

**PENGARUH KEBIASAAN MENONTON FILM KARTUN *FINDING NEMO*  
TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS CERITA FABEL OLEH SISWA  
KELAS VIII SMP TERBUKA NEGERI 5 MEDAN  
TAHUN PEMBELAJARAN 2018-2019**

**S K R I P S I**

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

Oleh

**DANA PRICILLYANDA**  
NPM. 1402040204



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

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



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

**BERITA ACARA**

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, 23 Februari 2019 pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama Lengkap : Dana Pricillyanda  
NPM : 1402040204  
Program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Judul Skripsi : Pengaruh Kebiasaan Menonton Film Kartun *Finding Nemo* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel oleh Siswa Kelas VIII SMP Terbuka Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2018-2019

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

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

Ketua,

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

PANITIA PELAKSANA



Sekretaris,

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Mhd. Isman, M.Hum.
2. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Hum.
3. Hasnidar, S.Pd., M.Pd.

1.

2.

3.



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.umma.ac.id> E-mail: [fkip@umma.ac.id](mailto:fkip@umma.ac.id)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skrripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Dana Pricillyanda  
NPM : 1402040204  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Judul Skripsi : Pengaruh Kebiasaan Menonton Film Kartun *Vinding Nemo* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel oleh Siswa Kelas VIII SMP Terbuka Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018

sudah layak disidangkan.

Medan, 5 Desember 2018

Disetujui oleh,

Pembimbing

Hasnidar, S.Pd, M.Pd

Diketahui oleh:

Dekan



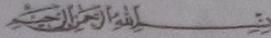
Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.

Ketua Program Studi

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

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

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6623400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: [fkip@umma.ac.id](mailto:fkip@umma.ac.id)



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

: Dana Pricillyanda  
: 1402040204  
: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
: Pengaruh Kebiasaan Menonton Film Kartun *Finding Nemo* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel oleh Siswa Kelas VIII SMP Terbuka Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018

Nama  
NPM  
Program Studi  
Judul Skripsi

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
08 Oktober 2018	Perbaiki Bab IV - Tabulasi data angket - Kategori Penilaian angket		
23 Oktober 2018	Perbaiki Bab V - Kesimpulan		
13 November 2018	Perbaiki abstrak Perbaiki penulisan kata pengantar Perbaiki Daftar tabel & lampiran		
23 November 2018	ACC Skripsi		

Ketua Program Studi  
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

Medan, 5 Desember 2018  
Dosen Pembimbing

Hasnidar, S.Pd, M.Pd



**SURAT PERNYATAAN**

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Dana Pricillyanda  
N.P.M : 1402040204  
Prog. Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Judul Skripsi : Pengaruh Kebiasaan Menonton Film Kartun *Finding Nemo* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel oleh Siswa Kelas VIII SMP Terbuka Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

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

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

Medan, 26 September 2018

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



Dana Pricillyanda

Diketahui oleh  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

## ABSTRAK

**Dana Pricillyanda. 1402040204. Pengaruh Kebiasaan Menonton Film Kartun *Finding Nemo* Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Oleh Siswa Kelas VIII SMP Terbuka Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018. Skripsi. Medan, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kebiasaan menonton film kartun *Finding Nemo* terhadap kemampuan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VIII SMP Terbuka Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 30 siswa. Metode penelitian ini adalah metode deskriptif dengan jenis pendekatan kualitatif diperoleh presentase frekuensi terbesar yaitu 61%-80% sebanyak 22 orang dengan presentase sebesar 66,5%. Hasil analisis data kemampuan menulis diperoleh berdasarkan jumlah frekuensi siswa yang berhasil mendapatkan nilai 80-100 sebanyak 22 siswa dengan presentase keberhasilan sebesar 74% maka disimpulkan bahwa kebiasaan menonton film kartun *Finding Nemo* mempengaruhi kemampuan menulis cerita fabel dan didapatkan hasil yang sangat besar. Secara statistik dapat menggunakan uji t dengan bantuan IBM *SPSS Statistic 21* yang berhasil didapatkan setelah pengujian hipotesis dengan  $T_{hitung} > T_{tabel}$  dengan hasil (14.424 > 1,699). Dengan demikian hipotesis berbunyi ada pengaruh kebiasaan menonton film kartun *Finding Nemo* terhadap kemampuan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VIII SMP TERBUKA NEGERI 5 Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018.

## KATA PENGANTAR



*Assalamu 'alaikum Wr. Wb*

Syukur Alhamdulillah Penilitan tunkan berkat rahmat Allah Swt. Atas rahmat kenikmatan, karunia, dan hidayah yang diberikan kepada Peneliti dapat berpikir dan merasakan segalanya, satu dari sekian banyak nikmat-Nya adalah keberhasilan Peneliti menyelesaikan karya ilmiah berupa Skripsi yang berjudul “Pengaruh Kebiasaan Menonton Film Kartun *Finding Nemo* Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Oleh Siswa Kelas VIII SMP Terbuka Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018”. Sholawat beriring salam dipersembahkan kepada suri tauladan dan pembimbing baginda Rasulullah SAW. Yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan kelam yang terang menderang dan disinari cahaya imam dan Islam. Skripsi ini disusun guna memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoses gelar sarjana (S-1) pada program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Selama menyelesaikan Skripsi ini, penulis menyadari banyak mengalami rintangan dan kesulitan yang penelutih adapi baik dari segi waktu biaya, maupun tenaga. Namun, berkat usaha yang diridho Allah Swt. Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan walaupun masih jauh dari kesempurnaan. Teristimewa untuk

kedua orang tua Saya tercinta, Terima kasih untuk Ayahanda **Supriono** tercinta dan Ibunda yang kusayangi **Zaida Husni** yang telah memberikan motivasi Saya baik bantuan moral maupun materil serta jerih payah mengasuh dan mendidik, kasih sayang, doa restu, nasihat, dan pengorbanan yang tidak ternilai dalam hidup Saya dan sangat besar pengaruhnya dalam penyusunan Skripsi ini.

Peneliti menyadari, bahwa Skripsi ini dapat terselesaikan tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini Peneliti mengucapkan terima kasih tidak terhingga kepada:

1. **Dr. Agussani, M.AP.** Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.** Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah bersedia meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis pada akhir persetujuan skripsi ini.
3. **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** Wakil dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. **Dr. Mhd. Isman, M.Hum.** Ketua Jurusan Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia.
5. Ibu **Aisiyah Aztri, S.Pd., M.Pd.** Sekretaris Jurusan Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia.
6. **Dr. Charles Butar-butar, M.Pd.** Selaku dosen Penasehat Akademik yang telah memberikan arahan, nasihat, dan bimbingan dari awal perkuliahan hingga masa perkuliahan berakhir.
7. Ibu **Hasnidar, S.Pd., M.Pd.** Dosen Pembimbing penulis yang selalu memberikan arahan kepada penulis mengenai judul skripsi yang penulis

ajukan. Terima kasih penulis ucapkan kepada ibu atas pembimbingan baik nasihat, kritik, dan saran yang sangat bermanfaat bagi penulis.

8. **Dr. Mhd. Isman, M.Hum.**Dosen penguji yang telah memberikan saran dan kritikan membangun.
9. Seluruh dosen program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menjalani studi di bangku perkuliahan.
10. Seluruh staf biro Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sumatera Utara.
11. Seluruh keluarga tercinta saudara kandung saya, Mhd. Restu Maulady (adik kandung), Jusma/Ema (Ibuk), Alvin (abang sepupu), Kokoh (abang sepupu), Aliefya (adik sepupu), Zaky (adik sepupu) untuk yang selalu mensupport saya Panji Ari Pratama yang telah meberikan dukungan dan membantu saya dalam bantuan moril, materi dan Do'a hingga penulis menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik.
12. Kepada teman-teman seperjuangan angkatan 2014 kelas C-Sore Bahasa dan Sastra Indonesia. Khususnya teruntuk sahabat-sahabat penulis tercinta yang selalu ada dalam membantu memberikan semangat dan doa setiap harinya dalam menyelesaikan skripsi ini, untuk sahabat-sahabat saya yang selalu memberikan motivasi. Terima kasih penulis ucapkan kepada kalian semua atas waktu, bantuan dan kerja sama yang kita jalin selama menjalani pahit getirnya perkuliahan ini, baik dalam keadaan senang

maupun bahagia serta susah maupun sedih. Penulis ucapkan terima kasih sudah menjadi bagian dari cerita dalam hidup penulis.

Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Sebagai manusia yang memiliki keterbatasan ilmu pengetahuan tentu jauh kesempurnaan dan tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti mengharapkan segala kritik dan saran yang sifatnya membangun pembaca demi menyempurnakan Skripsi ini selanjutnya. Harapan peneliti, semoga pendidikan pada umumnya dan bagi peneliti khususnya.

Akhir kata, Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang turut membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini, yang tidak dapat Peneliti sebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian semua.

Aamiin ya Rabbal'alaamiin.

***Wassalaamu'alaikumWr.Wb***

Medan, 09 Oktober 2018

**Dana Pricillyanda**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>Abstrak</b> .....	<b>i</b>
<b>Kata Pengantar</b> .....	<b>ii</b>
<b>Daftar Isi</b> .....	<b>iii</b>
<b>Daftar Tabel</b> .....	<b>viii</b>
<b>Daftar Grafik</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Masalah.....	6
F. Manfaat Masalah.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORETIS</b> .....	<b>7</b>
A. Kerangka Teoretis .....	7
1. Menulis .....	7
a. Pengertian Menulis.....	7
b. Tujuan Menulis .....	9
c. Fungsi Menulis .....	10
d. Manfaat Menulis .....	11
e. Hubungan Menulis .....	12
f. Langkah-langkah Menulis.....	13

2. Kebiasaan Menulis .....	16
3. Cerita Fabel .....	18
a. Ciri-ciri cerita fabel .....	20
b. Nilai dalam Teks Cerita Fabel (binatang) .....	20
c. Aliran Cerita fable dalam Karya Sastra .....	21
d. Struktur Teks Cerita Fabel .....	22
4. Film Kartun Finding Nemo .....	23
B. Kerangka Konseptual .....	25
C. Hipotesis Penelitian .....	26
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	27
B. Populasi dan Sampel .....	28
C. Metode Penelitian .....	29
D. Variabel Penelitian .....	29
E. Defenisi Penelitian .....	29
F. Instrumen Penelitian .....	30
G. Teknik Analisis Data .....	32
<b>BAB IV HASIL PEMBAHASAN .....</b>	<b>36</b>
A. Deskripsi Data Penelitian .....	36
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	54
C. Keterbatasan Penelitian .....	55
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>57</b>
A. Kesimpulan .....	57

B. Saran .....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>59</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel1.1 :Rencana Waktu Penelitian .....	28
Tabel2.1 :Instrumen Penelitian Tes.....	30
Tabel3.1 :Instrumen Penelitian Angket .....	32
Tabel 4.1 : Pengkatagorian Skor Angket .....	36
Tabel 4.2 : Tabulasi Data Skor Angket .....	47
Tabel 4.3 : Distribusi Frekuensi Tabulasi Angket .....	38
Tabel 4.4 : Tabulasi Data Skor Tes .....	40
Tabel 4.5 : Distribusi Variabel Tes .....	43
Tabel 4.6 : Pengkategorian Skor Tes .....	44
Tabel 4.7 : distribusi kategori penilaian tes .....	45
Tabel 4.8 : Hasil Uji normalitas .....	47
Tabel 4.9 : Hasil uni liniearitas .....	48
Tabel 4.10 : hasil Analisis Korelasi .....	51
Tabel 5.1 : hasil koefesien determinasi .....	52
Tabel 5.2 : Hasil Uji T .....	53
Tabel 5.1 : Hasil Uji t .....	52

## **Daftar Grafik**

	<b>Halaman</b>
Grafik 4.1 Pie Chart Kebiasaan Menonton .....	40
Grafik 4.2 Pie Chart Kemampuan Menulis .....	44
Grafik 4.3 Uji Normalitas .....	48
Grafik 4.4 Histogram Uji Normalitas .....	50

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
RPP Pembelajaran teks Cerita Fabel .....	60
Lampiran Angket .....	70
Lembar Jawab Angket .....	73
Lembar Jawab tes .....	83
Daftar Nilai T Hitung .....	91
Lampiran K1 .....	96
Lampiran K2 .....	97
Lampiran K3 .....	98
Berita Acara Bimbingan Proposal .....	99
Surat Keterangan Seminar Proposal .....	100
Surat Permohonan Seinar .....	102
Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal .....	103
Surat Pernyataan Plagiat .....	104
Surat Keterangan Riset .....	105
Surat Balasan Riset .....	106
Berita Acara Bimbingan Skripsi .....	107
Lembar Pengesahan Skripsi .....	108
Surat permohonan Ujian Skripsi .....	109
Daftar Riwayat Hidup .....	110

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Bahasa Indonesia merupakan salah satu pelajaran yang penting bagi siswa untuk membentuk kemampuan berbahasa yang baik dan benar. Kemampuan berbahasa yang perlu dikuasai siswa, yaitu : kemampuan menyimak, kemampuan berbicara, kemampuan membaca, dan kemampuan menulis.

Pembelajaran bahasa indonesia pada saat ini lebih memfokuskan pada siswa sebagai sasaran utama pembelajaran. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu untuk mengembangkan kemampuan siswa tersebut dengan berbagai cara. Berhubungan dengan hal tersebut guru dituntut agar memiliki sumber daya pengetahuan yang tinggi dan mampu mengajarkannya kepada siswa. Dalam mengajarkan pengetahuan kepada siswa sebaiknya guru menggunakan media yang tepat. Sehingga siswa dapat menerima pengetahuan tersebut dengan baik dari segi kemampuan menulis diharapkan.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan penulis selama PPL dan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP TERBUKA NEGERI 5 MEDAN, masih banyak siswa yang belum mampu menulis teks cerita fabel dengan baik. Hal ini disebabkan karena siswa yang kurang memahami mengenai struktur teks fabel, ciri-ciri fabel, dan terkadang masih bingung untuk menuliskan dalam teks fabel.

Nilai yang diperoleh siswa belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Nilai KKM pada standar kompetensi di sekolah tersebut adalah 75. Sedangkan nilai rata-rata siswa kelas VIII Tahun Pembelajaran 2017-2018 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk materi menulis masih dibawah 75. Oleh karena itu, pencapaian nilai menulis teks fabel masih belum tuntas.

Walau film kartun ini bergenrekan hewan dan memiliki slogan *Tidak Ada Yang Sia-Sia Dalam Berusaha*. Dalam proses penyampaian selalu ada pro dan kontra yang diutarakan satu sama lain. Cara penyajian informasi yang dilakukan secara berbeda-beda sesuai dengan karakter yang mereka miliki.

Dalam proses pembelajaran yang kurang menarik mengakitbatkan siswa menjadi jenuh dan bosan untuk mengikuti pembelajaran. Siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran, maka sebab itu siswa menjadi acuh dan tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.

Oleh karena itu, untuk media aktivitas menonton film kartun yang berawal dari sebuah kebutuhan informasi yang kemudian berpola dan menjadi semacam ritual sehari-hari pada siswa. Menonton dapat dikatakan sebagai proses sosialisasi pada siswa melalui suatu tahapan pertumbuhan dan perkembangan dalam

kehidupan seseorang dimana pada masa itu mengalami suatu proses perubahan baik secara fisik maupun psikis.

Bagi siswa, menonton film merupakan media yang mampu menyajikan pesan dalam bentuk suara, gerak, pandangan dan warna secara bersamaan sehingga membantu indera pendengaran dan penglihatan. Menonton mampu menampilkan hal yang menarik yang akan ditangkap oleh indera pendengaran dan penglihatan yang dimiliki seorang siswa. Masing-masing siswa memiliki referensi program kartun favoritnya sendiri. Program kartun yang ditonton harus sesuai dengan segi usia, kebutuhan, dan waktu luang yang dimiliki oleh para siswa. Dalam guna mengembangkan potensi siswa, banyak hal yang dapat dilakukan dalam satu pemutaran sebuah film.

Pemilihan program dalam tontonan siswa harus memperhatikan sebuah karakter pada tokoh film tersebut. Menonton adalah suatu media komunikasi masa yang sangat penting untuk mengkomunikasikan tentang suatu realita. Seiring dengan perkembangannya penayangan film kartun selalu menjadi hiburan dan dikatakan dapat menambah pengetahuan yang menarik perhatian siswa pada film kartun yang sifatnya menghibur hati dan menambah wawasan seorang siswa.

Film kartun yang berjalan cepat dengan kemasan gambar marak warna, hal tersebut akan berdampak positif pada siswa. Film kartun dapat diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Salah satu dampak positif yang dapat diambil dari menonton film kartun adalah dapat meningkatkan daya imajinatif siswa, membuat siswa lebih bisa mengolah dunia imajinasinya. Selain itu, ada beberapa manfaat yang dapat diambil dari kegemaran menonton film kartun untuk disaksikan terutama dikalangan siswa, yang tidak jarang mengikuti gaya dan peran pada tokoh kartun pada kemampuan menulis cerita fabel yang dapat meningkatkan pola belajar dengan kreatif, teliti dan cermat pada siswa dalam pembelajaran.

Keterampilan menulis mengarahkan siswa untuk menyampaikan berbagai ide yang ada didalam pikirannya pada bentuk cerita yang runtut dan dapat membuat orang yang membaca seakan mengalami cerita yang ditulis. Dalam membuat orang yang membaca seakan mengalami cerita yang ditulis. Pada menulis karangan, siswa juga diarahkan untuk menggunakan tanda baca dan ejaan yang tepat. Dengan demikian, guru akan memberikan segala ide dan gagasannya dalam menulis dengan kaidah yang baik.

Menulis cerita fabel ini, sebuah rangkaian pada cerita yang akan disampaikan berasal dari kejadian nyata dongeng yang mampu mendorong siswa lebih giat dalam belajar dan mampu melatih keterampilan dalam berbahasa.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul *“Pengaruh Kebiasaan Film Kartun Finding Nemo Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel oleh Siswa Kelas VIII SMP Terbuka Negeri 5 Medan Tahun Ajaran 2017-2018”*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan siswa

dalam menulis cerita fabel yang disebabkan karena kurangnya media dan sumber ajar sehingga mempengaruhi nilai rata-rata siswa serta mengalami kesulitan dalam menulis cerita fabel. Kebiasaan menonton film kartun *Finding Nemo* ini diharapkan dapat mempengaruhi kemampuan menulis cerita fabel.

### **C. Batasan Masalah**

Penelitian memerlukan adanya batasan masalah agar diteliti secara terarah dan tidak terlalu luas. Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini dibatasi pada pengaruh kebiasaan menonton film kartun *Finding Nemo* terhadap kemampuan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VIII SMP TERBUKA NEGERI 5 MEDAN Tahun Pembelajaran 2017-2018?

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana kebiasaan menonton film kartun *Finding Nemo* oleh siswa kelas VIII SMP Terbuka Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018?
2. Bagaimana kemampuan menulis cerita fabel dengan Menggunakan Media film kartun *Finding Nemo* oleh siswa kelas VIII SMP Terbuka Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018?
3. Apakah ada pengaruh kebiasaan menonton film kartun *Finding Nemo* terhadap kemampuan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VIII SMP Terbuka Negeri 5 Medan tahun Pembelajaran 2017-2018?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan ini adalah:

1. Untuk mengetahui kebiasaan menonton film kartun *Finding Nemo* terhadap kemampuan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VIII SMP Terbuka Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018?
2. Untuk mengetahui kemampuan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VIII SMP Terbuka Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018?
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh kebiasaan menonton film kartun *Finding Nemo* terhadap kemampuan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VIII SMP Terbuka Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018?

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian sebagai berikut.

1. Bagi siswa SMP Terbuka Negeri 5 Medan agar lebih termotivasi dalam pembelajaran kemampuan berperan aktif serta hasil belajar yang optimal dan mampu berpikir luas.
2. Bagi guru sebagai bahan masukan atau pertimbangan dalam memilih dan menemukan media alternatif pembelajaran yang sebaiknya di gunakan dalam proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran menulis cerita fabel menjadi lebih aktif dan kreatif .
3. Sebagai masukan dan bahan pengetahuan bagi peneliti dan penulis untuk mengetahui kebiasaan menonton film kartun *Finding Nemo* terhadap kemampuan menulis cerita fabel.

## **BAB II**

### **KERANGKA TEORETIS**

#### **A. Kerangka Teoritis**

Kerangka teoretis merupakan rangkaian teori yang berhubungan dengan masalah-masalah yang menjadi objek penelitian untuk menjelaskan pengertian variabel-variabel yang ada sehubungan dengan masalah penelitian. Pendapat-pendapat atau teori-teori yang relevan tersebut dimanfaatkan sebagai pendukung terhadap masalah yang diteliti. Berdasarkan hal tersebut, maka pada bagian ini akan dilengkapi teori-teori yang sesuai dengan masalah pada penelitian ini guna memperkuat dan memperjelas uraian.

#### **1. Menulis**

##### **a. Pengertian Menulis**

Menulis adalah kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menghasilkan tulisan namun, kegiatan menulis tidak sekedar menghasilkan tulisan, tetapi juga mengungkapkan gagasan. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan Nurrudin (2007: 4) bahwa menulis adalah segenap rangkaian kegiatan seseorang dalam rangka mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada orang lain agar mudah di pahami. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 1219) menulis adalah (1) membuat huruf (angka), (2) melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang membuat surat), (3) menggambar, melukis, (4) membatik (kain).

Tarigan (dalam Dalman, 2014: 04) mengemukakan menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafis yang menghasilkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafis dan dapat memahami bahasa dari grafis itu.

Menulis merupakan suatu kegiatan produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis ini, penulis haruslah terampil memanfaatkan dalam struktur bahasa, dan kosa kata. Keterampilan menulis ini tidak akan datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur.

Dalam kehidupan modern ini, jelas bahwa keterampilan menulis sangat dibutuhkan. Kiranya tidaklah terlalu berlebihan bila kita katakan bahwa keterampilan menulis merupakan suatu ciri dari orang yang terpelajar atau bangsa yang terpelajar. Sehubungan dengan hal ini, ada seorang penulis yang mengatakan bahwa “menulis dipergunakan, melaporkan/memberitahukan, dan mempengaruhi;

maksud serta tujuan seperti itu hanya dapat dicapai dengan baik oleh orang-orang yang dapat menyusun pikirannya dan mengutarakannya dengan jelas, kejelasan ini tergantung pada pikiran, organisasi, pemakaian kata-kata, dan struktur kalimat”.

Menulis juga dapat dikatakan sebagai kegiatan merangkai huruf menjadi kata atau kalimat untuk disampaikan kepada orang lain, sehingga orang lain dapat memahaminya. Dalam hal ini, dapat terjadinya komunikasi antar penulis dan pembaca dengan baik.

Sejalan dengan pendapat atas, Marwoto (1987: 19) menjelaskan bahwa menulis adalah mengungkapkan ide atau gagasan dalam bentuk karangan secara leluasa. Dalam hal ini, menulis itu membutuhkan skemata yang luas sehingga si penulis mampu mengembangkan ide, gagasan, pendapatnya dengan mudah dan lancar. Skemata itu sendiri adalah pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Jadi, semakin luas skemata seseorang, semakin mudahnya ia menulis.

Berdasarkan pendapat para pakar di atas dapat disimpulkan bahwa menulis adalah proses penyampaian pikiran, angan-angan, perasaan dalam bentuk lambang/tanda tulisan yang bermakna. Dalam kegiatan menulis terdapat suatu kegiatan merangkai, menyusun, melukiskan suatu lambang/ tanda/ tulisan berupa kumpulan huruf yang membentuk kata, kumpulan kata membentuk kelompok kata atau kalimat, kumpulan kalimat membentuk paragraf, dan kumpulan paragraf membentuk wacana/ karangan yang utuh dan bermakna.

## **b. Tujuan Menulis**

Setiap penulisan harus mempunyai tujuan yang jelas dari tulisan yang akan dituliskannya. Rini Kristiantari (2004: 101) mengungkapkan bahwa tujuan yang jelas akan membimbing seseorang dalam usahanya membuat tulisan yang baik. menulis untuk sekedar menyelesaikan tugas atau memenuhi kewajiban tidak dapat dikatakan sebagai tujuan yang nyata.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Reiking (Rini Kristiantari, 2004: 101) mengungkapkan bahwa tujuan menulis secara umum adalah menginformasikan, meyakinkan, mengekspresikan diri dan menghibur. Lebih lanjut Suarno dan Mohammad Yunus (2009: 3.7), mengungkapkan bahwa tujuan yang ingin dicapai seorang penulis adalah menjadikan pembaca ikut berpikir dan bernalar, membuat pembaca tahu tentang hal yang diberitakan, menjadikan pembaca beropini, menjadikan pembaca mengerti, membuat pembaca terpersuasi oleh isi karangan, dan membuat pembaca senang dan menghayati nilai-nilai yang dikemukakan seperti nilai kebenaran, nilai agama, nilai pendidikan, nilai sosial, nilai moral, nilai kemanusiaan dan nilai estetika.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai tujuan menulis, dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis adalah agar pembaca mengetahui, mengerti dan memahami nilai-nilai dalam sebuah tulisan sehingga pembaca ikut berpikir, berpendapat atau melakukan sesuatu berhubungan dengan isi tulisan.

### **c. Fungsi Menulis**

Pada prinsipnya fungsi utama tulisan adalah sebagai alat komunikasi yang tidak langsung. Menulis sangat penting bagi pendidikan karena mempermudah para pelajar berpikir.

Menurut Tarigan (1986: 22), fungsi utama dari tulisan adalah sebagai alat komunikasi yang tidak langsung. Sementara itu, fungsi menulis menurut manusia Marwoto (1987: 19), adalah (1) memperdalam pemahaman suatu ilmu, (2) bisa membuktikan dan sekaligus menyadari potensi ilmu pengetahuan, ide, dan pengalaman hidup, (3) bisa menyumbang pengalaman, pengetahuan, dan ide-ide yang berguna bagi masyarakat secara lebih luas, (4) meningkatkan prestasi kerja serta memperluas media profesi, dan (5) memperlancar mekanisme kerja masyarakat intelektual, dan ilmu pengetahuan.

Menurut Darmadi (1996: 3), kegiatan menulis mempunyai tujuh fungsi penting yaitu: (1) kegiatan menulis adalah suatu sarana untuk menemukan sesuatu, (2) kegiatan menulis dapat menentukan ide baru, (3) kegiatan dapat melatih mengorganisasikan dan menjernihkan berbagai konsep atau ide yang kita miliki, (4) kegiatan menulis dapat melatih sikap objektif yang ada pada diri seseorang, (5) kegiatan menulis dapat membantu diri kita untuk menyerap dan memproses informasi, (6) kegiatan menulis akan melatih kita untuk memecahkan beberapa masalah sekaligus, dan (7) kegiatan menulis dalam sebuah bidang ilmu memungkinkan kita untuk menjadi aktif dan tidak hanya menjadi penerima.

Dari beberapa uraian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa menulis sangat besar manfaatnya, khususnya dalam bidang dunia pendidikan. Dengan menulis orang akan merasa beban yang menghimpit benak dan perasaannya tersalurkan. Menulis ini juga dapat menghasilkan ide-ide baru dan sebagai alat evaluasi serta dapat melatih kita untuk memecahkan beberapa masalah sekaligus. Dengan menulis seseorang dapat menyerap dan memproses informasi lebih banyak sehingga pengetahuannya semakin luas. Untuk itu, kegiatan menulis perlu dibina terus menerus.

### **d. Manfaat menulis**

Fungsi utama tulisan adalah sebagai alat komunikasi yang tidak langsung. Menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar untuk berpikir. Menulis juga dapat menolong seseorang berpikir kritis. Menurut D'Angelo (Henry Guntur Tarigan, 2008: 23), situasi yang harus diperhatikan dalam menulis adalah maksud dan tujuan penulis, pembaca atau pemirsa, dan waktu atau kesempatan.

Lebih lanjut Mohammad Yunus dan Saparno (2009: 1.4) mengemukakan manfaat menulis adalah sebagai berikut.

- 1) Meningkatkan kecerdasan

- 2) Mengembangkan daya inisiatif dan kreativitas,
- 3) Menumbuhkan keberanian, dan
- 4) Mendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat menulis adalah mengembangkan kreativitas, yaitu dengan menemukan ide dan gagasan mengumpulkan bahan-bahan mengembangkan pengetahuan dan kecerdasan, yaitu dengan membangkitkan pengetahuan yang pernah diketahui sebelumnya.

#### **e. Hubungan Menulis Sebagai Keterampilan Berbahasa**

Dari pembicaraan di muka, kita dapat menyimpulkan bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis ini, penulis haruslah terampil memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosa kata. Keterampilan menulis ini tidak akan datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur.

Dalam kehidupan modern ini, jelas bahwa keterampilan menulis sangat dibutuhkan. Kiranya tidaklah terlalu berlebihan bila kita katakan bahwa keterampilan menulis merupakan suatu ciri orang yang terpelajar atau bangsa yang terpelajar. Sehubungan dengan hal ini, ada seorang penulis yang mengatakan bahwa “menulis dipergunakan, melaporkan/memberitahukan, dan memengaruhi; dan maksud serta tujuan seperti itu hanya dapat dicapai dengan baik oleh orang-orang yang dapat menyusun pikirannya dan mengutarakannya dengan jelas, kejelasan ini bergantung pada pikiran, organisasi, pemakaian kata-kata, dan struktur kalimat.” (Morse, 1976 : 122).

##### **1. Hubungan antara Menulis dan Membaca**

Antara menulis dan membaca terdapat hubungan yang sangat erat. Bila kita menuliskan sesuatu, kita pada prinsipnya ingin agar tulisan itu dibaca oleh orang lain; paling sedikit dapat kita baca sendiri pada saat lain. Demikianlah, hubungan antara menulis dan membaca pada dasarnya adalah hubungan antara *penulis* dan *pembaca*.

##### **2. Hubungan antara Menulis dan Berbicara**

Keduanya memiliki ciri yang sama, yaitu *produktif* dan *ekspresif*. Perbedaannya ialah bahwa dalam menulis diperlukan *penglihatan* dan *gerak tangan*, sedangkan dalam berbicara diperlukan *pendengaran* dan *pengucapan*. Dengan perkataan lain, menulis merupakan komunikasi tidak langsung, tidak tatap muka, sedangkan berbicara merupakan komunikasi langsung komunikasi tatap muka.

#### **f. Langkah-langkah menulis**

Menulis dapat diartikan sebagai kegiatan menuangkan ide/ gagasan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai media penyampai (Tarigan, 1986: 15). Menulis berarti mengapresiasi secara tertulis gagasan, ide, pendapat, atau pikiran dan perasaan (Sumarno, 2009: 5). Sebuah sistem kerja yang kreatif memerlukan langkah-langkah yang tersusun secara sistematis. Kegiatan menulis juga memerlukan langkah-langkah tertentu didalam prosesnya.

Langkah-langkah menulis menurut M. Atar Semi (2007: 46) terbagi menjadi tiga, yaitu :

- a) Tahap pratulis
- b) Tahap penulisan, dan
- c) Tahap penyuntingan

Tahap-tahap atau langkah-langkah dalam menulis menurut Erlina Syarif, Zulkarnaini, dan Sumarno (2009: 11) terbagi menjadi enam yaitu:

- a) Daftar kasar
- b) Berbagi
- c) Perbaikan
- d) Menyunting
- e) Penulisan kembali
- f) Evaluasi

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan mengenai tahap-tahap dalam menulis yaitu sebagai berikut:

- a) Tahap Pratulis

Tahap pratulis merupakan tahap awal dalam kegiatan menulis, tahap ini terletak pada sebelum melakukan penulisan. Didalam tahap pratulis terdapat berbagai kegiatan yang dilakukan oleh penulis. Mulai dari menentukan topic dari segi menarik atau tidaknya terhadap pembaca.

- b) Tahap Pembuatan

Draf-draf yang dimaksud adalah tulisan yang disusun secara kasar. Kegiatan ini penulis lebih mengutamakan isi tulisan dari pada tata tulisannya sehingga semua pikiran, gagasan, dan perasaan dapat dituangkan ke dalam tulisan.

- c) Tahap Revisi

Merevisi berarti memperbaiki, dapat berupa menambah yang kurang atau mengurangi yang lebih, menambah informasi yang mendukung, mempertajam perumusan penulisan. Mengubah urutan penulisan pokok-pokok pikiran, menghilangkan informasi yang kurang relevan, dan lain sebagainya. Penulis berusaha untuk menyempurnakan draf yang telah selesai.

- d) Tahap Penyuntingan

Pada tahap penyuntingan penulis mengulang kembali kegiatan membaca draf. Tulisan pada draf kasar masih memerlukan beberapa perubahan. Kegiatan selama tahap penyuntingan adalah meneliti kembali ketepatannya dengan gagasan utama, tujuan penulis, calon pembaca, dan criteria penarbit.

- e) Tahap Publikasi

Tahap publikasi merupakan tahap paling akhir dalam proses menulis. Dalam tahap ini dilakukan adalah memublikasikan tulisannya elalui berbagi kemungkinan misalnya mengirimkan kepada penerbit, redaksi majalah, dan sebagainya. Dapat pula dengan berbagai tulisan dengan berbagai pembaca.

## 2. Kebiasaan Menulis

Bagi seorang pemula, memulai menulis merupakan hal sulit, namun kalau menulis surat atau *chatting* dengan pacar, suami dan istri, serta sahabat mengapa bisa kita lakukan dengan lancar bahkan hasilnya bisa sampai berlembar-lembar. Artinya, semua orang memiliki bakat menulis, hanya perlu berlatih dan meningkatkan keterampilan menulis untuk berbagai kebutuhan.

Allah berfirman dalam Q.S. 92:4 “Sesungguhnya usaha kamu memang berbeda-beda”. Talenta (bakat) telah diberikan oleh Allah. Hal yang perlu dilakukan adalah menumbuhkan dan mengembangkan bakat tersebut sepanjang kisah hidup manusia. Bakat merupakan syarat perlu, tetapi mencukupi untuk menulis. Adanya bakat untuk bagi calon penulis lebih mudah dalam menyerap teori-teori penulisan. Untuk seorang pemula berbakat akan lebih cepat daripada mereka yang tidak punya bakat sama sekali. Survei membuktikan bahwa bakat saja tidak cukup tanpa menulis, banyak orang yang mempunyai bakat menulis yang luar biasa, tetapi tulisan mereka tidak dipublikasikan.

Disinilah letak pentingnya menumbuhkan kebiasaan dalam menulis (Solihin, 2007) *pertama*, memosisikan bahwa menulis merupakan bagian dari ibadah. Jika menulis atau menjadi penulis merupakan bagian ibadah, insya Allah ilmu yang Anda sebarkan kepada orang lain sehingga orang menjadi pandai sehingga Anda akan mendapatkan pahala. Bagi orang yang taat melakukan ibadah agamanya pasti akan tergugah hatinya apa bila dikatakan bahwa menulis suatu karya yang ilmiah yang berarti menyebarkan ilmu merupakan sebuah ibadah. Tidak menulis berarti menyembunyikan ilmu yang bermanfaat adalah dosa. Orang yang menulis merupakan perwujudan rasa syukur kepada Allah atas nikmat ilmu yang diberikan-Nya akan diberi nikmat yang lebih besar dari Allah. *Kedua*, menulis merupakan bagian perjuangan. Perjuangan tidak selalu identik dengan mengangkat senjata. Menyadari kegiatan menulis sebagian dari perjuangan akan memberikan tenaga tambahan bagi Anda untuk dan tetap menulis. Banyak kezaliman dan kerusakan yang terjadi di tengah kehidupan kita dapat dilawan dengan tulisan.

Sementara menurut Setiaji (dikutip Kuncoro, 2010:5), menumbuhkan kebiasaan menulis bisa ditumbuhkan dengan cara:

- a. Membaca. Dengan sering membaca juga dapat semakin meningkatkan pengetahuan, menemukan inspirasi/ide menulis dan rasa percaya diri untuk menulis.
- b. Berdiskusi dengan teman atau orang lain untuk mendapatkan masukan atau kritik sehingga semakin terasah pula kemampuan berpikir dan kesanggupan untuk memahami pendapat lain.
- c. Mengikuti seminar, *talk show* atau *workshop* untuk menambah wawasan menulis kita.
- d. Mengamati peristiwa kejadian dalam kehidupan kita setiap hari. Dengan sedikit fokus, konsentrasi, dan merenung, semua yang kita alami atau lihat sendiri dapat didokumentasikan dalam bentuk tulisan dengan cara yang pasti dan lebih mudah.

### **3. Cerita Fabel**

Cerita fabel (binatang) di Indonesia tidak lepas dari sejarah perkembangan Indonesia dimasa lampau fabel awalnya muncul di India, pengarang fabel menggunakan tokoh binatang sebagai pengganti manusia, atas dasar kepercayaan bahwa binatang bersaudara dengan manusia. Adapun tujuan cerita fabel ini untuk memberi nasihat secara halus (secara ibarat) kepada Raja Dabsyalim, Raja India masa itu. Raja tersebut memerintah secara dzalim terhadap rakyatnya. Sehingga rakyat membuat nasihat untuk rajanya dengan bercerita yang menggunakan binatang sebagai tokohnya, dimana nasihat itu ditunjukkan langsung kepada Raja., maka rakyat tersebut mendapatkan ancaman dari Raja.

Bertepatan masuk agama Hindu-Budha ke Indonesia, maka fabel masuk kesustraan melayu Lama Indonesia dan berkembang pada zaman tersebut. Ini dibuktikan oleh salah satu peneliti Dixon, menurut Dixon (seperti dikutip Danandjaja 2002) cerita fabel tokoh ikan Nemo terdapat pada daerah-daerah yang paling kuat mendapat pengaruh Hinduisme, yang erat hubungannya dengan kerajaan Jawa Hindu dari abad VII sampai dengan abad XIII. Hipotesisnya diperkuat dengan bukti-bukti bahwa dengan sang Kancil juga terdapat di Melanesia dan Asia Tenggara ke Timur, yang tidak mempunyai hubungan dengan

kebudayaan Hindu. Dalam suatu kebudayaan, binatang-binatang itu biasanya terbatas pada beberapa jenis. Di Eropa (Belanda, Jerman, dan Inggris) binatangnya adalah rubuh (*fox*) yang bernama *Reinard de fox*. Di Amerika tokoh binatangnya ikan Nemo. Dalam setiap cerita pasti ada lawannya sama halnya dalam cerita fabel, tidak semua binatang memiliki sifat-sifat yang baik tetapi ada juga tokoh binatang yang memiliki sifat jahat, yang selalu menyerang tokoh utama.

Cerita fabel tergolong kedalam cerita fiksi (**cerita fiksi** adalah suatu ceritaberbagai masalah kehidupan manusia dalam interaksinya dengan lingkungan dan sesama, interaksinya dengan dirinya sendiri, serta interaksinya dengan Tuhan. Fiksi merupakan hasil dialog, kontemplasi, dan reaksi pengarang terhadap lingkungan dan kehidupan. Walau berupa hasil kerja lamunan belaka, melainkan pernyataan dan perenungan secara intens, perenungan terhadap kehidupan dan hakikat, perenungan yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab). Cerita fabel sangat erat kaitannya dengan moral kehidupan. Adapun tokoh yang berperan di dalam cerita biasanya adalah binatang. Akan tetapi pada cerita fabel, bukan hanya mengisah kan tentang kehidupan binatang saja, melainkan juga mengisahkan tentang kehidupan manusia dengan seluruh krakter yang dimilikinya. Jadi, peran bintang yang terdapat didalam cerita fabel mempunyai karakter layaknya manusia. Antara lain seperti :

- a. Baik dan jahat.
- b. Jujur dan pembohong.
- c. Sopan dan tidak sopan.
- d. Pintar dan bodoh.
- e. Menyukai persahabatan dan tidak senang dengan bersahabat.
- f. Licik
- g. Melakukan perbuatan dan tingkah yang terpuji.
- h. Sombong angkuh.
- i. Egois (ingin menamg sendiri).
- j. Pendiam, periang dan lain sebagainya.

Oleh karena itu, cerita fabel menjadi perimadona utama sebagai dalah satu sarana dengan potensi yang tinggi didalam menanamkan dengan nilai-nilai moral dalam kehidupan dalam sejak dini.

Dengan adanya beragam karakter dengan adanya beragam karakter tersebut, maka setiap penonton harus mempelajari pelajaran moral (nilai moral) yang terkandung di dalam cerita fabel itu sendiri.

**a) Ciri-ciri cerita fabel yaitu;**

1. Tokohnya binatang
2. Watak seperti manusia
3. Konflik dalam cerita diambil dari kehidupan manusia
4. Latar tempat, latar waktu, dan latar suasana
5. Amanat

**b) Nilai dalam Teks Cerita Fabel (Binatang)**

(Atmajaya 2010) menjelaskan sebuah karya sastra tidak terlepas dari nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, yaitu:

1. Nilai Moral sebuah karya sastra secara umum membawa pesan dan amanat, pesan moral disampaikan langsung atau tidak langsung oleh seorang pengarang dan pesan moral dapat perilaku tokoh-tokoh.
2. Nilai estetis merupakan nilai keindahan yang melekat pada dongeng tersebut seperti rima, diksi, dan gaya bahasa.
3. Nilai budaya dan sosial tidak terlepas dari karya sastra tersebut bercerita tentang daerah tertentu. Aspek budaya tersebut dapat diketahui dari latar atau setting, tokoh, corak masyarakat kesenian ataupun kebudayaan.

**c) Aliran Cerita Fabel dalam Karya Sastra**

Ada dua aliran yang terdapat dalam cerita fabel yaitu:

1. Simbolisme adalah aliran kesastraan yang penyajian tokoh-tokohnya bukan manusia melainkan bintang atau benda-benda lainnya seperti tumbuh-tumbuhan yang disimbakan sebagai perilaku

manusia. Perilaku tersebut dapat bertindak, berbicara, berkomunikasi, berpikir, berpendapat seperti halnya manusia. Kehadiran sastra yang bersimbolis ini biasanya ditentukan oleh suasana yang tidak mendukung pencerita atau pengarang berbicara. Pada masyarakat lama, dimana kebebasan berbicara dibatasi oleh aturan dan mengikat etika yang mengikat kebersamaan dalam kelompok masyarakat, pandangan dan pendapat disalurkan dalam bentuk peribahasa dan cerita fabel atau cerita binatang. Dalam aliran ini seseorang pengarang membuat karakter dan sifat-sifat perilaku hewan, sama dengan sifat perilaku manusia yang dijadikan objek seperti perilaku raja yang kejam dan serakah. Contohnya raja yang disimbolkan menggunakan hewan ikan nemo karena ikan nemo merupakan hewan yang terlihat kecil menggemaskan.

2. Realisme adalah aliran dalam karya sastra yang berusaha melukiskan objek seperti apa adanya pengarang berperan secara objektif. Objek yang digunakan pengarang sebagai ceritanya tidak hanya manusia dengan digunakan pengarang sebagai ceritanya tidak hanya manusia dengan beragam karakternya dapat juga berupa binatang, alam, tumbuh-tumbuhan dan objek lainnya yang terkesan bagi pengarang sebagai inspirasi. Aliran realisme seperti seorang pengarang menggambar binatang untuk dijadikan karakter dan hewan dalam gambar tersebut sama bentuk dan fisiknya sesuai dengan hewan yang

aslinya. Penggambaran hewan yang terdapat dalam cerita sesuai dengan hewan aslinya yang dijadikan objek cerita.

#### **d) Struktur Teks Fabel**

Struktur teks adalah sebuah rangkaian yang terdapat pada sebuah teks yang sifatnya membangun. Adapun struktur teks cerita fabel adalah antar lain seperti orientasi, komplikasi, resolusi serta koda sebagai berikut.

1. Orientasi adalah bagian permulaan pada sebuah cerita fabel yang berisikandengan pengenalan cerita fabel tersebut yang diantaranya seperti pengenalan tokoh, pengenalan latar tempat dan waktu, pengenalan backround atau tema dan lain sebagainya.
2. Komplikasi adalah klimaks pada sebuah cerita yang berisikan mengenai puncak masalah yang dialami dan di rasakan oleh tokoh. Berisi terjadinya konflik/permasalahan antara tokoh utama dengan tokoh lain.
3. Resolusi adalah sebagian dari teks yang berisikan dengan pemecahan permasalahan yang dialami dan dirasakan oleh tokoh.
4. Koda adalah bagian terakhir dari teks yang berisikan pesan-pesan dan atau amanat yang terdapat didalam cerita teks fabel.

#### **4. Film Kartun Finding Nemo**

Finding Nemo adalah sebuah film animasi grafik komputer buatan Amerika Serikat yang meraih penghargaan Academy Award. Nemo adalah ikan berumur enam tahun yang ingin mengetahui banyak hal dan mudah terpengaruh, hidup bersama ayahnya yang overprotektif, Marlin. Setelah menjalani hidup yang tersembunyi, Nemo meluap dengan kesenangan ketika hari pertama sekolah datang dan akhirnya dapat melihat keindahan Great Barrier Reef. Meskipun lahir dengan sirip yang lemah, Nemo senang mencari petualangan, dan nasib membawanya jauh dari rumah, dimana ia belajar menjadi ikan yang dapat melakukan hal-hal hebat.

## Sipnosis Finding Nemo

---

Dua ikan badut bernama Marlin dan istrinya Coral, mengagumi rumah baru mereka di [Great Barrier Reef](#) dan kopleng mereka telur ketika [barracuda](#) menyerang, mengetuk Marlin sadar. Dia bangun untuk mengetahui bahwa Coral dan semua kecuali satu dari telur telah dimakan oleh barracuda. Marlin namakan telur terakhir ini Nemo, nama yang Coral sukai.

Nemo mengembangkan sirip kanan lebih kecil sebagai akibat dari kerusakan sel telur selama serangan, yang membatasi kemampuan renang nya. Khawatir tentang keamanan Nemo, Marlin malu dengan Nemo selama perjalanan kelapangan sekolah. Nemo menyelip jauh dari karang dan ditangkap oleh penyelam scuba. Sebagai perahu berangkat, seorang penyelam sengaja mengetuk masker menyelam nya ke laut. Ketika mencoba untuk menyelamatkan Nemo, Marlin bertemu Dory, ikan yang baik hati dan optimis regal tang biru dengan kehilangan memori jangka pendek. Marlin dan Dory memenuhi tiga [hiu](#) bernama Bruce, Anchor dan Chum yang mengaku menjadi vegetarian. Marlin menemukan topeng penyelam dan pemberitahuan alamat tertulis di atasnya. Ketika ia berpendapat dengan Dory dan sengaja memberinya mimisan, aroma darah menyebabkan Bruce memasukkan tak terkendali feeding frenzy. Pasangan ini melarikan diri dari Bruce tetapi topeng itu jatuh ke parit di [laut dalam](#).

Selama perjuangan berbahaya dengan anglerfish di parit, Dory melihat topeng menyelam dan membaca alamat terletak di [Sydney, Australia](#). Pasangan ini berenang di, menerima arah ke Sydney dari sekolah dari moonfish. Marlin dan Dory menghadapi mekar dari ubur-ubur yang hampir membunuh mereka. Marlin kehilangan kesadaran dan bangun pada penyus bernama Crush, yang mengambil Marlin dan Dory pada Arus Timur Australia. Marlin menceritakan rincian perjalanan panjang dengan sekelompok kura-kura laut, dan kisahnya tersebar di lautan. Dia juga melihat bagaimana menghancurkan mendapat baik dengan anaknya Squirt.

Sementara itu, Nemo ditempatkan dalam tangki ikan di kantor seorang dokter gigi bernama Phillip Sherman di [Sydney Harbour](#). Dia bertemu ikan akuarium disebut Tank Gang, yang dipimpin oleh idola Moor bernama Gill, yang memiliki sirip rusak. Ikan belajar bahwa Nemo adalah untuk diberikan kepada keponakan Sherman, Darla, yang membunuh ikan dengan terus-menerus gemetar tasnya. Gill kemudian mengungkapkan rencananya untuk melarikan diri, kemacetan Filter tangki, memaksa dokter gigi untuk menghapus ikan untuk membersihkannya. Ikan akan ditempatkan dalam kantong plastik, dan kemudian mereka akan menggelar jendela dan ke pelabuhan. Setelah upaya melarikan diri yang salah, sebuah [burung pelikan](#) bernama, Nigel, membawa berita tentang

petualangan Marlin ini. Terinspirasi oleh tekad ayahnya, Nemo berhasil kemacetan filter, tetapi dokter gigi menginstal filter baru berteknologi tinggi sebelum mereka dapat melarikan diri.

Setelah meninggalkan Arus Timur Australia, Marlin dan Dory ditelan oleh paus biru. Di dalam mulut ikan paus, Dory berkomunikasi dengan paus, yang membawa mereka ke [Port Jackson](#) dan mengusir mereka melalui blowhole nya. Mereka bertemu Nigel, yang mengakui Marlin dari cerita-cerita yang telah didengar, dan ia membawa mereka ke kantor Sherman. Darla baru saja tiba dan dokter gigi yang menyerahkan Nemo padanya. Nemo memainkan mati untuk menyelamatkan dirinya sebagai Nigel tiba. Marlin melihat Nemo dan percaya bahwa dia sudah mati sebelum Nigel adalah keras dibuang. Putus asa, Marlin meninggalkan Dory dan mulai berenang kerumah. Gill kemudian membantu Nemo melarikan diri ke dalam saluran yang mengarah ke laut. Dory kehilangan memori dan menjadi bingung, dan memenuhi Nemo, yang mencapai laut. Akhirnya, memori Dory ini kembali setelah dia membaca kata "Sydney" pada pipa pembuangan a. Dia mengarahkan Nemo untuk Marlin dan mereka bersatu kembali, tetapi kemudian Dory tertangkap dalam jaring ikan dengan sekolah [kerapu](#). Nemo memasuki net dan memerintahkan kelompok untuk berenang ke bawah untuk istirahat bersih, memungkinkan mereka untuk melarikan diri. Setelah pulang ke rumah, Nemo pergi untuk sekolah, dengan anak Crush, Squirt, dan Marlin, tidak lagi protektif, bangga melihat Nemo berenang menjauh dengan Dory di sisinya.

Sementara itu di kantor dokter gigi, filter berteknologi tinggi rusak dan Gang Tank lolos ke pelabuhan, terlambat menyadari mereka masih terbatas pada kantong plastik mereka.

## **B. Kerangka Konseptual**

Media tayang atau media menonton film merupakan salah satu media audiovisual, yang dapat dilihat dan didengar. Media menonton film kartundengan adanya video pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menuliscerita fabel. Hal ini terjadi karena melalui media ini, siswa akan mudah dalam menuliscerita fabel. Keterampilan menuliscerita fabel belum memuaskan. Penggunaan media adalah salah satu faktor yang berpengaruh dalam keberhasilan suatu pembelajaran. Tepatnya penerapan sebuah media dalam pembelajaran mengakibatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran menulis cerita fabel semakin maksimal. Oleh karena itu, media pembelajaran adalah salah satu aspek yang dipandang dapat meningkatkan kemampuan menulis cerita fabel, khususnya bagi siswa yang duduk di jenjang pertama.

### **C. Hipotesis Penelitian**

Mengemukakan hipotesis sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, yang kebenarannya masih diuji. Maka hipotesis pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kebiasaan menonton film kartun *finding nemo* terhadap kemampuan menulis cerita fabel oleh Siswa Kelas VIII SMP Terbuka Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Jl. Stasiun Desa Besar, Medan Labuhan, Sumatera Utara, tepatnya di kelas VIII SMP Terbuka Negeri 5 Tahun Pembelajaran 2017-2018. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian ini berdasarkan atas pertimbangan berikut:

- a. Lokasi sekolah tersebut memiliki suasana belajar yang baik sehingga memungkinkan untuk diteliti oleh peneliti.
- b. Sepengatahuan peneliti, di sekolah SMP Terbuka Negeri 5 Tahun Pembelajaran 2017-2018 belum pernah diadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Kebiasaan Menonton Film *Finding Nemo* Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Oleh Siswa Kelas VIII SMP Terbuka Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018.
- c. Data yang diperlukan untuk menjawab masalah ini memungkinkan diperoleh di sekolah tersebut karena sepengetahuan peneliti ada sebagian siswa yang cukup memadai.

##### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan dari bulan Maret 2018 sampai Agustus 2018.

Adapun rincian waktu penelitiannya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.1**  
**Rincian Waktu Penelitian**

No	Kegiatan	Waktu Penelitian																							
		Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan Proposal			■	■	■	■																		
2	Bimbingan Proposal							■	■	■	■														
3	Seminar Proposal											■													
4	Perbaikan Proposal												■	■											
5	Surat Izin Penelitian													■	■	■									
6	Pelaksanaan Penelitian															■	■								
7	Analisis Penelitian																■	■	■	■					
8	Penulisan Skripsi																				■	■			
9	Bimbingan Skripsi																					■	■		
10	Sidang Meja Hijau																							■	■

**B. Populasi dan Sampel**

Menurut sugiyono (2015:297) Populasi diartikan sebagai wilayah generelasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Terbuka Negeri 5 Medan yang berjumlah kurang lebih 30 siswa.

Sugiyono (2015: 297) menyatakan bahwa “Sampel adalah bagian atau wakil populasi yang diteliti”. Maka pengambilan sampel dilakukan secara keseluruhan dari kelas yang akan diteliti (sampel total) selanjutnya jika jumlah subyeknya besar dapat diambil 10%-15% atau 20%-25% atau lebih. Karna kurang dari 100% jadi seluruh siswa dijadikan sampel penelitian.

### **C. Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif. Menurut Arikunto (2013: 23) pendekatan ini dilakukan mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penafsiran. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan korelasional.

### **D. Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2015:60), Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Variabel penelitian ini ada dua, yaitu sebagai berikut :

1. Variabel bebas (x) : kebiasaan menonton film kartun *Finding Nemo*
2. Variabel terikat (y): kemampuan menulis teks cerita fabel

### **E. Definisi Operasional**

Defenisi operasional variabel penelitian perlu dirumuskan agar permasalahan yang dibahas terlihat jelas dan tidak terjadi kesalahpahaman. Berdasarkan variabel penelitian yang ada dalam penelitian ini, maka defenis operasional yang dapat diambil adalah :

1. Menonton film kartun *Finding nemo* adalah sebuah film kartun yang disiarkan melalui sebuah media Laptop. Konsep film ini adalah mempertemukan sebuah ikan kecil berwarna hitam dan orange menjadi sebuah topik terkini.

2. Kemampuan menulis cerita fabel adalah menceritakan tentang kehidupan hewan yang berperilaku menyerupai manusia. Fabel adalah cerita fiksi atau khayalan belaka (fantasi). Kadang kala fabel memasukkan karakter minoritas berupa manusia.

#### **F. Instrumen Penelitian**

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan berupa pemberian angket dan tes guna untuk mengetahui kebiasaan menonton film dan kemampuan menulis cerita fabel dalam pembelajaran Arikunto (2014: 193). Menggunakan angket untuk mengetahui kebiasaan menonton film dan mengatakan, “tes adalah serentetan pertanyaan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”.

Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis cerita fabel, maka dilakukan penelitian dalam hal-hal terkait dengan menulis cerita fabel dan menginterpretasikan aspek yang dinilai. Berikut ini adalah kisi-kisi penilaian yang digunakan dalam penelitian ini.

**Tabel 3.2**  
**Intsrumen Penilaian Kemampuan Ciri-ciri Menulis Teks Fabel**

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Deskriptor</b>	<b>Skor</b>
1.	Tokoh	a. Menuliskan tokoh Tepat	3
		b. Menuliskan tokoh kurang tepat.	2
		c. Menuliskan tokoh tidak tepat.	1
2.	Watak	a. Menuliskan watak tepat	3
		b. Menuliskan watak kurang tepat.	2
		c. Menuliskan watak tidak tepat.	1

3.	Konflik	a. Menuliskan konflik tepat.	3
		b. Menuliskan konflik kurang tepat.	2
		c. Menuliskan konflik tidak tepat.	1
4.	Latar	a. Menuliskan latar tepat.	3
		b. Menuliskan latar kurang tepat.	2
		c. Menuliskan latar tidak tepat.	1
5.	Amanat	a. Menuliskan amanat tepat.	3
		b. Menuliskan amanat kurang tepat.	2
		c. Menuliskan amanat tidak tepat.	1
Skor maksimal ketepatan menulis teks fabel			15

Nilai siswa diperoleh dengan total

$$Nilai = \frac{Nilai\ Perolehan}{Nilai\ Maksimal} \times 100\%$$

Sementara pedoman penilaian angket atau kuesioner dilakukan dengan metode skala likert dengan Penilaian skor kategori didapatkan dengan pedoman penskoran sebagai berikut.

$$\%skor\ aktual = \frac{skor\ aktual}{skor\ ideal} \times 100\%$$

Skor aktual adalah jawaban seluruh responden atas questioner yang telah diajukan. Skor ideal adalah skor atau bobot tertinggi atau semua responden diasumsikan memilih jawaban dengan skor tertinggi.

Kebiasaan menonton film kartun Finding Nemo difokuskan pada kebiasaan siswa menonton film ini. Yang menjadi indikator atau penilaian dalam kebiasaan menonton ini adalah dangat sering = 5, sering = 4, jarang = 3, kadang-kadang = 2, tidak pernah sama sekali = 1.

**Tabel 3.3**  
**Pengkategorian Skor Jawab**

Kriteria Penilaian	Skor	Kategori
Sangat sering	5	Sangat baik
Sering	4	Baik
Jarang	3	Cukup baik
Kadang - kadang	2	Tidak baik
Tidak pernah sama sekali	1	Sangat tidak baik

### **G. Teknik Analisis Data**

Data – data yang diperoleh peneliti dalam penelitian selanjutnya akan diklasifikasikan sesuai dengan jenisnya, ditabulasikan sehingga dapat memudahkan peneliti untuk menganalisisnya, kemudian dengan menggunakan metode korelasi. Dalam teknik analisis data ini peneliti menggunakan program berbantuan IBM SPSS Statistic 21 untuk membantu dalam menganalisis data.

#### **a. Uji Normalitas**

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh masuk dalam distribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data dalam peneliti ini menggunakan *Kolmogorof-Smirnov* yaitu:

$$K_D = 1,36 \sqrt{\frac{N_1 + N_2}{N_1 \times N_2}}$$

Keterangan :

$K_D$  = nilai *Kolmogorof-Smirnov* yang dicari

$n_1$  = sampel yang diharapkan

$n_2$  = sampel yang diperoleh/diobservasi

Analisis untuk diuji normalitas ini menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic 21. Hasil perhitungan tersebut dapat menunjukkan data berdistribusi normal apabila nilai *Asymp.Sig.* lebih besar dari 0.05 dan sebaliknya apabila nilai *Asymp.Sig.* kurang dari 0.05, data dikatakan tidak berdistribusi normal.

b. Koefisien korelasi *product moment*

Untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas (x) dan variabel (y), maka peneliti menggunakan korelasi *product moment* sebagai berikut sebagai berikut

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}$$

Keterangan :

$R_{xy}$  : koefisien korelasi antara x dan y adalah bilangan yang menunjukkan besar kecilnya variabel x dan y

x : variabel bebas

y : variabel terikat

n : variabel responden

xy : variabel bebas dan variabel terikat

c. Uji signifikansi

Untuk menguji tingkat signifikansi antara variabel bebas dan variabel terikat adalah dengan menggunakan rumus uji t dengan rumus sebagai

berikut: 
$$t = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{n-1}}$$

keterangan :

r = koefisien korelasi

N = jumlah sampel (responden)

t = tes signifikan

d. Untuk mengukur seberapa besar hubungan antara variabel x dan variabel y dengan menggunakan rumus sebagai berikut

$$D = (r_{xy}) \times 100$$

Keterangan :

D = koefisien determinan

$r_{xy}$  = koefisien korelasi product moment

e. Uji regresi linier

Digunakan untuk mendeskripsikan seberapa besar pengaruh variabel  $x$  dengan variabel  $y$  dengan rumus regresi linier sebagai berikut  $Y = \alpha + B_x$

$$\alpha = \frac{(\sum y) (\sum x^2) - (\sum x) (\sum xy)}{(\sum x^2) - (\sum x)}$$

$$b = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{n(\sum x^2) - (\sum x)}$$

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Data Penelitian

##### 1. Hasil Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran tentang karakteristik setiap variabel. Berikut akan disajikan deskripsi data hasil penelitian yang terdiri dari dua variabel, yaitu kebiasaan menonton film *Finding Nemo* menulis cerita fabel.

##### a. Deskriptif Variabel Kebiasaan Menonton Film *Finding Nemo*

Data kebiasaan menonton film *Finding Nemo* diperoleh melalui pemberian angket atau questioner yang terdiri 15 soal seputar kebiasaan menonton film *Finding Nemo*. Penilaian yang didapatkan dengan pedoman penskoran sebagai berikut.

**Tabel 4.1**

**Kriteria penilaian angket**

Kriteria Penilaian	Skor	Kategori
Sangat sering	5	Sangat baik
Sering	4	Baik
Jarang	3	Cukup baik
Kadang-kadang	2	Tidak baik
Tidak pernah sama sekali	1	Sangat tidak baik

Dapat dijelaskan bahwa pedoman penskoran dalam mencari teknik angket diperoleh dari pencari skor tersebut. Diberikan angket kepada 33 siswa. Dari ke 33 siswa tersebut diperoleh hasil dari setiap jawaban dengan penilaian yang telah ditentukan. Skor ideal didapat dari penjumlahan seluruh angket dengan nilai angket dengan nilai total dari keseluruhan angket, maka skor ideal didapat dari perkalian  $15 \times 5 = 75$  dan didapat hasil skor ideal adalah 75

$$\% \text{ skor aktual} = \frac{\text{skor aktual}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Skor aktual adalah jawaban seluruh responden atas questioner yang telah diajukan. Skor ideal adalah skor atau bobot tertinggi atau

semua responden diasumsikan memilih jawaban dengan skor tertinggi. Setelah dianalisis setiap nilai dari siswa maka didapat kategori sebagai berikut.

**Tabel 4.2**  
**Pengkategorian Skor Jawaban**

Interval Tingkat Intensitas	Frekuensi	Kriteria
0%-20%	0	Sangat tidak baik
21%-40%	0	Tidak baik
41%-60%	2	Cukup baik
61%-80%	20	Baik
81%-100%	8	Sangat baik

**Tabel 4.3**

No	Nama	Pertanyaan															Jumlah Keseluruhan	Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	Ahmad	5	5	4	4	5	4	5	4	3	3	3	1	1	1	1	46	61
2	Aidil Ilham	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	3	3	2	2	1	56	74
3	Ari Ramadhan	5	4	4	5	5	5	5	4	4	3	3	1	4	2	2	56	74
4	Cantika Pano	4	5	5	3	5	5	1	4	4	3	2	4	4	4	1	54	72
5	Cindy Adelia	5	4	4	5	2	5	5	5	4	2	2	2	4	1	3	53	71
6	Dimas Andrea	5	5	4	4	3	5	5	5	4	2	2	2	4	4	2	56	76
7	Dinda Nur F.	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	2	2	4	2	3	49	68
8	Fajar Ramadhan	5	5	5	5	3	5	5	5	4	4	4	4	4	3	2	63	84
9	Gendis Pranadika	5	5	5	4	2	5	4	4	4	2	2	3	2	3	3	53	71
10	Hambali Aulia	5	5	4	5	2	4	5	4	5	2	3	2	4	4	2	56	74
11	Mhd. Aldiansyah	5	2	2	4	2	2	5	5	4	2	2	4	5	2	2	48	63
12	Mhd. Haditya P.	5	5	5	5	2	2	5	4	4	2	2	4	4	4	2	55	72
13	Mhd. Haryansyah	5	4	2	4	2	4	4	2	2	1	1	1	4	1	1	38	51
14	Mhd. Fahrul R.	4	4	4	5	2	3	4	2	3	2	1	1	2	1	1	36	48
15	Mhd. Iqbal Ukri	5	4	5	5	1	5	4	4	5	5	5	2	2	3	3	58	77
16	Mhd. Riski A.	5	5	4	4	4	4	5	5	5	2	2	2	4	2	2	55	74
17	Mhd. Wahyu	5	5	5	5	3	5	5	5	4	4	4	4	4	2	4	64	85

18	Mhd. Zaky R.	5	5	5	3	3	5	5	5	4	4	4	4	4	3	2	63	84
19	Mustafa Aji	5	5	5	5	2	2	5	4	4	4	2	4	4	2	1	54	72
20	Nabila Anastasya	2	3	3	2	4	2	2	2	3	1	1	1	3	1	1	31	42
21	Nina Ramadhani	5	5	5	5	3	4	5	4	4	3	2	5	4	4	4	62	83
22	Nurul Asbiyah	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	54	73
23	Nurul Hasanah	4	3	3	5	5	3	4	4	5	2	3	2	2	2	3	50	66
24	Putri Andreyani	4	4	5	4	3	3	4	5	4	4	3	4	3	2	3	55	73
25	Putri Artika	4	2	5	4	5	5	4	5	4	3	4	2	3	2	3	55	73
26	Raja Mastoora N.	4	4	5	4	5	5	5	5	5	3	4	4	3	5	1	62	82
27	Sahputra	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	3	68	91
28	Said Aziz F.	4	4	5	5	2	4	3	4	5	4	3	5	5	2	1	56	74
29	Saud Martuah G.	4	2	2	4	4	3	4	3	5	1	1	3	1	1	3	41	55
30	Zatmiko	4	4	4	4	1	4	4	4	2	1	4	4	3	1	1	45	68

**Tabulasi Data Kebiasaan Menonton Film Finding Nemo**

Berdasarkan data tersebut maka dapat diperoleh rata-rata (M) sebesar 74,63 dibulatkan menjadi 75 median (Md) sebesar 76, dan standar deviasi (SD) sebesar 11,17.

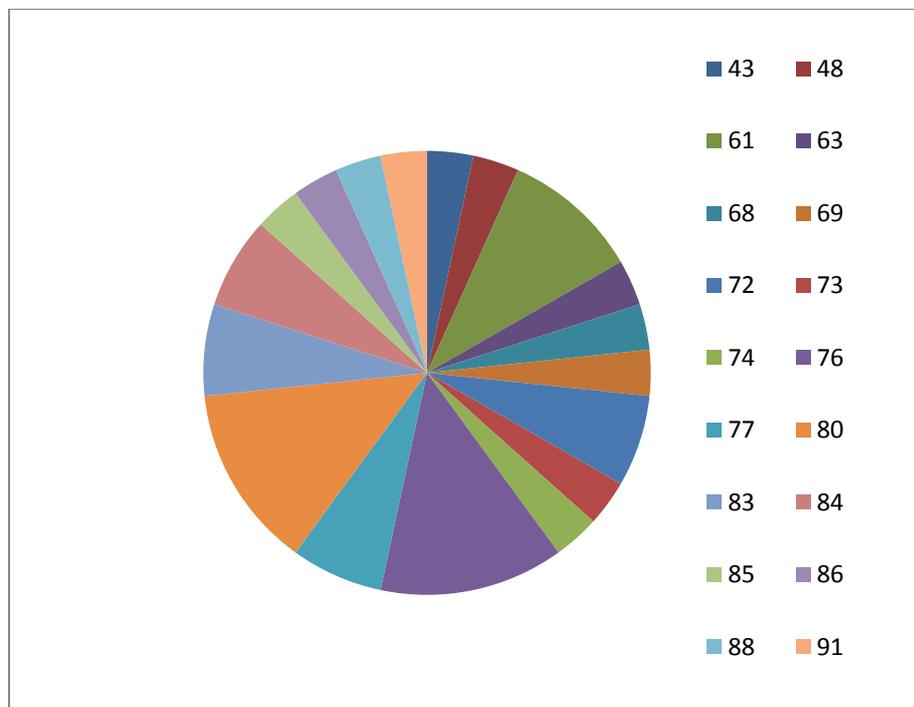
**Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Variabel Kebiasaan Menonton Film Finding Nemo**

	Frequency	Percent
43	1	3.3
48	1	3.3
61	3	10.0
63	1	3.3
68	1	3.3
69	1	3.3
72	2	6.7
73	1	3.3
74	1	3.3
76	4	13.3

77	2	6.7
80	4	13.3
83	2	6.7
84	2	6.7
85	1	3.3
86	1	3.3
88	1	3.3
91	1	3.3
Total	20	100.0

*Sumber : Data primer diolah 2018*

Berdasarkan distribusi frekuensi data pada tabel 4.3 dapat digambarkan dalam bentuk pie-chart sebagai berikut.



**Grafik 4.1 Pie Chart Kebiasaan Menonton Film Finding Nemo**

Kebiasaan menonton film Finding Nemo difokuskan kebiasaan menonton siswa menonton film ini. Yang menjadi indikator atau penilaian dalam kebiasaan menonton ini adalah sangat sering =5, sering = 4, jarang = 3, kadang-kadang = 2, tidak pernah sama sekali = 1. Maka grafik piechart dapat dilihat bahwa mean keseluruhan paling terbesar terdapat nilai 80.

#### **b. Deskriptif Variabel Kemampuan Menulis Teks Cerita Fabel**

Data kemampuan menulis teks cerita fabel diperoleh siswa setelah menonton film Finding Nemo dengan ketentuan penulisan berdasarkan ciri-ciri cerita fabel.

Adapun pengukuran atau indikator teks menulis cerita fabel terdiri 5 deskriptor yaitu :

1. Tokoh adalah tokoh utama yang mengambil bagian terbesar dalam peristiwa cerita, tokoh utama.
2. Watak adalah sifat batin, atau tabiat yang dimiliki makhluk hidup lainnya.
3. Konflik adalah suatu sosial antara dua orang atau lebih.
4. Latar adalah keterangan tempat, waktu dan suasana.
5. Amanat adalah pesan moral yang ingin disampaikan.

Skor tertinggi setiap indikator yaitu 3 dan skor terendah 1. Skor ideal yang diperoleh yaitu skor dikalikan bobot, sehingga diperoleh skor total tertinggi 100 dan skor total terendah adalah 53.

**Tabel 4.5**  
**Tabulasi Data Kemampuan Menulis Cerita Fabel**

No	Nama Siswa	ASPEK PENILAIAN						SKOR
		Tokoh	Watak	Konflik	Latar	Amanat	Jumlah	
1	Ahmad	2	2	2	2	3	11	73
2	Aidil Ilham	3	2	3	2	3	13	87
3	Ari Ramadhan	3	3	3	2	2	13	86
4	Cantika Pano	3	2	3	3	3	14	94
5	Cindy Adelia	2	2	2	2	1	9	60
6	Dimas Andrea	3	2	2	3	2	12	80
7	Dinda Nur F.	3	2	3	2	1	11	80
8	Fajar Ramadhan	3	3	3	3	2	14	73
9	Gendis Pranadika	3	2	3	2	2	12	94
10	Hambali Aulia	3	2	3	3	2	13	80
11	Mhd. Aldiansyah	3	2	2	2	2	11	86
12	Mhd. Haditya P.	3	3	2	2	2	12	73
13	Mhd. Haryansyah	3	2	2	2	1	9	60
14	Mhd. Fahrul R.	3	2	2	2	1	10	66
15	Mhd. Iqbal Ukri	3	2	2	3	3	13	86
16	Mhd. Riski A	3	2	2	3	3	13	80
17	Mhd. Wahyu	3	3	3	2	3	14	93
18	Mhd. Zaky R.	3	2	2	2	2	11	93
19	Mustafa Aji	3	3	2	2	2	12	80
20	Nabila Anastasya	1	1	2	2	1	7	53
21	Nina Ramadhani	3	3	3	2	3	14	93
22	Nurul Asbiyah	3	3	1	3	2	12	80
23	Nurul Hasanah	3	3	3	2	2	13	87
24	Putri Andreyani	3	2	1	2	1	9	60
25	Putri Artika	3	2	3	3	3	14	93
26	Raja Mastroora N	3	2	3	2	2	12	93
27	Sahputra	3	3	3	3	2	15	87
28	Said Aziz F.	3	3	2	3	2	14	93
29	Saud Martuah G.	3	3	3	3	3	15	100
30	Zatmiko	3	2	2	3	3	13	86

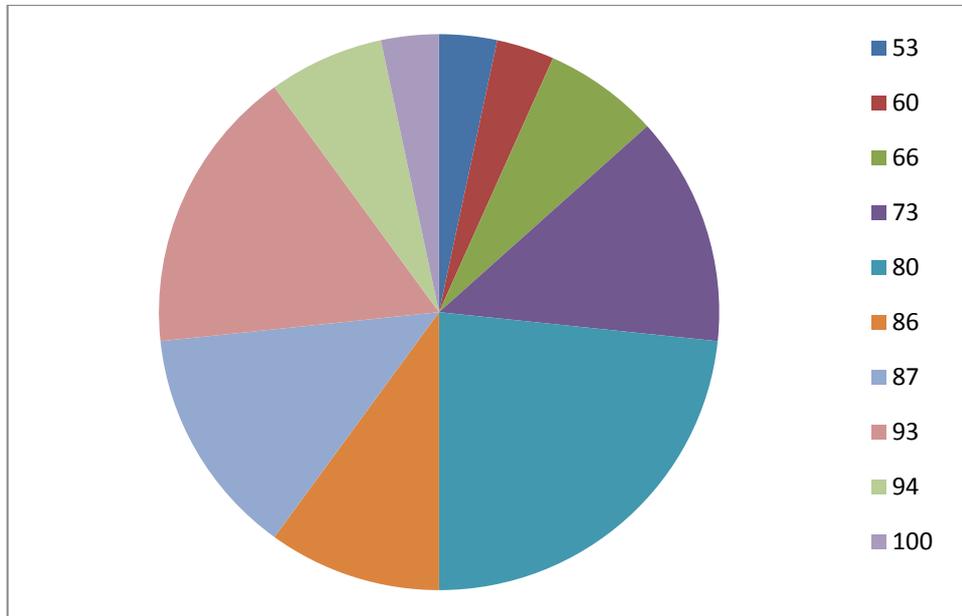
Skor tertinggi yang diperoleh dari data adalah 100 dan skor terendah yang diperoleh data adalah 53. Berdasarkan data tersebut juga diperoleh rata-rata (M) sebesar 81,87 median (Md) sebesar 80, dan standar deviasi (SD) sebesar 11,069.

**Tabel 4.6**  
**Distribusi Variabel Kemampuan Menulis Cerita Fabel**  
**TES**

	Frequency	Percent
53	1	3.3
60	1	3.3
66	2	6.7
73	4	13.3
80	7	23.3
Valid 86	3	10.0
87	4	13.3
93	5	16.7
94	2	6.7
100	1	3.3
Total	30	100.0

*Sumber : Data Primer Diola, 2018*

Berdasarkan data 4.4 distribusi frekuensi variabel kemampuan menulis teks fabel di atas, dapat digambarkan dalam bentuk pie-chart sebagai berikut.



**Grafik 4.2 Pie Chart Kemampuan Menulis Cerita Fabel**

Berdasarkan frekuensi variabel kemampuan menulis cerita fabel terletak pada nilai 80 yaitu sebanyak 7 (23,3%) dan paling sedikit terletak pada nilai 53 sebanyak 1 siswa (3,3%) nilai sebanyak 1 siswa (3,3%) dan nilai 100 sebanyak 1 siswa (3,3%).

Pengelompokkan siswa k dalam tiga kategori unik variabel kemampuan menulis cerita fabel didasarkan pada rata-rata hitung dan simpangan baku hasil pengujian (Nugriyantoro, 2014: 265).

Berdasarkan acuan norma tersebut, rata-rata hitung variabel kemampuan menulis cerita fabel adalah 81,87, dan simpangan baku adalah 11,06.

Dari perhitungan di atas dapat dikategorikan dalam 3 kelas sebagai berikut:

Tinggi =  $M+1$  SD ke atas

Sedang = di atas  $M-1$  SD sampai dengan di bawah  $M+1$ SD

Rendah =  $M-1$  SD kebawah

Berdasarkan perhitungan dapat dibuat tabel distribusi kecendrungan sebagai berikut:

**Tabel 4.7**

**Distribusi kategori Variabel Kemampuan Menulis Cerita Fabel**

No	Skor	Frekuensi		Kategori
		Frekuensi	Prosentase	
1	100	1	3,3	Tinggi
2	80-94	21	70%	Sedang
3	53-73	8	26,6%	Rendah
<b>Jumlah</b>		30	100%	

Berdasarkan tabel 4.5 bahwa kemampuan siswa menulis cerita fabel pada kategori tinggi sebanyak 1 siswa (3,3%), pada kategori sedang sebanyak 21 siswa (70%) dan yang termasuk pada kategori terendah sebanyak 8 siswa (26,6%). Jadi, dapat disimpulkan bahwa cenderung variabel kemampuan menulis cerita fabel siswa kelas VIII SMP TERBUKA NEGERI 5 MEDAN berada pada kategori sedang (90%).

## 2. Uji Persyaratan Analisis

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan memastikan bahwa apakah data setiap variabel yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dihitung dengan *Kolmogrov-Smirnov (K-S)*. Jika signifikansi kurang dari 0.05, maka data tidak berdistribusi normal.

Setelah dilakukan pengujian menggunakan *IBM SPSS Statistics 21*. Tes of normality diuji dengan membandingkan kolmogrov-sminov dengan Shapiro Wilk. Dan terdapat signifikansi di atas 0,05.

		Test of Normality					
KELSS\$		kolmogrov-sminov <sup>a</sup>			Shapiro Wilk		
		Statistic	df	sig	Statistic	df	sig
ANGKET	KELAS	.163	30	.041	.914	30	.081
TES	KELAS	.166	30	.033	.936	30	.069

Lilliefors Significance Correction

**Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas  
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		ANGKET	TES
N		30	30
Normal Parameters <sup>ab</sup>	Mean	74.23	81.87
	Std. Deviation	11.178	11.069
	Absolute	.163	.166
Most Extreme Differences	Positive	.080	.103
	Negative	-.163	-.166
Kolmogorov-Smirnov Z		.892	.911
Asymp. Sig. (2-tailed)		.404	.377

a. Test distribution is normal

b. Calculate from data

Sumber: Data diolah tahun 2018

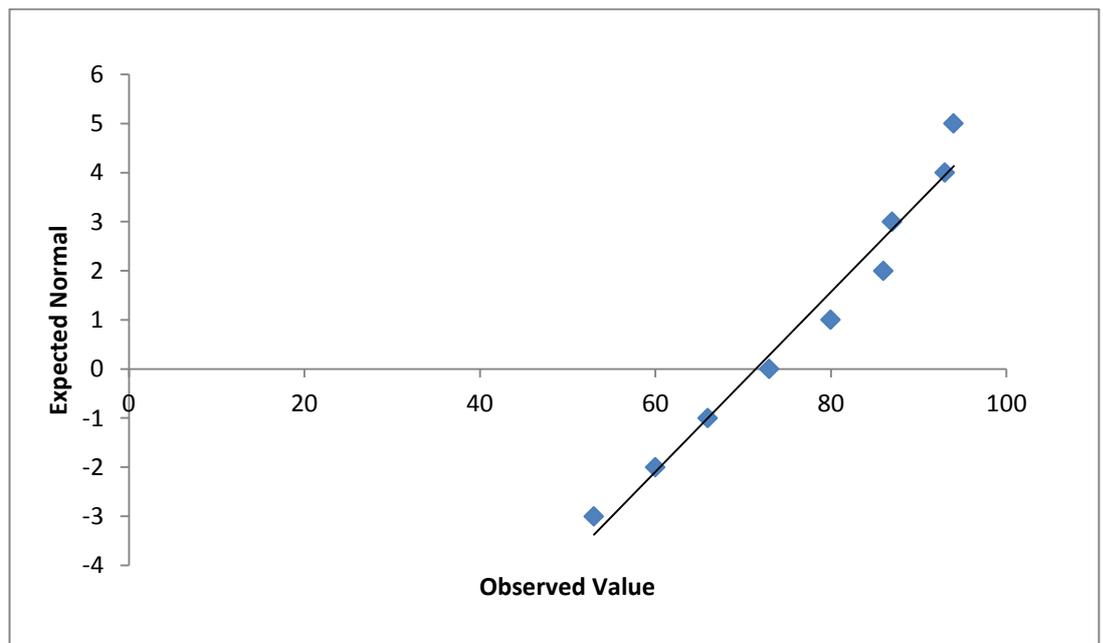
Dari hasil pengujian dengan one sample Kolmogorov-Smirnov pada tabel 4.6 dapat dibaca pada nilai Asymp. Sig. (2-tailed) pada variabel kebiasaan menonton film Finding Nemo nilai signifikannya adalah  $0,377 > 0.05$ . Maka, dapat dikatakan data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

### Normal P-P Plot Of Regression Standardized Residual

Dependent Variabel

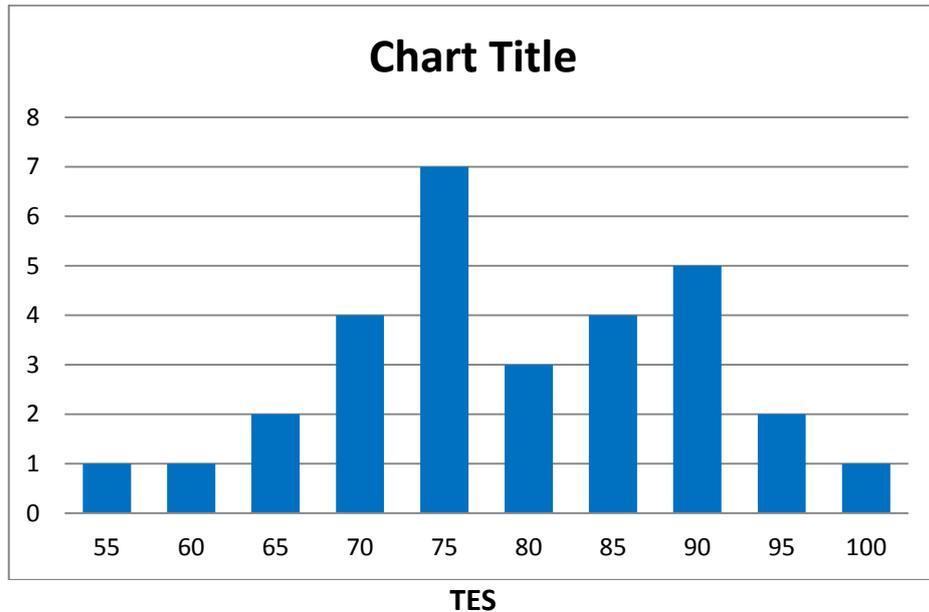
Grafik 4.3 Hasil Uji Normalitas Data P-Plots

Normal Q-Q Plot of ANGKET  
for KELS\$ = KELAS



Berdasarkan grafik 4.3 menunjukkan bahwa penyebaran titik-titik mengikuti garis diagonal, hal ini menunjukkan data berdistribusi normal.

**Histogram**  
**Dependent Variabel**  
**Histogram**  
**for KELS\$ = KELAS**



**Grafik 4.4 Hasil Uji Normalitas Histogram**

Berdasarkan grafik 4.4 menunjukkan bahwa pola grafik tidak ke kiri atau ke kanan, sehingga menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

**b. Uji Linieritas**

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

Setelah dilakukan pengujian menggunakan *IBM SPSS statistics 21*, maka diperoleh data sebagai berikut.

**Tabel 4.9 Hasil Uji linieritas  
ANOVA Table**

	Mean Square	F	Sig.
(Combined)	205.415	40.135	.000
Between Groups			
Linearity	3390.371	662.433	.000
Deviation from Linearty	6.355	1.242	.357
Whithin Groups	5.118		
Total			

*Sumber : Data yang diolah tahun 2018*

Berdasarkan tabel 4.7 dapat dibaca nilai linearity pada signifikansi sebesar 0,357. Maka syarat linearty haruslah  $>0.05$  dan hasil signifikansi diperoleh lebih nesar dari 0,05 dengan rincian  $0,357 > 0,05$  oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa tes dan angket yaitu variabel kemampuan menulis dengan variabel kebiasaan menonton film Finding Nemo terdapat hubungan yang signifikan.

### 3. Analisis Akhir

#### a. Analisis Korelasi

Analisis korelasi digunakan untuk mencari arah dan kuatnya hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Pengujian korelasi yang digunakan adalah korelasi person atau product moment dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics 21*. Berikut merupakan tabel hasil uji korelasi.

**Tabel 4.10**

**Hasil Analisis Korelasi**

**Correlations**

		ANGKET	TES
ANGKET	Pearson Correlation	1	.997**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	30	30
TES	Pearson Correlation	.977**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	30

Sumber data yang diolah tahun 2018

Berdasarkan tabel 4.9 diperoleh nilai korelasi yang dapat dilihat pada kolom pearson cerrelation. Kolom tersebut menunjukkan korelasi sederhana (*Korelasi Person atau product moment*) antara variabel kebiasaan menonton terhadap kemampuan menulis cerita fabel. Nilai pada kolom person cerrelation sebesar 0,977. Maka kerelasi antara variabel kemampuan menonton terhadap kemampuan menulis cerita fabel termasuk pada kategori tinggi dan lebih besar 0,000.

**b. Koefisien Determinasi**

**Tabel 5.1 Koefisien Determinasi  
Measures of Association**

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
TES * ANGKET	.977	.954	.991	.983

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh sumbangan variabel X terhadap variabel Y. Pengujian koefisien determinasi dengan bantuan IBM SPSS statistics 21. Hasil

pengujian dapat dilihat pada tabel 4.9 kolom *Pearson Correlations*. Nilai pada kolom  $R^2$  diperoleh nilai sebesar 0,954. Hal ini berarti bahwa sumbangan pengaruh variabel kebiasaan menonton terhadap kemampuan menulis cerita fabel sebesar 95,4%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

**c. Uji Hipotesis**

Uji t digunakan untuk mengetahui apakah kebiasaan menonton film kartun *Finding Nemo* berpengaruh secara signifikan atau tidak terhadap kemampuan menulis cerita fabel. Pengujian menggunakan tingkat signifikansi 0,05 dan 2 sisi. Hipotesis dirumuskan adalah sebagai berikut.

Ha: ada pengaruh kebiasaan menonton film kartun *Finding Nemo* terhadap kemampuan menulis cerita fabel.

Ho: tidak ada pengaruh kebiasaan menonton film terhadap kemampuan menulis cerita fabel

Pengujian t dengan menggunakan *IBM SPSS Statistics 21*. Dapat dilihat pada tabel 4.9 sebagai berikut:

**Tabel 5.2**  
**Hasil Uji T**  
**Paired Samples Correlations**

		N	CORRELATION	Sig.
Pair 1	TES & ANGKET	30	.977	.000

**Paired Samples Test**

		Paired Differences				
		Mean	Std. Devianton	Std. Error mean	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pair 1	TES & ANGKET	7.699	2.399	.438	6.737	8.529

### Paired Samples Test

	T	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 TES – ANGKET	17.424	29	.000

Pengujian uji t dengan menggunakan IBM SPSS Statistics 21. Hasil pengujian dapat dilihat pada Paired Sample Test pada kolom t dan dibandingkan dengan t tabel. Dengan kriteria pengujian, jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima. Pengujian juga dapat dilakukan dengan kolom Sig. Dengan ketentuan jika signifikansi  $< 0,05$  Maka  $H_a$  diterima.

Berdasarkan tabel 4.9 nilai t hitung sebesar 17,424. Nilai t tabel dapat dilihat signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan  $df=29$ , diperoleh hasil untuk t tabel yakni sebesar 1,699. Sementara nilai signifikansi pada tabel tersebut adalah 0,000. Sehingga dapat ditulis nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $17,424 > 1,699$ ) dan signifikansi ( $0,00 < 0,05$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara kebiasaan menonton film Finding Nemo terhadap kemampuan menulis cerita fabel.

### B. Pembahasan hasil penelitian

Dari hasil pengujian hipotesis, terbukti bahwa “ada pengaruh kebiasaan menonton film kartun Finding Nemo terhadap kemampuan menulis cerita fabel. Hal ini dibuktikan berdasarkan perhitungan dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 21* diketahui bahwa kemampuan menulis cerita fabel siswa paling tinggi dan terbanyak dengan nilai diatas rata-rata kkm 75 yaitu 80-100 dengan prosentase sebesar 74% artinya kemampuan dari sebagian besar siswa berada pada tingkat baik sesekali dan hasil setelah menonton film Finding Nemo ini siswa memberikan hasil yang signifikan dengan hasil tes kemampuan menulis cerita fabel.

Data yang berhasil peneliti kumpulkan bahwa sebelumnya berdasarkan keterangan guru kelas VIII di SMP TERBUKA NEGERI 5 MEDAN nilai rata-rata siswa hanya berkisar pada 75-85 dengan nilai tertinggi 85 dengan prosentase dibawah 74% keberhasilan. Jika merujuk pada nilai tersebut dapat dikatakan bahwa kemampuan menulis cerita fabel siswa masih sangat kurang. Maka setelah peneliti melaksanakan penelitian untuk melihat adalah pengaruh kebiasaan menonton film Finding Nemo dengan kemampuan menulis cerita fabel dapat ditarik penjelasan bahwa

saling berpengaruhlah antara variabel kebiasaan menonton film Finding Nemo dengan kemampuan menulis cerita fabel.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Secara umum seseorang dalam melakukan sesuatu guna mencapai tujuan yang diinginkannya selalu menemui hambatan-hambatan. Hambatan-hambatan tersebut muncul karena keterbatasan kemampuan yang peneliti miliki. Namun dengan adanya hambatan-hambatan tersebut peneliti selalu berupaya mengatasi dengan daya upaya yang peneliti miliki.

Dengan adanya upaya tersebut peneliti berhasil mengatasi hambatan-hambatan tersebut namun tidak maksimal. Kurangnya kemampuan peneliti mengatasi hambatan-hambatan tersebut dengan langkah-langkah atau teknik yang benar merupakan pertanda akan keterbatasan peneliti untuk melaporkan hasil penelitian dengan baik dan akurat.

Ada beberapa keterbatasan yang peneliti sadari dalam penyelesaian skripsi ini dalam melakukan penelitian yaitu sulitnya mencari buku atau referensi perpustakaan, kesulitan menganalisis secara cermat terhadap permasalahan yang diteliti, serta kesulitan menuliskan laporan hasil penelitian secara sistematis dan sempurna.

Di samping itu juga mungkin karena peneliti belum mahir dan belum benar cara-cara dalam pengambilan kesimpulan terhadap penelitian ini. Keterbatasan ini memungkinkan pemerolehan hasil penelitian kurang seperti yang diharapkan.

Keterbatasan-keterbatasan di atas sangat peneliti sadari sebagai orang yang tidak luput dari kesilapan, di samping itu peneliti belum memiliki pengetahuan dan pengalaman yang cukup dalam melakukan penelitian, karena peneliti sadar sebagai orang yang baru pertama kali melakukan penelitian sehingga hasilnya pun belum seperti yang di harapkan.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penelitian laksanakan mengenai pengaruh kebiasaan menonton film kartun Finding Nemo terhadap kemampuan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VIII SMP TERBUKA NEGERI 5 MEDAN tahun Pembelajaran 2017-2018, maka sebagai akhir dari penelitian ini peneliti menarik kesimpulan dan menyampaikan beberapa kesimpulan dan saran hasil penelitian sebagai berikut.

1. Hasil analisis data kebiasaan menonton film Finding Nemo diperoleh dari pemberian angket terhadap 30 siswa dan diperoleh presentase frekuensi terbesar yaitu 61%-80% sebanyak 22 orang dengan prosentase sebesar 66,5%
2. Hasil analisis data kemampuan menulis diperoleh berdasarkan jumlah frekuensi siswa yang berhasil mendapatkan nilai 80-100 sebanyak 22 siswa dengan prosentase keberhasilan sebesar 74% maka disimpulkan bahwa kebiasaan menonton film kartun Finding Nemo mempengaruhi kemampuan menulis cerita fabel dan didapatkan hasil yang sangat besar
3. Secara statistik dapat menggunakan uji t dengan bantuan IBM *SPSS Statistic 21* yang berhasil didapatkan setelah pengujian hipotesis dengan  $T_{hitung} > T_{tabel}$  dengan hasil  $(14.424 > 1,699)$ .
4. Berdasarkan hasil uji t berarti dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh antara kebiasaan menonton film kartun Finding Nemo terhadap kemampuan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VIII TERBUKA NEGERI 5 MEDAN Tahun Pembelajaran 2017-2018.

#### B. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian di atas, maka yang menjadi saran – saran penulis dalam hal ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk guru bahasa Indonesia diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik.
2. Kepada siswa agar lebih meningkatkan kegiatan pembelajaran dan lebih termotivasi dalam belajar sehingga dapat menyerap pembelajaran dengan lebih baik.
3. Dianjurkan kepada calon – calon peneliti agar dapat melaksanakan penelitian lebih lanjut, untuk mengetahui besarnya partisipasi masing – masing.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adelstein, Michel E. And Jean G. Pival 1976. *The Writing Comitment*. New York: Harcourt Brace Jevanovich, Inch. Inc.
- Akhadiah, Sabarti dkk. 1998 kemampuan *Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.
- Azhar Arsyad. 2009. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- 1.870 *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Edisi 19 Tahun ke-9 2016*.
- Da'imah, Umi,, 2018. *Kemampuan Menulis Fabel Berdasarkan Media Gambar Seri Siswa Kelas VII 1 SMP Negeri 17 Batanghari Tahun Ajaran 2017/2018*:
- Dalman, 2014. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Depdeknas, 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- e-journal Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (Volume 3 No. 1 Tahun 2015).
- Kompasiana.com. 2013. Fabel (Dongeng Hewan) Menanamkan Nilai-nilai Pada anak.
- Logan, Lilian M [et.al]. 1972. *Creative communication: Teaching the Launquage Arts*. Toronto; Mc Graw-Hill Ryerson Limited.
- Nazir. 2011. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Pembimbing : (I) Dr. Warni, M .Hum., (II) Dra. Hj. Irma Suryani, M. Pd.
- Rahayu Astriani. *Jurnal Pendas Mahakam.Vol Vol 2 (1). 91-99. Mei 2017*
- Skripsi, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, FKIP Universitas Jambi,
- Sudjana. 2017. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiono, 2013. *Metode penelitian pendidikan kuantitatif dan kualiatatif dan R&D*. Bandung Alafabet