

**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR BERANTAI
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA FABEL
SISWA KELAS VII SMP AL KAUTSAR BANDAR LAMPUNG
TAHUN PELAJARAN 2017-2018**

(Skripsi)

**Oleh
Dewi Iqomatul Laili**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

ABSTRAK

Keefektifan Penggunaan Media Gambar Berantai dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Al Kautsar Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018

Oleh: Dewi Iqomatul Laili

Masalah dalam penelitian ini terdiri atas rumusan mayor dan minor. Rumusan mayor dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan media gambar berantai lebih efektif daripada penggunaan media gambar tunggal dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel siswa kelas VII SMP Al-Kautsar Bandar Lampung?” Untuk menjawab rumusan mayor di atas, rumusan minor dalam penelitian ini sebagai berikut (1) Seberapa besar tingkat kemampuan menulis teks cerita fabel siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media gambar berantai dan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media gambar tunggal, (2) Adakah perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis teks cerita fabel bagi siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media gambar berantai dan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media gambar tunggal?

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media gambar berantai dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel siswa kelas VII dengan cara mendeskripsikan (1) Tingkat kemampuan menulis teks cerita fabel siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media gambar berantai dan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media gambar tunggal dan menyajikan

(2) Perbedaan hasil skor antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media gambar berantai dan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media gambar tunggal siswa kelas VII SMP Al-Kautsar Bandar Lampung.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan rancangan *pretest-postest control group design*. Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas yaitu media gambar berantai dan variabel terikat yaitu kemampuan menulis teks cerita fabel. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Al-Kautsar Bandar Lampung. Sampel penelitian ini adalah kelas VII D dan kelas VII F. Teknik pengumpulan data menggunakan tes menulis teks cerita fabel. Validitas instrumen yang digunakan adalah validitas isi dengan *expert judgement*. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan uji-t dengan taraf signifikan 95%.

Simpulan penelitian ini adalah bahwa penggunaan media gambar berantai dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel siswa kelas VII efektif digunakan.

Hal-hal yang mendukung pernyataan di atas dijabarkan sebagai berikut (1) Tingkat kemampuan menulis teks cerita fabel pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang mengalami peningkatan lebih besar dengan selisih skor awal dan akhir sebesar 7.17 sedangkan kelompok kontrol hanya 3.87, (2) Berdasarkan hasil uji hipotesis analisis data sampel bebas, diperoleh nilai p sebesar $0.007 < 0.05$ yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya uji *gain* diperoleh nilai p sebesar $0.001 < 0.05$ yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan juga.

Kata kunci: keefektifan, media gambar berantai, pembelajaran menulis fabel.

**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR BERANTAI
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA FABEL
SISWA KELAS VII SMP AL KAUTSAR BANDAR LAMPUNG
TAHUN PELAJARAN 2017-2018**

**Oleh
Dewi Iqomatul Laili**

**Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN
pada
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

Judul Skripsi : **Keefektifan Penggunaan Media Gambar Berantai dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Al Kautsar Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017-2018**

Nama Mahasiswa : **Dewi Iqomatul Laili**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1413041017

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia


Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

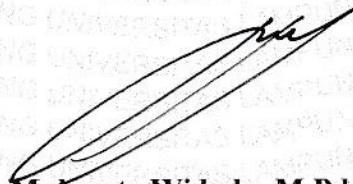


Drs. Iqbal Hilal, M.Pd.
NIP 196001211988101001



Eka Sofia Agustina, M.Pd.
NIP 197808092008012014

2. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni



Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.
NIP 196202031988111001

MENGESAHKAN

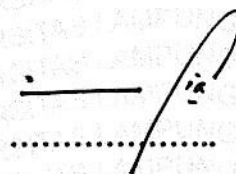
1. Tim Penguji

Ketua : Drs. Iqbal Hilal, M.Pd.



.....

Sekretaris : Eka Sofia Agustina, M.Pd.



.....

**Penguji
Bukan Pembimbing : Dr. Siti Samhati, M.Pd.**



.....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.

NIP 195907221986031003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 06 Agustus 2018

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:


Nama : Dewi Iqomatul Laili
Nomor Pokok Mahasiswa : 1413041017
Judul Skripsi : Keefektifan Penggunaan Media Gambar Berantai dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Al-Kautsar Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018
Program Studi : Pendidikan Bahasan dan Sastra Indonesia
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakulta : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya ilmiah ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik;
2. Di dalam karya tulis terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. Saya menyerahkan hak milik saya atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung dan oleh karenanya, Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku; dan
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandarlampung, 06 Agustus 2018




Dewi Iqomatul Laili
NPM 1413041017

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Mesuji, pada tanggal 24 Juni 1996.

Penulis merupakan anak ke dua dari pasangan dari Darjo dan

Nani Suryani. Penulis memulai pendidikan pada tahun 2003 di

SDN 02 Bumi Harapan yang diselesaikan pada tahun 2008,

kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Yayasan Perguruan

Diniyyah Putri Lampung dan selesai pada tahun 2011, dan melanjutkan sekolah di

SMA Al-Kautsar Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2014.

Pada tahun 2014, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan

Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas

Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, melalui jalur Seleksi Nasional

Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Pengalaman belajar didapatkan ketika

penulis melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di sekolah SMA Negeri 2

Banjit pada tahun pelajaran 2017/2018, Banjid Way Kanan selama 70 hari.

MOTTO

وَمَنْ جَاهَدَ فَإِنَّمَا يُجَاهِدُ لِنَفْسِهِ

"Barang siapa yang bersungguh sungguh, sesungguhnya kesungguhan tersebut untuk kebaikan dirinya sendiri"

(Qs. Al-Ankabut: 6)

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

"Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan"

(Qs. Asy Syarh: 5)

وَاللَّهُ مَعَ الصَّابِرِينَ

"Dan Allah bersama orang-orang yang sabar"

(Qs. Al-Anfal: 66)

PERSEMBAHAN

Ya Allah ya Tuhanku, Tuhan semesta alam. Maha Suci Engkau yang telah menurunkan Islam yang dengannya mengangkat dan meninggikan derajat wanita sama dengan kaum laki-laki di sisi-Mu. Terima kasih Tuhan atas segala nikmat-Mu, perlindungan, dan keselamatan bagi jiwa ragaku, atas segala keindahan dan kebahagiaan dalam hidupku, atas kelebihan dan kekuranganku. Dengan segala kerendahan hati, dan atas rasa hormat, serta baktiku, kupersembahkan karya ini kepada orang-orang tersayang.

1. Kedua orang tuaku tercinta bapak Darjo dan ibu Nani Supriyani juga kakak-kakakku Dian Nella Yunita dan Andreyanto yang telah membesarkanku, mendidikku, mendoakanku, mencintaiku, selalu mendukungku dan selalu menanti keberhasilanku.
2. Adik-adikku tercinta Cinta Alesha Qierana dan Dillan Azzam Mujahid yang selalu memberikan keceriaan di setiap hari-hariku.
3. Almamater tercinta Universitas Lampung yang telah mendewasakan dan mengiring keberhasilanku.

SANWACANA

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillah, puji syukur penulis haturkan ke hadirat Allah subhanahuwataala.

Karena atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang

berjudul “Keefektifan Penggunaan Media Gambar Berantai dalam Pembelajaran

Menulis Teks Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Al-Kautsar Bandar Lampung Tahun

Pelajaran 2017/2018:.

Shalawat dan salam semoga selalu tetap tercurah kepada Rasul yang Agung Rasulullah

Muhammad Salallahualaihiwasallam, para keluarga, sahabat, dan pengikutnya yang

Allah pastikan di Surga. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh

gelar sarjana Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia. Penulisan skripsi ini banyak

menerima bimbingan, bantuan, serta dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan

ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Drs. Iqbal Hilal, M. Pd., sebagai pembimbing 1 yang telah membantu dan membimbing, serta memberikan motivasi, saran dan nasihat yang berharga bagi penulis.
2. Eka Sofia Agustina, M. Pd., sebagai pembimbing 2 yang telah membantu, membimbing, serta memberikan motivasi, saran, dan nasihat yang berharga bagi penulis.

3. Dr. Siti Samhati, M. Pd., sebagai penguji sekaligus sebagai Pembimbing Akademik yang telah memberikan kritik, saran dan nasihat kepada penulis.
4. Dr. Munaris, M. Pd., sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Lampung yang senantiasa memberikan dukungan, memberikan pengarahan, nasihat dan saran-saran.
5. Dr. Mulyanto Widodo, M. Pd., Sebagai Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Lampung.
6. Dr. Muhammad Fuad, M. Hum., sebagai dekan FKIP Universitas Lampung, beserta jajaran staff.
7. Bapak dan ibu dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
8. Tri Hasriyanti, S. Pd., Sebagai Guru Bahasa Indonesia kelas VII SMP Al-Kautsar Bandar Lampung yang telah banyak membantu dan memberikan motivasi dalam mengerjakan skripsi.
9. Kedua orang tuaku tercinta, terimakasih atas segala pengorbanan serta doa yang tak pernah ada habisnya.
10. Kakak-kakakku dan adik-adikku tersayang, Dian Nella Yunita, Andreyanto yang telah memberikan semangat dan motivasi serta Cinta Alesha Qierana, dan Dillan Azzam Mujahid yang selalu memberikan keceriaan.
11. Seseorang yang telah memberikan dukungan Hafizh Elgia Ahadin, yang selalu sabar memahami, menemani dan memberi semangat penulis dalam menyelesaikan skripsi.

12. Keluarga besarku yang senantiasa menantikan kelulusanku dengan memberikan doa, dukungan dan motivasi.
13. Teman-teman di Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2014, terimakasih atas dukungan, persahabatan serta kebersamaan yang kalian berikan.
14. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah Subhanahu Wataala membalas semua budi baik pihak yang telah membantu penulis. Penulis mohon maaf apabila terdapat kata yang salah, kekurangan, dan kekhilafan dalam penulisan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, terutama bagi kemajuan pendidikan, khususnya Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Aamiin.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Bandar Lampung, Agustus 2018

Dewi Iqomatul Laili

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR MENGENALKAN	iv
RIWAYAT HIDUP	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
SANWACANA	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.2.1 Rumusan Masalah Masyor.....	5
1.2.2 Rumusan Masalah Minor	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Media Pembelajaran.....	8
2.1.1 Konsep Dasar Media Pembelajaran	8
2.1.2 Teori Pengembangan Media Pembelajaran.....	9
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	10
2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran.....	11
2.1.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	12
2.1.6 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	14
2.1.7 Media Visual.....	15
2.1.8 Media Gambar Berantai	15
2.1.9 Kelebihan Media Gambar	16
2.1.10 Kekurangan Media Gambar	17
2.2 Pembelajaran Bahasa	17
2.2.1 Keterampilan Menyimak	18
2.2.2 Keterampilan Berbicara	18
2.2.3 Keterampilan Membaca	19

2.2.4 Keterampilan Menulis.....	20
2.3 Pembelajaran Menulis.....	20
2.3.1 Tujuan Menulis.....	21
2.3.2 Pendekatan Menulis.....	23
2.3.3 Tahap Penulisan.....	23
2.3.4 Keuntungan Menulis.....	24
2.4 Teks Fabel.....	25
2.4.1 Unsur Instrinsik Teks Cerita Fabel.....	26
2.4.2 Struktur Teks Cerita Fabel.....	28
2.4.3 Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Fabel.....	30
2.5 Penggunaan Media Gambar Berantai dan Gambar Tunggal.....	31
2.5.1 Penggunaan Media Gambar Berantai.....	31
2.5.2 Penggunaan Media Gambar Tunggal.....	32
2.6 Penelitian yang Relevan.....	33
2.7 Kerangka Pikir.....	34
2.8 Hipotesis.....	34
2.8.1 Hipotesis Nol.....	34
2.8.2 Hipotesis Alternatif.....	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
3.1 Desain Penelitian.....	36
3.2 Variabel Penelitian.....	37
3.2.1 Variabel Bebas.....	37
3.2.2 Variabel Terikat.....	38
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	38
3.3.1 Populasi Penelitian.....	38
3.3.2 Sampel Penelitian.....	39
3.4 Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
3.3.1 Tempat Penelitian.....	40
3.3.2 Waktu Penelitian.....	40
3.5 Instrumen Penelitian.....	41
3.4.1 Validitas.....	46
3.4.2 Reabilitas.....	46
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	47
3.7 Teknik Analisis Data.....	48
3.8 Uji Prasyarat Analisis.....	48
3.8.1 Pengujian Normalitas.....	48
3.8.2 Pengujian Homogenitas.....	49
3.8.3 Pengujian Hipotesis Statistik.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
4.1 Pengantar.....	51
4.2 Hasil Penelitian.....	51
4.2.1 Deskripsi Data Skor <i>Pretest</i> Menulis Teks Cerita Fabel Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	51

4.2.2 Deskripsi Data Skor <i>Postest</i> Menulis Teks Cerita Fabel Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	55
4.3 Bahasan Hasil Penelitian.....	59
4.3.1 Tingkat Kemampuan.....	59
4.3.1.1 Tingkat Kemampuan Menulis Teks Cerita Fabel Sebelum Diberi Perlakuan pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	59
4.3.1.2 Tingkat Kemampuan Menulis Teks Cerita Fabel Sesudah Diberi Perlakuan pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	61
4.3.1.3 Perbandingan Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> Kemampuan Menulis Teks Cerita Fabel Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	63
4.3.2 Hasil Uji Hipotesis Analisis Data	66
4.3.2.1 Hasil Uji Prasyarat Analisis.....	67
4.3.2.2 Hasil Uji Hipotesis	69
4.3.2.3 Keefektifan media Gambar Berantai dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fabel pada Siswa Kelas VII SMP Al Kautsar Bandar Lampung	72
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	75
5.1 Simpulan	75
5.2 Saran.....	75

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Desain Penelitian Eksperimen	36
Tabel 2. Daftar Jumlah Populasi	39
Tabel 3. Daftar Sampe Penelitian.....	40
Tabel 4. Jadwal Pengambilan Data	41
Tabel 5. Indikator Penulisan Teks Cerita Fabel	42
Tabel 6. Tolak Ukur Penilaian	45
Tabel 7. Hasil Uji Reabilitas	47
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretest</i> menulis Teks Cerita Fabel Kelompok Eksperimen.....	52
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretest</i> menulis Teks Cerita Fabel Kelompok Kontrol	54
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Skor <i>Posttest</i> menulis Teks Cerita Fabel Kelompok Eksperimen.....	56
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Skor <i>Posttest</i> menulis Teks Cerita Fabel Kelompok Kontrol	57
Tabel 12. Tingkat Kemampuan Awal Menulis Teks Cerita Fabel Kelompok Eksperimen.....	60
Tabel 13. Tingkat Kemampuan Awal Menulis Teks Cerita Fabel Kelompok Kontrol	60
Tabel 14. Tingkat Kemampuan Akhir Menulis Teks Cerita Fabel Kelompok Eksperimen.....	62
Tabel 15. Tingkat Kemampuan Akhir Menulis Teks Cerita Fabel Kelompok Kontrol	62
Tabel 16. Perbandingan Skor Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	63
Tabel 17. Uji Normalitas Sebaran Data kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	67
Tabel 18. Uji Homogenitas Varians Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Menulis Teks Cerita Fabel	68
Tabel 19. Rangkuman Hasil Uji Perbedaan Skor <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	69
Tabel 20. Rangkuman Hasil Uji Perbedaan Skor <i>Posttest</i> Kelompok	

Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	70
Tabel 21. Rangkuman Hasil Uji <i>n-Gain</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	70
Tabel 22. Hasil Uji Normalitas Data <i>n-Gain</i>	71
Tabel 23. Hasil Uji Homogenitas Data <i>n-Gain</i>	71
Tabel 24. Hasil Uji-t Data <i>n-Gain</i>	72

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1: Daftar Skor Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol
- Lampiran 2: Data Skor Reabelitas dan Validitas
- Lampiran 3: Hasil Uji Normalitas Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol
- Lampiran 4: Hasil Uji Homogenitas Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol
- Lampiran 5: Hasil Uji *Independent Sample T-Test*
- Lampiran 6: Hasil Uji *Gain*
- Lampiran 7: Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen
- Lampiran 8: RPP Kelompok Eksperimen dan Kontrol
- Lampiran 9: Rubrik Penilaian
- Lampiran 10: Instrumen *Pretest* dan *Posttest* Menulis Teks Cerita Fabel
- Lampiran 11: Media Gambar Berantai Kelompok Eksperimen
- Lampiran 12: Media Gambar Tunggal Kelompok Kontrol
- Lampiran 13: Contoh Cerita Fabel
- Lampiran 14: Foto Kegiatan Pembelajaran Kelompok Eksperimen
- Lampiran 15: Foto Kegiatan Pembelajaran Kelompok Kontrol
- Lampiran 16: Lembar Kerja Siswa
- Lampiran 17: Surat Keterangan Penelitian

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran Bahasa memiliki peranan yang sangat penting. Disamping menjadi alat komunikasi, bahasa juga sebagai media untuk mentrasfer dan untuk memahami ilmu pengetahuan. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan siswa dalam berkomunikasi lisan maupun tulisan. Pembelajaran bahasa menekankan pada pemerolehan empat keterampilan berbahasa. Empat keterampilan berbahasa tersebut ialah keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Dari keempat keterampilan berbahasa tersebut keterampilan menulis berada di urutan terakhir yang berarti bahwa seseorang dapat menguasai keterampilan menulis apabila telah menguasai keterampilan-keterampilan sebelumnya yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara dan keterampilan membaca. Keterampilan menulis akan melahirkan sebuah tulisan tentunya, dan tulisan itu sendiri merupakan salah satu alat untuk berkomunikasi yang menggunakan simbol atau lambang-lambang tertentu yang telah disepakati. Keterampilan menulis tidak hanya dikuasi dengan teori saja, namun kegiatan menulis jika dilakukan secara terus-menerus akan menghasilkan tulisan yang baik dan benar serta akan mengasah kemampuan menulis seseorang menjadi lebih baik. Kemampuan menulis tidak akan datang secara

otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur (Tarigan, 2008:4).

Keempat keterampilan berbahasa tersebut saling berhubungan erat. Siswa yang terampil menggunakan bahasa akan tercermin saat ia bertutur. Semakin jelas ia bertutur maka kemampuan berbahasanya semakin baik. Dalam memperoleh kemampuan berbahasa, perlu latihan-latihan serta praktik yang menunjang. Dengan belajar maka keterampilan berbahasa akan semakin terasah. Kebutuhan belajar dapat terjadi di mana saja, misalnya di lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, tempat kerja, sekolah ataupun lingkungan bermain. Hamalik (2004: 28) mengatakan bahwa hakikat belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah terbagi menjadi dua, yaitu pembelajaran bahasa dan pembelajaran sastra. Di Indonesia beberapa tahun terakhir sudah menerapkan kurikulum 2013 yakni kurikulum yang dikembangkan dengan tujuan mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Pada proses pembelajarannya guru ditempatkan sebagai fasilitator sedangkan murid menjadi yang berperan aktif atau mandiri. Tahun pelajaran 2017-2018 di beberapa sekolah telah menerapkan Kurikulum 2013 revisi 2017. Pada jenjang SMP kelas VII semester genap, materi yang didapat diantaranya adalah teks literasi, surat pribadi/surat dinas, puisi rakyat, dan fabel. Pembelajaran memiliki tujuh komponen yang harus dipenuhi diantaranya kurikulum, guru, siswa, metode, materi, media, dan evaluasi.

Kedudukan media sangatlah penting di dalam pembelajaran. Dengan adanya media diharapkan dapat membantu merangsang pikiran pebelajar untuk lebih dapat memahami apa yang disampaikan guru. Pemilihan media juga berpengaruh dalam terjadinya proses belajar. Pendidik hendaknya menyesuaikan media yang tepat untuk materi yang diajarkan. Dengan media yang tepat diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 cenderung berbasis teks. Seperti teks cerita moral/fabel, ulasan, diskusi, cerita prosedur, dan cerita biografi. Dalam kompetensi dasarnya menunjukkan bahwa peserta didik diwajibkan untuk dapat menyusun jenis-jenis teks. Artinya bahwa siswa diwajibkan untuk menguasai keterampilan menulis. Salah satu fokus dalam penelitian eksperimen ini ialah mengenai kemampuan siswa dalam menyusun teks cerita moral/fabel. Berdasarkan Kurikulum 2013 revisi 2017 teks cerita moral/fabel merupakan salah satu materi yang terdapat pada jenjang SMP/MTs kelas VII dengan KD 3.16 Menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.

Pada saat ini, bacaan cerita fabel atau dongen jarang diminati di berbagai kalangan usia. Zaman semakin maju dan teknologi yang berkembang pesat menjadikan cerita fabel tersisih. Mungkin saja mereka menganggap bahwa bacaan fabel adalah kuno. Padahal, dalam bacaan tersebut banyak mengandung pesan moral yang dapat ditiru bagi pembacanya. Contohnya cerita Semut dan Burung Merpati mengisahkan tentang seekor semut yang menolong burung merpati ketika akan ditembak oleh pemburu. Ketika itu semut melihat lalu ia menggigit kaki pemburu sehingga pemburu tidak jadi

menembak burung merpati dan burung merpati berhasil terbang menjauhi pemburu. Pada suatu saat, merpati mendapatkan kesempatan untuk membalas budi kepada semut tersebut. Ketika ia melihat semut hanyut terbawa arus sungai, burung tersebut menjatuhkan daun untuk menjadi pegangan semut akhirnya semut selamat. Dari cerita tersebut banyak terkandung makna salah satunya adalah saling tolong menolong. Inilah salah satu pentingnya bacaan cerita moral untuk membentuk moral yang baik di era globalisasi sekarang ini.

Banyaknya situs-situs di internet yang mengusung tema modern seperti *Webtoon* dan *Wattpat*, menjadikan cerita rakyat, legenda, dan fabel kurang diminati bahkan terlupakan. Anak zaman sekarang bahkan mungkin saja membaca cerita fabel hanya pada saat mendapatkan pelajaran di sekolah. Kurangnya minat terhadap cerita moral/fabel sangat memprihatinkan. Untuk menumbuhkan minat siswa terhadap cerita bermoral perlu adanya pembaharuan dalam pelaksanaan pembelajaran yang terkait dengan teks cerita moral/fabel. Di sinilah peran guru sebagai fasilitator untuk mempersiapkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi cerita moral sekaligus menjadikan pembelajaran tersebut menjadi menarik dan berkesan. Agar pembelajaran tercapai dengan baik, pendidik harus memilih media pembelajaran yang tepat.

Kegiatan menulis fase menemukan ide adalah salah satu fase yang sulit. Dengan adanya media yang disediakan guru diharapkan akan memudahkan siswa untuk menuliskan setiap gagasannya. Media yang akan diteliti oleh peneliti di sini adalah media gambar berantai. Daryanto (2010:118) menjelaskan bahwa gambar berantai

adalah bentuk penyajian gambar foto yang diambil berdasarkan topik atau peristiwa yang dibutuhkan akan tersusun. Media gambar berantai dapat menerjemahkan ide-ide abstrak ke dalam bentuk yang lebih nyata dan media gambar berantai juga banyak tersedia dalam buku-buku, majalah, koran, dan katalog.

Untuk mengetahui keefektifan media gambar berantai dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel di tingkat SMP/MTs, maka perlu diadakan sebuah penelitian untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media tersebut. Selain itu, untuk menguji apakah media gambar berantai lebih efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel daripada pembelajaran menggunakan media gambar tunggal di kelas VII SMP Al Kautsar Bandar Lampung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini terdiri atas dua rumusan masalah. Rumusan masalah tersebut yaitu rumusan masalah mayor dan rumusan masalah minor.

1.2.1 Rumusan Masalah Mayor

Rumusan masalah mayor adalah rumusan masalah yang mencakup seluruh objek penelitian. Rumusan mayor dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan media gambar berantai lebih efektif daripada penggunaan media gambar tunggal dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel siswa kelas VII SMP Al Kautsar Bandar Lampung?”.

1.2.2 Rumusan Masalah Minor

Rumusan masalah minor adalah rumusan masalah yang terdiri atas bagian-bagian dari rumusan masalah mayor. Rumusan masalah minor dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Seberapa besar tingkat kemampuan menulis teks cerita fabel siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media gambar berantai dan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media gambar tunggal?
2. Adakah perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis teks cerita fabel bagi siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media gambar berantai dan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media gambar tunggal?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan media gambar berantai dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel siswa kelas VII yang meliputi:

1. Tingkat kemampuan menulis teks cerita fabel siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media gambar berantai dan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media gambar tunggal.
2. Perbedaan hasil skor antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media gambar berantai dan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media gambar tunggal siswa kelas VII SMP Al-Kautsar Bandar Lampung.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak yang dijabarkan sebagai berikut.

1. Bagi guru bidang studi Bahasa Indonesia, dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang media pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran menulis teks fabel.
2. Bagi siswa, dapat digunakan sebagai media yang efektif untuk mengatasi kesulitan belajar dalam pembelajaran menulis teks fabel dan untuk mendorong kreatifitas dalam menulis teks fabel.
3. Bagi mahasiswa calon peneliti, penelitian ini dapat menjadi referensi bahan penelitian.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Media Pembelajaran

Pembelajaran tidak dapat terpisahkan dengan media. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu pembelajaran. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

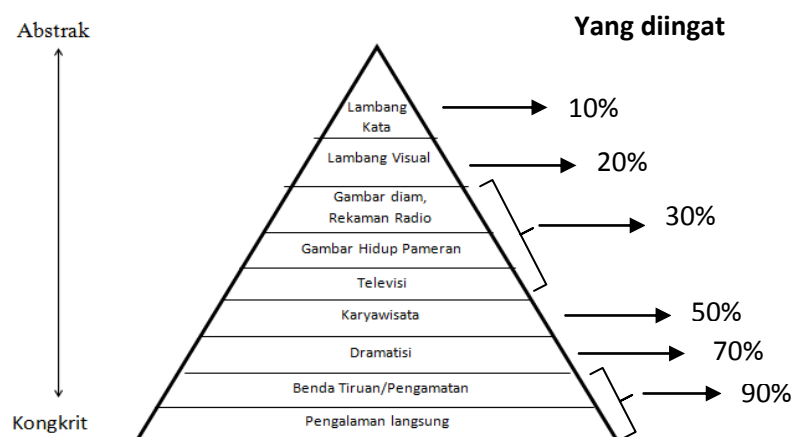
2.1.1 Konsep Dasar Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’ atau ‘pengantar’. Sementara menurut Gagne’ dan Briggs (dalam Arsyad, 2014:4) media pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto gambar, grafik, televisi, dan komputer. Sehingga merangsang siswa untuk belajar. Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2014), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, siswa, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2011: 4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

2.1.2 Teori Pengembangan Media Pembelajaran

Pada awal sejarah pendidikan, guru merupakan satu-satunya sumber untuk memperoleh pelajaran. Perkembangan selanjutnya, sumber belajar kemudian bertambah dengan adanya buku. Selanjutnya pengembangan sarana atau media pembelajaran semakin maju yaitu ditandai dengan adanya pemanfaatan alat visual yang sudah dilengkapi dengan peralatan audio. Saat ini banyak yang menganut teori Edgar Dale yaitu kerucut pengalaman. Edgar Dale (Molenda, 1996: 16) melukiskannya dalam sebuah kerucut yang dinamakan kerucut pengalaman (*cone of experience*). Kerucut pengalaman Edgar Dale saat ini dianut secara luas untuk menentukan alat bantu atau media apa yang sesuai agar siswa memperoleh pengalaman belajar secara mudah.

Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale itu memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu. Semakin konkret siswa mempelajari bahan pengajaran, maka semakin banyaklah yang diperoleh siswa. Sebaliknya, semakin abstrak siswa memperoleh pengalaman, maka semakin sedikit pengalaman yang diperoleh siswa. Berikut adalah gambar kerucut pengalaman.



2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2011) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis siswa. Menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad 2013: 25-27) terdapat delapan manfaat media pembelajaran, yaitu:

- a. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku karena setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama.
- b. Pembelajaran bisa menjadi lebih baik karena media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu yang singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
- e. Kualitas belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan

terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.

- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses pembelajaran, misalnya sebagai konsultan penasihat siswa.

2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (Levie & Lentz dalam Arsyad, 2014: 20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran sebagai berikut.

a. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memerhatikan.

Contohnya media gambar yang dapat mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

b. Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi tentang lingkungan, sosial, ras.

c. Fungsi Kognitif

Media visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks.

2.1.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik untuk meningkatkan proses belajar dan hasil belajar peserta didik. Arsyad (2014: 74), mengemukakan ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media.

a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai

Media dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan oleh siswa seperti menghafal yang melibatkan pemikiran pada tingkatan lebih tinggi.

- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi

Media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa. Televisi, misalnya, tepat untuk mempertunjukkan proses dan transformasi yang memerlukan manipulasi ruang dan waktu.

- c. Praktis, luwes, dan bertahan

Kriteria ini menuntun para guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dapat digunakan di mana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa ke mana-mana.

- d. Guru terampil menggunakannya

Guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya dalam proses pembelajaran sebagai upaya mempertinggi mutu dan hasil belajar.

- e. Pengelompokan sasaran

Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.

- f. Mutu teknis

Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya, visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.

2.1.6 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dibedakan menjadi beberapa jenis. Arsyad (2007: 29) membagi media ke dalam empat kelompok, yaitu : media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

- a. Teknologi cetak. Cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi.
- b. Teknologi audio-visual. Cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio-visual. Pengajaran melalui audio-visual bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.
- c. Teknologi berbasis komputer. Cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Pada dasarnya teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran menggunakan layar kaca untuk menyampaikan informasi kepada siswa.
- d. Teknologi gabungan. Cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

2.1.7 Media Visual

Media grafis termasuk media visual. Sebagaimana halnya media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan (Sadiman, 2005: 28). Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual seperti gambar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberi hubungan antara isi materi pelajaran dan dunia nyata. Menurut Arsyad (2007: 37) bahwa gambar adalah termasuk salah satu jenis media cetakan atau yang berasal dari teknologi cetak. Media grafis menurut Sadiman (2005) terdapat beberapa jenis yaitu media gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel, dan papan buletin.

2.1.8 Media Gambar Berantai

Media gambar berantai merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Gambar berantai merupakan media berbasis gambar fotografi. Gambar berantai adalah bentuk penyajian gambar foto yang diambil berdasarkan topik atau peristiwa yang dibutuhkan hingga tersusun dan setiap gambar tersebut mampu bercerita dengan maksud mengambil suatu makna yang ada pada gambar tersebut (Daryanto, 2010:108).

Media gambar berantai merupakan bagian dari media pembelajaran berbasis visual, yaitu media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat pandangan atau penglihatan. Media gambar berantai dimanfaatkan untuk mengatasi keterbatasan pengamatan. Media gambar berantai yang diterapkan dalam pembelajaran

menulis teks fabel adalah rangkaian foto yang menggambarkan peristiwa binatang dan disajikan secara menarik, atraktif, dan komunikatif.

2.1.9 Kelebihan Media Gambar Berantai

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan masing-masing. Hal tersebut harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Kelebihan media pembelajaran harus dapat dimanfaatkan sebaik mungkin untuk menunjang kelancaran proses belajar. Beberapa kelebihan media gambar menurut Sadiman (2004: 29-30) sebagai berikut.

- a. Dapat menerjemahkan ide-ide abstrak ke dalam bentuk yang lebih nyata.
- b. Banyak tersedia dalam buku-buku, majalah, koran, dan katalog.
- c. Sifatnya konkret; gambar/foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- d. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke dalam ruang kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek/peristiwa tersebut. Gambar atau foto dapat mengatasi hal tersebut.
- e. Media gambar atau foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Sel atau penampang daun yang tak kasat mata dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar atau foto.
- f. Foto dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
- g. Foto harganya murah dan gampang didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.

2.1.10 Kekurangan Media Gambar Berantai

Media pembelajaran dalam penggunaannya sangat dibutuhkan guru dan siswa dalam membantu kegiatan pembelajaran, namun secara umum media pembelajaran memiliki beberapa kekurangan dalam penggunaannya. Kekurangan tersebut harus dapat diantisipasi dan ditanggulangi, agar kekurangan tersebut tidak menyebabkan terhambatnya proses belajar. Berikut ini dipaparkan beberapa kekurangan media gambar menurut Sadiman (2004: 31) sebagai berikut.

- a. Gambar atau foto hanya menekankan persepsi indera mata.
- b. Gambar atau foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c. Tidak dapat menunjukkan gerak.
- d. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

2.2 Pembelajaran Bahasa

Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan pembelajar dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tulis. Dalam kegiatan berkomunikasi, sebagian besar manusia melakukan tatap muka langsung dengan bahasa lisan. Dalam kegiatan tersebut, para peserta komunikasi saling bergantian. Artinya, kegiatan berkomunikasi tersebut suatu saat seseorang menjadi pembicara dan pada saat yang lain seseorang tersebut menjadi pendengar atau penyimak.

Sehubungan dengan penggunaan bahasa, terdapat empat keterampilan dasar berbahasa yaitu: menyimak, berbicara, menulis dan membaca. Keempat

keterampilan tersebut saling terkait antara satu dengan yang lainnya. Menyimak dan berbicara merupakan kegiatan komunikasi dua arah yang langsung.

Menyimak bersifat reseptif, sedangkan berbicara bersifat produktif (Slamet, 5: 2014). Membaca dan menulis merupakan aktivitas berbahasa ragam tulis. Menulis adalah kegiatan berbahasa yang bersifat produktif, sedangkan membaca adalah kegiatan yang bersifat reseptif (Slamet, 7: 2014). Seorang penulis menyampaikan gagasan, perasaan atau informasi dalam bentuk tulisan. Sebaliknya seorang pembaca mencoba memahami gagasan, perasaan atau informasi yang disajikan dalam bentuk tulisan tersebut.

2.2.1 Keterampilan Menyimak

Menyimak dikatakan sebagai kegiatan berbahasa reseptif dalam suatu kegiatan bercakap-cakap dengan medium dengar (*audio*) maupun medium pandang (*visual*). Bercakap-cakap, memang berciri interaktif tetapi tidak semua wacana lisan bersifat interaktif atau timbal balik. Kata *menyimak* dalam bahasa Indonesia memiliki kemiripan makna dengan *mendengar* dan *mendengarkan* namun sebenarnya *menyimak* memiliki makna yang lebih dalam lagi. Mendengar dapat diartikan sebagai menangkap bunyi (suara) dengan telinga. Mendengarkan berarti menangkap sesuatu (bunyi) dengan sungguh-sungguh. Berbeda halnya dengan menyimak. Menyimak berarti memerhatikan baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca orang.

2.2.2 Keterampilan Berbicara

Bahasa merupakan alat komunikasi yang umum dalam masyarakat. Tidak ada masyarakat di mana pun mereka tinggal yang tidak memiliki bahasa. Seseorang yang memiliki kemampuan berbicara akan lebih mudah dalam menyampaikan ide

atau gagasan kepada orang lain, keberhasilan menggunakan ide itu sehingga dapat diterima oleh orang yang mendengarkan atau yang diajak bicara. Sebaliknya, seseorang yang kurang memiliki kemampuan berbicara akan mengalami dalam menyampaikan ide gagasannya kepada orang lain.

Bahasa lisan adalah alat komunikasi berupa simbol yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Saluran untuk memindahkannya adalah udara. Selanjutnya simbol yang disalurkan lewat udara diterima oleh komunikan. Karena simbol itu dipahami oleh komunikan, ia dapat mengerti pesan yang disampaikan oleh komunikator.

Berbicara adalah ekspresi diri, bila si pembicara memiliki pengetahuan dan pengalaman yang kaya, maka dengan mudah yang bersangkutan dapat menguraikan pengetahuan dan pengalamannya. Sebaliknya, jika pembicara miskin pengetahuan dan pengalaman, maka ia akan mengalami ketersendatan dan kesukaran dalam berbicara.

2.2.3 Keterampilan Membaca

Membaca bukanlah sekadar menyuarakan lambang-lambang tertutup tanpa memersoalkan apakah rangkaian kata atau kalimat yang dilafalkan tersebut dipahami atau tidak, melainkan lebih daripada itu. membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/ bahasa tulis. Membaca merupakan perbuatan yang dilakukan berdasarkan kerja sama beberapa keterampilan, yakni mengamati, memahami dan memikirkan.

2.2.4 Keterampilan Menulis

Menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat medianya. Pada dasarnya menulis itu, bukan hanya berupa melahirkan pikiran atau perasaan saja, melainkan juga merupakan pengungkapan ide, pengetahuan, ilmu, dan pengalaman hidup seseorang dalam bahasa tulis.

Sebagai suatu proses, menulis merupakan serangkaian aktivitas yang terjadi. Untuk merangkai kata menjadi kalimat, kalimat menjadi paragraf dan paragraf menjadi sebuah karangan yang baik diperlukan beberapa tahapan. Tahapan atau fase tersebut antara lain fase persiapan, fase pengembangan isi karangan dan fase telaah dan revisi atau penyempurnaan tulisan.

2.3 Pembelajaran Menulis

Menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa. Keterampilan menulis merupakan salah satu bentuk keterampilan berbahasa yang sangat penting, di samping keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca. Kegiatan menulis menjadi sebuah proses berpikir kreatif yang penulisnya menuangkan seluruh ide-idenya di dalam tulisan. Dalam Depdiknas (2003: 1219), menulis adalah kegiatan melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat) dengan tulisan. Sedangkan menurut Tarigan (2008: 3), menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain.

Suparno (2002: 1.3) mendefinisikan menulis sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Menurut McCrimmon (dalam Slamet, 2014: 150) menulis merupakan kegiatan menggali pikiran dan perasaan mengenai suatu subjek, memilih hal-hal yang akan ditulis, menentukan cara menuliskannya sehingga pembaca dapat memahaminya dengan mudah dan jelas. Pada dasarnya menulis itu, bukan hanya berupa melahirkan pikiran atau perasaan saja, melainkan juga merupakan pengungkapan ide, pengetahuan, ilmu, dan pengalaman hidup seseorang dalam bahasa tulis. Oleh karena itu, menulis bukanlah merupakan kegiatan yang sederhana dan tidak perlu dipelajari, tetapi justru harus dikuasai.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu kegiatan kreatif yang menuangkan gagasan atau pikiran-pikiran yang mengandung makna dan manfaat bagi pembacanya serta menjadi alat komunikasi dan sebagai sarana untuk mengembangkan ilmu pengetahuan.

2.3.1 Tujuan Menulis

Pada dasarnya tujuan menulis adalah menyampaikan pesan, ide yang ada di benak penulis. Seorang penulis harus dapat memilih topik yang tepat dan disesuaikan dengan kondisi pembacanya. Menulis tidak hanya mengharuskan memilih suatu pokok pembicaraan yang sesuai, tetapi juga harus menentukan siapa yang akan membaca tulisan tersebut, apa maksud tulisan tersebut dan tujuannya. Hugo Hartig dalam Tarigan (2008: 25-26) membagi menjadi tujuh jenis tujuan menulis sebagai berikut.

a. *Assignment Purpose* (Tujuan Penugasan)

Penulis melakukan kegiatan menulis untuk memenuhi tugas yang diberikan oleh guru atau sebuah lembaga. Bentuk tulisan ini biasanya berupa makalah, laporan, ataupun kerangka bebas.

b. *Altruistic Purpose* (Tujuan Altruistik)

Penulis melakukan kegiatan menulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, menghilangkan kedukaan para pembaca, ingin menolong para pembaca memahami, menghargai perasaan dan penalarannya, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karyanya itu.

c. *Persuasive Purpose* (Tujuan Persuasif)

Tulisan yang bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang telah diutarakan.

d. *Informational Purpose* (Tujuan Penerangan)

Tulisan yang bertujuan memberi informasi atau keterangan kepada para pembaca.

e. *Self Expressive Purpose* (Tujuan Pernyataan Diri)

Tulisan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada para pembaca.

f. *Creative Purpose* (Tujuan Kreatif)

Tujuan ini berhubungan erat dengan tujuan pernyataan diri, tetapi keinginan kreatif yang terdapat di dalam tujuan ini melebihi tujuan pernyataan diri dan melibatkan dirinya dengan keinginan mencapai norma artistik. Tulisan yang bertujuan mencapai nilai-nilai artistik dan nilai-nilai kesenian.

g. *Problem-Solving Purpose* (Tujuan Pemecahan Masalah)

Penulis melakukan kegiatan menulis bertujuan untuk menjelaskan, menjernihkan,

menjelajahi, serta meneliti secara cermat pikiran-pikiran dan gagasan-gagasannya sendiri agar dapat dimengerti dan diterima oleh pembaca.

2.3.2 Pendekatan Menulis

Menurut Proett dan Gill 1986 dalam Suparno dkk(2002:1.14) beberapa pendekatan yang kerap muncul dalam pembelajaran menulis sebagai berikut.

- a. Pendekatan Frekuensi menyatakan bahwa banyaknya latihan mengarang, sekalipun tidak dikoreksi (seperti buku harian atau surat), akan membantu meningkatkan keterampilan menulis seseorang.
- b. Pendekatan Gramatikal berpendapat bahwa pengetahuan orang mengenai struktur bahasa akan mempercepat kemahiran seseorang dalam menulis.
- c. Pendekatan koreksi berkata bahwa seseorang menjadi penulis karna dia menerima banyak koreksi atau masukan yang diperoleh atas tulisannya.
- d. Pendekatan formal mengungkapkan bahwa keterampilan menulis akan diperoleh bila pengetahuan bahasa, pengaliniean, pewacanaan, serta konvensi atau aturan penulisan dikuasai dengan baik.

2.3.3 Tahap Penulisan

Menulis adalah sebagai suatu aktivitas yang berproses. Sebagai proses, menulis merupakan serangkaian aktivitas yang terjadi dan melibatkan tiga fase yaitu prapenulisan, penulisan, dan pascapenulisan (Suparno, 2002: 1.14).

a. Tahap Prapenulisan

Tahap ini merupakan tahap perencanaan atau persiapan menulis seperti halnya pemanasan bagi orang yang berolahraga. Tahap ini merupakan fase mencari, menemukan, mengingat kembali pengetahuan atau pengalaman yang diperoleh

atau diperlukan penulis. Tujuannya adalah untuk mengembangkan isi serta mencari kemungkinan-kemungkinan lain dalam menulis sehingga apa yang ingin ditulis dapat disajikan dengan baik. Pada tahapan ini mencakup beberapa langkah yaitu menentukan topik, membatasi topik, menentukan tujuan, menentukan bahan atau materi penulisan (Sabarti dkk: 1988:3).

b. Tahap Penulisan

Pada tahap ini membahas setiap butir topik yang ada di dalam kerangka yang disusun. Ini berarti menggunakan bahan-bahan yang telah diklasifikasikan menurut keperluan diri sendiri (penulis).

c. Tahap Pascapenulisan

Fase ini merupakan tahap penghalusan dan penyempurnaan buram serta pembacaan ulang.

2.3.4 Keuntungan Menulis

Menulis memiliki peran yang penting bagi manusia yang selalu dituntut untuk bersosialisasi dengan orang lain, banyak keuntungan atau manfaat yang bisa diperoleh dari aktivitas menulis. Menurut Sabarti dkk dalam Septiawan (2007:131) merincikan berbagai keuntungan menulis sebagai berikut.

- a. Dengan menulis, seseorang dapat mengenali kemampuan dan potensi diri
- b. Dengan menulis, seseorang dapat mengembangkan berbagai gagasan, dengan menghubungkan-hubungkan atau membanding-bandingkan berbagai fakta.
- c. Dengan menulis dapat menyerap, mencari, dan menguasai informasi tentang topik yang hendak ditulis
- d. Dengan menulis dapat mengorganisasikan secara sistematis.

- e. Dengan menulis, dapat menilai gagasan sendiri secara lebih objektif
- f. Dengan menulis dapat membiasakan diri untuk asyik menuliskan permasalahan secara tersurat, dan meluangkan kemudahan untuk memecahkan persoalan.
- g. Dengan menulis dapat mendorong untuk belajar secara aktif.
- h. Dengan menulis secara terencana membiasakan diri untuk berpikir dan berbahasa secara tertib.

2.4 Teks Fabel

The Liang (2002: 197) mendefinisikan cerita sebagai ekspresi yang menggunakan kata-kata atau sesuatu kejadian atau peristiwa yang dialami oleh manusia atau makhluk dan hal lain yang diperinsankan (dipersonifikasikan).

Sejalan dengan Widagdho (1997: 106) cerita adalah karangan yang menceritakan satu atau beberapa kejadian dan bagaimana berlangsungnya peristiwa-peristiwa tersebut. Menurut Saad (dalam Tarigan 2006: 12.2) bahwa cerita rekaan pada hakikatnya bercerita, cerita dalam prosa hasil olahan pengarang berdasarkan pandangan, tafsiran, dan penilaiannya tentang peristiwa yang pernah terjadi ataupun pengolahan tentang peristiwa yang berlangsung dalam khayalnya.

Menurut Suwarna (2012: 78) cerita adalah rangkaian paragraf yang berupa kisah tentang seseorang atau kisah tentang sesuatu. Cerita fabel dan cerita pendek memiliki arti yang tidak jauh berbeda, menurut Depdiknas (2008: 263) cerita binatang/fabel adalah cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang, biasanya mengandung ibarat, hikmah atau ajaran budi pekerti. Sedangkan cerita pendek adalah kisah pendek (kurang dari

10.000 kata) yang memberikan kesan tunggal yang dominan dan memusatkan diri pada satu tokoh di satu situasi. Jadi, cerita fabel dapat diartikan cerita mengenai hewan yang tingkah lakunya seperti manusia dan mengandung pesan moral. Binatang-binatang tersebut dapat berfikir, berkomunikasi antar binatang lain, bergerak, melakukan aktivitas, makan, minum, memiliki perasaan, berpikir layaknya manusia pada umumnya.

2.4.1 Unsur Instrinsik Teks Cerita Fabel

Cerita fabel tidak jauh berbeda dengan cerita pendek atau cerpen, keduanya memiliki dua unsur pembangan, yaitu unsur instrinsik dan unsur ekstrinsik. Pada bahasan ini hanya akan membahas mengenai unsur instrinsik. Unsur instrinsik adalah unsur-unsur pembangun cerita yang asalnya dari dalam cerita itu sendiri. Jika disamakan dengan sebuah bangunan, maka unsur instrinsik merupakan komponen-komponen dari bangunan tersebut. Unsur instrinsik cerita fabel meliputi tema, alur, latar, dan sudut pandang. Unsur tersebut dijabarkan sebagai berikut.

a. Tema

Tema adalah persoalan yang menduduki utama dalam cerita (Tarigan, 2006: 12.3). Tema merupakan suatu gagasan pokok atau ide pikiran tentang suatu hal.

b. Tokoh

Tokoh adalah para pelaku yang terdapat dalam sebuah karya fiksi, sedangkan karakter merujuk pada sifat dari tokoh (penokohan). Tokoh dalam cerita menempati posisi strategis sebagai pembawa dan penyampai pesan, amanat, atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan kepada pembaca. Dalam teks fabel, binatang hadir sebagai personifikasi manusia, baik yang menyangkut penokohan

lengkap dengan karakternya maupun persoalan hidup yang diungkapkannya. Artinya, manusia dan berbagai persoalan manusia itu diungkapkan lewat binatang.

c. Alur

Alur adalah sambung menyambung peristiwa berdasarkan hukum sebab akibat (Tarigan, 2006:12.3). Sedangkan menurut Depdiknas (2008: 45) alur adalah rangkaian peristiwa yang direka dan dijalin dengan seksama dan menggerakkan jalan cerita melalui kerumitan ke arah klimaks dan penyelesaian.

d. Latar

Latar adalah keterangan mengenai ruang, waktu serta suasana terjadinya peristiwa-peristiwa di dalam suatu karya sastra. Menurut Tarigan (2006: 12.4) latar adalah tempat beraksinya tokoh-tokoh dalam cerita atau dapat dikatakan sebagai tempat terjadinya peristiwa dalam cerita. Sedangkan menurut Tarigan (2008: 164) latar adalah lingkungan fisik tempat kegiatan berlangsung.

e. Sudut Pandang

Sudut pandang adalah cara pengarang menempatkan dirinya terhadap cerita atau dari sudut mana pengarang memandang ceritanya. Sudut pandang yang umum dipergunakan oleh para pengarang dibagi menjadi empat jenis, yakni sebagai berikut.

- 1) Sudut pandang *first person-central* atau sudut pandang orang pertama. Pada sudut pandang ini biasanya menggunakan kata ganti aku atau saya. Dalam hal ini pengarang seakan-akan terlibat dalam cerita dan bertindak sebagai tokoh utama dalam cerita.
- 2) Sudut pandang orang ketiga. Sudut pandang ini biasanya menggunakan kata

ganti orang ketiga seperti dia, ia atau nama tokoh dalam cerita.

- 3) Sudut pandang pengamat serba tahu. Dalam hal ini pengarang bertindak seolah-olah mengetahui segala peristiwa yang dialami tokoh.
- 4) Sudut pandang campuran. Pengarang mula-mula menggunakan sudut pandang orang pertama. Selanjutnya serba tahu dan bagian akhir orang pertama.

2.4.2 Struktur Teks Cerita Fabel

Struktur teks fabel ternyata strukturnya tidak jauh berbeda dengan teks cerita pendek. Teks cerita pendek disusun dengan struktur yang terdiri atas orientasi, komplikasi, dan resolusi. Sementara itu, teks fabel ditambah dengan struktur koda pada bagian akhir sehingga terbentuk struktur orientasi-komplikasi-resolusi-koda

- a. Orientasi, adalah pengenalan awal jalan cerita. Orientasi cerita fabel berisi tentang pengenalan tokoh, suasana lingkungan cerita, ataupun waktu dan tempat.
- b. Komplikasi, merupakan klimaks dari jalan cerita, berisi puncak dari permasalahan yang dialami sang tokoh.
- c. Resolusi, berisi tentang jalan keluar yang diambil sang tokoh.
- d. Koda, bagian pada akhir sebuah cerita. Dapat berupa pesan serta amanat yang ingin disampaikan dari cerita fabel tersebut (Pardiyono, 2007: 94-95)

Struktur di atas dapat diimplementasikan dalam teks fabel yang berjudul *Monyet dan Ayam* di bawah ini sebagai berikut.

Monyet dan Ayam

Pada suatu zaman, ada seekor ayam yang bersahabat dengan seekor monyet. Si Yamyam dan si Monmon namanya. Namun persahabatan itu tidak berlangsung lama, karena kelakuan si Monmon yang suka semena-mena dengan binatang lain.

Orientasi

Hingga, pada suatu petang si Monmon mengajak Yamyam untuk berjalan-jalan. Ketika hari sudah petang, si Monmon mulai merasa lapar. Kemudian ia menangkap si Yamyam dan mulai mencabuti bulunya. Yamyam merontaronta dengan sekuat tenaga.

Komplikasi

“Lepaskan aku, mengapa kau ingin memakan sahabatmu?” teriak si Yamyam. Akhirnya Yamyam, dapat meloloskan diri. Ia lari sekuat tenaga. Untunglah tidak jauh dari tempat itu adalah tempat kediaman si Kepiting. si Kepiting merupakan teman Yamyam dari dulu dan selalu baik padanya.

Dengan tergepoh-gepoh ia masuk ke dalam lubang rumah si Kepiting. Di sana ia disambut dengan gembira. Lalu Yamyam menceritakan semua kejadian yang dialaminya, termasuk penghianatan si Monmon.

Mendengar hal itu akhirnya si Kepiting tidak bisa menerima perlakuan si Monmon. Ia berkata, “Mari kita beri pelajaran si Monmon yang tidak tahu arti persahabatan itu.”

Lalu ia menyusun siasat untuk memperdayai si Monmon. Mereka akhirnya bersepakat akan mengundang si Monmon untuk pergi berlayar ke pulau seberang yang penuh dengan buah-buahan. Tetapi perahu yang akan mereka pakai adalah perahu buatan sendiri dari tanah liat.

Resolusi

Kemudian si Yamyam mengundang si Monmon untuk berlayar ke pulau seberang. Dengan rakusnya si Monmon segera menyetujui ajakan itu karena ia berpikir akan mendapatkan banyak makanan dan buah-buahan di pulau seberang. Beberapa hari berselang, mulailah perjalanan mereka. Ketika perahu sampai di tengah laut, Yamyam dan kepiting berpantun. Si Yamyam berkokok “Aku lubangi ho!!!”

si Kepiting menjawab “Tunggu sampai dalam sekali!!!” Setiap kali berkata begitu maka si Yamyam mencotok-cotok perahu itu.

Resolusi

Akhirnya perahu mereka itu pun bocor dan tenggelam. Si Kepiting dengan tangkasnya menyelam ke dasar laut, sedangkan Si Yamyam dengan mudahnya terbang

Koda

ke darat. Tinggallah Si Monmon yang berteriak minta tolong karena tidak bisa berenang. Akhirnya ia pun tenggelam bersama perahu tersebut.

2.4.3 Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Fabel

Kaidah dapat diartikan sebagai pedoman atau aturan (Depdiknas, 2008:602).

Konteks kaidah teks cerita fabel ini lebih mengarah pada bagaimana ciri-ciri kebahasaannya. Mengingat bahwa fabel adalah cerita tentang hewan sebagai tokoh ceritanya, maka bahasa yang digunakan untuk menggambarkan sifat-sifat hewan yang harus memiliki kemiripan atau kesamaan dengan sifat manusia.

a. Mengklasifikasi kata kerja

Kata kerja biasa disebut juga dengan verba. Secara garis besar Alwi dkk (2003: 91) mengelompokkan kata kerja menjadi dua, yaitu verba transitif dan verba taktransitif (intransitif). Verba transitif adalah verba yang memerlukan nomina sebagai objek dalam kalimat aktif, dan objek itu dapat berfungsi sebagai subjek dalam kalimat pasif. Verba intransitif adalah verba yang tidak memiliki nomina dibelakangnya yang dapat berfungsi sebagai subjek dalam kalimat pasif.

b. Penggunaan kata sandang *Si* dan *Sang*

Kata sandang merupakan sejenis kata penentu atau pembatas yang letaknya di depan kata benda atau kata sifat. Kata sandang tidak memunyai makna tersendiri. Makna atau arti kata sandang bergabung dengan kata yang berada di belakangnya. Contoh kata sandang dalam Bahasa Indonesia, misalnya *si* dan *sang*. Walaupun kata sandang tidak memunyai arti dan tidak dapat berdiri sendiri, kata sandang memiliki fungsi penting menentukan makna dalam kalimat.

c. Penggunaan kata keterangan tempat dan waktu

Dalam teks fabel biasanya mengikutsertakan kata keterangan tempat dan waktu untuk menghidupkan suasana. Keterangan tempat menunjukkan lokasi terjadinya peristiwa, kegiatan, atau keadaan. Frasa tempat sangat sederhana, yaitu terdiri atas preposisi *di* atau *ke* ataupun *dari*, diikuti FN (frasa nomina) seperti *di tempat ini*, *ke kota*, *dari pasar*. Sementara itu, keterangan waktu menunjukkan jangka waktu atau lama kegiatan, keadaan sesuatu, seperti *detik*, *menit*, *hari* tau bahkan *tahun*. Kata-kata seperti itu biasanya dilalui oleh numeralia sehingga terdapat frasa-frasa seperti *sepuluh detik*, *satu hari*, *satu minggu* dan lain-lain.

d. Penggunaan kata hubung lalu, kemudian, dan akhirnya

Kata *lalu* dan *kemudia* memiliki makna yang sama, kata ini digunakan sebagai penghubung. Kata *akhirnya* biasanya digunakan untuk menyimpulkan dan mengakhiri informasi dalam paragraf atau dalam teks.

2.5 Penggunaan Media Gambar Berantai dan Gambar Tunggal pada Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fabel

Setelah dikemukakan landasan teori mengenai media pembelajaran, pembelajaran bahasa, pembelajaran menulis dan cerita fabel selanjutnya akan dipaparkan proses penggunaan media tersebut ke dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Langkah-langkah penggunaan media gambar berantai dan gambar tunggal sebagai berikut.

2.5.1 Penggunaan Media Gambar Berantai pada Kelompok Eksperimen

Langkah-langkah penggunaan media gambar berantai dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel sebagai berikut.

1. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen.
3. Siswa membaca teks cerita fabel yang telah disediakan guru beserta ditampilkan gambar berantai.
4. Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan struktur dan ciri kebahasaan teks fabel.
5. Setelah diberi penjelasan oleh guru atas pertanyaan-pertanyaan tersebut siswa mulai memahami konsep.
6. Guru memberi penguatan tentang materi teks fabel.
7. Dalam setiap kelompok dibagikan gambar berantai yang sama dan lembar kerja untuk mengembangkan kerangka pokok cerita secara berkelompok.
8. Setiap siswa mencoba membuat teks cerita fabel dengan bantuan kerangka cerita yang sudah dibuat secara berkelompok sesuai gambar berantai tersebut.
9. Setelah selesai, hasil karya dievaluasi oleh guru selanjutnya ditempel di dinding kelas.
10. Siswa melakukan kunjung karya.

2.5.2 Penggunaan Media Gambar Tunggal pada Kelompok Kontrol

Langkah-langkah penggunaan media gambar tunggal dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel tidak jauh berbeda dengan kelompok eksperimen, penjelasannya sebagai berikut.

1. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen.
3. Siswa membaca cerita fabel yang telah disediakan beserta dengan gambar tunggalnya.
4. Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan

- struktur dan ciri kebahasaan teks fabel.
5. Setelah diberi penjelasan oleh guru atas pertanyaan-pertanyaan tersebut siswa mulai memahami konsep.
 6. Guru memberi penguatan tentang materi teks fabel.
 7. Setiap siswa diperintahkan untuk menuliskan cerita fabel sesuai dengan tema gambar yang telah ditentukan oleh guru.
 8. Setelah selesai, hasil karya dievaluasi oleh guru selanjutnya ditempel di dinding kelas.
 9. Siswa melakukan kunjung karya.

2.6 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Rahmat dengan judul “Keefektifan Penggunaan Media Gambar Berseri dalam Pembelajaran Menulis Cerpen pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Masamba”. Kesimpulan dalam penelitian tersebut yaitu media gambar berseri efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek .

Penelitian tersebut dianggap relevan dengan penelitian ini karena terdapat kesamaan dalam hal variabel bebasnya yaitu penggunaan media gambar berantai dan juga kesamaan dalam hal jenis penelitian yang digunakan, yaitu menggunakan jenis penelitian eksperimen, sedangkan perbedaan terdapat pada variabel terikatnya, yaitu pembelajaran menulis cerita pendek sedangkan pada penelitian ini adalah pembelajaran menulis teks cerita fabel.

2.7 Kerangka Pikir

Pembelajaran menulis teks cerita fabel di sekolah sering kali membosankan, karena tidak optimalnya penggunaan media pembelajaran. Salah satu cara untuk memotivasi siswa dalam belajar menulis cerita dengan penggunaan media gambar. Guru dapat menginovasikan media gambar menjadi media yang lebih menarik. Salah satunya media gambar berantai yang terdiri atas beberapa susunan gambar yang mencakup rangkaian peristiwa.

Untuk mengetahui keefektifan media gambar berantai dalam penelitian ini akan dilakukan uji coba pada siswa kelas VII SMP Al Kautsar Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kedua kelas tersebut diberikan perlakuan yang sama namun menggunakan media yang berbeda. Kelompok eksperimen menggunakan media gambar berantai dan kelompok kontrol menggunakan media gambar tunggal.

2.8 Hipotesis

Berdasarkan kerangka pikir di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

2.8.1 Hipotesis Nol

- a. Tidak ada perbedaan skor yang signifikan antara kemampuan menulis teks cerita fabel yang menggunakan media gambar berantai dan gambar tunggal pada siswa kelas VII SMP Al-Kautsar Bandar Lampung.
- b. Penggunaan media gambar berantai tidak lebih efektif daripada media gambar tunggal dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel pada siswa kelas VII SMP Al-Kautsar Bandar Lampung.

2.8.2 Hipotesis Alternatif

- a. Terdapat perbedaan skor yang signifikan antara kemampuan menulis teks cerita fabel yang menggunakan media gambar berantai dan media gambar tunggal pada siswa kelas VII SMP Al Kautsar Bandar Lampung.
- b. Pembelajaran menulis teks cerita fabel yang menggunakan media gambar berantai diduga lebih efektif dibandingkan pembelajaran menulis teks cerita fabel menggunakan media gambar berantai pada siswa kelas VII SMP Al Kautsar Bandar Lampung.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yakni penelitian ini untuk mencari data-data kuantitatif melalui hasil uji coba eksperimen. Menurut Martono (2012: 20) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan data yang berupa angka. Data yang berupa angka tersebut kemudian diolah dan dianalisis untuk mendapatkan suatu informasi ilmiah di balik angka-angka tersebut. Penggunaan pendekatan ini dengan maksud agar semua gejala yang diperoleh bisa diukur dan diubah dalam bentuk angka serta dapat dianalisis dengan analisis statistik.

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan *pretest-posttest control group design*, seperti yang terlihat dalam tabel berikut.

Tabel 1. Desain Penelitian Eksperimen

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan:

- O1 : *pretest* kelompok eksperimen
 O2 : *posttest* kelompok eksperimen
 O3 : *pretest* kelompok kontrol
 O4 : *posttest* kelompok eksperimen
 X1 : perlakuan berupa penerapan model jigsaw
 X2 : perlakuan berupa penerapan model masyarakat belajar

3.2 Variabel Penelitian

Variabel adalah konsep yang memiliki variasi atau memiliki lebih dari satu nilai (Martono, 2012: 55). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

3.2.1 Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi variabel lain atau menghasilkan akibat pada variabel lain (Martono, 2012: 57) keberadaan variabel ini dalam penelitian kuantitatif merupakan variabel yang menjelaskan terjadinya fokus atau topik penelitian. Variabel ini biasanya disimbolkan dengan variabel “x”. sedangkan menurut Sugiyono (2009: 4) variabel bebas adalah yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas pada penelitian ini yaitu media gambar berantai.

3.2.2 Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Martono 2012: 57). Variabel terikat pada penelitian ini adalah keterampilan menulis teks cerita fabel, yaitu hasil skor yang dicapai siswa pada kemampuan menulis teks cerita fabel.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah keseluruhan objek atau subjek yang berada di suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian (Martono, 2012: 74). Sedangkan sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti (Martono, 2012: 74). Dalam penelitian, pemakaian sampel seringkali tak terhindarkan terutama bila ukuran populasi sangat berat atau jumlah anggota populasi yang diteliti tidak terhingga.

3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Al Kautsar Bandar Lampung yang berjumlah 9 kelas, yaitu kelas VII A dengan jumlah 32 siswa, VII B dengan jumlah 30 siswa, VII C dengan jumlah 32 siswa, VII D dengan jumlah 30 siswa, VII E dengan jumlah peserta didik 32, VII F dengan jumlah 30 siswa, VII G dengan jumlah 32 siswa, VII H dengan jumlah 32 siswa, dan VII I dengan jumlah 32 siswa tahun pelajaran 2017-2018. Keseluruhan jumlah peserta didik kelas VII adalah 282 siswa.

Tabel 2. Daftar Jumlah Populasi Siswa Kelas VII SMP Al Kautsar Bandar Lampung

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII A	32
2	VII B	30
3	VII C	32
4	VII D	30
5	VII E	32
6	VII F	30
7	VII G	32
8	VII H	32
9	VII I	32
Jumlah		282

3.3.2 Sampel Penelitian

Berdasarkan populasi siswa kelas VII SMP Al Kautsar Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017-2018 yang berjumlah 282 siswa yang terbagi dalam kelas VII A sampai VII I diadakan pengambilan sampel dengan teknik *Cluster Sampling* merupakan teknik sampling daerah yang digunakan untuk menentukan sampel bila objek yang akan diteliti atau sumber data yang sangat luas (Martono, 2012: 77). Dalam sampling ini, populasi dibagi-bagi menjadi beberapa kelompok atau *cluster* yang diperlukan diambil dengan proses pengacakan. Prosedur pengambilan sampel dilakukan sebagai berikut.

- a. Menuliskan setiap kelas VII pada secarik kertas dan menggulungnya.
- b. Mengundi dengan cara mengocok dan mengambil 2 gulungan secara acak, gulungan kertas yang pertama diambil dan dijadikan sebagai kelompok eksperimen dan gulungan kertas yang kedua diambil dijadikan kelompok kontrol.

- c. Hasil pengundian secara sederhana ini terpilih kelas VII D sebagai kelompok eksperimen dan kelas VII F sebagai kelompok kontrol.

Dari hasil pengundian tersebut, siswa kelas VII D sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas VII F sebagai kelompok kontrol. Pembelajaran menulis teks cerita fabel pada kelompok eksperimen dilakukan dengan menggunakan media gambar berantai sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran menulis teks fabel dilakukan menggunakan media gambar tunggal. Sampel yang digunakan tertuang pada tabel berikut.

Tabel 3. Daftar Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
VII D	30	Kelas Eksperimen
VII F	30	Kelas Kontrol

3.4 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat adalah lokasi di mana populasi tersebut berada. Sedangkan waktu penelitian diambil pada tahun pelajaran 2017-2018 semester genap. Berikut ini akan dijabarkan mengenai keduanya.

3.4.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Al Kautsar Bandar Lampung yang beralamat di Jl. Soekarno- Hatta, Raja Basa, Kota Bandar Lampung, Lampung 35144.

3.4.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2017-2018. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu: 1) tahap pengukuran awal menulis teks fabel (*pretest*)

kedua kelompok, 2) tahap perlakuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dan 3) tahap pelaksanaan tes akhir (*posttest*) menulis teks cerita fabel. Jadwal pengambilan data dapat dipaparkan melalui tabel berikut.

Tabel 4. Jadwal Pengambilan Data

No	Sample Penelitian	Kegiatan	Hari/Tanggal
1	Kelompok Eksperimen	<i>Pretest</i>	Selasa, 27 Maret 2018
		Pertemuan ke-1	Rabu, 28 Maret 2018
		Pertemuan ke-2	Selasa, 03 April 2018
		Pertemuan ke-3	Rabu, 04 April 2018
		Pertemuan ke-4	Senin, 09 April 2018
		<i>Posttest</i>	Selasa, 10 April 2018
2	Kelompok Kontrol	<i>Pretest</i>	Rabu, 28 Maret 2018
		Pertemuan ke-1	Kamis, 29 Maret 2018
		Pertemuan ke-2	Senin, 02 April 2018
		Pertemuan ke-3	Kamis, 05 April 2018
		Pertemuan ke-4	Senin, 09 April 2018
		<i>Posttest</i>	Kamis, 12 April 2018

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mendapatkan data-data dan juga untuk mempermudah pengerjaannya serta untuk mendapatkan hasil yang lebih valid dalam artian lebih cermat, lengkap, sistematis sehingga lebih mudah pengolahannya.

Instrumen yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes. Nurgiyantoro (2012: 90) mengatakan bahwa teknik tes merupakan salah satu bentuk pengukuran, dan tes hanyalah merupakan salah satu cara untuk mendapatkan informasi tentang siswa. Bentuk tes yang digunakan yaitu berupa tes kemampuan menulis teks cerita fabel berbentuk tes subjektif berupa rambu penilaian esai. Bentuk tes subjektif digunakan

untuk mengetahui seberapa besar kemampuan siswa kelas VII SMP Al Kautsar Bandar Lampung dalam menulis teks cerita fabel.

Dalam penilaian, nilai diperoleh dari hasil pekerjaan siswa yang diukur menggunakan instrumen yang telah dibuat. Penilaian dilakukan untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai. Nurgiyantoro (2012: 441-442) mengatakan bahwa penilaian dalam kegiatan menulis ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan, yaitu (1) aspek isi, (2) organisasi, (3) kosakata, (4) penggunaan bahasa, dan (5) mekanik. Berdasarkan kelima aspek tersebut, dalam penelitian ini akan dilakukan modifikasi. Modifikasi dilakukan agar penilaian sesuai dengan penilaian yang dibutuhkan dalam kegiatan menulis teks cerita fabel. Indikator penilaian yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Indikator Penulisan Teks Cerita Fabel

No	Indikator	Sub Indikator	Kualitas	Deskriptor	Skor
1.	Isi Karangan (30)		Sangat Baik	Cerita mengandung unsur-unsur alur, tokoh, latar yang sesuai dengan tema cerita dan pengembangan tema sangat sesuai dengan judul.	26-30
			Baik	Cerita mengandung unsur-unsur alur, tokoh dan latar serta pengembangan cerita relevan.	23-25
			Cukup	Cerita mengandung unsur tokoh, alur, dan latar namun	18-22

			Kurang	pengembangan cerita kurang relevan dengan tema. Penguasaan cerita tidak sesuai dengan tema.	12-17
			Sangat Kurang	Cerita tidak selesai.	7-11
2.	Organisasi (50)	1. Orientasi (10)	Sangat Baik	Pengenalan awal cerita sangat rinci berisi pengenalan tokoh, watak tokoh, latar tempat/latar waktu/latar suasana.	8-10
			Baik	Terdapat pengenalan awal cerita berupa pengenalan tokoh, watak tokoh serta latar tempat.	6-7
			Cukup	Terdapat pengenalan cerita namun kurang rinci karena hanya mengenalkan tokoh dan wataknya saja.	4-5
			Kurang	Pengenalan awal cerita sangat terbatas karena hanya mengenalkan tokohnya saja.	2-3
			Sangat Kurang	Tidak ada pengenalan di awal cerita.	1
		2. Komplikasi (20)	Sangat Baik	Konflik pada cerita sesuai dengan sebab akibat, tidak bisa ditebak, dan terjadi ketegangan oleh pembaca sehingga mencapai klimaks.	17-20

			Baik	Konflik pada cerita sesuai dengan sebab akibat, serta mencapai klimaks.	15-16
			Cukup	Konflik pada cerita sesuai dengan sebab akibat.	12-14
			Kurang	Konflik tidak sesuai dengan sebab akibat.	8-11
			Sangat Kurang	Tidak terdapat konflik.	5-7
		3. Resolusi (10)	Sangat Baik	Konflik dapat diselesaikan dengan solusi yang logis dan susah tertebak.	8-10
			Baik	Penggambaran solusi logis.	6-7
			Cukup	Terdapat solusi namun terkesan dipaksakan.	4-5
			Kurang	Solusi tidak sambung dengan konflik.	2-3
			Sangat Kurang	Tidak terdapat solusi.	1
		4. Koda (10)	Sangat Baik	Nilai moral dapat tergambar secara jelas setelah membaca cerita dan sangat sesuai dengan tema.	8-10
			Baik	Terdapat nilai moral .	6-7
			Cukup	Terdapat nilai moral namun susah dipahami oleh pembaca.	4-5
			Kurang	Nilai moral samar-samar.	2-3

			Sangat Kurang	Tidak ada amanat tersurat maupun tersirat pada cerita.	1
3.	Mekanik (20)		Sangat Baik	Penulisan ejaan dan penggunaan tanda baca baik. hanya terdapat 3 kesalahan.	17-20
			Baik	Terdapat kesalahan ejaan kata dan penggunaan tanda baca 4-5 kesalahan.	15-16
			Cukup	Ejaan dan penulisan tanda baca terdapat 6-10 kesalahan.	12-14
			Kurang	Ejaan dan penulisan tanda baca terdapat 11-15 kesalahan.	8-11
			Sangat Kurang	Ejaan dan penulisan tanda baca sangat tidak sesuai terdapat >16 kesalahan.	5-7

Penskoran oleh deskriptor berdasarkan tolok ukur penilaian. Tolok ukur yang digunakan dalam penilaian adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Tolak Ukur Penilaian

Rentangan Skor	Tingkat Kemampuan
85 – 100	Baik Sekali
75 – 84	Baik
60 – 74	Cukup
40 – 59	Kurang
0 – 39	Kurang Sekali

Sumber: Nurgiyantoro, 1988: 363

Sebelum melakukan pengumpulan data serta pemberian perlakuan terhadap siswa, terlebih dahulu dilakukan pengujian terhadap instrumen penelitian. Uji coba

instrumen dilakukan dengan menerapkan instrumen kepada siswa yang bukan menjadi sampel pada penelitian ini. Setelah data diperoleh kemudian diuji validitas dan reliabilitasnya. Masing-masing uji instrumen diuraikan sebagai berikut.

3.5.1 Validitas

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi (*content validity*).

Validitas isi adalah validitas yang mempertanyakan bagaimana kesesuaian antara instrumen dengan tujuan dan deskripsi bahan yang diajarkan atau deskripsi masalah yang akan diteliti.

Materi tes menulis teks cerita fabel tersebut sesuai dengan materi yang ada dalam kurikulum 2013 revisi tahun 2017. Untuk mengetahui validitas instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini, instrumen tersebut dikonsultasikan pada ahlinya (*Expert Judgement*) guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII SMP Al Kautsar Bandar Lampung.

3.5.2 Reliabilitas

Setelah tes bentuk uraian memenuhi validitas isi, kemudian tes uraian tersebut diuji tingkat reliabilitasnya. Reliabilitas adalah konsistensi atau keajekan. Uji coba dilakukan pada kelas VII namun bukan pada sampel yang telah ditentukan. Uji reliabilitas yang digunakan yaitu teknik *Cronbach's Alpha* > 0.70 . Semakin nilai alpanya mendekati satu maka nilai reliabilitasnya semakin terpercaya untuk masing-masing variabel. Hasil pengujian reliabilitas data dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 7. Hasil Uji Reabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Isi	0.843	Reliabel
Orientasi	0.857	Reliabel
Komplikasi	0.860	Reliabel
Resolusi	0.835	Reliabel
Koda	0.826	Reliabel
Mekanik	0.833	Reliabel

Dari tabel di atas variabel isi dengan alfa cronbach sebesar $0.843 > 0.70$ yang artinya reliabel, variabel orientasi dengan alfa cronbach sebesar $0.857 > 0.70$ yang artinya reliabel, variabel komplikasi dengan alfa cronbach sebesar $0.860 > 0.70$ yang artinya reliabel, variabel resolusi dengan alfa cronbach sebesar $0.835 > 0.70$ yang artinya reliabel, variabel koda dengan alfa cronbach sebesar $0.826 > 0.70$ yang artinya reliabel dan variabel mekanik dengan alfa cronbach sebesar $0.833 > 0.70$ yang artinya reliabel. Dapat disimpulkan bahwa instrumen dari variabel-variabel tersebut > 0.70 dengan demikian instrumen dapat digunakan

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan untuk mengukur keterampilan awal siswa dalam menulis teks cerita fabel tanpa diberikan perlakuan terlebih dahulu, sedangkan *posttest* digunakan untuk mengukur keterampilan akhir siswa dalam menulis teks fabel setelah diberi perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran. *Pretest* dan *posttest* dilakukan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

3.7 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa teknik uji-*t* atau *t-tes* dengan bantuan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* versi 16.00. Dalam penelitian ini uji hipotesis menggunakan metode *Independent Samples T-Test* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua sampel yang berbeda, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya uji hipotesis dengan metode *Gain* digunakan untuk mengetahui selisi skor *posttest* dan *pretest* yang telah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media gambar berantai dan kelompok kontrol yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media gambar tunggal pada pembelajaran menulis teks cerita fabel.

3.8 Uji Prasyarat Analisis

Teknik analisis data dengan uji-*t* harus memenuhi persyaratan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dan uji homogenitas dibantu dengan menggunakan program SPSS versi 16.00 . Berikut dijabarkan mengenai uji normalitas dan uji homogenitas.

3.8.1 Pengujian Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang didapat dari masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan metode *Kolmogorov Smirnov (Uji K-S)*. Untuk menentukan normalitas dari data yang diuji cukup dengan membaca nilai *Asymp. Sig(2-tailed)*. Kriteria penentuan pengambilan keputusan uji distribusi normalitas sebagai berikut.

- 1) Terima H_0 jika nilai *Asymp. Sig(2-tailed)* $>0,05$ dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
- 2) Tolak H_0 jika nilai *Asymp. Sig(2-tailed)* $<0,05$ dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

3.8.2 Pengujian Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang memiliki varian yang homogen atau tidak homogen. Pengujian homogenitas tersebut dilakukan pada hasil *pretes* dan *postes*. Untuk mengetahui hasil uji homogenitas dari data cukup dengan membaca nilai *Sig.* (signifikansi). Kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut.

- 1) Jika nilai signifikansi $>0,05$ dapat disimpulkan bahwa varian sama secara signifikan (homogen).
- 2) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ dapat disimpulkan bahwa varian berbeda secara signifikan (tidak homogen).

3.8.3 Pengujian Hipotesis Statistik

Sebelum uji-*t* dilakukan, data-data diuji terlebih dahulu agar memenuhi persyaratan uji-*t*. Data tersebut diuji homogenitas dan normalitasnya. Apabila data-data tersebut dinyatakan homogen dan normal kemudian dapat dilakukan uji-*t*. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai *p* atau *sig. (2-tailed)*. Kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut.

- 1) Jika nilai p atau *sig. (2-tailed)* lebih kecil dari taraf signifikansi 5% atau tingkat signifikan 0,05 (*sig. (2-tailed)* < 0,05). maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan skor yang signifikan
- 2) Jika nilai p atau *sig. (2-tailed)* lebih besar dari taraf signifikansi 5% atau tingkat signifikan 0,05 (*sig. (2-tailed)* > 0,05). Maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan skor yang signifikan.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, dapat diambil simpulan bahwa penggunaan media gambar berantai dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel siswa kelas VII efektif digunakan.

Hal-hal yang mendukung pernyataan di atas dijabarkan sebagai berikut.

1. Tingkat kemampuan menulis teks cerita fabel pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang mengalami peningkatan lebih besar dengan selisih skor awal dan akhir sebesar 7.17 sedangkan kelompok kontrol hanya 3.87.
2. Berdasarkan hasil uji hipotesis analisis data sampel bebas, diperoleh nilai p sebesar $0.007 < 0.05$ yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya uji *gain* diperoleh nilai p sebesar $0.001 < 0.05$ yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan juga.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, terdapat beberapa saran yang digunakan sebagai usaha untuk meningkatkan kemampuan menulis teks cerita fabel siswa adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran menulis teks cerita fabel hendaknya menggunakan media yang bervariasi agar siswa dapat termotivasi.
2. Guru mata pelajaran bahasa Indonesia disarankan menggunakan media gambar berantai sebagai media dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, Sabarti dkk. 1988. *Pembinaan Kemampuan Menulis*. Jakarta: Erlangga.
- Alwi, Hasan, Soenjono Dardjowidjojo, Hans Lapoliwa dan Anton M. Moeliono. 2003. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- , 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- , 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- , 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *KBBI Pusat Bahasa Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia.
- Gie, The Liang. 2002. *Terampil mengarang*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Martono, Nanang. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Nurdiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurdiyantoro, Burhan. 1998. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajahmada.

- Sadiman, Arief dkk. 2004. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- . 2005. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Santana K., Septiawan. 2007. *Menulis Itu Ibarat Ngomong*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Suddhono, Kundharu, Slamet. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparno, Yunus, Mohamad. 2002. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suwarna, Dadan. 2012. *Cerdas Berbahasa Indonesia*. Tangerang: Jelajah Nusa.
- Tarigan, Djago, dkk. 2006. *Pendidikan Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Widagdho, Djoko. 1997. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.