

**PENGARUH MEDIA FILM “AVATAR” TERHADAP KEMAMPUAN
MENULIS CERITA FANTASI OLEH SISWA KELAS VII SMP
AL-HIKMAH MEDAN TAHUN PELAJARAN 2017-2018**

SKRIPSI

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

Oleh

KIKI PUSPITA SARI
1402040206



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



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

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238

Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
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 Rabu, 04 April 2018, pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama Lengkap : Kiki Puspita Sari
NPM : 1402040206
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Media Film *Avatar* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi oleh Siswa Kelas VII SMP AI-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018

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

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

PANITIA PELAKSANA

Ketua,

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

Sekretaris,

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
2. Fitriani Lubis, S.Pd., M.Pd.
3. Amnur Rifai Dewirsyah, S.Pd., M.Pd.

1.

2.

3.



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

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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Kiki Puspita Sari

NPM : 1402040206

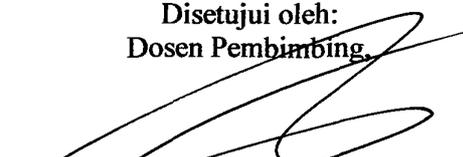
Program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Judul Skripsi : Pengaruh Media Film *Avatar* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi oleh Siswa Kelas VII SMP Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018

sudah layak disidangkan.

Medan, 27 Maret 2018

Disetujui oleh:
Dosen Pembimbing.


Annur Rifai Dewirsyah, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:



Ketua Program Studi,



Dr. Mhd. Isman, M.Hum.



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

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

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama Lengkap : Kiki Puspita Sari
NPM : 1402040206
Program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Media Film *Avatar* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi oleh Siswa Kelas VII SMP Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018

Tanggal	Materi Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
26 Februari 2018	Daftar tabel	<i>h</i>	
28 Februari 2018	Daftar lampiran	<i>h</i>	
05 Maret 2018	Abstrak	<i>h</i>	
07 Maret 2018	Kata pengantar	<i>h</i>	
09 Maret 2018	Lampiran lembar kerja siswa	<i>h</i>	
12 Maret 2018	Saran	<i>h</i>	
19 Maret 2018	EYD	<i>h</i>	
22 Maret 2018	Lampiran riwayat hidup	<i>h</i>	
26 Maret 2018	ACL	<i>h</i>	

Medan, 27 Maret 2018

Diketahui oleh:
Ketua Program Studi,

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

Dosen Pembimbing,

Annur Rifai Dewirsyah, S.Pd., M.Pd.



SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Kiki Puspita Sari
N.P.M : 1402040206
Prog. Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Media Film *Avatar* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi oleh Siswa Kelas VII SMP Al-Hikmah Tahun Pembelajaran 2017-2018

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

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

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

Medan, 24 Januari 2018
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Kiki Puspita Sari

Diketahui oleh
Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

ABSTRAK

Kiki Puspita Sari. 1402040206. Pengaruh Media Film *Avatar* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi oleh Siswa Kelas VII SMP Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan melalui media film *Avatar* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi oleh Siswa Kelas VII SMP Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Al-Hikmah Medan. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII yang terdiri dari 10 kelas dengan jumlah 291 siswa. Sampel penelitian ini kelas VII-9 ditetapkan sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 30 orang dan kelas VII-10 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 28 orang. Metode penelitian ini metode eksperimen.

Hasil penelitian ini diperoleh nilai menggunakan media film *Avatar* oleh siswa kelas VII SMP Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018. Siswa yang memperoleh nilai 85-100 sangat baik 4 orang (13,33%), siswa yang memperoleh nilai 70-84 baik 14 orang (46,67%) dan siswa yang memperoleh nilai 55-69 cukup 12 orang (40%). Nilai tanpa menggunakan media film *Avatar*. Siswa yang memperoleh nilai 85-100 sangat baik 3 orang (10,71%), siswa yang memperoleh nilai 70-84 baik 8 orang (28,57%), siswa yang memperoleh nilai 55-69 cukup 12 orang (42,85%), siswa yang memperoleh nilai 40-54 kurang 5 orang (17,85%). Selanjutnya pengujian hipotesis $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $1,31 > 0,95$. Berarti terdapat Pengaruh Media Film *Avatar* Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Oleh Siswa Kelas VII SMP Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Syukur alhamdulillah peneliti ucapkan atas ridho, rahmat, nikmat dan hidayah Allah SWT yang telah diberikan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan karya ilmiah ini berupa skripsi yang berjudul **Pengaruh Media Film *Avatar* Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Oleh Siswa Kelas VII SMP Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018**. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw yang menjadi suri teladan bagi umat muslim yang membawa kita dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang seperti sekarang ini dan disinari cahaya iman dan Islam. Skripsi ini disusun guna memenuhi sebagian persyaratan dalam memproses 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, peneliti menyadari banyak mengalami rintangan dan kesulitan yang dihadapi baik dari segi fisik, materi maupun waktu. Namun berkat usaha dan izin Allah SWT, penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan walaupun jauh dari kesempurnaan. Teristimewa untuk kedua orang tua peneliti tercinta yang luar biasa dan sangat berjasa dalam hidup peneliti, terima kasih untuk Ayahanda **Ruswanto** dan Ibunda **Yusniati** yang telah membantu peneliti baik bantuan moral maupun material serta jerih payah mengasuh dan mendidik, memberikan kasih sayang, nasihat, yang selalu

medoakan dan pengorbanan yang tidak ternilai dalam hidup peneliti dan sangat besar pengaruhnya bagi keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini.

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

1. **Dr. Agussani, M.AP.** Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.** Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** Wakil Dekan 1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Dr. Mhd. Isman, M.Hum.** Ketua Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Aisiyah Aztry, M.Pd.** Sekretaris Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Amnur Rivai Dewirsyah, S.Pd., M.Pd.** Dosen pembimbing yang senantiasa membantu dan memberi pengarahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. **Bapak dan Ibu Dosen** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan pelajaran, bimbingan dan ilmu berharga yang peneliti peroleh selama mengikuti perkuliahan.

8. **Pegawai Staf Biro** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara atas kelancaran dalam proses administrasi.
9. Keluarga besarku yang tercinta abangku **Indra Jaya Kusuma** dan adikku **Handika Jaya Kusuma** yang selalu mendukung dan memberikan motivasi sehingga peneliti lebih semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Terimakasih juga penulis ucapkan kepada penyemangat penulis **Ilham Mudin** serta sahabat seperjuangan yang tersayang **Dewi Anjar Asriati, Elma Fiana Tanjung, Witriadin Sihombing, Nurshella, Rusmuliani, Khoirunisa Ritonga, Cut Nova Balkis** dan untuk teman-teman seperjuangan angkatan 2014 khususnya kelas **VIII-B Sore Bahasa dan Sastra Indonesia**, yang selalu mendukung peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Sukses terus untuk kita semua.

Peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, sebagai manusia yang memiliki keterbatasan ilmu pengetahuan tentu jauh dari kesempurnaan dan tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini selanjutnya. Harapan peneliti, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pendidikan pada umumnya dan bagi peneliti khususnya. Akhir kata, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini, yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian semua.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, Maret 2018

Peneliti

Kiki Puspita Sari
NPM.1402040206

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Masalah	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORETIS	7
A. Kerangka teoretis	7
1. Media Pembelajaran.....	7
2. Media Film	11
3. Sinopsis Film Avatar	14
4. Kemampuan Menulis	16
5. Unsur-unsur Menulis.....	17
6. Tujuan Menulis	18
7. Manfaat Menulis	19

8. Cerita Fantasi.....	19
B. Kerangka Konseptual.....	21
C. Hipotesis.....	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	23
B. Populasi dan Sampel.....	24
C. Metode Penelitian	25
D. Variabel Penelitian.....	27
E. Defenisi Operasional Variabel	28
F. Instrumen Penelitian	28
G. Teknik Analisis Data.....	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	34
A. Deskripsi Hasil Penelitian	34
1. Deskripsi Skor Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Dengan Menggunakan Media Film	34
2. Deskripsi Skor Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Tanpa Menggunakan Media Film	37
B. Persyaratan Pengujian Hipotesis	39
1. Uji Normalitas Data	40
2. Uji Homogenitas	43
C. Pengujian Hipotesis	44
D. Kecendrungan Variabel Penelitian	46
E. Diskusi Hasil Penelitian	46

F. Keterbatasan Penelitian.....	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	48
A. Kesimpulan.....	48
B. Saran	49
DAFTAR PUSTAKA.....	50
LAMPIRAN	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rpp Kelas Eksperimen	51
Lampiran 2 Rpp Kelas Kontrol	56
Lampiran 3 Tes Soal Kelas Eksperimen	61
Lampiran 4 Tes Soal Kelas Kontrol	62
Lampiran 5 Gambar Kegiatan Kelas Eksperimen	63
Lampiran 6 Gambar Kegiatan Kelas Kontrol	64
Lampiran 7 Daftar Hadir Siswa Kelas Eksperimen	65
Lampiran 8 Daftar Hadir Siswa Kelas Kontrol.....	67
Lampiran 9 Form K-1	69
Lampiran 10 Form K-2	70
Lampiran 11 Form K-3	71
Lampiran 12 Berita Acara Bimbingan Proposal dan Skripsi.....	72
Lampiran 13 Surat Permohonan Seminar	73
Lampiran 14 Surat Lembar Pengesahan Proposal	74
Lampiran 15 Surat Keterangan Seminar	75
Lampiran 16 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal.....	76
Lampiran 17 Permohonan Perubahan Judul Skripsi	77
Lampiran 18 Surat Izin Riset	78
Lampiran 19 Surat Balasan Riset	79
Lampiran 20 Surat Pernyataan	80
Lampiran 21 Daftar Riwayat Hidup	81
Lampiran 22 Tabel T	82

Lampiran 23 Tabel F	87
Lampiran 24 Tabel Z	88
Lampiran 25 Tabel L	92

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Rincian Waktu Penelitian	23
Tabel 3.2. Populasi Penelitian	24
Tabel 3.3. Desain Penelitian.....	26
Tabel 3.4. Langkah-langkah Pembelajaran	26
Tabel 3.5. Aspek Penilaian.....	29
Tabel 3.6. Skala Penilaian	30
Tabel 4.1. Skor Kemampuan Siswa Menulis Cerita Fantasi Dengan Menggunakan Media Film Avatar	34
Tabel 4.2. Persentase Nilai Kelas Eksperimen.....	36
Tabel 4.3. Skor Kemampuan Siswa Menulis Cerita Fantasi Tanpa Menggunakan Media Film Avatar	37
Tabel 4.4. Persentase Nilai Kelas Kontrol	39
Tabel 4.5. Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	40
Tabel 4.6. Uji Normalitas Kelas Kontrol	42

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan oleh setiap individu dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa juga dikatakan sebagai satuan ujaran yang dihasilkan oleh alat ucap manusia sebagai lambang bunyi yang bersifat arbitrer dan memiliki satuan arti yang lengkap. Dengan bahasa itulah manusia dapat saling berinteraksi satu sama lainnya. Interaksi itu sendiri adalah berkomunikasi. Komunikasi dapat dilakukan dengan cara lisan dan tulisan. Komunikasi yang dilakukan secara lisan berarti seseorang itu dapat langsung menyampaikan pesan kepada lawan bicaranya sehingga pesan langsung sampai kepada yang dituju, sedangkan secara tulisan lebih cenderung terstruktur dan teratur karena pesan yang akan disampaikan kepada penerima pesan dan waktunya pun cenderung lebih lama, namun isi pesan dapat dipertanggungjawabkan kepada masyarakat luas.

Ada empat aspek keterampilan berbahasa yang harus di miliki. Keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan itu pada dasarnya merupakan satu kesatuan. Kenyataan itu terlihat dalam pernyataan yang menyatakan bahwa seseorang dikatakan terampil berbahasa apabila yang bersangkutan terampil menyimak, terampil berbicara, terampil membaca dan terampil menulis dalam suatu bahasa.

Menulis merupakan salah satu dari empat aspek keterampilan berbahasa yang disebutkan di atas. Menulis merupakan satu keterampilan berbahasa yang dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan penguasaan keterampilan menulis, diharapkan siswa dapat mengungkapkan gagasan, pikiran, dan perasaan yang dimilikinya setelah menjalani proses pembelajaran dalam berbagai jenis tulisan, baik fiksi maupun nonfiksi.

Berdasarkan pengalaman lapangan dan hasil pengamatan yang dilakukan di sekolah SMP Al-Hikmah Medan, kendala yang sering ditemui siswa dalam pengajaran menulis adalah kurang mampunya siswa menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar khususnya dalam hal menulis karangan. Hal ini terlihat dari pilihan kata yang kurang efektif, sukar mengungkapkan gagasan karena kesulitan memilih kata dan menerapkannya dalam kalimat, kurang mampu mengembangkan ide secara teratur dan sistematis, serta kesalahan ejaan sering dijumpai dalam masalah penulisan sebuah karangan. Salah satu penyebab kurang memadainya kemampuan menulis siswa adalah kurangnya pembinaan kemampuan menulis.

Menulis cerita fantasi merupakan kompetensi menulis yang perlu diimplementasikan oleh siswa kelas VII, karena telah menjadi salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Materi ini terdapat dalam Kurikulum 2013 revisi terbaru tahun 2016 yaitu pada kompetensi dasar (4.3) Menceritakan kembali isi cerita fantasi yang dibaca dan didengar. Siswa dapat mengungkapkan perasaan, ide, dan gagasannya kepada orang lain melalui kegiatan menulis cerita fantasi. Kemampuan menulis cerita fantasi tidak secara otomatis dapat dikuasai oleh

siswa, melainkan harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur sehingga siswa akan lebih mudah berekspresi dalam kegiatan menulis. Hal-hal yang berbeda dapat dijumpai dalam keterampilan berbahasa yang lain, kemampuan menulis merupakan sejumlah potensi pendukung. Untuk mencapainya dibutuhkan kesungguh-sungguhan, kemauan keras, bahan dengan belajar sungguh-sungguh.

Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa adalah dengan menggunakan media yang tepat, dan mampu merangsang siswa untuk menulis. Dengan menggunakan media yang tepat, informasi atau bahan ajar dapat diterima dan diserap oleh siswa dengan baik. Hal ini sesuai dengan salah satu fungsi dari media pengajaran yaitu untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar meningkat dengan baik, hasil belajar mengajar pun akan meningkat.

Tujuan pembelajaran yang kurang tercapai tentunya akan menjadi permasalahan dalam dunia pendidikan dan perlu dicari solusinya. Salah satu solusi yang dapat diupayakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya berbagai media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi siswa. Adapun media pembelajaran yang diasumsikan dapat meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi siswa tersebut adalah media film.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa dengan media film dapat menstimulus rangsangan ke otak yang secara spontanitas mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan media film, siswa dapat menulis

sebuah cerita fantasi. Dengan adanya film, suasana kelas lebih hidup, siswa lebih rileks, imajinasi akan terangsang, sehingga pengaruhnya akan lebih banyak kepada siswa dalam menulis cerita fantasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Media Film “Avatar” Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Oleh Siswa Kelas VII SMP Al-Hikmah Medan Tahun Pelajaran 2017-2018”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang relevan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa dalam menulis cerita fantasi masih sangat rendah.
2. Siswa sulit menemukan gagasan atau ide kedalam tulisan yang ingin disampaikan, serta kurang mampu menuangkan bahasa yang baik dan benar.
3. Media yang digunakan guru dalam pengajaran menulis cerita fantasi masih kurang efektif.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan tuntas, maka perlu diadakan pembatasan masalah. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dapat dibatasi pada pengaruh media film Avatar terhadap kemampuan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Al-Hikmah Medan tahun pembelajaran 2017/2018.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah:

1. Bagaimana kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan media film Avatar oleh siswa kelas VII SMP Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018?
2. Bagaimana kemampuan menulis cerita fantasi tanpa menggunakan media film Avatar oleh siswa kelas VII SMP Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018?
3. Apakah ada pengaruh media film Avatar terhadap kemampuan menulis cerita fantasi oleh siswa kelas VII SMP Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018?

E. Tujuan Penelitian

Suatu kegiatan tanpa ada permasalahan maka tidak ada tujuan yang akan dicapai. Demikian pula dalam setiap penelitian yang dilakukan sudah tentu mempunyai suatu tujuan. Tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu:

1. Untuk mengetahui kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan media film Avatar oleh siswa kelas VII SMP Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018.
2. Untuk mengetahui kemampuan menulis cerita fantasi tanpa menggunakan media film Avatar oleh siswa kelas VII SMP Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018.

3. Untuk mengetahui pengaruh media film Avatar terhadap kemampuan menulis cerita fantasi oleh siswa kelas VII SMP Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah:

1. Dapat menginspirasi guru untuk meningkatkan kreativitas nya dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran menulis cerita fantasi.
2. Dapat menambah wawasan dan pengalaman baru ketika belajar menggunakan media film, serta meningkatkan kreativitas dan ide terhadap pembelajaran cerita fantasi pada saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Sebagai salah satu rujukan untuk penelitian-penelitian yang relevan dan memberikan pengetahuan dan pengalaman baru yang bermanfaat bagi penulis sebagai calon pendidik.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kerangka Teoretis

Kerangka teoretis menurut sejumlah teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Teori-teori tersebut dijadikan sebagai landasan dan acuan dalam pembahasan masalah penelitian. Arikunto (2002:107) menyatakan bahwa, “kerangka teoretis merupakan wadah untuk menerangkan variabel atau pokok masalah yang terkandung didalam penelitian”. Mengingat pentingnya hal itu, maka teori-teori yang mendukung haruslah sesuai dengan masalah yang akan diteliti untuk kejelasan dalam suatu penelitian. Berikut akan dijelaskan beberapa konsep yang relevan dengan penelitian ini.

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Hamalik (dalam Arsyad, 2013) menyatakan bahwa “media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih menefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran disekolah. Arsyad (2013:3) menyatakan bahwa 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 Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2013) “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian

yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik (dalam Arsyad, 2013:19) mengemukakan bahwa, pemakaian media pembelajaran 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. Kemp dan Dayton (dalam Arsyah, 2013:23) menyatakan bahwa tiga fungsi utama media pembelajaran antara lain: 1) Memotivasi minat dan tindakan, 2) Menyajikan informasi, dan 3) Memberi instruksi.

Selain dari manfaat yang di atas, media berfungsi sebagai multimedia juga bermanfaat untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Bretz dan Briggs (dalam Arsyad, 2013:15) mengemukakan bahwa klasifikasi media digolongkan menjadi 4 kelompok yaitu media audio, media visual, media audio visual dan media serbaneka.

1) Media Audio

Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indra pendengaran. Contoh media audio adalah radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa dan lain-lainnya.

2) Media Visual

Media visual yaitu media yang mengandalkan indra penglihat. Media visual dibedakan menjadi dua yaitu: (1) media visual diam, dan (2) media visual gerak:

a. Media visual diam contohnya foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, OHP, grafik, diagram, poster, peta dan lain-lain.

b. Media visual gerak contohnya gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

3) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang mampu menghasilkan suara dan gambar. Media audio visual dibedakan menjadi dua yaitu (1) media audio visual diam, dan (2) media audio visual gerak:

- a. Media audio visual diam diantaranya TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara.
- b. Media audio visual gerak diantaranya film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara.

4) Media Serbaneka

Media Serbaneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Contoh media serbaneka diantaranya: papan tulis, media tiga dimensi, realitas, dan sumber belajar pada masyarakat;

- a. Papan (board) yang termasuk dalam media ini yaitu: papan tulis, papan buletin, papan flannel, papan menetik, papan listrik dan papan paku.
- b. Media tiga dimensi yaitu: model, mock up, dan diorama.
- c. Realita adalah benda-benda nyata seperti apa adanya atau aslinya. Contoh pemanfaatan realita misalnya guru membawa kelinci, burung, ikan atau dengan mengajak siswanya langsung ke kebun sekolah atau ke peternakan sekolah.
- d. Sumber belajar pada masyarakat yaitu: dengan karya wisata dan berkemah.

2. Media Film

a. Pengertian Media Film

Film secara sederhana dapat didefinisikan sebagai cerita yang dituturkan kepada penonton melalui rangkaian gambar gerak. Menurut Arsyad (2013:50) “Film disebut juga gambar hidup (*motion pictures*), yaitu serangkaian gambar diam (*still pictures*), yang meluncur secara dan diproyeksi sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak”. Film merupakan media yang menyajikan pesan audiovisual dan gerak. Oleh karenanya, film memberikan kesan yang impresif bagi pemirsanya. Film bukan hanya sebagai media hiburan dan alat propaganda politik saja, tapi memiliki peran kultural dan pendidikan (dalam, Trianton 2013).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Dalam tayangan film akan terdapat sebuah tema cerita yang didalam terdapat konflik untuk menggambarkan sebuah kejadian peristiwa, para tokoh dan tempat terjadinya peristiwa sesuai dengan tema yang ingin dicapai. Dengan demikian media film dapat memberikan stimulus kepada siswa untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar khususnya dalam kemampuan menulis cerita fantasi.

b. Jenis-jenis Media Film

Jenis-jenis film untuk konteks pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Film Dokumenter

Film dokumenter adalah film yang dibuat berdasarkan fakta bukan fiksi dan bukan pula memfiksikan yang fakta. Pola penting dalam film ini menurutnya adalah menggambarkan permasalahan kehidupan manusia meliputi bidang ekonomi, budaya, hubungan antar manusia, etika dan lain sebagainya. Film dokumenter juga bisa menampilkan rekaman penting dari sejarah manusia. Misalnya, film tentang dampak globalisasi terhadap sosial budaya di suatu daerah atau Negara, film tentang sejarah kemerdekaan Indonesia.

2) Film Kartun Animasi

Film kartun animasi dibuat untuk konsumsi anak-anak. Dapat dipastikan, kita semua mengenal tokoh Donal Bebek(Donald Duck), Putri Salju(Snow white), dan Miki Mouse (Mickey Mouse) yang diciptakan oleh seminar Amerika Serikat Walt Disney (dalam, Mubarak 2012).

3) Film Cerita

Film cerita adalah jenis yang mengandung suatu cerita yang lazim dipertunjukan di gedung-gedung bioskop dengan bintang tenar dan film ini didistribusikan sebagai barang dagangan. Cerita yang diangkat dalam film cerita biasanya berupa cerita fiktif atau berdasarkan kisah nyata yang dimodifikasi, sehingga ada unsur menarik baik dari segi alur ceritanya maupun dari segi gambar artistiknya. Misalnya film Janur Kuning, Serangan Umum 1 Maret dan lain sebagainya.

4) Film Berita

Film berita adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita, maka film yang disajikan kepada publik harus mengandung nilai berita. Bagi peristiwa-peristiwa tertentu, peran, kerusuhan, pemberontakan dan lain sebagainya.

c. Langkah-langkah Pemanfaatan Media Film

Pemanfaatan media film dalam proses pembelajaran hendaknya memperhatikan hal-hal berikut:

- 1) Film harus dipilih agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Guru harus mengenal film yang tersedia dan terlebih dahulu melihatnya untuk mengetahui manfaatnya bagi pelajaran.
- 3) Sesudah film yang dipertunjukkan, perlu diadakan diskusi, yang perlu dipersiapkan sebelumnya. Disini siswa melatih diri untuk mencari pemecahan masalah, membuat dan menjawab pertanyaan.
- 4) Adakalanya film tentu perlu di putar dua kali atau lebih untuk memperhatikan aspek-aspek tertentu.
- 5) Agar siswa tidak memandang film sebagai media hiburan belaka, sebelumnya perlu di tugaskan untuk memperhatikan bagian-bagian tertentu.
- 6) Sesudah itu dapat di tes berapa banyakkah yang mereka tangkap dari film itu.

d. Kelebihan Media Film

Menurut Arsyad (2013:49) sebagai media pembelajaran, media film memiliki kelebihan. Beberapa kelebihan film sebagai media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Film sangat bagus untuk menjelaskan suatu proses. Misalnya proses penciptaan alam semesta.
- 2) Film dapat menampilkan kembali masa lalu dan menyajikan kembali kejadian-kejadian sejarah yang lampau.
- 3) Film dapat mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
- 4) Film dapat memikat perhatian siswa.
- 5) Film lebih realistis, dapat diulang-ulang, dihentikan, dan sebagainya sesuai dengan kebutuhan. Hal-hal yang abstrak menjadi jelas.
- 6) Film dapat mengatasi keterbatasan daya indera kita (penglihatan).
- 7) Film dapat merangsang atau memotivasi kegiatan siswa.
- 8) Film dapat digunakan dalam kelompok besar maupun kelompok kecil.
- 9) Film dapat menyampaikan suara seorang ahli sekaligus melihat penampilannya.
- 10) Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang.

e. Kelemahan Media Film

Menurut Arsyad (2013:50) film juga tidak lepas dari kelemahannya.

Kelemahan film sebagai media pembelajaran antara lain:

- 1) Harga atau biaya produksi relatif mahal.
- 2) Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
- 3) Film yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali film itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

3. Sinopsis Film Avatar

Seabad sebelum pembukaan cerita serial ini, Aang seorang anak laki-laki pengendali angin berusia 12 tahun dari Kuil Udara Selatan milik kaum Pengembara Udara, diberitahu oleh para ketua bahwa ia adalah Sang Avatar.

Biasanya, seorang Avatar diberitahu jati dirinya sebagai seorang Avatar ketika ia beranjak 16 tahun, namun para biksu takut akan perang yang terjadi di antara keempat bangsa akan segera terjadi dalam waktu singkat. Seorang Avatar akan diperlukan untuk menjaga keseimbangan dan kedamaian dunia. Hal ini membuat Aang sangat kebingungan dan tertekan. Singkat cerita, Aang kabur dari Kuil Udara Selatan. Namun di tengah jalan ia bertemu dengan badai yang sangat besar dan ia bersama Appa (seekor banteng terbang raksasa miliknya) jatuh tenggelam ke dalam laut. Tetapi Aang segera membuat bola udara mengitari tubuhnya dan Appa sehingga ia tidak basah. Bola udara tersebut membekukan air di sekitarnya sehingga Aang dan Appa terkurung di dalam bongkahan es.

Dalam episode “The Boy in the Iceberg” dua remaja dari Suku Air Selatan yang bernama Katara seorang pengendali air dan kakaknya yang bernama Sokka menemukan Aang dalam sebuah bongkahan es, kemudian mereka membebaskannya. Dari penjelasan mereka, Aang tahu bahwa selama ia menghilang, ketakutan para rahib akan terjadinya perang telah menjadi kenyataan. Bertahun-tahun selama ia kabur Negara Api yang menjadi rumah para pengendali api mengadakan perang menggempur tiga bangsa lainnya yaitu kerajaan bumi, suku air, dan pengembara udara. Seluruh kuil udara dihancurkan, termasuk pengembara udara semuanya dibantai supaya avatar tidak bisa bereinkarnasi. Hal itu menyebabkan Aang menjadi pengendali udara terakhir di muka bumi. Merupakan kewajibannya untuk mempelajari pengendalian empat unsur agar bisa mengalahkan raja api dan membawa kembali kedamaian dan keharmonisan di muka bumi. Untuk memikul tugas tersebut, Aang ditemani oleh Katara dan Sokka

bersama dengan dua hewan peliharaannya Momo dan Appa untuk mencari ahli pengendalian unsur-unsur dan belajar untuk menjadi seorang Avatar dan pada saat yang sama mereka harus menghindari upaya penangkapan oleh pihak Negara Api.

4. Kemampuan Menulis

a. Pengertian Kemampuan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi V (2016) dinyatakan bahwa “Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri”. Sementara menurut Omar (dalam, Sibarani 2017) mengatakan bahwa kemampuan adalah identik dengan keterampilan. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan ada kesanggupan seseorang untuk melakukan sesuatu. Kemampuan yang dimaksud dalam hal ini adalah kemampuan menulis cerita fantasi.

b. Pengertian Menulis

Menulis dapat dipandang sebagai upaya untuk melatih kita berpikir lebih dan memerlukan latihan secara terus-menerus. Hanya saja menulis tidaklah muda jika kita hanya satu atau dua kali kita mencoba. Ini berbeda dengan jenis-jenis keterampilan lainnya yang mula-mula membutuhkan ketekunan untuk menguasai dasar-dasarnya, dan dari sana kita akan mengembangkannya menurut apa yang di pikirkan.

Tarigan (2008:21) menyatakan “Menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang

dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu.

Menurut Akhadiah, dkk. (dalam, Tim Dosen 2015) menulis adalah suatu aktivitas komunikasi bahasa yang menggunakan tulisan mediumnya. Tulisan itu terdiri dari rangkaian huruf yang bermakna dengan segala kelengkapan lambang tulisan seperti ejaan.

Menurut Marwoto (dalam Dalman, 2015:4) menjelaskan bahwa menulis adalah mengungkapkan ide tau gagasannya dalam bentuk karangan secara leluasa. Dalam hal ini, menulis itu membutuhkan schemata yang luas sehingga si penulis mampu menuangkan ide, gagasan, pendapatnya dengan mudah dan lancar.

Dapat disimpulkan bahwa menulis adalah proses kegiatan menuangkan pikiran atau perasaan dengan menggunakan bahasa tulis baik itu pengalaman, pendapat, pengetahuan, dan perasaan kepada pembaca sehingga orang lain paham maksudnya. Ketika menulis sangat dibutuhkan keterampilan dan juga wawasan pengetahuan yang luas supaya ide itu bisa ditangkap dan dipahami orang lain. Jadi, tidak bisa disamakan dengan menyalin atau mencatat karena memang jelas-jelas menulis itu melibatkan pikiran.

5. Unsur-unsur Menulis

a. Gagasan

Gagasan adalah ide, opini, pengalaman atau pengetahuan yang diungkapkan oleh penulis.

b. Ekspresi

Ekspresi adalah pengungkapan gagasan yang dilakukan sedemikian rupa sehingga dapat dipahami dengan baik oleh pembaca.

c. Tatanan

Tatanan adalah aturan atau tata tertib pengembangan dan penyusunan gagasan yang biasa dipedomani penulis.

d. Saran

Saran adalah alat untuk menyampaikan gagasan, yaitu bahasa tulis yang terutama menyangkut kosakata, tata bahasa, cara menggunakan bahasa yang efisien, efektif dan ejaan.

6. Tujuan Menulis

Tujuan khusus menulis dapat dibagi menjadi empat, yakni:

- 1) Menjelaskan atau menerapkan.
- 2) Menimbulkan citra yang sama dengan yang diamati oleh penulis tentang suatu objek.
- 3) Meninggalkan kesan tentang perubahan-perubahan sesuatu yang terjadi mulai dari awal sampai dengan akhir cerita.
- 4) Meyakinkan atau mendesak pembaca sehingga mengubah pikiran, pendapat, atau sikapnya sesuatu dengan keinginan penulis.

7. Manfaat Menulis

Banyak manfaat dari menulis yang dapat kita ambil menurut Akhadiah, dkk. (dalam, Tim Dosen 2015) yakni:

- 1) Menulis menyumbang kecerdasan.
- 2) Menulis mengembangkan daya inisiatif dan kreativitas.
- 3) Menulis menumbuhkan keberanian.
- 4) Menulis mendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi.
- 5) Kegiatan menulis secara terencana akan membiasakan kita berfikir serta berbahasa secara tertib.

8. Cerita Fantasi

a. Pengertian Cerita Fantasi

Cerita fantasi adalah karangan yang memaparkan terjadinya peristiwa, dalam bentuk cerita yang bukan sebenarnya terjadi melainkan peristiwa rekaan pengarang. Peristiwa itu adalah peristiwa fiktif, tidak benar-benar terjadi. Menurut Rusyana (dalam, Kurniaman 2012) meskipun demikian karena kepandaian pengarang dalam menyusun unsure-unsurnya, dan memberikan latar belakang serta gambaran yang menyakinkan, maka orang yang membaca cerita itu merasa bahwa peristiwa itu benar-benar terjadi. Bahkan sering pembaca merasa terlibat dan terbawa arus emosi kedalam peristiwa buatan itu.

Menurut WJS. Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia, edisi ketiga, (dalam, Kurniaman 2012) cerita fantasi adalah cerita khayalan, bayangan, rekaan, yang berdasarkan bukan kejadian yang sesungguhnya. Menurut buku paket bahasa Indonesia revisi 2016 bahwa cerita fantasi merupakan salah satu genre cerita yang sangat penting untuk melatih kreativitas.

b. Unsur-unsur Menulis Cerita Fantasi

Menurut Rusyana (dalam, Kurniaman 2012) unsur yang membangun cerita fantasi sebagai berikut:

- 1) Tema
Tema adalah yang mendasari atau menggerakkan penulis untuk mengarang. Lebih jelas lagi, tema adalah ide yang mendasari sebuah cerita sehingga berperan juga sebagai titik tolak pengarang dalam memikirkan karya fiksi yang diciptakan.
- 2) Alur
Alur ditandai dengan puncak atau klimaks dari perbuatan dramatis dalam rentang laju cerita itu.
- 3) Penokohan
Penokohan adalah perlakuan mengemban peristiwa dalam sebuah fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita tersebut dengan tokoh sedangkan cara pengarang menampilkan tokoh atau pelaku disebut penokohan.
- 4) Latar
Latar adalah peristiwa dalam karya fiksi baik berupa tempat, waktu, maupun peristiwa serta memiliki fungsi fisik dan fungsi psikologis.
- 5) Sudut pandang
Sudut pandang adalah cara pengarang menampilkan para pelaku dalam cerita yang dipaparkannya.
- 6) Amanat
Amanat adalah gagasan dari renungan pengarang yang secara halus dicoba disajikan kembali kepada pembaca cerita.

c. Langkah-langkah Menulis Cerita Fantasi

- 1) Tentukan dulu tema dan amanat yang akan disampaikan. Anda mau menulis apa? Pesan apakah yang hendak disampaikan kepada pembaca?
- 2) Tetapkan sasaran pembaca kita, siapa yang akan membaca karangan kita.
- 3) Rancang peristiwa-peristiwa utama yang akan ditampilkan dalam bentuk skema alur, kejadian-kejadian apa saja yang akan dimunculkan?

- 4) Bagi peristiwa utama itu ke dalam bagian awal, perkembangan, dan akhir cerita: peristiwa-peristiwa apa saja yang cocok untuk setiap bagian cerita?
- 5) Rinci peristiwa-peristiwa utama ke dalam detail-detail peristiwa sebagai pendukung cerita: kejadian-kejadian penting dan menarik apa saja yang berkaitan dan mendukung peristiwa utama?
- 6) Susun tokoh dan perwatakan, latar dan sudut pandang.

B. Kerangka Konseptual

Dalam kerangka teoretis telah dijabarkan hal-hal yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini. Pada kerangka konseptual ini menyajikan konsep-konsep dasar yang sesuai dengan permasalahan yang dilaksanakan.

Kemampuan menulis cerita fantasi adalah kesanggupan yang dimiliki seseorang untuk mengungkapkan suatu cerita yang terdapat peristiwa atau kejadian dalam suatu urutan waktu. Dalam pembelajaran cerita fantasi disekolah, guru mengajarkan sesuai dengan kurikulum 2013 revisi 2016. Dalam proses pembelajaran disekolah, tentu guru mengharapkan hasil belajar yang baik dari situasinya. Namun kenyataannya, harapan itu sering tidak tercapai bila ditinjau dari segi metodologinya. Keberhasilan siswa dalam belajar terlihat pada sejauh mana pembelajaran tersebut memberikan peluang untuk berkarya dan memelihara keaktifan siswa dalam mengembangkan pembelajaran tersebut.

Penggunaan media film dalam pembelajaran menulis cerita fantasi ini dimaksudkan agar siswa mampu aktif untuk menggali ide, gagasan, dan

pikirannya untuk membuat cerita fantasi. Penggunaan media film ini diharapkan dapat memikat perhatian siswa dan dapat merangsang atau memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa juga dapat langsung mengamati dan merasakan sendiri apa yang mereka dapat dari melihat tayangan film tersebut.

C. Hipotesis

Hipotesisi penelitian merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Sehubungan dengan hal tersebut, dapat dirumuskan hipotesisi penelitian adalah “Ada Pengaruh Media Film Avatar terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi oleh Siswa Kelas VII SMP Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018.”

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMP Al-Hikmah Medan, alasan untuk memilih di sekolah tersebut ialah sejauh pengetahuan peneliti bahwa di sekolah tersebut belum pernah dilakukan penelitian tentang Pengaruh Media Film Avatar terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November sampai dengan Desember.

Tabel 3.1
Rincian Waktu Penelitian

No.	Jenis Kegiatan	BULAN / MINGGU																											
		NOV				DES				JAN				FEB				MARET				APRIL							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Penulisan proposal	■	■	■	■																								
2	Bimbingan proposal					■	■	■	■																				
3	Perbaikan proposal									■	■	■	■																
4	Seminar proposal										■	■	■																
5	Surat izin penelitian										■	■	■																
6	Pengumpulan data													■	■	■	■												
7	Penulisan skripsi																	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
8	Bimbingan skripsi																					■	■	■	■	■	■	■	■
9	Persetujuan skripsi																												■

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, maka populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VII SMP Al-Hikmah Medan Tahun pembelajaran 2017/2018 yang berjumlah 10 (sepuluh) kelas terlihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2
Jumlah Populasi Siswa Kelas VII SMP Swasta Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018

NO	Kelas	Jumlah
1	VII-1	30 Siswa
2	VII-2	30 Siswa
3	VII-3	30 Siswa
4	VII-4	30 Siswa
5	VII-5	27 Siswa
6	VII-6	28 Siswa
7	VII-7	28 Siswa
8	VII-8	30 Siswa
9	VII-9	30 Siswa
10	VII-10	28 Siswa
Jumlah		291 Siswa

2. Sampel

Sampel adalah kelompok kecil yang diambil dari populasi. Sampel merupakan cerminan dari seluruh ciri-ciri karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Arikunto (2002:131) menyatakan bahwa “sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Pengambilan sampel harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar dapat berfungsi sebagai contoh atau dapat menggambarkan keadaan populasi, digunakan teknik random sampling (acak kelas).

Langkah-langkah dalam proses random tersebut antara lain:

- a. Menulis setiap nama kelas pada selembar kertas
- b. Kertas yang berisikan nama-nama kelas digulung dan dimasukkan dalam satu tabung.
- c. Kemudian tabung yang berisi gulungan kertas tersebut dikocok dan digulung kertas yang pertama keluar dari tabung akan dijadikan sampel pertama dalam penelitian ini (kelas eksperimen). Setelah itu dikocok lagi untuk menjadikan sampel kedua dalam penelitian (kelas kontrol). Ketika langkah-langkah tersebut dilakukan, maka gulungan kertas yang pertama jatuh adalah gulungan kertas yang bertuliskan kelas VII-9 sebagai sampel (kelas eksperimen) dalam penelitian ini yang berjumlah 30 orang dan gulungan kertas yang kedua bertuliskan VII-10 sebagai sampel (kelas kontrol) dalam penelitian yang berjumlah 28 orang.

C. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Sugiyono (2013:11) menyatakan bahwa, “Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu dalam hal ini yang akan dilihat hasil *treatment*/perlakuan yaitu pengaruh media film *Avatar* terhadap kemampuan menulis cerita fantasi oleh siswa kelas VII SMP Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018.

Tabel 3.3
Desain Penelitian *Posttest-Only Control Design*

Kelompok	Kelas	Perlakuan	Posttest
Ekspirimen	VII-9	X	O ₁
Kontrol	VII-10	-	O ₂

Sugiyono (2013:110)

Keterangan :

X : Pembelajaran dengan menggunakan media film *Avatar*

O₁ : Tes untuk kelas eksperimen.

O₂ : Tes untuk kelas kontrol

Berikut ini akan dijelaskan langkah-langkah pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol :

Tabel 3.4
Langkah-langkah Pembelajaran kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

Kelas Eksperimen (Menggunakan Media Pembelajaran Film Avatar)	Kelas Kontrol (Tanpa Menggunakan Media Pembelajaran Film Avatar)	Waktu 2 X 40 Menit
Kegiatan Awal 1. Guru mengkondisikan kelas agar siap menerima pembelajaran. 2. Menyampaikan semua tujuan pelajaran yang akan dicapai. 3. Guru menggali pengetahuan siswa tentang materi yang akan dibahas.	Kegiatan Awal 1. Guru menciptakan kondisi belajar sebelum mengajar dimulai. 2. Guru menyampaikan materi pembelajaran.	10 Menit
Kegiatan Inti 1. Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang menulis cerita fantasi. 2. Guru menunjukan film avatar depan kelas. 3. Guru memerintahkan setiap siswa untuk menuliskan cerita fantasi dari film avatar tersebut.	Kegiatan Inti 1. Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang menulis cerita fantasi. 2. Guru menceritakan dengan singkat tentang film avatar. 3. Guru mengadakan Tanya jawab tentang hal yang berhubungan dengan cerita	60 Menit

<p>4. Guru mengarahkan siswa untuk menuliskan kembali film avatar yang sudah ditontonkan didepan kelas kedalam cerita fantasi.</p> <p>5. Guru mengadakan post test.</p>	<p>tersebut.</p> <p>4. Guru mengarahkan siswa untuk menulis cerita fantasi tentang film avatar.</p> <p>5. Guru mengadakan post test.</p>	
<p>Kegiatan Akhir</p> <p>1. Guru mengumpulkan lembar jawaban siswa.</p> <p>2. Guru menutup pembelajaran hari ini.</p>	<p>Kegiatan Akhir</p> <p>1. Guru mengumpulkan lembar jawaban siswa.</p> <p>2. Guru menutup pembelajaran hari ini.</p>	<p>10 Menit</p>

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian perlu dirumuskan agar permasalahan yang dibahas lebih jelas dan terhindar dari kesalahpahaman. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu media film Avatar dan kemampuan menulis cerita fantasi. Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah media film Avatar dan yang menjadi variabel terikat adalah kemampuan menulis cerita fantasi.

Dalam hal ini peneliti menggunakan tes menulis cerita fantasi sebanyak dua kali, yaitu tes awal untuk mengetahui kemampuan menulis cerita fantasi tanpa media film Avatar dan tes akhir untuk mengetahui kemampuan cerita fantasi dengan menggunakan media film Avatar.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu:

1. Variabel bebas (X1) : Penggunaan media film Avatar
2. Variabel terikat (X2) : Tanpa menggunakan media film avatar.

E. Defenisi Operasional Variabel Penelitian

Defenisi operasional variabel penelitian ini sebagai berikut:

1. Menulis merupakan satu keterampilan berbahasa yang dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan penguasaan keterampilan menulis, diharapkan siswa dapat mengungkapkan gagasan, pikiran, dan perasaan yang dimilikinya setelah menjalani proses pembelajaran.
2. Cerita fantasi adalah karangan yang memaparkan terjadinya peristiwa, dalam bentuk cerita yang bukan sebenarnya terjadi melainkan peristiwa rekaan pengarang. Peristiwa itu adalah peristiwa fiktif, tidak benar-benar terjadi.
3. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar, segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.
4. Film merupakan media yang menyajikan pesan audiovisual dan gerak. Oleh karenanya, film memberikan kesan yang impresif bagi pemirsanya. Film bukan hanya sebagai media hiburan dan alat propaganda politik saja, tapi memiliki peran kultural dan pendidikan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan untuk menjangkau data penelitian. Pengumpulan data disesuaikan dengan aspek-aspek

yang diteliti pada tujuan penelitian, untuk itu perlu pengumpulan data yang cermat untuk menghindari terjadinya kesalahan. Untuk menjangkau data penelitian ini digunakan tes essay untuk menuliskan cerita fantasi. Tes essay ini akan diberlakukan kedua kelas. Kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam menulis cerita fantasi ditentukan beberapa aspek yang harus dicapai oleh siswa. Aspek tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.5
Aspek Penilaian Menulis Cerita Fantasi

No	Aspek yang dinilai	Deskripsi penilaian	Skor
1.	Tema	Bila menguraikan tema tepat	3
		Bila menguraikan tema kurang tepat	2
		Bila menguraikan tema tidak tepat	1
2.	Alur	Berurutan (kronologis) dan jelas	3
		Kurang berurutan dan kurang jelas	2
		Tidak berurutan dan tidak jelas	1
3.	Penokohan	Bila menguraikan penokohan tepat	3
		Bila menguraikan penokohan kurang tepat	2
		Bila menguraikan penokohan tidak tepat	1
4.	Latar	Bila menguraikan latar tepat	3
		Bila menguraikan latar kurang tepat	2
		Bila menguraikan latar tidak tepat	1
5.	Sudut Pandang	Bila menguraikan sudut pandang tepat	3
		Bila menguraikan sudut pandang kurang tepat	2
		Bila menguraikan sudut pandang tidak tepat	1
6.	Amanat	Bagian amanat diuraikan secara jelas dan tuntas	3
		Bagian amanat diuraikan namun tidak tuntas	2
		Bagian amanat tidak diuraikan sama sekali	1

(Rusyana (dalam, Kurniawan 2012)

Untuk mengetahui nilai akhir dilakukan perhitungan sebagai berikut:

Keterangan:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.6
Skala Penilaian

Kategori	Penilaian
Sangat baik	85-100
Baik	70-84
Cukup	55-69
Kurang	40-54
Sangat kurang	0-39

(Sudijono,2009:24)

G. Teknik Analisis Data

Suatu penelitian dilakukan dengan pengumpulan data, selanjutnya dianalisis sampai pada kemampuan atau pemecahan masalah yang menjadi bagian akhir dari penelitian. Analisis data bertujuan untuk mengelola data agar dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Untuk menganalisis data digunakan teknik sebagai berikut:

1. Mencatat skor variabel X_1 dan X_2
2. Mentabulasi skor kelas eksperimen X_1 dan X_2
3. Mencari mean variabel X_1 dan X_2 menurut Sudijono (2009:81) dengan

rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

M = Mean

Sx = Jumlah semua skor

N = Jumlah sampel

4. Mencari deviasi standart variabel X_1 dan X_2 dengan rumus yang dikemukakan Arikunto (2002:299) sebagai berikut:

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

Keterangan :

SD = Standar Deviasi

$\sum x^2$ = Jumlah skor (nilai) yang dikuadratkan

n = banyak subjek yang diteliti

5. Melakukan uji persyaratan analisis data

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data kelompok pembelajaran dengan menggunakan media film, perhitungannya sebagai berikut:

- a. Bilangan Baku (Z_i)

$$Z_i = \frac{X - \bar{X}}{SD}$$

- b. Untuk mencari $F(Z_i)$ dilihat dari tabel “tabel wilayah luas dibawah kurva normal”.

c. $S(Z_i) = \frac{F_{kom}}{N}$

- d. $L = F(Z_i) - S(Z_i)$

2. Uji Homogenitas.

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

$$F_{hitung} = \frac{\text{VarianTerbesar}}{\text{VarianTerkecil}}$$

$$F_{tabel} = \frac{\text{dkpembilang}}{\text{dkpenyebut}}$$

3. Uji hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan adalah uji beda rata-rata dua kelompok sampel independen dengan test, menggunakan rumus yang dikemukakan sudjana (2005:239)

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

Keterangan :

X_1 = Nilai rata-rata kelas eksperimen

X_2 = Nilai rata-rata kelas kontrol

S^2 = Varian

S_1 = Varian kelas eksperimen

S_2 = Varian kelas kontrol

N_1 = Jumlah kelas sampel eksperimen

N_2 = Jumlah sampel kelas kontrol

Pengujian dilakukan dengan cara membandingkan harga t_{hitung} dengan t_{tabel} pada tingkat kepercayaan $\alpha = 0,05\%$ dengan ketentuan apabila t_{hitung}

$> t_{tabel}$, maka H_0 ditolak H_a diterima dengan pengertian ada pengaruh yang signifikan media *Avatar* terhadap kemampuan menulis cerita fantasi oleh siswa kelas VII SMP Al-Hikmah Medan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Instrumen pemerolehan data dalam penelitian, berupa tes esai melalui dua kelas yaitu X_1 yang terdiri dari 30 siswa. Dengan instrumen tersebut maka diperoleh data untuk variabel X_1 kemampuan siswa menulis cerita fantasi dengan menggunakan media film *Avatar* dan X_2 kemampuan siswa menulis cerita fantasi tanpa menggunakan media film *Avatar*. Dalam hal ini, akan disajikan data hasil kemampuan siswa dalam menulis cerita fantasi. Berdasarkan hasil tes yang telah diperiksa maka nilai yang diperoleh siswa disajikan dalam bentuk tabel.

1. Deskripsi Skor Kemampuan Siswa Menulis Cerita Fantasi dengan Menggunakan Media Film *Avatar*.

Deskripsi skor kelas eksperimen kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas VII SMP Swasta Al-Hikmah Medan.

Tabel 4.1
Skor Kemampuan Siswa Menulis Cerita Fantasi dengan Menggunakan Media Film *Avatar*

No	Nama Siswa	Kriteria Penilaian						Jumlah skor	Postes	
		I	II	III	IV	V	VI		X_1	X_1^2
1.	Abdiansyah Putra	2	1	3	2	2	1	11	61,11	3734,43
2.	Ade rahmad fani	2	2	3	3	1	2	13	72,22	3085,80
3.	Adinda dwi cantika	3	1	2	2	1	1	10	55,55	3085,80
4.	Aditya pratama	2	2	3	2	1	1	11	61,11	3734,43
5.	Agil faridho satrio	2	2	3	2	3	2	14	77,77	6048,17
6.	Agus pratama	1	2	2	2	2	1	10	55,55	3085,80
7.	Annisa hasna al zahirah	3	3	2	3	1	1	13	72,22	5215,72
8.	Annisa rahma	2	2	2	2	1	1	10	55,55	3085,80
9.	Awaluddin harahap	3	2	3	2	1	1	12	66,66	4443,56
10.	Dava ihsani	2	2	3	2	3	2	14	77,77	6048,17

11.	Desviza wulan sari s	2	2	2	3	3	1	13	72,22	5215,72	
12.	Dita Amanda	3	3	3	3	2	2	16	88,88	7899,65	
13.	Elsa fibrianti	3	2	2	1	1	1	10	55,55	3085,80	
14.	Erdi pramana	2	3	1	3	2	2	13	72,22	5215,72	
15.	Genta pradana	3	3	1	2	2	2	13	72,22	5215,72	
16.	Hardan firmansyah	2	2	2	3	2	3	14	77,77	6048,17	
17.	Ibnu Hariri batubara	2	2	3	1	1	1	10	77,77	6048,17	
18.	Ichsan maulana	1	2	2	3	3	1	12	66,66	4443,56	
19.	Kania nabila hermansyah	3	3	2	2	3	3	16	88,88	7899,65	
20.	Luvita anggraeni	2	3	3	3	3	2	16	88,88	7899,65	
21.	M. Aulia	2	1	1	3	3	1	11	61,11	3734,43	
22.	M. Pandu dermawan	3	2	1	1	3	1	11	61,11	3734,43	
23.	M. Arif syahputra	3	2	3	2	2	1	13	72,22	5215,72	
24.	M. Rifqi hafiz	3	3	3	1	1	1	12	66,66	4443,56	
25.	Maulida tri hapsari	2	3	3	2	2	2	14	77,77	6048,17	
26.	M. andhika irawan	2	3	3	2	2	1	13	72,22	5215,72	
27.	Muhammad fadillah irham	3	2	2	3	3	3	16	88,88	7899,65	
28.	Muhammad fakhri	2	2	2	2	1	2	11	61,11	3734,43	
29.	Nabila fitrah diantoro	3	2	3	2	1	2	13	72,22	5215,72	
30.	Naca sherina vatricia	3	3	3	3	1	2	15	83,33	6943,89	
Jumlah										2133,19	152720,42

Dari tabel di atas, maka dapat diketahui kemampuan siswa menulis cerita fantasi dengan menggunakan media film *Dunia Avatar* diperoleh skor tertinggi sebesar 88,88 dan skor terendah adalah 55,55.

1.1. Menghitung Mean Kelas Eksperimen

Setelah diketahui skor setiap siswa di kelas eksperimen, maka selanjutnya adalah mencari nilai rata-rata. Untuk mencari nilai *mean* penulis menggunakan rumus:

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

$$M = \frac{2133,19}{30}$$

$$M = 71,11$$

Berdasarkan hasil perhitungan mean pada kelas eksperimen, maka diperoleh nilai rata-rata siswa menulis cerita fantasi dengan menggunakan media film *Avatar* adalah 71,11.

1.2. Menghitung Standar Deviasi Kelas Eksperimen

Setelah *mean* diketahui, maka langkah selanjutnya adalah mencari standar deviasi. Untuk standart deviasi, penulis menggunakan rumus yang dikemukakan sebagai berikut:

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

$$SD = \sqrt{\frac{30 (152720,42) - (2133,19)^2}{30 (30 - 1)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{4581612,6 - 4266,38}{870}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{4577346,22}{870}}$$

$$SD = \sqrt{5261,32}$$

$$SD = 75,53$$

Dari hasil di atas dapat diketahui standart deviasi kelas eksperimen adalah sebesar 75,53.

Tabel 4.2
Kategori dan Persentase Nilai Kelas Eksperimen

Nilai	Jumlah	Persentase	Kategori
85-100	4	13,33%	Sangat baik
70-84	14	46,67%	Baik
55-69	12	40%	Cukup
40-54	-	-	Kurang
0-39	-	-	Sangat kurang
Jumlah	30	100%	

Berdasarkan tabel di atas, persentase peringkat nilai pada kelas eksperimen adalah 13,33% (4 orang) memperoleh kategori sangat baik, 46,67% (14 orang) memperoleh kategori baik, dan 40% (12 orang) memperoleh kategori cukup.

2. Deskripsi Skor Kemampuan Siswa Menulis Cerita Fantasi tanpa Menggunakan Media Film *Avatar*

Deskripsi skor kelas kontrol kemampuan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Swasta Al-Hikmah Medan.

Tabel 4.3
Skor Kemampuan Siswa Menulis Cerita Fantasi Tanpa Menggunakan Media Film *Avatar*

No	Nama Siswa	Kriteria Penilaian						Jumlah skor	Postes	
		I	II	III	IV	V	VI		X_1	X_1^2
1.	Abdu rahman	2	1	3	2	2	1	11	61,11	3734,43
2.	Agil cahya apriliansyah	1	1	2	2	1	1	8	44,44	1974,91
3.	Ananda kartika purba	3	3	2	3	2	1	14	77,77	3085,80
4.	Annisa az-zahra	2	2	3	2	1	1	11	61,11	3734,43
5.	Annisa patma azzahra	2	2	3	2	3	2	14	77,77	6048,17
6.	Ayu anggraini	1	2	2	2	2	1	10	55,55	3085,80
7.	Banu baihaqi	3	3	2	3	1	1	13	72,22	5215,72
8.	Bima adytya	2	2	2	2	1	1	10	55,55	3085,80
9.	Fadillah tasya	3	2	3	2	1	1	12	66,66	4443,56
10.	Fatimah zahro	2	2	2	1	1	1	9	50,00	2500,00
11.	Ferdiansyah	2	2	2	3	3	1	13	72,22	5215,72
12.	Fickri ramadhan	3	3	3	3	2	2	16	88,88	7899,65
13.	Fiha Fauzia	3	2	2	1	1	1	10	55,55	3085,80
14.	Gita Handayani	1	3	1	1	1	1	8	44,44	1974,91
15.	Haikal Rifqi	3	3	1	2	2	2	13	72,22	5215,72
16.	Jadid Love	2	2	2	3	2	3	14	77,77	6048,17
17.	Jagad Rino Putra Hata	2	2	3	1	1	1	10	55,55	3085,80
18.	Khapipa Risky Utami	1	2	2	3	3	1	12	66,66	4443,56
19.	M.Bintang Pranata	2	2	2	1	1	1	9	50,00	2500,00
20.	M.Rafiq Ismail Harahap	2	3	3	3	3	2	16	88,88	7899,65
21.	M.Nazri	2	1	1	3	3	1	11	61,11	3734,43
22.	Mahiza Irgi Wahyuda	3	2	1	1	3	1	11	61,11	3734,43
23.	Melani	3	2	3	2	2	1	13	72,22	5215,72
24.	MHD. Idris Rifaldi	3	3	3	1	1	1	12	66,66	4443,56
25.	M. Alfiansyah Firzi	2	1	2	2	1	1	9	50,00	2500,00

26.	Muhammad Fajar Al-Rizki	2	3	3	2	2	1	13	72,22	5215,72
27.	Muhammad Fauzi	3	2	2	3	3	3	16	88,88	7899,65
28.	Muhammad Naufal	2	2	2	2	1	2	11	61,11	3734,43
Jumlah									1827,99	118055,52

Dari tabel di atas, maka dapat diketahui kemampuan siswa menulis cerita fantasi tanpa menggunakan media film *Avatar* diperoleh skor tertinggi sebesar 88,88 dan skor terendah adalah 44,44

2.1. Menghitung Mean Kelas Kontrol

Setelah diketahui skor setiap siswa di kelas kontrol, maka selanjutnya adalah mencari nilai rata-rata. Untuk mencari nilai *mean* penulis menggunakan rumus:

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

$$M = \frac{1827,99}{28}$$

$$M = 65,29$$

Berdasarkan hasil perhitungan mean pada kelas kontrol, maka diperoleh nilai rata-rata siswa menulis cerita fantasi tanpa menggunakan media film *Avatar* adalah 65,29. Setelah mean diketahui, maka langkah selanjutnya mencari standart deviasi.

2.2. Menghitung Standart Deviasi Kelas Kontrol

Untuk standart deviasi, penulis menggunakan rumus yang dikemukakan Arikunto (2013:299) sebagai berikut:

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

$$SD = \sqrt{\frac{28 (118055,52) - (1827,99)^2}{28(28-1)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{3305554,56 - 3655,98}{28(28-1)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{3301898,58}{756}}$$

$$SD = \sqrt{4367,59}$$

$$SD = 66,1$$

Dari hasil di atas dapat diketahui standart deviasi kelas kontrol adalah 66,1.

Tabel 4.4
Kategori dan Persentase Nilai Kelas Kontrol

Nilai	Jumlah	Persentase	Kategori
85-100	3	10,71%	Sangat baik
70-84	8	28,57%	Baik
55-69	12	42,85%	Cukup
40-54	5	17,85%	Kurang
0-39	-	-	Sangat kurang
Jumlah	28	100%	

Berdasarkan tabel di atas, persentase peringkat nilai pada kelas eksperimen adalah 10,71% (3 orang) memperoleh kategori sangat baik, 28,57% (8 orang) memperoleh kategori baik, 42,85% (12 orang) memperoleh kategori cukup dan 17,85% (5 orang) memperoleh kategori kurang.

B. Persyaratan Pengujian Hipotesis

Persyaratan pengujian hipotesis ini digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan berasal dari varians yang homogen, sehingga dilakukan pengujian sebagai berikut:

1. Uji Normalitas Data

Salah satu persyaratan analisis yang harus dipenuhi agar dapat menggunakan statistik parametrik adalah sebaran data setiap variabel penelitian harus berdistribusi normal. Pengujian normal tidaknya sebaran data dapat dilakukan dengan menggunakan uji liliefors.

1.1. Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen

Tabel 4.4
Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen

Skor	F	Fkum	Zi	Zi tabel	F(Zi)	S(Zi)	L=F(Zi) - S(Zi)
88,88	4	4	0,23	0,5832	1,0832	0,13	0,9532
83,33	1	5	0,16	0,5438	1,0438	0,17	0,8783
77,77	5	10	0,09	0,5080	1,0080	0,33	0,6780
72,22	8	18	0,02	0,5239	1,0239	0,6	0,4239
66,66	3	21	-0,06	0,4721	-0,0279	0,7	-0,7279
61,11	5	26	-0,13	0,4681	-0,0319	0,87	-0,9019
55,55	4	30	-0,21	0,4168	-0,0832	1	-1,0832

$$\begin{aligned}
 L_{\text{tabel}} &= \frac{0,195}{\sqrt{n}} \\
 &= \frac{0,195}{\sqrt{30}} \\
 &= \frac{0,195}{5,48} \\
 &= 0,036
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel di atas diperoleh harga $L_{\text{hitung}} = 0,9532$ sedangkan dari daftar nilai untuk uji liliefors pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 0,195 dengan demikian diperoleh $L_{\text{hitung}} = 0,9532 > 0,036$ yang berarti data nilai kelompok pembelajaran dengan menggunakan media film *Avatar* berdistribusi normal.

Pengujian normalitas data kelompok pembelajaran dengan menggunakan media film. Perhitungannya sebagai berikut:

Diketahui :

$$\bar{x} = 71,11 \quad SD = 75,53 \quad N = 30$$

a. Bilangan Baku (Z_i)

$$Z_i = \frac{\bar{x} - X}{SD}$$

$$Z_i = \frac{88,88 - 71,11}{75,53}$$

$$Z_i = 0,23$$

Demikian untuk mencari data Z_i selanjutnya.

b. Untuk mencari $F(Z_i)$ dilihat dari tabel “tabel wilayah luas di bawah kurva normal” : 0,23 dilihat dari tabel = 0,5832 jika Z_i negatif maka $-(0,5)$ dan jika positif maka $+(0,5)$. Jadi hasilnya $0,5832 + 0,5 = 1,0832$

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

$$c. S(Z_i) = \frac{F_{kom}}{N} = \frac{4}{30} = 0,13$$

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

$$d. L = F(Z_i) - S(Z_i)$$

$$= 1,0832 - 0,13$$

$$= 0,9532$$

Demikian untuk mencari data L_o selanjutnya.

1.2. Uji Normalitas Data Kelas Kontrol

Tabel 4.6
Uji Normalitas Data Kelas Kontrol

Skor	Fi	F _{kum}	Zi	Z tabel	F(Zi)	S(Zi)	L=F(Zi)-S(Zi)
88,88	3	3	0,36	0,6217	0,1217	0,11	0,0117
77,77	3	6	0,19	0,5478	1,0478	0,21	0,8378
72,22	5	11	0,10	0,5517	1,0517	0,39	0,6617
66,66	3	14	0,02	0,5199	1,0199	0,5	0,5199
61,11	5	19	-0,06	0,4761	-0,0239	0,68	-0,7039
55,55	4	23	-0,15	0,4286	-0,0714	0,82	-0,8914
50,00	3	26	-0,23	0,3859	-0,1141	0,93	-1,0441
44,44	2	28	-0,32	0,0378	-0,4622	1	-1,4622

$$\begin{aligned}
 L_{\text{tabel}} &= \frac{0,195}{\sqrt{n}} \\
 &= \frac{0,195}{\sqrt{28}} \\
 &= \frac{0,195}{5,29} \\
 &= 0,037
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel di atas diperoleh harga $L_{\text{hitung}} = 0,0117$ sedangkan dari daftar nilai untuk uji liliefors pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 0,195 dengan demikian diperoleh $L_{\text{hitung}} = 0,0117 > 0,037$ yang berarti data nilai kelompok pembelajaran tanpa menggunakan media film *Avatar* berdistribusi normal.

Pengujian normalitas data kelompok pembelajaran tanpa menggunakan media film. Perhitungannya sebagai berikut:

$$\bar{x} = 65,29 \quad SD = 66,1 \quad N = 28$$

Diketahui :

- a. Bilangan Baku (Z_i)

$$Z_i = \frac{\bar{x} - X}{SD}$$

$$Z_i = \frac{88,88 - 65,29}{66,1}$$

$$Z_i = 0,36$$

Demikian untuk mencari data Z_i selanjutnya.

- b. Untuk mencari $F(Z_i)$ dilihat dari tabel “tabel wilayah luas di bawah kurva normal” : 0,36 dilihat dari tabel = 0,6217 jika Z_i negatif maka $-(0,5)$ dan jika positif maka $+(0,5)$. Jadi hasilnya $0,6217 + 0,5 = 1,1217$

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

c. $S(Z_i) = \frac{F_{kom}}{N} = \frac{3}{28} = 0,11$

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

d. $L = F(Z_i) - S(Z_i)$
 $= 0,1217 - 0,11$
 $= 0,0117$

Demikian untuk mencari data L_o selanjutnya.

2. Uji Homogenitas

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

Perhitungannya sebagai berikut:

$$X_1 = 71,11 \quad SD = 75,53 \quad SD^2 = 5704,7809 \quad N = 30$$

$$X_2 = 65,29 \quad SD = 66,10 \quad SD^2 = 4369,210 \quad N = 28$$

Maka,

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}} = \frac{5704,7809}{4369,210} = 1,31$$

$$F_{\text{tabel}} = \frac{\text{dk pembilang}}{\text{dk penyebut}} = \frac{30-1}{28-1} = \frac{29}{27} = 0,95$$

Berdasarkan dk pembilang $30-1=29$ dan dk penyebut $28-1=27$ dapat dilihat dalam F_{tabel} yaitu 0,95. Jadi $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ yakni $1,31 > 0,95$. Hal ini membuktikan sampel berasal dari kelompok yang homogeny, artinya data yang diperoleh mewakili seluruh populasi.

C. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan deskripsi yang telah dikemukakan, berikut ini hipotesis akan diuji. Berdasarkan data diperoleh:

$$X_1 = 71,11 \quad SD = 75,53 \quad SD^2 = 5704,7809 \quad N = 30$$

$$X_2 = 65,29 \quad SD = 66,10 \quad SD^2 = 4369,210 \quad N = 28$$

Dengan menggunakan rumus diperoleh :

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

$$S^2 = \frac{(n_1-1)S_1^2 + (n-1)S_2^2}{(n_1+n_2)-2}$$

$$S^2 = \frac{(30-1)5704,7809 + (28-1)4369,210}{(30+28)-2}$$

$$S^2 = \frac{(29)5704,7809 + (27)4369,210}{56}$$

$$S^2 = \frac{(29)5704,7809 + (27)4369,210}{56}$$

$$S^2 = \frac{165438,646 + 117968,67}{56}$$

$$S^2 = \frac{283407,316}{56}$$

$$S = \sqrt{5060,8449}$$

$$S = 71,14$$

Maka,

$$T_{hitung} = \frac{X_1 - X_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$T_{hitung} = \frac{71,11 - 65,29}{71,14 \sqrt{\frac{1}{30} + \frac{1}{28}}}$$

$$T_{hitung} = \frac{5,82}{(71,14) \sqrt{0,07}}$$

$$T_{hitung} = \frac{5,82}{(71,14)(0,26)}$$

$$T_{hitung} = \frac{5,82}{18,4964}$$

$$T_{hitung} = 0,3$$

Setelah nilai T_{hitung} diperoleh, selanjutnya dibandingkan dengan nilai T_{tabel} pada tara signifikan $\alpha = 0,05$ dengan $dk = N_1 + N_2 - 2 = 56$ didapatkan $T_{tabel} =$ karena nilai $T_{hitung} < T_{tabel}$ yaitu $0,3 < 1,68$ hal ini berarti kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan media film lebih efektif dibandingkan dengan tanpa menggunakan media film dalam pembelajaran menulis cerita fantasi oleh siswa kelas VII SMP Al-Hikmah Tahun Pembelajaran 2017-2018, karena nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka disimpulkan ada pengaruh media film *Avatar* terhadap kemampuan menulis cerita fantasi oleh siswa kelas VII SMP Al-Hikmah Tahun Pembelajaran 2017-2018. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) dinyatakan terbukti kebenarannya dan diterima.

D. Kecendrungan Variabel Penelitian

Berdasarkan nilai rata-rata hasil kemampuan menulis cerita fantasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, kecendrungan yang sangat jelas yakni kelas eksperimen yang memiliki peningkatan yaitu kelas VII-9 SMP Al-Hikmah Tahun Pembelajaran 2017-2018 dengan nilai rata-rata 71,11.

E. Diskusi Hasil Penelitian

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

- a. Hasil postes dari kelompok eksperimen dengan menggunakan media film *Avatar* memperoleh mean kemampuan menulis cerita fantasi 71,11 dalam kategori baik, sementara kelompok kontrol tanpa menggunakan media film *Avatar* memperoleh meankemampuan menulis cerita fantasi 65,29 kategori cukup baik. Pemerolehan mean ini membuktikan bahwa kelompok eksperimen memiliki nilai yang tinggi dibandingkan kelompok kontrol.
- b. Pengujian normalitas menggunakan uji lilliefors dihasilkan bahwa daftar populasi berdistribusi normal pada kedua kelas.
- c. Pengujian homogenitas menggunakan uji F diperoleh nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ yakni $1,31 > 0,95$. Hal ini membuktikan sampel berasal dari kelompok yang homogeny, artinya data yang diperoleh mewakili seluruh populasi.
- d. Kedua kelas memiliki nilai rata-rata yang berbeda. Kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Disimpulkan bahwa siswa yang

diajarkan dengan menggunakan media film lebih efektif dibandingkan dengan tanpa menggunakan media film, agar ada peningkatan kemampuan siswa dalam menulis cerita fantasi.

- e. Media film lebih berpengaruh dibandingkan dengan tanpa menggunakan media film dalam pembelajaran menulis cerita fantasi oleh siswa kelas VII SMP Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018, karena nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $1,31 > 0,95$. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) dinyatakan terbukti kebenarannya dan diterima.

F. Keterbatasan Penelitian

Peneliti mengakui bahwa penulisan skripsi ini belum dapat dikatakan sempurna. Adanya beberapa kendala dan beberapa keterbatasan peneliti dalam melakukan peneliti, penganalisisan serta hasil penelitian. Keterbatasan peneliti disebabkan beberapa faktor yang penulis miliki, baik moral maupun materi. Misalnya, keterbatasan peneliti dalam pengawasan saat melakukan tes sehingga kemungkinan adanya siswa yang tidak sungguh-sungguh dalam menyelesaikan soal tes.

Akibat berbagai faktor keterbatasan di atas, maka peneliti ini masih banyak kekurangannya. Untuk itu, peneliti dengan senang hati menerima kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penelitian.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan uji statistik pada bab empat, maka disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa dalam menulis cerita fantasi dengan menggunakan media film *Avatar* oleh siswa kelas VII SMP Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018 memperoleh nilai rata-rata baik 71,11 dalam kategori baik. Siswa yang memperoleh nilai 85-100 sangat baik 4 orang (13,33%), siswa yang memperoleh nilai 70-84 baik 14 orang (46,67%) dan siswa yang memperoleh nilai 55-69 cukup 12 orang (40%).
2. Kemampuan siswa dalam menulis cerita fantasi tanpa menggunakan media film *Avatar* oleh siswa kelas VII SMP Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018 memperoleh nilai rata-rata 65,29 dalam kategori cukup. Siswa yang memperoleh nilai 85-100 sangat baik 3 orang (10,71%), siswa yang memperoleh nilai 70-84 baik 8 orang (28,57%), siswa yang memperoleh nilai 55-69 cukup 12 orang (42,85%), siswa yang memperoleh nilai 40-54 kurang 5 orang (17,85%).
3. Media film *Avatar* lebih berpengaruh digunakan dalam kemampuan menulis cerita fantasi oleh siswa kelas VII SMP Al-Hikmah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan menggunakan uji "t", maka diperoleh $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $1,31 > 0,95$.

Sehingga hipotesis alternatif (H_a) dinyatakan terbukti kebenarannya dan diterima.

B. Saran

Sehubung dengan hasil penelitian dan kesimpulan yang dikemukakan, dalam hal ini peneliti memberikan beberapa saran:

1. Kepada guru Bahasa dan Sastra Indonesia agar lebih memperhatikan tingkat pemahaman dan pengetahuan siswa pada materi yang diajarkan, misalnya dalam pembelajaran menulis cerita fantasi guru dapat mempertimbangkan media film *Avatar* untuk diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih semangat dan aktif dalam mengikuti pelajaran.
2. Kepada siswa untuk selalu aktif serta mempunyai semangat yang kuat dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas dan mengulang kembali pelajaran yang telah disampaikan oleh guru, sehingga pada saat tes mendapatkan hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Pratek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dalman. 2015. *Keterampilan Menulis*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Dream ARCH Animation, Aditya. 2009. *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Andal*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Hasriati, Titik.Trianto,Agus.Kosasih,E. 2016. *Bahasa Indonesia*.Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan,Balitbang,Kemdikbud.
- Kemdikbud. 2016.*Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kurniaman, Otang. 2012. Jurnal. *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi* Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Riau.
- Mubarok, AZ. 2012.*Jurnal. Kajian Teori Tentang Film Dan Toleransi Beragama*.
- Sugiyono.2013.*Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sibarani, Maria Ruth Febriani.2017. *Jurnal. Pengaruh Penggunaan Media Film”Aisyah Biarkan Kami Bersaudara” terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Oleh Siswa Kelas X SMA Negeri 11Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017*.Universitas Negeri Medan.
- Taniredja,Tukiran.Mustafidah,Hidayati.2014.*PenelitianKuantitatif*.Bandung:Alfa beta
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa Bandung.
- Tim, dosen. 2015. *Buku Ajar Keterampilan Menulis*. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Trianton, Teguh.2013.*Film Sebagai Media Film Belajar*.Yogyakarta: Graha Ilmu.

SOAL TES KELAS EKSPERIMEN

Petunjuk:

1. Tulislah nama dan kelas anda pada selembar kertas
2. Kerjakan soal dengan kemampuan anda sendiri
3. Waktu yang diberikan 30 menit.

Tugas: Tuliskan kembali cerita film Avatar yang sudah anda tonton berdasarkan unsur-unsur cerita Fantasi !

SOAL TES KELAS KONTROL

Petunjuk:

1. Tulislah nama dan kelas anda pada selembar kertas
2. Kerjakan soal dengan kemampuan anda sendiri
3. Waktu yang diberikan 30 menit.

Tugas: Tuliskan kembali cerita film Avatar yang dibacakan oleh guru berdasarkan unsur-unsur cerita Fantasi !

LAMPIRAN 5**Kegiatan di kelas eksperimen****(GAMBAR 1)****(GAMBAR 2)**

LAMPIRAN 5**Kegiatan di kelas kontrol****(GAMBAR 1)****(GAMBAR 2)**

DAFTAR HADIR SISWA
KELAS: VII-9 (EKSPERIMEN)

No	Nama	Tanda Tangan
1.	Abdiansyah Putra	1.
2.	Ade rahmad fani	2.
3.	Adinda dwi cantika	3.
4.	Aditya pratama	4.
5.	Agil faridho satrio	5.
6.	Agus pratama	6.
7.	Annisa hasna al zahirah	7.
8.	Annisa rahma	8.
9.	Awaluddin harahap	9.
10.	Dava ihsani	10.
11.	Desviza wulan sari s	11.
12.	Dita Amanda	12.
13.	Elsa fibrianti	13.
14.	Erdi pramana	14.
15.	Genta pradana	15
16.	Hardan firmansyah	16.
17.	Ibnu Hariri batubara	17.
18.	Ichsan maulana	18.
19.	Kania nabila hermansyah	19.

20.	Luvita anggraeni	20
21.	M. Aulia	21.
22.	M. Pandu dermawan	22.
23.	M. Arif syahputra	23.
24.	M. Rifqi hafiz	24.
25.	Maulida tri hapsari	25.
26.	M. andhika irawan	26.
27.	Muhammad fadillah irham	27.
28.	Muhammad fakhri	28.
29.	Nabila fitrah diantoro	29.
30.	Naca sherina vatricia	30.

DAFTAR HADIR SISWA
KELAS: VII-10 (KONTROL)

No	Nama	Tanda Tangan
1.	Abdu rahman	1.
2.	Agil cahya apriliansyah	2.
3.	Ananda kartika purba	3.
4.	Annisa az-zahra	4.
5.	Annisa patma azzahra	5.
6.	Ayu anggraini	6.
7.	Banu baihaqi	7.
8.	Bima adytya	8.
9.	Fadillah tasya	9.
10.	Fatimah zahro	10.
11.	Ferdiansyah	11.
12.	Fickri ramadhan	12.
13.	Fiha Fauzia	13.
14.	Gita Handayani	14.
15.	Haiqal Rifqi	15.
16.	Jadid Love	16.
17.	Jagad Rino Putra Hata	17.
18.	Khapipa Risky Utami	18.
19.	M.Bintang Pranata	19.

20.	M.Rafiq Ismail Harahap	20
21.	M.Nazri	21.
22.	Mahiza Irgi Wahyuda	22.
23.	Melani	23.
24.	MHD. Idris Rifaldi	24.
25.	M. Alfiansyah Firzi	25.
26.	Muhammad Fajar Al-Rizki	26.
27.	Muhammad Fauzi	27.
28.	Muhammad Naufal	28.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : KIKI PUSPITA SARI

Tempat/Tgl Lahir : Medan, 21 Juli 1996

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Nama Ayah : RUSWANTO

Nama Ibu : YUSNIATI

Alamat : Jl. Marelan Psr. IV Barat Gg. Kembar

Anak ke : 2 (Dua) dari 3 (Tiga) Bersaudara

Pendidikan :

1. Tahun 2002 – 2008 SD Binataruna I
2. Tahun 2008 – 2011 SMP Negeri 38 Medan
3. Tahun 2011 – 2014 SMA Negeri 16 Medan
4. Tahun 2014 – Sekarang Tercatat sebagai Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan, April 2018

KIKI PUSPITA SARI