



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024 Page 2229-2241

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Siswa Kelas VII UPTD SMP Negeri 5 Pematang Siantar

Melani Kinasih Sihotang^{1✉}, Jumaria Sirait², Marlina A. Tambunan³

Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan,

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia

Email : melanisihotang24@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Siswa Kelas Vii Uptd Smp Negeri 5 Pematang Siantar. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Penelitian ini dilakukan di UPTD SMP Negeri 5 Pematang Siantar Jl Cornel Simanjuntak, Martimbang, Kec. Siantar Selatan, Kota Pematang Siantar, Provinsi Sumatera Utara pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di UPTD SMP Negeri 5 Pematang Siantar yang terdapat 6 kelas pada kelas VII tersebut. Teknik sampel acak (Cluster Sampling), karena satuan yang dipilih bukanlah individu-individu, melainkan sekelompok individu yang secara alami berada bersama-sama di satu tempat. Dalam penentuan Cluster Sampling, kelas yang diacak dalam penelitian ini terdiri dari kelas VII-1-VII-6 dan yang menjadi sampelnya adalah kelas VII-4 dan kelas VII-6. Hasil kemampuan tes akhir (posttest) dalam keterampilan menulis cerita fantasi siswa pada kelas kontrol (VII-2) dengan menggunakan media visual diperoleh rata-rata 56,2. Sedangkan keterampilan menulis cerita fantasi siswa pada kelas eksperimen (VII-4) dengan menggunakan media visual diperoleh rata-rata 77,3. Dari hasil perbedaan uji t pengaruh media visual terhadap keterampilan menulis cerita fantasi siswa pada kelas kontrol (VII-2) dan kelas eksperimen (VII-4) terdapat perbedaan keterampilan menulis cerita fantasi yang signifikan pada tingkat kepercayaan 95%. Dengan demikian media visual efektif dapat digunakan dalam pembelajaran teks cerita fantasi.

Kata Kunci: *Penggunaan, Media Visual, Keterampilan, Menulis*

Abstract

This research aims to determine the influence of the use of visual media on the fantasy story writing skills of students in class VII Uptd Smp Negeri 5 Pematang Siantar. The type of research carried out is quantitative research using experimental methods. This research was conducted at UPTD SMP Negeri 5 Pematang Siantar Jl Cornel Simanjuntak, Martimbang, Kec. South Siantar, Pematang Siantar City, North Sumatra Province in the odd semester of the 2023/2024 academic year. The population of this study were all class VII students at UPTD SMP Negeri 5 Pematang Siantar, which contained 6 classes in class VII. Random sampling technique (Cluster Sampling), because the units selected are not individuals, but a group of individuals who are naturally together in one place. In determining Cluster Sampling, the classes randomized in this study consisted of classes VII-1-VII-6 and the samples were class VII-4 and class VII-6. The results of the final test (posttest) in students' fantasy story writing skills in the control class (VII-2) using visual media obtained an average of 56.2. Meanwhile, students' fantasy story writing skills in the experimental class (VII-4) using visual media obtained an average of 77.3. From the results of differences in the influence of visual media on students' fantasy story writing skills in the control class (VII-2) and experimental class (VII-4), there is a significant difference in fantasy story writing skills at the 95% confidence level. Thus, visual media can be effectively used in learning fantasy story texts.

Keyword: *Use, Visual Media, Skills, Writing*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang penting di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan munculnya mata pelajaran di setiap jenjang pendidikan. Dimulai dari jenjang TK, SD, SMP hingga SMA. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa yang selalu muncul setiap kompetensi dasar, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis (Risky, 2019).

Mengingat pentingnya pembelajaran bahasa Indonesia, maka salah satu kompetensi dasar yang dipelajari di jenjang SMP yakni Kompetensi Awal (KA) 4.4 "Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa" (Sari et al., 2021). Untuk mendukung keterampilan siswa dalam menulis teks cerita fantasi siswa yakni siswa harus dilatih dalam keterampilan menulis. Tujuan siswa dalam menulis cerita fantasi ialah agar para siswa terampil dalam menulis cerita fantasi, terampil dalam menuangkan ide dalam bentuk tulisan serta paham tentang materi fantasi. Melalui pembelajaran menulis seseorang bisa menuangkan ide, gagasan serta informasi. Tulisan yang dihasilkan juga harus didukung dengan pengetahuan kebahasaan seperti penggunaan diksi, tata bahasa, serta ejaan yang terdapat pada tulisan,

sehingga pada saat menulis, penulis harus memperhatikan ejaan yang terdapat pada tulisannya agar para pembaca lebih memahami tentang apa yang akan dituliskannya (Barbara & Bayu, 2022).

Menulis merupakan sebuah proses kreatif yang menuangkan gagasan dalam bentuk tulisan, misalnya memberitahu, meyakinkan, atau menghibur. Hasil dari proses kreatif ini biasanya disebut sebagai karangan. Sehingga semakin teratur bahasa yang dituangkan dalam sebuah tulisan maka akan semakin mudah juga orang yang menangkap pikiran yang disalurkan melalui bahasa. Dengan demikian menulis mempunyai peran tertentu yang sangat penting bagi manusia, salah satunya adalah dengan menulis seseorang dapat menuangkan ide serta gagasan untuk mencapai maksud dan tujuan dalam menulis (Mahatir, 2021).

Pada hakikatnya menulis merupakan suatu proses yang berpikir secara teratur sehingga apa yang ditulis mudah dipahami oleh pembaca. Menulis berarti menyampaikan pikiran, perasaan atau mempertimbangkan melalui tulisan. Dalam menulis, seseorang akan terampil dalam menuangkan ide serta gagasannya dalam bentuk tulisan. Kata-kata itu harus disusun secara teratur dalam klausa dan kalimat agar orang dapat menangkap apa yang akan disampaikan. Semakin teratur bahasa yang digunakan, maka akan semakin mudah juga orang menangkap apa yang dialurkan melalui bahasa itu. Oleh karena itulah, keterampilan menulis sangatlah berperan penting di sekolah (Rijal, 2018).

Keterampilan menulis adalah kemampuan menuangkan ide pikiran ke dalam bentuk tulisan melalui kalimat-kalimat yang dirangkai secara utuh, lengkap, dan jelas sehingga sebuah pikiran tersebut dapat dikomunikasikan kepada pembaca dengan berhasil. Keterampilan menulis sangat penting untuk dikuasai dan dibutuhkan dalam kehidupan modern ini apabila bagi seorang siswa karena baik memberikan manfaat dan kegunaan. Selain dapat mengasah pemikiran dan mempertajam penilaian dalam menulis, manfaat yang lain yakni dapat meningkatkan kemampuan keterampilan menulis cerita fiksi (Agustin et al., 2019).

Cerita fiksi merupakan pengembangan dari teks narasi yang dapat dijadikan sebagai cerita fiktif. Dalam menulis cerita fiksi, siswa mengimajinasikan daya imajinasinya. Ketika membayangkan sesuatu yang tidak dapat terjadi dalam kehidupan nyata, hal tersebut dapat dilakukannya dengan cara memberikan ruang imajinatif dalam pikiran siswa. Cerita fiksi harus menjadi bagian cerita yang diajarkannya dan dipraktikkan untuk ditulis dalam pembelajaran menulis teks cerita fiksi dengan kreatif karena sebenarnya adalah dunia bermain anak penuh dengan fiksi bagi para peserta didik dengan cara menuangkan ide serta mengajarkannya

dengan imajinasi-imajinasi yang berkembangan di pikiran mereka. Cerita fiksi merupakan cerita yang dihasilkan dari imajinasi seseorang, cerita fiksi juga tidak pernah terjadi dalam kehidupan nyata semua yang terjadi dalam cerita fiksi hanyalah khayalan dan cerita fiksi saja (Mulyasari et al., 2021).

Keterampilan menulis cerita fiksi terdapat dalam modul pembelajaran kurikulum merdeka untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan di kelas VII semester 1 dengan Kompetensi Awal (KA) 4.4 "Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fiksi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur dan penggunaan Bahasa". Kurikulum Bahasa Indonesia yang diterapkan di sekolah terdapat pembelajaran menulis, salah satunya ialah menulis cerita fiksi. Menulis cerita fiksi bisa dikaitkan sebagai salah satu cara untuk mengasah kemampuan kreatif yang dimiliki seseorang. Dengan demikian, cerita fiksi adalah sebuah karangan yang dibuat dengan daya imajinasi atau khayalan seseorang yang di dalamnya terdapat berbagai kisah yang tidak pernah terjadi dalam kehidupan nyata atau disebut sebagai cerita fiksi (Ulum, 2018).

Berdasarkan hasil observasi di UPTD SMP Negeri 5 Pemaitang Siantar, diperoleh informasi bahwa keterampilan menulis cerita fiksi siswa tersebut tergolong rendah. Dengan nilai terendah 40, nilai tertinggi 85, dan nilai rata-rata 57,5. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang tidak mampu menulis cerita fiksi. Dengan data tersebut, membuktikan masih banyak siswa yang belum tuntas sesuai dengan nilai KKM yang ditentukan yakni nilai 70. Dengan tidak tercapainya nilai tersebut, maka terjadi masalah dalam pembelajaran (Mardati, 2021). Masalah tersebut ialah : (1) siswa kesulitan dalam menuangkan ide, atau gagasan yang akan ditulis dalam mengembangkan sebuah cerita fiksi hal itu disebabkan karena kurangnya minat serta motivasi siswa dalam belajar, (2) kurangnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran cerita fiksi hal itu disebabkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dilakukannya oleh guru pada saat mengajar, (3) kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran di sekolah dan yang terakhir kurangnya penguasaan diksi atau pilihan kata dalam menulis cerita fiksi.

Melihat kondisi demikian, maka cara yang dilakukan untuk mengatasi atau menyelesaikan permasalahan tersebut adalah pemilihan media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut merupakan media yang inovatif, yang mampu meningkatkan semangat belajar siswa (Mardati, 2021). Peneliti memilih media visual berbasis gambar non cetak. Dihasilkan dengan adanya media tersebut maka pembelajaran di kelas juga akan sangat terbantu, dengan media tersebut para

siswai aikain lebih memahaimi tentang maiteri pembelajairain khususnya pembelajairain bahaisai Indonesiai paidai maitai pelajairain ceritai faintaisi, mengingait setiaip mediai pembelajairain merupakain suatui sairainai yang digunaikain untuk mencaipaii tujuan pembelajairain. Mediai merupakain segailai ailait fisik yang daipait menyaijikain pesain sertai meraingsaing siswai untuk belajair (I. Fauzi & Arisetyawan, 2020). Peggunaian mediai dailaim pembelajairain saingait membaintu keaktifain siswai dailaim proses pembelajairain. Kairenai upaiyai yang dilaikukain untuk mencaipaii keberhaisilain belajair pesertai didik iallah peggunaian mediai aijair yang aikain mempermudah pemahaimain pesertai didik terhaidaip maiteri yang diaijairkain seperti mediai visuail berbaisis gaimbair non cetaik. Dengan menggunaikain mediai tersebut, daipait dihairaipkain pairai siswai aikain meraisai terbaintu kairenai dengan aidainyai mediai dailaim pembelajairain dain pairai siswai jugai aikain lebih memahaimi dailaim membuat ceritai faintaisi dengan baintuain mediai visuail berbaisis gaimbair non cetaik. Mediai visuail airtinyai semuai ailait peraigai yang digunaikain dailaim proses belajair yang bisai dinikmaiti lewat paincai-inderai maitai. Mediai visuail daipait memperlaincair pemahaimain dain memperkuat ingaitain, maikai dengan menggunaikain mediai visuail, proes pembelajairain aikain saingait terbaintu dengan aidainyai mediai tersebut sehinggai interaiksi aintairai guru dengan pairai siswai jugai aikain teraisai lebih hidup paidai saiait proses belajair mengajair di sekolah (Novera et al., 2022).

Hail ini diperkuat dengan peneltiain terlebih daihulu oleh Raingkuti, Nurul Jaimiaih dailaim peneltiainnyai yang berjudul "Pengembaingain Baihain Aijair Ceritai Faintaisi Berbaintuain VAIK (Visuail, Aiuditory, Kinesthetic) Paidai Siswai Kelais VII SMP Negeri 1 Medain ". Peneltiain tersebut menyimpulkain baihwai Peneltiain ini bertujuin untuk menghaisilkain baihain aijair berbaintuain VAIK (Visuail, Aiuditory, Kinesthetic) paidai maiteri ceritai faintaisi untuk Kelais VII SMP Negeri 1 Medain. Metode peneltiain yang digunaikain aidailah metode peneltiain dain pengembaingain Research aind Development yang mengaicu paidai model Borg aind Gaill. Taihaipain pengembaingain aidailah faise studi aiwail, pengembaingain produk aiwail, dain uji cobai produk. Haisil peneltiain menunjukkain baihwai haisil vailidaisi maiteri termasuk kelaiyaikain isi dengan raitai-raitai 82% dengan kaitegori saingait baiik, kelaiyaikain Penyaijiain dengan raitai-raitai 87,5% dengan kaitegori saingait baiik, dain penilaiain aispek baihaisai dengan raitai-raitai 82,2% dengan kaitegori saingait baiik. Untuk penilaiain kegraifikain oleh ahli desaiin diperoleh raitai-raitai 87% dengan kaitegori "saingait baiik". Uji cobai produk dilaikukain dailaim tigai taihaip: pengujiaian individuail, uji cobai kelompok kecil, dain uji cobai laipaingain terbaits. Uji cobai individu dengan raitai-raitai 86 % dengan kaitegori saingait

baik, uji coba kelompok kecil dengan raitai-raital 87,4 % dengan kaitegori saingait baik, dain uji coba laipaingain terbaits dengan raitai-raital 88,3 % dengan kaitegori saingait baik. Efektivitas baihai aijair diperoleh melailu haisil belajair siswai paidai pretest dain posttest. skor raitai-raital paidai pretest 52 dain paidai posttest 76. Hail ini membuktikain baihwai baihai aijair cerital faintaisi berbaintuain VAIK (Visuail, Aiuditory, Kinestethic) laiyaik, mudaih, dain efektif untuk digunaikain paidai siswai kelais VII SMP Negeri 1 Medain. Penelitiain ini berimpilkaisi dailaim proses pembelajairain baihaisai Indonesiai yaiitu baihai aijair berbaintuain VAIK (Visuail, Aiuditory, Kinestethic) yaing dikembaingkain memberisumbaingain praiktis terutaimai dailaim pelaiksainaiain proses pembelajairain baigi guru, baihai aijair berupai modul ini daipait menjaidi baihai aijair taimbaihai untuk memberikain kemudaihai dailaim menyaimpaiikain maiteri cerital faintaisi yaing diaijairkain, memperkaiyai dain menaimbaih pengetaihuain siswai tentaing cerital faintaisi sehinggai pembelajairain aikain lebih menairik dain memotivaisi siswai, melaitih siswai belajair maindiri (BENI, 2023). Aidaipun penelitiain lain yaing relevain yaiitu Nurul Aikmailiaih dailaim penelitiainnya yaing berjudul "Pengairuh Penggunaiaain Mediai Visuail Terhaidaip Keteraipilain Menulis Teks Deskriptif Baihaisai Inggris Paidai Siswai SMP Negeri 3 Jaikairtai" Penelitiain ini bertujuain untuk mengetaihu pengairuh penggunaiaain mediai visuail terhaidaip keteraipilain menulis teks dekstiptif baihaisai Inggris siswai smpn 3 Jaikairtai. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan 40 sample siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen murni. Skor kelas eksperimen menunjukkan skor yang lebih tinggi daripada kelas kontrol. Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media visual terhadap keterampilan menulis teks deskriptif siswa. Skor kelas eksperimen menunjukkan skor yang lebih tinggi daripada kelas kontrol. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media visual terhadap keterampilan menulis teks deskriptif siswa (Amelia & Manurung, 2022). Pada kelas eksperimen nilai tertinggi adalah 95 dan nilai terendah 78. Rata-rata hasil kelas eksperimen yaitu 88,3, median 90,5, modus 90,11, standar deviasi 5,05, dan variannya adalah 25,48. Sebaliknya, skor kelas kontrol lebih rendah dari kelas eksperimen. Skor tertinggi adalah 85 dan skor terendah 50. Rata-rata hasil kelas kontrol yaitu 73,8, median 75,14, modus 76,5, standar deviasi 8,13, dan varians sebesar 66,22. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh thitung sebesar 6,76 dengan merujuk pada distribusi tabel ttabel dapat dilihat bahwa dk ($40-2=38$) pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ senilai 1,68 sehingga terhitung $>$ ttabel yaitu $6,76 > 1,68$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis penelitian (H_1) diterima. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media visual terhadap keterampilan menulis siswa kelas VII SMPN 3 Jakarta (Akmalia et al., 2021).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti perlu melakukan penelitian tentang masalah tersebut. Untuk itu, dirumuskan dalam judul penelitian "Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Siswa Kelas VII UPTD SMP Negeri 5 Pematang Siantar".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Dikatakan penelitian kuantitatif karena dalam pengumpulan datanya berupa angka. Menurut Sugiyono (2021:14), Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode penelitian ini adalah eksperimen (Condrosari, 2017). Menurut Sugiyono (2021:107) Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Metode penelitian eksperimen merupakan bagian dari metode kuantitatif yang mempunyai ciri khas tersendiri, terutama dengan adanya kelompok kontrolnya. Penelitian ini dilakukan di UPTD SMP Negeri 5 Pematang Siantar Jl Cornel Simanjuntak, Martimbang, Kec. Siantar Selatan, Kota Pematang Siantar, Provinsi Sumatera Utara pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

Menurut Sugiyono (2021:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di UPTD SMP Negeri 5 Pematang Siantar yang terdapat 6 kelas pada kelas VII tersebut (Selamet, 2020).

Menurut Sugiyono (2021:118) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Menurut Ary, dkk (1982:196) mengemukakan bahwa sampel adalah Sebagian dari populasi. Dalam penarikan sampel peneliti menggunakan penarikan sampel berkelompo (Cluster Sampling). Teknik sampel acak (Cluster Sampling), karena satuan yang dipilih bukanlah individu-individu, melainkan sekelompok individu yang secara alami berada bersama-sama di satu tempat. Dalam penentuan Cluster Sampling, kelas yang

diacak dalam penelitian ini terdiri dari kelas VII-1-VII-6 dan yang menjadi sampelnya adalah kelas VII-4 dan kelas VII-6.

Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah desain 5, menurut Ary (1982:356) dalam desain 5, subyek dimasukkan ke dalam kelompok coba dan kelompok pengendali, secara acak dan diberi pra-test tentang variabel terikat Y. perlakuan diberikannya hanya kepada subyek dalam kelompok coba dalam jangka waktu tertentu, dan sesudah itu, variabel terikat kedua kelompok tersebut diukur. Perbedaan rata-rata antara pra-test dan pasca-test ($Y_1 - Y_2$) bagi setiap kelompok dihitung, kemudian skor perbedaan rata-rata ini dibandingkan guna memastikan apakah perlakuan eksperimen yang diberikan kepada kelompok coba telah menyebabkan perubahan yang lebih besar daripada kelompok pengendali (A. Fauzi & Setiawan, 2020).

Instrumen penelitian ini dilakukan untuk mengukur kemampuan menulis cerita fantasi siswa berupa tes unjuk kerja menulis cerita fantasi. Sebelum dijadikan instrumen, tes terlebih dahulu diuji validitas isinya dengan cara menyelaraskannya dengan indikator yang diteliti, yaitu: (1) orientasi, (2) komplikasi, (3) resolusi, (4) kata keterangan tempat dan waktu, (5) konjungsi kronologis, (6) penggunaan kata ganti, dan (7) penggunaan kalimat langsung. Kemudian tes tersebut didiskusikan dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang ada di UPTD SMP Negeri 5 Pematang Siantar.

Teknik pengumpulan data dilakukan berdasarkan:

1. Tes awal (pre-test) dilakukan sebelum siswa diberikan penggunaan media visual dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi kemudian guru meminta para siswa untuk menuliskan cerita teks fantasi yang sesuai dengan kaidah kebahasaan yang berlaku.
2. Tes akhir (pos-test) diberikan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media visual dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi. Lalu guru memaparkan materi yang termasuk dalam pembelajaran cerita fantasi seperti pengertian cerita fantasi, struktur cerita fantasi dan kaidah kebahasaan cerita fantasi.

Jadi teknik pengumpulan data diatas digunakan dengan tes awal (pre-test) dan tes akhir (pos-test) dapat diketahui bahwa berpengaruh atau tidaknya media visual terhadap keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII UPTD SMP Negeri 5 Pematang Siantar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 5 Pematang Siantar beralamat di Jalan Cronel Simanjuntak, Martimbang, Kec. Siantar Selatan, Kota Pematang Siantar Prov. Sumatera Utara pada semester ganjil Tahun 2023/2024 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dan penelitian ini dilaksanakan dalam waktu 2 minggu, pada tanggal

Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilakukan di SMP Negeri 5 Pematang Siantar pada kelas VII-2 dan VII-4. Sampel penelitian VII-4 sebanyak 31 orang dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-2 sebanyak 31 orang dijadikan sebagai kelas kontrol. Pada saat penelitian di kelas eksperimen menggunakan media visual berbasis gambar non cetak dan kelas kontrol hanya melakukan pembelajaran seperti yang guru ajarkan biasanya atau bisa disebut tanpa menggunakan media visual (Novita & Novianty, 2020).

Sebelum melakukan proses pembelajaran maka peneliti melakukan pre-test pada kedua kelas yang sudah ditentukan sampelnya. Pre-test ini dilakukan untuk mengetahui gambaran awal kemampuan siswa sebelum proses pembelajaran dilakukan. Berdasarkan hasil pre-test diperoleh nilai rata-rata baik di kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Setelah melakukan pre-test peneliti melakukan proses pembelajaran pada kelas eksperimen dengan perlakuan media visual dan kelas kontrol dengan pembelajaran yang sama yaitu mengenai teks cerita fantasi (Patmawati et al., 2018).

Pada kelas kontrol peneliti mengambil sampel di kelas VII-2 dengan jumlah siswa 31 orang, setelah dilakukannya pre-test pada kelas itu peneliti akan melakukan proses pembelajaran dengan menyampaikan materi kepada siswa dengan metode pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu dengan ceramah dan tanya jawab. Proses pembelajaran ini siswa lebih pada mendengarkan materi yang disampaikan dan menjawab saat diberi pertanyaan saja. Selama proses pembelajaran berlangsung pada kelas kontrol ini terlihat siswa mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Akan tetapi, masih terlihat pula beberapa siswa lain yang kurang berkonsentrasi dan tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Pada kelas eksperimen peneliti mengambil sampel kelas VII-4 dengan jumlah siswa 31 orang. Setelah dilakukan pre-test pada kelas eksperimen ini, maka selanjutnya proses pembelajaran akan dilakukan dengan menggunakan media visual. Peneliti menyampaikan materi kepada siswa menggunakan media visual dan menjelaskannya lagi secara lisan.

Siswa dapat melihat contoh teks prosedur secara langsung menggunakan media visual tersebut. Peneliti juga dapat mengulang contoh gambar teks fantasi tersebut. Saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media visual, siswa sangat antusias mendengarkan dan memperhatikan (Yusantika et al., 2018). Banyak siswa yang fokus mencermati dan menulis kembali ke catatan mereka. Siswa juga terlihat tertarik dan bersemangat mengikuti proses pembelajaran, contohnya saat ditanya siswa bisa langsung berpendapat mengenai materi teks cerita fantasi tersebut.

Setelah proses pembelajaran kedua kelas selesai maka peneliti memberikan post-test untuk mengetahui hasil dari proses pembelajaran yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil post-test ini akan terlihat apakah terdapat pengaruh media visual atau tidak

Deskripsi Hasil Penelitian Pre-test Terhadap Kelas Kontrol

Pra-test dilakukan pada kelas kontrol ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Pra-test ini dilakukan pada siswa kelas VII-2 sebanyak 31 orang. Berdasarkan perhitungan diatas, dapat diketahui bahwa kemampuan menulis teks cerita fantasi dengan mencari Ttabel dengan taraf 0,05 dengan $dk = N1+N2-2 = 31+31-2 = 60$. Jadi, taraf signifikan 0,05 (tingkah kepercayaan 95%) dengan df diperoleh 60 Ttabel = 1,697. Thitung yaitu 1,99 sedangkan Ttabel 1,697 dari hasil perhitungan maka, Thitung > Ttabel. dengan hasil tersebut maka Ha diterima dan Ho ditolak. Artinya terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan eksperimen dalam keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII UPTD SMP Negeri 5 Pematang Siantar dengan menggunakan media visual.

Tabel 1. Distribusi Interval Kelas Eksperimen

Interval Kelas	Frekuensi (fi)	Xi	(fi.Xi)	(xi-X)	(xi-X) ²	f(xi-X) ²
62-67	2	64,5	129	-13,8	190,44	380,44
68-73	6	70,5	423	-7,8	60,84	365,04
74-79	10	76,5	765	-1,8	3,24	32,4
80-85	8	82,5	660	4,2	17,64	141,12
86-91	5	88,5	442,5	10,2	104,4	522
Jumlah	31		2.428,5			1.441

Pembahasan Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti mengambil 2 kelas yakni kelas VII-2 sebagai kelas kontrol dan kelas VII-4 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah sebanyak 62 siswa. Keterampilan menulis cerita fantasi siswa pada kelas VII-2 (kontrol), memperoleh nilai tertinggi 76 dan nilai terendah 48 dengan nilai rata-rata 56,2 (Jusmiana et al., 2020). Sedangkan, di kelas

eksperimen memperoleh nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 67 dengan nilai rata-rata 77,3 dan dengan KKM 70 (Angreini et al., 2020).

Berdasarkan dengan rumus yang digunakan keterampilan menulis cerita fantasi di kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka dilakukan uji t data nilai siswa yang mendapat hasil Thitung sebesar 1,99 sedangkan Ttabel sebesar 1,697, sehingga dapat disimpulkan $T_{hitung} > T_{tabel}$ (Pratama, 2018). Artinya hipotesis di terima, artinya terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII UPTD SMP Negeri 5 Pematang Siantar dengan menggunakan media visual.

SIMPULAN

Berdasarkan data yang telah diperoleh serta pengujian hipotesis yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil kemampuan tes akhir (posttest) dalam keterampilan menulis cerita fantasi siswa pada kelas kontrol (VII-2) dengan menggunakan media visual diperoleh rata-rata 56,2. Sedangkan keterampilan menulis cerita fantasi siswa pada kelas eksperimen (VII-4) dengan menggunakan media visual diperoleh rata-rata 77,3.
2. Dari hasil perbedaan uji t pengaruh media visual terhadap keterampilan menulis cerita fantasi siswa pada kelas kontrol (VII-2) dan kelas eksperimen (VII-4) terdapat perbedaan keterampilan menulis cerita fantasi yang signifikan pada tingkat kepercayaan 95%. Dengan demikian media visual efektif dapat digunakan dalam pembelajaran teks cerita fantasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, N. K. T. J., Margunayasa, I. G., & Kusmariyatni, N. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Tps Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Journal For Lesson And Learning Studies*, 2(2), 239–249.
- Akmalia, R., Fajriana, F., Rohantizani, R., Nufus, H., & Wulandari, W. (2021). Development Of Powtoon Animation Learning Media In Improving Understanding Of Mathematical Concept. *Malikussaleh Journal Of Mathematics Learning (Mjml)*, 4(2), 105. <https://doi.org/10.29103/Mjml.V4i2.5710>
- Amelia, C., & Manurung, A. S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4346–4355. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V4i3.2848>
- Angreini, D., Muhiddin, M., & Nurlina, N. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual

- Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Negeri Bontoramba. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 42–49. <https://doi.org/https://ummaspul.e-journal.id/maspuljr/issue/view/16>
- Barbara, N. K. R., & Bayu, G. W. (2022). Powtoon-Based Animated Videos As Learning Media For Science Content For Grade Iv Elementary School. *International Journal Of Elementary Education*, 6(1), 29–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ijee.v5i4.39821>
- Beni, L. (2023). *1 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Powtoon Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Materi Flora Fauna Kelas Xi Di Sma Negeri 5 Bandar Lampung*. Universitas Lampung. <http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/70487>
- Condrosari, G. Y. (2017). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Audio Visual Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Pkk Bener Kecamatan Tegalrejo. *Pendidikan Guru Paud S-1*, 6(4), 376–389.
- Fauzi, A., & Setiawan, H. (2020). Etnomatematika: Konsep Geometri Pada Kerajinan Tradisional Sasak Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2). <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4690>
- Fauzi, I., & Arisetyawan, A. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Materi Geometri Di Sekolah Dasar. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 27–35. <https://doi.org/10.15294/kreano.v11i1.20726>
- Jusmiana, A., Herianto, H., & Awalia, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smp Di Era Pandemi Covid-19. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1–11. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v5i2.400>
- Mahatir, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V Di Sd Anak Bangsa Kota Makassar. *Universitas Muhammadiyah Makassar*.
- Mardati, A. (2021). Media Digital Dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis 41 Utp Surakarta*, 1(01), 172–178. <https://doi.org/10.36728/semnasutp.v1i01.25>
- Mulyasari, D. W., Abdussakir, A., & Rosikhoh, D. (2021). Efektivitas Pembelajaran Etnomatematika “Permainan Engklek” Terhadap Pemahaman Konsep Geometri Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tadris Matematika*, 4(1), 1–14. <https://doi.org/10.21274/jtm.2021.4.1.1-14>
- Novera, R. D., Sukasno, S., & Sofiarini, A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran

Matematika Berbasis Powtoon Menggunakan Konsep Etnomatematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7161–7173.

- Novita, L., & Novianty, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran. *Jtiee (Journal Of Teaching In Elementary Education)*, 3(1), 46. <https://doi.org/10.30587/Jtiee.V3i1.1127>
- Patmawati, D., Rustono, R., & Halimah, M. (2018). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 308–316.
- Pratama, G. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Crh Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Ips. *Journal For Lesson And Learning Studies*, 1(1), 52–63. <https://doi.org/10.23887/Jlls.V1i1.14628>
- Rijal, F. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Peningkatan Hasil Belajar Materi Rukun Iman Pada Siswa Kelas I Sd Negeri 49 Kota Banda Aceh. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/Pjp.V7i1.3321>
- Risky, S. M. (2019). Analisis Penggunaan Media Video Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 28(2), 73–79. <https://doi.org/10.17977/Um009v28i22019p073>
- Sari, D. A., Ramadi, R., & Ragil, V. P. P. (2021). Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas 1a Sd Negeri Gandaria Utara 03. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat Lppm Umj*, 1(1).
- Selamet, I. K. (2020). Penggunaan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas V Sd Inpres Tumpu Jaya I. *Jurnal Paedagogy*, 7(2), 121–125. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/Jp.V7i2.2505>
- Ulum, B. (2018). Etnomatematika Pasuruan: Eksplorasi Geometri Untuk Sekolah Dasar Pada Motif Batik Pasedahan Suropati. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 4(2), 686. <https://doi.org/10.26740/Jrpd.V4n2.P686-696>
- Yusantika, F. D., Suyitno, I., & Furaidah, F. (2018). Pengaruh Media Audio Dan Audio Visual Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(2), 251–258. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/Jptpp.V3i2.10544>