnya.

$$\begin{aligned} \text{b). } F(Z_i) &= Z_i + 0,5 \\ &= (-1,48) + 0,5 \\ &= 0,0694 \end{aligned}$$

Demikian juga untuk menghitung data $F(Z_i)$ selanjutnya.

$$\text{c). } S(Z_i) = \frac{F.kum}{N} = \frac{5}{31} = 0,1612$$

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

$$\begin{aligned} \text{d). } L_o &= [F(Z_i) - S(Z_i)] \\ &= [0,0694 - 0,1612] \\ &= 0,0918 \end{aligned}$$

Demikian juga untuk menghitung data L_o selanjutnya.

1.2 Uji Normalitas Data Kelompok X_2

Tabel 4.6

Uji Normalitas Kelompok X_2

X	F	F_{kum}	Z_i	F(Z_i)	S (Z_i)	L_o
36	3	3	-1,72	0,0427	0,0937	0,051
39	2	5	-1,46	0,0721	0,1562	0,0841
46	4	9	-0,84	0,2004	0,2812	0,0808
50	3	12	-0,48	0,3156	0,375	0,0594
54	5	17	-0,13	0,4482	0,5312	0,083
57	2	19	0,12	0,5477	0,5937	0,046
61	2	21	0,48	0,6843	0,6562	0,0281
64	3	24	0,74	0,7703	0,75	0,0203
68	3	27	1,10	0,8643	0,8437	0,0206
71	5	32	1,36	0,9130	1,0000	0,087

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh harga $L_{hitung} = 0,087$, sedangkan dari daftar nilai kritis untuk uji Liliefors pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $n = 32$ adalah $\frac{0,886}{\sqrt{n}} =$

$\frac{0,886}{\sqrt{32}} = \frac{0,886}{5,65} = 0,1568$. Dengan demikian diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,087 < 0,1568$

yang berarti data nilai kelompok kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pengujian normalitas data kelompok kontrol di atas adalah sebagai berikut :

Diketahui : $M = 55,53$

$SD = 11,31$

Maka :

a). Bilangan Baku (Z_i)

$$\begin{aligned} Z_i &= \frac{x - \bar{x}}{SD} \\ &= \frac{36 - 55,53}{11,31} = \frac{-19,53}{11,31} = -1,72 \end{aligned}$$

Demikian juga untuk mencari data Z_i selanjutnya.

b). $F(Z_i) = Z_i + 0,5$

$$= (-1,72) + 0,5$$

$$= 0,0427$$

Demikian juga untuk menghitung data $F(Z_i)$ selanjutnya.

$$c). S(Z_i) = \frac{F.kum}{N} = \frac{3}{32} = 0,0937$$

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

d). $Lo = [F(Z_i) - S(Z_i)]$

$$= [0,0427 - 0,0937]$$

$$= 0,051$$

Demikian juga untuk menghitung data Lo selanjutnya.

2. Uji Homogenitas

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

Perhitungannya sebagai berikut :

$$X_1 = 79,61 ; SD = 10,50 ; SD^2 = 110,25 ; N = 31$$

$$X_2 = 55,53 ; SD = 11,31 ; SD^2 = 127,91 ; N = 32$$

Maka,

$$F = \frac{\textit{Varians Terbesar}}{\textit{Varians Terkecil}}$$

$$F = \frac{127,91}{110,25}$$

$$F = 1,1601$$

Berdasarkan homogenitas yang telah dilakukan di atas maka didapat nilai $F_{hitung} = 1,1601$ dengan $F_{tabel} = dk$ pembilang 1 dan penyebut $= 31+32-2 = 61$ yaitu 3,99. Jadi, $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,1601 < 3,99$. Hal ini membuktikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari kelompok yang homogen. Artinya, data yang diperoleh dapat mewakili seluruh populasi.

3. Menentukan t_{hitung}

Setelah menentukan uji normalitas dan uji homogenitas data, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian t_{hitung} yang dapat dilihat pada perhitungan berikut ini :

Dari data diperoleh :

$$X_1 = 79,61 ; SD = 10,50 ; SD^2 = 110,25 ; N = 31$$

$$X_2 = 55,53 ; SD = 11,31 ; SD^2 = 127,91 ; N = 32$$

Dengan menggunakan rumus t tes sampel related (uji beda rata-rata dua kelompok sampel independen),diperoleh :

$$\begin{aligned} T_{hitung} &= \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_{12}}{n_1} + \frac{S_{22}}{n_2}}} \\ &= \frac{79,61 - 55,53}{\sqrt{\frac{110,25}{31} + \frac{127,91}{32}}} \\ &= \frac{24,08}{\sqrt{3,55 + 3,99}} \\ &= \frac{24,08}{\sqrt{7,54}} \\ &= \frac{24,08}{2,74} \\ &= 8,78 \end{aligned}$$

Setelah t_{hitung} diperoleh, selanjutnya dikonsultasikan dengan tabel t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan $dk = N_1 + N_2 - 2 = 61$ didapat $t_{tabel} = 1,99$. Karena nilai

$t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,78 > 1,99$ maka hipotesis diterima dan terbukti kebenarannya. Hal ini berarti terdapat pengaruh media benda kenangan terhadap kemampuan menulis cerita fantasi oleh siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 47 Sunggal tahun pembelajaran 2017-2018. Dengan demikian, hipotesis terbukti kebenarannya.

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 rangkuman sebagai berikut :

1. Kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan media benda kenangan memiliki nilai rata-rata 79,61 termasuk dalam kategori baik sekali (A).
2. Kemampuan menulis cerita fantasi tanpa menggunakan media benda kenangan memiliki rata-rata 55,53 termasuk dalam kategori cukup (C).
3. Terdapat pengaruh media benda kenangan terhadap kemampuan menulis cerita fantasi oleh siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 47 Sunggal tahun pembelajaran 2017-2018, hal ini terbukti setelah dilakukan uji hipotesis pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan $dk = N_1 + N_2 - 2 = 61$ didapat $t_{tabel} = 1,99$. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,78 > 1,99$ maka hipotesis diterima dan terbukti kebenarannya.

Hasil analisis menunjukkan mean kelompok penggunaan media benda kenangan lebih tinggi dibandingkan dengan mean kelompok tanpa menggunakan media benda kenangan, hal ini membuktikan bahwa media benda kenangan mampu

memprediksi kemampuan siswa menjadi cenderung baik apabila dilaksanakan sesuai dengan konsep yang sebenarnya.

Siswa SMP Muhammadiyah 47 Sunggal mempunyai resepsi yang baik tentang menulis cerita fantasi apabila pembelajarannya menggunakan media benda kenangan. Media benda kenangan ini memberikan pengalaman belajar sesuai dengan materi ajar dan mampu merangsang kreativitas serta meningkatkan perhatian siswa dalam memahami pelajarannya. Pembelajaran dengan menggunakan media benda kenangan yang diperoleh siswa menimbulkan persepsi yang baik sehingga mencapai hasil belajar yang baik pula. Siswa menganggap apa yang dipelajari bukan hanya sekadar untuk mengikuti pelajaran tapi mampu mengembangkan kreativitas berpikirnya dalam pembelajaran.

Media benda kenangan ini adalah media pembelajaran yang menggunakan benda kenangan sebagai alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan materi dalam proses pembelajaran sehingga menimbulkan minat belajar pada siswa. Jadi, bahan utama dari proses pembelajaran adalah menggunakan segala bentuk barang yang memiliki kesan dan membekas dalam ingatan siswa. Untuk kemudian dijadikan acuan atau ide untuk mengembangkan cerita fantasi. Sementara, kelas yang tidak menggunakan media benda kenangan akan diberikan kebebasan berimajinasi oleh guru. Akibatnya, siswa menjadi kesulitan dalam menentukan ide apa yang hendak dikembangkan. Siswa juga menjadi kurang berhasil dalam proses menulis karena bingung dengan apa yang akan ditulisnya atau bahkan terlalu banyak ide yang beterbangan dalam kepala.

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. Misalnya, keterbatasan peneliti dalam pengawasan saat melakukan tes, penyampaian materi, situasi belajar, maupun dari siswa itu sendiri. Akibat berbagai faktor keterbatasan di atas, maka penulisan skripsi ini masih banyak kekurangannya. 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 statistik pada bab empat, maka ditetapkan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan media benda kenangan memiliki nilai rata-rata 80 termasuk dalam kategori baik sekali (A).
2. Kemampuan menulis cerita fantasi tanpa menggunakan media benda kenangan memiliki rata-rata 56 termasuk dalam kategori cukup (C).
3. Terdapat pengaruh media benda kenangan terhadap kemampuan menulis cerita fantasi oleh siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 47 Sunggal tahun pembelajaran 2017-2018, hal ini terbukti setelah dilakukan uji hipotesis pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan $dk = N1 + N2 - 2 = 61$ didapat $t_{tabel} = 1,99$. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,78 > 1,99$ 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 turut 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 fiksi.
3. Dianjurkan kepada peneliti lain agar dapat melaksanakan penelitian lebih lanjut, untuk mengetahui besarnya faktor lain di luar penggunaan media benda kenangan yang turut mempengaruhi kemampuan siswa menulis cerita fantasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, Eni Nur, dkk. 2016. "Pembelajaran Menulis Cerpen di Kelas XI IBB SMA Saraswati Singaraja". *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia, Volume 5, Nomor 3, Hal. 1-10*
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovativ)*. Bandung: Yrama Widya
- Bachtiar, Muhammad Yusri. 2016. "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita Bergambar". *Jurnal Publikasi Pendidikan, Volume 6, Nomor 1, Hal. 24-29*
- Dalman. 2014. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Harsiati, Titik, dkk. 2016. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud
- Ichsan, Muhasibi. 2013. "Analisis Cerpen Pendekatan Kritik Sastra Cerpen "Aku" Karya Adi Zamzam (Kompas, 26 Agustus 2012)". *Jurnal Ilmiah Pendidikan, Volume 01, Nomor 01, Hal. 1-7 ISSN 2354-5968*
- Masoke, Eiodia, dkk. 2016. "Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Melalui Metode Pemberian Tugas di Kelas IV SD Negeri Bariri". *Jurnal Kreatif Tadulako Online, Volume 5, Nomor 11, Hal. 247-273 ISSN 2354-614X*
- Mulyadi, Yadi, dkk. 2016. *Intisari Sastra Indonesia*. Bandung: Yrama Widya

- Putro, Khamim Zarkasih. 2016. "Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain". *Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama, Volume 1, Nomor 1, Hal. 19-27*
ISSN 1411-8777
- Sabri, Ahmad. 2010. *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*. Ciputat: Quantum Teaching
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Siswanto, Wahyudi. 2011. *Pengantar Teori Sastra*. Jakarta : Grasindo
- Streit, Aprilia Kartini dan Stefani, Clarensia. 2016. "Perancangan Buku Novel Fantasi dengan Ilustrasi sebagai Media Visualisasi The Goddess Tears". *Jurnal RupaRupa, Volume 5, Nomor 1, Hal. 54-65*
- Sudijono, Anas. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sufanti, Main, dkk. 2016. "Jenis Materi Ajar Cerita Pendek dalam Buku Siswa Bahasa Indonesia SMA dan Relevansinya dengan Kurikulum 2013". *Jurnal Bahastra, Volume 36, Nomor 1, Hal. 67-84*
- Sugiyono. 2004. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung

- Umar. 2013. "Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran". *Jurnal Tarbawiyah, Volume 10, Nomor 2, Hal. 126-141*
- Widhiani, Ida Ayu Sri, dkk. 2014. "Penerapan Penggunaan Media Permainan Fantasi dan Imajinasi Kreatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Otak Kanan dan Mengembangkan Kemampuan Berbahasa". *Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 4, Hal. 1-11*
- Widodo, Suryo. 2014. "Keterkaitan Antara Berpikir Kreatif dan Produk Kreatif Guru Matematika SMP dalam Membuat Soal Matematika Kontekstual". *Jurnal Cakrawala Pendidikan, Volume 16, Nomor 1, Hal. 97-109 ISSN 1410-9883*
- Yuniar, Tanti. 1987. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Depok: Agung Media Mulia