

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL TERHADAP
KEMAMPUAN MENULIS CERITA FABEL OLEH SISWA
KELAS VII SMP AL-WASHLIYAH 30 MEDAN TAHUN
PEMBELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia*

Oleh

RISWANDA IMAWAN
NPM. 1902040045



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**

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 Selasa, Tanggal 09 Januari 2024 pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

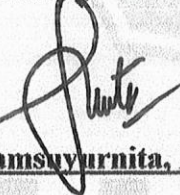
Nama : Riswanda Imawan
NPM : 1902040045
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel oleh Siswa Kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan Tahun Pelajaran 2022/2023.

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


PANITIA PELAKSANA

Ketua,



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

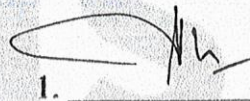
Sekretaris,



Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum

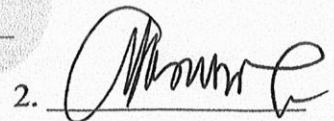
ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Mhd. Isman, M.Hum.



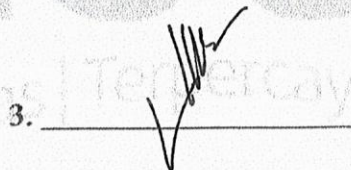
1. _____

2. Dr. Charles Butar-Butar, M.Pd.



2. _____

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



3. _____

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Riswanda Imawan
NPM : 1902040045
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Proposal : Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Oleh Siswa Kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023

sudah layak disidangkan.

Medan, 30 November 2023

Disetujui oleh:

Pembimbing

Dr. Yusni Khairul Amri, M. Hum.

Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi



Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.



Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Riswanda Imawan, 1902040045. Medan: Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Oleh Siswa Kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023. Skripsi: Pendidikan Bahasa Indonesia. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Kata Kunci: Media Digital, Cerita Fabel, Kemampuan Menulis.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap kemampuan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan yang terdiri dari 9 kelas dengan jumlah seluruh kelas VII yaitu 280 siswa, dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-8 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-9 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 68 siswa, 34 siswa kelas eksperimen 34 siswa kelas kontrol. Objek yang diteliti adalah penggunaan media pembelajaran digital terhadap kemampuan menulis cerita fabel. Instrumen penelitian yang digunakan adalah berupa tes. Sedangkan teknik analisis data menggunakan uji-t (Independent Sample T-Test). Berdasarkan hasil analisis uji statistik penelitian ini telah menjawab hipotesis yakni: memperoleh nilai rata-rata perbedaan antara posttest kelas kontrol dengan rata-rata 53,09 (sebelum diberikan treatment) dengan nilai posttest kelas eksperimen dengan rata-rata 76,76 (sesudah diberikan treatment) yaitu Asym.Sig. (2-tailed) bernilai 0,000, karena nilai 0,000 lebih kecil dari $<0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis diterima” artinya ada perbedaan dari sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran digital dalam kegiatan menulis cerita fabel oleh siswa Kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih dan Penyayang. Puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dapat selesai tepat pada waktunya.

Penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Oleh Sis wa Kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023”**. Adapun skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

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 ucapkan terimakasih kepada orang-orang yang telah memberikan dukungan serta seuntai doa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktunya, terutama kepada Ayahanda **Amat Basir** dan Ibunda **Rasmawati** tercinta, yang tiada hentinya selama ini memberi do’a, semangat, nasehat, kasih sayang, dan pengorbanan yang tak tergantikan hingga penulis selalu tegar menjalani setiap

rintangan. Semoga Ayahanda dan Ibunda selalu dirahmati Allah SWT, diberikan kesehatan dan keselamatan, serta dimurahkan rezekinya.

Penulis juga menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. **Prof. Dr. Agussani, M.A.P.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Dra. Hj. Syamsuyurnita S.Pd., M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.**,selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.**, selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.**, selaku ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Enny Rahayu, S.Pd., M.Hum.**, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
7. **Dr. Yusni Khairul Amri, M. Hum.**, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan saran, motivasi, dan waktunya untuk penulis sehingga dapat menyelesaikan proposal penelitian ini.
8. **Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Pegawai FKIP UMSU** Program Studi Bahasa Indonesia yang banyak membantu penulis dalam memberikan informasi akademik dan membantu penulis selama menjalankan pendidikan

di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

9. **Lukman Hakim, S.T.**, selaku Kepala Sekolah SMP Al-Washliyah 30 Medan yang telah menerima penulis untuk melakukan riset.
10. **Ummil Khairah, S.S.**, selaku guru pamong dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang telah menerima penulis untuk melakukan riset dan observasi dalam bidang Studi Bahasa Indonesia dan membantu serta mengawasi kinerja penelitian penulis.
11. Adik-adik penulis, yaitu **Muhammad Shiddiq** dan **Muhammad Ridwan** yang selalu memberikan doa dan dukungan serta motivasi yang begitu besar kepada peneliti.
12. **Eky Nurfa`izi** sebagai partner spesial penulis yang telah memberikan dukungan kepada penulis serta menyemangati penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Sahabat-sahabat penulis, yaitu **Dina Apriliani, Yayang Anggraini, Aziza Kamelia Adelina dan Rika Trisna Manik** terima kasih sudah selalu mendukung dan selalu setia mendengarkan curhatan penulis dalam mengerjakan skripsi ini.
14. Teman-teman seperjuangan di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Angkatan 2019 terima kasih atas kebersamaannya selama ini.

Akhir kata peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini dan semoga dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Medan, Januari 2024
Penulis

Riswanda Imawan
NPM: 1902040045

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORETIS	11
A. Kerangka Teoritis.....	11
1. Media Pembelajaran	11
2. Media Pembelajaran Digital	12
3. Keterampilan Menulis	19
4. Teks Fabel.....	21
B. Kerangka Konseptual	29
C. Hipotesis Penelitian	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	31

B. Populasi dan Sampel	32
C. Metode Penelitian	34
D. Variabel Penelitian	35
E. Definisi Variabel Penelitian	35
F. Instrumen Penelitian	36
G. Teknik Analisis Data	38
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN	42
A. Deskripsi Hasil Penelitian	42
B. Analisis Data	47
C. Pembahasan Penelitian	53
D. Keterbatasan Penelitian	55
BAB V PENUTUP	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	60

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3. 1 Rencana Waktu Penelitian.....	32
Tabel 3. 2 Sampel siswa kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan.....	33
Tabel 3. 3 Desain Penelitian posttest only control design	34
Tabel 3. 4 Aspek Penilaian Tes Menulis Teks Fabel	37
Tabel 3. 5 Kategori Penilaian	38
Tabel 4. 1 Data Kemampuan Menulis Cerita Fabel Tanpa Bantuan Media Digital Kelas Kontrol (VII-9)	43
Tabel 4. 2 Data Kemampuan Menulis Cerita Fabel Menggunakan Media Digital Kelas Eksperimen (VII-8)	45
Tabel 4. 3 Case Processing Summary	48
Tabel 4. 4 Descriptives	48
Tabel 4. 5 Tests of Normality	49
Tabel 4. 6 Test of Homogeneity of Variances	50
Tabel 4. 7 Group Statistics	51
Tabel 4. 8 Independent Samples Test.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. RPP Kelas Eksperimen	60
Lampiran 2. RPP Kelas Kontrol.....	65
Lampiran 3. Instrumen Kelas Eksperimen	70
Lampiran 4. Instrumen Kelas Kontrol.....	71
Lampiran 5. Lembar Kerja Post Test Kelas Kontrol	72
Lampiran 6. Lembar Kerja Post Test Kelas Eksperimen	73
Lampiran 7. Dokumentasi	75
Lampiran 8. Google Classroom Kelas Eksperimen	77
Lampiran 9. Form K1	78
Lampiran 10. Form K2.....	79
Lampiran 11. Form K3	80
Lampiran 12. Surat Permohonan Seminar Proposal Skripsi.....	81
Lampiran 13. Lembar Pengesahan Proposal	82
Lampiran 14. Berita Acara Bimbingan Proposal.....	83
Lampiran 15. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal.....	84
Lampiran 16. Permohonan Perubahan Judul.....	85
Lampiran 17. Surat Pernyataan	86
Lampiran 18. Surat Izin Riset.....	87
Lampiran 19. Surat Balasan Izin Riset	88
Lampiran 20. Berita Acara Bimbingan Skripsi	89
Lampiran 21. Lembar Pengesahan Skripsi.....	90

Lampiran 22. Letter of Acceptance (LoA)	91
Lampiran 23. Daftar Riwayat Hidup	92

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah salah satu bentuk komunikasi manusia. Manusia merupakan makhluk sosial yang harus berinteraksi dengan sesamanya dalam memenuhi berbagai kebutuhan hidup. Karena itu, manusia tidak mungkin bisa hidup sendiri tanpa berinteraksi dengan orang lain.

Salah satu aspek keterampilan berbahasa adalah, keterampilan menulis. Menulis merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa ragam tulis yang bersifat produktif. Menulis dapat dikatakan keterampilan berbahasa yang paling rumit di antara jenis-jenis keterampilan berbahasa lainnya. Ini karena menulis bukanlah sekadar menyalin kata-kata dan kalimat-kalimat, melainkan juga mengembangkan dan menuangkan pikiran-pikiran dalam suatu struktur tulisan yang teratur. Menulis dapat diartikan sebagai kegiatan menuangkan ide/gagasan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai media penyampai (Tarigan, 1986:15).

Menulis adalah salah satu cara manusia untuk mengasah otak agar tidak kehilangan jejak atas segala yang sudah mereka pelajari. Menurut Imron Rosidi (2009:2), menulis merupakan sebuah kegiatan menuangkan pikiran, gagasan, dan perasaan seseorang yang diungkapkan dalam bahasa tulis. Sedangkan menurut Dalman (2016: 3), mendefinisikan menulis sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya.

Menulis dapat menemukan jenis-jenis tulisan yang ditinjau dari keilmiahannya karangan tersebut. Ditinjau dari keilmiahannya, karangan dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu karangan fiksi dan karangan nonfiksi; karangan ilmiah, karangan populer, dan karangan ilmiah populer. Karangan fiksi adalah karangan yang didalamnya terdapat unsur khayal atau imajinasi pengarang. Dapat terjadi dari peristiwa yang sebenarnya atau peristiwa hasil rekaan mengarang saja.

Salah satu bentuk tulisan adalah fabel. Fabel merupakan dongeng yang tokohnya binatang, biasanya binatang peliharaan dan binatang liar, seperti binatang menyusui, burung, binatang melata (reptilia), ikan dan serangga. Binatang-binatang itu dalam cerita jenis ini dapat berbicara dan berakal budi seperti manusia (Danandjaja, 2002:86). Dengan demikian fabel menggunakan tokoh binatang dalam setiap ceritanya. Di mana binatang-binatang itu memiliki watak seperti manusia, berbicara dan berakal budi. Seolah-olah binatang itu hidup dan memiliki kebudayaan masyarakat seperti manusia dan berinteraksi seperti manusia pada umumnya.

Hal ini sejalan dengan pernyataan diatas. Pertama, penelitian oleh Maizar, dan Yusni Khairul Amri, dalam jurnal yang berjudul “Analisis Bentuk Dari Nilai-Nilai Pendidikan Pada Cerita Rakyat Di Pariaman Sumatera Barat”. Berdasarkan analisis data penelitian ditemukan nilai-nilai pendidikan dalam cerita Asal Usul Danau Maninjau meliputi nilai pendidikan, nilai agama, nilai moral, nilai sosial dan nilai-nilai budaya. Nilai edukasi berupa nilai religi lebih banyak terdapat pada cerita Asal Usul Danau Maninjau sekitar 40%.

Kedua, penelitian oleh Al Gaffari dan Yusni Khairul Amri, dalam jurnal yang berjudul “Van Siantar's Bandietsabram Christopher Postcolonial Study on Novel”. Teknik analisis data yang digunakan adalah membaca novel berulang-ulang, mengapresiasi, memahami, mengumpulkan data, menggarisbawahi, mendeskripsikan, dan menyimpulkan hasil penelitian. Hasil penelitian ini didapatkan bentuk hibriditas berupa perlawanan diperoleh sebanyak 10 data dan hibriditas mengenai tanpa paksaan diperoleh sebanyak 5 data. Selanjutnya mimikri atau peniruan dengan menggunakan bahasa kolonial diperoleh sebanyak 5 data, mimikri berupa perlengkapan hidup sebanyak 2 data, mimikri berupa mata pencaharian sebanyak 4 data, dan mimikri berupa pengetahuan sebanyak 3 data.

Keterampilan menulis masih kurang mendapatkan perhatian. Berdasarkan hasil dari wawancara peneliti dengan guru pada tanggal 12 Januari 2023 di SMP Al-Washliyah 30 Medan, salah seorang guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII menyatakan bahwa kemampuan yang dimiliki siswa dalam menulis teks fabel ini masih rendah, nilai dari hasil menulis yang telah didapatkan siswa dalam menulis teks fabel masih dibawah kriteria ketuntasan minimal. Faktor utama dalam hal ini yaitu dikarenakan menulis teks fabel dianggap kurang menarik dan terlalu membosankan oleh siswa. Dengan demikian, siswa merasa kesulitan dalam menuangkan ide serta siswa juga sulit untuk mengembangkan tema menjadi sebuah teks cerita fabel bersama dengan unsur yang telah ditentukan.

Terkait hal tersebut, Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Zainda Savira Siregar yang berjudul “Pengaruh Media Film Animasi Larva Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Nurani Medan

Tahun Pembelajaran 2020/2021 ”. Metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu metode ceramah baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Namun, perbedaannya terletak pada media film animasi larva yang peneliti gunakan dalam kelas eksperimen. Alat pengumpul data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini berupa tes tertulis dalam bentuk teks fabel. Kemampuan menulis cerita fabel dalam kelas eksperimen menunjukkan hasil yang baik sekali sebanyak 4 orang (18,18%), sebanyak 15 orang (68,18%) termasuk dalam kategori baik, dan 3 orang sisanya (13,64%) termasuk dalam kategori cukup untuk menuliskan cerita fabel sesuai dengan kaidah penulisan cerita fabel. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis media film animasi larva lebih tinggi hasilnya bila dibandingkan dengan tidak menggunakan media. Dilihat dari titik persentase distribusi ($dk=1-40$) dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan nilai $n_1 + n_2 - 2$ yakni $= 22 + 20 - 2 = 40$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai $t_{hitung} = 4,45 > t_{tabel} = 2,021$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada Ada Pengaruh Media Film Animasi Larva Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Nurani Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021.

Perubahan zaman yang semakin maju, memaksa dunia pendidikan untuk ikut serta memanfaatkan teknologi sebaik mungkin dalam proses pembelajarannya. Pendidik dan peserta didik perlu mempelajari lebih jauh terkait teknologi yang dapat menunjang pembelajaran. Dengan adanya teknologi, pembelajaran akan semakin berkembang, selain peserta didik mendapat ilmu tentang materi yang diberikan, mereka juga akan mendapatkan tambahan ilmu dari menggunakan teknologi tersebut. Proses pembelajaran pada zaman sekarang

dilakukan dengan pendekatan TPACK (*Technological Pedagogical And Content Knowledge*). Pendekatan TPACK merupakan pengetahuan konten pedagogik teknologi, artinya gabungan antara kemampuan konten, pedagogik, integrasi teknologi pendidik dalam proses pembelajaran (Rubiyanto, 2019).

Teknologi dalam pembelajaran digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan dan dalam pengajaran tidak dapat dilepaskan dengan kaitannya kaidah dan aturan-aturan terkait perubahan tingkah laku pribadi. Bentuk dari tercapainya tujuan pembelajaran yaitu seperti berkembangnya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diakibatkan dari pengalaman yang merupakan komponen keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar lebih canggih dan kreatif dengan menggunakan teknologi informasi digital. Media pembelajaran digital merupakan media belajar yang bekerja menggunakan data digital atau mampu menghasilkan karya digital yang mampu diakses, diolah, dan didistribusikan melalui perangkat digital (Batubara, 2021:3). Beberapa bentuk teknologi yang digunakan untuk menciptakan, memberikan informasi, dan mengelola informasi E-education yang berkaitan dengan pemanfaatan media dan teknologi komunikasi, seperti internet, komputer, video atau televisi, radio, dan alat audiovisual lainnya yang dapat digunakan dalam sistem pendidikan (Nurdyansyah, 2019:73).

Penerapan teknologi digital pada era saat ini, diharapkan mampu memudahkan kegiatan interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk melaksanakan proses pembelajaran. Teknologi, informasi, dan komunikasi

dikenal sebagai medium yang mampu memberikan jawaban berupa informasi dalam segala bidang ilmu (Prawiradilaga, Ariani and Handoko, 2016). Penerapan teknologi dalam pembelajaran tentunya menjadi hal yang sangat penting dalam pendidikan saat ini, untuk itu pendidik diharuskan memiliki kemampuan untuk membuat inovasi baru dalam pembelajaran menggunakan teknologi. Menurut Haag dan Keen menyatakan bahwa teknologi informasi merupakan seperangkat alat yang digunakan dalam membantu tugas-tugas yang sangat berhubungan dengan proses penyampaian data (Affandi, 2018:8).

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Oleh Siswa Kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023 ”, sebagai alternatif solusi karena pembelajaran sebelumnya dirasa membosankan dan membuat siswa mengalami kesulitan dalam menulis fabel yang baik dan benar. Agar permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini tidak meluas, disini peneliti mengkhususkan menulis fabel, karena fabel adalah salah satu cerita yang tokohnya binatang yang sampai saat ini masih sering ada dan ditampilkan dalam berbagai acara atau kegiatan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kemampuan siswa dalam menulis teks cerita fabel masih sangat rendah
2. Kurangnya minat siswa dalam membaca teks cerita fabel
3. Perlunya penggunaan media yang tepat untuk meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fabel.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan untuk mengarahkan proses penelitian agar penelitian sesuai dengan rumusan masalah. Oleh karena itu, peneliti perlu membatasi masalah penelitian agar penelitiannya sistematis sehingga memudahkan dalam menyelesaikannya. Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu hanya memfokuskan pada pengaruh media pembelajaran berbasis digital terhadap kemampuan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang perlu dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kemampuan menulis teks fabel dengan menggunakan media digital terhadap kemampuan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan tahun pembelajaran 2022/2023?

2. Bagaimanakah kemampuan menulis teks fabel tanpa menggunakan media digital terhadap kemampuan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan tahun pembelajaran 2022/2023?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media digital terhadap kemampuan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan tahun pembelajaran 2022/2023?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan menulis teks fabel dengan menggunakan media digital terhadap kemampuan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan tahun pembelajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui kemampuan menulis teks fabel tanpa menggunakan media digital terhadap kemampuan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan tahun pembelajaran 2022/2023.
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media digital terhadap kemampuan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan tahun pembelajaran 2022/2023.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoretis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan pengetahuan dan pemahaman dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini juga diharapkan berguna untuk para siswa SMP Al-Washliyah 30 Medan, terutama agar dapat mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis Digital. Penelitian ini juga dapat digunakan menjadi pijakan teoretis bagi penelitian sejenis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran Berbasis Digital, dalam pembelajaran menulis teks fabel di SMP AL-Washliyah 30 Medan.
- 2) Dapat menambah minat siswa terhadap pentingnya menggunakan media pembelajaran yang baik dan efektif.
- 3) Dapat menambah bahan belajar siswa agar tidak sekedar mengetahui tetapi juga memahami mengenai penggunaan media pembelajaran terutama pembelajaran Berbasis Digital.

b. Bagi guru

- 1) Dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran Berbasis Digital dalam pembelajaran menulis teks fabel di SMP Al-Washliyah 30 Medan.

- 2) Dapat menjadi referensi guru saat melakukan pemilihan media dalam proses belajar mengajar di kelas.
- 3) Dapat menjadi bahasan kajian penggunaan pendidikan terkait dengan fenomena penggunaan media pembelajaran yang efektif digunakan pada siswa SMP.

c. Bagi Sekolah

- 1) Setelah melihat penggunaan media pembelajaran di sekolah, sekolah dapat menyortir kembali mana media konvensional yang masih boleh digunakan dan mana yang harus dievaluasi kembali.
- 2) Penelitian ini dapat menjadi bahan acuan sekolah ketika ingin mengevaluasi media pembelajaran yang efektif digunakan.

d. Bagi Peneliti

- 1) Untuk meningkatkan kemampuan peneliti dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif menggunakan media konvensional.
- 2) Untuk meningkatkan kemampuan peneliti dalam memberikan materi yang baik dan tepat.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

Kerangka teori merupakan suatu gambaran atau rencana yang berisi tentang penjelasan dari semua hal yang dijadikan sebagai bahan penelitian yang berlandaskan pada hasil dari penelitian tersebut.

1. Media Pembelajaran

Media merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara etimologi berarti perantara atau pengantar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kelima (KBBI V), media adalah alat (sarana) komunikasi. Menurut Schramm, dalam Putri (2011: 20), media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Menurut Criticos dalam Daryanto (2016:4), media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa secara mudah agar siswa mampu memahami dengan cepat dan mudah.

Rowntree yang dirujuk Miftah (2015), mengemukakan enam fungsi media dalam pembelajaran, yaitu:

- a) membangkitkan motivasi belajar,

- b) mengulang apa yang telah dipelajari,
- c) menyediakan stimulus belajar,
- d) mengaktifkan respon siswa,
- e) memberikan umpan balik dengan segera, dan
- f) menggalakkan latihan yang serasi.

2. Media Pembelajaran Digital

Digital menurut KBBI V (Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi V) adalah berkaitan dengan atau menggunakan komputer atau internet. Menurut Fitriani,dkk (2017: 145), pembelajaran digital merupakan peluang siswa untuk mencari sumber informasi yang lebih luas dengan mengakses internet baik di mesin pencarian seperti *google, youtube*. Pembelajaran memanfaatkan teknologi digital merupakan „setting“ yang dapat memberikan rangsangan pada semua indera siswa dalam pembelajaran. Penggunaan digital juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan rasa ingin tau siswa dengan dukungan animasi dan music secara simultan.

Forouzesh, Darvish (2012: 496), mengemukakan bahwa pembelajaran digital ataupun LMS memiliki karakteristik yaitu:

- a) Terdapat tujuan pendidikan dalam hubungan dengan konten pembelajaran.
- b) Terdapat rencana pembelajaran yang terstandar pada mata pelajaran
- c) Terdapat beberapa tingkatan kelas yang bersifat adaptif dan konsisten
- d) Terdapat sistem manajemen yang mengumpulkan hasil kerja siswa
- e) Pembelajaran disajikan berdasarkan jenjang masing-masing siswa

- f) Kemampuan kombinasi dengan sumber daya manusia
- g) Dapat menggabungkan isi dengan pihak penyedia perangkat pembelajaran
- h) Terdapat mekanisme evaluasi kesenjangan antara kompetensi pelajar dan mengelola ketrampilan dan tempat keahlian
- i) Menyediakan dan mendukung kompilasi evaluasi
- j) Terdapat fasilitas keamanan
- k) Terdapat instrumen yang memungkinkan pengelolaan pembelajaran.

Berikut beberapa jenis media pembelajaran berteknologi digital yang dapat dimanfaatkan:

a. Multimedia Interaktif

Definisi multimedia secara terminologis adalah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain- lain secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau peralatan elektronik lain untuk mencapai tujuan tertentu. Di samping itu, dalam pengertian tersebut mengandung makna bahwa tiap komponen multimedia harus diolah dan dimanipulasi serta dipadukan secara digital menggunakan perangkat komputer atau sejenisnya (Surjono, 2017).

Contoh multimedia interaktif: *Microsoft Power Point, Canva, PowToon, Quipper, KineMaster, Zoom, Games Virtual, Lectora, Google Classroom*, dan lainnya.

b. Digital Video dan Animasi

Video Based Learning atau pembelajaran berbasis video adalah salah satu metode yang telah menjadi tren dalam *e-learning* selama satu dekade. Manfaat

Pembelajaran Berbasis Video telah memikat dunia pendidikan sejak penciptaannya. Karena otak manusia terhubung untuk melacak gerakan dan tertarik pada gerakan, video dapat membuat sesuatu menjadi lebih menarik daripada sekadar teks. Salah satu contoh, sebuah animasi dapat menjelaskan sebuah konsep, betapapun sulitnya konsep itu akan membuat anak-anak dan orang dewasa duduk diam untuk menonton. Pembelajaran berbasis video memfasilitasi dalam memproses informasi lebih cepat, mempertahankan pengetahuan dan mengingatnya dengan akurat.

c. Podcast

Pembelajaran Podcast merupakan cara yang efektif untuk memudahkan proses pembelajaran. Pembelajaran dengan Podcast diharapkan dapat memperkuat STEM (*science, technology, engineering and mathematic*) education. Selain itu Podcast juga merupakan wadah agar science bisa masuk dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun keuntungan Podcast sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pendengar bisa mengontrol apa yang dia dengar
- 2) Termasuk Portable
- 3) Para amatir juga bisa melakukan sharing, maksudnya adalah semua orang bisa membuat Podcast misalnya dengan merekam suara sendiri.

d. Augmented Reality (AR)

Augmented Reality (AR) dapat didefinisikan sebagai sebuah teknologi yang mampu menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan yang nyata kemudian memunculkannya atau memroyeksikannya secara real time. AR dapat digunakan untuk membantu memvisualisasikan konsep abstrak untuk pemahaman dan struktur suatu model objek. Beberapa aplikasi AR dirancang untuk memberikan informasi yang lebih detail pada pengguna dari objek nyata (Mustaqim, 2016).

Contoh Augmented Reality (AR) yaitu: game, sosial media, medis, broadcast.

e. Virtual Reality (VR)

VR adalah perpaduan dari pemrosesan gambar digital, grafik komputer, teknologi multimedia, sensor dan teknologi pengukuran, kecerdasan virtual dan buatan dan disiplin lainnya dalam satu, membangun lingkungan ruang tiga dimensi interaktif virtual yang realistis untuk manusia, dan merespons kegiatan real-time atau operasi untuk orang, yang membuat orang merasa seperti berada di dunia nyata. Penggunaan teknologi VR dalam pengajaran digital modern dapat diintegrasikan multimedia, grafik komputer dan teknologi kecerdasan buatan, dapat mewujudkan penciptaan situasi nyata, dapat mengekspresikan konten pengajaran ruang tiga dimensi, lingkungan dan pertukaran interpersonal khas lainnya. Penggunaan teknologi VR dapat membuat siswa lebih intuitif dan alami untuk berpartisipasi dalam lingkungan virtual, berpartisipasi dalam konten

pengajaran dalam berbagai bentuk, mewujudkan interaksi antara siswa informasi, membuat konten pengajaran abstrak menjadi lebih spesifik dan jelas, meningkatkan efisiensi penciptaan situasi pengajaran dan kualitas pengajaran. Contoh yaitu: *Cardboard Camera, VRSE, Cardboard, Climb, Headset VR*.

f. Game-based learning dan Gamifikasi

Bermain dan belajar bertemu ketika ruang kelas memanfaatkan game sebagai alat pengajaran. Teknologi permainan membuat pelajaran yang sulit menjadi lebih menarik dan interaktif. Seiring kemajuan teknologi, teknologi ini dengan cepat digunakan untuk meningkatkan permainan edukatif dalam setiap disiplin ilmu. Gamifikasi merupakan penggunaan prinsip-prinsip dan elemen utama pada permainan untuk menyampaikan tujuan pembelajaran tertentu.

Contoh *Game-based learning dan Gamifikasi* yaitu: *Educandy, Wordwall, Maebel Budaya Nusantara*, dan lainnya.

a. Media Digital Google Classroom

Google classroom merupakan salah satu sistem manajemen pembelajaran yang ditawarkan oleh *google* kepada tenaga pendidik untuk memfasilitasi pembelajaran dalam jaringan. *Google Apps for Education* (GAFE) meluncurkan aplikasi *google classroom* pada 6 Mei 2014, situs ini dirilis untuk umum pada 12 Agustus 2014. *Google classroom* dapat bertindak sebagai sistem manajemen pembelajaran di sekolah, perguruan tinggi, dan lembaga pendidikan tinggi.

Aplikasi *google classroom* dapat memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya.

1. Kelebihan dan Kekurangan Google classroom

a) Kelebihan *google classroom*

Aplikasi *google classroom* memiliki kelebihan di antaranya, yaitu mudah digunakan, menghemat waktu, fleksibel, gratis, ramah seluler, dan berbasis cloud. Aplikasi *google classroom* mudah digunakan dan ramah seluler atau dapat diakses dengan berbagai perangkat. Tampilan antar muka yang muncul tidak rumit sehingga dapat memudahkan pengguna baru untuk memahami teknis penggunaan aplikasi *google classroom*. Pengguna dapat menggunakan versi web yang dapat diakses oleh seluruh perangkat yang telah memasang aplikasi chrome.

b) Kekurangan *google classroom*

Aplikasi *google classroom* memiliki kelemahan di antaranya, yaitu peserta didik dan guru harus memiliki koneksi internet, proses pembelajaran bersifat individualisme yang dapat mengurangi pembelajaran sosial di kalangan peserta didik, guru harus berhati-hati dalam memberikan materi pembelajaran, karena jika terdapat kesalahan dalam memilih materi maka akan berdampak pada materi yang dipelajari oleh peserta didik.

2. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Google Classroom

Google classroom berfungsi untuk mentransformasi informasi sehingga dapat menghubungkan pendidik dengan peserta didik.

1. Daya jangkau mengindikasikan bahwa informasi yang disampaikan melalui *google classroom* mampu mencapai akses atau jangkauan yang luas.
2. Kecepatan informasi mengindikasikan bahwa proses penyampaian informasi oleh pengirim melalui *google classroom* dapat diterima dengan cepat oleh penerima.
3. Jumlah atau kuantitas informasi mengindikasikan bahwa informasi yang disampaikan oleh pengirim kepada penerima melalui *google classroom* mampu memenuhi jumlah informasi yang diperlukan.
4. Keefektifan memperoleh pengetahuan mengindikasikan bahwa informasi yang disampaikan oleh pengirim melalui *google classroom* mampu memperkaya pengetahuan secara efektif. Kualitas sumber informasi yang memiliki kredibilitas tinggi akan mempengaruhi sejauh mana kepercayaan penerima informasi tersebut. Informasi yang disajikan agar lebih efektif idealnya memiliki karakteristik singkat dan sederhana, jelas, dan menarik.
5. Kesesuaian informasi menunjukkan bahwa informasi yang disampaikan oleh pengirim kepada penerima melalui *google classroom* memenuhi tingkat kebutuhan orang yang mengaksesnya.
6. Motivasi menunjukkan bahwa informasi yang disampaikan oleh pengirim kepada penerima melalui *google classroom* mampu menumbuhkan motivasi, membangkitkan perhatian serta minat penerima informasi untuk memahami informasi yang didapatkan.

3. Langkah-langkah Penggunaan *Google Classroom*

Google classroom dapat digunakan apabila guru dan siswa memiliki akun agar dapat terhubung satu sama lain. Langkah- langkah penggunaan aplikasi *google classroom* adalah sebagai berikut

1. Buka aplikasi *google classroom* atau melalui web dengan alamat <https://classroom.google.com> klik get started.
2. Pengguna diminta untuk memasukkan akun email dan kata sandi yang sesuai.
3. Langkah selanjutnya, *google classroom* akan menampilkan menu pilihan sebagai siswa atau pengajar
4. Setelah itu, *google classroom* akan menampilkan halaman untuk memulai, klik mulai.

3. Keterampilan Menulis

Menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk tulisan yang memiliki maksud dan tujuan dalam penulisannya. Hasil dari proses kreatif ini biasa disebut dengan istilah karangan atau tulisan. Menulis sebagai aktifitas yang mengungkapkan hasil pemikiran, ide/gagasan, perasaan, informasi kepada masyarakat luas mela lui media kasara dimuat pada cetak atau elektronik Amri (2015:104). Menurut Aminudin (2007:3), Menulis adalah segenap rangkaian seseorang mengungkapkan buah pikirannya melalui bahasa tulis kepada masyarakat pembaca untuk dipahami. Menurut Tarigan (2008:3), menyatakan, “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.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa menulis adalah proses penyampaian pikiran, angan-angan, perasaan dalam bentuk lambang/tanda/tulisan yang bermakna. Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana.

a. Tahapan Menulis

Menurut Dalman (2015:3), tahapan menulis ada tiga, yaitu:

1) Tahap prapenulisan

Prapenulisan adalah tahap persiapan menulis untuk memperoleh serta menata ide, gagasan, dan masalah yang berkaitan dengan topik karangan. Kegiatan yang dilakukan mahasiswa yakni memilih topik, mempertimbangkan tujuan, bentuk, sasaran pembaca, dan memperoleh serta menyusun ide-ide.

2) Tahap penulisan

Pada tahap prapenulisan telah ditentukan topik dan tujuan karangan, mengumpulkan informasi yang relevan, serta membuat kerangka karangan, selanjutnya kita siap untuk menulis.

3) Tahap pasca penulisan

Pascapenulisan merupakan tahap penghalusan dan penyempurnaan tulisan kasar yang kita hasilkan. Kegiatan ini meliputi penyuntingan dan merevisi. Penyuntingan merupakan kegiatan merevisi atau perbaikan tulisan. Penyuntingan karangan meliputi perbaikan unsur mekanik dan substansi isi.

b. Unsur Menulis

Menurut Dalman (2015:3), Aktivitas menulis melibatkan beberapa unsur, yaitu:

1. Penulis sebagai penyampai pesan,
2. Pesan atau isi tulisan,
3. Sebagai saluran atau media, dan
4. Sebagai pembaca

4. Teks Fabel

Teks fabel merupakan jenis sastra rakyat yang sangat terkenal. Menurut Amri (2020:17) penuturan cerita biasanya dilakukan saat: a) mau tidur; b) bekerja di ladang; c) Mengobrol; d) Datu mengobati orang sakit. Cerita rakyat sebagai peninggalan budaya perlu dikaji agar dapat dipahami nilai- nilai budaya sebagai pesan yang dapat dipahami. Cerita rakyat etnik sebagai bias ungkapan yang mengkristalisasi berpikir, pengalaman, serta cerminan perasaan masyarakat etnik. Cerita rakyat sebagai identitas lokal tersebut merupakan kebanggaan kolektif etnik sebagai buah kebijaksanaan serta kecerdasan sosial.

Fabel merupakan cerita binatang yang sudah ada mulai dari zaman dahulu. Setiap bangsa di dunia memiliki cerita binatang. Misalnya orang Melayu punya cerita yang hampir sama, yaitu cerita kancil. Tidak hanya di tanah Melayu, tetapi juga di Jawa, India, dan Eropa. Namun perbedaannya terletak pada sifat hewannya. Cerita hewan adalah jenis cerita tradisional yang menampilkan hewan sebagai karakter dalam cerita. Hewan dapat berpikir dan berinteraksi seperti

manusia, dengan masalah manusia dalam kehidupan. Hewan ini dapat berpikir, merasa, berperilaku dan sebagainya seperti manusia. Cerita binatang tersebut tidak berbeda dengan cerita lainnya, yaitu cerita yang berwatak manusia juga menggambarkan binatang sebagai tokoh lain (Nurgiyantoro, 2005: 190).

Menurut Nurhayati, (2015), teks Fabel adalah cerita fiksi yang di dalamnya bercerita mengenai kehidupan hewan sebagai tokohnya yang menyerupai dan bersifat seperti manusia serta mengandung nilai- nilai moral. Fabel adalah salah satu bentuk teks naratif yang menceritakan tentang kehidupan hewan yang berperilaku seperti manusia (Knapp dan Watkins, 2005:26). Fabel sering disebut cerita moral karena pesan cerita tersebut erat kaitannya dengan moralitas. Oleh karena itu, bagian akhir cerita berisi pernyataan yang menunjukkan pesan penulis kepada pembaca.

Menurut Husna Maizar dan Yusni Khairul Amri, (2022), adapun nilai yang terkandung diantaranya yaitu Nilai Pendidikan, yaitu bentuk nilai pendidikan untuk memaafkan, patuh kepada orang tua, tidak bisa memegang janji, dan Mencari Kesenangan semu. Nilai Religius, yaitu tidak boleh bermain judi, sikap sabar, tidak sombong dan takabur, nilai kerendahan hati, dan percaya pada gaib dan mistis. Nilai Moral, yaitu tidak boleh tamak terhadap jarta, Amanah, patuh pada nasihat, buah kerja keras, dan setiap manusia memiliki kelemahan. Nilai sosial, yaitu nilai tolong menolong, dan sikap suka bermusyawarah. Nilai Budaya, yaitu kebohongan pasti akan terungkap, kasih ibu sepanjang masa, memohon maaf bila bersalah, kebaikan dan kesabaran, ketidakpatuhan kepada orang tua, nilai bekerja dan berkemauan keras, dan penyesalan selalu datang terlambat.

Menulis cerita fabel adalah usaha membuat sebuah karya sastra yang berbentuk prosa dan mempunyai komposisi cerita, tokoh, latar yang lebih sempit. Cerita yang disajikan dalam cerita fabel terbatas hanya memiliki satu kisah. Teks cerita fabel merupakan salah satu materi pada Kurikulum 2013 dijenjang Sekolah Menengah Pertama. Fabel (Dongeng Hewan) Menanamkan Nilai-nilai Pada Anak sehingga pembelajaran cerita fabel yang diterapkan bermanfaat bagi siswa.

a. Ciri-Ciri Fabel

Menurut Setyoningrum (2018), ciri umum dan karakteristik dari teks fabel sebagai berikut.

- 1) Menggunakan tokoh hewan dalam penceritaannya;
- 2) hewan yang sebagai tokoh utama dapat bertingkah laku seperti manusia pada umumnya;
- 3) menunjukkan penggambaran moral atau unsur moral dan karakter manusia serta kritik tentang kehidupan di dalam ceritanya;
- 4) penceritaannya pendek;
- 5) menggunakan pilihan kata yang mudah;
- 6) paling baik dan tepat untuk diceritakan adalah antara karakter manusia yang lemah dan kuat; dan
- 7) menggunakan setting atau latar alam.

b. Ciri Kebahasaan Teks Fabel

Kosasih (2018:228), mengungkapkan bahwa unsur- unsur cerita rakyat (fabel) menggunakan bahasa sehari- hari seperti halnya cerpen. Teks cerita fabel memiliki ciri-ciri kebahasaan sebagai berikut.

- 1) Menggunakan kata-kata yang menyatakan urutan waktu, seperti pada suatu ketika , pada zaman dahulu, kemudian, akhirnya.
- 2) Menggunakan kata kerja tindakan, seperti mengembara, menggigit, menerjang, melompat, memangsa, memanjat.
- 3) Menggunakan kata kerja yang menggambarkan sesuatu yang dipikirkan atau dirasakan para tokohnya. Misalnya, membisu, mengeluh, mengerang, tertunduk lesu.
- 4) Menggunakan kata-kata yang menggambarkan keadaan atau sifat tokohnya, seperti bingung, lapar, kurus, buas, licik, sombong.
- 5) Menggunakan kata sandang, seperti si, sang pada jenis cerita fabel.
- 6) Menggunakan sudut pandang tokoh ketiga. Pencerita (juru dongeng) tidak terlibat dalam cerita yang disampaikan.
- 7) Menggunakan dialog.

c. Struktur Fabel

Menurut Nst et al (2023), Fabel memiliki struktur isi sebagai berikut:

- 1) Orientasi

Pada tahap ini memperkenalkan para pelaku, hal yang dialami pelaku, dan tempat peristiwa terjadi. Struktur orientasi dalam fabel sering disamakan dengan

awal cerita, karena pada titik ini, pengarang memperkenalkan ceritanya sebelum masuk pada masalah atau kejadian yang sebenarnya.

2) Komplikasi

Pada tahap ini dimulai dari konflik (permasalahan) menuju klimaks (puncak masalah). Munculnya konflik atau masalah dalam fabel sering ditunjukkan dengan sikap tokoh, peristiwa, perbedaan pendapat yang melahirkan perselisihan, atau keinginan yang tidak sesuai dengan harapan. Konflik-konflik yang muncul dalam teks fabel menjadi dasar terbentuknya nilai-nilai moral yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca.

3) Resolusi

Pada tahap ini konflik teratasi dan ada penyelesaian (proses penyelesaian masalah). Penulis menggambarkan peristiwa yang mengarah pada penyelesaian setiap masalah yang muncul pada tahap komplikasi. Pada tahap ini, penulis memberikan gambaran tentang nilai-nilai moral yang disempurnakan dari nilai-nilai dalam tahap komplikasi.

4) Koda

Pada titik ini berupa akhir cerita atau hasil dari proses penyelesaian yang mengandung amanat. Baik tertulis, maupun tersirat. Koda sering pula disebut bagian khidmat dari cerita yang menyajikan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita melalui konflik atau masalah yang muncul dalam cerita.

d. Unsur-unsur Fabel

Sebuah karya sastra memiliki unsur-unsur pembangun yang di dalamnya terdiri dari dua unsur, yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik.

1. Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri (Nurgiyantoro, 2015:29). Adapun unsur intrinsik fabel yaitu sebagai berikut:

a. Tema

Stanton dan Kenny dalam Burhan (2013:114), menyatakan bahwa tema adalah makna yang terkandung oleh sebuah cerita. Tema merupakan suatu ide atau pemikiran yang ditulis oleh pengarang dalam cerita fiksi. Tema juga dapat ditentukan berdasarkan kalimat kunci yang diucapkan oleh tokoh atau peristiwa sebab-akibat yang terjadi di dalam cerita.

b. Tokoh dan Penokohan

Menurut Nurgiyantoro (2013:236), Tokoh dan penokohan adalah pelaku dalam sebuah cerita atau pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam cerita. Penokohan adalah pemberian karakter atau sifat pada pelaku di dalam cerita atau tokoh. Dalam fabel tokoh yang umumnya digunakan merupakan tokoh binatang, apalagi tokoh binatang kerap timbul bersama tokoh orang. Stanton dalam Kurniawan (2013: 74), membedakan tokoh menjadi dua jenis yaitu tokoh utama (central character) dan tokoh tambahan (peripheral character). Berdasarkan perannya didalam sebuah cerita, setiap tokoh memiliki masing-masing karakter yang telah ditentukan penulis. Namun berdasarkan

penokohan yang telah ditentukan, pembaca sering menunjukkan reaksi dari cerita yang telah dibaca.

c. Alur (Plot)

Lukens dalam Nurgiyantoro (2013: 68), mengatakan bahwa dalam sebuah cerita alur merupakan urutan kejadian yang memperlihatkan tingkah laku tokoh dalam aksinya. Alur cerita merupakan sebuah struktur urutan penyajian cerita yang sengaja dibentuk dan dikembangkan untuk menampilkan tokoh dan cerita secara utuh dan padu sehingga peristiwa, tokoh, dan segala sesuatu itu digerakkan, dikisahkan menjadi rangkaian cerita yang menarik. Alur juga diartikan sebagai peristiwa-peristiwa yang ditampilkan dalam cerita yang tidak bersifat sederhana, karena menyusun peristiwa-peristiwa itu berdasarkan kaitan sebab-akibat. Teks fabel diciptakan untuk kanak-kanak, hingga alur cerita yang dipakai amat simpel supaya gampang untuk dimengerti. Walaupun begitu, alur cerita kalimat haruslah saling berhubungan satu sama lain.

Ada tiga jenis alur, yakni alur maju, alur mundur, dan alur campuran.

- 1) Alur maju: alur yang susunannya runut mulai dari pengenalan, peristiwa, konflik, hingga penyelesaian.
- 2) Alur mundur: alur yang mulai dari peristiwa terakhir. Alur mundur biasanya digunakan untuk menceritakan kilas balik peristiwa masa lalu.
- 3) Alur campuran: alur gabungan dari alur maju dan alur mundur. Cerita biasanya disampaikan secara berurutan sekaligus menyisipkan cerita di masa lalu dan masa sekarang.

d. Latar

Nurgiyantoro (2013:302), Latar adalah tempat dan waktu kejadian serta suasana dalam cerita atau dimana, kapan, dan bagaimana peristiwa itu terjadi. Latar digunakan untuk memperkuat keyakinan pembaca terhadap jalannya suatu cerita. Latar dalam suatu cerita bisa bersifat faktual, maupun imajinatif.

Latar terbagi ke dalam tiga unsur pokok, yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar sosial.

- 1) Latar tempat: berupa tempat atau lokasi tertentu, seperti: sekolah, desa, rumah, sungai, hutan, gedung bertingkat, dan sebagainya.
- 2) Latar waktu: berupa waktu terjadinya peristiwa, misalnya jam, hari, musim, tahun, dan sebagainya.
- 3) Latar sosial: berhubungan dengan perilaku sosial masyarakat, misalnya, tradisi, kebiasaan, adat istiadat, keyakinan, kepercayaan, status dan strata sosial, dan sebagainya.

e. Sudut Pandang

Nurgiyantoro (2013:336), menyatakan Sudut pandang merupakan bagaimana cara sebuah cerita tersebut dikisahkan. Sudut pandang menunjuk pada cara sebuah cerita dikisahkan. Sudut pandang adalah posisi pengarang dalam menyampaikan cerita. Sudut pandang pengarang terdiri tiga, yakni sudut pandang orang pertama, kedua, dan ketiga.

f. Amanat

Kosasih (2016, hlm. 123) menyatakan, “amanat suatu cerpen selalu berkaitan dengan temanya.” Tema sebuah cerita menggambarkan pesan-pesan berharga yang ingin penulis sampaikan lewat ceritanya. Amanat merupakan pesan

yang disampaikan oleh pengarang. Biasanya amanat mengandung nasihat atau pesan moral yang bertujuan untuk direnungkan kembali oleh pembaca. Amanat ini tidak disampaikan secara langsung, melainkan tersirat dalam isi cerita.

g. Gaya bahasa

Penggunaan gaya bahasa adalah cara mengungkapkan perasaan atau pikiran dengan tujuan memberikan efek pada para pembacanya. Nada berhubungan dengan pilihan gaya untuk mengekspresikan sikap tertentu. Bahkan beberapa pengarang memiliki ciri khas dalam penggunaan gaya penulisan dan nada dalam membaca karya-karyanya. Gaya bahasa disebut dengan majas. Contoh majas adalah majas alegori, hiperbola, personifikasi, dan lain sebagainya.

B. Kerangka Konseptual

Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Sebagai seorang pengajar, guru dituntut untuk menggunakan media yang tepat agar proses pembelajaran lebih menarik minat siswa serta siswa juga tidak merasa bosan pada saat mengikuti proses pembelajaran. Salah satu cara untuk memotivasi siswa dalam proses pembelajaran menulis cerita fabel adalah dengan penggunaan media. Guru dapat menggunakan pembelajaran berbasis digital sebagai medianya. Media pembelajaran ini merupakan salah satu bentuk pembelajaran dengan menggunakan *Google Classroom*.

Penelitian ini akan dilakukan uji coba pada siswa kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan. Penelitian ini menggunakan 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kedua kelas tersebut diberikan perlakuan yang sama namun menggunakan media yang berbeda. Kelompok eksperimen menggunakan media sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional (ceramah) tanpa media.

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis ini adalah dugaan sementara atau asumsi sementara terhadap pertanyaan yang muncul dalam sebuah penelitian. Dari pernyataan diatas mengenai hipotesis, maka peneliti dapat merumuskan bahwa hipotesis dalam penelitian ini yaitu adanya pengaruh media digital terhadap kemampuan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Al-Washliyah 30 Medan, Jl. Pancing 1 No.2, Desa Besar, Kecamatan Medan Labuhan, Kabupaten Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara.

Adapun alasan peneliti memilih lokasi penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Di sekolah SMP Al-Washliyah 30 Medan. Tahun Pembelajaran 2022/2023 belum pernah diadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Oleh Siswa Kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023”.
- b. Lokasi penelitian mudah dijangkau, sehingga memudahkan penulis untuk melakukan penelitian.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini direncanakan pada Januari 2023 sampai Agustus 2023. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 3. 1
Rencana Waktu Penelitian

No	Uraian Kegiatan	Waktu Penelitian (Tahun 2023)																							
		Mei				Juni				Agustus				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penulisan Proposal	■	■	■	■																				
2	Bimbingan Proposal					■	■	■	■																
3	Seminar Proposal											■													
4	Perbaikan Proposal											■	■												
5	Pengumpulan Data													■	■										
6	Analisis Data													■											
7	Penulisan Skripsi															■	■								
7	Bimbingan Skripsi															■	■	■	■	■	■				
8	Persetujuan Skripsi																							■	
9	Ujian Skripsi																								

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Arikunto (2013:173), populasi ialah objek yang akan diteliti. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari kemudia ditarik kesimpulannya. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka ditetapkan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII

SMP Al-Washliyah 30 Medan yang terdiri dari 9 kelas dengan jumlah seluruh kelas VII yaitu 280 siswa.

2. Sampel

Menurut Sujarweni (2015:81), sampel adalah bagian dari sejumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang digunakan untuk penelitian. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. menurut Sugiyono (2014:218), *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu.. Artinya, mencari sampel yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan secara khusus oleh peneliti. Adapun kelas yang dipilih oleh peneliti yaitu kelas VII-8 SMP yang berjumlah 34 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-9 yang berjumlah 34 siswa sebagai kelas kontrol.

Tabel 3. 2

Sampel siswa kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII-8	34
2	VII-9	34
Jumlah		68

C. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Sugiyono (2017: 109), menyatakan bahwa metode penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan. Metode ini bertujuan untuk melihat apakah ada perbedaan hasil sebagai akibat adanya perbedaan perlakuan yang diberikan pada metode eksperimen dan metode kontrol.

Desain penelitian ini eksperimen *posttest only control design*, dengan menekankan perbandingan perlakuan antara kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol, yang mana kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan khusus, sedangkan kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan khusus. Metode ini dilakukan karena peneliti ingin mengetahui Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel O leh Siswa Kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023.

Tabel 3. 3

Desain Penelitian posttest only control design

Kelas	Kelompok	Perlakuan	Post-test
VII-8	R ₁	X	O ₁
VII-9	R ₂	-	O ₂

Keterangan:

R₁ : Kelompok eksperimen

R₂ : Kelompok kontrol

X : Perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran digital

O1 : Pemberian post-test setelah perlakuan menggunakan media pembelajaran digital

O2 : Pemberian post-test setelah perlakuan tanpa menggunakan media pembelajaran digital

D. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu sebagai berikut :

1. Variabel Bebas (x) : kemampuan menulis cerita fabel dengan menggunakan media digital
2. Variabel Terikat (y) : kemampuan menulis cerita fabel tanpa menggunakan media digital

E. Definisi Variabel Penelitian

Definisi variabel penelitian sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa secara mudah agar siswa mampu memahami dengan cepat dan mudah.

2. Media Pembelajaran Digital

Pembelajaran digital merupakan peluang siswa untuk mencari sumber informasi yang lebih luas dengan mengakses internet baik di mesin pencarian seperti google, youtube.

3. Keterampilan Menulis

Menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk tulisan yang memiliki maksud dan tujuan dalam penulisannya.

4. Teks Fabel

Teks fabel merupakan jenis sastra rakyat yang sangat terkenal. Setiap bangsa di dunia memiliki cerita binatang.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah sarana yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data. Menurut Sugiyono (2017: 148) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Maka penelitian ini menggunakan instrumen penelitian dengan menggunakan tes untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

1. Tes

Tes menurut Arikunto dan Jabar (2004) merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dengan menggunakan cara atau aturan yang telah ditentukan.

Tes praktik dalam penelitian ini dilakukan setelah kegiatan belajar mengajar peneliti bersama peserta didik menggunakan media digital. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh dan mengetahui kemampuan siswa menulis cerita teks fabel.

Dalam menulis teks fabel ditentukan beberapa aspek yang harus dicapai oleh siswa, yakni sebagai berikut:

Tabel 3. 4

Aspek Penilaian Tes Menulis Teks Fabel

No	Kriteria	Penilaian	Skor
1	Judul	a. tepat dalam menulis judul dengan menggambarkan keseluruhan isi teks	4
		b. cukup tepat dalam menulis judul dengan menggambarkan keseluruhan isi teks	3
		c. kurang tepat dalam menulis judul dengan menggambarkan keseluruhan isi teks	2
		d. tidak tepat dalam menulis judul dengan menggambarkan keseluruhan isi teks	1
2	Orientasi	a. pengenalan tokoh, serta latar tempat dan waktu yang tepat	4
		b. pengenalan tokoh, serta latar tempat dan waktu yang tepat cukup tepat.	3
		c. pengenalan tokoh, serta latar tempat dan waktu yang tepat kurang tepat.	2
		d. pengenalan tokoh, serta latar tempat dan waktu yang tidak tepat	1
3	Komplikasi	a. kesesuaian dari munculnya konflik, reaksi pelaku serta penulisan konflik yang menarik	4
		b. kesesuaian dari munculnya konflik, reaksi pelaku serta penulisan konflik yang cukup menarik	3
		c. kesesuaian dari munculnya konflik, reaksi pelaku serta penulisan konflik yang kurang menarik	2
		d. kesesuaian dari munculnya konflik, reaksi pelaku serta penulisan konflik yang tidak menarik	1
4	Resolusi	a. penyelesain masalah yang menarik	4
		b. penyelesain masalah yang cukup menarik	3
		c. penyelesain masalah yang kurang menarik	2
		d. penyelesain masalah yang tidak menarik	1
5	Koda	a. penulisan amanat yang menarik dan mengesankan	4
		b. penulisan amanat yang cukup menarik dan mengesankan	3
		c. penulisan amanat yang kurang menarik dan mengesankan	2
		d. penulisan amanat yang tidak menarik dan	1

	Mengesankan	
--	-------------	--

Nilai total yang diperoleh

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Skor yang di peroleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 3. 5

Kategori Penilaian

No	Kategori	Penilaian
1	Baik sekali	90-100
2	Baik	70-89
3	Cukup	60-69
4	Kurang	50-59
5	Sangat kurang	<49

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Yakni menguji dan menganalisis data dengan perhitungan angka-angka dan menarik kesimpulan dari pengujian tersebut, dengan rumus-rumus di bawah ini.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diperoleh normal atau tidak, uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji statistic dengan *software* SPSS yaitu uji *Shapiro wilk*. Jika nilai dari uji

normalitas $<0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai dari uji normalitas $>0,05$ maka data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ditujukan untuk menguji kesamaan beberapa bagian sampel, sehingga generalisasi terhadap populasi dapat dilakukan. Uji Homogenitas menggunakan rumus Uji Levene, Menurut Irianto (2015:231) Uji Levene menggunakan analysis of variance satu arah. Data ditransformasikan dengan cara mencari selisih masing-masing skor dengan rata-rata kelompoknya.

Pada penelitian ini uji homogenitas menggunakan bantuan SPSS 24 dengan uji levene. Kriteria pengujiannya adalah apabila nilai Sig. $P<0,05$ maka data berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians tidak sama, sedangkan jika nilai Sig. $P>0,05$ maka data berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varian sama atau homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah uji prasyarat terpenuhi. Uji hipotesis yang dilakukan yaitu Uji-t, dan uji pengaruh variabel bebas

Uji-t (Independent Sample T-Test)

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari hasil tes, uji hipotesis yang digunakan adalah Uji-t (Independent Sample T-Test) dilakukan untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan menulis cerita fabel siswa antara kelas kontrol tanpa

media pembelajaran digital dan kelas eksperimen dengan media pembelajaran digital. Bila pada hasil uji hipotesis terdapat perbedaan, menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berpengaruh pada kemampuan menulis cerita fabel siswa. Uji- T (Independent Sample T-Test) pada penelitian ini menggunakan program SPSS 24.0. Hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

Kemampuan menulis cerita fabel

1. H_0 : tidak terdapat perbedaan kemampuan menulis cerita fabel siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ($H_0 : \mu_1 = \mu_2$).
2. H_a : terdapat perbedaan kemampuan menulis cerita fabel siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ($H_a : \mu_1 \neq \mu_2$).

Uji-U (Mann Whitney U-Test)

Pengujian hipotesis dengan data yang diperoleh normal dan homogen menggunakan uji parametrik Independent Sample T Test. Namun, apabila data yang diperoleh tidak normal dan homogen maka salah satu uji hipotesis yang bisa digunakan yaitu uji non parametrik dengan uji Mann Whitney. Uji Mann Whitney merupakan salah satu uji non parametrik yang digunakan untuk menguji perbedaan dua sampel bebas atau tidak berhubungan jika data yang digunakan berskala nominal (Suliyanto, 2014: 70). Uji Mann Whitney pada penelitian ini menggunakan program SPSS 24.0. Hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

Kemampuan memahami teks fabel

1. H_0 : tidak terdapat perbedaan kemampuan menulis cerita fabel siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ($H_0 : \mu_1 = \mu_2$).
2. H_a : terdapat perbedaan kemampuan menulis cerita fabel siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ($H_a : \mu_1 \neq \mu_2$)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara kuantitatif untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital terhadap kemampuan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan. Penelitian ini dilakukan dengan metode eksperimen. Media digital dijadikan sebagai treatment untuk dicari tahu bagaimana penggunaan media digital terhadap kemampuan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VII-8 sedangkan untuk VII-9 tanpa perlakuan/tidak menggunakan media digital. Data kelas VII-8 berjumlah 34 siswa dengan menggunakannya pembelajaran media berbasis digital sebagai kelas eksperimen. Sedangkan kelas VII-9 berjumlah 34 siswa dengan pembelajaran tidak menggunakan media digital sebagai kelas kontrol. Berdasarkan data pada kelas VII-9 sebagai kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 53,09. Sedangkan pada kelas VII-8 sebagai kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 76,76. Untuk mengetahuinya dapat dilihat dari ada atau tidak ada perbedaan antara rata rata nilai posttest dari masing- masing kelas. Lebih jelasnya lihat tabel 4.1 dan tabel 4.2 dibawah ini.

1. Data Kemampuan Menulis Cerita Fabel Tanpa Bantuan Media Digital

Kelas Kontrol (VII-9)

Tabel 4. 1

Data Kemampuan Menulis Cerita Fabel Tanpa Bantuan Media Digital Kelas

Kontrol (VII-9)

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian					Skor	Nilai
		Judul	Orientasi	Komplikasi	Resolusi	Koda		
1	Ahdan Aidil Putra	2	3	2	2	1	10	50
2	April Liyani	2	2	2	1	1	8	40
3	Arfah Arshafin	2	2	1	1	2	8	40
4	Arya Anggara	3	2	2	2	2	11	55
5	Az[riel Aliga	2	2	2	2	2	10	50
6	Beila Aprilia Salsabila	3	2	3	2	2	12	60
7	Clara Fifianum	2	3	2	1	1	9	45
8	Dafa Haikal	2	2	2	2	1	9	45
9	Deluita Auliyah	2	3	2	1	1	9	45
10	Diva Ayu Pratiwi	3	3	2	2	3	10	50
11	Duviandra Andika S.	3	2	3	1	2	11	55
12	Dwi Cahya Putri	1	2	2	2	1	8	40
13	Edo Syahrin	2	3	2	1	1	9	45
14	Fachregi Utama	3	2	2	2	3	12	60
15	Fahri Alfahrizi	2	2	2	2	3	11	55
16	Fania Adelia Putri	2	3	3	2	2	12	60
17	Hafis Ramadhan	3	3	3	2	2	13	65

	Daulay							
18	Hanifah Yusmaliza	3	2	2	2	2	11	55
19	Kihajar Diantoro	3	4	3	4	3	17	85
20	Lutfi Haikal	3	3	2	2	2	12	60
21	M. Alfiata Fadil	2	3	2	2	2	11	55
22	M. Izrai Ibrahim	3	4	4	3	3	17	85
23	M. Prayuda	2	2	1	2	1	8	40
24	M. Rizky Aditya	2	2	2	2	2	10	50
25	M. Sultan Al-Malik	2	2	3	2	2	11	55
26	Mahesa Aldava	3	2	3	3	3	14	70
27	Nafisah Alya Putri	3	2	2	2	2	11	55
28	Nazwa Putri Kayla	2	2	1	1	2	8	40
29	Nur Afni	2	2	3	2	1	10	50
30	Rindu Ramadhani	2	2	1	1	2	8	40
31	Sekar Sari	2	1	1	2	2	8	40
32	Syaiful Efendi Hasibuan	2	2	2	2	3	11	55
33	Tasya Aulia	2	2	2	2	1	9	45
34	Zahra Yasmin	3	2	3	2	3	13	65
	Jumlah	80	80	74	64	66	361	1805
	Rata-rata	2,35	2,35	2,17	1,88	1,94	10,61	53,09

Berdasarkan Tabel 4.1 diketahui nilai kemampuan menulis cerita fabel kelas kontrol tanpa bantuan media digital adalah 53,09 yang diperoleh menggunakan rumus: $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Cara Perhitungan: $\frac{1805}{34} \times 100 = 53,09$ hasil tersebut termasuk ke dalam

kategori kurang.

Tabel 4. 2

**Data Kemampuan Menulis Cerita Fabel Menggunakan Media Digital Kelas
Eksperimen (VII-8)**

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian					Skor	Nilai
		Judul	Orientasi	Komplikasi	Resolusi	Koda		
1	Adelia Putri	4	4	3	4	4	19	95
2	Aditya Harry Prasetio	4	3	4	4	2	17	85
3	Ajeng Retno Fairrus	3	3	3	3	3	15	75
4	Alfiano Dwi Nugraha	2	3	3	3	3	14	70
5	Al-Zaki Fersario	2	3	4	2	4	15	75
6	Ari Arso	3	3	3	3	3	15	75
7	Dio Hariri	3	4	3	3	3	16	80
8	Kenzo Ramadhan	3	3	3	3	2	14	70
9	Keysha Missuki Amanda	3	4	4	4	4	19	95
10	M. Aditya	3	3	2	3	3	14	70
11	M. Alvi Lesmana	4	3	3	3	3	16	80
12	M. Diko Irawan Nasutin	4	3	3	3	3	16	80
13	M. Fadli	3	3	3	3	4	16	80
14	M. Prayogi	3	4	3	3	3	16	80
15	M.. Sahril	3	4	3	4	4	18	90
16	Mahraz	3	3	3	2	3	14	70

	Syufi							
17	Mawaddah Amelia	4	2	3	3	3	15	75
18	Nadda Kayla Ahmad	3	3	2	2	2	12	60
19	Nasarina	3	3	3	3	4	16	80
20	Nazwa Sabrani	3	2	2	2	1	10	50
21	Nur Delima Adelia	2	2	2	2	4	12	60
22	Putri Kayla Heriani	3	3	3	3	4	16	80
23	Quinsa Balqis	3	4	3	3	3	16	80
24	Rafi Ananda	3	4	3	3	3	16	80
25	Ridho Ramadhan	4	3	3	3	4	17	85
26	Ruben Alexander Mases	2	3	3	2	3	13	65
27	Sadila Putri	3	4	3	3	3	16	80
28	Sandy Syahputra	3	3	3	3	3	15	75
29	Satria Agung	3	3	2	2	3	13	65
30	Sekar Melati	3	3	2	3	3	14	70
31	Syauqi Irsad	4	3	3	3	4	17	85
32	Tania Nur Azizah	4	4	3	3	4	18	90
33	Travis Pastrana	3	3	3	3	3	15	75
34	Vilia Ratu Syifa	3	3	3	4	4	17	85
	Jumlah	106	108	99	100	109	522	2.610
	Rata-rata	3,11	3,17	2,91	2,94	3,20	15,35	76,76

Berdasarkan Tabel 4.2 diketahui nilai kemampuan menulis cerita fabel kelas kontrol menggunakan media digital adalah 76,76 yang diperoleh menggunakan rumus: $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Cara Perhitungan: $\frac{2.610}{34} \times 100 = 76,76$ hasil tersebut termasuk ke dalam kategori

baik.

B. Analisis Data

1. Pengaruh Penggunaan Media Digital terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel

Terdapat pengaruh penggunaan media digital terhadap kemampuan menulis cerita fabel pada siswa dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan pemerolehan nilai posttest kontrol 53,09 dan posttest eksperimen 76,76. Perbedaan hasil tes antara kelas kontrol dan eksperimen menjadi hal yang positif dan baik untuk pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang diajarkan guru. Hal ini membuktikan bahwa media digital berpengaruh untuk mempermudah siswa dalam kegiatan menulis cerita fabel.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini ditentukan uji normalitasnya menggunakan uji statistik dengan bantuan program SPSS yaitu dengan uji shapiro-wilk. Hasil normalitas penelitian ini dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 3
Case Processing Summary

Case Processing Summary							
	Media Digital	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Kemampuan Menulis Cerita Fabel	Eksperimen	34	100.0%	0	0.0%	34	100.0%
	Kontrol	34	100.0%	0	0.0%	34	100.0%

Sumber: Hasil Olahan SPSS 24.0

Berdasarkan tabel 4.1 diketahui bahwa semua sampel baik kelas kontrol 34 siswa maupun kelas eksperimen 34 siswa mengikuti kegiatan pembelajaran.

Tabel 4. 4
Descriptives

Descriptives					
	Media Digital		Statistic	Std. Error	
Kemampuan Menulis Cerita Fabel	Eksperimen	Mean		76.76	1.687
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	73.33	
			Upper Bound	80.20	
		5% Trimmed Mean		77.01	
		Median		80.00	
		Variance		96.791	
		Std. Deviation		9.838	
		Minimum		50	
		Maximum		95	
		Range		45	
		Interquartile Range		11	
		Skewness		-.477	.403
		Kurtosis		.672	.788
	Kontrol	Mean		53.09	1.980

	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	49.06	
		Upper Bound	57.12	
	5% Trimmed Mean		52.04	
	Median		52.50	
	Variance		133.356	
	Std. Deviation		11.548	
	Minimum		40	
	Maximum		85	
	Range		45	
	Interquartile Range		15	
	Skewness		1.173	.403
	Kurtosis		1.679	.788

Sumber: Hasil Olahan SPSS 24.0

Berdasarkan tabel 4.4 diketahui bahwa rata-rata kelas kontrol memperoleh 53.09, Median 52.50, variasi 133.356, standar deviasi 11.548 dan standar eror 1.980. Sedangkan kelas eksperimen memperoleh rata-rata 76.76, Median 80.00, variasi 96.791, standar deviasi 9.838. dan standar eror 1.687.

Tabel 4. 5

Tests of Normality

Tests of Normality							
	Media Digital	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kemampuan Menulis Cerita Fabel	Eksperimen	.158	34	.030	.957	34	.204
	Kontrol	.170	34	.014	.878	34	.001

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil Olahan SPSS 24.0

Uji normalitas di atas digunakan untuk mengetahui apakah sebaran normal atau tidak normal. Kaidah yang digunakan adalah jika P (Asymp. Sig. $P > 0,05$) maka sebaran dikatakan normal. Sebaliknya jika $P < 0,05$ maka sebaran dikatakan tidak normal. Dari hasil uji normalitas di atas item posttest kelas eksperimen memperoleh ($P = 0.204$) dan item posttest kontrol memperoleh ($P = 0.001$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa uji normalitas kelas eksperimen berdistribusi normal ($P > 0,05$). dan kelas kontrol berdistribusi tidak normal ($P < 0.05$).

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas ditujukan untuk menguji kesamaan beberapa bagian sampel sehingga generalisasi terhadap populasi dapat dilakukan. Uji homogenitas menggunakan rumus Uji Levene, berikut hasil uji homogenitas menggunakan bantuan software SPSS.

Tabel 4. 6

Test of Homogeneity of Variances

Test of Homogeneity of Variances			
Kemampuan Menulis Cerita Fabel			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.465	1	66	.498

Sumber: Hasil Olahan SPSS 24.0

Uji Homogenitas di atas digunakan untuk mengetahui apakah sebaran homogen atau tidak homogen. Kaidah yang digunakan adalah jika P (Asymp. Sig. $P > 0,05$) maka sebaran dikatakan homogen. Sebaliknya jika $P < 0,05$

maka sebaran dikatakan tidak homogen. Dari hasil uji homogenitas di atas item dapat disimpulkan bahwa data homogen karena $P \text{ Asymp. Sig. } P > 0,05$ yaitu 0,498.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari hasil tes, uji hipotesis yang digunakan adalah Uji-t (Independent Sample T-Test) dilakukan untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan menulis cerita fabel siswa antara kelas kontrol tanpa media digital dan kelas eksperimen dengan media digital. Bila pada hasil uji hipotesis terdapat perbedaan, menunjukkan bahwa media digital berpengaruh pada kemampuan menulis cerita fabel oleh siswa. Rumus yang digunakan adalah uji t (t- independent) dengan bantuan program SPSS, berikut ini hasil uji t- independent.

Tabel 4. 7

Group Statistics

Group Statistics					
	Media Digital	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kemampuan Menulis Cerita Fabel	Eksperimen	34	76.76	9.838	1.687
	Kontrol	34	53.09	11.548	1.980

Sumber: Hasil Olahan SPSS 24.0

Bedasarkan tabel 4.7 diketahui bahwa sampel kelas eksperimen berjumlah 34 siswa dengan rata-rata nilai keseluruhan 76.76, standar deviasi 9.838 dan

standar eror 1.687. Sedangkan kelas kontrol rata-rata 53.09, jumlah siswa 34 standar deviasi 11.548 dan standar eror 1.980

Tabel 4. 8
Independent Samples Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kemampuan Menulis Cerita Fabel	Equal variances assumed	.465	.498	9.100	66	.000	23.676	2.602	18.482	28.871
	Equal variances not assumed			9.100	64.375	.000	23.676	2.602	18.479	28.873

Sumber: Hasil Olahan SPSS 24.0

Berdasarkan tabel 4.8 didapatkan nilai signifikan (2-tailed) 0.000 maka H_a diterima dan H_0 ditolak jadi dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan terhadap pada kemampuan menulis cerita fabel siswa menggunakan media pembelajaran digital.

C. Pembahasan Penelitian

1. Kenampuan Menulis Cerita Fabel Kelas Kontrol Tanpa Menggunakan Media Pembelajaran Digital

Berdasarkan data yang diperoleh diketahui bahwasannya pada aspek penilaian Judul diperoleh jumlah skor 80 dengan rata-rata 2,35. Selanjutnya pada aspek penilaian Orientasi diperoleh jumlah skor 80 dengan rata-rata 2,35. Selanjutnya pada aspek penilaian Komplikasi diperoleh jumlah skor 74 dengan rata-rata 2,17. Selanjutnya pada aspek penilaian Resolusi diperoleh jumlah skor 64 dengan rata-rata 1,88. Selanjutnya pada aspek penilaian Koda diperoleh jumlah skor 66 dengan rata-rata 1,94.

2. Kenampuan Menulis Cerita Fabel Kelas Eksperimen Menggunakan Media Pembelajaran Digital

Berdasarkan data yang diperoleh diketahui bahwasannya pada aspek penilaian Judul diperoleh jumlah skor 106 dengan rata-rata 3,11. Selanjutnya pada aspek penilaian Orientasi diperoleh jumlah skor 108 dengan rata-rata 3,17. Selanjutnya pada aspek penilaian Komplikasi diperoleh jumlah skor 99 dengan rata-rata 2,91. Selanjutnya pada aspek penilaian Resolusi diperoleh jumlah skor 100 dengan rata-rata 2,94. Selanjutnya pada aspek penilaian Koda diperoleh jumlah skor 109 dengan rata-rata 3,20.

3. Pengaruh Kemampuan Menulis Cerita Fabel Menggunakan Media Pembelajaran Digital

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap kemampuan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan. Adanya media pembelajaran digital membantu siswa dalam menulis cerita fabel karena dengan adanya media pembelajaran digital membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dengan dukungan video, dan khususnya penggunaan media pembelajaran digital *Google classroom* membantu siswa dalam menulis cerita fabel karena dengan mengakses *Google classroom* dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang diberikan guru, serta penggunaan waktu yang fleksibel membuat belajar dimana pun tanpa terbatas tidak hanya dikelas saja, Pembelajaran berlangsung secara kondusif dan fleksibel. Perbedaan penilaian yang dihasilkan oleh siswa dapat dilihat langsung dari hasil posttest kelas kontrol dengan perolehan nilai 53,09 dan hasil posttest kelas eksperimen dengan perolehan nilai 76,76

Berdasarkan analisis data hasil penelitian kemudian dilakukan analisis melalui uji statistik parametrik Uji- t (Independent Sample T-Test). Berdasarkan hasil analisis uji statistik penelitian ini telah menjawab hipotesis yakni: memperoleh nilai rata-rata perbedaan antara posttest kelas kontrol (sebelum diberikann treatment) dengan nilai posttest kelas eksperimen (sesudah diberikan treatment) yaitu Asym.Sig. (2-tailed) bernilai 0,000, karena nilai 0,000 lebih kecil dari $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis diterima” artinya ada

perbedaan dari sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran digital dalam kegiatan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan.

D. Keterbatasan Penelitian

Menyelesaikan penelitian ini, banyak sekali kendal-kendala yang peneliti hadapi. Sejak pembuatan proposal, rangkaian penelitian, pelaksanaan penelitian dan pada pengolahan data. Di samping itu, keterbatasan lain seperti referensi buku, waktu maupun keterbatasan ilmu tidak luput menjadi kendala dalam penelitian ini. Begitu pula dengan keterbatasan tes, jika dilihat dalam pelaksanaan tes kemungkinan tidak semua siswa melakukan tes dengan sungguh-sungguh. Meskipun begitu berkat usaha, kesabaran dan kemauan yang kuat akhirnya kendala-kendala tersebut mampu peneliti hadapi hingga skripsi ini pun selesai.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan tujuan penelitian dan hasil analisis data melalui uji statistik penelitian ini telah menjawab hipotesis yaitu:

1. Kemampuan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan tahun pembelajaran 2022-2023 tanpa menggunakan media pembelajaran digital pada kelas kontrol berada pada kategori kurang dengan nilai rata-rata yaitu 53,09 dan standar deviasi yaitu 11.548.
2. Kemampuan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan tahun pembelajaran 2022-2023 dengan menggunakan media pembelajaran digital pada kelas eksperimen berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata yaitu 76,76 dan standar deviasi yaitu 9.838.
3. Berdasarkan hasil analisis uji statistic parametrik Uji t Independent Sample T-Test penelitian ini telah menjawab hipotesis yakni: memperoleh nilai rata-rata perbedaan antara posttest kelas kontrol (sebelum diberikan treatment) dengan nilai posttest eksperimen (sesudah diberikan treatment) yaitu Asym.Sig. (2-tailed) bernilai 0,000, karena nilai 0,000 lebih kecil dari $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis diterima” artinya ada perbedaan dari sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran digital dalam kegiatan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan.

B. Saran

Dari hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai perbaikan dimasa yang akan datang:

1. Bagi sekolah harus lebih mengontrol cara mengajar guru dikelas agar siswa belajar dengan mendapatkan pengajaran yang baik.
2. Bagi guru diharapkan untuk menyiapkan inovasi- inovasi baru dengan menerapkan media-media pembelajaran yang tepat dan mampu melatih keterampilan siswa, dan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengatur waktu sebaik-baiknya sehingga penelitian dapat terlaksana dengan baik dan diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan mengkaji media pembelajaran digital lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, M. 2018. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. Kuningan: Yayasan Nurul Huda Windusengkahan.
- Aminudin. 2007. Pandai Memahami dan Menulis Cerita Pendek. Bandung: PT. Pribumi Mekar.
- Amri, Yusni Khairul. 2015. Mata Kuliah Umum Bhasa Indonesia Pemahaman Dasar-dasar Bahasa Indonesia. Yohyakarta: Atap Buku Yogyakarta.
- Amri, Yusni Khairul. 2020. Folklor Etnik: Kearifan Lokal Etnik sebagai Bias Nilai Budaya pada Folklor. Medan: Bircu Publishing.
- Amri, Yusni Khairul.,Dian Marisha Putri. 2021. Menelisik Nilai Budaya pada Cerita Rakyat Sipirok sebagai Cerminan Karakter Kultur Angkola. Prosiding Seminar Nasional Sastra, Lingua, Dan Pembelajarannya (Salinga). Sumatera Utara. <http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/salinga/index>
- Amri, Yusni Khairul.,Dian Marisha Putri. 2022. Meretas Nilai-Nilai Budaya Etnik Melalui Cerita Rakyat. Talenta Conference Series: Local Wisdom, Social, and Arts (LWSA). USU
- Amri, Y.K.,Dian.,M.P., Bambang.,P.S. 2022. Form of Mandate as a Message in Folklore. BIAR Publisher. Matondang Journal. Sumatera Utara .1(1).
- Arikunto S. 2013. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta.
- Arikunto, S & Jabar. 2004. Evaluasi Program Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Batubara, H.H. 2021. Media Pembelajaran Digital. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.Dwijo, A.-Q.N
- Dalman 2015. Keterampilan menulis. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dalman. 2016. Keterampilan Menulis. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Danandjaja, J. 2002. Folklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Daryanto. (2016). Media Pembelajaran. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Knapp, P & Watkins M. 2005. Genre, Text, Grammar, Technologies for Teaching and Assessing Writing. Australia: University of New South Wales Press.

- Miftah. 2015. Peran dan Fungsi Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Untuk PAUD. *Jurnal Teknodik* Vol. 19(1): 1-11.
- Nst, Y. A., Saprida, S., & Susilo, E. F. 2023. Pengembangan Modul Menulis Teks Fabel Berbasis Picture and Picture pada Siswa Kelas VII MTs Al- Bukhary Rantauprapat. *Journal on Education*, 5(3), 6227–6247. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1395>
- Nurdyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Nurhayati, H. 2015. Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Cerita Fabel dengan Teknik Rangsang Gambar. *Dinamika*, 5(3). 13-19.
- Prawiradilaga, D. S. 2016. *Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning* (D. S. Prawiradilaga, D. Ariani, & H. Handoko (Ed.)). Prenadamedia Group.
- Rosidi Imron, 2009, *Menulis Siapa Takut?*, Cet I; Yogyakarta: Kanisius.
- Rubiyanto, D. 2019. *Peran Akademisi Di Era Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0 Dalam Mengembangkan Ipteks*. Cv. Harian Jateng Network.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung:Alfabeta.
- Sukma, Putri.2011 *Media dan Sumber Pembelajaran*.Jakarta :Pustaka Pelajar.
- Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Tarigan. H.G. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.

LAMPIRAN

Lampiran 1 : RPP Kelas Eksperimen

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Sekolah : SMP Al-Washliyah 30 Medan

Mata Pelajaran : Bahasa

Indonesia Materi Pokok : Teks Fabel

Kelas/Semester : VII/ Genap

Alokasi Waktu : 1 Pertemuan (2 x 40 menit)

A. Kompetensi Inti (KI)

K.I-1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

K.I-2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan keberadaannya.

K-I.3 :Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pentahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

K-I.4 :Mencoba, mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak menulis, membaca, menghitung, menggambar dan megarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber yang lain yan sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
4.16. Menulis cerita fabel fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis cerita fabel dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata kalimat/ tanda baca/ejaan

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah proses belajar peserta didik diharapkan dapat menulis teks fabel berdasarkan strukturnya.

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian fabel
2. Unsur-unsur fabel
3. Struktur Fabel

E. Metode Pembelajaran

Metode: Konvensional (ceramah)

F. Media Pembelajaran**Media**

1. Media Digital Google Classroom

Alat dan bahan

1. Papan tulis dan spidol
2. Laptop

G. Sumber belajar

1. Buku bahasa Indonesia siswa kelas VII

H. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Menggunakan Media Digital

No	Langkah- langkah pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	<p>Kegiatan Awal:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam kepada siswa dan berdoa sebelum memulai pembelajaran. 2. Guru mengecek kehadiran seluruh siswa yang ada di dalam kelas. 3. Guru menyampaikan kompetensi dasar yang ingin dicapai. 4. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai teks fabel. 	5 menit
2	<p>Kegiatan Inti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi pembelajaran mengenai teks fabel kepada siswa. 2. Guru memberitahu kepada siswa cara menulis teks fabel . 3. Guru menayangkan film cerita fabel dan menyuruh siswa untuk mengamati film tersebut. 4. Guru menanyakan siswa mengenai isi cerita dari film yang telah ditayangkan. 	35 menit
3	<p>Kegiatan Penutup: Post-Test</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menugaskan siswa untuk menulis teks fabel dan siswa dapat mengambil ide atau inspirasi dari film yang telah ditayangkan guru. 2. Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran. 	40 menit

I. Penilaian Hasil Pembelajaran

Kisi-kisi penilaian kinerja

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Teknik Penilaian
1.	4.16. Menulis cerita fabel fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan Didengar	Menulis teks fabel	Menulis teks fabel berdasarkan struktur	Kinerja

Indikator Menulis Teks Fabel

Aspek Penilaian Tes Menulis Teks Fabel

No	Kriteria	Penilaian	Skor
1	Judul	a. tepat dalam menulis judul dengan menggambarkan keseluruhan isi teks	4
		b. cukup tepat dalam menulis judul dengan menggambarkan keseluruhan isi teks	3
		c. kurang tepat dalam menulis judul dengan menggambarkan keseluruhan isi teks	2
		d. tidak tepat dalam menulis judul dengan menggambarkan keseluruhan isi teks	1
2	Orientasi	a. pengenalan tokoh, serta latar tempat dan waktu yang tepat	4
		b. pengenalan tokoh, serta latar tempat dan waktu yang tepat cukup tepat.	3
		c. pengenalan tokoh, serta latar tempat dan waktu yang tepat kurang tepat.	2
		d. pengenalan tokoh, serta latar tempat dan waktu yang tidak tepat	1
3	Komplikasi	a. kesesuaian dari munculnya konflik, reaksi pelaku serta penulisan konflik yang menarik	4
		b. kesesuaian dari munculnya konflik, reaksi pelaku serta penulisan konflik yang cukup menarik	3
		c. kesesuaian dari munculnya konflik, reaksi pelaku serta penulisan konflik yang kurang menarik	2
		d. kesesuaian dari munculnya konflik, reaksi pelaku serta penulisan konflik	1

		yang tidak menarik	
4	Resolusi	a. penyelesaian masalah yang menarik	4
		b. penyelesaian masalah yang cukup menarik	3
		c. penyelesaian masalah yang kurang menarik	2
		d. penyelesaian masalah yang tidak menarik	1
5	Koda	a. penulisan amanat yang menarik dan mengesankan	4
		b. penulisan amanat yang cukup menarik dan mengesankan	3
		c. penulisan amanat yang kurang menarik dan mengesankan	2
		d. penulisan amanat yang tidak menarik dan Mengesankan	1

$$\text{Nilai pemerolehan siswa} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Medan , Agustus 2023

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Lukman Hakim, S.T

Ummil Khairah, S.S

Lampiran 2 : RPP Kelas Kontrol**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

Sekolah	: SMP Al-Washliyah 30 Medan
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Materi Pokok	: Teks Fabel
Kelas/Semester	: VII/ Genap
Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan (2 x 40 menit)

A. Kompetensi Inti (KI)

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

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
4.16. Menulis cerita fabel fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis cerita fabel dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata kalimat/ tanda baca/ejaan

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah proses belajar peserta didik diharapkan dapat menulis teks fabel berdasarkan strukturnya.

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian fabel
2. Unsur-unsur fabel
3. Struktur Fabel

E. Metode Pembelajaran

Metode: Konvensional (ceramah)

F. Media Pembelajaran

Media

1. Tanpa media digital

Alat dan bahan

1. Papan tulis dan spidol

G. Sumber belajar

1. Buku bahasa Indonesia siswa kelas VII

H. Kegiatan Pembelajaran

Langkah- Langkah Pembelajaran tanpa Menggunakan Media digital

No	Langkah- langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	<p>Kegiatan Awal:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam kepada siswa dan berdoa sebelum memulai pembelajaran. 2. Guru mengecek kehadiran seluruh siswa. 3. Guru menyampaikan kompetensi dasar yang ingin dicapai. 4. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai teks fabel 	5 Menit
2	<p>Kegiatan Inti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menerangkan materi pembelajaran mengenai teks fabel kepada siswa. 2. Guru memberitahukan para siswa mengenai cara menulis teks fabel . 3. Guru memberikan contoh teks fabel yang tertera di buku pelajaran kepada siswa untuk dibaca dan dipahami 	35 menit
3	<p>Kegiatan Akhir:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menugaskan siswa untuk menulis teks fabel sesuai dengan tema yang telah ditentukan oleh guru. 2. Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran. 	40 menit

I. Penilaian Hasil Pembelajaran

Kisi-kisi penilaian kinerja

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Teknik Penilaian
1.	4.16. Menulis cerita fabel fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan Didengar	Menulis teks fabel	Menulis teks fabel berdasarkan struktur	Kinerja

Indikator Menulis Teks Fabel

Aspek Penilaian Tes Menulis Teks Fabel

No	Kriteria	Penilaian	Skor
1	Judul	a. tepat dalam menulis judul dengan menggambarkan keseluruhan isi teks	4
		b. cukup tepat dalam menulis judul dengan menggambarkan keseluruhan isi teks	3
		c. kurang tepat dalam menulis judul dengan menggambarkan keseluruhan isi teks	2
		d. tidak tepat dalam menulis judul dengan menggambarkan keseluruhan isi teks	1
2	Orientasi	a. pengenalan tokoh, serta latar tempat dan waktu yang tepat	4
		b. pengenalan tokoh, serta latar tempat dan waktu yang tepat cukup tepat.	3
		c. pengenalan tokoh, serta latar tempat dan waktu yang tepat kurang tepat.	2
		d. pengenalan tokoh, serta latar tempat dan waktu yang tidak tepat	1
3	Komplikasi	a. kesesuaian dari munculnya konflik, reaksi pelaku serta penulisan konflik yang menarik	4
		b. kesesuaian dari munculnya konflik, reaksi pelaku serta penulisan konflik yang cukup menarik	3
		c. kesesuaian dari munculnya konflik, reaksi pelaku serta penulisan konflik yang kurang menarik	2

		d. kesesuaian dari munculnya konflik, reaksi pelaku serta penulisan konflik yang tidak menarik	1
4	Resolusi	a. penyelesain masalah yang menarik b. penyelesain masalah yang cukup menarik c. penyelesain masalah yang kurang menarik d. penyelesain masalah yang tidak menarik	4 3 2 1
5	Koda	a. penulisan amanat yang menarik dan mengesankan b. penulisan amanat yang cukup menarik dan mengesankan c. penulisan amanat yang kurang menarik dan mengesankan d. penulisan amanat yang tidak menarik dan Mengesankan	4 3 2 1

Nilai pemerolehan siswa = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$

Medan , Agustus 2023

**Mengetahui,
Kepala Sekolah**

Guru Mata Pelajaran

Lukman Hakim, S.T

Ummil Khairah, S.S

Lampiran 3 : Instrumen Kelas Eksperimen

Instrumen Soal Kelas Eksperimen

A. Identitas

Nama :

Kelas :

B. Petunjuk :

1. Tuliskan nama lengkap dan kelas pada lembar soal jawaban yang telah disediakan!
2. Bacalah terlebih dahulu soal dengan baik dan benar sebelum anda menjawab!
3. Isilah jawaban anda sesuai dengan aspek penilaian!

C. Soal :

Buatlah teks cerita fabel dengan dengan tema bebas sesuai dengan ciri-ciri, struktur, dan kaidah kebahasaan teks fabel!

Lampiran 4 : Instrumen Kelas Kontrol

Instrumen Soal Kelas Kontrol

A. Identitas

Nama :

Kelas :

B. Petunjuk:

1. Tuliskan nama lengkap dan kelas pada lembar soal jawaban yang telah disediakan!
2. Bacalah terlebih dahulu soal dengan baik dan benar sebelum anda menjawab!
3. Isilah jawaban anda sesuai dengan aspek penilaian!

C. Soal:

Buatlah teks cerita fabel dengan dengan tema bebas sesuai dengan ciri-ciri, struktur, dan kaidah kebahasaan teks fabel!

Lampiran 5 : Lembar Kerja Post Test Kelas Kontrol

Hanifah Yusmaiza
79

3 ← Bebek buruk rupa

2. dikisahkan seorang petani memiliki seekor bebek. Bebek ini melahirkan sepuluh telur dan semuanya menetas.

namun, dari sepuluh bebek, ada satu yang wajahnya berbeda dari sang induk, bentuknya lebih besar dan warnanya abu-abu.

2. setiap hari, bebek abu-abu ini harus hidup menderita karena diok-oki bebek-bebek lain. karena sedih, bebek ini pun meninggalkan peternakan dan lari ke sungai dan bertemu dengan angsa putih yang sangat cantik.

Bebek ini berusaha tidak menghiraukan angsa itu karena terlalu sedih lietek bebek lain. saat berniat menyebrangi sungai, ia tanpa sengaja melihat bayangannya sendiri di air sungai.

2. Betapa kagetnya bebek ini, ternyata wajahnya kini berubah menjadi angsa cantik. ia baru menyadari kalau selama ini dirinya bukanlah itik jelek, tapi angsa yang cantik.

2. dari cerita ini, si kecil dapat belajar percaya diri. penampilan bukanlah segalanya, yang penting kita saling menghargai perbedaannya.

Lampiran 6 : Lembar Kerja Post Test Kelas Eksperimen

Nama: Keysha Missuti Amanda. Diikuti.
Kelas: VII-8

" ~~~~~ Cerita Burung Tempua ~~~~~ "
3 " " Burung Puyuh " "

4 { Burung Tempua dan Burung Puyuh adlh ~~sahabat~~ ^{sepasang} sahabat. Selama ini, mereka selalu hidup rukun. Namun, Suatu saat mereka sedikit berselisih.

Masing-masing menyatakan memiliki sarang yang paling bagus dan nyaman. "Tentu saja sarangku yang lebih hebat. Aku membuatnya selama berminggu-minggu dgn cara menjalin rumput kering dan alang-alang. Sarangku amat kuat!". Tempua memulai pembicaraan.

4 { Puyuh tergelak. "Untuk apa menghabiskan waktu berminggu-minggu untuk membuat sarang? Lihatlah sarangku aku bahkan tak perlu membuatnya."
Puyuh menunjukkan sarangnya, Pohon tumbang yang dijadikan Puyuh sebagai tmpt berlindung.

Tempua mencibir. "Itu bkn sarang. Lagi pula, jika hanya seperti itu, musuh mudah menangkapmu."

Puyuh menggeleng. "Tidak, mereka tidak tahu keberadaanku. Aku akan sering berpindah sarang."

Tempua terdiam sejenak. Dia merasa bahwa sarangnya masih jauh lebih baik daripada sarang Puyuh.

4 { Untuk membuktikannya, dia mengajak Puyuh menginap di sarangnya. Dia yakin Puyuh akan mengakui bahwa sarangnya jauh lebih baik. Puyuh setuju dan mengikuti Tempua pulang. Saat menuju ke sarang Tempua, Puyuh cukup kelelahan Malum saja, Selama ini, dia tak perlu terbang tinggi untuk kembali ke sarangnya sendiri. Tak lama kemudian, mereka berdua tidur. Namun, Puyuh gelisah dia kehausan. Dia lalu membangunkan Tempua untuk meminta minum. Namun Tempua tidak punya air. Puyuh tak mungkin terbang keluar mencari air. Suasana di luar gelap gulita, lagi pula Sarang itu tinggi sekali. Akhirnya Puyuh tidur sambil nahan haus. Beberapa saat kemudian, ada angin kencang bertiup. Pohon tmpt Sarang Tempua bergoyang-goyang hebat. Puyuh ketakutan. "Tenang saja, Sarangku kuat kita tak mungkin jauh," hibur Tempua. Tempua bnr, Tak lama kemudian, angin berhenti bertiup. Mereka berdua masih aman di dalam sarang. Namun, Puyuh masih ketakutan. Malom itu dia tdk bisa tidur nyenyak. Keesokan harinya Puyuh berpamitan pada Tempua. Dia tak mau tinggal

di Sarang Tempua lagi. Lalu, Puyuh menawarkan kepada Tempua, "Bagaimana kalau kau juga mencoba tidur di Sarangku?" Tempua pun setuju.

Hari sudah malam saat Puyuh dan Tempua menemukan pohon bumbang di dekat sungai. "Pohon itu amat cocok bagi kita," seru Puyuh senang. Tempua bingung. "Kita mau tidur di mana?" Puyuh menunjuk ledong pohon itu. Mesti Merasa enggan, Tempua pun menuruti ajakan Puyuh.


Tengah malam, hujan terus deras. Tempua kebingungan. "Tak apa-apa, sebentar lagi hujan reda," hibur Puyuh. Tempua berusaha tidur meski menggigil, dia tak berkata apa-apa lagi. Keesokan harinya, Tempua mengeluh pada Puyuh. Badannya demam. "Aku tak cocok tinggal di Sarangmu," keluhnya. Akhirnya, baik Tempua maupun Puyuh menyadari bahwa mereka tak bisa memaksakan pendapat mereka tentang kehebatan Sarangnya. Mereka pun tak jadi berselisih.

Lampiran 7: Dokumentasi







Lampiran 8: *Goggle Classroom* Kelas Eksperimen




Kelas Eksperimen VII-8



Bagikan ke kelas...






Riswanda Imawan
20 Okt 2023


Sebagai pengganti daftar hadir, adik adik bisa menulis di kolom komentar nama, kelas dan hadir. Contohnya: Riswanda (VII-8) Hadir

10 komentar kelas



Tugas baru: Cerita Fabel
20 Okt 2023

Tambahkan komentar kelas




Riswanda Imawan
20 Okt 2023

Assalamu'alaikum Wr. Wb
Perkenalkan saya Riswanda Imawan, Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.


Di kesempatan kali ini saya memberi materi

📎 1 lampiran


Tambahkan komentar kelas



Forum



Tugas kelas



Anggota

Lampiran 9: Form K1



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

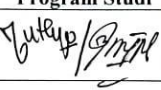
Form : K1

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

Perihal: PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat,
yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Riswanda Imawan
NPM : 1902040045
Program studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Kredit Kumulatif : 119 SKS
IPK : 3,73

Persetujuan Ketua/Sekretaris Program Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Antusias Siswa Menulis Cerita Fabel Kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan Tahun Ajaran 2022 / 2023	
	Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing dalam Kemampuan Siswa Memerankan Isi Fabel pada Kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan Tahun Ajaran 2022 / 2023	
	Pengaruh Kebiasaan Menonton Film Animasi "Pada Zaman Dahulu" Terhadap Kemampuan Siswa Memahami Isi Teks Fabel Kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan Tahun Ajaran 2022 / 2023	





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

Medan, 19 Januari 2023
Hormat pemohon,










Riswanda Imawan
NPM. 1902040045

Lampiran 10: Form K2


	<p>MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238 Website: http://www.fkip.umsu.ac.id Email: fkip@umsu.ac.id</p>
Form : K2	
<p>Kepada Yth. Bapak/Ibu Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP UMSU</p>	
<p><i>Assalamu'alaikum. Wr. Wb.</i></p> <p>Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:</p> <p>Nama Mahasiswa : RISWANDA IMAWAN NPM : 1902040045 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia</p> <p>Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :</p> <p style="text-align: center;">Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Antusias Siswa Menulis Cerita Fabel Kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan Tahun Ajaran 2022 / 2023</p> <p>Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:</p> <p>Dr. Yusni Khairul Amri, M. Hum   19 JAN 2023</p> <p>sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.</p> <p>Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.</p> <p><i>Wassalamu'alaikum. Wr. Wb.</i></p>	
<p>Medan, 19 Januari 2023 Hormat pemohon,</p> <p> <u>Riswanda Imawan</u> <u>1902040045</u></p>	
<p><i>Keterangan :</i> Dibuat rangkap tiga : - untuk Dekan/Fakultas - untuk Ketua/Sekretaris Program Studi - untuk Mahasiswa yang bersangkutan</p>	

Lampiran 11: Form K3

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

Nomor	: 907 /II.3.AU /UMSU-02/F/2023
Lamp	: ---
Hal	: Pengesahan Proyek Proposal Dan Dosen Pembimbing
<i>Bismillahirrahmanirrahim Assalamu'alaikum Wr. Wb</i>	
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	: R/swanda Imawan
NPM	: 1902040045
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Penelitian	: Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Antusias Siswa Menulis Cerita Fabel Kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan tahun Ajaran 2022/2023
Pembimbing	: Dr. Yusni Khairul Amri.,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 sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan	
3. Masa daluwarsa tanggal : 14 Februari 2024	
Medan, <u>23 Rajab</u> 1444 H 14 Februari 2023 M	
	 Dr. Fajri Syamsyurnita.,M.Pd. NIDN 0604066701
Dibuat rangkap 4 (Empat) :	
1. Fakultas (Dekan)	
2. Ketua Program Studi	
3. Pembimbing	
4. Mahasiswa yang bersangkutan :	
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR	
	
	

Lampiran 12 : Surat Permohonan Seminar Proposal Skripsi

 <p>UMSU Unggul Cerdas Terpercaya</p>	<p>MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238 Website: http://www.fkip.umsu.ac.id Email: fkip@umsu.ac.id</p>
---	---

SURAT PERMOHONAN

Medan, Juli 2023

Lamp : Satu Berkas
Hal : Seminar Proposal Skripsi

Yth. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
FKIP UMSU

Bismillahirrahmannirrahim
Assalamu'alaikum, Wr. Wb

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

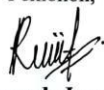
Nama mahasiswa : Riswanda Imawan
NPM : 1902040045
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Antusias Siswa Menulis Cerita Fabel Kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan Tahun Pelajaran 2022/2023.

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 satu lembar (fotocopy)
3. Kuitansi SPP yang sedang berjalan satu lembar (fotocopy)
4. Foto kopi K1, K2, K3

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

Wassalam
Pemohon,

Riswanda Imawan

Lampiran 13: Lembar Pengesahan Proposal



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: info@fkip.umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

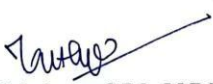

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Proposal yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:


Nama mahasiswa : Riswanda Imawan
 NPM : 1902040045
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Antusias Siswa Menulis Cerita Fabel Kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan Tahun Pelajaran 2022/2023.

Sudah layak diseminarkan.

Disetujui Oleh: Medan, Agustus 2023

<p>Ketua Program Studi</p>  <p>Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.</p>	<p>Pembimbing</p>  <p>Dr. Yusni Khairul Amri, M.Hum.</p>
--	--

Lampiran 14: Berita Acara Bimbingan Proposal








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


بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Jurusan/Prog. Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Nama mahasiswa : Riswanda Imawan
 NPM : 1902040045
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Antusias Siswa Menulis Cerita Fabel Kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan Tahun Pelajaran 2022/2023.


Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
9/05/23	Revisi proposal lihat cekah.	
22 Mei 2023	Revisi: Bab I, Cek Bab II pada lembar yg telah di cek	
5 Juni 2023	Ace Bab I dan II, Cek Bab III	
10 Juli 2023	Bab III Revisi, lihat kepastian dan alat audit	
22 Agt 23	Ace proposal daftar ke panitia sempro	

Diketahui oleh:
Ketua Prodi



Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

Medan, Agustus 2023

Dosen Pembimbing


Dr. Yusni Khairul Amri, M.Hum.

Lampiran 15: Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> Email: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL



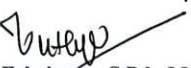
Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama	: RISWANDA IMAWAN
NPM	: 1902040045
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi	: Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Antusias Siswa Menulis Cerita Fabel Kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023


Pada hari Senin, tanggal 28 Agustus 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Agustus 2023

Disetujui oleh :

<p>Dosen Pembahas</p>  <p>Dr. Charles Butar-Butar, M.Pd.</p>	<p>Dosen Pembimbing</p>  <p>Dr. Yusni Khairul Amri, M.Hum.</p>
<p>Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia</p>  <p>Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.</p>	

Lampiran 16: Permohonan Perubahan Judul



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Mochtar Basri, BA No.3 Medan Telp. (061) 661905 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

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

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Skripsi**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Riswanda Imawan
 NPM : 1902040045
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Antusias Siswa Menulis Cerita Fabel
 Kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023
 Menjadi:


Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel
 Oleh Siswa Kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan
 Tahun Pembelajaran 2022/2023.


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

Medan, September 2023

Ketua Program Studi
 Pendidikan Bahasa Indonesia

Hormat Pemohon



Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd



Riswanda Imawan

Diketahui Oleh :

Dosen Pembahas

Dosen Pembimbing


Dr. Charles Butar Butar, M.Pd.


Dr. Yusni Kahrul Amri, M.Hum.

Lampiran 17: Surat Pernyataan

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda Tangan di bawah ini :

Nama : Riswanda Imawan
 NPM : 1902040045
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel oleh Siswa Kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023


Dengan ini saya menyatakan bahwa :

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

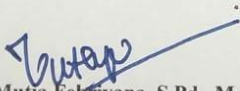
Demikianlah surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, *Desember* 2023


Hormat saya
Yang membuat pernyataan


Riswanda Imawan

Diketahui Oleh
Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia


Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 18: Surat Izin Riset



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [fumsu](#) [igsu](#) [tumsu](#) [umsu](#)

Nomor	: 3340 /II.3/UMSU-02/F/2023	Medan, <u>16 Rabiul Awal 1445 H</u>
Lamp	: ---	02 Oktober 2023 M
Hal	: Mohon Izin Riset	

Kepada Yth,
Kepala SMP Al Washliyah 30 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 Al Washliyah 30 Medan yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut:


Nama	: RISWANDA IMAWAN
N P M	: 1902040045
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Penelitian	: Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel oleh Siswa Kelas VII SMP Al Washliyah 30 Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023

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.





Dra. Hj. Svamsuurnita, M.Pd
NIDN 0004066703



Lampiran 19: Surat Balasan Izin Riset

	<p>YAYASAN PENDIDIKAN AL - WASHLIYAH SUKOHARJO MEDAN SMP SWASTA AL - WASHLIYAH 30 TERAKREDITASI : A</p>	
<p>JLN. PANCING I No.2 KELURAHAN BESAR KECAMATAN MEDAN LABUHAN (20251)</p>		
<p>No : 392/SMP/AW-30/SKB/X/2023 Lamp : --- Hal : Izin Melaksanakan Riset</p>		
<p>Yth. A.n Dekan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara di Tempat</p>		
<p>Bismillahirrahmanirrahim Assalamu'alaikum Wr. Wb.</p>		
<p>Dengan Hormat, Kami beritahukan bahwa mahasiswa berikut:</p>		
<p>Nama : RISWANDA IMAWAN NPM : 1902040045 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia Judul Penelitian : Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel oleh Siswa Kelas VII SMP Al Washliyah 30 Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023</p>		
<p>Dapat diterima di SMP Swasta Al-Washliyah 30 untuk melaksanakan riset sesuai dengan bidang ilmunya yang direncanakan akan dilaksanakan tertanggal Oktober 2023.</p>		
<p>Demikianlah surat balasan ini dibuat agar dapat dipergunakan seperlunya.</p>		
<p>Wassalamu'alaikum Wr. Wb.</p>		
<p>Medan, 16 Oktober 2023 Ka. SMP Al Washliyah 30</p>		
<p> LUKMAN HAKIM, S.T</p>		

Lampiran 20: Berita Acara Bimbingan Skripsi



**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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Riswanda Imawan
NPM : 1902040045
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Proposal : Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Oleh Siswa Kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
30 oktober 2023	Rinsi Bab IV pada margin dan tabel		
2 November 2023	Rinsi Bab IV pada deskripsi data penelitian.		
7 November 2023	Rinsi Bab IV pada tabel Independent Samples Test		
14 November 2023	Rinsi Bab IV pada Uji t berpasangan		
20 November 2023	Rinsi Bab IV pada Uji Anptosis		
23 November 2023	Rinsi Bab IV beri deskripsi pada setiap data tabel.		
29 - 11 - 2023	Rinsi Bab IV dan V, Ciri Catatan pada penelitian		
30 Nsv 2023	Selesai skripsi, dan siap untuk diuji pada sidang magister ke-1		


Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia

Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

Medan, November 2023
Dosen Pembimbing

Dr. Yusni Khairul Amri, M. Hum.

Lampiran 21: Lembar Pengesahan Skripsi



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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

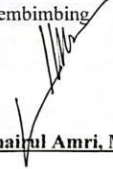
Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Riswanda Imawan
 NPM : 1902040045
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Proposal : Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Oleh Siswa Kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023

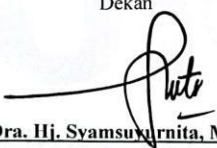
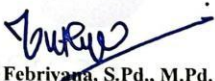
sudah layak disidangkan.

Medan, November 2023


Disetujui oleh:
 Pembimbing


Dr. Yusni Khaiful Amri, M. Hum.

Diketahui oleh:

<p>Dekan</p> <p> <u>Dra. Hj. Syamsuarnita, M.Pd.</u></p>	<p>Ketua Program Studi</p> <p> <u>Mutia Febrivana, S.Pd., M.Pd.</u></p>
--	--

Lampiran 22: Letter of Acceptance (LoA)



JP2BS
Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra

Penerbit: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah
 Sekretariat: Kampus C Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Jl. Garu II No. 52 Medan-Sumatera Utara
 homepage: <http://www.jp2m-umnaw.ac.id> :: mail: jp2bs@umnaw.ac.id
 ISSN cetak: 2502-9584 :: ISSN online 2502-9592

SURAT KETERANGAN
 No. 65/JP2BS-LPPI UMNAW/B.02/2023


Pimpinan Redaksi Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra (JP2BS) LP2M UMN Al Washliyah menerangkan bahwa:

Nama : Riswanda Imawan, Yusni Khairul Amri
 NIDN/NIP : -
 Pangkat/ Gol : -
 Jabatan : Mahasiswa/ Dosen
 Institusi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Benar sebagai penulis pada Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra (JP2BS) LP2M UMN Al Washliyah yang akan diterbitkan pada Vol. 9 No. 1 April 2024 dengan judul:

“PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS CERITA FABEL”

Demikian surat keterangan ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Medan, 19 Desember 2023
 A.n Redaksi

 Dr. Alkausar Saragih, S.Pd.I., M.Pd.I

Lampiran 23: Daftar Riwayat Hidup

Daftar Riwayat Hidup**Data Pribadi**

Nama : Riswanda Imawan

Tempat/Tanggal Lahir : Pulo Gambut, 25 Maret 2002

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Warga Negara : Indonesia

Alamat : Dusun Pulo Gambut, Desa Sukarame Baru, Kec.
Kualuh Hulu, Kab. Labuhanbatu Utara

Nama Ayah : Amat Basir

Nama Ibu : Rasmawati

Alamat : Dusun Pulo Gambut, Desa Sukarame Baru, Kec.
Kualuh Hulu, Kab. Labuhanbatu Utara

Email : riswandaimawan2019@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. Tamat tahun 2013 SDN 118194 Pulo Gambut
2. Tamat tahun 2016 SMPN 3 Kualuh Selatan
3. Tamat tahun 2019 MAS Al-Washliyah Tj.Pasir
4. Tahun 2019 terdaftar menjadi Mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.