

**PENGARUH STRATEGI *NEIGHBORHOOD WALK* DENGAN MEDIA KARTU
LIPAT BERGAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS CERITA
FANTASI OLEH SISWA KELAS VII SMP SWASTA AL-HIKMAH
MEDAN TAHUN PEMBELAJARAN 2017-2018**

SKRIPSI

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

Oleh

MERIYANA TARIGAN
NPM. 1402040266



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



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

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 05 April 2018 pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Meriyana Tarigan
NPM : 1402040266
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Strategi *Neighborhood Walk* dengan Media Kartu Lipat Bergambar terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi oleh Siswa Kelas VII SMP Swasta Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018




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

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

Ketua,  Sekretaris, 
Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd. **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**

ANGGOTA PENGUJI:

1. Prof. Dr. Hj. Alesyanti, M.Pd, MH
2. Drs. Tepu Sitepu, M.Si
3. Fitriani Lubis, 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.umtsu.ac.id> E-mail: fkip@umtsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Meriyana Tarigan
 NPM : 1402040266
 Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
 Judul Skripsi : Pengaruh Strategi *Neighborhood Walk* dengan Media Kartu Lipat Bergambar terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi oleh Siswa Kelas VII SMP Swasta Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018

sudah layak disidangkan.

Medan, 29 Maret 2018

Disetujui oleh:

Pembimbing

Fitriani Lubis, S.Pd, M.Pd

Diketahui oleh:



Dekan

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

Ketua Program Studi

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.



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

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 اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Mcriyana Tarigan
NPM : 1402040266
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Strategi *Neighborhood Walk* dengan Media Kartu Lipat Bergambar terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi oleh Siswa Kelas VII SMP Swasta Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
03 Maret 2018	- Jarak spasi pada abstrak - Penulisan ejaan - Ukuran tulisan dalam tabel		
15 Maret 2018	- Kata Pengantar - Bab IV : Hasil deskripsi data - Bab IV : Diskusi hasil Penelitian		
08 Maret 2018	- Bab IV : Diskusi hasil Penelitian - Bab V : Kesimpulan		
29 Maret 2018	Acc Skripsi		

Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

Medan, 29 Maret 2018
Dosen Pembimbing

Fitriani Lubis, S.Pd, M.Pd



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

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

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Skripsi**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Meriyana Tarigan
 NPM : 1402040266
 Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

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

Pengaruh Strategi *Neighborhood Walk* dengan Media Kartu Lipat Bergambar terhadap
 Keterampilan Menulis Cerita Fantasi oleh Siswa Kelas VII SMP Swasta
 Al-Manar Tahun Pembelajaran 2017-2018

Menjadi:

Pengaruh Strategi *Neighborhood Walk* dengan Media Kartu Lipat Bergambar terhadap
 Kemampuan Menulis Cerita Fantasi oleh Siswa Kelas VII SMP Swasta
 Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018

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

Medan, 5/ Januari 2018

Hormat Pemohon

 Meriyana Tarigan

Diketahui Oleh :

Ketua Program Studi
 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Dr. Mhd. Isman, M.Hum

Dosen Pembimbing



Fitriani Lubis, S.Pd, M.Pd

ABSTRAK

Meriyana Tarigan, 1402040266. Pengaruh Strategi *Neighborhood Walk* dengan Media Kartu Lipat Bergambar Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Oleh Siswa Kelas VII SMP Swasta Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Pengaruh Strategi *Neighborhood Walk* dengan Media Kartu Lipat Bergambar terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi oleh Siswa SMP Swasta Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018. Lokasi Penelitian ini dilaksanakan di SMP Swasta Al-Hikmah Medan Jl.Marelan I Psr IV Kel. Rengas Pulau Kec. Medan Marelan. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas VII SMP Swasta Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018 yang berjumlah 480 siswa. Banyaknya jumlah populasi yang ada maka peneliti memilih satu kelas yaitu kelas VII-8 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 47 siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan model *one group pre-test and post-test design*. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes berupa esai yaitu menulis cerita fantasi. Penelitian ini menggunakan uji t_{hitung} . Hasil dari analisis data diperoleh beberapa temuan tingkat hasil belajar siswa. Nilai rata-rata siswa sesudah perlakuan (*pre-test*) = 78,17 dan standar deviasi = 5,63 sedangkan nilai rata-rata sebelum perlakuan (*post-test*) = 62,31 standar deviasi = 7,43. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan strategi *Neighborhood Walk* dengan media kartu lipat bergambar terhadap kemampuan menulis cerita fantasi oleh siswa kelas VII SMP Swasta Al-Hikmah Medan tahun Pembelajaran 2017-2018. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan menggunakan uji “ t_{hitung} ”. Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan t_{tabel} dan diperoleh perhitungan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $19,10 > 1,98$ sehingga hipotesis alternatif (H_a) pada penelitian ini terbukti kebenarannya yang diterima.

KATA PENGANTAR



Assalmu'alaikum warahmatullahi wabarakatu

Syukur Alhamdulillah berkat ridho Allah SWT penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah berupa skripsi ini Yang berjudul **“Pengaruh Strategi *Neighborhood Walk* dengan Media Kartu Lipat Bergambar terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Oleh Siswa Kelas VII SMP Swasta Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018”**. Shalawat beriring salam dipersembahkan kepada suri tauladan dan pembimbing kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa ummat manusia dari alam kegelapan ke alam yang terang menderang dan disinari cahaya imam dari islam. Skripsi ini disusun guna memenuhi sebagian persyaratan dalam proses memperoleh gelar sarjana pendidikan (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 dihadapi baik dari segi waktu, materi, maupun tenaga. Namun, berkat usaha yang diridhoi Allah SWT penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan walaupun masih jauh dari kesempurnaan. Teristimewa untuk kedua orang tua penulis yang luar biasa, terimakasih kepada ayahanda **Mhd. Candara Irianto Tarigan** dan ibunda **Syamsiah Siregar** tercinta, yang selama ini telah mengasuh, membesarkan, mendidik, memberikan semangat, memberikan kasih

sayang, dan cinta yang tiada ternilai, memberikan do'a serta dukungan baik secara moral maupun material sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Serta terimakasih kepada saudara kandung saya **Mardiansyah Tarigan**. Semoga kita sukses, dapat membanggakan, dan membahagiakan ayah dan ibu.

Penulis menyadari, bahwa skripsi dapat terselesaikan tidak lepas dari bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena ini dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

- **Dr. Agussani M.AP.** Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- **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.
- **Dra.Hj. Syamsuyurnita, S.Pd.,M.Pd.** Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univer Muhammadiyah Sumatera Utara.
- **Hj. Dewi Kesuma Nasution, SS.,M.Hum.** Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- **Dr.Mhd. Isman, M.Hum.** Ketua Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia.
- **Ibu Aisiyah Aztry, M.Pd.** Sekretaris Jurusan Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia.
- **Ibu Fitriani Lubis, S.Pd, M.Pd.** dosen pembimbing yang penulis sayang dan hormati, yang telah banyak memberikan arahan kepada penulis

mengenai judul skripsi hingga sampai skripsi. Terimakasih kepada ibu yang telah memberi kritik dan saran yang sangat bermanfaat bagi penulis.

- Seluruh Bapak dan Ibu 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.
- Seluruh Staf Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Kepala Sekolah SMP Swasta Al-Hikmah Medan beserta guru-guru yang telah memberikan izin dan membantuan penulis dalam melaksanakan penelitian di sekolah.
- Seluruh murid-murid di SMP Swasta Al-Hikmah Medan khususnya kelas VII-8 yang telah meluangkan waktu untuk melaksanakan tes serta bersikap sangat baik mengikuti pembelajaran.
- Untuk teman-teman seperjuangan angkatan 2014 kelas C-sore Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah melewati setiap semester dari semester 1 hingga semester VII yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, terima kasih sudah menjadi teman yang baik.
- Untuk sahabat terdekatku **Suci Mardiana Simbolon, Wiya Asmanijar, Mutia Sari Devi, Siti Nuraminin**, Terimakasih penulis untuk semua kenangan indah yang kita jalani.
- **Nia Yunita Lubis** terimakasih sudah banyak memotivasi penulis dan menemani dalam pelaksanaan penelitian.

- Untuk abangnda **Yudha Kurniawan** yang sudah banyak menolong dari segi material dan memotivasi.

Penulis menyadari skripsi ini masih banyak kekurangan. Sebagai manusia yang memiliki keterbatasan ilmu pengetahuan tentu jauh dari kesempurnaan dan tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengharapkan segala kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca demi penyempurnaan skripsi ini selanjutnya. Harapan penulis semoga kripsi ini dapat bermanfaat bagi pendidikan pada umumnya dan khususnya bagi penulis.

Akhir kata, penulis mnengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian semua. Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Medan, Maret 2018

Peneliti

Meriyana Tarigan
1402040266

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB IPENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB IILANDASAN TEORETIS	8
A. Kerangka Teoretis.....	8
1. Pengertian Strategi Pembelajaran	8
2. Pengertian Strategi Pembelajaran Neighborhood Walk	9
2.1 Langkah- langkah Strategi Pembelajaran <i>Neighborhood Walk</i>	9
2.2 Kelebihan dan Kelemahan Strategi Pembelajaran <i>Neighborhood Walk</i>	
2.2.1 Kelebihan Strategi Pembelajaran <i>Neighborhood Walk</i>	10
2.2.2 Kekurangan Strategi Pembelajaran <i>Neighborhood Walk</i>	11
3. Media Kartu Lipat Berrgambar	11
3.1 Pengertian Media Pembelajaran	11

3.2 Fungsi Media Pembelajaran	12
3.3 Media Kartu Lipat Bergambar	14
4. Pengertian Menulis	15
5. Pengertian cerita Fantasi	16
5.1 Ciri Umum Cerita Fantasi	16
5.2 Jenis Cerita Fantasi.....	17
5.3 Struktur Cerita Fantasi	18
5.4 Ciri Kebahasaan Cerita Fantasi.....	18
5.5 Langkah- langkah Menulis Cerita Fantasi	18
B. Kerangka Konseptual	21
C. Hipotesis Penelitian	22
BAB IIIMETODE PENELITIAN.....	23
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	23
B. Populasi dan Sampel	23
C. Metode Penelitian	24
D. Variabel Penelitian	29
E. Defenisi Operasional Variabel Penelitian.....	30
F. Instrumen Penelitian	31
G. Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Hasil Penelitian	38
1. Deskripsi Data.....	38
2. Uji Persyaratan Analisis Data	49

B. Diskusi Hasil Penelitian	57
C. Keterbatasan Penelitian	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	61
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	63

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Aspek Penilaian Menulis Cerita Fantasi	19
Tabel 3.1 Rencana Rincian Waktu Penelitian.....	24
Tabel 3.2 Populasi Kelas VII SMP Swasta Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2107-2018	25
Tabel 3.3 Kelas Dalam Penelitian	26
Tabel 3.4 Desian Eksperimen One Group Pre-test and Post-test Design	27
Tabel 3.5 Langkah-langkah Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi Kelas Eksperimen.....	28
Tabel 3.6 Aspek Penilaian Menulis Cerita Fantasi.....	32
Tabel 3.7 Kategori Penilaian Kemampuan Menulis Cerita Fantasi	33
Tabel 4.1 Nilai Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Siswa Sebelum Penerapan Strategi <i>Neighborhood Walk</i> dengan Media Kartu Lipat Bergambar	38
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Sebelum Penerapan Strategi <i>Neighborhood Walk</i> dengan Media Kartu Lipat Bergambar	40
Tabel 4.3 Identifikasi Kecenderungan Hasil Belajar Sebelum Penerapan Strategi <i>Neighborhood Walk</i> dengan Media Kartu Lipat Bergambar	41
Tabel 4.4 Nilai Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Sesudah Penerapan Strategi <i>Neighborhood Walk</i> dengan Media Kartu Lipat Bergambar	43
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Sesudah Penerapan Strategi <i>Neighborhood Walk</i> dengan Media Kartu Lipat Bergambar	45

Tabel 4.6 Identifikasi Kecenderungan Hasil Belajar Sesudah Penerapan Strategi <i>Neighborhood walk</i> dengan Media Kartu Lipat Bergambar	46
Tabel 4.7 Perbedaan Hasil Menulis Cerita Fantasi Sebelum dan Sesudah Penerapan Strategi <i>Neighborhood Walk</i> dengan Media Kartu Lipat Bergambar .	47
Tabel 4.8 Analisis Data Kelompok Sebelum dan Sesudah Penerapan strategi <i>Neighborhood Walk</i> dengan Media Kartu Lipat Bergambar	49
Tabel 4.9 Uji Normalitas Data Kelompok Sebelum Penerapan Strategi <i>Neighborhood Walk</i> dengan Media Kartun Lipat Bergambar	50
Tabel 4.10 Uji Normalitas Data Kelompok Sesudah Penerapan Strategi <i>Neighborhood Walk</i> dengan Media katu Lipat Bergambar	52
Tabel 4.11 Pengujian Homogenitas Data.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Eksperimen)	64
Lampiran 2 : Soal Tes.....	74
Lampiran 3 : Daftar Hadir Siswa.....	76
Lampiran 4 : Data Hasil Tes <i>Pre-test</i>	78
Lampiran 5 : Data Hasil Tes <i>Post-test</i>	81
Lampiran 6 : Gambar Penelitian	84
Lampiran 7 : Lampiran Data Siswa Kelas VII-8.....	86
Lampiran 8 : Tabel Wilayah Luas di Bawah Kurva Normal	88
Lampiran 9 : Tabel Daftar Nilai Kritis Untuk Uji Liliefors.....	92
Lampiran 10 : Daftar Nilai Untuk Berbagai Df	93
Lampiran 11 : Tabel Titik Persentase Distribusi F.....	95
Lampiran 12 : Form K1	100
Lampiran 13 : Form K2	101
Lampiran 14 : Form K3	102
Lampiran 15 : Berita Acara Bimbingan Proposal	103
Lampiran 16 : Lembar Pengesahan Proposal.....	104
Lampiran 17 : Surat Permohonan Seminar Proposal Skripsi.....	105
Lampiran 18 : Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal.....	106
Lampiran 19 : Surat Pernyataan	107
Lampiran 20 : Surat Keterangan	108
Lampiran 21 : Surat Permohonan Perubahan Judul Skripsi	109

Lampiran 22 :Surat Izin Riset	110
Lampiran 23: Surat Balasan Riset	111
Lampiran 24 : Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	112
Lampiran 25 : Lembar Pengesahan Skripsi	113
Lampiran 26 : Permohonan Ujian Skripsi	114
Lampiran 27 : Daftar Riwayat Hidup	115

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Strategi pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. Selain itu, strategi pembelajaran juga merupakan suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa. Dengan adanya strategi pembelajaran dapat mempermudah guru dan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Apalagi dengan sistem kurikulum 2013 saat ini siswa dituntut dapat menguasai materi yang disampaikan oleh guru agar tujuan pembelajaran tercapai.

Secara umum dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan suatu tindakan yang memungkinkan terjadinya belajar dan perkembangan. Pendidikan merupakan proses interaksi yang mendorong terjadinya belajar. Siswa diajarkan berbagai macam materi yang mencakup keempat komponen berbahasa yaitu; menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Menulis merupakan aspek keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menurut Akhadiyah,dkk.(2001:1.3) menulis adalah suatu aktivitas komunikasi bahasa yang menggunakan tulisan mediumnya. Tulisan itu bisa berbentuk memberikan informasi, mengajak, dan menghibur.

Cerita fantasi merupakan salah satu jenis cerita yang sifatnya menghibur pembaca. Menurut Harsianti (2017:44), Cerita fantasi merupakan salah satu genre cerita yang sangat penting untuk melatih kreativitas dan cerita fantasi termasuk ke dalam teks narasi bersifat yang fiktif atau fiksi. Cerita fantasi mempunyai kriteria aspek penilaian (struktur, ciri bahasa, dan ciri umum).

Pada saat penelitian menjalani Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilaksanakan kurang lebih selama 3 bulan disekolah , khususnya dikelas VII SMP Swasta Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018 kemampuan menulis cerita fantasi masih rendah. Mereka lebih menyukai berkomunikasi secara lisan dibandingkan berkomunikasi secara tertulis. Hal inilah yang menyebabkan siswa tidak mampu melakukan kegiatan menulis sebagai perwujudan bentuk komunikasi tertulis. Siswa menganggap materi tentang menulis suatu beban masalah yang sulit dipecahkan dikarenakan anak miskin akan pengetahuan. Penyebab miskin pengetahuan ini dikarenakan kurangnya minat membaca siswa, sehingga mereka tidak mempunyai referensi untuk dijadikan bahan menulis dan tidak memenuhi kriteria dalam penulisan cerita fantasi. Hal ini dibuktikan dari hasil nilai rata-rata siswa menulis cerita fantasi hanya 60 sedangkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 75. Pada saat menugaskan siswa untuk menulis cerita fantasi sesuai dengan kriteria penilaian hanya 41% siswa yang mampu mendapatkan nilai diatas KKM sedangkan 59% siswa masih di bawah KKM dari banyaknya siswa yang berjumlah 47 orang (dapat dilihat pada lampiran 7 hal 86).

Pada kegiatan menulis cerita fantasi, ditemukan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia bahwasannya guru masih menggunakan strategi

pembelajaran yang tidak sesuai dan juga kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan malas pada saat mengikuti pembelajaran.

Dengan demikian, upaya yang dilakukan untuk membuat siswa menjadi lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia, strategi yang digunakan harus dapat menarik minat siswa dalam menulis cerita fantasi. Salah satu strategi yang dapat digunakan dalam pembelajaran cerita fantasi adalah strategi pembelajaran *neighborhood walk*. Strategi *Neighborhood Walk* merupakan strategi pembelajaran yang dapat dilakukan dengan cara mengajak peserta didik agar lebih dekat dengan objek yang dimaksud secara langsung berada di lingkungan sekitar siswa. Selain itu, dengan adanya bantu media kartu lipat bergambar juga membantu siswa agar lebih mudah mengingatkan kembali pada kejadian yang telah dialaminya.

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk meneliti strategi *Neighborhood Walk* dengan media kartu lipat bergambar terhadap kemampuan menulis cerita fantasi. Adapun judul penelitian ini adalah **“Pengaruh Strategi *Neighborhood Walk* dengan Media Kartu Lipat Bergambar terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi oleh Siswa Kelas VII SMP Swasta Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018”**.

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Siswa lebih menyukai berkomunikasi secara lisan dibandingkan berkomunikasi secara tertulis.
2. Kurangnya minat membaca siswa, sehingga mereka tidak mempunyai referensi untuk dijadikan bahan menulis.
3. Guru masih menggunakan strategi pembelajaran yang tidak sesuai dan juga kurangnya pemanfaatan media pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Identifikasi masalah di atas bervariasi sehingga perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian lebih berfokus dan tidak terlalu luas. Peneliti membatasi permasalahan dengan hanya meneliti Pengaruh Strategi *Neighborhood Walk* dengan Media Kartu Lipat Bergambar Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi oleh Siswa Kelas VII SMP Swasta Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018.

D. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan menulis cerita fantasi sebelum menggunakan strategi *Neighborhood Walk* dengan media kartu lipat bergambar pada siswa kelas VII SMP Swasta Al-Hikmah Medan Tahun pembelajaran 2017-2018.
2. Bagaimana kemampuan menulis cerita fantasi sesudah menggunakan strategi *Neighborhood Walk* dengan media kartu lipat bergambar pada siswa kelas VII SMP Swasta Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018.
3. Apakah ada pengaruh strategi *Neighborhood Walk* dengan media kartu lipat bergambar terhadap kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa SMP Sawsta Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kemampuan menulis cerita fantasi sebelum menggunakan strategi *Neighborhood Walk* dengan media kartu lipat bergambar pada siswa kelas VII SMP Swasta Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018.
2. Untuk mengetahui kemampuan menulis cerita fantasi sesudah menggunakan strategi *Neighborhood Walk* dengan media kartu lipat bergambar pada siswa kelas VII SMP Al-Hikmah Medan tahun Pembelajaran 2017-2018.

3. Untuk mengetahui pengaruh strategi *Neighborhood Walk* dengan media kartu lipat bergambar terhadap kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis dan teoritis.

1. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Bagi siswa, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman proses pembelajaran menulis cerita fantasi menggunakan strategi *Neighborhood Walk* dengan media kartu lipat bergambar. Selain itu, diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran menulis.

b. Bagi Guru

Bagi guru, diharapkan hasil penelitian ini dapat memperoleh pengalaman profesional dalam menyusun dan melaksanakan rancangan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

c. Bagi Penulis

Sebagai acuan untuk meningkatkan kemampuan siswa menulis cerita fantasi dengan strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan.

2. Secara Teoritis

1. Menambah wawasan pengetahuan bagi pembaca mengenai pengaruh strategi *Neighborhood Walk* dengan media kartu lipat bergambar terhadap keterampilan menulis cerita fantasi.
2. Memberikan masukan pengetahuan tentang teori pembelajaran menulis cerita fantasi dengan strategi *Neighborhood Walk* dengan media kartu lipat bergambar.
3. Memberikan sumbangan pemikiran dan tolak ukur kajian pada penelitian yang lebih lanjut.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kerangka Teoretis

Menurut Kerlinger (dalam Ismawati 2012:24) Kerangka teoritis adalah sekumpulan konsep, definisi, dan proposisi yang saling berkait, yang menghadirkan suatu tinjauan secara sistematis atas fenomena yang ada dengan menunjukkan secara spesifik hubungan-hubungan di antara variabel - variabel yang terkait dalam fenomena, dengan tujuan memberikan eskplanasi dan prediksi atas fenomena tersebut. Dengan adanya kerangka teoritis membantu penelitian dalam penentuan tujuan dan arah penelitiannya serta dalam memilih konsep-konsep yang tepat guna pembentukan hipotesis-hipotesisnya.

Dengan demikian penelitian akan diberi gambaran teori tentang masalah yang akan diteliti yakni pengaruh strategi *Neighborhood Walk* dengan media kartu lipat bergambar terhadap kemampuan menulis cerita fantasi. Untuk memudahkan pembahasan mengenai masalah ini, berikut akan diberikan pengertian dari variabel-variabel yang diteliti.

1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Menurut Wina sanjaya (dalam Nunuk&Leo 2012:5) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Strategi pembelajaran terkandung makna perencanaan, artinya, bahwa

strategi pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran.

2. Pengertian Strategi *Neighborhood Walk*

Strategi pembelajaran *Neighborhood Walk* didasarkan pada pendekatan belajar yang memanfaatkan lingkungan (*environment approach*). Menurut Ramli Dalam jurnal evaluasi & esesmen Pendidikan (2012:77) pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekitar (*neighborhood walk*) didasarkan pada gagasan bahwa seorang anak pertama kali harus dapat mengenal lingkungan sekitar mereka lebih dekat. Dari kedekatan dengan lingkungannya mereka menuju ke lingkup yang lebih luas secara sistematis.

Menurut Oka dalam jurnal program pascasarjana (2013:2) *Neighborhood Walk* adalah suatu aktivitas lingkungan. Dalam hal ini siswa diajak keluar ruang untuk mengamati suatu obyek yang menjadi hot spot. Mereka juga diharapkan untuk bisa menghubungkan materi yang sudah disampaikan didalam kelas dengan obyek yang sedang mereka amati.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa strategi *Neighborhood Walk* adalah strategi pembelajaran yang berupaya dan mengenalkan lingkungan sekitar sebagai media dan sumber belajar.

2.1 Langkah- langkah Strategi *Neighborhood Walk*

Thornsberry dan Carson dalam jurnal evaluasi & esesmen pendidikan (2017:77) mengemukakan tujuh langkah dalam pelaksanaan pembelajaran strategi *Neighborhood Walk* yaitu :

1. melakukan persiapan dan pengorganisasian kelas,
2. melakukan curah pendapat,
3. Mempersiapkan format-format pencatatan untuk mengidentifikasi hasil pengamatan,
4. berjalan-jalan di lingkungan yang telah direncanakan dan mengidentifikasi objek yang diamati,
5. melaksanakan diskusi dengan teman sekelompok tentang hasil pengamatan yang dilakukan,
6. melakukan kegiatan menulis, serta
7. mengumpulkan dan mempresentasikan.

2.2 Kelebihan dan Kelemahan Strategi *Neighborhood Walk*

2.2.1 Kelebihan Strategi *Neighborhood Walk*

Menurut Nana Sudjana dan Rivai (2015:208), kelebihan strategi *Neighborhood Walk* sebagai berikut :

1. Kegiatan belajar lebih menarik dan tidak membosankan siswa duduk di kelas berjam-jam, sehingga motivasi belajar siswa akan lebih tinggi.
2. Hakikat belajar akan lebih bermakna sebab siswa dihadapi dengan situasi dan keadaan yang sebenarnya atau bersifat alami.
3. Bahan-bahan yang dapat dipelajari lebih kaya serta lebih faktual sehingga kebenarannya lebih akurat.

4. Kegiatan belajar siswa lebih komprehensif dan lebih aktif sebab dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti mengamati, bertanya atau wawancara, membuktikan atau mendemonstrasikan, menguji fakta, dan lain-lain.
5. Sumber belajar lebih jadi kaya sebab lingkungan yang dapat dipelajari bisa beraneka ragam.

2.2.2 Kekurangan Strategi *Neighborhood Walk*

Menurut NanaSudjana dan Rivai (2015:209), kekurangan strategi *Neighborhood walk* sebagai berikut :

1. Kegiatan belajar kurang dipersiapkan sebelumnya yang menyebabkan pada waktu siswa dibawa ketujuan tidak melakukan kegiatan belajar yang diharapkan sehingga ada kesan main-main.
2. Ada kesan dari guru dan siswa bahwa bahwa kegiatan mempelajari lingkungan memerlukan waktu yang cukup lama, sehingga menghabiskan waktu untuk belajar dikelas.
3. Sempitnya pandangan guru bahwa kegiatan belajar hanya terjadi di dalam kelas.

3. Media Kartu Lipat Berrgambar

3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2009:3) Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam

bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Menurut Gearlach & Ely (dalam Arsyad 2009:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

3.2 Fungsi Media Pembelajaran

Hamalik (dalam Arsyad 2009:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru. Membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman,

menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Levie & Lezt (dalam Arsyad 2009 : 16) mengemukakan empat fungsi media pengajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris.

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Khususnya gambar yang diproyeksikan melalui overhead projector dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat mengugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial dan ras.

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Fungsi kompensatoris media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

3.3 Media Kartu Lipat Bergambar

Menurut Hamdani (2017:263) mengemukakan media gambar merupakan media sederhana, mudah dalam pembuatannya, dan murah harganya. Media gambar atau media garfis terdiri atas gambar, bagan, diagram, grafik, poster, kartu, dan komik.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (dalam Hamdani 2017:262), “Media gambar adalah media yang mengombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi pengungkapan kata- kata dan gambar”. kartu bergambar merupakan media yang memiliki kualitas artistik, kejelasan, ukuran yang memadai dan dapat dibuat semenarik mungkin.

Media kartu lipat bergambar adalah salah satu contoh media yang dapat menarik minat dan perhatian siswa. Dengan penggunaan gambar dalam kartu lipat bergambar akan memudahkan siswa dalam menciptakan kata untuk menulis cerita fantasi.

Pada kartu lipat bergambar yang didesain oleh peneliti ini, terdapat dua sisi. Sisi kartu lipat yang pertama diletakkan sebuah gambar yang menarik perhatian siswa. Melalui aneka gambar inspiratif yang ada di dalam sisi pertama kartu lipat bergambar ini, siswa dapat mengonkretkan pandangan dan memvisualisasikan pemikiran mereka ke dalam bentuk tulisan. Tentunya gambar yang ditempelkan harus sesuai dengan karakter dan usia siswa yang memasuki masa remaja, sehingga sesuai dengan tujuan pembuatan media ini. Di sisi kedua kartu lipat bergambar, telah ditempel kata-kata pembantu yang akan

menggerakkan siswa dalam proses kreatif penulisan cerita fantasi, selain berguna untuk menambah pembendaharaan kata-kata baru bagi siswa.

4. Pengertian Menulis

Menurut Suparno dan Yunus (dalam Dalman 2015:4) menulis merupakan suatu kegiatan menyampaikan pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediumnya. Selanjutnya, Tarigan (dalam dalman 2015:4) mengemukakan bahwa menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafis yang menghasilkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafis tersebut dan dapat memahami bahasa dan grafis itu.

Sejalan dengan pendapat diatas, Martowo (dalam Dalman 2015: 4) menjelaskan bahwa menulis adalah mengungkapkan ide atau gagasannya dalam bentuk karangan secara leluasa.

Berdasarkan pendapat para pakar diatas 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 , kumpulan paragraf membentuk wacana/karangan yang utuh dan bermakna.

5. Pengertian cerita Fantasi

Menurut Burhan Nurgiyantoro (2005:20) Fantasi dapat dipahami sebagai “*the willing suspension of disbelief*” (Coleridge, Via Lukens,1999:20) , cerita yang menawarkan sesuatu yang sulit diterima. Fantasi sering juga disebut sebagai cerita fantasi (*literary fantasy*) – dan perlu dibedakan dengan cerita rakyat fantasi (*folk fantasy*) yang tidak pernah dikenali siapa penulisnya mencoba menghadirkan sebuah dunia lain (*other world*) di samping dunia realitas. Cerita fantasi di kembangkan lewat imajinasi yang lazim dan dapat diterima sehingga sebagai sebuah cerita dapat diterima oleh pembaca.

Cerita fantasi (*fantastic stories*) dapat dipahami sebagai cerita yang menampilkan tokoh, alur, atau tema yang derajat kebenarannya diragukan, baik menyangkut (hampir) seluruh maupun hanya sebagian cerita saja. Cerita fantasi sebanarnya juga menampilkan berbagai peristiwa dan aksi yang realistik sebagaimana halnya dalam cerita realistik, tetapi di dalamnya juga terdapat sesuatu yang sulit diterima.

Sesuai dengan penjelasan diatas, dapat disimpulkan cerita fantasi adalah karangan yang melukiskan ke imajinasian penulis dengan kisah - kisah yang belum tentu benar terjadi sehingga penulis mencoba menghadirkan dunia lain.

5.1 Ciri Umum Cerita Fantasi

- a. Ada keajaiban/ keanehan/ kemisteriusan.
- b. Ide cerita tidak dibatasi oleh realitas atau kehidupan nyata.
- c. Menggunakan berbagai latar (lintas ruang dan waktu).
- d. Tokoh unik (memiliki kesaktian).

e. bersifat fiksi.

f. bahasa variatif, ekspresif dan menggunakan ragam percakapan (bukan bahasa normal).

5.2 Jenis Cerita Fantasi

Berdasarkan latar cerita, cerita fantasi dibedakan menjadi tiga kategori yaitu latar lintas waktu masa lampau, latar waktu sezaman, latar lintas waktu futuristik (masa yang akan datang). Sedangkan, jenis- jenis cerit fantasi dari sudut pandang lain dijelaskan sebagai berikut :

a. Cerita fantasi total dan irisan

Jenis cerita berdasarkan kesesuaiannya dalam kehidupan nyata ada dua kategori fantasi total dan fantasi sebagian (irisian). Pertama kategori cerita fantasi total berisi fantasi pengarang terhadap obejk/tertentu. Pada cerita kategori ini semua yang terdapat pada cerita semua tidak terjadi dalam dunia nyata. Kedua, cerita fatasai irisan yaitu cerita fantasi yang mengungkapkan fantasi tetapi masih menggunakan nama- nama dalam kehidupan nyata, menggunakan nama tempat yang ada dalam dunia nyata, atau peristiwa pernah terjadi pada dunia nyata.

b. Cerita fantasi sezaman atau lintas waktu

Bedasarkan latar cerita, cerita fantasi dibedakan menjadi dua kategori yaitu latar lintas waktu dan latar waktu sezaman. Latar sezaman bearti latar yang digunakan satu masa (fantasi masa kini, fantasi masaa lampau, atau fantasi masa yang akan datang/ futuristik). Latar lintas waktu berarti cerita fantasi

menggunakan dua latar yang berbeda (misalnya, masa kini dengan zaman prasejarah, masa kini dan 40 tahun mendatang/futuristik).

5.3 Struktur Cerita Fantasi

Adapun struktur dari cerita fantasi, yaitu :

- a. Orientasi berisi pengenalan tokoh, latar, watak tokoh , dan konflik.
- b. Komplikasi berisi hubungan sebab akibat sehingga muncul masalah hingga masalah itu memuncak.
- c. Resolusi berisi penyelesaian masalah dari konflik yang terjadi.

5.4 Ciri Kebahasaan Cerita Fantasi

Adapun ciri kebahasaan dari cerita fantasi, yaitu :

- a. Penggunaan kata ganti dan nama orang sebagai sudut pandang penceritaan (aku, mereka, dia).
- b. Penggunaan kata yang mencerap pancaindera untuk deskripsi latar (tempat, waktu, suasana).
- c. Menggunakan pilihan kata dengan kata makna kias dan makna khusus.
- d. Kata sambung penanda urutan waktu.
- e. Penggunaan kata/ungkapan keterkejutan.

5.5 Langkah- langkah Menulis Cerita Fantasi

1. Merencanakan

- a. Galilah ide dengan membuat fantasi dari topik lingkungan, kecanggihan teknologi, para pahlawan, atau topik lain yang menarik perhatianmu!

- b. Berfantasilah seakan-akan kamu menggambar pada 100 tahun yang akan datang dengan kecanggihan teknologi yang luar biasa atau kondisi lingkungan yang sudah sangat tercemar / rusak.
 - c. Tulislah tema yang kamu tulis dalam bentuk pernyataan.
 - d. Tentukan latar.
 - e. Tulilah deskripsi tokoh-tokoh dalam ceritamu.
 - f. buat sinopsis/ ringkasan cerita yang merupakan ringkasan kejadian dari awal sampai akhir cerita.
2. Mengembangkan produk ; kembangkan tiap bagian sehingga menjadi cerutafantasi yang menarik.
 3. Memberi judul yang menarik ; berilah judul yang menarik dari cerita yang kamu buat.
 4. Menelaah untuk Merevisi ; telaah hasil tulisanmu dengan panduan yang disiapkan gurumu atau menggunakan panduan yang ada pada buku, minta masukan dari teman, dan guru.
 5. Memublikasikan ; pajang hasil karyamu di majalah dinding atau unggah di media sosial.

Tabel 2.1

Aspek Penilaian Menulis Cerita Fantasi

No	Aspek	Deskriptor	Skor
1	Judul	• Tepat menuliskan judul menggambarkan keseluruhan isi teks	3
		• Kurang tepat menuliskan judul menggambarkan keseluruhan isi teks	2
		• Tidak tepat menuliskan judul menggambarkan	1

		keseluruhan isi teks	
2	Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> • Tepat perkenalan tentang para pelaku, terutama pelaku utama, apa yang dialami pelaku, dan di mana peristiwa itu terjadi • Kurang tepat perkenalan tentang para pelaku terutama pelaku utama, apa yang dialami pelaku, dan di mana peristiwa itu terjadi • Tidak tepat perkenalan tentang para pelaku terutama pelaku, dan di mana peristiwa itu terjadi 	3 2 1
3	Komplikasi	<ul style="list-style-type: none"> • Tepat memunculkan konflik, para pelaku bereaksi terhadap konflik, kemudian konflik meningkat • Kurang tepat memunculkan konflik, para pelaku beraksi terhadap konflik, kemudian konflik meningkat • Tidak tepat memunculkan konflik, para pelaku beraksi terhadap konflik, kemudian konflik meningkat. 	3 2 1
4	Resolusi	<ul style="list-style-type: none"> • Tepat ada konflik terpecahkan dan terdapat penyelesaiannya • Kurang tepat ada konflik terpecahkan dan terdapat penyelesaiannya • Tidak tepat ada konflik terpecahkan dan terdapat penyelesaiannya 	3 2 1
5	Amanat atau Moral (Tersurat/Tersirat)	<ul style="list-style-type: none"> • Tepat ada pesan-pesan moral yang disuarakan pengarang • Kurang tepat pesan – pesan moral yang disuarakan pengarang • Tidak tepat pesan – pesan moral yang disuarakan pengarang 	3 2 1

6	Kreativitas	• Tepat peristiwa yang dikembangkan rinci dan unik	3
		• Kurang tepat peristiwa yang dikembangkan rinci dan unik	2
		• Tidak tepat peristiwa yang dikembangkan rinci dan unik	1

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

B. Kerangka Konseptual

Konsep dalam suatu penelitian sangat berguna dan membantu peneliti untuk mengadakan penelitian. Dengan adanya kerangka konseptual dapat membantu dalam menyederhanakan pemikiran terhadap ide-ide maupun gejala-gejala yang akan dibicarakan sesuai dengan kerangka teori yang akan disajikan, maka dibuat konsep dasar dalam penelitian ini.

Strategi pembelajaran *Neighborhood walk* merupakan strategi pembelajaran yang berupaya mengenalkan dan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media dan sumber pembelajaran. Strategi *Neighborhood Walk* menuntut aktivitas belajar siswa secara aktif. Siswa dalam kegiatan belajar akan dibawa ke luar kelas (lingkungan) dan menjadikan lingkungan tersebut sebagai sumber, tempat, dan media belajar.

Dengan bantuan media kartu lipat bergambar adalah salah satu contoh media yang dapat menarik minat dan perhatian siswa. Adanya gambar inspiratif dan kata-kata bantu dalam kartu lipat bergambar.

Menulis cerita fantasi pada hakikatnya adalah karangan yang melukisas ke imajinasian penulis dengan kisah – kisah yang belum tentu benar terjadi sehingga penulis mencoba meneghadirkan dunia lain.

C. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2016:64) “Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan”.

Menurut Arikunto (2014:110) “Hipotesis penelitian dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”.

Sesuai dengan pernyataan diatas, maka dirumuskan pernyataan penelitian yaitu: “ada pengaruh strategi *Neighborhood Walk* dengan media Kartu Lipat Bergambar terhadap kemampuan menulis cerita fantasi oleh siswa kelas VII SMP Swasta Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di sekolah SMP Swasta Al-Hikmah Medan. Peneliti memilih sekolah tersebut dengan mempertimbangkan beberapa hal, yaitu :

- a. Jumlah siswa di SMP Swasta Al-Hikmah Medan cukup memadai untuk dijadikan sampel penelitian.
- b. Siswas di sekolah tersebut aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga memungkinkan untuk diteliti.
- c. Di sekolah tersebut sepengetahuan si peneliti belum pernah diadakan penelitian yang sama dengan permasalahan yang akan diteliti.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan selama enam bulan, yaitu pada bulan November 2017 sampai April 2018 setelah mendapatkan persetujuan dari pihak-pihak yang bersangkutan. Adapun perencanaan waktunya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Table 3.1
Rencana Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan/Minggu																											
		November				Desember				Januari				Februari				Maret				April							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Pengajuan Judul	■	■																										
2	Penulisan Proposal			■	■	■	■																						
3	Bimbingan Proposal							■	■	■	■																		
4	Seminar proposal									■																			
5	Perbaikan Proposal											■	■	■	■														
6	Surat Izin Penelitian													■															
7	Pengolahan Data															■													
8	Penulisan Skripsi																	■	■	■	■								
9	Bimbingan Skripsi																			■	■	■	■						
10	Sidang Meja Hijau																					■							

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Menurut Arikunto (2014:173), “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus.

Menurut Sugiyono (2016:80), “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Jadi, dari pernyataan-pernyataan menurut para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek benda- benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subjek

yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek tersebut.

Dengan demikian, populasi ini adaah seluruh siswa kelas VII SMP Swasta Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018 yang terbagi menjadi 10 kelas jumlah keseluruhan siswa kelas VII sebanyak 480 orang. Populasi penelitian terlihat pada tabel dibawah ini.

Table 3.2
Populasi Kelas VII SMP Swasta Al-Hikmah Medan
Tahun Pembelajaran 2017-2018

No	Kelas	Jumlah
1	VII – 1	46
2	VII – 2	47
3	VII – 3	47
4	VII – 4	49
5	VII – 5	48
6	VII – 6	50
7	VII – 7	49
8	VII – 8	47
9	VII – 9	46
10	VII – 10	51
Jumlah		480

2. Sampel Penelitian

Menurut Arikunto (2014:174) , “Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang teliti”. Dinamakan penelitian sampel apabila kita bermaksud untuk menggeneralisasikan hasil penelitian sampel. Sementara itu, Sugiyono (2016:81), “ Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.

Ada beberapa cara dalam penarikan sampel dan salah satunya adalah penarikan secara acak (*random sampling*). Sugiyono (2010:123) menyatakan “karena teknik pengambilan sampel adalah random, maka setiap orang mempunyai peluang yang sama untuk dipilih menjadi sampel”.

Dalam penelitian ini populasi yang ada telah terbagi menjadi beberapa bagian berdasarkan kelas yang ada, yaitu kelas VII-1 sampai dengan kelas VII-9. Dari 10 kelas tersebut akan di pilih 1 kelas yang akan dijadikan sebagai sampel penelitian ini dengan menggunakan random sampling.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penelitian ini memilih satu kelas dari banyaknya populasi yang ada. Peneliti ini memilih kelas VII – 8 sebagai kelas eksperimen.

Tabel 3.3
Kelas Dalam Penelitian

No	Keterangan	Kelas	Jumlah
1	Kelas Eksperimen	VII - 8	47
Jumlah			47

C. Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2016:2) “Metode Penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode eksperimen. Untuk pembelajaran menulis cerita fantasi sebelum diterapkan strategi *Neighborhood Walk* dengan media kartu lipat bergambar dan menulis cerita fantasi sesudah diterapkan Strategi *Neighborhood Walk* dengan media kartu lipat bergambar.

Penelitian ini akan menggunakan model *one group pre-test and post-test design*. Pada desain ini sebelum diberikan perlakuan akan dilakukan *pre-tes* (tes awal) dan pada akhir pembelajaran akan dilakukan *post-test* (tes akhir).

Tabel 3.4
Desain Eksperimen One Group Pre-Test and Post-Test Design

Kelas	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Eksperimen	O_1	X	O_2

Keterangan :

O_1 : Tes sebelum menerapkan strategi *Neighborhood Walk*

X : Peralakuan pembelajaran dengan strategi *Neighborhood Walk*

O_2 : Tes setelah menerapkan srategi *Neighborhood Walk*

Metode ini digunakan peneliti untuk mengetahui “Pengaruh Strategi *Neighborhood Walk* dengan Media Kartu Lipat Bergambar terhadap Keterampilan Menulis Cerita Fantasi oleh Siswa Kelas VII SMP Swasta Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018.

<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru memberikan arahan kepada siswa untuk menentukan judul berdasarkan tema yang sudah ditentukan. 4. Guru memberikan arahan siswa untuk menulis cerita fantasi dengan judul yang ditentukan masing- masing. <ul style="list-style-type: none"> • Menalar (Associating) <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memulai menulis cerita fantasi dengan tetap berada di luar lingkungan sekolah. 2. Siswa mengembangkan ide yang telah mereka tentukan. 3. Siswa mengembangkan isi cerita berdasarkan imajinasi. • Mengkomunikasikan (Communicating) <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa sama-sama melakukan evaluasi dan refleksi 2. Guru dan siswa melakukan umpan balik. 3. Guru menyimpulkan materi pembelajaran diakhir pembelajaran. <p>Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan 2. Guru memberikan umpan balik kepada siswa. 3. Guru mengakhiri pembelajaran. 	10
<p>Post – Test :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengarahkan siswa untuk memperhatikan alam sekitar sekolah • Guru mengarahkan siswa untuk memperhatikan objek yang ada di luar lingkungan sekolah • Guru meminta siswa untuk memulai menulis cerita fantasi berdasarkan judul masing – masing. 	30
Total	90

D. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2016:38) Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Secara teoritis menurut Hatch dan Farhady (dalam Sugiyono 2016:38) variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau obyek, yang

mempunyai “variasi” antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek lain. Dalam penelitian ini ada dua variabel yaitu :

- Variabel (x_1) adalah kemampuan menulis cerita cerita fantasi sebelum menggunakan strategi *Neighborhood Walk* dengan media kartu lipat bergambar oleh siswa kelas VII SMP Swasta Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018.
- Variabel (x_2) Kemampuan menulis cerita fantasi sesudah menggunakan strategi *Neighborhood Walk* dengan media kartu lipat bergambar oleh siswa kelas VII SMP Swasta Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018.

E. Defenisi Operasional Variabel Penelitian

Agar lebih jelas permasalahan yang dibahas serta menghindari terjadinya kesalahan pemahaman, maka perlu dirumuskan definisi operasional dalam sebuah penelitian. Adapun definisi operasional pada penelitian ini adalah:

1. Strategi *Neighborhood Walk* adalah suatu cara yang digunakan guru untuk mengajak peserta didik dibawa ke luar kelas (lingkungan) dan menjadikan lingkungan tersebut sebagai sumber, tempat, dan media belajar dengan mengkaitkan materi pembelajaran.
2. Kartu lipat bergambar adalah salah satu contoh media yang dapat menarik minat dan perhatian siswa.

3. Menulis adalah suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana.
4. Cerita fantasi adalah cerita yang kembangkan lewat imajinasi yang lazim dan dapat diterima sehingga sebagai sebuah cerita dapat diterima oleh pembaca.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat pengumpulan data yang diperoleh untuk menjawab masalah penelitian. Berdasarkan masalah dalam penelitian ini, maka alat yang tepat untuk mengumpulkan data adalah bentuk tes esai. Menurut Arikunto (2014:193), “tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”. Berdasarkan pendapat tersebut maka instrumen penelitian ini adalah tes esai.

Tes ini di bentuk dalam dua katagori yaitu *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* digunakan untuk menjaring data terhadap tes kemampuan awal dengan bentuk instruksi yaitu siswa ditugaskan menuliskan cerita fantasi tanpa menggunakan strategi *Neighborhood walk* dengan media kartu lipat bergambar.

Sedangkan *post-test* digunakan untuk menjaring data terhadap kemampuan menulis cerita fantasi berdasarkan tema yang telah ditentukan, dalam hal ini sesuai dengan apa yang sudah didapatkan pada saat melaksanakan strategi *Neighborhood Walk* dengan kartu lipat bergambar.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh dan mengetahui kemampuan menulis cerita fantasi, maka peneliti menggunakan cara tes penugasan yaitu dengan menugaskan setiap siswa (sampel) untuk menuliskan sebuah cerita fantasi berdasarkan tema yang telah ditentukan berdasarkan imajinasi.

Tabel 3.6
Aspek Penilaian Menulis cerita Fantasi

No	Aspek	Deskriptor	Skor
1	Judul	• Tepat menuliskan judul menggambarkan keseluruhan isi teks	3
		• Kurang tepat menuliskan judul menggambarkan keseluruhan isi teks	2
		• Tidak tepat menuliskan judul menggambarkan keseluruhan isi teks	1
2	Orientasi	• Tepat perkenalan tentang para pelaku, terutama pelaku utama, apa yang dialami pelaku, dan di mana peristiwa itu terjadi	3
		• Kurang tepat perkenalan tentang para pelaku terutama pelaku utama, apa yang dialami pelaku, dan di mana peristiwa itu terjadi	2
		• Tidak tepat perkenalan tentang para pelaku terutama pelaku, dan di mana peristiwa itu terjadi	1
3	Komplikasi	• Tepat memunculkan konflik, para pelaku bereaksi terhadap konflik, kemudian konflik meningkat	3
		• Kurang tepat memunculkan konflik, para pelaku beraksi terhadap konflik, kemudian konflik meningkat	2
		• Tidak tepat memunculkan konflik, para pelaku beraksi	1

		terhadap konflik, kemudian konflik meningkat.	
4	Resolusi	<ul style="list-style-type: none"> • Tepat ada konflik terpecahkan dan terdapat penyelesaiannya • Kurang tepat ada konflik terpecahkan dan terdapat penyelesaiannya • Tidak tepat ada konflik terpecahkan dan terdapat penyelesaiannya 	3 2 1
5	Amanat atau Moral (Tersurat/Tersirat)	<ul style="list-style-type: none"> • Tepat ada pesan-pesan moral yang disuarakan pengarang • Kurang tepat pesan – pesan moral yang disuarakan pengarang • Tidak tepat pesan – pesan moral yang disuarakan pengarang 	3 2 1
6	Kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> • Tepat peristiwa yang dikembangkan rinci dan unik • Kurang tepat peristiwa yang dikembangkan rinci dan unik • Tidak tepat peristiwa yang dikembangkan rinci dan unik 	3 2 1

Nilai akhir : $\frac{\text{Nilai pemerolehan}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100$

Tabel 3.7

Kategori Penilaian Kemampuan Menulis Cerita Fantasi

Kategori	Rentang Nilai
Sangat Baik	85-100
Baik	75-84
Cukup	60-74
Kurang	50-59
Sangat Kurang	0-49

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Menguji dan menganalisis data dengan perhitungan angka-angka dan menarik kesimpulan. Untuk menganalisis data penelitian ini menggunakan teknik langkah-langkah sebagai berikut.

- (a) Menstabilasi skor *pre-test*
- (b) Menstabilasi skor *post-test*
- (c) Mencari mean variabel hasil *pre-test*
- (d) Mencari mean variabel hasil *post-test*
- (e) Mencari standar deviasi variabel hasil *pre-test*
- (f) Mencari standar deviasi variabel hasil *post-post*
- (g) Mencari standar eror variabel hasil *pre-test*
- (h) Mencari standar eror variabel hasil *post-test*
- (i) Mencari perbedaan hasil standar error dari *pre-test* dan *post-test*
- (j) Pengujian hipotesis menggunakan uji “t” (Sudjino, 2014:284)

Setelah terkumpul, maka akan dilakukan analisis guna mencapai hasil yang maksimal. Analisis tersebut dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

- 1) Menyusun data *pre-test* dan *post-test* dalam bentuk tabel
- 2) Menghitung rata-rata skor dari variabel *pre-test* dan *post-test* dengan

menggunakan rumus:

$$M_x = \left[\frac{\sum fx}{N} \right]$$

Keterangan :

M_x = Rata-rata (Mean)

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

N = Jumlah sampel

- 3) Menghitung standar deviasi dari variabel hasil pre-test dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan

SD = Standar Deviasi

N = Jumlah sampel

$\sum fx^2$ = Kuadrat jumlah perkalian frekuensi dengan variabel x

- 4) Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji liliefors seperti yang diungkapkan oleh sudjana (2017:466) dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- (a) Data $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ dijadikan bilangan baku $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$

dengan menggunakan rumus $Z_1 = \frac{X_1 - \bar{X}}{S}$

Dengan : \bar{X} = Rata-rata sampel

S = Simpangan baku sampel

- (b) Tiap bilangan baku menggunakan daftar normal baku, kemudian dihitung dengan rumus:

$$F(Z_1) = P(Z < Z_1)$$

(c) Menghitung proporsi $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ yang lebih kecil atau sama dari Z_i . Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$

maka :

$$S(Z_n) = \frac{\text{banyak } Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n}{n}$$

(d) Menghitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$, kemudian menentukan harga mutlaknya.

(e) Ambil harga yang paling besar antara selisih tersebut dengan L_o dan nilai L yang diambil dari daftar uji lilieors dengan taraf nyata 0,05 (5%). Dengan kriteria pengujian:

Jika $L_o < L_{\text{tabel}}$ maka data berdistribusi normal

Jika $L_o > L_{\text{tabel}}$ maka data tidak berdistribusi normal

5) Uji homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data mempunyai varian yang sama (homogen) atau tidak. Rumus yang digunakan adalah:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan :

S_1^2 = Varian dari kelompok lebih besar

S_2^2 = Varian dari kelompok lebih kecil

Kriteria pengujian :

Jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ maka kedua sampel mempunyai varian yang sama. Jika

$F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ maka kedua sampel tidak mempunyai varian yang sama.

6) Uji hipotesis

Uji hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan uji “t” (Sudjiono, 2014:282-285) dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

t_o = t observasi

M_x = Mean hasil *pot-test*

M_y = Mean hasil *pre-test*

$SE_{M_x - M_y}$ = Standar eror perbedaan kedua kelompok

Dengan ketentuan H_o ditolak H_a diterima jika $t_o > t_t$ sebaliknya H_o diterima dan H_a ditolak jika $t_o < t_t$ pada taraf nyata (α) = 0,05 yang dikosultasikan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

a. Hasil Kemampuan Menulis Cerita Fantasi sebelum Penerapan Strategi Neighborhood Walk dengan Media Kartu Lipat Bergambar (*Pre-test*)

Data keseluruhan kemampuan menulis cerita fantasi siswa sebelum menggunakan strategi *Neighborhood Walk* dengan media kartu lipat bergambar.

Disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.1

Nilai Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Siswa Sebelum Penerapan Strategi *Neighborhood Walk* dengan Media Kartu Lipat Bergambar (*Pre-test*)

NO	NAMA SISWA	Aspek Penilaian						SKOR	Nilai Akhir
		Ju dul	Orie ntasi	Kompli kasi	Reso lusi	Amana t atau Moral	Kre ativi tas		
1	Agung Bayu Pranoto	3	2	2	1	1	1	10	56
2	Aidil Azhar	3	2	1	1	1	1	9	50
3	Aji Prasetyo	3	2	1	1	1	1	9	50
4	Ali Akbar Syahbana	3	3	3	2	1	2	14	78
5	Almira Dwi Fana	3	3	3	2	1	2	14	78
6	Ardi Sobirin	3	2	1	1	1	1	9	50
7	Arif Satria	3	2	3	2	1	1	12	67
8	Aura Nabila	3	3	2	1	1	2	12	67
9	Ayu Sri Hardi S	3	3	2	2	1	1	12	67
10	Bhisma Bhayawanta	3	2	2	2	1	1	11	61
11	Damas Inhatta	2	2	2	1	1	1	9	50
12	Deni Eka Septriansyah	3	2	2	1	1	1	10	56
13	Diki Nofia Amanda	3	2	2	2	1	1	11	61
14	Dinni Ramadhan	3	3	2	2	1	1	12	67
15	Diva Santika	3	2	2	2	1	1	11	61

16	Fauzan Pratama	2	2	2	2	1	1	10	56
17	Genta Pratama	3	3	2	1	1	2	12	67
18	Gita Armaya Pane	3	2	2	2	1	1	11	61
19	Hafizh Fahrezi	3	2	3	2	1	1	12	67
20	Hamim Adnin Adjazam	2	3	2	2	1	1	11	61
21	M.Irfan Ramadhan	3	2	3	2	1	1	12	67
22	M.Reza Praditya	3	2	2	1	1	1	10	56
23	Manda Tantiana	3	2	2	2	2	1	11	61
24	Mhd. Azemi	3	2	2	2	1	1	11	61
25	Mhd. Bintang Lubis	3	3	2	2	1	1	12	67
26	Mhd. Rafky Azriel	3	3	2	1	1	1	11	61
27	Mhd. Rayhan	3	3	2	1	1	1	11	61
28	Nabila Fiqi	3	3	2	2	1	1	12	67
29	Nayla Sherlita	3	3	2	2	1	1	12	67
30	Nella Syahfitri	2	2	2	1	1	1	9	50
31	Novita Sari	3	3	2	2	1	1	12	67
32	Nurul Huda	3	3	2	2	1	1	12	67
33	Reza Gunawan pane	3	2	1	1	1	1	10	50
34	Rian Dermawan	3	2	1	1	1	1	9	50
35	Ridha Salsabilah	3	3	2	1	2	2	13	72
36	Salmi aulia Nasution	3	3	2	2	1	1	12	67
37	Salsabila Ramadhan	3	3	3	2	2	1	14	78
38	Selmi Azhari	3	3	2	2	1	1	12	67
39	Senly Adinda	3	3	3	1	1	2	13	72
40	Septian Saputra S.	3	2	2	1	1	2	11	61
41	Shandy Akbar	3	2	2	1	1	1	10	56
42	Tria Yola Amanda	3	2	2	2	1	1	11	61
43	Try Azhar Pebrian	3	2	2	1	1	1	10	56
44	Vicent Tanalia Rahmat	3	3	2	1	1	1	11	61
45	Agus Miranda	3	2	2	2	1	1	11	61
46	Nabila Amanda Kirana	3	3	2	2	1	1	12	67
47	Andro Andriono	3	2	3	2	1	1	12	67
JUMLAH								Σ	=2929
Rata-rata									62,31

Berdasarkan nilai kemampuan menulis cerita fantasi sebelum penerapan strategi *Neighborhood Walk* dengan media Kartu lipat bergambar diperoleh nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 78. Dari keseluruhan nilai siswa pada *pre-test* maka didapatkan nilai rata-rata keseluruhan yaitu 62,31. Hal ini bukan hasil yang

diharapkan. Data yang disajikan dibawah ini adalah data yang diperoleh dari *pre-test* yang diberikan kepada siswa. Adapun deskripsi datanya dapat dilihat padaa tabel distribusi frekuensi berikut ini.

Tabel4.2

Distribusi Frekuensi Sebelum Penerapan Strategi *Neighborhod Walk* dengan Media Kartu Lipat Bergambar

X	F	FX	x-		F
50	7	350	-12,31	151,53	1060,71
56	6	336	-6,31	39,81	238,86
61	13	793	-1,31	1,71	22,23
67	16	1072	4,69	21,99	351,84
72	2	144	9,69	93,89	187,78
78	3	234	15,69	246,17	738,51
∑X 384	∑F 47	∑FX 2929			∑ 2599,93

Dari tabel diatas kita peroleh kita peroleh $\sum Fx$ adalah 2929 dan $\sum \&$ adalah 2599,93, dan berikutnya akan dicari rata-rata, standar deviasi, dan standar error variabel. Berikut analisisnya:

1. Rata-rata (*Mean*) variabel X

$$\begin{aligned} - &= \frac{\sum fx}{\sum f} \\ &= \frac{2929}{47} \\ &= 62,31 \end{aligned}$$

2. Standar Deviasi Variabel X

$$3\$ = \frac{\sum (x - \bar{x})^2}{\sum f}$$

$$= \frac{\bar{w}}{\bar{w}}$$

$$= \frac{\bar{w}}{\bar{w}}$$

$$= 7,43$$

3. Standar Error Variabel X

$$= \frac{\bar{w}}{\bar{w}}$$

$$= \frac{\bar{w}}{\bar{w}}$$

$$= \frac{\bar{w}}{\bar{w}}$$

$$= 1,09$$

Dari perhitungan diatas diperoleh nilai rata-rata atau Mean sebesar 62,31 Standar Deviasi sebesar 7,43 dan Standar Error sebesar 1,09. Data *pre-test* dapat dikategorikan menjadi lima kategori yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Adapun ketentuan dalam pengkategorian data tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3

Identifikasi Kecenderungan Hasil Sebelum Penerapan Strategi *Neighborhood*

***Walk* dengan Media Kartu Lipat Bergambar**

Rentang	F.Absolut	F.Relatif	Kategori
85-100	-	-	Sangat Baik
75-84	3	6,4%	Baik
60-74	31	65,95%	Cukup
50-59	13	27,65%	Kurang
0-49	-	-	Sangat Kurang
	47	100	

Dari tabel diatas, maka dapat diketahui bahwa kemampuan menulis cerita fantasi sebelum menggunakan strategi *Neighborhood Walk* dengan media kartu lipat bergambar termasuk dalam tiga kategori, yaitu kategori baik 3 orang atau 6,4%, kategori cukup 31 orang atau 65,95%, dan kategori kurang 13 orang atau 27,95%.

b. Hasil kemampuan Menulis Cerita Fantasi Sesudah Penerapan Strategi *Neighborhood Walk* dengan Media Kartu Lipat Bergambar (*Post-test*)

Setelah mengadakan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa menulis cerita fantasi, kemudian diadakan perlakuan dengan menerapkan strategi pembelajaran yaitu strategi *Neighborhood Walk* dengan media kartu lipat bergambar dan dilanjutkan dengan *post-test* untuk menjanging kemampuan siswa setelah adanya perlakuan. Keseluruhan pengolahan data yang lengkap akan disajikan di bawah ini.

Data keseluruhan kemampuan menulis cerita fantasi siswa sesudah menggunakan strategi *Neighborhood Walk* dengan media kartu lipat bergambar disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.4

**Nilai Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Siswa Sesudah Penerapan Strategi
Neighborhood Walk dengan Media Kartu Lipat Bergambar (*Post-test*)**

N0	NAMA SISWA	Aspek Penilaian						SKOR	Nilai Akhir
		Ju dul	Orie ntasi	Kompli kasi	Reso lusi	Aman at atau Moral	Kreat ivitas		
1	Agung Bayu Pranoto	3	3	2	2	1	2	13	72
2	Aidil Azhar	2	2	2	2	2	2	12	67
3	Aji Prasetyo	3	3	3	2	1	2	14	78
4	Ali Akbar Syahbana	3	3	3	2	2	3	16	89
5	Almira Dwi Fana	3	3	3	3	1	2	15	83
6	Ardi Sobirin	3	3	2	2	1	2	13	72
7	Arif Satria	3	3	3	2	1	2	14	78
8	Aura Nabila	3	3	2	2	1	2	13	72
9	Ayu Sri Hardi S	3	3	3	2	2	1	14	78
10	Bhisma Bhayawanta	3	3	3	2	2	1	14	78
11	Damas Inhatta	2	2	2	2	2	2	12	67
12	Deni Eka Septriansyah	3	3	3	3	1	1	14	78
13	Diki Nofia Amanda	3	2	2	2	1	2	12	72
14	Dinni Ramadhan	3	3	3	2	2	3	16	89
15	Diva Santika	3	3	3	3	1	2	15	83
16	Fauzan Pratama	3	3	2	2	1	2	13	72
17	Genta Pratama	3	3	2	2	1	2	13	72
18	Gita Armaya Pane	3	3	3	3	1	2	14	78
19	Hafizh Fahrezi	3	3	3	3	1	1	14	78
20	Hamim Adnin Adjzam	3	3	3	2	1	2	14	78
21	M.Irfan Ramadhan	3	2	3	2	1	3	14	78
22	M.Reza Praditya	3	3	2	2	2	2	15	83
23	Manda Tantiana	3	3	3	2	2	3	16	89
24	Mhd. Azemi	3	3	3	2	1	2	14	78
25	Mhd. Bintang Lubis	3	3	3	2	2	2	15	83
26	Mhd. Rafky Azriel	3	3	2	2	1	1	12	67
27	Mhd. Rayhan	3	3	2	2	1	2	13	72
28	Nabila Fiqi	3	3	3	2	1	2	14	78
29	Nayla Sherlita	3	3	3	2	2	2	15	83
30	Nella Syahfitri	3	3	3	2	1	2	14	78
31	Novita Sari	3	3	3	2	1	2	14	78
32	Nurul Huda	3	3	3	2	2	2	15	83
33	Reza Gunawan pane	3	3	3	2	1	2	14	78
34	Rian Dermawan	3	3	2	2	1	2	13	72

35	Ridha Salsabilah	3	3	3	2	1	2	14	78
36	Salmi aulia Nasution	3	3	3	2	1	2	14	78
37	Salsabila Ramadhan	3	3	3	3	2	2	16	89
38	Selmi Azhari	3	3	2	2	1	2	13	72
39	Senly Adinda	3	3	3	2	3	2	16	89
40	Septian Saputra S.	3	3	3	2	1	2	14	78
41	Shandy Akbar	3	3	3	2	1	2	14	78
42	Tria Yola Amanda	3	3	3	2	1	2	14	78
43	Try Azhar Pebrian	3	3	3	2	1	2	14	78
44	Vicent Tanalia Rahmat	3	3	3	2	1	2	14	78
45	Agus Miranda	3	3	3	2	1	2	14	78
46	Nabila Amanda Kirana	3	3	3	2	2	2	15	83
47	Andro Andriono	3	3	3	3	1	2	15	83
JUMLAH								Σ	= 3674
Rata-rata									78,17

Berdasarkan nilai kemampuan menulis cerita fantasi sesudah penerapan strategi *Neighborhood Walk* dengan media kartu lipat bergambar diatas, maka diperoleh nilai terendah 67 dan nilai tertinggi 89. Selain itu dapat terlihat bahwa rata-rata dari keseluruhan nilai *post-test* siswa yaitu 78,17.

Data yang disajikan dibawah ini adalah data yang diperoleh dari *post-test* yang diberikan kepada siswa. Adapun deskripsi datanya dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi berikut ini:

Tabel 4.5

**Distribusi Frekuensi Sesudah Penerapan Strategi *Neighborhood Walk* dengan
Media Kartu Lipat Bergambar**

Y	F	FY	Y-		
67	3	201	-11,17	124,76	374,28
72	9	648	-6,17	38,06	342,54
78	22	1716	-0,17	0,02	0,44
83	8	664	4,83	23,32	186,56
89	5	445	10,83	117,28	586,4
$\sum Y = 389$	$\sum F = 47$	$\sum FY = 3674$			$\sum F^2 = 1490,22$

Dari tabel diatas kita peroleh $\sum Fx$ adalah 3674 dan $\sum F^2$ adalah 1490,22 dan berikutnya akan dicari rata-rata , standar deviasi, dan standar error variabel.

Berikut analisisnya:

1. Rata-rata (Mean)

$$\begin{aligned} \bar{X} &= \frac{\sum Fx}{\sum F} \\ &= \frac{3674}{47} \\ &= 78,17 \end{aligned}$$

2. Standar Deviasi Variabel

$$\begin{aligned} s^2 &= \frac{\sum Fd^2}{\sum F} \\ &= \frac{1000}{170} \\ &= 5,88 \\ &= 5,63 \end{aligned}$$

3. Standar Error Variabel X

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\sum \frac{W}{N}}{\sum W} \\
 &= \frac{\sum W}{\sum W} \\
 &= \frac{W}{W} \\
 &= 0,83
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan diatas, diperoleh nilai rata-rata atau Mean sebesar 78,17 . Standar Deviasi sebesar 5,63 dan Standar Error sebesar 0,83. Data post-test dapat dikategorikan menjadi empat kategori yaitu sangat baik, baik, cukup, dan kuraang. Adapun ketentuan dalam pengkategorian data tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6

Identifikasi Kecenderungan Hasil Sesudah Penerapan strategi *Neighborhood Walk* dengan Media Kartu Lipat Bergambar

Rentang	F.Absolut	F.Relatif	Kategori
85-100	5	10,64%	Sangat Baik
75-84	30	63,81%	Baik
60-74	12	25,55%	Cukup
50-59	-	-	Kurang
0-49	-	-	Sangat Kurang
	47	100	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan strategi Neighborhood Walk dengan media kartu lipat bergambar termasuk dalam tiga kategori, yaitu kategori sangat

baik 5 orang atau 10,64%, baik sebanyak 30 atau 63,81% , cukup sebanyak 12 oraang atau 25,55%.

c. Perbedaan Hasil Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Penerapan Strategi

***Neighborhood Walk* dengan Media Kartu Lipat Bergambar**

Tabel 4.7

Perbedaan Hasil Nilai Menulis Cerita Fantasi Sebelum dan Sesudah Penerapan Strategi *Neighborhood Walk* dengan Media Kartu Lipat Bergambar

No	Nama Siswa	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	Agung Bayu Pranoto	56	72
2	Aidil Azhar	50	67
3	Aji Prasetyo	50	78
4	Ali akbar Syahbana	78	89
5	Almira Dwi Fana	78	83
6	Ardi Sobirin	50	72
7	Arif Satria	67	78
8	Aura Nabila	67	72
9	Bhisma Bhayawanta	67	78
10	Damas Inhatta	61	78
11	Deni Eka Septriansyah	50	67
12	Diki Nofia Amanda	56	78
13	Dinni Ramadhan	61	72
14	Diva Santika	67	89
15	Fauzan Pratama	61	83
16	Gita Armaya Pane	56	72
17	Hafizh Fahrezi	67	72
18	Gita Armaya pane	61	78
19	Hafizh Fahrezi	67	78
20	Hamim Adnin Adjazam	61	78
21	M. Irfan Ramadhan	67	78
22	M. Reza Praditya	56	83
23	Manda Tantiana	61	89
24	Mhd. Azemi	61	78
25	Mhd. Bintang Lubis	67	83
26	Mhd. Rafky Azriel	61	67
27	Mhd. Rayhan	61	72
28	Nabila Fiqi	67	78
29	Nayla Sherlita	67	83

30	Nella Syahfitri	50	78
31	Novita Sari	67	78
32	Nurul Huda	67	83
33	Reza Gunawan Pane	50	78
34	Rian Dermawan	50	72
35	Ridha Salsabilah	72	78
36	Salmi Aulia Nasution	67	78
37	Salsabila Ramadhan	78	89
38	Selmi Azhari	67	72
39	Senly Adinda	72	89
40	Septian Saputra S.	61	78
41	Shandy Akbar	56	78
42	Tria Yola Amanda	61	78
43	Try Azhar Pebrian	56	78
44	Vicent Tanalia Rahmat	61	78
45	Agus Miranda	61	78
46	Nabila Amanda Kirana	67	83
47	Andro Andriono	67	83
Jumlah		2929	3674
Rata-rata		62,31	78,17

Dari tabel diatas, dapat di lihat perbandingan nilai masing-masing siswa sebelum dan sesudah menggunakan strategi *Neighborhood Walk* dengan media kartu lipat bergambar. Dari 47 siswa mengalami peningkatan. Nilai rata-rata menulis cerita fantasi siswa meningkat dari rata-rata awal siswa sebesar 62,31 yang berkategori “Cukup”, setelah penerapan strategi *Neighborhood Walk* dengan media kartu lipat bergambar nilai rata-ratanya meningkat menjadi 78,17 yang berkategori “Baik”. Hal ini berarti strategi yang digunakan dalam pembelajaran menulis cerita fantasi sangat berpengaruh.

d. Perbedaan Standar Error Mean Kelas *Pre-test* (X) dan Mean Kelas *Post-test* (Y)

Setelah menghitung standar error *mean* kelas *pre-test* (X) dan *mean* kelas *post-test* (Y) maka selanjutnya adalah menghitung standar error perbedaan mean kelas *pre-test* (X) dan kelas *post-test* (Y).

$$\begin{aligned}
 &= \sqrt{\frac{3\%}{n} + \frac{3\%}{n}} \\
 &= \sqrt{\frac{0,03}{10} + \frac{0,03}{10}} \\
 &= \sqrt{0,003 + 0,003} \\
 &= \sqrt{0,006} \\
 &= 1,37
 \end{aligned}$$

Tabel 4.8

**Analisis Data Kelompok Sebelum dan Sesudah Penerapan Strategi
Neighborhood Walk dengan Media Kartu Lipat Bergambar**

No	Kelompok	Mean	Standar Deviasi	Standar Error	Standar Error Perbedaan
1	<i>Pre-test</i>	62,31	7,43	1,09	1,37
2	<i>Post-test</i>	78,17	5,63	0,83	

2. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas Hasil Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Sebelum Penerapan Strategi *Neighborhood walk* dengan Media Kartu Lipat Bergambar (*Pre-test*)

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya data yang diperoleh dari hasil *pre-test*. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini

ialah dengan uji normalitas liliefors. Hasil uji normalitas data kelompok *pre-test* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9

Uji Normalitas Data Kelompok Sebelum Penerapan Strategi *Neighborhood*

***Walk* dengan Media Kartu Lipat Bergambar**

X	F	F.kum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	L
50	7	7	-1,65	0,0495	0,1489	0,0994
56	6	13	-0,84	0,2005	0,2765	0,076
61	13	26	-0,17	0,4325	0,5531	0,1206
67	16	42	0,63	0,7357	0,8936	0,1579
72	2	44	1,30	0,9032	0,9361	0,0329
78	3	47	2,11	0,9826	1	0,0174
						0,1579
						0,126
					Ket	Normal

Untuk mencari uji normalitas perlu diketahui nilai simpangan baku. Oleh karena itu, dibawah ini akan disajikan perhitungan nilai simpangan baku pada data sampel yang telah disusun dalam daftar distribusi frekuensi.

a) Simpangan Baku

$$= \frac{\sum X^2}{n}$$

$$= \frac{\sum W}{n}$$

$$= \frac{\sum W}{n}$$

$$= 56,52$$

$$S = \sqrt{\frac{\sum W}{n}}$$

$$S = 7,51$$

b) Bilangan Baku (Z_i)

$$\begin{aligned} Z_i &= \frac{\ddot{W}_i - \bar{\ddot{W}}}{\sqrt{\ddot{W}}} \\ &= \frac{-1,65}{1,03} \\ &= -1,65 \end{aligned}$$

Demikian untuk mencari Z_i selanjutnya.

c) Mencari nilai $F(Z_i)$ dilihat dari tabel “Tabel Wilayah Luas Di Bawah Kurva Normal” : -1,65 dilihat dari tabel 0,0495.

Demikian untuk mencari nilai $F(Z_i)$ selanjutnya.

d) $S(Z_i) =$ ———

$$\begin{aligned} &= 0,1489 \end{aligned}$$

Demikian untuk mencari nilai $S(Z_i)$ selanjutnya.

e) $L = F(Z_i) - S(Z_i)$

$$\begin{aligned} &= 0,0495 - 0,1489 \\ &= -0,0994 \end{aligned}$$

Jika hasil yang didapatkan adalah negatif (-) maka hasil “dimutlakkan atau dijadikan positif. Demikian untuk mencari L selanjutnya.

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat diketahui , sebesar 0,1579 dengan menggunakan $\alpha = 0,05$, dan $N = 47$, serta nilai melalui uji Liliefors diperoleh , sebesar 0,126 . dengan demikian , < ,

yaitu $0,1579 < 0,126$ dan hal ini membuktikan bahwa data *post-test* berdistribusi normal.

b. Uji Normalitas Menulis Cerita Fantasi sesudah Penerapan Strategi *Neighborhood Walk* dengan Media Kartu Lipat Bergambar (*Post-test*)

Tabel 4.10

Uji Normlitas Data Kelompok Sesudah Penerapan Strategi *Neighborhood Walk* dengan Media Kartu Lipat Bergambar

X	F	F.kum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	L
67	3	3	-1,98	0,0239	0,0638	0,0399
72	9	12	-1,09	0,1379	0,2553	0,1174
78	22	34	-0,03	0,5199	0,72	0,2001
83	8	42	0,85	0,8023	0,8936	0,0913
89	5	47	1,92	0,9726	1	0,0274
						0,0274
						0,126
					Ket	Normal

Untuk mencari uji normalitas perlu diketahui nilai simpangan baku. Oleh kaaeran itu, di bawaah ini akan disajikan perhitungan nilai simpangan baaku pada data sampel yang telah disusun dalam daftar distribusi frekuensi.

a) Simpangan Baku

$$= \frac{\sum (X - \bar{X})^2}{n}$$

$$= \frac{\sum \ddot{W}}{n}$$

$$= \frac{\sum \ddot{W}}{n}$$

$$= 32,39$$

$$S = \frac{\sum W}{N}$$

$$S = 5,69$$

b) Bilangan Baku (Zi)

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{s}$$

$$= \frac{w}{w}$$

Demikian untuk mencari Zi selanjutnya

c) Mencari nilai F(Zi) dilihat dari tabel “Tabel Wilayah Luas Di Bawah

Kurva Normal” : -1,98 = 0,0239

Demikian untuk mencari F(Zi) seterusnya.

d) S(Zi) = ———

$$= \frac{1}{2}$$

$$= 0,0638$$

Demikian untuk mencari nilai S(Zi) selanjutnya.

e) L = F(Zi) - S(Zi)

$$= 0,0239 - 0,0638$$

$$= 0,0399$$

Jika hasil yang didapatkan adalah negatif (-) maka hasil “dimutlakan atau dijadikan positif. Demikian untuk mencari L selanjutnya.

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat diketahui , sebesar 0,0274 dengan menggunakan $\alpha = 0,05$, dan $N = 47$, serta nilai melalui uji Liliefors diperoleh , sebesar 0,126 . dengan demikian , $<$, yaitu $0,0274 < 0,126$ dan hal ini membuktikan bahwa data *post-test* berdistribusi normal.

c. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas varians dilakukan untuk menguji kesamaan variabel. Untuk menguji homogenitas pada *pre-test* dan *post-test* digunakan rumus:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan :

S_1^2 = Varian terbesar

S_2^2 = Varian terkecil

Dari hasil diperoleh nilai varian pada *pre-test* (X) = 55,2049 varian pada *post-test* 31, 6969.

$$F = \frac{55,2049}{31,6969}$$

$$= 1,74$$

Kriteria pengujian adalah data homogen jika $F < F_{\alpha}$. Di ambil dk pembilangan adalah dk varians terbesar dan dk penyebut adalah dk varians terkecil. Maka diperoleh $F = 1,74$. Dari tabel distribusi F dengan dk pembilang dan penyebut $47 = 0,05$ diperoleh $F_{\alpha} = 1.89$. Jadi, $F < F_{\alpha}$

yakni $1,74 < 1,89$. Hal ini membuktikan bahwa vaarians kedua variabel tersebut homogen.

Tabel 4.11
Pengujian Homogenitas Penelitian

No	Kelompok			Status
1	Pre-test	1,74	1,89	Homogen
2	Post-test			

d. Pengujian Hipotesis

Setelah pengujian normalitas dan homogenitas dilakukan, maka diketahui bahwa data sebelumnya dan sesudah perlakuan adalah bertribusi normal dan mempunyai varians yang sama (homogen). Dengan demikian pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji statistik t (uji beda).

Sebelum dilakukan perhitungan, sebaiknya dijelaskan rata-rata, standar deviasi, dan standar error kedua variabel dari hasil *pre-test* dan *post-test* yaitu :

a. Hasil *Post-test*

$$- = 78,17$$

$$3\$ = 5,63$$

$$SE = 0,83$$

b. Hasil *Pre-test*

$$- = 62,31$$

$$3\$ = 7,43$$

$$SE = 1,09$$

Dari data-data di atas maka diperoleh standar error kedua hasil tersebut :

$$= \frac{\bar{W}}{\bar{W}}$$

$$= \frac{\bar{W}}{\bar{W}}$$

$$= \frac{\bar{W}}{\bar{W}}$$

Selanjutnya akan dilakukan hipotesis dengan uji “t” dengan rumus :

$$= \frac{\bar{W}}{\bar{W}}$$

$$= \frac{\bar{W}}{\bar{W}}$$

$$= \frac{\bar{W}}{\bar{W}}$$

$$= 19,10$$

Maka $t = 19,10$

Setelah diketahui, selanjutnya dikonsultasi dengan tabel t pada taraf signifikansi 5% dengan $df = N-1 = 46$, maka diperoleh taraf signifikansi 5% = 1,98 karena t yang diperoleh lebih besar dari t yaitu $19,10 > 1,98$ maka hipotesis nihil () ditolak dan hipotesis alternatif () diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan atas penggunaan *strategi Neighborhood Walk* dengan media kartu lipat bergambar terhadap kemampuan

menulis cerita fantasi oleh siswa kelas VII SMP Swasta Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018.

B. Diskusi Hasil Penelitian

Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini telah diperoleh melalui tes kemampuan menulis cerita fantasi pada kedua kelompok pembelajaran. Adapun hasil penelitian dirangkum sebagai berikut:

- a. Hasil tes siswa sebelum menggunakan strategi *Neighborhood Walk* dengan media kartu lipat bergambar tidak seperti yang diharapkan karena nilai rata-rata yang diperoleh siswa hanya 62,31 tidak mencapai pada taraf KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Kemampuan mereka dalam menulis cerita fantasi masih rendah hal ini dibuktikan hasil yang didapatkan terhadap aspek penilai yang terbagi atas enam kategori penilai diantara judul, orientasi, komplikasi, resolusi, amanat atau moral dan kreativitas. Judul nilai rata-rata yang didapatkan 2,97, orientasi nilai rata-rata yang didapatkan 2,48, komplikasi nilai rata-rata yang didapatkan 2,06, resolusi nilai rata-rata yang didapatkan 1,57, amanat atau moral nilai rata-rata yang didapatkan 1,08 dan kreativitas nilai rata-rata yang didapatkan 1,14. Berdasarkan perincian nilai rata-rata yang didapat terhadap masing-masing kategori penilaian dapat kita lihat bahwa kategori penilaian amanat dan moral yang paling rendah. Hal ini membuktikan siswa masih sulit untuk menuliskan amanat atau moral yang hendak disampaikan dalam menulis cerita fantasi.

- b. Hasil tes siswa sesudah menggunakan strategi *Neighborhood Walk* dengan media kartu lipat bergambar nilai rata-rata yang diperoleh (mean) 78,17 sudah mencapai pada taraf KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Kemampuan mereka dalam menulis cerita fantasi dapat dikatakan mengalami perubahan pada setiap kategori aspek penilain. Judul nilai rata-rata yang didapatkan 3,02, orientasi nilai rata-rata yang didapatkan 2,91, komplikasi nilai rata-rata yang didapatkan 2,85, resolusi nilai rata-rata yang didapatkan 2,23, amanat atau moral nilai rata-rata yang didapatkan 1,34 dan kreativitas nilai rata-rata yang didapatkan 1,97. Berdasarkan perincian nilai rata-rata yang didapat terhadap masing-masing kategori penilaian dapat kita lihat bahwa setiap kategori penilaian mengalami peningkatan mencapai point tertinggi.
- c. Hasil tes siswa mendapatkan nilai rata-rata yang berbeda. Sesudah diberikan perlakuan lebih tinggi nilainya dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Hal ini dapat kita buktikan dari nilai mean *pre-test* dan *post-test* yang di dapatkan. Pada nilai mean *pre-test* 62,31 sedangkan nilai mean *post-test* 78,17. Selain itu dalam aspek penilain amanat dan moral sebelum menggunakan strategi *Neighborhood Walk* dengan Media kartu lipat bergambar nilai rata-rata yang di dapatkan 1,08 sedangkan sesudah menggunakan strategi *Neighborhood Walk* dengan media kartu lipat bergambar pada aspek penilaian amanat dan moral nilai rata-rata yang didapatkan 1,34. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa adanya pengaruh strategi *Neighborhood Walk* dengan media kartu lipat bergambar

terhadap kemampuan menulis cerita fantasi oleh siswa kelas VII SMP Swasta Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam menyelesaikan penelitian ini, peneliti masih kesalahan, kekurangan, dan khilafan secara moral maupun materi. Hal ini disebabkan karena adanya kendala-kendala yang peneliti hadapi sejak penulisan proposal, rangkaian penelitian, pelaksanaan penelitian, dan pengolahan data. Disamping itu, terdapat keterbatasan lain seperti dana, referensi buku, waktu dan keterbatasan ilmu yang peneliti miliki. Begitu juga dengan keterbatasan tes yang digunakan keterbatasan itu merupakan sesuatu yang menghambat peneliti.

Secara umum keterbatasan itu terjadi disebabkan oleh peneliti dan subjek yang diteliti dalam beberapa faktor yaitu :

1. Keterbatasan dalam menganalisis dan menafsirkan data.
2. Keterbatasan yang tidak dapat dikontrol peneliti datangnya dari subyek yang diteliti, bisa saja pada penelitian siswa tidak serius ketika mengerjakan tugas untuk memperoleh hasil penelitian.
3. Keterbatasan yang datang dari peneliti seperti kekeliruan peneliti dalam membuat instrumen peneliti, waktu dan ilmu yang dimiliki.

Akibat dari beberapa faktor keterbatasan diatas, maka peneliti masih banyak kekurangan. Meskipun begitu berkat usaha, kesabaran dan kemauan yang kuat akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Peneliti sangat

mengharapkan dan menerima kritik dan saran yang bersifat membangun demi kebaikan dan kesempurnaan penelitian ini di masa yang akan datang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari analisis data, diperoleh beberapa kesimpulan yaitu:

1. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kemampuan menulis cerita fantasi sesudah menggunakan strategi *Neighborhood Walk* dengan media kartu lipat bergambar mendapatkan nilai rata-rata 78,17 artinya kemampuan dari sebagian besar siswa sesudah perlakuan (*post-test*) berada pada tingkat “baik” karena 30 orang siswa (63,81%) mencapai pada interval nilai 75-84 , 5 orang siswa (10,64%) berada pada tingkat “sangat baik” mencapai interval nilai 85-100 dan hanya sebagian kecil yang berada pada tingkat “cukup” dengan interval nilai 60-74 yaitu 12 orang siswa (25,55%) .
2. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kemampuan menulis cerita fantasi sebelum menggunakan strategi *Neighborhood Walk* dengan media kartu lipat bergambar siswa mendapatkan nilai rata-rata 62,31 artinya kemampuan dari sebagian besar siswa sebelum perlakuan (*pre-test*) berada pada tingkat “cukup” karena 31 orang siswa (65,95%) mencapai interval nilai 60-74, 13 orang siswa (27,65%) berada pada tingkat “kurang” hanya mencapai interval nilai 50-59, dan sebagian kecil yang berada pada tingkat “baik” 3 orang siswa (6,4%) dengan pencapaian interval nilai 75-84.

3. Terdapat pengaruh signifikan penggunaan strategi *Neighborhood Walk* dengan media kartu lipat bergambar terhadap kemampuan menulis cerita fantasi oleh siswa kelas VII SMP Swasta ALHikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018. Hal ini dibuktikan dari perhitungan menggunakan uji “t” bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $19,10 > 1,98$ sehingga hipotesis pada penelitian ini terbukti kebenarannya dan diterima.

B. Saran

Saran yang dapat dikemukakan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Kepada guru bidang studi Bahasa dan Sastra Indonesia agar dapat menggunakan strategi *Neighborhood walk* dengan media kartu lipat bergambar sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan aktif dan efektif.
2. Kepada siswa disarankan agar selalu aktif dan mempunyai semangat yang kuat mengikuti kegiatan belajar di kelas.
3. Disarankan agar peneliti selanjutnya agar tetap memperhatikan perkembangan metode, model, strategi, teknik dan media pembelajaran yang digunakan di sekolah dalam pembelajaran cerita fantasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. 2014
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Dalman. 2015. *Keterampilan Menulis*. Jakarta : Rajawali.
- Handani. 2017. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia, 2017.
- Husni, Tengku. 2012. *Penerapan Strategi Neighborhood Walk untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas VIII SMP NEGERI 2 SIGLI*. Jurnal Evaluasi & Esesmen Pendidikan. Vol. 1, No. 01 dalam “<http://e-journal.kemdikbud.go.id/indek.php/jevas/article>. Diakses pada tanggal 11 November 2017.
- Ida Bagus Astawa, A.A.I.N Maherni, Wayan Koyon. 2013. *pengaruh Teknik Neighborhood Walk Berorientasi Kontekstual terhadap Kemampuan Menulis dalam Bahasa Inggris ditinjau dari Kecerdasan Linguistik*. jurnal program pascasarjana universitas pendidikan ganesha. Vol 3 dalam <http://e-journal.protagaruda.org/article.php>. diakses pada tanggal 23 November 2017.
- Ismawati, Esti. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan & Sastra*. Yogyakarta : Ombak.
- Kemendikbud. 2016. *Buku Ajar Bahasa Indonesia Kelas VII Kurikulum 2013*. Jakarta
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Gajah Mada University Press.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Suryani, Nunuk dan Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta : Ombak
- Sudijono, Anas. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Wali Pers
- Sudjana. 2016. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito

LAMPIRAN SOAL*(Post-test)*

Petunjuk:

- Cermatilah tema yang sudah ditentukan
- Tentukanlah judul yang sesuai dengan tema
- Tulis harus rapi dan bersih

Soal

- Tulislah cerita fantasi berdasarkan tema yang sudah ditentukan dengan struktur dan penggunaan bahasa yang tepat!

LAMPIRAN SOAL*(Pre-test)*

Petunjuk :

- Tulislah nama, kelas, hari dan tanggal diatas kanan lembar tugas anda
- Buatlah judul anda sendiri
- Tulisan harus rapi dan bersih

Soal

- Tulislah cerita fantasi dengan judul anda sendiri berdasarkan struktur dan punggunaan bahasa yang tepat!

Lampiran 1**LAMPIRAN DATA SISWA KELAS VII-8****SMP Swasta Al- Hikmah Medan**

No	Nama Siswa	KKM	Nilai
1	Agung Bayu pranoto	75	80
2	Aidil Azhar	75	75
3	Aji Prasetyo	75	76
4	Ali Akbar Syahbana	75	60
5	Almira Dwi Fana	75	60
6	Ardi Sobirin	75	78
7	Arif Satria	75	80
8	Aura Nabila	75	73
9	Agus Miranda	75	40
10	Ayu Sri Hardi S	75	45
11	Bhisma Bhayawanta	75	40
12	Damas Inhatta	75	78
13	Deni Eka Septriansyah	75	78
14	Diki Nofia Amanda	75	60
15	Dinni Ramadhan Saskia	75	60
16	Diva Santika	75	60
17	Fauzan Pratama	75	78
18	Genta Pratama	75	77
19	Gita Armaya Pane	75	40
20	Hafizh Fahrezi	75	60
21	Hamim Adnin Adjzam	75	78
22	M.Irfan Ramadhan	75	55
23	M.Reza Praditya	75	81
24	Manda Tantiana	75	80
25	MHD. Azemi	75	78
26	MHD. Bintang Lubis	75	73
27	MHD. Rafky Azriel	75	72
28	MHD. Rayhan	75	71
29	Nabila Fiqi	75	80
30	Nayla Sherlita	75	60
31	Nella Syahfitri	75	62
32	Novita sari	75	70

33	Nurul Huda	75	80
34	Reza Gunawan Pane	75	78
35	Rian Dermawan	75	78
36	Ridha Salsabilah	75	77
37	Salmi Aulia Nasution	75	60
38	Salsabila Ramadhan	75	81
39	Selmi Azhari	75	40
40	Senly Adinda	75	65
41	Septian Saputra Sitanggang	75	60
42	Shandy Akbar	75	55
43	Tria Yola Amanda	75	40
44	Try Azhar Pebrian	75	60
45	Vicent Tanalia Rahmat	75	61
46	Nabila Amanda Kirana	75	50
47	Andro Andriono	75	72
Jumlah			3115

Nilai Rata – rata : _____ =

Jadi, Nilai rata-rata : _____ = 67

Nilai diatas KKM 41% atau sama dengan 19 siswa

Nilai dibawah KKM 59% atau sama dengan 29 siswa

Lampiran 2

Tabel Daftar Nilai Kritis Untuk Uji Liliefors

Ukuran Sampel	Tarf Nyata (α)				
	0,01	0,05	0,10	0,15	0,20
n = 4	0,417	0,381	0,352	0,319	0,300
5	0,405	0,337	0,315	0,299	0,285
6	0,364	0,319	0,294	0,277	0,265
7	0,348	0,300	0,276	0,258	0,247
8	0,331	0,285	0,261	0,244	0,233
9	0,311	0,271	0,249	0,233	0,223
10	0,294	0,258	0,239	0,224	0,215
11	0,284	0,249	0,230	0,217	0,206
12	0,275	0,242	0,223	0,212	0,199
13	0,268	0,234	0,214	0,202	0,190
14	0,261	0,227	0,207	0,194	0,183
15	0,257	0,220	0,201	0,187	0,177
16	0,250	0,213	0,195	0,182	0,173
17	0,245	0,206	0,189	0,177	0,169
18	0,239	0,200	0,184	0,173	0,166
19	0,235	0,195	0,179	0,169	0,163
20	0,231	0,190	0,174	0,166	0,160
25	0,200	0,173	0,158	0,147	0,142
30	0,187	0,161	0,144	0,136	0,131
n > 30	$\frac{\bar{W}}{n}$	$\frac{\bar{W}}{n}$	$\frac{\bar{W}}{n}$	$\frac{\bar{W}}{n}$	$\frac{\bar{W}}{n}$

Lampiran 3

Daftar Nilai Untuk Berbagai Df

Df atau db	Harga Kritik "t" pada taraf signifikasi	
	5%	1%
1	12,71	63,66
2	4,30	9,92
3	3,18	5,84
4	2,78	4,60
5	2,57	4,03
6	2,45	3,71
7	2,36	3,50
8	2,31	3,36
9	2,26	3,25
10	2,23	3,17
11	2,20	3,11
12	2,18	3,06
13	2,16	3,01
14	2,14	2,98
15	2,13	2,95
16	2,12	2,92
17	2,11	2,90
18	2,10	2,88
19	2,09	2,86
20	2,09	2,84
21	2,08	2,83
22	2,07	2,82
23	2,06	2,81
24	2,06	2,80
25	2,06	2,79
26	2,05	2,78
27	2,05	2,77
28	2,04	2,76
29	2,04	2,76
30	2,03	2,75
35	2,02	2,72
40	2,02	2,71
45	2,01	2,69
50	2,00	2,68
60	2,00	2,65
70	1,99	2,65
80	1,99	2,64
90	1,98	2,63
100	1,98	2,63
125	1,98	2,62
150	1,97	2,61

200	1,97	2,60
300	1,97	2,59
400	1,96	2,59
500	1,96	2,59
1000	1,96	2,58