

**PENGARUH MEDIA TAYANG “LAPTOP SI UNYIL” TERHADAP KEMAMPUAN
MENULIS PETUNJUK MELAKUKAN SESUATU OLEH SISWA KELAS VIII
SMP BINA SATRIA MEDAN TAHUN PEMBELAJARAN 2017-2018**

PROPOSAL

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mencapai
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*

Oleh:

MASYITHAH KHAIRUNNISA

NPM. 1302040203



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2017**

ABSTRAK

Mayithah Khairunnisa. 1302040203. Pengaruh Media Tayang “Laptop Si Unyil” terhadap Kemampuan Menulis Petunjuk Melakukan Sesuatu oleh Siswa Kelas VIII SMP Bina Satria Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018. Skripsi. Medan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. 2017.

Berdasarkan hasil observasi penulis saat Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Bina Satria Medan, diketahui bahwa tingkat kemampuan menulis melakukan sesuatu dengan urutan yang tepat dan menggunakan bahasa yang efektif siswa kelas VIII masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari siswa masih kurang dalam penggunaan bahasa yang efektif dan sedikit guru yang menggunakan alat bantu mengajar. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti memberi solusi pembelajaran menulis petunjuk ini dengan menggunakan media tayang “Laptop Si Unyil”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Tayang “Laptop Si Unyil” terhadap Kemampuan Menulis Petunjuk Melakukan Sesuatu oleh Siswa Kelas VIII SMP Bina Satria Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018 yang berlokasi di Jalan Marelان Raya No. 1 Tanah 600 Medan Marelان. Populasi penelitian ini seluruh siswa kelas VIII SMP Bina Satria Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018 yang berjumlah 118 siswa yang terdiri dari tiga kelas. Pengambilan sampel dilakukan dengan sistem acak atau random sampling, setelah random sampling dilakukan terpilihlah kelas VIII B sebanyak 39 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas VIII C berjumlah 40 siswa sebagai kelas Eksperimen. Jadi, keseluruhan sampel dari dua kelas tersebut berjumlah 79 siswa.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan *design posttest-only control design*, suatu penelitian yang bertujuan untuk mencari pengaruh antara dua variabel dengan menggunakan satu kali *posttest*. Instrumen yang digunakan peneliti untuk mengukur keberhasilan media tayang ini adalah tes esai dalam bentuk lembar kegiatan siswa.

Kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu dengan menggunakan media tayang “laptop Si Unyil” pada kelas eksperimen dengan nilai tertinggi pada kelas eksperimen 92,25% dan mean pada kelas eksperimen 82,2. Sedangkan pada kelas kontrol nilai tertinggi pada kelas control 44,25,64% dan mean pada kelas kontrol 64,71.

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis, diperoleh t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan diketahui $n_1 + n_2 - 2 = 77$ atau $40 + 39 - 2 = 77$, maka diperoleh $t_{tabel} = 1,66$. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $7,50 > 1,66$. Maka H_0 diterima dengan hipotesis yang berbunyi ada pengaruh media tayang “laptop si unyil” terhadap kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu oleh siswa kelas VIII SMP Bina Satria Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018 terbukti.

KATA PENGANTAR



السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Puji dan syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan karya ilmiah berupa skripsi ini yang berjudul **Pengaruh Media Tayang ‘Laptop Si Unyil’ terhadap Kemampuan Menulis Petunjuk Melakukan Sesuatu oleh siswa kelas VIII SMP Bina Satria Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018**. Selawat dan salam kepada Rasulullah Shallallahu ‘Alaihi Wa Sallam sebagai nabi terakhir yang membawa umatnya dari zaman jahiliah ke zaman yang terang benderang penuh dengan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti saat ini. Semoga kita termasuk umat yang mendapat syafaat di hari yaumul mahsyar nanti. *Aamiin ya Rabbal‘alamiin*.

Selama menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan. Kesalahan dan kekurangan tersebut tentu dapat dijadikan peluang untuk meningkatkan penelitian selanjutnya. Akhirnya, peneliti tetap berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti mendapat banyak masukan dan bimbingan moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti mengucapkan terima kasih yang setulusnya dan sebesar-besarnya kepada yang teristimewa Allah Subhanahu Wa Ta'ala dan kepada Ibunda **HJ. Animah Lubis** dan

Ayahanda **Alm. H. Tumingan** dengan jerih payah mengasuh, mendidik, kasih sayang, doa restu, dan nasihat, yang tidak ternilai yang sangat besar pengaruhnya bagi keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini. Di sisi lain, peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak **Dr. Agussani, M.AP.**, Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak **Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.**, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, sekaligus Dosen penguji II skripsi yang telah memberikan kritik dan saran yang sangat bermanfaat bagi peneliti.
4. Ibu **Hj. Dewi Kesuma Nasution, SS., M.Hum.**, Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Dr. Muhammad Isman, M.Hum.**, Ketua Program studi Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Aisyah Aztry, M.Pd.**, Sekretaris Program studi Bahasa dan Sastra Indonesia, sekaligus dosen pembimbing yang telah banyak membimbing dan mengarahkan peneliti selama ini. Terima kasih penulis ucapkan kepada ibu atas nasihat, kritik dan saran yang sangat bermanfaat.

7. Ibu **Dra. Hj. Syarifah Ismail.**, Dosen penguji I skripsi yang telah memberikan kritik dan saran yang sangat bermanfaat bagi peneliti.
8. Dosen Penasehat Akademik Bapak **Yulhasni, S.S., M.Si.**
9. Bapak dan Ibu Dosen serta pegawai biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara atas kelancaran proses administrasi.
10. Seluruh keluarga terutama tiga abang kandung saya **Burhanuddin, S.Pd.I., Fahrur Rozi, S.Pd., M.Pd., Muhammad Ihsan, S.H.I., M.H.I., M.H.** Dan kakak ipar saya **Emi Risnawati, S.Pd.I., Alnida Azty, S.Pd.I., dan Mala Hayati, S.Pd.**, yang telah memberi doa hingga penulis bisa menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik.
11. Keluarga besar SMP Bina Satria Medan yang memberikan semangat dan motivasi kepada peneliti selama ini
12. Sahabat terbaik satu perjuangan, **Sandy widowati, S.Pd., Mona Murnita Sari, S.Pd., Dina Muthi'ah Rangkuti, Auniah Hazmi, S.Pd.**, dan sahabat dimasa SMAN 20 Medan **Risma Tulan Sinurat, S.Pd.**
13. Teman-teman kelas B sore Bahasa dan Sastra Indonesia stambuk 2013, terima kasih peneliti ucapkan untuk kalian semua atas kerja sama dan kekompakan yang kita jalanin selama ini.
14. **Hasanul Prayogi, S.P.**, yang sudah memberikan motivasi, dan membantu peneliti dalam penyelesaian skripsi.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh banyak memiliki 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 kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca.

Akhirnya dengan kerendahan hati, harapan peneliti semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua dan mendapat keberkahan dari Allah Subhanahu Wa Ta'ala.

وَالسَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Medan, Oktober 2017
Peneliti

Masyithah Khairunnisa
NPM. 1302040203

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	6

A. Kerangka Teoretis	6
1. Pengertian Media Pembelajaran	6
1.1 Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	7
1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	8
1.3 Manfaat Media Pembelajaran	8
2. Pengertian Media Tayang	10
3. Pengertian dan Manfaat Menulis	11
a. Pengertian Menulis.....	11
b. Manfaat Menulis.....	12
4. Pengertian Petunjuk	12
a. Jenis-jenis Petunjuk.....	13
b. Ciri-ciri bahasa Petunjuk.....	14
c. Langkah-langkah dalam Menulis Petunjuk	14
B. Kerangka Konseptual	14
C. Hipotesis Penelitian	15
BAB III METODE PENELITIAN	16
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	16
B. Populasi dan Sampel	17
C. Metode Penelitian	19
D. Variabel Penelitian	22
E. Definisi Operasional Variabel	22

F. Instrumen Penelitian	23
G. Teknik Analisis Data	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	30
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	30
B. Kecenderungan Variabel Penelitian.....	42
C. Mencari T-Hitung	44
D. Pengujian Hipotesis	46
E. Pembahasan Hasil Penelitian	46
F. Keterbatasan Penelitian	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	49
A. Kesimpulan	49
B. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA.....	51

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Rincian Waktu Penelitian	17
Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas VIII SMP Bina Satria Medan.....	18
Tabel 3.3 Jumlah Sampel Siswa kelas VIII SMP Bina Satria Medan	19
Tabel 3.4 Desain Penelitian <i>Posttes-Only Control Design</i>	20
Tabel 3.5 Langkah-langkah Pembelajaran dalam Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	21
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Menulis Petunjuk Melakukan Sesuatu	24
Tabel 3.7 Kategori Penilaian Keterampilan Menulis Petunjuk Melakukan Sesuatu	26
Tabel 4.1 Data Skor Menulis Petunjuk Melakukan Sesuatu Dengan Media Tayang “Laptop Si Unyil”	30
Tabel 4.2 Data Kemampuan Menulis Petunjuk Melakukan Sesuatu dengan Media Tayang “Laptop Si Unyil”	32
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Skor Kemampuan Menulis Petunjuk Melakukan Sesuatu dengan Media Tayang “Laptop Si Unyil”	34
Tabel 4.4 Persentase Nilai Akhir Kemampuan Menulis Petunjuk Melakukan Sesuatu dengan Media Tayang “Laptop Si Unyil”	36
Tabel 4.5 Data Skor Kemampuan Menulis Petunjuk Melakukan Sesuatu Tanpa Menggunakan Media Tayang	36

Tabel 4.6	Data Kemampuan Menulis Petunjuk Melakukan Sesuatu tanda Menggunakan Media Tayang	38
Tabel 4.7	Distribusi Frekuensi Skor Kemampuan Menulis Petunjuk Melakukan Sesuatu Tanpa Menggunakan Media Tayang	40
Tabel 4.8	Persentase Nilai Akhir Kemampuan Menulis Petunjuk Melakukan Sesuatu Tanpa Menggunakan Media Tayang.....	42
Tabel 4.9	Data Variabel X_1 dan X_2	43

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. RPP Kelas Eksperimen
- Lampiran 2. RPP Kelas Kontrol
- Lampiran 3. Lembar Instrumen
- Lampiran 4. Lembar Jawaban
- Lampiran 5. Daftar Hadir Siswa Kelas Eksperimen
- Lampiran 6. Daftar Hadir Kels Kontrol
- Lampiran 7. Daftar Nilai T-hitung
- Lampiran 8. Form K-1
- Lampiran 9. Form K-2
- Lampiran 10. Form K-3
- Lampiran 11. Berita Acara Bimbingan Proposal dan Skripsi
- Lampiran 12. Lembar Pengesahan Proposal
- Lampiran 13. Surat Permohonan Seminar Proposal
- Lampiran 14. Surat Permohonan Pergantian Dosen Pembimbing
- Lampiran 15. Surat Permohonaan Perubahan Judul Skripsi
- Lampiran 16. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal
- Lampiran 17. Surat Pernyataan
- Lampiran 18. Surat Keterangan

Lampiran 19. Surat Izin Riset

Lampiran 20. Surat Keterangan riset

Lampiran 21. Berita Acara Bimbingan Skripsi

Lampiran 22. Lembar Pengesahan Skripsi

Lampiran 23. Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi, pemahaman cara belajar anak, kemajuan media komunikasi dan informasi serta lainnya memberikan arti tersendiri bagi kegiatan pendidikan. Tantangan tersebut menjadi salah satu dasar pentingnya pendekatan teknologi dalam pengelolaan pendidikan dan pembelajaran. Yang dimaksud pentingnya pendekatan teknologi dalam pengelolaan pendidikan dan pembelajaran itu untuk membantu proses pendidikan dalam pencapaian tujuan pendidikan.

Media pembelajaran adalah sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sanaky (2013:3) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Rusman (2012:160) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran dan merupakan sarana fisik menyampaikan materi pembelajaran.

Media televisi dapat disebut juga sebagai media tayang. Media tayang adalah media yang menayangkan suatu perbincangan mengenai masalah tertentu di televisi, seperti tayangan dalam televisi Trans7 yaitu “Laptop Si Unyil”. Dengan menggunakan media tayang siswa tidak hanya dapat belajar, namun juga mendapatkan hiburan serta dapat mengatasi kesenjangan komunikasi guru dan

siswa. Jika dilihat dari sifatnya, media tayang termasuk dalam media audio visual, yaitu perpaduan antara suara dan gambar yang secara bersamaan bisa dilihat dan didengar.

Berdasarkan hasil observasi penulis pada saat Program Pengalaman Lapangan (PPL) bahwa kemampuan menulis petunjuk dengan urutan yang tepat dan menggunakan bahasa yang efektif masih kurang. Hal ini dapat dilihat dari sebagian siswa yang masih kurang dalam penggunaan bahasa yang efektif. Siswa juga masih sulit memilih kata-kata yang tepat untuk menulis petunjuk agar mudah dimengerti. Faktor lain yang menyebabkan ialah masih sedikit guru yang tidak membawa atau menggunakan alat bantu mengajar, sehingga yang dilakukan hanyalah ceramah saja. Jika keadaan ini terus menerus dibiarkan maka untuk melanjutkan materi berikutnya dapat dipastikan bahwa siswa akan kesulitan mengikuti materi pelajaran.

Keadaan inilah yang membuat peneliti menawarkan sebuah media pembelajaran audio visual “Laptop Si Unyil” terhadap kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu. Dengan penerapan media ini diharapkan dapat mempermudah siswa untuk belajar menulis petunjuk secara baik dan benar. Dan seperti yang kita ketahui “Laptop Si Unyil” merupakan salah satu acara anak-anak yang memberikan ilmu pengetahuan dan teknologi serta membahas permainan.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul: **Pengaruh Media Tayang “Laptop Si Unyil” terhadap Kemampuan Menulis Petunjuk Melakukan Sesuatu Oleh Siswa Kelas VIII SMP Bina Satria Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018.**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah upaya untuk mengumpulkan persoalan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti atau unsur-unsur yang mendukung masalah yang akan diteliti. Berdasarkan latar belakang masalah di atas ada beberapa masalah penelitian ini ialah media pembelajaran yang digunakan oleh guru belum sepenuhnya membantu siswa pada materi menulis petunjuk, siswa masih sulit mencari kata-kata untuk menulis petunjuk, serta siswa masih kurang menggunakan bahasa yang efektif.

C. Pembatasan Masalah

Melihat luasnya cakupan masalah yang akan dibahas, maka peneliti memberikan batasan terhadap masalah yang akan dikaji. Penelitian ini dibatasi pada pengaruh media tayang “Laptop Si Unyil” terhadap kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu oleh siswa kelas VIII SMP Bina Satria Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah disampaikan di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu dengan menggunakan media tayang “Laptop Si Unyil” oleh siswa kelas VIII SMP Bina Satria Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018?

2. Bagaimanakah kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu tanpa menggunakan media tayang “Laptop Si Unyil” oleh siswa kelas VIII SMP Bina Satria Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018?
3. Adakah pengaruh media tayang “Laptop Si Unyil” terhadap kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu oleh siswa kelas VIII SMP Bina Satria Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu dengan menggunakan media tayang “Laptop Si Unyil” oleh siswa kelas VIII SMP Bina Satria Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018.
2. Untuk mengetahui kemampuan dalam menulis petunjuk melakukan sesuatu tanpa menggunakan media tayang “Laptop Si Unyil” oleh siswa kelas VIII SMP Bina Satria Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018.
3. Untuk mengetahui pengaruh media tayang “Laptop Si Unyil” terhadap kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu oleh siswa kelas VIII SMP Bina Satria Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018.

F. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian diatas diharapkan hasil penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut :

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan tentang pengaruh media tayang “Laptop Si Unyil” terhadap kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu.
2. Sebagai bahan masukan bagi guru yang nantinya dapat digunakan dalam memilih media pembelajaran.
3. Sebagai pegangan bagi peneliti, yang nantinya akan menjadi guru bidang studi Bahasa Indonesia.
4. Menambah pengetahuan siswa agar mempermudah ide atau gagasan dan meningkatkan keterampilan menulis petunjuk melakukan sesuatu.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kerangka Teoretis

Kerangka teoritis merupakan pendukung dalam suatu penelitian. Yang berisikan pengetahuan yang diperoleh dari tulisan-tulisan dan dokumen yang ada hubungan dengan pengalaman dan merupakan landasan dari pemikiran. Semua uraian atau pembahasan terhadap permasalahan haruslah didukung dengan teori-teori yang kuat. Oleh karena itu, kerangka teoretis juga merupakan konsep rancangan teori yang berhubungan dengan hakikat suatu penelitian untuk menjelaskan pengertian variabel-variabel yang akan diteliti. Baik itu dalam proses pengumpulan data, analisis data maupun pengambilan kesimpulan hasil penelitian.

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’ (Arsyad, 2015:3).

Daryanto (2010:4) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran. Sanaky (2013:3) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Media dapat diartikan sebagai gambaran mental yang dapat membantu dan menjelaskan pola pikir dan tindakan atas sesuatu hal. Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru dalam menjelaskan dan menciptakan suasana yang kondusif

bagi siswa untuk belajar, dengan demikian media pembelajaran adalah suatu tindakan yang dapat membantu menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif.

1.1 Ciri-ciri Media Pembelajaran yaitu:

Menurut Arsyad (2015:6) mengemukakan bahwa ciri-ciri media pembelajaran adalah :

1. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau dirabadengan panca indera.
2. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal dengan *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
3. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
4. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
5. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
6. Media pembelajaran dapat digunakan secara masal (misalnya radio dan televisi), kelompok besar, dan kelompok kecil (misalnya: modul, komputer, radio tape, kaset, *video recorder*).
7. Sikap perbuatan, organisasi, strategi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran Arsyad (2015:19) menyatakan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Menurut Sukiman (2012:44) menjelaskan secara ringkas fungsi media pembelajaran, sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung

antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu;
 - a. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio atau model.
 - b. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
 - c. Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau kejadian sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, slide di samping secara verbal.
 - d. Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
 - e. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
 - f. Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan

terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya, misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

2. Pengertian Media Tayang

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Sedangkan menurut KBBI (2016:314) media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran.

Menurut KBBI (2016:537) tayang adalah menayangkan : mempertunjukkan (film dan sebagainya). Selain media, televisi adalah sistem penyiaran gambar yang disertai dengan bunyi. Dilihat dari sudut jumlah penerima pesannya, televisi tergolong ke media massa.

Jadi media tayang adalah media yang menayangkan atau menyampaikan pesan kepada penerima dan ke pengirim melalui sebuah tayangan atau dipertunjukkan dalam sebuah televisi, seperti tayangan “Laptop Si Unyil”. “Laptop Si Unyil”. Setiap acaranya mengenai ilmu pengetahuan dan teknologi, membahas mengenai permainan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan, serta memberikan informasi bagaimana proses pembuatan pensil warna, uang logam dan sebagainya. Tayangan “Laptop Si Unyil” adalah sebuah acara anak-anak yang ditayangkan di Trans7, disiarkan perdananya pada 19 Maret 2007 hingga saat sekarang ini. “Laptop Si Unyil ” tayang setiap Senin sampai Jumat pada pukul 12.30 WIB.

(https://id.wikipedia.org/wiki/Laptop_Si_Unyil)

Adapun jenis media tayang terbagi menjadi dua yaitu: media tayang kaku dan media tayang gerak. Media tayang kaku bisa disebut juga dengan media tayang OHP yaitu media atau alat bantu mengajar tatap muka sejati, yang berperan didalamnya adalah seorang guru. Sedangkan media tayang gerak bisa juga disebut dengan media slide atau film bingkai yaitu media visual yang dianjurkan melalui alat yang disebut dengan proyektor slide. Selain media tayang, ada juga media bukan tayang. Yang termasuk media bukan tayang yaitu grafik, gambar kaku, media pameran, media paparan, dan media audio.

(<http://www.edup3053.aminteach.com/2016/06/23/media-visual/>)

3. Pengertian dan Manfaat Menulis

a. Pengertian menulis

Tarigan (2008:3) mengemukakan menulis dapat diartikan sebagai kegiatan meluangkan ide atau gagasan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai media penyampaian. St. Y. Slamet (2008:72) mengemukakan kemampuan menulis yaitu kemampuan berbahasa yang sifat produktif, artinya, kemampuan menulis ini merupakan kemampuan yang menghasilkan, dalam hal ini menghasilkan tulisan.

Menurut Dalman (2014:3) menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Aktivitasnya menulis melibatkan beberapa unsur yaitu: penulis sebagai penyampaian pesan, isi tulisan, saluran atau media, dan pembaca.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan kegiatan meluangkan ide, gagasan dan perasaan seseorang dan menyampaikan pesan (informasi) yang diungkapkan dalam bahasa tulis sebafei medianya.

b. Manfaat Menulis

Dalman (2014:6) menulis memiliki bnyak manfaat yang bisa dipetik dalam kehidupan ini, antara lain:

1. Peningkatan kecerdasan.
2. Pengembangan daya inisiatif dan kreativitas.
3. Menumbuhkan keberanian.
4. Pendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi.

4. Pengertian Petunjuk

Trinto (2007:38) menyatakan petunjuk adalah teks yang bertujuan memberi panduan untuk membuat dan melakukan sesuatu dengan baik.

Menurut KBBI (2016:600) petunjuk adalah sesuatu (tanda, isyarat) untuk menunjukkan, memberi tahu, dan sebagainya; ketentuan memberi arah atau bimbingan bagaimana sesuatu harus dilakukan; nasihat; ajaran.

Pardjimin (2016:87) mengemukakan petunjuk adalah kalimat yang berisi penjelasan suatu proses pembuatan suatu penggunaan sesuatu.

Jadi, petunjuk adalah ketentuan yang memberi arah atau bimbingan tentang sesuatu yang harus dilakukan dan teks yang ditulis menggunakan bahasa yang efektif dan mudah dipahami. Misalnya, petunjuk penggunaan, dan petunjuk pelaksanaan.

a. Jenis-jenis petunjuk

1. Petunjuk menggunakan obat

Biasanya, di kemasan sebuah obat, ada kegunaan obat, komposisi obat, larangan, dan petunjuk pemakaian, dan cara penyimpanan. Hal-hal yang berkaitan dengan petunjuk produk juga terdapat pada kemasan yang lain. Penulisan petunjuk bertujuan agar konsumen tidak mengalami kesulitan atau keliru dalam menggunakan sebuah produk.

2. Petunjuk membuat sesuatu

Petunjuk membuat sesuatu biasanya terdapat di kemasan makanan, seperti cara membuat puding, black forest, nastar, dan es krim, mie instan atau memakai bumbu-bumbu penyedap masakan.

3. Petunjuk melakukan sesuatu

Petunjuk melakukan sesuatu biasanya ada di majalah, yang sering juga disebut dengan tips.

4. Petunjuk arah atau denah

Petunjuk arah atau denah biasanya memudahkan kita untuk membaca arah dari sebuah denah. Terlebih lagi, bisa mengikuti arah atau denah tersebut saat hendak menuju tempat tertentu, seperti denah yang ada di undangan pernikahan, acara seminar, dan workshop.

(<http://www.wartabahasa.com/2012/12/teks-petunjuk-dan-jenis-jenisnya.html>)

b. Ciri-ciri bahasa petunjuk

1. Bersifat menjelaskan atau memaparkan.
2. Bahasanya singkat, padat, dan jelas.
3. Penggunaan kata-katanya mudah dipahami.
4. Berupa kalimat perintah halus.

c. Langkah-langkah menulis petunjuk

1. Tentukan terlebih dahulu petunjuk apa yang hendak diinformasikan, apakah petunjuk memakai sesuatu, membuat sesuatu, atau melakukan sesuatu.
2. Memahami semua hal yang berhubungan dengan apa yang hendak diinformasikan.
3. Tulis petunjuk secara berurutan dan sistematis.
4. Gunakan bahasa yang jelas, efektif dan mudah dipahami.
5. Lengkapilah setiap tahapan dengan keterangan dan rambu-rambu yang jelas.

(<http://tamanbacaanrakyat.blogspot.co.id/2014/06/bahasa-indonesia-menyusun-petunjuk.html>)

B. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan suatu kerangka berpikir yang memuat pertanyaan yang dapat dipakai untuk menentukan beberapa perencanaan yang

memiliki hubungan. Di dalam suatu penelitian menimbulkan hal-hal yang berkaitan dengan penelitian dan menjadi pegangan peneliti. Materi menulis petunjuk melakukan sesuatu dengan media pembelajaran mencoba mengukur kemampuan siswa berdasarkan media tayang “Laptop Si Unyil”. Dengan tayangan “Laptop Si Unyil” siswa dapat menulis petunjuk dengan urutan yang tepat dan bahasa yang efektif. Pemilihan bahan pembelajaran dan pemilihan media pembelajaran yang tepat akan dapat mencapai tujuan semaksimal mungkin.

Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat sehingga terciptanya suasana belajar tidak monoton dan siswa dapat berperan aktif. Salah satu media yang dapat membuat siswa berperan aktif dengan media tayang “Laptop Si Unyil”.

C. Hipotesis Penelitian

Arikunto (2013:110) menyatakan, hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Jadi, berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penerapan media tayang “Laptop Si Unyil” terhadap kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu oleh siswa kelas VIII SMP Bina Satria Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMP Bina Satria yang beralamat di Jl. Marelan Raya No. 1 Tanah 600 Medan Marelan. Penulis memilih lokasi penelitian ini berdasarkan beberapa pertimbangan yaitu:

- a. Sepengetahuan penulis di SMP Bina Satria Medan belum pernah dilakukan penelitian mengenai menulis petunjuk melakukan sesuatu dengan menggunakan media tayang “Laptop Si Unyil”.
- b. 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 dilaksanakan mulai Januari 2017 sampai dengan Oktober 2017. Adapun rencana jadwal perincian waktu tertera pada tabel berikut:

Tabel 3.1
Rincian Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan / Minggu																			
		Januari				Februari				Agustus				September				Oktober			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penulisan Proposal	■	■	■																	
2	Bimbingan Proposal				■	■	■														
3	Seminar Proposal					■	■	■													
4	Perbaikan Proposal							■	■	■	■	■									
5	Pengumpulan Data										■	■	■								
6	Analisis Data Penelitian											■	■	■	■						
7	Penulisan Skripsi												■	■	■	■					
8	Bimbingan Skripsi															■	■	■	■	■	
9	Ujian Skripsi																	■	■	■	■

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Arikunto (2013:173) menyatakan, Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka populasi adalah keseluruhan dari subjek yang akan diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah

seluruh siswa kelas VIII SMP Bina Satria Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018 yang terdiri 3 kelas dengan jumlah siswa. Untuk lebih jelasnya dicantumkan pada tabel berikut:

Tabel 3.2
Jumlah Populasi Siswa Kelas VIII SMP Bina Satria Medan
Tahun Pembelajaran 2017-2018

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1	VIII-A	39
2	VIII-B	39
3	VIII-C	40
Jumlah		118

2. Sampel

Menurut Arikunto (2013:174) menyatakan, "sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Pengambilan sampel ini dilakukan dengan acak kelas, yaitu dengan cara:

- a. Menulis setiap nama kelas pada potongan-potongan kertas dengan ukuran yang sama.
- b. Menggulung kertas satu persatu.

- c. Memasukkan kertas ke dalam sebuah wadah kemudian mengaduk-ngaduk kertas dan mengambil dua gulungan kertas. Kertas gulungan yang terambil adalah kelas VIII B dan VIII C.

Melalui sistem tersebut, terpilihlah sampel yaitu VIII B dan VIII C. Dengan rincian seperti tabel di bawah ini.

Tabel 3.3
Jumlah Sampel Siswa Kelas VIII SMP Bina Satria Medan
Tahun Pembelajaran 2017-2018

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII-B	39
2	VII-C	40
Jumlah		79

Berdasarkan hal tersebut, maka sampel penelitian yang diambil dari jumlah populasi 79 orang. Siswa 39 orang dalam satu kelas VIII B yaitu diperlukan kelas eksperimen dan 40 orang untuk VIII C diperlukan kelas kontrol.

C. Metode Penelitian

Menurut Sugiono (2013:3) mengatakan, “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media

tayang “Laptop Si Unyil” terhadap kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu. Sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian maka digunakan metode eksperimen.

Menurut Sugiono (2013:107) mengatakan, “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”.

Untuk lebih jelasnya desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.4

Desain Penelitian

Posttes-Only Control Design

No	Kelas	Perlakuan	Posttest
1	Eksperimen	X ₁	T ₁
2	Kontrol	X ₂	T ₂

Keterangan:

X₁ : Perlakuan menggunakan media tayang “Laptop Si Unyil”

X₂ : Perlakuan tanpa menggunakan media tayang

T₁ : Tes untuk kelas eksperimen

T₂ : Tes untuk kelas kontrol

Tabel 3.5

Langkah-Langkah Pembelajaran Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen (Media Tayang “Laptop Si Unyil”)	Kelas Kontrol Tanpa Media Tayang	Waktu 2 x 40
<p>Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengkonduisikan siswa 2. Guru mengucapkan salam dan mengabsen siswa. 3. Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 	<p>Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengkonduisikan siswa 2. Guru mengucapkan salam dan mengabsen siswa. 3. Guru menyampaikan pembelajaran yang akan dicapai. 	10 Menit
<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan pelajaran tentang materi petunjuk 2. Guru menjelaskan jenis-jenis petunjuk dan ciri-ciri bahasa petunjuk 3. Guru bertanya kepada siswa mana yang belum dimengerti. 4. Guru menjelaskan langkah-langkah dalam menulis petunjuk dan memberikan contoh. 5. Guru menyuruh siswa untuk memperhatikan dengan baik media yang akan ditayangkan di depan kelas. 6. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk menulis petunjuk dari media tayang “Laptop Si Unyil” yang diberikan guru. 7. Guru menyuruh siswa untuk mengumpulkan hasil kerja mereka. 	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi pengertian petunjuk. 2. Guru menjelaskan jenis-jenis petunjuk dan ciri-ciri bahasa petunjuk 3. Guru bertanya kepada siswa mana yang belum dimengerti 4. Guru menjelaskan langkah-langkah dalam menulis petunjuk dan memberikan contoh. 5. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk menulis petunjuk yang mereka ketahui. 6. Guru menyuruh siswa untuk mengumpulkan tugas mereka. 	60 Menit

<p>Kegiatan Akhir</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi petunjuk melakukan sesuatu. 2. Siswa membaca doa sesudah belajar dan menjawab salam guru. 	<p>Kegiatan Akhir</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi petunjuk melakukan sesuatu. 2. Siswa membaca doa sesudah belajar dan menjawab salam guru. 	<p>10 Menit</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------

D. Variabel Penelitian

Sugiono (2013:60) menyatakan, variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Oleh sebab itu, variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel X_1 adalah kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu dengan menggunakan media tayang “Laptop Si Unyil”.
2. Variabel X_2 adalah kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu tanpa menggunakan media tayang “Laptop Si Unyil”.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang memberikan arti yang diperlukan untuk mengukur suatu variabel. Berikut ini adalah uraian atau definisi operasional variabel :

1. Pengaruh adalah daya yang timbul dari suatu kegiatan yang menyebabkan terjadinya suatu perubahan yang signifikan baik ruang lingkup watak, kepercayaan serta tingkah laku hingga perbuatan seseorang
2. Media tayang “Laptop Si Unyil” adalah usaha awal dalam kegiatan pembelajaran untuk menanamkan rasa keyakinan pada diri siswa, terutama dalam materi menulis petunjuk melakukan sesuatu.
3. Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, dan kekuatan.
4. Menulis adalah suatu kegiatan untuk menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dalam tujuan, misalnya memberitahu, meyakinkan atau menghibur
5. Petunjuk melakukan sesuatu merupakan teks yang memberi arah atau bimbingan untuk melakukan sesuatu. Teks petunjuk harus ditulis dengan bahasa yang efektif, baku, lugas sehingga mudah dipahami pembaca. Teks pembaca juga harus ditulis dengan berurutan dan sistematis.

F. Instrumen Penelitian

Data penelitian tindakan kelas ini diperoleh dengan cara diadakannya tes. Bentuk instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes menulis petunjuk melakukan sesuatu yang dibuat oleh peneliti.

Tes adalah salah satu alat yang digunakan untuk melakukan pengukuran terhadap sesuatu yang bersifat abstrak, tidak kasat mata, atau tidak konkret. Dari tes

diperoleh skor yang bersifat kuantitatif yang selanjutnya dapat ditafsirkan dalam tahap evaluasi. Dalam penelitian ini digunakan tes tertulis yang sesuai dengan materi yang dipelajari, yaitu menulis petunjuk melakukan sesuatu. Agar pelaksanaan tes lebih mudah maka diperlukan instrumen atau alat bantu berupa kriteria atau pedoman penilaian. Penilaian tersebut harus menunjukkan pencapaian indikator yang telah ditentukan.

Indikator dalam pembelajaran menulis petunjuk adalah siswa mampu menulis petunjuk melakukan sesuatu dengan urutan yang tepat dan menggunakan bahasa yang efektif. Adapun kriteria yang digunakan dalam menentukan nilai menulis petunjuk melakukan sesuatu meliputi (1) kejelasan petunjuk, (2) ketepatan urutan langkah-langkah petunjuk, (3) penggunaan ejaan, (4) keefektifan kalimat, dan (5) kesesuaian bahasa yang digunakan dengan sasaran petunjuk.

Tabel 3.6

Kriteria Penilaian Menulis Petunjuk Melakukan Sesuatu

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kategori	Kriteria
1.	Kejelasan petunjuk	5	Sangat Baik	Semua unsur terpenuhi, mudah dipahami.
	a. Tidak membingungkan dan mudah diikuti.	4	Baik	3 unsur terpenuhi dan mudah dipahami.
	b. Bahasa yang digunakan dan keruntutan uraian.	3	Cukup	2 unsur terpenuhi dan mudah dipahami.
	c. Menggunakan nomor urut untuk membedakan antar langkah.	2	Kurang	1 unsur terpenuhi dan dapat dipahami.
	d. Menggunakan			

	istilah-istilah yang lazim.	1	Gagal	Semua unsur tidak terpenuhi dan tidak dapat dipahami.
2.	Ketepatan urutan langkah-langkah petunjuk	5	Sangat Baik	5 langkah urut. Urutan langkah-langkahnya tepat.
		4	Baik	4 langkah urut.
		3	Cukup	3 langkah urut.
		2	Kurang	2 langkah urut.
		1	Gagal	Hanya ada 1 langkah. Urutan langkahnya tidak tepat
3.	Penggunaan ejaan a. Ejaan (huruf) sesuai EYD. b. Tanda baca sesuai dengan EYD. c. Tanda baca tepat. d. Penggunaan tanda baca dapat memperjelas maksud petunjuk.	5	Sangat Baik	Semua unsur terpenuhi.
		4	Baik	Tiga unsur terpenuhi.
		3	Cukup	Dua unsur terpenuhi.
		2	Kurang	Satu unsur terpenuhi.
		1	Gagal	Semua unsur tidak terpenuhi.
4.	Keefektifan kalimat a. kalimat pendek tepat/tidak panjang. b. mudah dipahami c. tidak mubazir d. komunikatif	5	Sangat Baik	Semua unsur terpenuhi.
		4	Baik	Tiga unsur terpenuhi.
		3	Cukup	Dua unsur terpenuhi.
		2	Kurang	Satu unsur terpenuhi.
		1	Gagal	Semua unsur tidak terpenuhi.
5.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan sasaran petunjuk a. Singkat. b. Informatif. c. Logis.	5	Sangat Baik	5 unsur terpenuhi.
		4	Baik	4 unsur terpenuhi
		3	Cukup	3 unsur terpenuhi

	d. Langsung menuju hal-hal yang akan dilakukan.	2	Kurang	2 unsur terpenuhi
	e. Sistematis.	1	Gagal	1 unsur terpenuhi
Jumlah Skor Maksimal		25		

Keterangan :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Berdasarkan tabel 1 tersebut dapat diketahui bahwa skor penilaian menulis petunjuk melakukan sesuatu mengacu pada beberapa aspek. Penilaian tiap-tiap aspek terdiri atas lima kategori, yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Kriteria penilaian setiap aspek tidak berbeda. Seluruh aspek dimulai kejelasan petunjuk, ketepatan urutan langkah-langkah petunjuk, penggunaan ejaan, keefektifan kalimat, dan kesesuaian bahasa yang digunakan dengan sasaran petunjuk, mempunyai rentang skor dengan perolehan skor maksimal 25. Adapun kategori penilaian keterampilan menulis petunjuk melakukan sesuatu dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut :

Tabel 3.7

Kategori Penilaian Keterampilan Menulis Petunjuk Melakukan Sesuatu

No.	Kategori	Rentang Nilai
1.	Sangat baik	80-100
2.	Baik	66-79
3.	Cukup	56-65
4.	Kurang	46-55
5.	Gagal	45-0

Berdasarkan tabel 2 tersebut dapat diketahui bahwa kategori penilaian keterampilan menulis petunjuk melakukan sesuatu dibagi menjadi lima kategori dengan rentang nilai yang berbeda. Nilai yang termasuk dalam kategori sangat baik jika nilai yang diperoleh berkisar 80-100. Kategori baik jika nilai yang diperoleh berkisar 66-79. Kategori cukup jika nilai yang diperoleh berkisar 56-65. Adapun untuk nilai yang termasuk dalam kategori kurang jika nilai yang diperoleh berkisar 46-55. Jika nilai yang diperoleh berkisar 45-0, maka termasuk kategori gagal.

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini dilakukan melalui pengumpulan data, selanjutnya dianalisis sampai kepada kemampuan atau pemecahan masalah yang menjadi bagian akhir dari penelitian, maka penulis menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Mencatat skor kelas eksperimen VIII B dan kelas kontrol VIII C
2. Menghitung nilai rata-rata kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu dengan media tayang “Laptop Si Unyil” maupun tanpa menggunakan media tayang.
3. Mencari mean hasil tes siswa yang diajarkan tanpa media tayang maupun dengan media tayang “Laptop Si Unyil” dalam kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu dengan ini menjumlahkan seluruh nilai siswa dibagi jumlah siswa, dengan menggunakan rumus:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = Mean atau skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah frekuensi

N = Jumlah sampel

4. Menghitung standar deviasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S^2 = \frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}$$

Keterangan :

S : Standar Deviasi

$\sum x$: Jumlah nilai

n : Jumlah data

5. Masukkan mean dan standar Deviasi ke dalam konversi
6. Pengujian Hipotesis

Untuk uji hipotesis yang dilakukan dengan mencari t hitung dan akan dibandingkan dengan t tabel. Rumus yang diutarakan Sudjana (2005: 239) adalah sebagai berikut :

$$t_{\text{hitung}} = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ dengan } S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

X_1 = Nilai rata-rata kelas eksperimen

X_2 = Nilai rata-rata kelas kontrol

n_1 = Jumlah siswa kelas eksperimen

n_2 = Jumlah siswa kelas kontrol

S_1^2 = Standar deviasi kelas eksperimen

S_2^2 = Standar deviasi kelas kontrol

Untuk menguji hipotesis ini dilakukan cara membandingkan harga t_{hitung}

dengan t_{tabel} pada tingkat kepercayaan $\alpha = 0,05$ % dengan ketentuan

- a. Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, H_0 ditolak H_a diterima yaitu ada pengaruh media tayang “Laptop Si Unyil” terhadap kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu.
- b. Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$, H_a ditolak dan H_0 diterima yaitu berarti tidak ada pengaruh media tayang “Laptop Si Unyil” terhadap kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Setelah dilakukan penelitian tentang pengaruh media tayang “Laptop si Unyil” terhadap kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu oleh siswa kelas VIII SMP Bina Satria Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018, maka diperoleh dari penelitian sebagai berikut:

1. Skor Kemampuan Menulis Petunjuk Melakukan Sesuatu dengan Menggunakan Media Tayang “Laptop Si Unyil”

Berikut adalah data kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu:

Tabel 4.1

Data Skor Menulis Petunjuk Melakukan Sesuatu dengan Media Tayang “Laptop Si Unyil”

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian					Jumlah
		Kejelasan Petunjuk	Ketepatan Urutan	Ejaan	Keefektifan Kalimat	Kesesuaian Bahasa	
1	Abdan Yolanda Lbs	4	5	4	4	5	22
2	Ahzani Putri	4	5	4	5	5	23
3	Andini Rahma	5	4	4	5	5	23
4	Andri Febriansyah	4	5	3	4	3	19
5	Anggi Finanda Lbs	4	5	3	4	4	20
6	Anjas Fadillah	4	5	4	4	4	21
7	Dio Rmadhan S.	4	5	4	4	5	22
8	Dwi Andini Simatupang	5	5	4	5	5	24
9	Dwi Ryan Nanda	4	5	4	4	4	21
10	Ely Saputri	5	5	4	5	5	24
11	Ernina Aisyah Efita	3	4	3	3	4	17
12	Fadly Irwansyah	4	5	4	4	4	21
13	Fery Ardiansyah	4	5	3	4	3	19

14	Fira Prameswari	5	5	4	4	5	23
15	Frischa Triwulandari	3	4	3	3	3	16
16	Gresyka Aulia Wizaya	5	5	4	5	5	24
17	Jelita Johana Naibaho	3	3	3	2	3	14
18	Khairul Hakiki	3	4	3	3	3	16
19	M. Adil Mu'arif	5	4	3	4	5	21
20	M. Rio	4	5	3	4	4	20
21	M. Zidan	4	5	4	5	5	23
22	M. Agustiawan	4	5	4	4	5	22
23	M. Hafiz	4	5	4	5	5	23
24	M. Rangga	4	4	3	3	4	18
25	M. Fandi	3	4	3	3	3	16
26	Nazla Iftitah	5	5	4	5	5	24
27	Nazuwa Putri Safrina	3	4	3	4	4	18
28	Putri Fitriany	5	5	4	4	5	23
29	Putri Julita Sari	5	5	4	4	5	23
30	Putri Sukma andini	4	5	4	5	5	23
31	Rangga Pramana	5	4	4	5	5	23
32	Reni Islamiati	5	4	4	4	5	22
33	Ria Fadillah	3	4	3	4	4	18
34	Rika Anggraini	4	4	3	4	4	19
35	Rizky Pratama	3	4	3	3	3	16
36	Rizky Fadillah	4	5	4	4	4	21
37	Sakinatun Najiha	3	4	3	3	4	17
38	Suhelmiati	4	5	3	3	3	18
39	Syatria fadillah	5	4	4	5	5	23
40	Uci Ramadhani	5	4	4	4	5	22

Data skor kemudian diolah menjadi nilai dengan menggunakan proses sebagai berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal (25)}} \times 100$$

Setelah melakukan proses di atas, maka diperoleh data kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu dengan media tayang “Laptop Si Unyil” sebagai berikut:

Tabel 4.2

**Data Kemampuan Menulis Petunjuk Melakukan Sesuatu dengan Media Tayang
“Laptop Si Unyil”**

N o.	Nama Siswa	X_1	X_1^2
1	Abdan Yolanda Lbs	88	7744
2	Ahzani Putri	92	8464
3	Andini Rahma	92	8464
4	Andri Febriansyah	76	5776
5	Anggi Finanda Lbs	80	6400
6	Anjas Fadillah	84	7056
7	Dio Rmadhan S.	88	7744
8	Dwi Andini Simatupang	96	9216
9	Dwi Ryan Nanda	84	7056
10	Ely Saputri	96	9216
11	Ermina Aisyah Efita	68	4642
12	Fadly Irwansyah	84	7056
13	Fery Ardiansyah	76	5776
14	Fira Prameswari	92	8464
15	Frischa Triwulandari	64	4096
16	Gresyka Aulia Wizaya	96	9216
17	Jelita Johana Naibaho	56	3136
18	Khairul Hakiki	64	4096
19	M. Adil Mu'arif	84	7056
20	M. Rio	80	6400
21	M. Zidan	92	8464
22	M. Agustiawan	88	7744
23	M. Hafiz	92	8464
24	M. Rangga	72	5186
25	M. Fandi	64	4096
26	Nazla Iftitah	96	9216
27	Nazuwa Putri Safrina	72	5186
28	Putri Fitriany	92	8464
29	Putri Julita Sari	92	8464
30	Putri Sukma andini	92	8464
31	Rangga Pramana	92	8464
32	Reni Islamiati	88	7744
33	Ria Fadillah	72	5186
34	Rika Anggraini	76	5776
35	Rizky Pratama	64	4096
36	Rizky Fadillah	84	7056
37	Sakinatun Najiha	68	4624

38	Suhelmiati	72	5186
39	Syatria fadillah	92	8464
40	Uci Ramadhani	88	7744
Jumlah		3288	275162

1.1 Menghitung Mean dan Standar Deviasi

Setelah diketahui skor mentah setiap siswa, maka skor tersebut dijumlahkan untuk mencari mean. Untuk menghitung mean digunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 M &= \frac{\sum x}{N} \\
 &= \frac{3288}{40} \\
 &= 82,2
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat diketahui nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VIII SMP Bina Satria Medan dalam menulis petunjuk melakukan sesuatu yang dianjurkan dengan media tayang “Laptop Si Unyil” adalah 82,2.

Setelah mean diketahui, maka langkah selanjutnya adalah mencari standar deviasinya. Untuk itu peneliti menggunakan rumus:

$$SD = \frac{\sqrt{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2}}{n(n-1)}$$

Berdasarkan tabel 4.2 tersebut, maka langkah selanjutnya memasukkan $\sum x^2$ Ke dalam rumus mencari SD yaitu:

$$\begin{aligned}
 SD &= \frac{\sqrt{n \cdot \Sigma x^2 - (\Sigma x)^2}}{n(n-1)} \\
 &= \frac{\sqrt{40(275162) - (3288)^2}}{40(40-1)} \\
 &= \frac{\sqrt{11006480 - 10810944}}{40(39)} \\
 &= \frac{\sqrt{195536}}{1560} \\
 &= \sqrt{125,34} = 11,19
 \end{aligned}$$

Maka, standar deviasi yang diperoleh adalah 11,19.

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Skor Kemampuan Menulis Petunjuk Melakukan
Sesuatu dengan Media Tayang “Laptop Si Unyil”

No.	Nilai	Frekuensi	%
1	96	4	10%
2	92	10	25%
3	88	5	12,5%
4	84	5	12,5%

5	80	2	5%
6	76	3	7,5%
7	72	4	10%
8	68	2	5%
9	64	4	10%
10	56	1	2,5%
	Σ	40	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa persentase siswa yang mendapat nilai 96 yaitu 4 siswa atau 10%, nilai 92 yaitu 10 siswa atau 25%, nilai 88 yaitu 5 siswa atau 12,5%, nilai 84 yaitu 5 siswa atau 12,5%, nilai 80 yaitu 2 siswa atau 5%, nilai 76 yaitu 3 siswa atau 7,5%, nilai 72 yaitu 4 siswa atau 10%, nilai 68 yaitu 2 siswa atau 5%, nilai 64 yaitu 4 siswa atau 10%, nilai 56 yaitu 1 siswa atau 2.5%.

Berdasarkan tabel nilai distribusi skor di atas, jika dikonversikan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sudijono (2013:35) sebagai berikut:

- 80-100 : Sangat Baik
- 66-79 : Baik
- 56-65 : Cukup
- 46-55 : Kurang
- 45 ke bawah : Gagal

Adapun persentase pada setiap peringkat nilai kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu menggunakan media tayang “Laptop Si Unyil” sebagai berikut:

Tabel 4.4

Persentase Nilai Akhir Kemampuan Menulis Petunjuk Melakukan Sesuatu dengan Menggunakan Media tayang “Laptop Si Unyil”

No.	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	80-100	26	65%	Sangat Baik
2	66-79	9	22,5%	Baik
3	56-65	5	12,5%	Cukup
4	46-55	-	-	Kurang
5	45 ke bawah	-	-	Gagal
	Total	40	100%	

Berdasarkan tabel di atas, persentase peringkat nilai kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu pada kelas eksperimen adalah, 65% 26 siswa memperoleh kategori sangat baik, 22,5% 9 siswa memperoleh kategori baik, 12,5% 5 siswa memperoleh kategori cukup.

2. Skor Kemampuan Menulis Petunjuk Melakukan Sesuatu tanpa Menggunakan Media tayang

Tabel 4.5

Data Skor Menulis Petunjuk Melakukan Sesuatu Tanpa Menggunakan Media Tayang

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian					Jumlah
		Kejelasan Petunjuk	Ketepatan Urutan	Ejaan	Keefektifan Kalimat	Kesesuaian Bahasa	
1	Afrina deswinta Sari	4	5	4	3	3	19
2	Agil Budirman	4	3	3	4	4	18

3	Ainaya Syaidina	5	5	4	5	5	24
4	Aldo Andrian	5	4	4	5	5	23
5	Andika Pratama	2	4	2	2	3	13
6	Armaya Putri Ardita	5	5	4	5	5	24
7	Audry May Putri	5	4	3	3	4	19
8	Baskita Prananta	3	4	3	4	3	17
9	Chesya Larasati	3	3	2	3	2	13
10	Devina	3	4	2	3	4	16
11	Diki Kurniawan	2	3	2	2	2	11
12	Dio Dhanu Afriza	2	3	2	2	2	11
13	Elvina Damayanti	5	4	4	5	5	23
14	Enjel Sunita	2	3	2	2	2	11
15	Farhat Raidhon	2	3	2	2	2	11
16	Fauziah Nur . R.	5	5	3	5	5	23
17	Fitri Suhesti	5	5	4	5	5	24
18	Gilang Rizky . P.	2	3	2	2	2	11
19	Iswan Syahputra . H.	3	4	3	4	3	17
20	Lisa Amanda	3	3	2	3	3	14
21	M. Arif Maulana	5	4	4	5	5	23
22	M. Ryan Afrizal	2	3	2	2	2	11
23	M. Syahrul Haikal	3	3	2	3	3	14
24	M. Aldi	2	4	2	2	3	13
25	Nadya Ayu Marshanda	4	5	4	5	5	23
26	Pina Afriyanti	5	5	4	5	5	24
27	Rahmadhan Roklan	2	3	2	2	2	11
28	Rangga Maulana	2	2	2	3	2	11
29	Rio Armansyah	3	5	2	4	3	17
30	Ririn safira	3	4	2	4	3	16
31	Sherly Wayuni	3	3	2	3	2	13
32	Siti Tamania	3	3	2	3	2	13
33	Sukma Larasati	3	3	2	3	2	13
34	Surya Mulyani	3	4	3	4	3	17
35	Wahyu Rafli Mulia	2	3	2	2	2	11
36	Windy Safira	3	4	3	3	3	16
37	Winky Wiryawan	2	3	2	2	2	11
38	Yani Meinarsih	3	3	2	3	2	13
39	Zakiyah Wardani	4	5	3	3	4	19

Data skor kemudian diolah menjadi nilai dengan menggunakan proses sebagai berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal (25)}} \times 100$$

Setelah melakukan proses di atas, maka diperoleh data kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu tanpa menggunakan media tayang sebagai berikut:

Tabel 4.6

**Data Kemampuan Menulis Petunjuk Melakukan Sesuatu tanpa Media Tayang
"Laptop Si Unyil"**

No.	Nama Siswa	X_1	X_1^2
1	Afrina dewinta Sari	76	5776
2	Agil Budirman	72	5184
3	Ainaya Syaidina	96	9216
4	Aldo Andrian	92	8464
5	Andika Pratama	52	2704
6	Armaya Putri Ardita	96	9216
7	Audry May Putri	76	5776
8	Baskita Prananta	68	4624
9	Chesya Larasati	52	2704
10	Devina	64	4096
11	Diki Kurniawan	44	1936
12	Dio Dhanu Afriza	44	1936
13	Elvina Damayanti	92	8464
14	Enjel Sunita	44	1936
15	Farhat Raidhon	44	1936
16	Fauziah Nur . R.	92	8464
17	Fitri Suhesti	96	9216
18	Gilang Rizky . P.	44	1936
19	Iswan Syahputra . H.	68	4624
20	Lisa Amanda	56	3136
21	M. Arif Maulana	92	8464
22	M. Ryan Afrizal	44	1936
23	M. Syahru Haikal	56	3136

24	M. Aldi	52	2704
25	Nadya Ayu Marshanda	92	8464
26	Pina Afriyanti	96	9216
27	Rahmadhan Roklan	44	1936
28	Rangga Maulana	44	1936
29	Rio Armansyah	68	4624
30	Ririn safira	64	4096
31	Sherly Wayuni	52	2704
32	Siti Tamania	52	2704
33	Sukma Larasati	52	2704
34	Surya Mulyani	68	4624
35	Wahyu Rafli Mulia	44	1936
36	Windy Safira	64	4096
37	Winky Wiryawan	44	1936
38	Yani Meinarsih	52	2704
39	Zakiyah Wardani	76	5776
Jumlah		2524	177040

2.1 Menghitung Mean dan Standar Deviasi

Setelah diketahui skor mentah setiap siswa, maka skor tersebut dijumlahkan untuk mean. Dalam hal ini peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 M &= \frac{Sx}{N} \\
 &= \frac{2524}{39} \\
 &= 64,71
 \end{aligned}$$

Berdasarkan rumus tersebut diperoleh nilai mean 64,71. Setelah mean diketahui, maka langkah berikutnya mencari standar deviasinya dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$SD = \frac{\sqrt{n \cdot \Sigma x^2 - (\Sigma x)^2}}{n(n-1)}$$

Berdasarkan tabel 4.6, selanjutnya masukkan jumlah X^2 dalam rumus untuk mencari standar deviasi sebagai berikut:

$$\begin{aligned} SD &= \frac{\sqrt{n \cdot \Sigma x^2 - (\Sigma x)^2}}{n(n-1)} \\ &= \frac{\sqrt{39(177040) - (2524)^2}}{39(39-1)} \\ &= \frac{\sqrt{6904560 - 6370576}}{39(38)} \\ &= \frac{\sqrt{533984}}{1482} = \sqrt{360,31} = 18,98 \end{aligned}$$

Tabel 4.7

**Distribusi Frekuensi Skor Kemampuan Menulis Petunjuk melakukan
Sesuatu tanpa Menggunakan Media Tayang**

No.	Nilai	Frekuensi	%
1	96	4	10,25%

2	92	5	12,82%
3	76	3	7,69%
4	72	1	2,56%
5	68	4	10,25%
6	64	3	7,69%
7	56	2	5,12%
8	52	7	17,94%
9	44	10	25,64%
	Σ	39	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa persentase siswa yang mendapat nilai 96 yaitu 4 siswa atau 10,25%, nilai 92 yaitu 5 siswa atau 12,82%, nilai 76 yaitu 3 siswa atau 7,69%, nilai 72 yaitu 1 siswa atau 2,56%, nilai 68 yaitu 4 siswa atau 10,25%, nilai 64 yaitu 3 siswa atau 7,69%, nilai 56 yaitu 2 siswa atau 5,12 %, nilai 52 yaitu 7 siswa atau 17,94%, nilai 44 yaitu 10 siswa atau 25,64%.

Berdasarkan tabel nilai distribusi skor di atas, jika dikonversikan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sudijono (2013:35) sebagai berikut:

80-100	: Sangat Baik
66-79	: Baik
56-65	: Cukup
46-55	: Kurang
45 ke bawah	: Gagal

Adapun persentase pada setiap peringkat nilai kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu tanpa menggunakan media tayang sebagai berikut:

Tabel 4.8
Persentase Nilai Akhir Kemampuan Menulis Petunjuk Melakukan Sesuatu
tanpa Menggunakan Media Tayang

No.	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	80-100	9	23,1%	Sangat Baik
2	66-79	8	20,5%	Baik
3	56-65	5	12,8%	Cukup
4	46-55	7	18%	Kurang
5	45 ke bawah	10	25,7%	Gagal
	Total	39	100%	

Berdasarkan tabel di atas, persentase peringkat nilai kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu pada kelas kontrol adalah, 23,1% 9 siswa memperoleh kategori sangat baik, 20,5% 8 siswa memperoleh kategori baik, 12,8% 5 siswa memperoleh kategori cukup, 18% 7 siswa memperoleh kategori kurang, 25,7% 10 siswa memperoleh kategori gagal.

B. Kecenderungan Variabel Penelitian

Sebelum mengakumulasi hipotesis penelitian, ada baiknya lebih dulu diketahui kecenderungan variabel penelitiannya. Untuk melihat apakah ada kecenderungan data penelitian terhadap variabel penelitian, maka diperoleh penghitungan nilai rata-rata dan standar deviasi.

Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai rata-rata X_1 adalah sebesar 82,2 dengan standar deviasi 11,19. Dan nilai rata-rata X_2 adalah sebesar 64,71 dengan standar deviasi 18,98.

Dari perbandingan nilai rata-rata pada kedua kelas tersebut, dapat dijelaskan secara singkat bahwa data yang diperoleh peneliti memiliki kecenderungan terhadap variabel penelitian. Kemampuan siswa menulis petunjuk melakukan sesuatu dengan memakai media tayang “Laptop Si Unyil” yaitu dengan rata-rata 82,2 yang dikategorikan dengan nilai sangat baik. Sedangkan kemampuan siswa menulis petunjuk melakukan sesuatu tanpa media tayang memperoleh nilai rata-rata 64,71 yang dikategorikan dengan nilai kurang. Hal ini dapat menjelaskan bahwa penggunaan media tayang “Laptop Si Unyil” memiliki pengaruh terhadap kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu.

Tabel 4.9
Data Variabel X_1 dan X_2

No	Statistik	Variabel X_1	Variabel X_2
1	N	40	39
2	Jumlah	3288	2524
3	Jumlah Kuadrat	275162	177040
4	Rata-rata	82,2	64,71
5	Standar Deviasi	11,19	18,98

C. Mencari t-hitung

Pengujian hipotesis dihitung dengan menggunakan rumus uji-t. Hal perhitungan data hasil belajar siswa diperoleh sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{x_1 - x_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ dengan nilai, } S^E = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{(n_1 + n_2) - 2}$$

$$X_1 : 82,2$$

$$X_2 : 64,71$$

$$n_1 : 40$$

$$n_2 : 39$$

$$s_1^2 : 125,21$$

$$s_2^2 : 360,24$$

$$SE = \sqrt{\frac{(n-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{N_1 + N_2 - 2}}$$

$$SE = \sqrt{\frac{(40-1)125,21 + (39-1)360,24}{40 + 39 - 2}}$$

$$SE = \sqrt{\frac{(39)125,21 + (38)360,24}{77}}$$

$$SE = \sqrt{\frac{4883,19 + 13689,12}{77}}$$

$$77$$

$$SE = \frac{\sqrt{18572,31}}{77}$$

$$SE = \sqrt{241,198}$$

$$= 15,53$$

Selanjutnya melakukan uji t dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{M_1 - M_2}{SE \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t = \frac{82,2 - 64,71}{15,53 \sqrt{\frac{1}{40} + \frac{1}{39}}}$$

$$t = \frac{17,49}{15,53 \sqrt{\frac{2}{79}}}$$

$$t = \frac{17,49}{15,53 \sqrt{0,025}}$$

$$t = \frac{17,49}{15,53 (0,15)}$$

$$t = \frac{17,49}{15,53 (0,15)}$$

2,329

=7,50

Harga t_{tabel} pada $dk = 40+39-2=77$ dan taraf signifikannya $\alpha = 0,05$ dengan nilai t_{hitung} dibandingkan t_{tabel} . $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,50 > 1,66$). Sebagai kriteria hipotesis diterima atau ditolak. Maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa **ada pengaruh media tayang “Laptop Si Unyil” terhadap kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu.**

D. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis diatas diperoleh $t_{hitung} = 7,50$ selanjutnya harga t_{hitung} ini dibandingkan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ maka diperoleh $t_{tabel} = 1,66$ maka H_a diterima dengan adanya hipotesis yang berbunyi “Ada pengaruh media tayang “Laptop Si Unyil” terhadap kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu oleh siswa kelas VIII SMP Bina Satria Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018”.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Dari hasil pengujian hipotesis di atas, terbukti bahwa “Ada pengaruh media tayang “Laptop Si Unyil” terhadap kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu

oleh siswa kelas VIII SMP Bina Satria Medan”. Hal ini dibuktikan berdasarkan perhitungan diketahui kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu yang diajar dengan menggunakan media tayang “Laptop Si Unyil”, siswa paling banyak mendapat nilai 80-100 yaitu 65% artinya kemampuan dari sebagian besar siswa berada pada ditingkat sangat baik. Sedangkan kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu yang diajarkan tanpa menggunakan media tayang, siswa paling banyak mendapat nilai 45 ke bawah yaitu 25,7% artinya kemampuan dari sebagian siswa berada pada tingkat gagal.

Dilihat dari pengaruh nilai rata-rata yang diperoleh dengan menggunakan media tayang “Laptop Si Unyil” lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata yang diperoleh tanpa menggunakan media tayang. Rata-rata yang diperoleh dengan menggunakan media tayang “Laptop Si Unyil” 82,2 sedangkan rata-rata yang diperoleh tanpa menggunakan media adalah 64,71. Dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,50 > 1,66$). Maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media tayang “Laptop Si Unyil” terhadap kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu.

F. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari, bahwa penulis skripsi ini belumlah dapat dikatakan sempurna, masih ada beberapa kendala dan beberapa keterbatasan peneliti dalam melakukan penelitian dan penganalisisan terhadap hasil penelitian. Sebagai penulis biasa, penulis tidak lepas dari kekhilafan disebabkan keterbatasan yang penulis miliki, baik secara moril maupun materil. Penelitian ini banyak sekali kendala-

kendala yang dihadapi sejak pembuatan proposal, rangkaian penelitian, pelaksanaan penelitian, dan sampai pengolahan data.

Disamping itu, ada juga keterbatasan lain yaitu buku referensi, waktu, serta keterbatasan ilmu yang penulis miliki. Begitu juga keterbatasan materi yang digunakan. Jika dilihat dari penggunaan tes, kemungkinan tidak semua siswa mengerjakan dengan sungguh-sungguh.

Akibat dari beberapa keterbatasan di atas, maka penelitian ini masih banyak kekurangannya. Untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan sarannya untuk penulisan ini.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

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

1. Kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu dengan menggunakan media tayang “Laptop Si Unyil” adalah sangat baik dengan nilai rata-rata 82,2 karena 26 orang siswa (65%) yang paling banyak mendapat nilai 80-100.
2. Kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu tanpa menggunakan media tayang adalah gagal dengan nilai rata-rata 64,71 karena 22 siswa (56,41%) yang paling banyak mendapat nilai dari 65 ke bawah.
3. Secara statistik dapat menggunakan uji-t disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media tayang “Laptop Si Unyil” lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan tanpa media tayang dalam menulis petunjuk melakukan sesuatu oleh siswa kelas VIII SMP Bina Satria Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018, hal ini dibuktikan dari hasil $T_{hitung} 7,50 > T_{tabel} 1,66$.

4. Hal ini berarti terdapat pengaruh media tayang “Laptop Si Unyil” terhadap kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu oleh siswa kelas VIII SMP Bina Satria Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Kepada siswa disarankan untuk rajin dan sungguh-sungguh dalam belajar sehingga mampu memahami pelajaran yang diberikan oleh guru.
2. Kepada guru bidang studi Bahasa dan Sastra Indonesia dapat menjadikan media tayang “Laptop Si Unyil” sebagai salah satu alternatif dalam memilih media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Kepada peneliti bahwa penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan menulis petunjuk melakukan sesuatu dengan menggunakan media tayang “Laptop Si Unyil”, untuk itu perhatikan tiap-tiap aspek yang dikuasai siswa dalam menulis petunjuk melakukan sesuatu.
4. Kepada sekolah dapat menerapkan media pembelajaran yang diharapkan mampu membuat siswa dapat berekspresi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Reneka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Dalman. 2014. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Lux. 2016. Semarang : Widya Karya
- Pardjimin. 2016. *Panduan Belajar Bahasa Indonesia*. Bogor : Yudhistira
- Rusma. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Sanaky.2013. *Media Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- St. Y. Slamet. 2008. *Dasar-dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastar Indonesia di Sekolah Dasar*. Surakarta:UNS.Press.
- Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*.Yogyakarta: Pedagogia
- Tarigan, Hendri Guntur. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Trinto, Agus. 2007. *Pasti Bisa Pembahasan Tuntas Kompetensi Bahasa Indonesia*, Jakarta: Penerbit Erlangga
- <http://tamanbacaanrakyat.blogspot.co.id/2014/06/bahasa-indonesia-menyusun-petunjuk.html>. Diakses pada 08 Juni 2014
- <http://www.edup3053.aminteach.com/2016/06/23/media-visual/>. Diakses pada 23 Juni 2016
- <http://www.wartabahasa.com/2012/12/teks-petunjuk-dan-jenis-jenisnya.html>. Diakses pada 14 Desember 2012
- https://id.wikipedia.org/wiki/Laptop_Si_Unyil. Diakses pada 22 Januari 2017