

**PENGUNAAN MEDIA BONEKA JARI DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS
CERITA FABEL SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 TAMANSARI KABUPATEN BOGOR**

SKRIPSI



Oleh
Nurul Restiana
032114080

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
2017**

ABSTRAK

Nurul Restiana: Penggunaan Media Boneka Jari dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Tamansari Kabupaten Bogor, Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan Bogor, 2018.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui penggunaan media boneka jari dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 2 Tamansari Kabupaten, serta untuk mengetahui kendala siswa dalam menulis cerita fabel. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen. Teknik pengumpulan data yaitu tes, observasi, dan angket. Tes digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh dari penggunaan media boneka jari, sedangkan angket digunakan untuk mengetahui kendala yang dialami siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VII F sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VII D sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara *sample random sampling*. Hipotesis pertama yaitu penggunaan media boneka jari dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fabel dapat teruji kebenarannya. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan diperolehnya data prates kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 67,16 dapat diketahui kemampuan siswa cukup mampu dalam menulis cerita fabel, sedangkan hasil postes memperoleh nilai rata-rata 85,85 dengan taraf kemampuan mampu. Hal tersebut menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen yaitu sebesar 18,69. Kemudian dapat dilihat pula dari perhitungan mean diperoleh harga $t_{0,99} = 2,81$. Dengan demikian t_0 lebih besar daripada t_t $1,67 < 2,81 > 2,39$. Hipotesis kedua yaitu kendala yang dialami oleh siswa dalam menulis cerita fabel terbukti kebenarannya. Berdasarkan hasil angket, yang menyatakan sebanyak 15 siswa (46%) mengalami kendala ketika menentukan judul dalam menulis cerita fabel. Kemudian 12 siswa (35%) mengalami kendala ketika menyusun kalimat baku/tidak baku. Selain itu, 11 siswa 38% atau hampir separuhnya mengalami kesulitan dalam menentukan sudut pandang. Dengan demikian penerapan media boneka jari dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita fabel.

Kata Kunci : Keterampilan menulis, cerita fabel, media boneka jari

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkah, nikmat, rahmat serta hidayah-Nyalah peneliti dapat menyelesaikan skripsi tepat pada waktunya. Salawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan kaum muslimin hingga akhir zaman.

Dalam kurikulum 2013 pembelajaran Bahasa Indonesia berorientasi pada teks. Salah satunya terdapat materi pembelajaran menulis teks fabel. Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan, siswa masih mengalami kesulitan dalam menyusun cerita fabel. Salah satu penyebabnya yaitu pembelajaran tentang menulis cerita fabel belum menggunakan media pembelajaran yang relevan. Dengan demikian, diperlukan ketelitian dan kreatifitas untuk menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran cerita fabel. Dalam penelitian ini peneliti mengkaji penggunaan media boneka jari dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita fabel.

Dalam pembuatan skripsi ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, motivasi, dukungan, dan arahan, khususnya:

1. Drs. Deddy Sofyan, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
2. Drs. Aam Nurjaman, M.Pd. selaku dosen pembimbing pertama yang tiada henti memberikan dukungan, arahan, motivasi, dan saran yang bermanfaat bagi peneliti.
3. Rina Rosdiana, M.Pd. selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia sekaligus dosen pembimbing kedua yang telah memberikan nasihat, motivasi, saran, serta waktu untuk peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan ini.
4. Teruntuk kedua orang tuaku tercinta (Bapak Diding Saripudin dan Ibu Erna Dwi Marlina) terima kasih untuk kesabaran dalam mendidik, memberikan motivasi, dan pengorbanan yang begitu besar, serta terima kasih untuk doa-doa yang tiada henti selalu kalian panjatkan. Tidak lupa untuk adik, dan keluarga besarku semoga Allah senantiasa memberikan kebahagiaan dan berkah yang berlimpah.

5. Wildan Fauzi Mubarock, M.Pd. selaku dosen wali kelas VIII-D, yang selalu memberikan motivasi dan dukungan kepada peneliti.
6. Bapak dan Ibu dosen, Staf Tata Usaha, Staf Perpustakaan FKIP Universitas Pakuan, yang telah banyak membantu peneliti.
7. Agus Nanang Sugiana, S.Pd., M.Si. selaku Kepala SMP Negeri 2 Tamansari Kabupaten Bogor yang telah memberikan izin dalam melaksanakan penelitian, dan Ukasyah Abdillah Muchtar, S.Pd. selaku guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Tamansari. Seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Tamansari, khususnya untuk kelas VII D dan VII F.
8. Sahabat seperjuangan yang telah memberikan warna semasa kuliah. Mukti Alinur, Hafid Farhansyah, Rio Kusuma Somantri, Ilyas Rifai, Acep Risman, Muhammad Nurul, Landi Winarsa, Elmawaty Friani, Shella Mutia, dan sahabatku, Rien Laezia. Tidak lupa teman-teman seperjuangan kelas D angkatan 2014, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, dan rekan seperjuangan Hima Diksatrasia dan Badan Eksekutif Mahasiswa. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari segi teknik, isi, dan penyajian. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran dan kritik untuk membangun.

Akhir kata peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang selalu memotivasi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini, semoga skripsi ini dapat memberikan banyak manfaat bagi semua pihak.

Bogor, Juli 2018

Nurul Restiana

A. Latar Belakang**BAB I****PENDAHULUAN**

Bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan oleh setiap individu dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa juga dikatakan sebagai satuan ujaran yang dihasilkan oleh alat ucap manusia sebagai lambang bunyi yang bersifat arbitrer dan memiliki satuan arti yang lengkap. Pada dasarnya, ada empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki setiap individu. Keterampilan tersebut, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek ini dalam penggunaannya sebagai alat komunikasi tidak pernah dapat berdiri sendiri, satu sama lain saling berkaitan dan saling menentukan.

Menulis merupakan salah satu dari keempat aspek berbahasa yang dipelajari di sekolah. Dengan kegiatan menulis kita dapat berkomunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Menulis dapat dikatakan sebagai keterampilan yang bersifat produktif. Karena dapat menghasilkan tulisan dari memproduksi huruf menjadi kata atau kalimat untuk disampaikan ke orang lain.

Sejak kanak-kanak keterampilan menulis sudah diterapkan dari lingkungan rumah dan sekolah. Ada yang berpotensi terampil menulis sejak kecil, ada yang baru termotivasi untuk menulis, dan ada juga yang baru

mengetahui mempunyai potensi dalam keterampilan menulis. Semakin tinggi tingkat pengetahuan keterampilan menulis, maka semakin mudah untuk menulis. Lain hal dengan minimnya pengetahuan keterampilan menulis, maka semakin minim minat menulis. Oleh karena itu perlu adanya pelatihan untuk keterampilan menulis pada siswa.

Tidak perlu menunggu menjadi seorang penulis yang terampil ketika akan memulai menulis. Sebab belajar teori menulis itu mudah, tetapi untuk mempraktikannya tidak cukup satu atau dua kali. Beberapa hal yang dapat dilakukan agar terampil menulis yaitu dengan cara berlatih. Berlatih secara sistematis, terus menerus, dan penuh disiplin merupakan resep yang dapat diaplikasikan agar terampil menulis.

Salah satu kegiatan menulis yang dilakukan oleh siswa menengah pertama di sekolah adalah menulis cerita fabel. Fabel merupakan salah satu bentuk cerita tradisional yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang-binatang tersebut dapat berpikir dan berinteraksi layaknya komunitas manusia, juga dengan permasalahan hidup layaknya manusia. Mereka dapat berpikir, berlogika, berperasaan, bercerita, bersikap, bertingkah laku, dan lain-lain. Sebenarnya, menulis kembali cerita fabel sebenarnya bukan hal yang sukar dilakukan. Namun, masih saja ada siswa yang beranggapan bahwa menulis cerita fabel merupakan kegiatan yang sulit dan membosankan.

Tidak semua siswa memiliki keterampilan menulis yang baik. Terutama dalam menulis cerita fabel. Ada beberapa kesulitan yang dialami oleh siswa pada saat menulis cerita fabel. Di antaranya, siswa sulit untuk menulis cerita fabel yang baik dan benar sesuai dengan struktur teks fabel. Maka dari itu, perlu adanya pelatihan menulis yang dilakukan guru agar siswa terbiasa dalam menulis. Selain itu, perlu adanya media pembelajaran agar siswa lebih kreatif dalam menulis cerita fabel.

Cerita fabel merupakan sekumpulan cerita binatang yang isi ceritanya menceritakan seperti kehidupan manusia. Hewan yang diceritakan di dalamnya seolah-olah dapat berpikir, bertindak laku dan bersosialisasi layaknya manusia. Siswa menengah pertama biasanya dituntut untuk bisa menulis cerita fabel di sekolah.

Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu proses belajar atau segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan serta keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran. Hal ini berlaku bagi segala jenis media, baik yang canggih dan mahal maupun media yang sederhana dan murah.

Salah-satu media yang dapat digunakan untuk membantu guru mengajar adalah Boneka Jari atau *Finger Puppet*. Boneka Jari adalah permainan dengan menggunakan jari tangan. Boneka ini dibuat dengan alat sederhana seperti tutup botol, bola pingpong, bambu kecil yang dapat dipakai sebagai kepala boneka. Selain itu, boneka jari juga dapat dibuat dengan bahan-bahan yang mudah di dapat, ringan dan gampang dibentuk. Bahan seperti kain flannel dan kauskakupun bisa menjadi alternatif.

Selain digunakan oleh guru dalam menceritakan isi fabel, boneka jari adalah media yang akan diberikan guru kepada siswa untuk dijadikan bahan membuat cerita fabel. Dengan bentuk-bentuk boneka yang menarik, diharapkan siswa mampu menjadi lebih kreatif dan membuat cerita yang menarik.

Penggunaan media Boneka Jari dalam pembelajaran ini diharapkan membuat siswa mampu melakukan kegiatan menulis tanpa adanya hambatan. Selain itu, diharapkan media Boneka Jari ini merupakan media yang tepat dan efisien untuk digunakan dalam keterampilan menulis terutama dalam materi menulis cerita fabel sehingga hasil belajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan oleh guru. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merasa tertarik untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa SMP dengan penggunaan media Boneka Jari.

Oleh karena itu, peneliti tertarik membuat penelitian dengan Penggunaan Media Boneka Jari dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Fabel pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Tamansari Kabupaten Bogor

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat masalah dalam penelitian. Penulis mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Siswa yang kurang berminat untuk menulis cerita fabel.
2. Cara guru menyampaikan materi kurang menarik.
3. Minimnya media pembelajaran yang digunakan guru sehingga membuat siswa merasa bosan dalam proses belajar di dalam kelas.
4. Alokasi waktu yang diberikan kepada siswa terbatas.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, banyak faktor yang menentukan keterampilan siswa dalam menulis teks fabel. Salah satu faktor tersebut adalah minimnya media pembelajaran yang digunakan. Akan tetapi penelitian ini dibatasi pada;

1. Media Boneka Jari yang akan digunakan dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fabel pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Tamansari Kabupaten Bogor.

2. Kendala dalam meningkatkan keterampilan menulis pada siswa VII SMP Negeri 2 Tamansari Kabupaten Bogor dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fabel dengan menggunakan media Boneka Jari .

D. Perumusan Masalah

1. Apakah penggunaan media Boneka Jari dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 2 Tamansari Kabupaten Bogor?
2. Kendala apa saja yang dihadapi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Tamansari Kabupaten Bogor dalam keterampilan menulis teks fabel dengan media Boneka Jari?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan apakah terdapat pengaruh media Boneka Jari terhadap keterampilan menulis cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 2 Tamansari Selain itu, tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 2 Tamansari Kabupaten Bogor melalui media Boneka Jari.
2. Untuk mengetahui kendala yang dialami siswa kelas VII SMP Negeri 2 Tamansari Kabupaten Bogor dalam menulis cerita fabel dengan menggunakan media Boneka Jari.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru

Dapat menggunakan media pembelajaran yang efektif, yaitu Boneka Jari kepada peserta didik dalam proses pembelajaran dan dapat mengetahui tingkat keefektifan pembelajaran. Selain itu dapat memberikan gambaran dalam menciptakan suasana belajar mengajar sastra khususnya menulis cerita fabel secara bervariasi, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam mempelajari Bahasa Indonesia.

2. Bagi siswa

Penggunaan media Boneka Jari bermanfaat dalam pelajaran menulis cerita fabel karena dapat mengembangkan imajinasi sebuah cerita dan menuangkannya secara tertulis. Selain itu dapat mengetahui potensi yang dimiliki pada masing-masing peserta didik dalam keterampilan menulis cerita fabel.

3. Bagi Peneliti

Dapat menggunakan media pembelajaran yang efektif, yaitu media Boneka Jari kepada siswa dan dapat mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran Boneka Jari. Selain itu penelitian dapat termotivasi untuk mencari media-media pembelajaran lainnya untuk proses pembelajaran di kelas dan menambah pengetahuan khususnya dalam dunia pendidikan dan penulisan cerita fabel.

BAB II

TINJAUAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

Dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode pengajaran dan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar. Sedangkan penilaian adalah alat untuk mengukur atau menentukan taraf tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kedudukan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru.

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak yang dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah-satu sarana untuk mempermudah dalam proses pembelajaran. Berikut ini pengertian media pembelajaran dari beberapa ahli, yaitu:

Secara harafiah, media berarti perantara atau pengantar. Sadiman (1993:6) mengemukakan, bahwa media adalah perantara atau

pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sedangkan Gerlach dan Ely (1971) dalam (Kustandi:2011) mengatakan, media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Daryanto (2013:6) mendefinisikan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat untuk merangsang siswa agar tercapai proses belajar mengajar di kelas akan menjadi aktif dikarenakan adanya suatu alat bantu selain guru yang dapat membantu siswa merasa ingin mempelajari materi tersebut dengan media yang diterapkan.

Kustandi dan Sutjipto (2011:9) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Dari apa yang disampaikan bahwa mengingat banyak istilah pemakaian kata media pembelajaran maka guru harus memilih dengan cermat bentuk-bentuk media sebagai alat dalam mencapai maksud tujuan pembelajaran untuk meningkatkan dan memudahkan siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran sasaran utama yang

dipakai guru untuk membantu proses belajar mengajar dan memperjelas makna pesan yang akan disampaikan kepada siswa.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dan berusaha menghindari hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran.

Livie dan Lentz (1982) dalam (Sanaky, 2013: 7) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran yang khususnya pada media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Masing-masing fungsi tersebut, dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Fungsi atensi, media visual merupakan inti, menarik, dan mengarahkan perhatian pembelajar untuk berkonsentrasi kepada isi pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.
- 2) Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan pembelajaran ketika membaca teks bergambar. Gambar atau

lambang visual akan dapat menggugah emosi dan sikap pembelajar.

- 3) Fungsi kognitif, media visual mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mendengar informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris, media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu pembelajar yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Selain itu, fungsi media pembelajaran juga diungkapkan Kemp and Dayton, 1985 dalam (Daryanto, 2013:6) menyebutkan bahwa:

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar, yaitu guru dapat menyampaikan pesan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa tidak bosan selama proses pembelajaran.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar, sehingga guru dapat memberikan stimulus kepada siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. Dengan adanya media pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Pesan yang disampaikan oleh guru akan cepat di pahami oleh siswa selama proses pembelajaran.

- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung dan dimanapun diperlukan. Guru dapat membuat media yang dapat dipergunakan dimanapun dan kapanpun diperlukan.
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru mengalami perubahan ke arah yang positif. Guru tidak perlu lagi memberikan materi dalam bentuk ceramah, namun dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- 1) Membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya. Dengan adanya media ini, guru tidak perlu membawa objek sebenarnya pada saat proses pembelajaran. Namun, cukup membawa duplikasi atau benda tiruan yang dapat membantu proses pembelajaran.
- 2) Membuat konsep abstrak ke konsep kongkret. Guru dapat menuangkan konsep pembelajaran ke dalam media yang dibuat. Sehingga ketika proses pembelajaran, guru tidak hanya menjelaskan materi saja, namun dapat memberikan contoh melalui media tersebut.

- 3) Memberi kesamaan persepsi pada saat pembelajaran. Media dapat membantu guru dalam menjelaskan materi kepada siswa, sehingga semua siswa mendapatkan pesan dan pandangan yang sama dengan materi yang guru sampaikan.
- 4) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak. Dengan adanya media guru dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk mengefesienkan waktu pembelajaran.
- 5) Menyajikan ulang informasi secara konsisten, dan
- 6) Memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran adalah:

- 1) Pembelajaran bisa lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru.

- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasi, memerankan, dan lain-lain.

Selain itu, manfaat media pembelajaran juga dibagi menjadi dua. Manfaat pembelajaran untuk pengajar dan pembelajar.

1. Media pembelajaran untuk pengajar

- a. Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik
- c. Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik
- d. Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pembelajaran
- e. Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pembelajaran
- f. Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar
- g. Meningkatkan kualitas pembelajaran
- h. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar
- i. Menyajikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan penyampaian
- j. Menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.

2. Media pembelajaran untuk pembelajar
 - a. Meningkatkan motivasi belajar pembelajar.
 - b. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi pembelajar.
 - c. Memudahkan pembelajar untuk belajar.
 - d. Merangsang pembelajar untuk berpikir dan beranalisis.
 - e. Pembelajaran dalam kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.
 - f. Pembelajar dapat memahami materi pelajaran secara sistematis yang disajikan.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membuat siswa menjadi tertarik dan interaktif dalam proses pembelajaran dan membuat pengajar lebih kreatif dalam mempersiapkan proses pengajaran. Media pembelajaran sangat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Terutama ketika guru harus memberikan contoh langsung tentang apa yang sedang dipelajari.

d. Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran yang sering digunakan adalah:

1) Media Cetak

Media cetak adalah jenis media yang paling banyak digunakan dalam proses belajar. Jenis media ini memiliki bentuk yang sangat bervariasi, mulai dari buku, brosur, *leaflet*, dan *studi guide*, jurnal dan majalah ilmiah. Buku adalah media yang bersifat fleksibel (luwes) dan biaya pengadaannya relatif lebih murah jika dibandingkan dengan pengadaan media lain. Penggunaan media cetak dalam proses pembelajaran dapat dikombinasikan dengan jenis media lainnya. Pada umumnya media ini digunakan sebagai informasi utama atau bahkan suplemen informasi terhadap penggunaan media lain.

2) Media Pameran

Jenis media yang memiliki bentuk dua atau tiga dimensi. Informasi dapat dipamerkan dalam media ini, berupa benda-benda sesungguhnya (realita) atau benda reproduksi atau tiruan dari benda-benda asli. Media yang dapat diklasifikasikan ke dalam jenis media pameran yaitu, poster, grafis, realita, dan model.

a) Realita, benda nyata yang dapat dihadirkan di ruang kuliah untuk keperluan proses pembelajaran. Pengajar dapat menggunakan realita untuk menjelaskan konsep bentuk dan mekanisme kerja suatu system. Misalnya peralatan laboratorium.

b) Model, benda tiruan yang digunakan untuk mempersentasikan realitas. Model mesin atau benda tertentu dapat digunakan untuk menggantikan mesin riil.

3) Media yang diproyeksikan

Media yang diproyeksikan juga memiliki bentuk fisik yang bervariasi, yaitu *overhead* transparansi, *slide* suara, dan film strip. *Overhead* transparansi dapat dianggap sebagai *projected* medium yang paling banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Slide ini, media *slide* suara, dan film strip sudah tidak digunakan lagi untuk keperluan pembelajaran.

4) Rekaman Audio

Rekaman audio, jenis media yang sangat tepat digunakan dalam pembelajaran bahasa asing, al-quran dan latihan-latihan yang bersifat verbal. Pembelajaran tentang cara pengucapan (*pronunciation*) dan keterampilan mendengar (*listening skill*) akan sangat efektif jika menggunakan media ini.

5) Video dan VCD

Gambar bergerak yang disertai dengan unsur suara, dapat ditayangkan melalui media video dan *video compact disk* (VCD). Sama seperti media audio, program video yang disiarkan sering digunakan oleh lembaga pendidikan jarak jauh sebagai sarana

penyampaian materi pembelajaran. Video dan televisi mampu menayangkan proses pembelajaran secara realistik.

6) Komputer

Untuk era sekarang ini, komputer sudah mendominasi semua lini kehidupan. Ini berarti, komputer bukan lagi sesuatu hal yang baru karena komputer telah banyak digunakan oleh pengajar, pembelajar, perkantoran, lembaga-lembaga latihan kerja, warnet, maupun masyarakat pada umumnya. Sebagai media pembelajaran, komputer memiliki kemampuan yang sangat luar biasa dan mampu membuat proses belajar menjadi interaktif.

Gerlach dan Ely (1971: 287-289) dalam (Sanaky, 2013: 51) membedakan media pembelajaran ke dalam delapan jenis, yaitu:

1) Benda Sebenarnya

Kategori ini meliputi orang, peristiwa, benda, dan demonstrasi. Benda ini sebenarnya, berbeda dengan jenis media lainnya, bukanlah pengganti untuk benda atau peristiwa sebenarnya. Katakan saja, melalui karyawisata atau darmawisata pembelajar dapat menjumpai benda sebenarnya ini sebagai pengalaman pembelajaran.

2) Simbol Verbal

Kategori ini meliputi bahan cetak, seperti: buku teks, buku kerja, LKS, dan surat kabar. Kata-kata yang

diproyeksikan melalui slide, film, transparansi, film strip termasuk ke dalam kategori ini. Termasuk juga catatan di papan tulis, judul papan buletin dan setiap bentuk kata tertulis untuk menyatakan ide tertentu merupakan kategori jenis media ini.

3) Grafik

Kategori ini meliputi hal-hal seperti grafik, chart, peta, diagram, gambar yang dibuat dengan maksud untuk mengkomunikasikan suatu ide. Penyajian grafik ini dapat dijumpai dalam buku teks, dalam bahan display atau pameran, filstrip, OHT.

4) Gambar Diam

Foto setiap benda atau peristiwa apapun adalah contoh dari media gambar diam. Gambar-gambar foto mungkin terlibat sebagai ilustrasi dalam teks book, sebagai bahan papan buletin, slides, films trip, atau transparansi.

5) Gambar Bergerak

Gambar hidup/bergerak, atau rekaman video tape adalah gambar bergerak dalam warna ataupun hitam putih yang dihasilkan dari tindakan langsung atau dari penyajian grafis yang dianimasikan. Gerakan mungkin ditunjukkan secara

normal, atau dalam gerakan lambat, berhenti dan sebagainya. Bisa dengan suara atau tanpa suara.

6) Rekaman Suara

Rekaman dibuat pada pita magnetik, atau pada piringan hitam, atau pada jalur suara film. Substansi dari salah-satu jenis rekaman audio yang terpenting adalah bahan verbal.

7) Program

Urutan informasi (verbal, visual, atau audio) yang dirancang untuk menimbulkan tindakan yang ditetapkan sebelumnya. Contoh yang paling umum adalah berprogram. Penyajian informal dilakukan melalui salah satu media, atau kombinasi media. Suatu respon yang aktif dituntut pihak pembelajar sebelum muncul informasi baru. Pembelajar mendapatkan pemberitahuan segera mengenai keberhasilan atau kegagalannya (umpan balik secara langsung).

8) Simulasi

Simulasi merupakan tiruan situasi nyata yang telah dirancang mendekati sedekat mungkin peristiwa atau proses yang nyata. Contohnya adalah penggunaan posisi pengemudi mobil yang disimulasikan, dengan kondisi jalan diproyeksikan ke layar. Permainan pendidikan yang

mensimulasikan kondisi ekonomis atau geografis menuntut pengambilan keputusan secara aktif di pihak pembelajar.

e. Karakteristik Media Pembelajaran Tiga Dimensi

Media tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya.

Benda asli ketika akan di fungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke kelas, atau siswa sekelas di kerahkan langsung ke dunia sesungguhnya dimana benda asli itu berada. Apabila benda aslinya sulit untuk di bawa ke kelas atau kelas tidak mungkin di hadapkan langsung ke tempat di mana benda itu berada, maka benda tiruannya dapat pula berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif.

Media tiga dimensi yang dapat diproduksi dengan mudah, adalah tergolong sederhana dalam penggunaan dan pemanfaatannya karena tanpa harus memerlukan keahlian khusus, dapat dibuat sendiri oleh guru, bahannya mudah diperoleh di lingkungan sekitar. Moedjiono (1992) dalam (Daryanto: 2013) mengatakan bahwa media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan :

- 1) Memberikan pengalaman secara langsung.

- 2) Penyajian secara kongkrit dan menghindari verbalisme.
- 3) Dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya.
- 4) Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas.
- 5) Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.

Sedangkan kelemahan-kelemahannya yaitu tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar dan penyimpanannya memerlukan ruang yang besar dan perawatannya rumit.

Media tiga dimensi yang dapat diproduksi dengan mudah diantaranya yaitu belajar melalui media tiruan. Media tiruan sering disebut sebagai model. Belajar melalui model dilakukan untuk pokok bahasan tertentu yang tidak mungkin dapat dilakukan melalui pengalaman langsung atau melalui benda sebenarnya. Ada beberapa tujuan belajar dengan menggunakan model, yaitu:

- a) Mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari objek yang terlalu besar.
- b) Untuk mempelajari objek yang telah menjadi sejarah di masa lampau.

2. Media Boneka Jari

Boneka yang dalam bahasa Portugis '*boneca*' adalah sejenis mainan yang berbentuk macam-macam. Baik manusia, hewan, atau tokoh-tokoh

fiksi. Boneka telah menjadi bagian dari hidup manusia sejak zaman pra-sejarah. Namun fungsi, bentuk maupun bahan pembuatan boneka sangat berbeda anantara dulu dan sekarang. Pada saat itu, boneka lebih berfungsi sebagai fitur religius dan banyak digunakan dalam hal ritual keagamaan, religius. Beberapa boneka yang ditemukan di wilayah Perancis hingga wilayah selatan bagian Negara Rusia diperkirakan berasal dari periode terakhir Paleolitikum.

Boneka merupakan sebuah benda atau objek yang digerakan oleh dalang (*puppeler*) dan ada sentuhan atau arah yang bertujuan menyampaikan sebuah pesan cerita. Dalam sesi pembelajaran, boneka digunakan untuk menyampaikan cerita dan agar cara penyampaian cerita tersebut dapat menarik perhatian kanak-kanak. Jackman (1977:100) berpendapat bahwa boneka merupakan salah satu cara yang menghibur dan dapat menarik minat kanak-kanak kearah pemikiran kreatif dan imajinatif. Menurutnya juga penggunaan boneka dapat membantu perkembangan kemahiran afektif, kognitif, dan fisik. Boneka dapat berfungsi sebagai alat bantuan mengajar dan dapat menarik perhatian pelajar, menghidupkan suasana dan memotivasi pelajar untuk terus belajar.



Contoh boneka jari

Boneka jari atau dikenal juga dengan *Finger Puppet* merupakan boneka yang dimainkan oleh kanak-kanak secara individual. Boneka ini dibuat dengan alat sederhana seperti dari bola pingpong, tutup botol, bambu kecil sebagai kepala boneka. Sesuai dengan namanya, boneka ini dimainkan dengan menggunakan jari-jari tangan, di mana kepala boneka diletakkan pada ujung jari tangan.

Pada proses pembelajaran, media boneka jari dapat digunakan untuk membantu siswa dalam menulis cerita fabel. Dengan model yang telah, untuk menstimulus siswa guru memerintah siswa untuk bercerita menggunakan boneka jari kepada teman sebangkunya. Setelah itu boneka berbentuk binatang yang sudah diberikan guru kepada siswa dimanfaatkan siswa untuk menulis cerita fabel. Siswa dapat menulis cerita fabel sesuai

dengan boneka yang diberikan oleh guru. Kegiatan ini akan mempermudah siswa dalam kegiatan menulis cerita fabel.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa boneka dapat dijadikan media untuk membantu pembelajaran. Dengan adanya boneka jari ini dapat membuat siswa lebih menarik untuk mengikuti proses belajar. Dan memudahkan pengajar untuk memberikan materi sesuai dengan materi yang sedang dipelajari.

3. Menulis

a. Pengertian Keterampilan Menulis

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

Menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dalam tujuan, misalnya memberitahu, meyakinkan, atau menghibur. Hasil dari proses kreatif ini biasa disebut dengan istilah karangan atau tulisan. Kedua istilah tersebut mengacu pada hasil yang sama meskipun ada pendapat yang mengatakan kedua istilah tersebut memiliki pengertian yang berbeda. Istilah menulis sering melekatkan pada proses kreatif yang sejenis ilmiah. Sementara istilah

mengarang sering dilekatkan pada proses kreatif yang berjenis nonilmiah.

Menurut Suparno dan Yunus (2010:1.3) menulis merupakan suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Selanjutnya, Tarigan (2008:22) mengemukakan bahwa menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafis yang menghasilkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafis tersebut dan dapat memahami bahasa dan grafis tersebut.

Sukardi (2012 : 4) berpendapat bahwa menulis lebih dari sekedar perkara tata bahasa dan tanda baca. Menulis merupakan suatu cara untuk membantu siswa meningkatkan pengetahuannya. Dari pendapat tersebut disimpulkan bahwa keterampilan menulis seseorang dapat menyampaikan gagasannya sehingga orang yang membacanya menjadi tahu dan paham dari yang penulis sampaikan. Seseorang yang menyampaikan pesannya kepada orang lain belum tentu dapat langsung dipahami oleh lawan bicaranya, dengan menulis dapat memudahkan dalam penyampaian pesan tersebut. Orang yang menerima pesan dapat membacanya sampai paham dari apa yang disampaikan oleh penulis. Untuk menulis dengan baik diperlukan berbagai penguasaan tanda baca,

karena dengan adanya tanda baca tulisan menjadi tertera rapi dan memudahkan orang yang membaca tulisan.

Berbeda dengan pandangan Sukardi. Jauhari (2013 : 16) menyatakan bahwa keterampilan menulis adalah keterampilan proses karena hampir semua orang yang membuat tulisan, baik karya ilmiah, nonilmiah, maupun hanya catatan pribadi, jarang yang melakukannya secara spontan dan langsung jadi. Dari apa yang disampaikan Jauhari dapat disimpulkan bahwa untuk membuat suatu tulisan yang baik dibutuhkan proses, tidak mudah membuat tulisan hanya dengan sebuah keinginan, mulai dari memikirkan ide, merangkai kata, lalu menuangkan dalam bentuk tulisan merupakan proses menulis. Tentu dengan adanya proses tersebut akan tercipta sebuah tulisan yang mengandung maksud maupun makna.

Berdasarkan pendapat para pakar di atas dapat disimpulkan bahwa menulis adalah proses penyampaian pikiran, angan-angan, perasaan dalam bentuk lambang/tanda/tulisan yang bermakna. Dalam kegiatan menulis terdapat suatu kegiatan merangkai, menyusun, melukiskan suatu lambang/tanda/tulisan berupa kumpulan huruf yang membentuk kata, kumpulan kata membentuk kelompok kata atau kalimat, kumpulan kalimat membentuk paragraf, dan kumpulan paragraf membentuk wacana/karangan yang utuh dan bermakna.

b. Tujuan Menulis

Setiap orang yang hendak menulis tentu mempunyai niat atau maksud di dalam hati atau pikiran apa yang hendak dicapainya dengan menulis itu. Niat atau maksud itulah yang dinamakan tujuan menulis. Mengenal tujuan merupakan langkah awal yang penting dalam menulis. Secara umum, tujuan orang menulis menurut Semi (2007:14) adalah sebagai berikut:

1) Untuk menceritakan sesuatu

Setiap orang mempunyai pengalaman hidup. Selain itu, orang juga mempunyai pemikiran, perasaan, imajinasi, dan intuisi. Pengalaman, pemikiran, imajinasi, dan intuisi yang dimiliki pribadi itu dikomunikasikan kepada orang lain dalam bentuk tulisan. Menceritakan sesuatu kepada orang lain mempunyai maksud agar orang lain atau pembaca tahu tentang apa yang dialami yang bersangkutan.

2) Untuk memberikan petunjuk atau pengarahan

Dalam kehidupan sehari-hari, banyak kita jumpai tulisan yang tujuannya memberi petunjuk atau pengarahan tentang sesuatu. Misalnya cara belajar yang baik, petunjuk cara membuat kue, cara membuat alat rumah tangga, dan lain-lain. Suatu ketika kamu tentu akan menulis sesuatu yang tujuannya memberi petunjuk atau pengarahan.

3) Untuk menjelaskan sesuatu

Kita dapat saja menulis tulisan yang tujuannya menjelaskan sesuatu kepada pembaca sehingga pengetahuan pembaca menjadi bertambah, dan pemahaman pembaca tentang topik yang kamu sampaikan itu menjadi lebih baik.

4) Untuk meyakinkan

Ada kalanya orang menulis untuk meyakinkan orang lain tentang pendapat atau pandangannya mengenai sesuatu. Karena orang sering berbeda pendapat tentang banyak hal.

5) Untuk merangkum

Ada kalanya orang menulis untuk merangkum sesuatu. Tujuan menulis semacam ini, umumnya dijumpai pada kalangan murid sekolah, baik yang berbeda di sekolah dasar, sekolah menengah, maupun para mahasiswa yang berbeda di perguruan tinggi. Dengan menuliskan rangkuman bacaan yang berarti mereka akan sangat tertolong dan sangat mudah dalam mempelajari isi buku yang panjang dan tebal.

Sedangkan menurut Dalman (2014:13) tujuan menulis yaitu:

1) Tujuan Penugasan

Pada umumnya para pelajar, menulis sebuah karangan dengan tujuan untuk memenuhi tugas yang diberikan oleh guru atau sebuah lembaga. Bentuk tulisan itu berupa makalah, laporan, ataupun karangan bebas.

2) Tujuan Estetis

Para sastrawan pada umumnya menulis dengan tujuan untuk menciptakan sebuah keindahan (estetis) dalam sebuah puisi, cerita pendek, maupun novel. Untuk itu, penulis pada umumnya memerhatikan benar pilihan kata atau diksi serta penggunaan gaya bahasa. Kemampuan penulis dalam mempermainkan kata sangat dibutuhkan dalam tulisan yang memiliki tujuan estetis.

3) Tujuan penerangan

Surat kabar maupun majalah merupakan salah satu media yang berisi tulisan dengan tujuan penerangan. Tujuan utama penulis membuat tulisan adalah untuk memberi informasi kepada pembaca. Dalam hal ini, penulis harus mampu memberikan berbagai informasi yang dibutuhkan pembaca berupa politik, ekonomi, pendidikan, agama, sosial, maupun budaya.

4) Tujuan pernyataan diri

Anda mungkin pernah membuat surat pernyataan untuk tidak melakukan pelanggaran lagi, atau mungkin menulis surat perjanjian apabila itu benar, berarti anda menulis dengan tujuan untuk menegaskan tentang apa yang telah diperbuat. Bentuk tulisan ini misalnya surat perjanjian maupun surat pernyataan. Jadi, penulisan surat pernyataan maupun surat perjanjian seperti ini merupakan tulisan yang bertujuan untuk pernyataan diri.

5) Tujuan Kreatif

Menulis sebenarnya selalu berhubungan dengan proses kreatif, terutama dalam menulis karya sastra, baik itu berbentuk puisi maupun prosa. Anda harus menggunakan daya imajinasi secara maksimal ketika mengembangkan tulisan, mulai dalam mengembangkan penokohan, melukiskan setting, maupun yang lain.

6) Tujuan konsumtif

Ada kalanya sebuah tulisan diselesaikan untuk dijual dan dikonsumsi oleh para pembaca. Dalam hal ini, penulis lebih mementingkan kepuasan pada diri pembaca.

Sedangkan Hugo Hartig dalam buku Tarigan (2008:25) menyebutkan bahwa tujuan penulisan sesuatu tulisan yaitu:

1) *Assignment purpose* (tujuan penugasan)

Tujuan penugasan ini sebenarnya tidak mempunyai tujuan sama sekali. Penulis menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan atas kemauan sendiri.

2) *Altruistic purpose* (tujuan altruistik)

Penulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, menghindarkan kedudukan para pembaca, ingin menolong para pembaca memahami, menghargai perasaan, dan penalarannya, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karyanya itu.

3) *Persuasive purpose* (tujuan persuasif)

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

4) *Informational purpose* (tujuan informasi)

Tulisan yang bertujuan memberikan informasi atau karangan/penerangan kepada para pembaca.

5) *Self-ekpressive purpose* (tujuan pernyataan diri)

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

6) *Creatif purpose* (tujuan kreatif)

Tujuan ini erat berhubungan dengan tujuan pernyataan diri. Tetapi “keinginan kreatif” di sini melebihi pernyataan diri, dan melibatkan dirinya dengan keinginan mencapai norma artistik, atau seni yang ideal, seni idaman.

7) *Problem-solving purpose* (tujuan pemecahan masalah)

Dalam penulisan seperti ini penulis ingin memecahkan masalah yang dihadapi. Penulis ingin menjelaskan, menjernihkan, menjelajahi, serta meneliti secara cermat pikiran-pikiran dan gagasan-gagasannya sendiri agar dapat dimengerti dan diterima oleh para pembaca.

c. Tahap Menulis

Sebagai proses, menulis merupakan serangkaian aktivitas yang terjadi dan melibatkan beberapa fase. Pemahaman fase-fase perlu digarisbawahi agar tidak membelegu penulis dalam menulis. Mempermudah kegiatan menulis yang dibutuhkan seorang penulis selain dengan adanya tujuan menulis, fase-fase atau langkah-langkah menulis.

Menurut Suparno dan Yunus (2010.1.15) fase menulis yaitu:

1) Tahap Prapenulisan

Tahap ini merupakan fase menulis. Sebenarnya, hampir semua orang mengalami fase ini dalam mengarang. Persoalannya adalah apakah keberadaannya disadari atau tidak. Untuk menulis yang sederhana seperti surat, buku harian, atau memo, keberadaan fase persiapan persiapan ini tidaklah terasa. Tetapi, ketika menulis sesuatu yang relatif persiapan itu sangat terasa.

2) Tahap Penulisan

Pada tahap prapenulis kita telah menentukan topik dan tujuan karangan. Mengumpulkan informasi yang relevan, serta membuat kerangka karangan. Dengan selesainya itu semua, berarti kita telah siap untuk menulis. Kita mengembangkan butir demi butir ide yang terdapat dalam kerangka karangan, dengan memanfaatkan bahan atau informasi yang telah kita pilih dan kumpulkan.

3) Tahap Pascapenulisan

Fase ini merupakan tahap penghalusan dan penyempurnaan buram yang kita hasilkan. Kejiataannya terdiri dari penyuntingan dan perbaikan.

Sejalan dengan pendapat Suparno dan Yunus, Dalman (2014:15) juga mengungkapkan tahap menulis adalah:

1) Tahap Prapenulisan (Persiapan)

Tahap ini merupakan tahap pertama. Tahap persiapan atau prapenulisan merupakan informasi, merumuskan masalah, menentukan fokus, mengolah informasi, menarik tafsiran dan inferensi terhadap realitas yang dihadapinya berdiskusi, membaca, mengamati, dan lain-lain yang memperkaya kognitifnya yang akan diproses selanjutnya. Pemilihan tema adalah langkah awal yang dilakukan penulis dalam prapenulis setelah tema ditentukan. Langkah selanjutnya adalah menentukan topik. Pada tahap prapenulis ini terdapat aktivitas memilih topik, menentukan tujuan dan sasaran. Mengumpulkan bahan dan informasi yang diperlukan, serta mengorganisasikan ide atau gagasan dalam bentuk kerangka karangan.

2) Tahap Penulisan

Pada tahap prapenulisan kita telah menentukan topik dan tujuan karangan, mengumpulkan informasi yang relevan, serta membuat

kerangka karangan, mengumpulkan informasi yang membuat kerangka karangan, selanjutnya kita siap untuk menulis. Kita mengembangkan butir demi butir ide yang terdapat dalam kerangka karangan, dengan memanfaatkan bahan atau informasi yang telah kita pilih dan kita kumpulkan.

3) Tahap Pascapenulisan

Tahap ini merupakan tahap penghalusan dan menyempurnakan buram yang kita hasilkan. Keegiatannya terdiri atas penyuntingan dan perbaikan (revisi).

Semi (2007:44) juga mengungkapkan hal yang sama. fase-fase menulis adalah:

1) Tahap Pratulis

Artinya sebelum kita menulis ada kegiatan yang harus dilakukan, kegiatan tersebut terdiri dari empat jenis yaitu:

a) Menentukan Topik

Memilih secara tepat dari berbagai kemungkinan topik yang ada .

b) Menentukan Tujuan

Menentukan apa yang hendak dicapai atau diharapkan penulis dengan tulisan yang hendak disusunnya.

c) Mengumpulkan Informasi Pendukung

Sebuah topik yang dipilih akan layak ditulis setelah dikumpulkan informasi yang memadai tentang topik ini seperti pendapat beberapa ahli atau penulis tentang topik tersebut.

d) Merancang Tulisan

Topik tulisan yang telah ditetapkan dipilih-pilih menjadi subtopik atau sub-subtopik.

2) Tahap Penulisan

Merupakan tahap yang paling penting karena pada tahap ini semua persiapan yang telah dilakukan pada tahap pratulisan dituangkan ke dalam kertas.

3) Tahap Pascatulisan

Atau tahap penyelesaian akhir tulisan. Dalam tahap ini terdapat dua kegiatan utama yaitu penyuntingan dan naskah jadi.

d. Manfaat Menulis

Tujuan menulis, tahap menulis sangat erat kaitannya dengan manfaat yang didapat dalam dunia menulis maupun dalam kehidupan. Menulis memiliki banyak manfaat. Banyak para ahli yang mengungkapkan bahwa menulis banyak memiliki manfaat. Suparno (20017:14) dalam buku Jauhari (2013:15) mengungkapkan bahwa, manfaat menulis adalah:

1) Menulis sebagai peningkatan kecerdasan

Pada waktu menulis daya nalar kita berjalan. Selain mengeluarkan ide-ide, kita juga mengingat-ingat informasi yang pernah didapat. Hal seperti ini sama dengan melatih ketajaman dan daya tangkap otak.

2) Menulis dapat mengembangkan daya inisiatif dan kreativitas

Para penulis seperti wartawan dan ilmuwan, kalau melihat sesuatu fenomena alam pasti ingin menuliskan dan mendokumentasikan atau memberitakannya. Orang-orang demikian mempunyai inisiatif.

3) Menulis dapat menumbuhkan keberanian

Banyak orang yang tidak menyampaikan gagasan dan pendapat secara langsung atau lisan. Alasannya sepele, mereka takut keliru dan tidak percaya diri. Padahal dalam tulisan sebelum disampaikan kepada orang lain, dapat dipertimbangkan terlebih dulu dan diperbaiki. Karena itu, tidak ada alasan takut atau tidak percaya diri dalam menulis.

4) Menulis dapat mendorong untuk mencari dan mengumpulkan informasi.

Topik yang sudah ditentukan untuk dibahas dalam tulisan tidak akan berkembang tanpa dukungan dan informasi-informasi yang sesuai dengan topik itu. Maka jangan heran dalam menulis ada fase persiapan.

Senada dengan pendapat Jauhari dalam mengemukakan manfaat menulis, Dalman (2014:6) mengatakan bahwa menulis memiliki manfaat untuk:

- 1) Peningkatan kecerdasan.
- 2) Pengembang daya inisiatif dan kreativitas.
- 3) Penumbuhan keberanian, dan
- 4) Pendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi.

4. Fabel

Menceritakan kehidupan hewan yang berperilaku menyerupai manusia atau sering disebut fabel merupakan cerita fiksi atau khayalan belaka (fantasi). Cerita fabel juga sering disebut cerita moral karena mengandung pesan yang berkaitan dengan moral.

a. Pengertian Fabel

Kata fabel secara etimologi berasal dari kata latin "*fibula*" (berarti cerita) yang merupakan turunan dari kata "*fari*" (berarti bercerita). Fabel adalah perangkat sastra berupa cerita ringkas dan singkat yang bertujuan untuk menyampaikan pesan-pesan moral di akhir cerita.

Fabel adalah cerita binatang yang dimaksudkan sebagai personifikasi karakter manusia. Binatang-binatang yang dijadikan tokoh cerita dapat berbicara, bersikap, dan berperilaku sebagaimana halnya manusia. Pada umumnya fabel tidak panjang, dan secara jelas mengandung ajaran moral,

dan pesan moral itu secara nyata biasanya ditempatkan pada bagian akhir cerita.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) fabel merupakan cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang. Sedangkan Danandjaja:2002 mengungkapkan bahwa fabel merupakan dongeng yang ditokohi binatang peliharaan dan binatang liar, seperti binatang menyusui, burung, binatang melata, ikan, dan serangga. Binatang-binatang itu dalam cerita jelas ini dapat berbicara dan berakal budi seperti manusia.

Cerita binatang (fabel) adalah salah satu bentuk cerita tradisional yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang-binatang tersebut dapat berpikir dan berinteraksi layaknya komunitas manusia, juga dengan permasalahan hidup layaknya manusia. Mereka dapat berpikir, berlogika, berperasaan, berbicara, bersikap, bertindak laku, dan lain sebagainya halnya manusia dengan bahasa manusia. Cerita binatang seolah-olah tidak berbeda halnya dengan cerita yang lain, dalam arti cerita dengan tokoh manusia, selain bahwa cerita itu menampilkan tokoh binatang (Nurgiyantoro, 2005:190).

b. Unsur Intrinsik Fabel

Fabel merupakan bagian dari karya sastra fiksi yaitu dongeng yang termasuk ke dalam prosa. Fabel memiliki unsur intrinsik yang menyusunnya. Unsur intrinsik adalah unsur yang menyusun sebuah karya

sastra dari dalam yang mewujudkan struktur suatu karya sastra. Unsur intrinsik fabel yaitu:

1) Tema

Tema dalam sebuah cerita dapat dipahami sebagai sebuah makna, makna yang mengikat keseluruhan unsur cerita sehingga cerita itu hadir sebagai sebuah kesatuan yang padu. Dalam sebuah cerita tema jarang diungkapkan secara eksplisit, tetapi menjiwai keseluruhan cerita. Sayuti (2000:187) menyampaikan bahwa tema merupakan makna cerita, gagasan sentral, atau dasar cerita. Tema adalah gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra dan yang terkandung di dalam teks sebagai struktur semantik dan menyangkut persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaan (Nugiyantoro, 2010:68). Karena berfungsi mengikat keseluruhan aspek cerita secara padu dan sinergis, oleh Lukens (2003:129) tema juga dipahami sebagai gagasan (ide) utama atau makna utama dari sebuah tulisan. Tema ini ditentukan pada saat sebelum menulis cerita fabel. Tema dapat dijadikan acuan seorang penulis untuk menentukan awal dan akhir cerita yang akan ditulisnya.

2) Tokoh

Tokoh adalah pelaku cerita lewat berbagai aksi yang dilakukan dan peristiwa serta aksi tokoh lain yang ditimpakan kepadanya. Nugiyantoro (2010:167) mengungkapkan, tokoh adalah para pelaku yang terdapat dalam sebuah fiksi. Tokoh dalam cerita menempati

posisi strategis sebagai pembawa dan penyampai pesan, amanat, atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan kepada pembaca.

Dalam bacaan cerita anak tokoh dapat berupa manusia, binatang, atau makhluk dan objek lain seperti makhluk halus (peri, hantu) dan tumbuhan. Tokoh-tokoh selain manusia itu biasanya dapat bertingkah laku dan berpikir sebagaimana halnya manusia. Mereka adalah personifikasi karakter manusia. Dalam pengembangan cerita, tokoh-tokoh tersebut dapat berdiri sendiri, dalam arti tidak melibatkan tokoh manusia, misalnya tokoh binatang dalam fabel. Dalam sebuah cerita, alur memegang peran penting karena ialah yang menggerakkan peristiwa dan cerita, tetapi tokoh merupakan unsur cerita yang paling banyak dibicarakan. Tokoh cerita yang hadir sebagai pelaku berbagai aksi yang seru atau menengangkan sering lebih mengesankan hati pembaca.

Tokoh cerita hadir di hadapan pembaca membawa klasifikasi tertentu terutama yang menyangkut jatidiri. Adanya identitas jati diri itulah yang menyebabkan tokoh yang satu berbeda dengan tokoh-tokoh yang lain. Menurut Lukens (1999:80) tokoh itu sendiri dapat dipahami sebagai seseorang atau sesosok yang memiliki sejumlah kualifikasi mental dan fisik yang membedakannya dengan orang (sosok) lain. Tokoh yang berbeda, yang lain dari pada yang telah biasa atau dikenal,

tampaknya lebih disukai dan mengesankan, dan itu ditentukan oleh kualifikasi mental dan fisik.

Lewat kualifikasi mental dan fisik tokoh cerita dapat tampil dengan bermacam perwatakan, dan selanjutnya dapat diidentifikasi apakah tokoh itu berfungsi protagonist atau antagonis. Tokoh protagonist sering juga disebut hero, adalah tokoh yang memanasikan nilai-nilai idealis

bagi pembaca. Dialah tokoh dengan kualifikasi menarik, baik, mengesankan, dan mengagumkan karena kemampuannya berhadapan dengan tokoh antagonis atau kekuatan lain. Tokoh antagonis, dipihak lain, adalah tokoh yang biasa dikualifikasikan sebagai tokoh jahat, pembawa bencana, dan tidak diidentifikasi walau juga hebat, bahkan sebaliknya sering dibenci.

Secara garis besar perwatakan tokoh dapat diungkapkan lewat dua macam cara, yaitu cara langsung dan cara tidak langsung. Pertama, cara langsung atau uraian (*telling*) mengungkapkan karakter tokoh secara langsung dengan diuraikan oleh pengarang. Pengarang secara jelas menunjukan atau mendeskripsikan watak tokoh, bahkan sering di awal cerita sehingga kita sudah mengetahui watak tokoh yang bersangkutan. Kedua, cara ragaan (*showing*) atau dramatik yang mengungkapkan tokoh secara tidak langsung lewat alur cerita. Jadi,

watak tidak diuraikan dan dideskripsikan secara serta-merta begitu saja, melainkan diungkapkan secara terselubung lewat cerita.

3) Alur/Plot

Alur merupakan aspek pertama yang harus dipertimbangkan karena aspek inilah yang juga pertama-tama menentukan menarik tidaknya cerita dan memiliki kekuatan untuk mengajak anak secara total untuk mengikuti cerita (Saxby, 1991:12). Alur membuat segala sesuatu yang dikisahkan bergerak dan terjadi. Alur menghadirkan cerita, dan cerita itulah yang dicari untuk menikmati oleh pembaca. Menurut Lukens (2003:97), anak selalu memiliki rasa ingin tahu yang besar daripada orang dewasa, baik tentang aksi, peristiwa, pertanyaan yang membutuhkan jawaban, penemuan bagaimana peristiwa muncul dan bergerak, jawaban atau solusi yang sesuai dengan pertanyaan, dan penyelesaian cerita yang membahagiakan atau tidak membahagiakan.

Alur berkaitan dengan masalah urutan penyajian cerita, tetapi bukan hanya masalah saja yang menjadi persoalan alur. Menurut Lukens (2003:97) alur merupakan urutan kejadian yang memperlihatkan tingkah laku tokoh dalam aksinya. Pembicaraan alur akan melibatkan masalah peristiwa dan aksi yang dilakukan dan ditimpakan kepada tokoh cerita, baik peristiwa dan aksi yang hebat, menegangkan, menarik, menjengkelkan, menakutkan, mengharukan, maupun untuk kategori rasa yang lain, baik untuk dan oleh tokoh

protagonist maupun antagonis. Hal-hal ini yang menjadi daya Tarik bagi pembaca anak jika berhadapan dengan cerita fiksi.

Namun, berbagai peristiwa dan aksi yang ditampilkan baru menarik setelah berada dalam urutan penyajian yang jelas yang menghasilkan sebuah cerita. Dengan kata lain, di dalam sebuah alur cerita terkandung unsur apa yang dikisahkan (isi cerita) dan bagaimana urutan pengisahannya. Keduanya saling berhubungan dan sama-sama menemukan derajat kemenarikan dan ketepatan bagi pembaca atau penulis.

Isi cerita dalam cerita anak yaitu sesuatu yang dikisahkan berkaitan dengan dunia anak atau bagaimana anak memandang sesuatu tersebut. Permasalahan yang diangkat ke dalam cerita anak dapat berkaitan dengan masalah konflik antara manusia dengan alam atau lingkungan, manusia dengan masyarakat, manusia dengan diri sendiri, dan manusia dengan Tuhan. Secara lebih konkret permasalahan itu misalnya, adalah konflik anak dengan teman dan lingkungannya seperti persahabatan, solidaritas kawan, perkecokan, pengkhianatan, dan lain-lain. Konflik anak dengan diri sendiri seperti rasa Tarik-menarik antara rajin dan malas, jujur dan pembohong.

Berbagai peristiwa dan aksi sebagai sesuatu yang ingin dikisahkan belum menjadi cerita sebelum dibeberkan ke dalam urutan cerita. Artinya, peristiwa dan aksi mana saja diceritakan sebelum dan

sesudah yang lain. Urutan penyajian dimaksudkan sebagai urutan peristiwa dan aksi dalam sebuah urutan yang linear dengan memperhitungkan hubungan sebab akibat sehingga membentuk sebuah cerita yang utuh. Urutan penyajian inilah yang biasa disebut sebagai alur, cerita, plot, atau jalan cerita. Jadi, jika dibalikkan, alur adalah urutan kejadian dan saksi yang dikaitkan berdasarkan hubungan sebab akibat. Nurgiyantoro (2005:110) mengungkapkan bahwa kesederhanaan alur akan berarti kesederhanaan cerita. Kesederhanaan dan kejelasan hubungan antarperistiwa menjanjikan kemudahan pemahaman cerita. Jadi, kejelasan alur dapat diartikan sebagai kejelasan cerita, kesederhanaan alur berarti kemudahan cerita untuk dipahami., dan kompleksitas alur berarti tidak mudahnya cerita untuk dimengerti.

4) Latar

Sebuah cerita memerlukan kejelasan kejadian mengenai di mana terjadinya dan kapan waktu terjadiannya untuk memudahkan pengimajian dan pemahamannya. Hal ini berarti bahwa sebuah cerita memerlukan latar. Latar menjadi landasan tumpu cerita, dan karenanya juga penting dalam rangka pengembangan cerita. Latar memberikan dasar berpijak secara konkret dan jelas. Hal itu akan memberikan kesan realistic kepada pembaca, anak, yaitu bahwa cerita yang dikisahkan seolah-olah ada dan terjadi sungguh-sungguh.

Menurut Nurgiyanto (2005:249), latar dapat dipahami sebagai landas tumpu berlangsungnya sebagai peristiwa dan kisah yang diceritakan dalam cerita fiksi. Latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landas tumpu, menyoran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan.

Nurgiyanto (2005:251) membagi latar menjadi tiga jenis, yaitu:

a) Latar Tempat

Latar tempat menunjuk pada pengertian tempat di mana cerita yang dikisahkan itu terjadi. Untuk cerita fiksi anak, deskripsi tentang latar cukup penting untuk membantu anak memahami dan mengembangkan imajinasi. Biasanya latar tempat ditandai dengan adanya *di suatu hutan yang rimbun, di atas pohon yang tinggi, dll.*

b) Latar Waktu

Latar waktu dapat dipahami sebagai kapan berlangsungnya peristiwa yang dikisahkan dalam cerita.

c) Latar Sosial dan Budaya

Latar sosial budaya dalam cerita fiksi dapat dipahami sebagai keadaan kehidupan sosial-budaya masyarakat yang diangkat ke dalam cerita itu.

5) Sudut Pandang

Sudut pandang digunakan untuk menentukan arah pandang pengarang terhadap peristiwa-peristiwa di dalam cerita sehingga tercipta suatu kesatuan cerita yang utuh. Sudut pandang yang umum dipergunakan oleh pengarang dibagi menjadi empat jenis, yakni sebagai berikut.

- a. Sudut pandang *first person-central* atau akuan sertaan, pada pandang ini cerita disampaikan oleh tokoh utama karena cerita dilihat dari sudut pandangnya, maka ia memakai kata ganti 'aku'.
- b. Sudut pandang *first person peripheral* atau akun tak sertaan. Pada sudut pandang ini tokoh 'aku' biasanya hanya berperan sebagai peran pembantu atau pengantar tokoh lain yang lebih panjang.
- c. Sudut pandang *third person-omniscient* atau diaan maha tahu. Pada sudut pandang ini pengarang berada di luar cerita, dan biasanya pengarang hanya sebagai menjadi seorang pengamat yang maha tahu, bahkan mampu berdialog dengan pembaca.
- d. Sudut pandang *third person limited* atau diaan terbatas. Pada sudut pandang ini pengarang mempergunakan orang ketiga sebagai pencerita yang terbatas hak berceritanya.

c. Jenis-Jenis Fabel

Dari segi paparan watak tokohnya, fabel dikelompokkan menjadi dua kategori yaitu jenis fabel alami dan fabel adaptasi.

1) Fabel Alami

Fabel alami merupakan fabel yang menyandarkan sifat-sifat tokoh (para binatang) sesuai dengan karakteristik aslinya atau menggunakan watak tokoh binatang seperti pada kondisi alam nyata. Misalnya, kura-kura diberi watak lamban, singa diberi watak buas dan ganas seperti aslinya.

2) Fabel Adaptasi

Fabel adaptasi merupakan fabel yang memberikan watak tokoh dengan mengubah watak aslinya pada dunia nyata dan menggunakan tempat-tempat lain sebagai latar (di rumah, di jalan raya). Misalnya, landak yang pemalu berulang tahun di rumah makan.

Sedangkan berdasarkan kemunculan pesan, fabel dibagi menjadi:

1) Fabel Koda

Yaitu fabel yang menampilkan pesan secara eksplisit (jelas) di akhir cerita. Alur fabel ini dimulai dengan adanya pengenalan, kemudian mulai dengan munculnya masalah, lalu adanya puncak dari masalah tersebut, dan kemudian ditutup dengan pemecahan masalah dengan pesan-pesan eksplisit.

2) Fabel tanpa koda

Yaitu fabel yang tidak menampilkan pesan secara eksplisit di akhir cerita, melainkan tersimpan secara implisit (tersirat) di dalam cerita.

Burung Gagak dan Sebuah Kendi

Pada suatu musim yang sangat kering, dimana saat itu burung-burung sangat sulit mendapatkan air untuk diminum, seekor burung gagak menemukan sebuah kendi yang berisikan sedikit air. Tetapi kendi kendi tersebut merupakan sebuah kendi yang tinggi dengan leher sempit. Bagaimanapun burung gagak tersebut berusaha untuk mencoba meminum air yang berada dalam kendi, dia tetap tidak dapat mencapainya. Burung gagak tersebut hampir merasa putus asa dan merasa akan meninggal karena kehausan.

Kemudian tiba-tiba sebuah ide muncul dalam benaknya. Dia lalu mengambil kerikil yang ada di samping kendi, kemudian menjatuhkannya ke dalam kendi satu persatu. Setiap kali burung gagak itu memasukkan kerikil ke dalam kendi, permukaan air dalam kehidupan berangsur-angsur naik dan bertambah tinggi hingga akhirnya air tersebut dapat di capai oleh sang burung gagak.

d. Ciri-ciri Fabel

- 1) Teks fabel merupakan teks yang bersifat fiksi. Cerita yang digambarkan pada fabel merupakan sebuah rekaan atau khayalan seorang penulis.
- 2) Hewan sebagai tokoh utama yang dapat bertingkah seperti manusia (berbicara dan berpikir). Ada berbagai jenis hewan yang biasa digunakan dalam fabel. Kancil dan rubah biasanya digunakan untuk mewakili karakter cerdik, sementara serigala digunakan untuk mewakili karakter rakus, licik dan serakah.
- 3) Kata-kata yang sering digunakan sebagai kata pembuka adalah pada *zaman dahulu, pada suatu hari, waktu itu, alkisah, ketika itu, dll.*
- 4) Umumnya, tokoh baik akan berakhir bahagia dan tokoh jahat berakhir sengsara atau mendapatkan akibatnya.
- 5) Menunjukkan penggambaran moral atau nilai moral dan karakter manusia serta kritik tentang kehidupan di dalam ceritanya.
- 6) Watak yang digambarkan oleh para tokoh (binatang) di dalam fabel menyerupai karakter manusia seperti baik, buruk, penyabar, pemarah, suka menolong, ringan tangan, keras kepala, cerdik, egois, dan sebagainya.
- 7) Tokoh-tokoh fabel yang diperankan oleh para binatang dapat berpikir, berkomunikasi, dan bertingkah laku layaknya manusia.

e. Struktur Cerita Fabel

Sebelum menulis cerita fabel, penulis harus mengetahui struktur cerita fabel terlebih dahulu. Struktur merupakan kerangka susunan atau ketentuan yang harus dipahami sebelum penulis menulis cerita fabel. Struktur cerita fabel terdiri dari:

- 1) Orientasi, yaitu pendahuluan cerita dengan memperkenalkan tokoh-tokoh dan di mana terjadinya cerita. Pada bagian orientasi biasanya penulis memperkenalkan latar tempat, waktu, dan binatang-binatang yang akan diceritakan sehingga pembaca dapat berimajinasi.
- 2) Komplikasi, yaitu permulaan munculnya permasalahan di antara tokoh-tokoh dalam cerita fabel meliputi situasi, kejadian atau peristiwa yang mengantarkan cerita menuju klimaks.
- 3) Klimaks, yaitu puncak inti permasalahan di antara tokoh-tokoh dalam cerita fabel.
- 4) Resolusi, yaitu pemecahan permasalahan yang dihadapi para tokoh dan merupakan akhir dari cerita. Dalam cerita fabel, bagian reseolusi ini mengandung amanat atau hal-hal yang dapat dipelajari oleh pembaca.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Ada beberapa hasil penelitian relevan yang mendorong peneliti ingin meneliti kembali penelitian menulis cerita fabel dengan menggunakan bantuan

media *finger puppet*. Salah satu penelitian mengenai menulis cerita fabel yang telah dilakukan adalah penelitian yang dilakukan Pradhita Arnum W. Mahasiswa Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2015 dengan judul “Keefektifan Teknik Papan Cerita dalam Pembelajaran Memproduksi Teks Fabel pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Patuk”. Dalam penelitiannya menjelaskan bahwa adanya peningkatan kegiatan menulis cerita fabel ketika menggunakan media papan cerita. Hal itu dapat dilihat dari nilai tertinggi prates kelas kontrol yang dicapai siswa adalah 73 dan nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 52.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini juga dilakukan oleh Ni Luh Delvi Marlinda Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha dengan judul “Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak Usia Dini”. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 14 orang anak pada kelompok B1 semester II tahun pelajaran 2013/2014. Data penelitian dikumpulkan menggunakan metode observasi dengan instrument berupa lembar format observasi.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata skor kemampuan berbahasa lisan pada anak kelompok B1 setelah diterapkan model bercerita berbantuan media boneka jari pada siklus I sebesar 72,1% yang berada

pada kategori sedang. Kemudian pada siklus II menjadi 82,5% tergolong pada kategori tinggi. Jadi terjadi peningkatan kemampuan berbahasa lisan anak setelah diterapkan metode bercerita berbantuan media boneka jari sebesar 10,4%.

Dengan adanya penelitian tersebut, peneliti tertarik untuk kembali melakukan penelitian yang relevan, yaitu penggunaan media boneka jari dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fabel.

C. Kerangka Berpikir

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sudah tidak asing lagi. Sejak memasuki sekolah dasar menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis untuk tujuan memberitahu, meyakinkan, atau menghibur berdasarkan tatanan tertentu sesuai dengan kaidah bahasa yang digunakan penulis kepada pembaca untuk dipahami.

Fabel merupakan salah satu bentuk cerita (tradisional) yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang-binatang tersebut dapat berpikir dan berinteraksi layaknya komunitas manusia, juga dengan permasalahan hidup layaknya manusia. Mereka dapat berpikir, berlogika, berperasaan, berbicara, bersikap, bertingkah laku, dan lain-lain.

Media merupakan alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, dan kemauan siswa

sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Guru yang efektif dalam menggunakan media dapat meningkatkan minat siswa dalam proses belajar mengajar. Selain itu siswa akan lebih cepat dan mudah memahami serta mengerti materi pembelajaran yang disampaikan guru.

Media Boneka Jari merupakan salah satu media tiga dimensi. Boneka ini dibuat dengan alat sederhana seperti tutup botol, bola pingpong, bambu kecil yang dapat dipakai sebagai kepala boneka. Selain itu Boneka Jari juga dapat dibuat dengan bahan-bahan yang mudah di dapat, ringan dan gampang di bentuk. Bahan seperti kain flannel dan kauskakupun bisa menjadi alternatif.

Media Boneka Jari dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media ini dapat menjadi media yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fabel. Hal ini dikarenakan penggunaan media Boneka Jari memiliki kelebihan. Kelebihan itu diantaranya adalah memberikan visualisasi yang imajinatif sehingga siswa lebih termotivasi dan kreatif dalam kegiatan menulis. Selain itu, bentuk boneka binatang yang dijadikan media ini juga dapat menarik perhatian siswa untuk menulis cerita fabel. Cara menggunakan media ini adalah dengan cara guru membuat boneka berbentuk binatang yang nantinya akan diberikan kepada masing-masing siswa. Setiap siswa mendapatkan dua buah boneka jari yang berbeda dan nantinya mereka harus membuat cerita yang menarik dari dua boneka jari tersebut. Media ini tentu menjadi daya tarik tersendiri untuk siswa kelas VII dalam kegiatan menulis cerita fabel.

D. Hipotesis

1. Penggunaan Media Boneka Jari dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita fabel pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tamansari Kabupaten Bogor.
2. Adanya kendala dalam penggunaan Media Boneka Jari untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fabel pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Tamansari Kabupaten Bogor.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Tamansari Kabupaten Bogor. Peneliti memilih tempat penelitian ini karena sekolah SMP Negeri 2 Tamansari berada di wilayah domisili peneliti. Sehingga memudahkan untuk melakukan penelitian ini. Selain itu SMP Negeri 2 Tamansari Kabupaten Bogor dipilih sebagai subjek penelitian karena fasilitas, peserta didik, dan sekolah tersebut mendukung penelitian untuk melakukan penelitian. Penelitian ini berlangsung pada semester kedua tahun pelajaran 2017-2018 tepatnya pada tanggal 4 sampai dengan 8 Juli 2018. Subjek penelitian ini yaitu kelas VII D dan VII F SMP Negeri 2 Tamansari Kabupaten Bogor. Kemudian peneliti mengambil sampel dengan menggunakan teknik sampel acak atau pengundian (*sampel random sampling*). Peneliti pada kelas eksperimen dilakukan di kelas VII F karena dalam pengundian pertama (pengundian kelas eksperimen) kelas ini keluar dalam undian tersebut. sementara itu, penelitian pada kelas kontrol dilakukan di kelas VII D karena dalam pengundian kedua (pengundian kelas kontrol) kelas ini keluar dalam undian tersebut.

B. Metode Penelitian

Berdasarkan judul penelitian *Penggunaan Media Boneka Jari dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Tamansari Kabupaten Bogor* Dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen.

Metode eksperimen yang merupakan salah satu metode yang termasuk ke dalam metode kuantitatif. Metode eksperimen merupakan serangkaian percobaan yang dilakukan eksperimenter di dalam laboratorium atau ruangan tentu lainnya. Teknik pelaksanaan metode eksperimen dengan menyesuaikan data yang akan diangkat, seperti data pendengaran siswa, penglihatan siswa, dan gerak mata siswa ketika membaca (Tohirin, 2005:22).

Maksud dari metode eksperimen adalah sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2009:107).

Metode eksperimen digunakan untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kasual) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan (Arikunto, 2006:3). Penelitian eksperimen ini sebagai salah satu cara mendapatkan hasil dari perlakuan yang diberikan oleh peneliti pada kelas eksperimen, sedangkan di kelas kontrol hanya sebagai pembanding dalam menentukan hasil siswa dalam menulis cerita fabel.

Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang diberi perlakuan berupa penggunaan media boneka jari, sedangkan kelompok kelas kontrol

merupakan kelompok yang menggunakan menggunakan media audio visual. Kedua kelompok ini akan diukur dan dibandingkan untuk mengetahui apakah ada atau tidak peningkatan media boneka jari pada kelas eksperimen sehingga dapat memberi perubahan yang lebih besar dari kelas kontrol.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2006: 130). Populasi untuk penelitian ini, yaitu siswa kelas VII SMP Negeri 2 Tamansari Kabupaten Bogor, yang terdiri dari delapan kelas, yaitu VII A – VII H sebagai berikut :

Tabel 1

**POPULASI KELAS SMP NEGERI 2 TAMANSARI
KABUPATEN BOGOR
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

No	Kelas	Jumlah
1	VII A	30
2	VII B	32
3	VII C	32
4	VII D	31
5	VII E	34
6	VII F	31
7	VII G	30
Jumlah		220

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2006: 131). Pengambilan sampel pada penelitian ini yakni kelas VII yang terdiri dari dua kelas. Teknik yang digunakan dalam menentukan sampel adalah *Sample Random Sampling* yaitu pengambilan sampel tidak dilakukan terhadap individu tetapi terhadap kelas atau kelompok secara acak, kemudian dilakukan pengundian nama-nama kelas. Berdasarkan teknik pengambilan sampel tersebut maka yang menjadi sampel adalah kelas VII D sebanyak 31 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas VII F sebanyak 31 siswa sebagai kelas eksperimen.

**Table 2 DAFTAR
NAMA SISWA**

KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL

No	Nama Siswa	
	Kelas VII F	Kelas VII D
1	A. Fahri	Alifia Sulfana
2	Anggita Kuswara	Aliimron
3	Aska Aulyana	Alvan Juliansyah
4	Dita Febriani	Amelinda
5	Erwin	Dimas Hermanto
6	Fitri Handayani	Dimas Nur Medika
7	Fitri Permana Kusuma	Erik Setiawan
8	Herui Mulus	Ferdiansyah
9	Intan Maharani	Fillah Bagas Mahesa

10	Lucky Firmansyah	Haikal Akbar P.
11	M. Rafi Raditya	Hendriansyah
12	M. Rifal Setiawan	Indriani
13	Muhammad Iqbal	Ira Ertiyana
14	Muhammad Jaelani	Lisnawati Ramadani
15	Muhammad Lutfiansyah	M. Ramdani Awirawan
16	Muhammad Rizky	Muhammad Dhafi Rizqi
17	Mulyana	Muhammad Iqbal
18	Nuriyah Safitri	Muhammad Kiki Maenaki
19	Nurlita	Muhammad Riyan
20	Nurul Santiah	Muhammad Rizky
21	Okie Pratama	Nindi Nur Baiti
22	Olvin Dwi Rachmanda	Risma Aulia
23	Rahma Aulya	Riska Apriani
24	Rizky Maulana Yusuf	Selpi
25	Ryan Ardian	Shapta Dameristaka
26	Setio Nugraha	Siti Azahra
27	Siti Rahmawati	Siti Dea Marlina
28	Siti Savera	Siti Irma Julianti
29	Sutini	Siti Irma Nur Aliah
30	Yuda Yudistira	Siti Putri Anjani
31	Yuliyanti	Yossi Gasela

D. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian harus mengikuti beberapa tahapan yang harus dilakukan oleh seorang peneliti dalam mengumpulkan data. Berikut ini tahapan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Tes

Pada penelitian ini teknik mengumpulkan data yang digunakan yaitu tes. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2006: 150). Melalui tes inilah peneliti akan mendapatkan data yang akan diperlukan untuk melihat kompetensi awal yang dimiliki oleh siswa serta melihat adakah peningkatan keterampilan berbicara siswa dan efektifitas media yang digunakan.

Tes adalah suatu bentuk pengukuran hasil belajar siswa dengan cara mengajukan pertanyaan, permasalahan, tugas untuk mendapatkan penyelesaian dari siswa sesuai dengan kasus yang diajukan sebagai pencerminan hasil belajar yang telah dicapai (Hidayat, 1994: 5). Berdasarkan apa yang disampaikan oleh Hidayat, tes dapat berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran dan tugas sebagai bentuk pencapaian pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan.

Teknik tes yang digunakan yaitu prates yang diberikan pada awal pembelajaran dan postes yang diberikan pada akhir pembelajaran. Teknik ini dilakukan untuk mengukur kemampuan menulis cerita fabel dengan menggunakan media boneka jari. Tes prates maupun postes diberikan kepada semua siswa yang hadir tanpa terkecuali pada saat kegiatan pembelajaran. Tes diberikan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, sehingga penulis dapat membandingkan nilai prates maupun postes pada kelas eksperimen yang menggunakan media boneka jari maupun kelas kontrol yang menggunakan media audio visual. Tes digunakan untuk mengetahui keterampilan menulis dalam materi fabel siswa kelas VII SMP Negeri 2 Tamansari Kabupaten Bogor.

2. Kuisisioner atau Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis dengan responden untuk dijawab. Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden (Sugiyono 2013:199). Sejalan dengan hal tersebut Nurgiantoro (2001:54) mengemukakan bahwa angket dapat bersifat terbuka atau tertutup. Ia bersifat terbuka jika siswa diberi kebebasan untuk menjawabnya sesuai dengan

keyakinannya, akan tertutup jika jawaban yang harus dipilih sudah tersedia.

Penggunaan angket pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kendala siswa saat menulis cerita fabel menggunakan media boneka jari yang telah disediakan peneliti. Angket yang dibagikan berisifat tertutup. Pada angket tersebut, siswa hanya mengisi pilihan “ya” atau “tidak”.

3. Observasi

Menurut Sanjaya (2013:270) observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung tentang hal-hal yang diamati dan mencatatnya pada alat observasi. Hal-hal yang diamati itu bisa gejala-gejala tingkah laku, benda-benda hidup, ataupun benda mati. Kegiatan observasi pada penelitian dilakukan untuk mengamati siswa pada proses pembelajaran sebanyak dua orang pengamat agar dapat mengetahui keefektifan media boneka jari dalam menulis cerita fabel pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Tamansari.

E. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

a. Fabel

Cerita binatang (fabel) adalah salah satu bentuk cerita tradisional yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang-

binatang tersebut dapat berpikir dan berinteraksi layaknya komunitas manusia, juga dengan permasalahan hidup layaknya manusia. Mereka dapat berpikir, berlogika, berperasaan, berbicara, bersikap, bertingkah laku, dan lain sebagainya halnya manusia dengan bahasa manusia. Cerita binatang seolah-olah tidak berbeda halnya dengan cerita yang lain, dalam arti cerita dengan tokoh manusia, selain bahwa cerita itu menampilkan tokoh binatang.

b. Media boneka jari

Media boneka jari merupakan media yang berbentuk boneka yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam menulis cerita fabel. Dengan adanya media ini, siswa dapat menuangkan ide kreatif dan mengembangkan imajinasi sesuai dengan masing-masing pemikiran setiap siswa. Boneka binatang yang di bentuk sesuai dengan bentuk aslinya akan menjadi daya tarik bagi siswa dalam menulis cerita fabel. Selain itu, boneka jari ini juga dapat dijadikan media untuk guru dan siswa dalam menceritakan isi fabel.

2. Definisi Operasional

Berdasarkan definisi konseptual, dapat disimpulkan bahwa media boneka jari dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerita fabel. Dengan menggunakan media ini, kegiatan menulis cerita fabel tidak akan menjadi kegiatan yang membosankan dan menyulitkan lagi.

Pembelajaran menulis cerita fabel yang berisi tentang cerita binatang, sangat tepat jika proses pembelajarannya menggunakan media boneka jari. Media berbentuk boneka ini dapat menggambarkan bentuk asli dari binatang tersebut, sehingga siswa dapat berimajinasi dan menuangkan pemikirannya dalam menulis cerita fabel.

3. Kisi-kisi Instrumen

a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Dalam melaksanakan pembelajaran perlu adanya sebuah perencanaan agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Perencanaan merupakan langkah yang penting untuk dilakukan sebelum melaksanakan proses kegiatan belajar. Rencana pelaksanaan ini disusun untuk mengonsep kegiatan dalam pembelajaran, agar pembelajaran dapat terkonsep dengan baik seperti apa yang sudah direncanakan.

(Terlampir)

b. Kisi-kisi dan Tes

Instrumen yang digunakan adalah tes pengetahuan tentang struktur cerita fabel dan menulis fabel yang dilakukan oleh siswa kelas eksperimen dan kontrol. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan mengenai kisi-kisi soal tes pretes dan postes pada kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 3

KISI-KISI SOAL PRATES KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL

Masalah	Tujuan Pertanyaan	Bentuk Soal	Soal
Pengertian fabel	Untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai pengertian cerita fabel	Uraian	Jelaskan pengertian cerita fabel menurut pendapatmu!
Unsur cerita fabel	Untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai struktur cerita fabel	Uraian	Jelaskan unsur cerita fabel!
Menulis cerita fabel	Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis cerita fabel	Uraian	Buatlah sebuah Cerita fabel!

Tabel 4

KISI-KISI SOAL POSTES KELAS EKSPERIMEN

Masalah	Tujuan Pertanyaan	Bentuk Soal	Soal
Pengertian cerita fabel	Untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai pengertian fable	Uraian	Jelaskan pengertian cerita fabel menurut pendapatmu!
Unsur cerita fabel	Untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai struktur cerita fabel	Uraian	Jelaskan struktur cerita fabel!
Menulis cerita fabel	Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis cerita fabel menggunakan media boneka jari.	Uraian	Buatlah sebuah Cerita fabel berdasarkan objek yang didapat dari media boneka jari.

Tabel 5

KISI-KISI SOAL POSTES KELAS KONTROL

Masalah	Tujuan Pertanyaan	Bentuk Soal	Soal
Pengertian cerita fabel	Untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai pengertian fabel	Uraian	Jelaskan pengertian cerita fabel menurut pendapatmu!
Unsur cerita fabel	Untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai struktur cerita fabel	Uraian	Jelaskan struktur cerita fabel!
Menulis cerita fabel	Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis cerita fabel.	Uraian	Buatlah sebuah Cerita fabel!

c. Instrumen Pengamatan

Tabel 6

INSTRUMEN LEMBAR PENGAMATAN (OBSERVASI) AKTIVITAS SISWA

No.	Uraian Kegiatan	Jawaban	
		Ya	Tidak
Kegiatan Awal Pembelajaran			
1	Siswa merespon dengan baik salam dari guru.		
2	Siswa menyimak apersepsi yang disampaikan oleh guru.		
3	Siswa menyimak tujuan pembelajaran.		
Kegiatan Inti Pembelajaran			
1	Siswa membaca cerita fabel yang diberikan oleh guru.		
2	Siswa mendiskusikan isi cerita fabel dengan teman satu bangku.		
3	Siswa menjawab aktif pertanyaan dari guru.		
4	Siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru (pengertian, struktur, unsur-unsur dan kebahasaan cerita fabel yang diberikan oleh guru) dengan baik.		
5	Siswa bertanya kepada guru mengenai materi atau untuk menggali informasi yang lebih banyak.		

6	Siswa aktif dalam kelompok kecil diskusi.		
7	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru; membuat cerita fabel berkelompok.		
8	Siswa mempresentasikan hasil tulisannya (perkelompok).		
9	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru; membuat cerita fabel individu.		
10	Siswa menyampaikan hasil tulisannya di depan kelas.		
Kegiatan Penutup Pembelajaran			
1	Siswa mengemukakan kesulitan-kesulitan selama proses pembelajaran.		
2	Siswa merangkum materi pembelajaran diarahkan oleh guru.		
3	Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran diarahkan oleh guru.		
4	Siswa dan guru bersama-sama mengakhiri pembelajaran dengan membaca doa.		
5	Siswa merespon salam penutup dari guru.		

d. Instrumen Angket

Angket yang penulis gunakan dalam penelitian ini berjenis tertutup.

Responden dapat menjawab berdasarkan alternatif jawaban yang telah disediakan.

Soal angket terdiri dari 15 pertanyaan.

Table 7

ANGKET KENDALA SISWA DALAM MENULIS CERITA FABEL DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BONEKA JARI

No.	Pertanyaan	Alternatif Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah Anda mengalami kendala ketika menentukan judul dalam menulis cerita fabel?		
2	Apakah Anda mengalami kendala ketika menyusun cerita berdasarkan boneka jari?		
3	Apakah Anda mengalami kendala ketika menyusun cerita dengan memperhatikan struktur?		
4	Apakah Anda mengalami kendala ketika menyusun cerita dengan memperhatikan kebahasaan?		

5	Apakah Anda mengalami kendala ketika menyusun kata/kalimat baku atau tidak baku dalam menulis cerita fabel?		
6	Apakah Anda mengalami kendala ketika menentukan siapa saja tokoh dalam menulis cerita fabel?		
7	Apakah Anda mengalami kendala ketika menyusun abstrak dalam menulis cerita fabel?		
8	Apakah Anda mengalami kendala ketika menentukan penokohan dalam menulis cerita fabel?		
9	Apakah Anda mengalami kendala ketika menyusun konflik dalam menulis cerita fabel?		
10	Apakah Anda mengalami kendala ketika menyusun alur dalam menulis cerita fabel?		
11	Apakah Anda mengalami kendala ketika menentukan latar dalam menulis cerita fabel?		
12	Apakah Anda mengalami kendala ketika menentukan sudut pandang dalam menulis cerita fabel?		
13	Apakah Anda mengalami kendala ketika memilih ejaan dalam menulis cerita fabel?		
14	Apakah Anda mengalami kendala ketika membubuhkan tanda baca dalam menulis cerita fabel?		
15	Apakah Anda mengalami kendala ketika melakukan penataan paragraf dalam menulis cerita fabel?		

Petunjuk:

- 1) Pilihlah jawaban Anda dengan cara memberi tanda centang pada kolom “Ya” atau “Tidak”
- 2) Jawaban Anda tidak mempengaruhi nilai pada mata pelajaran apapun.
- 3) Jawablah pertanyaan di atas ini dengan kemampuan Anda.

Tabel 8

LEMBAR OBSERVASI GURU

No	ASPEK YANG DIAMATI	Skor			
<i>I. PRA PEMBELAJARAN</i>					
1	Mengkondisikan siswa untuk belajar	1	2	3	4
2	Menumbuhkembangkan nilai-nilai moral dan spiritual	1	2	3	4
3	Melakukan kegiatan apersepsi dan motivasi	1	2	3	4
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran	1	2	3	4
<i>II. KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN</i>					
<i>A. Penugasan materi pembelajaran</i>					
5	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	1	2	3	4
6	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan	1	2	3	4
7	Menunjukkan kemampuan memberikan instruksi dalam pembelajaran	1	2	3	4
8	Mengaitkan materi dengan realistik kehidupan	1	2	3	4
<i>B. Pendekatan/strategi pembelajaran</i>					
9	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai dan karakteristik siswa	1	2	3	4
10	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	1	2	3	4
11	Menguasai kelas	1	2	3	4
12	Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual	1	2	3	4
13	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif	1	2	3	4
14	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan	1	2	3	4
15	Melaksanakan pembelajaran berbasis teks	1	2	3	4
<i>C. Pemanfaatan sumber belajar/media pembelajaran</i>					
16	Menggunakan media pembelajaran secara efektif dan efisien	1	2	3	4
17	Menghasilkan pesan yang menarik	1	2	3	4
18	Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media	1	2	3	4
<i>D. Pembelajaran yang memicu dan memelihara keterlibatan siswa</i>					
19	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	1	2	3	4
20	Menunjukkan sifat terbuka terhadap respon siswa	1	2	3	4
21	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	1	2	3	4
<i>E. Penilaian proses dan hasil belajar</i>					
22	Memantau kemajuan belajar siswa	1	2	3	4
23	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)	1	2	3	4
<i>F. Penggunaan bahasa</i>					

24	Menggunakan bahasa lisan dan tulis dengan baik, jelas dan benar	1	2	3	4
25	Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai	1	2	3	4
<i>III. PENUTUPAN</i>					
26	Melakukan refleksi dan memuat rangkuman dengan melibatkan siswa	1	2	3	4
27	Melakukan tindak lanjut dengan memberikan kegiatan atau tugas sebagai bagian remidi/pengayaan	1	2	3	4
Skor Total					

$$\text{Taraf kemampuan} = \frac{\dots}{108} \times 100 = \dots$$

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini teknik analisis data terdiri dari menentukan kriteria penilaian menulis cerita fabel, menentukan nilai prates dan postes, menentukan nilai rata-rata kelas, menentukan nilai standar dan menginterpretasikan data dengan menggunakan kriteria, dan menghitung perbedaan mean antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan rumus t- test, dan mengolah data angket. Berikut pemaparannya.

1. Kriteria Penilaian Menulis Cerita Fabel

Tabel 9

KRITERIA PENILAIAN MENULIS CERITA FABEL			
PROFIL PENILAIAN KEGIATAN SISWA			
DALAM PELAJARAN TEKS CERITA FABEL			
Nama:			
Judul:			
	Skor	Kriteria	Komentar
Isi	27—30	Sangat baik—sempurna: menguasai topik tulisan; substantif; pengembangan pernyataan umum atau klasifikasi^anggota/aspek yang	

		dilaporkan secara lengkap; relevan dengan topik yang dibahas	
	22—26	Cukup—baik: cukup menguasai permasalahan; cukup memadai; pengembangan tesis terbatas; relevan dengan topik, tetapi kurang terperinci	
	17—21	Sedang—cukup: penguasaan permasalahan terbatas; substansi kurang; pengembangan topik tidak memadai	
	13—16	Sangat kurang—kurang: tidak menguasai permasalahan; tidak ada substansi; tidak relevan; tidak layak dinilai	
Struktur Teks	18—20	Sangat baik—sempurna: ekspresi lancar; gagasan terungkap padat dengan jelas; tertata dengan baik; urutan logis (pernyataan umum atau klasifikasi^anggota/aspek yang dilaporkan); kohesif	
	14—17	Cukup—baik: kurang lancar; kurang terorganisasi, tetapi ide utama ternyatakan; pendukung terbatas; logis, tetapi tidak lengkap	
	10—13	Sedang—cukup: tidak lancar; gagasan kacau atau tidak terkait; urutan dan pengembangan kurang logis	
	7—9	Sangat kurang—kurang: tidak komunikatif; tidak terorganisasi; tidak layak dinilai	
Unsur Intrinsik Fabel	18—20	Sangat baik—sempurna: sesuai dengan unsur intrinsik fabel. Cerita yang ditulis sudah mencakup semua unsur intrinsik fabel seperti tema, alur, tokoh, sudut pandang, dan latar.	
	14—17	Cukup—baik: kadang-kadang cerita yang ditulis belum mencakup atau belum sesuai dengan unsur intrinsik cerita fabel. Di dalam cerita yang ditulis hanya terdapat tiga unsur intrinsik fabel.	
	10—13	Sedang—cukup: cerita yang ditulis belum mencakup semua unsur intrinsik fabel. Di dalam cerita yang ditulis hanya terdapat dua unsur intrinsik fabel.	
	7—9	Sangat kurang—kurang: cerita yang ditulis tidak sesuai dengan unsur intrinsik fabel. Hanya ada satu unsur intrinsic fabel.	

Kalimat	18—20	Sangat baik—sempurna: konstruksi kompleks dan efektif; terdapat hanya sedikit kesalahan penggunaan bahasa (urutan/fungsi kata, artikel, pronomina, preposisi)	
	14—17	Cukup—baik: konstruksi sederhana, tetapi efektif; terdapat kesalahan kecil pada konstruksi kompleks; terjadi sejumlah kesalahan penggunaan bahasa (fungsi/urutan kata, artikel, pronomina, preposisi), tetapi makna cukup jelas	
	10—13	Sedang—cukup: terjadi kesalahan serius dalam konstruksi kalimat tunggal/kompleks (sering terjadi kesalahan pada kalimat negasi, urutan/fungsi kata, artikel, pronomina, kalimat fragmen, pelesapan; makna membingungkan atau kabur	
	7—9	Sangat kurang—kurang: tidak menguasai tata kalimat; terdapat banyak kesalahan; tidak komunikatif; tidak layak dinilai	
Kosakata	9—10	Sangat baik—sempurna: penguasaan kata canggih; pilihan kata dan ungkapan efektif; menguasai pembentukan kata; penggunaan register tepat	
	7—8	Cukup—baik: penguasaan kata memadai; pilihan, bentuk, dan penggunaan kata/ungkapan kadang-kadang salah, tetapi tidak mengganggu	
	4—6	Sedang—cukup: penguasaan kata terbatas; sering terjadi kesalahan bentuk, pilihan, dan penggunaan kosakata/ungkapan; makna membingungkan atau tidak jelas	
	10—3	Sangat kurang—kurang: pengetahuan tentang kosakata, ungkapan, dan pembentukan kata rendah; tidak layak nilai	

Diadopsi dari Buku Guru Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik (Kementerian

Pendidikan dan Kebudayaan

2. Menentukan Nilas Prates dan Postes

Cara menentukan nilai prates dan postes, peneliti menghitung setiap nilai siswa berdasarkan aspek dan pedoman penskoran. Kemudian menentukan nilai prates dan postes setiap siswa dengan rumus sebagai berikut:

$$N = \frac{Skor}{STI} \times 100$$

(Hidayat, 1994: 111)

N : Nilai

STI : Skor Total Ideal

3. Menentukan Nilai Rata-Rata Kelas

Menentukan nilai rata-rata kelas dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{X}$$

(Nugiyono, 2001:361)

Keterangan:

\bar{X} : Nilai rata-rata

ΣX : Jumlah nilai

X : Jumlah sampel/siswa

4. Menentukan Nilai Standar

Tabel 10
NILAI STANDAR

Skala Skor	Keterangan
85 – 100	Sangat Mampu

75 – 84	Mampu
60 – 74	Cukup Mampu
40 – 59	Kurang Mampu
0 – 39	Tidak Mampu

5. Menginterpretasi Nilai Siswa dengan Menggunakan Kriteria sebagai berikut

Table 11
KRITERIA ANALISIS DATA

Skala Skor	Keterangan
85% - 100%	Sangat Mampu
75% - 84%	Mampu
60 % - 74%	Cukup Mampu
40% - 59%	Kurang Mampu
0% - 39%	Tidak Mampu

(Nurgiantoro, 2001: 399)

6. Menghitung Perbedaan Mean antara Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol
dengan Rumus t-test

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\left(\frac{\sum x + \sum y}{N_1 + N_2} \right) \left(\frac{N_1 + N_2}{N_1 \cdot N_2} \right)}}$$

Keterangan M = Nilai rata-rata perkelas

N = Banyaknya subjek

X = Deviasi setiap nilai x_1 dan x_2

Y = Deviasi setiap nilai y_1 dan y_2

(Arikunto, 2010: 354)

7. Mengolah Data Angket

Angket dalam penelitian ini terdiri dari 15 pertanyaan. Angket disebarakan kepada seluruh siswa yang hadir pada saat pertemuan ketiga kegiatan pembelajaran. Hasil angket dijumlahkan untuk menentukan frekuensi. Data yang terkumpul kemudian diolah dengan cara :

1. Membaca data angket.
2. Menghitung frekuensi setiap jawaban angket.
3. Menghitung persentase jawaban data angket dengan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

(Iskandar, 1992: 39)

Keterangan :

P = Presentase yang dicapai

F = Frekuensi

N = Jumlah sampel

8. Menafsirkan data hasil angket dengan kriteria sebagai berikut

Tabel 12

KRITERIA PENAFSIRAN HASIL ANGKET

Interval Presentase Jawaban	Keterangan
0% - 24%	Sebagian kecil
25% - 49%	Hampir separuhnya
50%	Separuhnya
51% - 74%	Sebagian besar atau lebih separuhnya
75% - 99%	Hampir seluruhnya
100%	Seluruhnya

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, peneliti akan membahas hasil penelitian yang telah dilakukan, yaitu penelitian tentang Penggunaan Media Boneka Jari dalam meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Fabel Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Tamansari Kabupaten Bogor. Hal-hal yang dibahas dalam bab ini meliputi deskripsi data, analisis data, dan pembuktian hipotesis.

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan media boneka jari. Berdasarkan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah dilakukan maka diperoleh hasil tes. Tes tersebut berupa tes asal (prates) dan tes akhir (postes). Kedua tes tersebut mempunyai bentuk soal dan bobot yang sama begitupun dalam pembelajarannya. Perbedaannya terletak pada penggunaan media pembelajaran dan waktu pelaksanaannya.

1. Data Kelas Eksperimen

Kelas yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu kelas VII SMP Negeri 2 Tamansari Kabupaten Bogor. Beberapa penilaian dalam penelitian ini, yaitu penilaian pengetahuan, penilaian keterampilan, dan penilaian sikap.

a. Data Prates Pengetahuan Kelas Eksperimen

Berikut ini akan ditampilkan hasil penilaian prates pengetahuan cerita fabel kelas eksperimen mengenai:

a) Pengertian cerita fabel, dan

b) Struktur cerita fabel

Tabel 13

**NILAI PRATES PENGETAHUAN TEKS FABEL
KELAS EKSPERIMEN**

No.	Nama Siswa	Kriteria Penilaian		Skor	Nilai	Interpretasi
		A	B			
1	A. Fahri	4	3	7	70	Cukup mampu
2	Anggita Kuswara	3	3	6	60	Cukup mampu
3	Aska Aulyana	3	4	7	70	Cukup mampu
4	Dita Febriani	4	4	8	80	Mampu
5	Erwin	3	3	6	60	Cukup mampu
6	Fitri Handayani	4	4	8	80	Mampu
7	Fitri Permana Kusuma	4	3	7	70	Cukup mampu
8	Herui Mulus	4	3	7	70	Cukup mampu
9	Intan Maharani	3	4	7	70	Cukup mampu
10	Lucky Firmansyah	2	3	5	50	Kurang mampu
11	M. Rafi Raditya	4	3	7	70	Cukup mampu
12	M. Rifal Setiawan	2	3	5	50	Kurang mampu
13	Muhammad Iqbal	3	2	5	50	Kurang mampu
14	Muhammad Jaelani	3	4	7	70	Cukup mampu
15	Muhammad Lutfiansyah	4	3	7	70	Cukup mampu
16	Muhammad Rizky	2	4	6	60	Cukup mampu
17	Mulyana	3	4	7	70	Cukup mampu
18	Nuriyah Safitri	4	4	8	80	Mampu
19	Nurlita	3	2	5	50	Kurang mampu
20	Nurul Santiah	3	5	8	80	Mampu
21	Okie Pratama	4	2	6	60	Cukup mampu
22	Olvin Dwi Rachmanda	3	4	7	70	Cukup mampu
23	Rahma Aulya	4	3	7	70	Cukup mampu
24	Rizky Maulana Yusuf	2	3	5	50	Kurang mampu
25	Ryan Ardian	4	3	7	70	Cukup mampu
26	Setio Nugraha	3	4	7	70	Cukup mampu
27	Siti Rahmawati	3	3	6	60	Cukup mampu

28	Siti Savera	4	4	8	80	Mampu
29	Sutini	3	3	6	60	Cukup mampu
30	Yuda Yudistira	3	4	7	70	Cukup mampu
31	Yuliyanti	4	4	8	80	Mampu
Jumlah		102	105	207	2070	
Skor Rata-Rata Kelas		3.29	3.39	6.68	66.77	
Persentase		65.80%	67.74%	66.77%	66.77%	
Nilai Tertinggi					80	
Nilai Terendah					50	

Berdasarkan tabel tersebut rata-rata prates nilai pengetahuan kelas eksperimen, yaitu (A) pengertian cerita fabel 3,29 dengan persentase 65.80% (B) struktur cerita fabel 3,39 dengan presentase 67.74%. Untuk rata-rata skor keseluruhan, yaitu 6,68 dan rata-rata nilai 66,77. Nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 50. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa prates nilai pengetahuan pada kelas eksperimen berada di tingkat penguasaan 66,77 yang berarti siswa dinyatakan *cukup mampu*. Hasil tabel di atas mengindikasikan adanya beberapa faktor yang menyebabkan nilai prates peserta didik tidak mencapai nilai standar *cukup mampu, mampu dan sangat mampu*. Hal tersebut disebabkan peserta didik tidak dapat menjelaskan pengertian cerita fabel dengan konsep pengertian cerita fabel. Selain itu, dalam menjawab struktur cerita fabel peserta didik masih belum menjawab secara utuh apa saja yang termasuk ke dalam struktur cerita fabel. Sebagian dari peserta didik hanya menyebutkan tidak menjelaskan apa saja struktur cerita fabel.

Kemudian, dari data nilai prates pengetahuan kelas eksperimen yang telah diperoleh akan direkapitulasikan dengan format tabel dan diagram, sehingga akan terlihat frekuensi, persentase, dan interpretasi nilai berdasarkan interval yang telah

ditentukan. Tabel rekapitulasi analisis data hasil prates pengetahuan kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

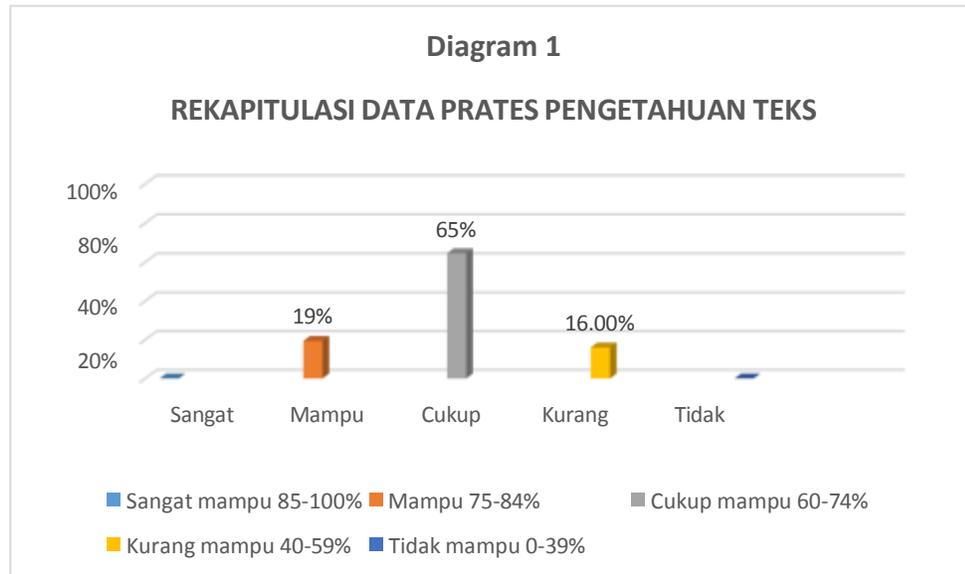
Tabel 14

REKAPITULASI HASIL ANALISIS DATA PRATES PENGETAHUAN CERITA FABEL KELAS EKSPERIMEN

Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Frekuensi	Persentase	Kemampuan
85-100%	-	-	Sangat mampu
75-84%	6	19,35%	Mampu
60-74%	20	64,52%	Cukup mampu
40-59%	5	16,13%	Kurang mampu
0-39%	-	-	Tidak mampu
Jumlah	31	100%	

Berdasarkan tabel di atas, interval persentase tingkat penguasaan interval persentase tingkat penguasaan 85-100% dengan tingkat kemampuan *sangat mampu* tidak ada siswa dan tingkat 75-84% dengan tingkat kemampuan *mampu* berjumlah 6 orang siswa dengan persentase 19,35%. Sedangkan interval persentase tingkat penguasaan 60-74% dengan tingkat kemampuan *cukup mampu* berjumlah 20 orang siswa dengan persentase 64,52%, dan 40-59% dengan tingkat kemampuan *kurang mampu* berjumlah 5 orang siswa dengan persentase 16,13%. Kemudian untuk interval tingkat penguasaan 0-39% dengan tingkat kemampuan *tidak mampu* tidak ada.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan prates siswa kelas eksperimen dalam pengetahuan materi cerita fabel dengan persentase tertinggi, yaitu 64,52% dalam tingkat penguasaan 60-74% dapat dikatakan bahwa siswa *cukup mampu*.



b. Data Prates Keterampilan Kelas Eksperimen

Berikut ini akan ditampilkan hasil penilaian prates keterampilan menulis cerita fabel kelas eksperimen dengan kriteria sebagai berikut:

A: Isi, B: Struktur teks, C: Unsur intrinsik fabel, D: Kalimat, E: Kosakata

Tabel 15

**NILAI PRATES KETERAMPLAN MENULIS CERITA FABEL
KELAS EKSPERIMEN**

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian					Nilai	Ket.
		A	B	C	D	E		
1	A. Fahri	23	18	14	12	8	75	Mampu
2	Anggita Kuswara	18	14	12	15	5	64	Cukup mampu
3	Aska Aulyana	20	12	13	14	7	66	Cukup mampu
4	Dita Febriani	20	14	15	10	7	66	Cukup mampu
5	Erwin	19	13	14	13	5	64	Cukup mampu
6	Fitri Handayani	19	17	13	12	4	65	Cukup mampu

7	Fitri Permana Kusuma	18	18	11	12	5	64	Cukup mampu
8	Herui Mulus	23	13	15	13	8	72	Cukup mampu
9	Intan Maharani	21	14	13	12	4	64	Cukup mampu
10	Lucky Firmansyah	19	15	12	13	6	65	Cukup mampu
11	M. Rafi Raditya	20	14	13	12	5	64	Cukup mampu
12	M. Rifal Setiawan	20	15	14	12	6	67	Cukup mampu
13	Muhammad Iqbal	19	16	12	13	5	65	Cukup mampu
14	Muhammad Jaelani	19	15	14	12	4	64	Cukup mampu
15	Muhammad Lutfiansyah	18	16	13	12	5	64	Cukup mampu
16	Muhammad Rizky	20	14	12	13	5	64	Cukup mampu
17	Mulyana	20	15	13	14	5	67	Cukup mampu
18	Nuriyah Safitri	20	17	13	12	4	66	Cukup mampu
19	Nurlita	21	14	12	13	4	64	Cukup mampu
20	Nurul Santiah	23	17	13	12	6	71	Cukup mampu
21	Okie Pratama	23	17	15	13	7	75	Mampu
22	Olvin Dwi Rachmanda	19	14	14	12	5	64	Cukup mampu
23	Rahma Aulya	21	13	15	10	5	64	Cukup mampu
24	Rizky Maulana Yusuf	19	15	14	12	4	64	Cukup mampu
25	Ryan Ardian	20	14	13	13	4	64	Cukup mampu
26	Setio Nugraha	23	14	14	12	7	70	Cukup mampu
27	Siti Rahmawati	19	12	14	14	8	67	Cukup mampu
28	Siti Savera	23	18	13	13	7	74	Cukup mampu

29	Sutini	22	15	15	15	8	75	Mampu
30	Yuda Yudistira	23	18	13	14	5	73	Cukup mampu
31	Yuliyanti	24	16	14	13	5	72	Cukup mampu
Jumlah		636	467	415	392	173	2083	
Skor Rata-Rata Kelas		20.52	15.06	13.39	12.65	5.58	67.19	
Persentase		68.38%	75.32%	66.93%	63.87%	55.80%	67.19%	
Nilai Tertinggi							75	
Nilai Terendah							64	

Berdasarkan tabel tersebut rata-rata prates nilai keterampilan kelas eksperimen, yaitu (A) isi 20,52 dengan persentase 68,38 %, (B) struktur teks 15,06 dengan persentase 75,38%, (C) Unsur intrinsik fabel 13,39 dengan persentase 66,93%, (D) kalimat 12,65 dengan persentase 63,87%, (E) kosakata 5,58 dengan persentase 55,80%. Maka rata-rata nilai 67,19. Nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 64. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa prates keterampilan pada kelas eksperimen berada ditingkat penguasaan 67,19 yang berarti siswa dinyatakan *kurang mampu*. Ada beberapa hal yang menyebabkan nilai keterampilan menulis cerita fabel peserta didik rendah. Saat menyusun cerita fabel, sebagian peserta didik masih menulis tidak sesuai dengan unsur intrinsik fabel. Kalimat yang digunakanpun masih menggunakan bahasa sederhana. Kemudian peserta didik masih sulit menentukan siapa saja tokoh yang akan dijadikan objek cerita dalam cerita fabel.

Kemudian, dari data nilai prates keterampilan menulis cerita fabel kelas eksperimen yang telah diperoleh akan direkapitulasikan dengan format tabel dan diagram sehingga akan terlihat frekuensi, persentase, dan interpretasi nilai berdasarkan interval yang telah ditentukan. Tabel rekapitulasi analisis data hasil

prates keterampilan menulis cerita fabel pada kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

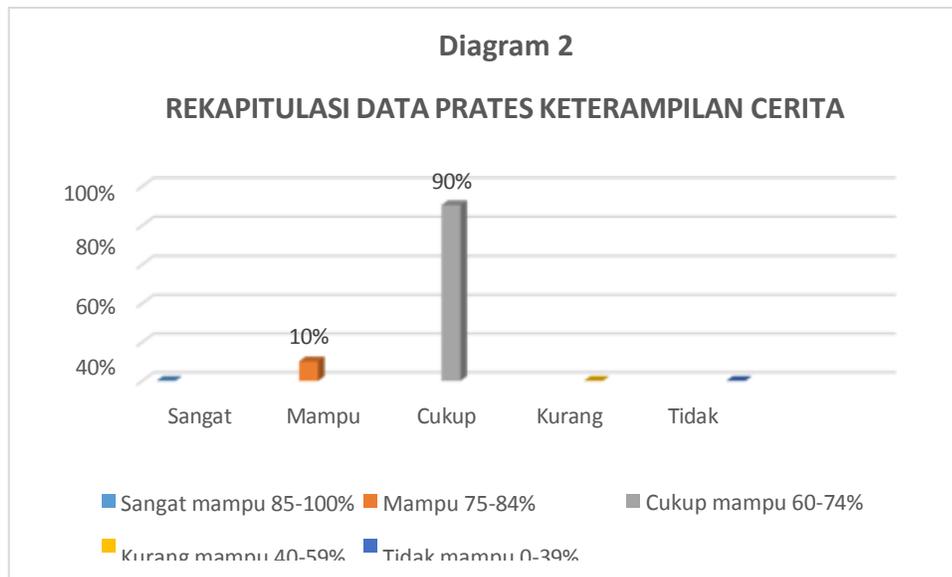
Tabel 16

**REKAPITULASI ANALISIS DATA HASIL PRATES
KETERAMPILAN MENULIS CERITA FABEL
KELAS EKSPERIMEN**

Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Frekuensi	Persentase		Kemampuan
85-100%	-	-		Sangat mampu
75-84%	3	9,68%		Mampu
60-74%	28	90,32%		Cukup mampu
40-59%	-	-		Kurang mampu
0-39%	-	-		Tidak mampu
Jumlah	31	100%		

Berdasarkan tabel di atas, interval persentase tingkat penguasaan interval persentase tingkat penguasaan 85-100% dengan tingkat kemampuan *sangat mampu* tidak ada siswa dan tingkat 75-84% dengan tingkat kemampuan *mampu* berjumlah 3 orang siswa dengan persentase 9,68%. Sedangkan interval persentase tingkat penguasaan 60-74% dengan tingkat kemampuan *cukup mampu* berjumlah 28 orang siswa dengan persentase 90,32%, dan 40-59% dengan tingkat kemampuan *kurang mampu* tidak ada siswa.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan prates siswa kelas eksperimen dengan persentase tertinggi, yaitu 90,32% dalam tingkat penguasaan 60-74% dapat dikatakan bahwa siswa *cukup mampu*.



Tabel 17

HASIL NILAI PRATES KELAS EKSPERIMEN

No.	Nama	Nilai Pengetahuan	Nilai Keterampilan	Nilai Akhir	Ket.
1	A. Fahri	70	75	72.5	Cukup mampu
2	Anggita Kuswara	60	64	62	Cukup mampu
3	Aska Aulyana	70	66	68	Cukup mampu
4	Dita Febriani	80	66	73	Cukup mampu
5	Erwin	60	64	62	Cukup mampu
6	Fitri Handayani	80	65	72.5	Cukup mampu
7	Fitri Permana Kusuma	70	66	68	Cukup mampu
8	Herui Mulus	70	72	71	Cukup mampu
9	Intan Maharani	70	64	67	Cukup mampu
10	Lucky Firmansyah	50	65	57.5	Kurang mampu
11	M. Rafi Raditya	70	64	67	Cukup mampu
12	M. Rifal Setiawan	50	67	58.5	Kurang mampu
13	Muhammad Iqbal	50	65	57.5	Cukup mampu
14	Muhammad Jaelani	70	64	67	Cukup mampu
15	Muhammad Lutfiansyah	70	64	67	Cukup mampu
16	Muhammad Rizky	60	64	62	Cukup mampu
17	Mulyana	70	67	68.5	Cukup mampu

18	Nuriyah Safitri	80	66	73	Cukup mampu
19	Nurlita	50	64	57	Kurang mampu
20	Nurul Santiah	80	71	75.5	Mampu
21	Okie Pratama	60	75	67.5	Cukup mampu
22	Olvin Dwi Rachmanda	70	64	67	Cukup mampu
23	Rahma Aulya	70	64	67	Cukup mampu
24	Rizky Maulana Yusuf	50	64	57	Kurang mampu
25	Ryan Ardian	70	64	67	Cukup mampu
26	Setio Nugraha	70	70	70	Cukup mampu
27	Siti Rahmawati	60	67	63.5	Cukup mampu
28	Siti Savera	89	74	81.5	Mampu
29	Sutini	60	75	67.5	Cukup mampu
30	Yuda Yudistira	70	73	71.5	Cukup mampu
31	Yuliyanti	80	72	76	Mampu
Jumlah				2082	
Nilai Rata-Rata				67.16	

Berdasarkan tabel di atas, dari prates nilai pengetahuan dan nilai keterampilan diperoleh nilai rata-rata 67,16. Dengan taraf kemampuan *cukup mampu* memahami dan membuat cerita fabel.

Kemudian, dari data nilai prates nilai pengetahuan dan nilai keterampilan menulis cerita fabel kelas eksperimen yang telah diperoleh akan direkapitulasikan dengan format tabel sehingga akan terlihat frekuensi, persentase, dan interpretasi nilai berdasarkan interval yang telah ditentukan. Tabel rekapitulasi analisis data hasil prates nilai pengetahuan dan nilai keterampilan menulis cerita fabel pada kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

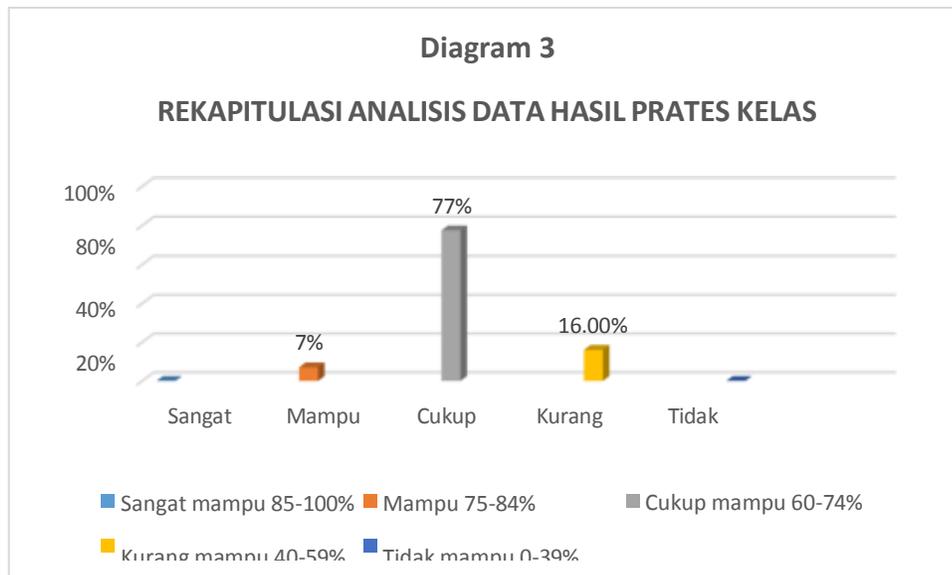
Tabel 18

**REKAPITULASI ANALISIS DATA HASIL PRATES
KELAS EKSPERIMEN**

Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Frekuensi	Persentase	Kemampuan
85-100%	-	-	Sangat mampu
75-84%	2	6,45%	Mampu
60-74%	24	77,42%	Cukup mampu
40-59%	5	16,13%	Kurang mampu
0-39%	-	-	Tidak mampu
Jumlah	31	100%	

Berdasarkan tabel di atas, interval persentase tingkat penguasaan interval persentase tidak ada siswa pada tingkat penguasaan 85-100% dengan tingkat kemampuan *sangat mampu*. Pada tingkat penguasaan 75–84% dengan tingkat kemampuan *mampu* berjumlah 2 siswa dengan presentase 6,45%. Pada tingkat penguasaan 60–74% dengan tingkat *cukup mampu* berjumlah 24 siswa dengan persentase 77,42%, dan pada tingkat 40–59% dengan tingkat kemampuan kurang *mampu* berjumlah 5 siswa dengan persentase 16,13%. Sedangkan pada interval persentase tingkat penguasaan 0–39% dengan tingkat kemampuan *tidak mampu* tidak ada siswa.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan prates nilai pengetahuan dan nilai keterampilan siswa kelas eksperimen dalam kemampuan menulis cerita fabel dengan persentase tertinggi, yaitu 77,42% dalam tingkat penguasaan 60–74% dan dapat dinyatakan bahwa siswa *cukup mampu*.



c. Data Postes Pengetahuan Kelas Eksperimen

Berikut ini akan akan ditampilkan hasil penilaian postes pengetahuan kelas eksperimen mengenai:

- a) Pengertian cerita fabel, dan
- b) Struktur cerita fabel

Tabel 19

**NILAI POSTES PENGETAHUAN CERITA FABEL KELAS
EKSPERIMEN**

No.	Nama Siswa	Kriteria Penilaian		Skor	Nilai	Interpretasi
		A	B			
1	A. Fahri	4	5	9	90	Sangat mampu
2	Anggita Kuswara	5	5	10	100	Sangat mampu
3	Aska Aulyana	4	5	9	90	Sangat mampu
4	Dita Febriani	5	5	10	100	Sangat mampu
5	Erwin	5	3	8	80	Mampu
6	Fitri Handayani	5	5	10	100	Sangat mampu
7	Fitri Permana Kusuma	4	5	9	90	Sangat mampu
8	Herui Mulus	5	4	9	90	Sangat mampu

9	Intan Maharani	5	4	9	90	Sangat mampu
10	Lucky Firmansyah	5	3	8	80	Mampu
11	M. Rafi Raditya	5	4	9	90	Sangat mampu
12	M. Rifal Setiawan	4	4	8	80	Mampu
13	Muhammad Iqbal	5	3	8	80	Mampu
14	Muhammad Jaelani	5	3	8	80	Mampu
15	Muhammad Lutfiansyah	4	5	9	90	Sangat mampu
16	Muhammad Rizky	4	5	9	90	Sangat mampu
17	Mulyana	4	4	8	80	Mampu
18	Nuriyah Safitri	5	4	9	90	Sangat mampu
19	Nurlita	5	4	9	90	Sangat mampu
20	Nurul Santiah	4	5	9	90	Sangat mampu
21	Okie Pratama	5	4	9	90	Sangat mampu
22	Olvin Dwi Rachmanda	4	5	9	90	Sangat mampu
23	Rahma Aulya	5	5	10	100	Sangat mampu
24	Rizky Maulana Yusuf	4	5	9	90	Sangat mampu
25	Ryan Ardian	4	5	9	90	Sangat mampu
26	Setio Nugraha	5	4	9	90	Sangat mampu
27	Siti Rahmawati	5	5	10	100	Sangat mampu
28	Siti Savera	5	5	10	100	Sangat mampu
29	Sutini	5	4	9	90	Sangat mampu
30	Yuda Yudistira	4	4	8	80	Mampu
31	Yuliyanti	5	5	10	100	Sangat mampu
Jumlah		143	136	279	2790	
Skor Rata-Rata Kelas		4.61	4.39	9	90	
Presentase		92.25%	87.74%	90%	90%	
Nilai Tertinggi					100	
Nilai Terendah					80	

Berdasarkan tabel tersebut rata-rata postes nilai pengetahuan kelas eksperimen, yaitu a) pengertian cerita fabel 4,61, b) struktur cerita fabel 4,39. Untuk rata-rata nilai 90. Nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 80.

Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa postes nilai pengetahuan pada kelas eksperimen berada di tingkat penguasaan 86,77 yang berarti siswa dinyatakan *sangat*

mampu. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan terhadap nilai pengetahuan. Peserta didik sudah mampu menjawab pengertian cerita fabel dan struktur cerita fabel dengan lengkap.

Kemudian, dari data nilai postes pengetahuan kelas eksperimen yang telah diperoleh akan direkapitulasikan dengan format tabel dan diagram sehingga akan terlihat frekuensi, persentase, dan interpretasi nilai berdasarkan interval yang telah ditentukan. Tabel rekapitulasi analisis data hasil postes pengetahuan kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 20

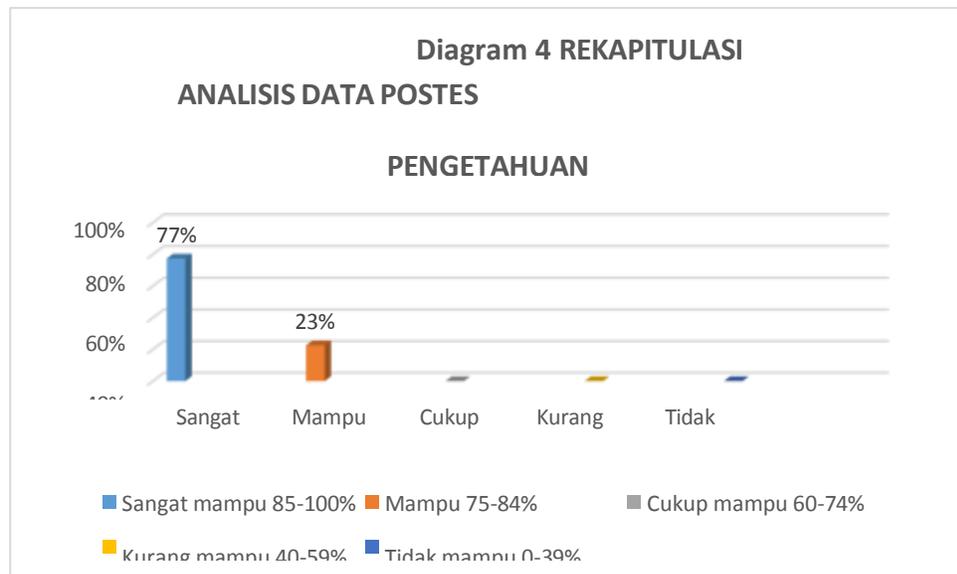
**REKAPITULASI ANALISIS DATA POSTES PENGETAHUAN
CERITA FABEL KELAS EKSPERIMEN**

Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Frekuensi	Persentase	Kemampuan
85-100%	24	77,42%	Sangat mampu
75-84%	7	22,58%	Mampu
60-74%	-	-	Cukup mampu
40-59%	-	-	Kurang mampu
0-39%	-	-	Tidak mampu
Jumlah	31	100%	

Berdasarkan tabel di atas, interval persentase tingkat penguasaan interval persentase tingkat penguasaan 85-100% dengan tingkat kemampuan *sangat mampu* berjumlah 24 siswa dengan persentase 77,42% dan tingkat 75-84% dengan tingkat kemampuan *mampu* berjumlah 7 siswa dengan persentase 22,58%. Sedangkan interval persentase tingkat penguasaan 60-74% dengan tingkat kemampuan *cukup mampu* tidak ada siswa, dan 40-59% dengan tingkat kemampuan *kurang berhasil*

tidak ada siswa pula juga untuk interval tingkat penguasaan 0-39% dengan tingkat kemampuan *tidak mampu* tidak ada siswa yang menduduki persentase tersebut.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan postes siswa kelas eksperimen dalam pengetahuan materi cerita fabel dengan persentase tertinggi, yaitu 77,42% dalam tingkat penguasaan 84-100% dan 22,58% tingkat 75-84% dapat dikatakan bahwa siswa sangat *mampu* dan *mampu* dalam menjawab soal pengetahuan.



d. Data Postes Keterampilan Kelas Eksperimen

Berikut ini akan ditampilkan hasil penilaian postes keterampilan menulis cerita fabel kelas eksperimen mengenai:

A: Isi, B: Struktur teks, C: Unsur intrinsik fabel, D: Kalimat, E: Kosakata

Tabel 21

**NILAI POSTES KETERAMPILAN
MENULIS CERITA FABEL KELAS EKSPERIMEN**

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian					Nilai	Ket.
		A	B	C	D	E		
1	A. Fahri	23	19	15	15	8	80	Mampu
2	Anggita Kuswara	24	18	16	16	6	80	Mampu

3	Aska Aulyana	25	18	17	17	8	85	Sangat mampu
4	Dita Febriani	25	17	15	16	7	80	Mampu
5	Erwin	23	16	17	15	7	78	Mampu
6	Fitri Handayani	25	19	17	16	8	85	Sangat mampu
7	Fitri Permana Kusuma	24	19	18	16	8	85	Sangat mampu
8	Herui Mulus	19	15	15	15	6	70	Cukup mampu
9	Intan Maharani	26	18	15	16	8	83	Mampu
10	Lucky Firmansyah	26	17	16	15	7	81	Mampu
11	M. Rafi Raditya	25	17	15	16	7	80	Mampu
12	M. Rifal Setiawan	24	18	16	16	8	82	Mampu
13	Muhammad Iqbal	23	16	17	15	7	78	Mampu
14	Muhammad Jaelani	26	19	16	15	8	84	Mampu
15	Muhammad Lutfiansyah	25	17	16	15	7	80	Mampu
16	Muhammad Rizky	25	17	16	14	7	79	Mampu
17	Mulyana	25	16	17	15	6	79	Mampu
18	Nuriyah Safitri	24	17	16	16	7	80	Mampu
19	Nurlita	25	17	15	18	7	82	Mampu
20	Nurul Santiah	24	16	18	17	8	83	Mampu
21	Okie Pratama	25	17	16	15	7	80	Mampu
22	Olvin Dwi Rachmanda	25	16	17	16	8	82	Mampu
23	Rahma Aulya	28	18	18	18	8	90	Sangat mampu
24	Rizky Maulana Yusuf	26	17	14	16	7	80	Mampu
25	Ryan Ardian	25	17	17	16	7	82	Mampu
26	Setio Nugraha	25	17	16	16	8	82	Mampu
27	Siti Rahmawati	26	17	16	15	8	82	Mampu
28	Siti Savera	27	17	15	16	7	82	Mampu
29	Sutini	24	17	16	16	8	81	Mampu
30	Yuda Yudistira	25	18	15	17	8	83	Mampu
31	Yuliyanti	27	18	16	16	8	85	Sangat mampu
Jumlah		769	535	499	491	229	2523	
Skor Rata-Rata Kelas		24.80	17.26	16.10	15.84	7.39	81.39	
Persentase		82.69%	86.29%	80.48%	79.19%	73.87%	81.39%	
Nilai Tertinggi							90	
Nilai Terendah							70	

Berdasarkan tabel tersebut rata-rata postes nilai keterampilan kelas eksperimen, yaitu (A) isi 24,80 dengan presentase 82.69%, (B) struktur teks 17,26 dengan persentase 86,29%, (C) unsur intrinsik 16,10 dengan presentase 80,48%, (D) kalimat 15,84 dengan persentase 79,19%, (E) kosakata 7,39 dengan persentase 73.87%. Maka rata-rata nilai 81,39 dengan persentase 81.39%. Nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 70. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa postes keterampilan pada kelas eksperimen berada ditingkat penguasaan 81,39 yang berarti siswa dinyatakan *mampu*. Nilai postes keterampilan ini mengalami peningkatan. Pada saat penelitian menulis cerita fabel, peneliti mengamati bahwa peserta didik sudah mulai menulis cerita sesuai dengan struktur dan unsur intrinsik cerita fabel. Adanya boneka jari yang diberikan peneliti juga sangat membantu dalam proses menulis cerita fabel. Peserta didik dengan mudah menentukan siapa saja tokoh yang akan dibuat cerita.

Kemudian, dari data nilai postes keterampilan menulis cerita fabel kelas eksperimen yang telah diperoleh akan direkapitulasikan dengan format tabel dan diagram sehingga akan terlihat frekuensi, persentase, dan interpretasi nilai berdasarkan interval yang telah ditentukan. Tabel rekapitulasi analisis data hasil postes keterampilan menulis cerita fabel pada kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 22

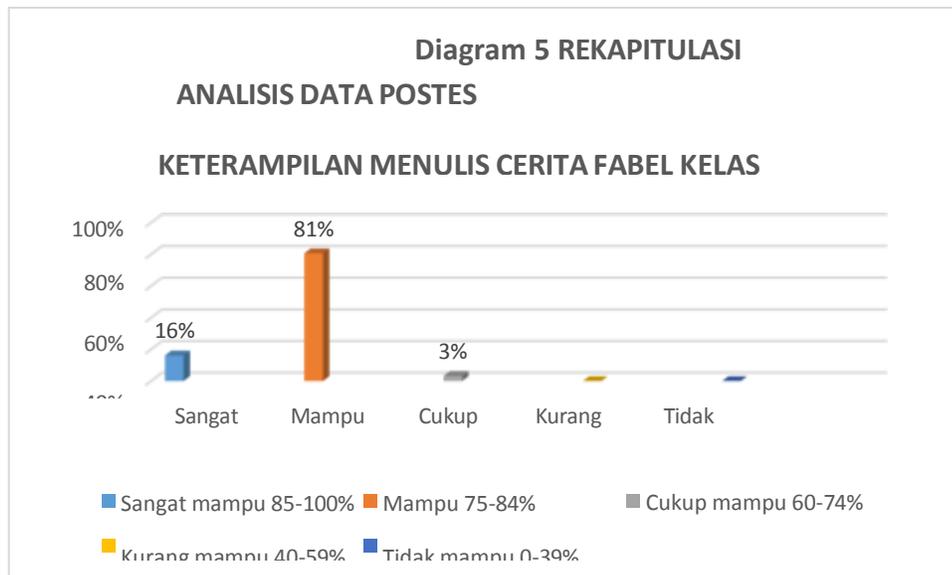
**REKAPITULASI ANALISIS DATA POSTES KETERAMPILAN
MENULIS CERITA FABEL KELAS EKSPERIMEN**

Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Frekuensi	Persentase	Kemampuan
85-100%	5	16,13%	Sangat mampu
75-84%	25	80,65%	Mampu
60-74%	1	3,22%	Cukup mampu

40-59%	-	-	Kurang mampu
0-39%	-	-	Tidak mampu
Jumlah	31	100%	

Berdasarkan tabel di atas, interval persentase tingkat penguasaan interval persentase pada tingkat penguasaan 85-100% dengan tingkat kemampuan *sangat mampu* berjumlah 5 siswa dengan persentase 16,13%, juga pada tingkat 75-84% dengan tingkat kemampuan *mampu* berjumlah 25 siswa dengan persentase 80,65%. Sedangkan pada interval persentase tingkat penguasaan 60-74% dengan tingkat kemampuan *cukup mampu* berjumlah 1 siswa dengan persentase 3,22%. Kemudian tingkat interval penguasaan 40-59% dengan tingkat kemampuan *kurang mampu* persentase 0% begitu pun tidak ada siswa pada interval tingkat penguasaan 0-39% dengan tingkat kemampuan *tidak mampu*.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan postes siswa kelas eksperimen dalam keterampilan menulis cerita fabel dengan persentase tertinggi, yaitu 80,65% dalam tingkat penguasaan 75-84% dan dapat dinyatakan bahwa siswa *mampu*.



Tabel 23

HASIL NILAI POSTES KELAS EKSPERIMEN

No.	Nama	Nilai Pengetahuan	Nilai Keterampilan	Nilai Akhir	Ket.
1	A. Fahri	90	80	85	Sangat mampu
2	Anggita Kuswara	100	80	90	Sangat mampu
3	Aska Aulyana	90	85	87.5	Sangat mampu
4	Dita Febriani	100	80	90	Sangat mampu
5	Erwin	80	78	79	Mampu
6	Fitri Handayani	100	85	92.5	Sangat mampu
7	Fitri Permana Kusuma	90	85	87.5	Sangat mampu
8	Herui Mulus	90	70	80	Mampu
9	Intan Maharani	90	83	86.5	Sangat mampu
10	Lucky Firmansyah	80	81	80.5	Mampu
11	M. Rafi Raditya	90	80	85	Mampu
12	M. Rifal Setiawan	80	82	81	Mampu
13	Muhammad Iqbal	80	78	79	Mampu
14	Muhammad Jaelani	80	84	82	Mampu
15	Muhammad Lutfiansyah	90	80	85	Sangat mampu
16	Muhammad Rizky	90	79	84.5	Mampu
17	Mulyana	80	79	79.5	Mampu

18	Nuriyah Safitri	90	80	85	Sangat mampu
19	Nurlita	90	82	86	Sangat mampu
20	Nurul Santiah	90	83	86.5	Sangat mampu
21	Okie Pratama	90	80	85	Sangat mampu
22	Olvin Dwi Rachmanda	100	82	91	Sangat mampu
23	Rahma Aulya	90	90	90	Sangat mampu
24	Rizky Maulana Yusuf	90	80	85	Sangat mampu
25	Ryan Ardian	90	82	86	Sangat mampu
26	Setio Nugraha	100	82	91	Sangat mampu
27	Siti Rahmawati	100	82	91	Sangat mampu
28	Siti Savera	100	82	91	Sangat mampu
29	Sutini	90	81	85.5	Sangat mampu
30	Yuda Yudistira	80	83	81.5	Mampu
31	Yuliyanti	100	85	92.5	Sangat mampu
Jumlah				2661.5	
Nilai Rata-Rata				85.85	

Berdasarkan tabel di atas, dari postes nilai pengetahuan dan nilai keterampilan diperoleh nilai rata-rata 85,85. Dengan taraf kemampuan *mampu* memahami dan membuat cerita fabel.

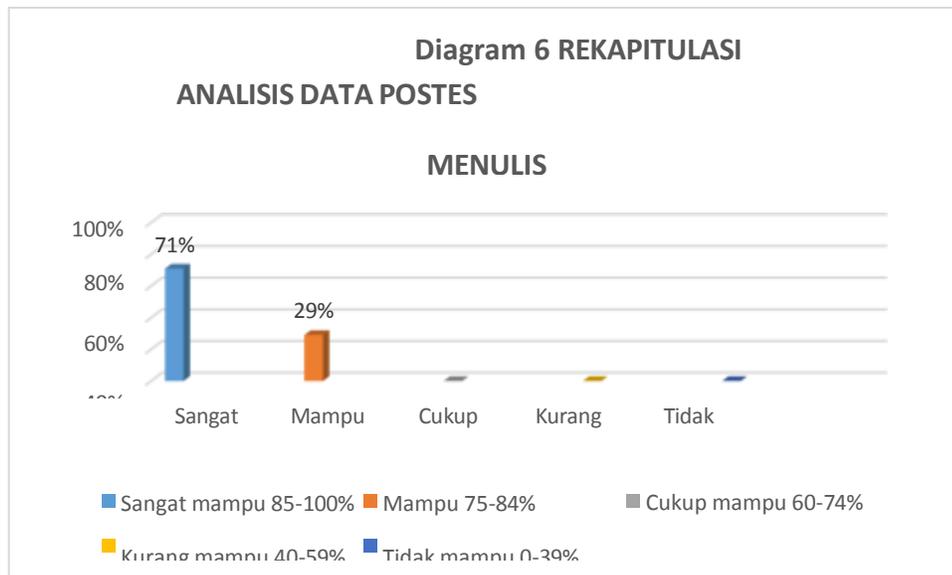
Kemudian, dari data nilai postes nilai pengetahuan dan nilai keterampilan menulis cerita fabel kelas eksperimen yang telah diperoleh akan direkapitulasikan dengan format tabel sehingga akan terlihat frekuensi, persentase, dan interpretasi nilai berdasarkan interval yang telah ditentukan. Tabel rekapitulasi analisis data hasil prates nilai pengetahuan dan nilai keterampilan menulis cerita fabel pada kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 24

**REKAPITULASI ANALISIS DATA HASIL POSTES
KELAS EKSPERIMEN**

Interval Nilai	Interval Tingkat Penguasaan	Frekuensi	Persentase (%)	Interpretasi
85 – 100	85% -100%	22	70,97%	Sangat mampu
75 – 84	75% - 84%	9	29,03%	Mampu
60 -74	60% - 74 %	-	-	Cukup mampu
40 – 59	40 % - 59 %	-	-	Kurang mampu
0-39	0% - 39%	-	-	Tidak mampu
Jumlah		31	100	

Berdasarkan tabel di atas, interval persentase tingkat penguasaan interval persentase tingkat penguasaan 85-100% dengan tingkat kemampuan *sangat mampu* berjumlah 22 orang siswa dengan persentase 70,97% dan tingkat 75-84% dengan tingkat kemampuan *mampu* berjumlah 9 orang siswa dengan persentase 29,03%. Sedangkan interval persentase tingkat penguasaan 60-74% dengan tingkat kemampuan *cukup mampu* tidak ada siswa, dan 40-59% dengan tingkat kemampuan *kurang mampu* tidak ada siswa pula. Kemudian untuk interval tingkat penguasaan 0-39% dengan tingkat kemampuan *tidak mampu* tidak ada siswa.



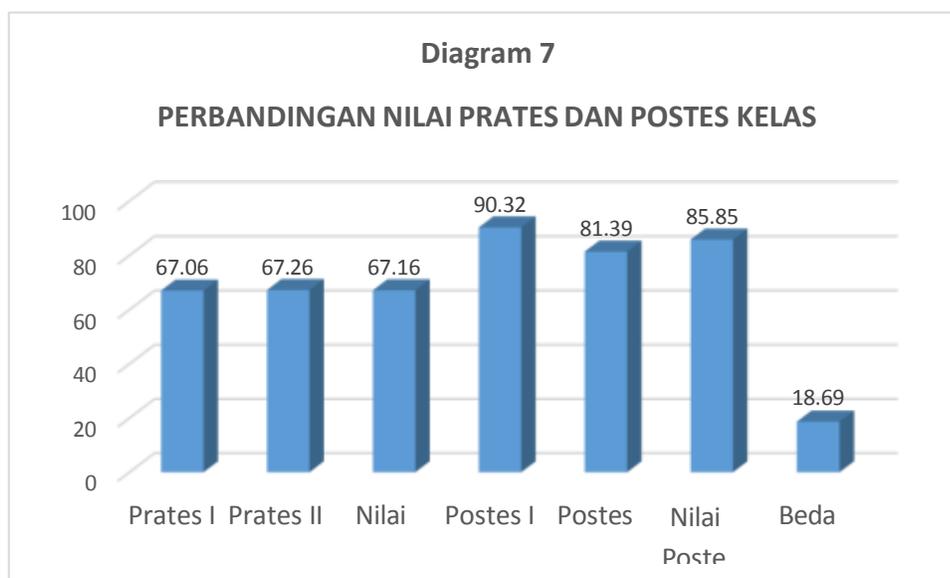
Tabel 25

**PERBANDINGAN NILAI PRATES DAN POSTES
KELAS EKSPERIMEN**

No.	Nama Siswa	Nilai						Beda
		Prates			Postes			
		I	II	NILAI	I	II	Nilai	
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	A. Fahri	70	75	72.5	90	80	85	12.5
2	Anggita Kuswara	60	64	62	100	80	90	28
3	Aska Aulyana	70	66	68	90	85	87.5	19.5
4	Dita Febriani	80	66	73	100	80	90	17
5	Erwin	60	64	62	80	78	79	17
6	Fitri Handayani	80	65	72.5	100	85	92.5	20
7	Fitri Permana Kusuma	70	66	68	90	85	87.5	19.5
8	Herui Mulus	70	72	71	90	70	80	9
9	Intan Maharani	70	64	67	90	83	86.5	19.5
10	Lucky Firmansyah	50	65	57.5	80	81	80.5	23
11	M. Rafi Raditya	70	64	67	90	80	85	18
12	M. Rifal Setiawan	50	67	58.5	80	82	81	22.5
13	Muhammad Iqbal	50	65	57.5	80	78	79	21.5
14	Muhammad Jaelani	70	64	67	80	84	82	15
15	Muhammad Lutfiansyah	70	64	67	90	80	85	18
16	Muhammad Rizky	60	64	62	90	79	84.5	22.5
17	Mulyana	70	67	68.5	80	79	79.5	11
18	Nuriyah Safitri	80	66	73	90	80	85	12

19	Nurlita	50	64	57	90	82	86	29
20	Nurul Santiah	80	71	75.5	90	83	86.5	11
21	Okie Pratama	60	75	67.5	90	80	85	17.5
22	Olvin Dwi Rachmanda	70	64	67	100	82	91	24
23	Rahma Aulya	70	64	67	90	90	90	23
24	Rizky Maulana Yusuf	50	64	57	90	80	85	28
25	Ryan Ardian	70	64	67	90	82	86	19
26	Setio Nugraha	70	70	70	100	82	91	21
27	Siti Rahmawati	60	67	63.5	100	82	91	27.5
28	Siti Savera	89	74	81.5	100	82	91	9.5
29	Sutini	60	75	67.5	90	81	85.5	18
30	Yuda Yudistira	70	73	71.5	80	83	81.5	10
31	Yuliyanti	80	72	76	100	85	92.5	16.5
Jumlah		2079	2085	2082	2800	2523	2661.5	579.5
Rata-rata		67.06	67.26	67.16	90.32	81.39	85.85	18.69

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata nilai prates kelas eksperimen, yaitu 67,26 berada pada tingkat penguasaan *cukup mampu*. Untuk rata-rata nilai postes kelas eksperimen, yaitu 85,85 berada pada tingkat penguasaan *mampu*. Rata-rata beda nilai prates dan postes adalah 18,69.



2. Data Kelas Kontrol

Kelas yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu yaitu kelas VII SMP Negeri 2 Tamansari. Beberapa penilaian dalam penelitian ini, yaitu penilaian pengetahuan, penilaian keterampilan, dan penilaian sikap.

a. Data Prates Kelas Kontrol

Berikut ini akan ditampilkan hasil penilaian prates pengetahuan kelas kontrol mengenai:

- a) Pengertian cerita fabel, dan
- b) Struktur cerita fabel

Tabel 26

NILAI PRATES PENGETAHUAN KELAS KONTROL

No.	Nama Siswa	Kriteria Penilaian		Skor	Nilai	Interpretasi
		A	B			
1	Alifia Sulfana	3	3	6	60	Cukup mampu
2	Aliimron	2	3	5	50	Kurang mampu
3	Alvan Juliansyah	3	4	7	70	Cukup mampu
4	Amelinda	3	3	6	60	Cukup mampu
5	Dimas Hermanto	4	3	7	70	Cukup mampu
6	Dimas Nur Medika	3	3	6	60	Cukup mampu
7	Erik Setiawan	2	4	6	60	Cukup mampu
8	Ferdiansyah	4	2	6	60	Cukup mampu
9	Fillah Bagas Mahesa	3	3	6	60	Cukup mampu
10	Haikal Akbar P.	3	2	5	50	Kurang mampu
11	Hendriansyah	3	4	7	70	Cukup mampu
12	Indriani	2	3	5	50	Kurang mampu
13	Ira Ertiyana	3	3	6	60	Cukup mampu
14	Lisnawati Ramadani	3	4	7	70	Cukup mampu
15	M. Ramdani Awirawan	3	4	7	70	Cukup mampu
16	Muhammad Dhafi Rizqi	4	3	7	70	Cukup mampu
17	Muhammad Iqbal	2	4	5	50	Kurang mampu

18	Muhammad Kiki Maenaki	2	3	5	50	Kurang mampu
19	Muhammad Riyan	3	3	6	60	Cukup mampu
20	Muhammad Rizky	2	4	6	60	Cukup mampu
21	Nindi Nur Baiti	3	4	7	70	Cukup mampu
22	Risma Aulia	2	4	6	60	Cukup mampu
23	Riska Apriani	4	3	7	70	Cukup mampu
24	Selpi	3	4	7	70	Cukup mampu
25	Shapta Dameristaka	3	3	6	60	Cukup mampu
26	Siti Azahra	3	4	7	70	Cukup mampu
27	Siti Dea Marlina	2	4	6	60	Cukup mampu
28	Siti Irma Julianti	2	4	6	60	Cukup mampu
29	Siti Irma Nur Aliah	2	3	5	50	Kurang mampu
30	Siti Putri Anjani	2	4	6	60	Cukup mampu
31	Yossi Gasela	2	4	6	60	Cukup mampu
Jumlah		85	106	190	1900	
Skor Rata-Rata Kelas		2.74	3.42	6.13	61.29	
Presentase		54.84%	68.39%	61.29%	61.29%	
Nilai Tertinggi					70	
Nilai Terendah					50	

Berdasarkan tabel tersebut rata-rata prates nilai pengetahuan kelas kontrol, yaitu (A) pengertian cerita fabel 2,74 dengan presentase 54,84%, (B) struktur cerita fabel 3,42 dengan presentase 3.42%. Untuk rata-rata jumlah keseluruhan, yaitu 61,29 dan rata-rata nilai 6,12. Nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 50. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa prates pengetahuan pada kelas kontrol berada ditingkat penguasaan 61,29 yang berarti siswa dinyatakan *cukup mampu*.

Kemudian, dari data nilai prates pengetahuan kelas eksperimen yang telah diperoleh akan direkapitulasikan dengan format tabel dan diagram, sehingga akan terlihat frekuensi, persentase, dan interpretasi nilai berdasarkan interval yang telah

ditentukan. Tabel rekapitulasi analisis data hasil prates pengetahuan kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

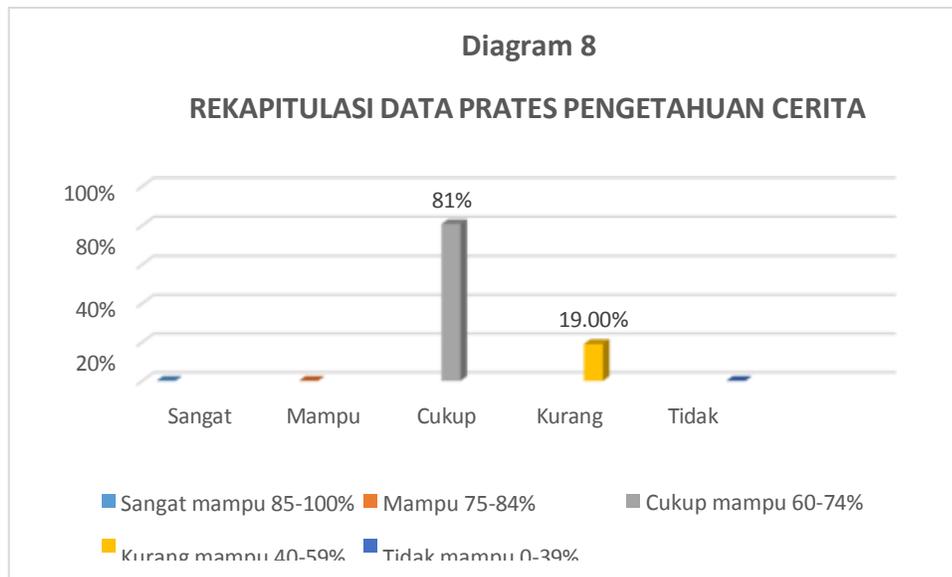
Tabel 27

**REKAPITULASI ANALISIS DATA PRATES PENGETAHUAN
CERITA FABEL KELAS KONTROL**

Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Frekuensi	Persentase	Kemampuan
85-100%	-	-	Sangat mampu
75-84%	-	-	Mampu
60-74%	25	80.65%	Cukup mampu
40-59%	6	19.35%	Kurang mampu
0-39%	-	-	Tidak mampu
Jumlah	31	100%	

Berdasarkan tabel di atas, interval persentase tingkat penguasaan interval persentase tingkat penguasaan 85-100% dengan tingkat kemampuan *sangat mampu* tidak ada siswa dan tingkat 75-84% dengan tingkat kemampuan *mampu* tidak ada siswa. Sedangkan interval persentase tingkat penguasaan 60-74% dengan tingkat kemampuan *cukup mampu* berjumlah 25 orang siswa dengan persentase 80.65%, dan 40-59% dengan tingkat kemampuan *kurang mampu* berjumlah 6 siswa dengan persentase 19.35%. Kemudian untuk interval tingkat penguasaan 0-39% dengan tingkat kemampuan *tidak mampu* tidak ada.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan prates siswa kelas eksperimen dalam pengetahuan materi cerita fabel dengan persentase tertinggi, yaitu 80.65% dalam tingkat penguasaan 60-74% dapat dikatakan bahwa siswa *cukup mampu*.



b. Data Prates Keterampilan Kelas Kontrol

Berikut ini akan ditampilkan hasil penilaian prates keterampilan menulis cerita fabel kelas eksperimen mengenai:

A: Isi, B: Struktur teks, C: Unsur intrinsik fabel, D: Kalimat, E: Kosakata

Tabel 28

**NILAI PRATES KETERAMPILAN MENULIS CERITA FABEL
KELAS KONTROL**

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian					Nilai	Ket.
		A	B	C	D	E		
1	Alifia Sulfana	20	14	12	12	6	64	Cukup mampu
2	Aliimron	21	17	13	13	7	71	Cukup mampu
3	Alvan Juliansyah	19	13	14	14	5	65	Cukup mampu
4	Amelinda	22	14	14	13	7	70	Cukup mampu
5	Dimas Hermanto	19	14	13	13	5	64	Cukup mampu
6	Dimas Nur Medika	20	14	12	12	6	64	Cukup mampu
7	Erik Setiawan	21	13	14	13	6	67	Cukup mampu
8	Ferdiansyah	20	14	12	12	6	64	Cukup mampu
9	Fillah Bagas Mahesa	20	15	14	12	6	67	Cukup mampu
10	Haikal Akbar P.	22	14	14	13	7	70	Cukup mampu
11	Hendriansyah	20	14	12	12	6	64	Cukup mampu

12	Indriani	21	17	13	13	7	71	Cukup mampu
13	Ira Ertiyana	20	14	13	12	6	65	Cukup mampu
14	Lisnawati Ramadani	20	15	14	12	6	67	Cukup mampu
15	M. Ramdani Awirawan	19	14	13	13	5	64	Cukup mampu
16	Muhammad Dhafi Rizqi	20	14	12	14	6	66	Cukup mampu
17	Muhammad Iqbal	23	15	13	13	7	71	Cukup mampu
18	Muhammad Kiki Maenaki	22	14	14	13	7	70	Cukup mampu
19	Muhammad Riyan	23	15	13	13	5	69	Cukup mampu
20	Muhammad Rizky	23	17	14	14	7	75	Mampu
21	Nindi Nur Baiti	20	14	13	13	6	66	Cukup mampu
22	Risma Aulia	23	14	14	13	7	71	Cukup mampu
23	Riska Apriani	22	14	14	13	7	70	Cukup mampu
24	Selpi	19	14	13	13	5	64	Cukup mampu
25	Shapta Dameristaka	23	17	14	14	7	75	Mampu
26	Siti Azahra	23	16	13	14	6	72	Cukup mampu
27	Siti Dea Marlina	23	15	13	13	5	69	Cukup mampu
28	Siti Irma Julianti	21	13	12	14	4	64	Cukup mampu
29	Siti Irma Nur Aliah	19	14	13	13	5	64	Cukup mampu
30	Siti Putri Anjani	23	15	13	13	7	71	Cukup mampu
31	Yossi Gasela	20	13	13	14	5	65	Cukup mampu
Jumlah		651	450	408	403	187	2099	
Skor Rata-Rata Kelas		21	14.51	13.16	13	6.03	67.70	
Presentase		70%	72.58%	65.80%	65%	60.32%	67.70%	
Nilai Tertinggi								75
Nilai Terendah								64

Berdasarkan tabel tersebut rata-rata prates nilai keterampilan kelas kontrol, yaitu (A) isi 21 dengan presentase 70%, (B) struktur teks 14,51 dengan presentase 72.58%, (C) unsur intrinsik fabel 13,16 dengan presentase 65.80%, (D) kalimat 13 dengan presentase 65%, (E) kosakata 6,03 dengan presentase 60.32%. Maka rata-rata nilai 67,70. Nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 64. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa prates keterampilan pada kelas kontrol berada ditingkat penguasaan 67,70 yang berarti siswa dinyatakan *cukup mampu*.

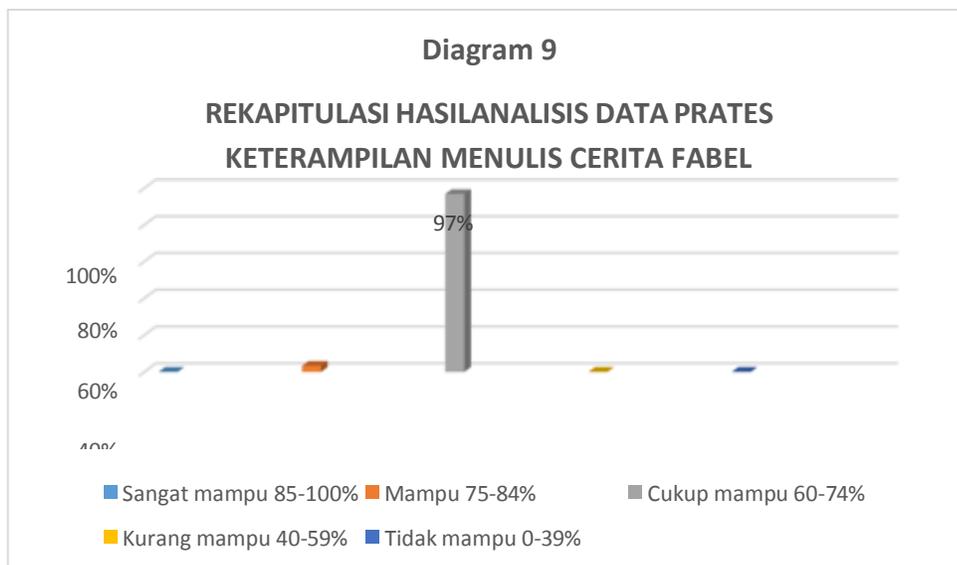
Kemudian, dari data nilai prates keterampilan menulis cerita fabel kelas kontrol yang telah diperoleh akan direkapitulasikan dengan format tabel dan diagram sehingga akan terlihat frekuensi, persentase, dan interpretasi nilai berdasarkan interval yang telah ditentukan. Tabel rekapitulasi analisis data hasil prates keterampilan menulis cerita fabel pada kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 29

**REKAPITULASI ANALISIS DATA HASIL PRATES
KETERAMPILAN MENULIS CERITA FABEL
KELAS KONTROL**

Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Frekuensi	Persentase	Kemampuan
85-100%	-	-	Sangat mampu
75-84%	1	3,23%	Mampu
60-74%	30	96,77%	Cukup mampu
40-59%	-	-	Kurang mampu
0-39%	-	-	Tidak mampu
Jumlah	31	100%	

Berdasarkan tabel di atas, interval persentase tingkat penguasaan interval persentase tingkat penguasaan 85-100% dengan tingkat kemampuan *sangat mampu* tidak ada siswa dan tingkat 75-84% dengan tingkat kemampuan *mampu* berjumlah 1 orang siswa dengan persentase 3,23%. Sedangkan interval persentase tingkat penguasaan 60-74% dengan tingkat kemampuan *cukup mampu* berjumlah 30 orang siswa dengan persentase 96,77%, dan 40-59% dengan tingkat kemampuan *kurang mampu* tidak ada siswa.



Tabel 30

HASIL NILAI PRATES KELAS KONTROL

No.	Nama	Nilai Pengetahuan	Nilai Keterampilan	Nilai Akhir	Ket.
1	Alifia Sulfana	60	64	62	Cukup mampu
2	Aliimron	50	71	60.5	Cukup mampu
3	Alvan Juliansyah	70	65	67.5	Cukup mampu
4	Amelinda	60	70	65	Cukup mampu
5	Dimas Hermanto	70	64	67	Cukup mampu
6	Dimas Nur Medika	60	64	62	Cukup mampu
7	Erik Setiawan	60	67	63.5	Cukup mampu
8	Ferdiansyah	60	64	62	Cukup mampu
9	Fillah Bagas Mahesa	60	67	63.5	Cukup mampu
10	Haikal Akbar P.	50	70	60	Cukup mampu
11	Hendriansyah	70	64	67	Cukup mampu
12	Indriani	50	71	60.5	Cukup mampu
13	Ira Ertiyana	60	65	62.5	Cukup mampu
14	Lisnawati Ramadani	70	67	68.5	Cukup mampu
15	M. Ramdani Awirawan	70	64	67	Cukup mampu
16	Muhammad Dhafi Rizqi	70	66	68	Cukup mampu
17	Muhammad Iqbal	50	71	60.5	Cukup mampu
18	Muhammad Kiki Maenaki	50	70	60	Cukup mampu

19	Muhammad Riyan	60	69	64.5	Cukup mampu
20	Muhammad Rizky	60	75	67.5	Cukup mampu
21	Nindi Nur Baiti	70	66	68	Cukup mampu
22	Risma Aulia	60	71	65.5	Cukup mampu
23	Riska Apriani	70	70	70	Cukup mampu
24	Selpi	70	64	67	Cukup mampu
25	Shapta Dameristaka	60	75	67.5	Cukup mampu
26	Siti Azahra	70	72	71	Cukup mampu
27	Siti Dea Marlina	60	69	64.5	Cukup mampu
28	Siti Irma Julianti	60	64	62	Cukup mampu
29	Siti Irma Nur Aliah	50	64	57	Cukup mampu
30	Siti Putri Anjani	60	71	65.5	Cukup mampu
31	Yossi Gasela	60	65	62.5	Cukup mampu
Jumlah				1999.5	
Nilai Rata-Rata				64.5	

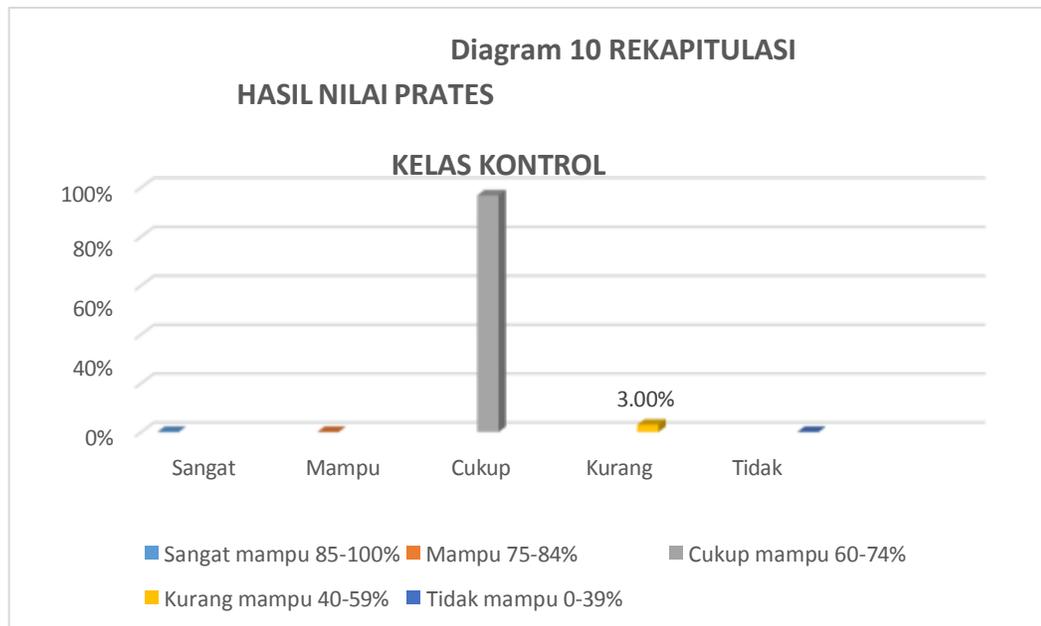
Berdasarkan tabel di atas, dari prates nilai pengetahuan dan nilai keterampilan diperoleh nilai rata-rata 64,5 . Dengan taraf kemampuan *cukup mampu* memahami dan membuat cerita fabel.

Kemudian, dari data nilai prates nilai pengetahuan dan nilai keterampilan menulis cerita fabel kelas eksperimen yang telah diperoleh akan direkapitulasikan dengan format tabel sehingga akan terlihat frekuensi, persentase, dan interpretasi nilai berdasarkan interval yang telah ditentukan. Tabel rekapitulasi analisis data hasil prates nilai pengetahuan dan nilai keterampilan menulis cerita fabel pada kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 31**REKAPITULASI ANALISIS DATA HASIL PRATES
KELAS KONTROL**

Interval Nilai	Interval Tingkat Penguasaan	Frekuensi	Persentase (%)	Interpretasi
85 – 100	85% -100%	-	-	Sangat mampu
75 – 84	75% - 84%	-	-	Mampu
60 -74	60% - 74 %	30	96,77%	Cukup mampu
40 – 59	40 % - 59 %	1	3,23%	Kurang mampu
0-39	0% - 39%	-	-	Tidak mampu

Berdasarkan tabel di atas, interval persentase tingkat penguasaan interval persentase tingkat penguasaan 85-100% dengan tingkat kemampuan *sangat mampu* tidak ada siswa dan tingkat 75-84% dengan tingkat kemampuan *mampu* tidak ada siswa juga. Sedangkan interval persentase tingkat penguasaan 60-74% dengan tingkat kemampuan *cukup mampu* berjumlah 30 orang siswa dengan persentase 96,77%, dan 40-59% dengan tingkat kemampuan *kurang mampu* berjumlah 1 siswa dengan persentase 3,23%. Kemudian untuk interval tingkat penguasaan 0-39% dengan tingkat kemampuan *tidak mampu* tidak ada siswa.



c. Data Postes Pengetahuan Kelas Kontrol

Berikut ini akan ditampilkan hasil penilaian postes pengetahuan kelas kontrol mengenai:

- a) Pengertian cerita fabel
- b) Struktur cerita fabel

Tabel 32

NILAI POSTES PENGETAHUAN KELAS KONTROL

No.	Nama Siswa	Kriteria Penilaian		Skor	Nilai	Interpretasi
		A	B			
1	Alifia Sulfana	3	5	8	80	Mampu
2	Aliimron	4	4	8	80	Mampu
3	Alvan Juliansyah	4	4	8	80	Mampu
4	Amelinda	5	5	10	100	Sangat mampu
5	Dimas Hermanto	4	4	8	80	Mampu
6	Dimas Nur Medika	3	5	8	80	Mampu
7	Erik Setiawan	4	4	8	80	Mampu
8	Ferdiansyah	3	5	8	80	Mampu
9	Fillah Bagas Mahesa	4	4	8	80	Mampu
10	Haikal Akbar P.	4	5	9	90	Sangat mampu

11	Hendriansyah	4	4	8	80	Mampu
12	Indriani	3	5	8	80	Mampu
13	Ira Ertiyana	3	5	8	80	Mampu
14	Lisnawati Ramadani	5	5	10	100	Sangat mampu
15	M. Ramdani Awirawan	3	5	8	80	Mampu
16	Muhammad Dhafi Rizqi	3	5	8	80	Mampu
17	Muhammad Iqbal	4	4	8	80	Mampu
18	Muhammad Kiki Maenaki	4	4	8	80	Mampu
19	Muhammad Riyan	4	5	9	90	Sangat mampu
20	Muhammad Rizky	3	5	8	80	Mampu
21	Nindi Nur Baiti	3	5	8	80	Mampu
22	Risma Aulia	4	5	9	90	Sangat mampu
23	Riska Apriani	4	5	9	90	Sangat mampu
24	Selpi	3	5	8	80	Mampu
25	Shapta Dameristaka	3	5	8	80	Mampu
26	Siti Azahra	3	5	8	80	Mampu
27	Siti Dea Marliana	4	5	9	90	Sangat mampu
28	Siti Irma Julianti	4	4	8	80	Mampu
29	Siti Irma Nur Aliah	3	5	8	80	Mampu
30	Siti Putri Anjani	4	5	9	90	Sangat mampu
31	Yossi Gasela	4	4	8	80	Mampu
Jumlah		113	145	258	2580	
Skor Rata-Rata Kelas		3.65	4.68	8.32	83.22	
Presentase		72.90%	93.54%	83.22%	83.22%	
Nilai Tertinggi					100	
Nilai Terendah					80	

Berdasarkan tabel tersebut rata-rata postes nilai pengetahuan kelas kontrol, yaitu (A) pengertian cerita fabel 3,65 dengan presentase 72.90%, (B) struktur cerita fabel 4,68 dengan presentase 93.54%. Untuk rata-rata jumlah keseluruhan yaitu 8,32 dan rata-rata nilai 83,23. Nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 80. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa postes pengetahuan pada kelas kontrol berada ditingkat penguasaan 83,23 yang berarti siswa dinyatakan *mampu*.

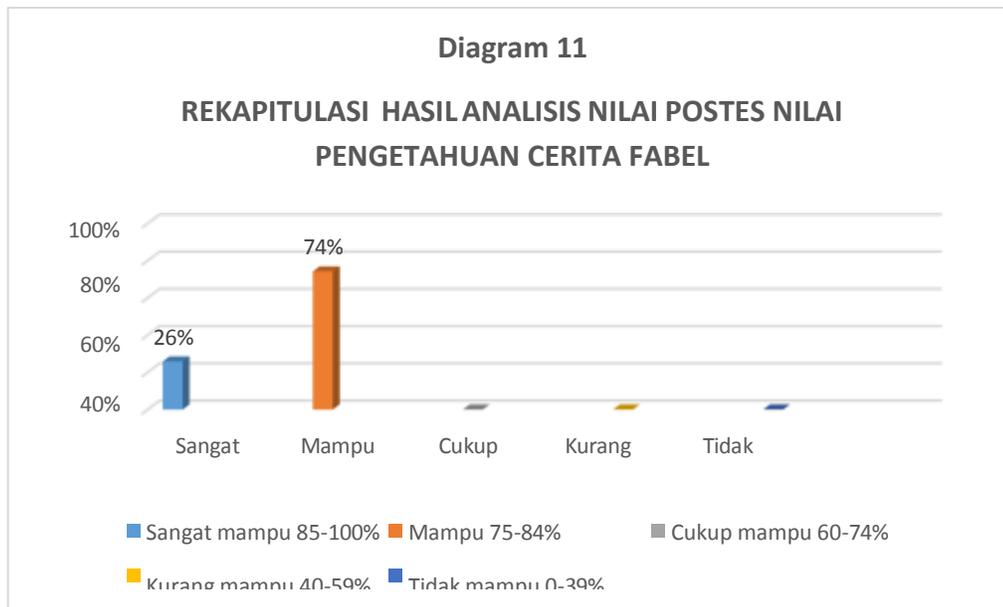
Tabel 33

**REKAPITULASI DATA POSTES PENGETAHUAN
CERITA FABEL KELAS KONTROL**

Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Frekuensi	Persentase	Kemampuan
85-100%	8	25,81%	Sangat mampu
75-84%	23	74,19%	Mampu
60-74%	-	-	Cukup mampu
40-59%	-	-	Kurang mampu
0-39%	-	-	Tidak mampu
Jumlah	31	100%	

Berdasarkan tabel di atas, interval persentase tingkat penguasaan interval persentase tingkat penguasaan 85-100% dengan tingkat kemampuan *sangat mampu* berjumlah 8 siswa dengan persentase 25,81% dan tingkat 75-84% dengan tingkat kemampuan *mampu* berjumlah 23 siswa dengan persentase 74,19%. Sedangkan interval persentase tingkat penguasaan 60-74% dengan tingkat kemampuan *cukup mampu* tidak ada siswa, dan 40-59% dengan tingkat kemampuan *kurang mampu* tidak ada siswa pula juga untuk interval tingkat penguasaan 0-39% dengan tingkat kemampuan *tidak mampu* tidak ada siswa yang menduduki persentase tersebut.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan postes siswa kelas kontrol dalam pengetahuan materi teks cerita fabel dengan persentase tertinggi, yaitu 74,19% dalam tingkat penguasaan 75-84% dapat dikatakan bahwa siswa *mampu* dalam menjawab soal pengetahuan.



d. Data Postes Keterampilan Kelas Kontrol

Berikut ini akan ditampilkan hasil penilaian postes keterampilan menulis cerita fabel kelas kontrol dengan kriteria sebagai berikut:

A: Isi, B: Struktur teks, C: Unsur intrinsik fabel D: Kalimat, E: kosakata.

Tabel 34
NILAI POSTES KETERAMPILAN KELAS KONTROL

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian					Nilai	Ket.
		A	B	C	D	E		
1	Alifia Sulfana	20	15	14	12	7	68	Cukup mampu
2	Aliimron	23	16	13	13	8	73	Cukup mampu
3	Alvan Juliansyah	25	14	16	14	7	76	Mampu
4	Amelinda	24	15	14	13	8	74	Cukup mampu
5	Dimas Hermanto	20	14	14	14	6	68	Cukup mampu
6	Dimas Nur Medika	24	15	14	13	8	74	Cukup mampu
7	Erik Setiawan	24	14	16	14	6	74	Cukup mampu
8	Ferdiansyah	26	17	16	16	8	83	Mampu

9	Fillah Bagas Mahesa	25	17	13	13	7	75	Mampu
10	Haikal Akbar P.	23	16	14	13	8	74	Cukup mampu
11	Hendriansyah	24	14	15	15	6	74	Cukup mampu
12	Indriani	15	14	16	16	7	68	Cukup mampu
13	Ira Ertiyana	26	17	16	14	8	81	Sangat mampu
14	Lisnawati Ramadani	25	17	14	14	7	77	Mampu
15	M. Ramdani Awirawan	25	16	14	15	8	78	Mampu
16	Muhammad Dhafi Rizqi	23	16	13	14	8	74	Cukup mampu
17	Muhammad Iqbal	26	14	16	13	7	76	Mampu
18	Muhammad Kiki Maenaki	25	15	16	14	8	78	Mampu
19	Muhammad Riyan	23	15	15	15	6	74	Cukup mampu
20	Muhammad Rizky	26	18	15	15	8	82	Mampu
21	Nindi Nur Baiti	15	17	15	14	7	68	Cukup mampu
22	Risma Aulia	25	18	15	14	8	80	Mampu
23	Riska Apriani	28	17	18	14	8	85	Sangat mampu
24	Selpi	25	16	14	13	6	74	Cukup mampu
25	Shapta Dameristaka	23	15	15	16	8	77	Mampu
26	Siti Azahra	27	17	16	13	7	80	Mampu
27	Siti Dea Marlina	27	18	16	16	8	85	Sangat mampu
28	Siti Irma Julianti	25	16	15	14	7	77	Mampu
29	Siti Irma Nur Aliah	24	17	14	14	7	76	Mampu
30	Siti Putri Anjani	24	16	14	15	8	77	Mampu
31	Yossi Gasela	25	17	15	13	8	78	Mampu
Jumlah		740	493	461	436	228	2358	
Skor Rata-Rata Kelas		23.87	15.90	14.87	14.06	7.35	76.06	
Presentase		79.56%	79.51%	74.35%	70.32%	73.54	76.06%	
Nilai Tertinggi							85	
Nilai Terendah							68	

Berdasarkan tabel tersebut rata-rata postes nilai keterampilan kelas kontrol, yaitu (1) isi 23,87 dengan presentase 79,56%, (2) struktur teks 15,90 dengan presentase 79,51%, (3) unsur intrinsik fabel 14,87 dengan presentase 74,35%, (4) kalimat 14,06 dengan presentase 70,32% (5) kosakata 7,35 dengan presentase 73,54%. Maka rata-rata nilai 76,06. Nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 68. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa postes keterampilan pada kelas kontrol berada ditingkat penguasaan 76,06 yang berarti siswa dinyatakan *mampu*.

Kemudian, dari data nilai postes keterampilan menulis cerita fabel kelas kontrol yang telah diperoleh akan direkapitulasikan dengan format tabel dan diagram sehingga akan terlihat frekuensi, persentase, dan interpretasi nilai berdasarkan interval yang telah ditentukan. Tabel rekapitulasi analisis data hasil postes keterampilan menulis cerita fabel pada kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

**Tabel 35 REKAPITULASIANALISIS DATA
POSTES KETERAMPILAN**

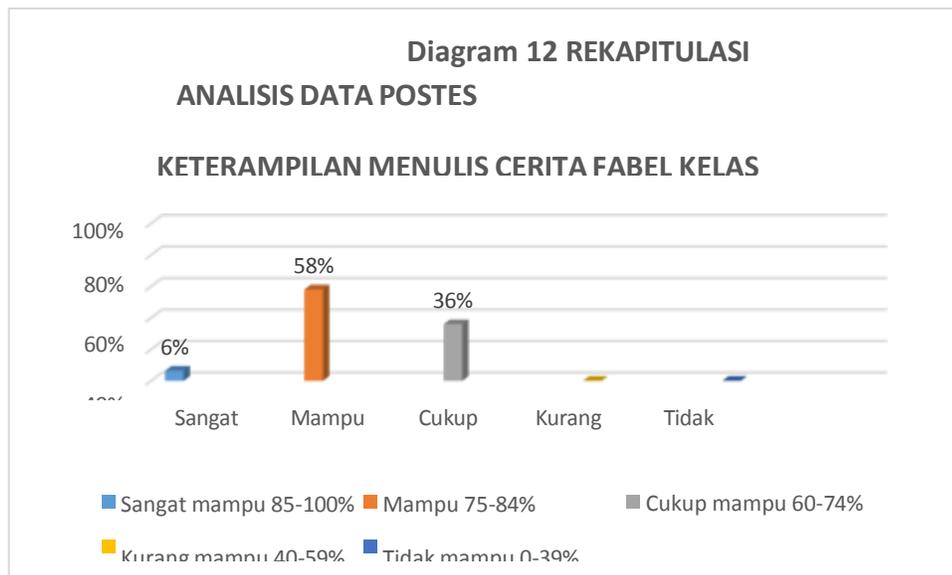
MENULIS CERITA FABEL KELAS KONTROL

Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Frekuensi	Persentase	Kemampuan
85-100%	2	6,45%	Sangat mampu
75-84%	18	58,07%	Mampu
60-74%	11	35,48%	Cukup mampu
40-59%	-	-	Kurang mampu
0-39%	-	-	Tidak mampu
Jumlah	31	100%	

Berdasarkan tabel di atas, interval persentase tingkat penguasaan interval persentase pada tingkat penguasaan 85-100% dengan tingkat kemampuan *sangat*

mampu berjumlah 2 siswa dengan persentase 6,45%, pada tingkat 75-84% dengan tingkat kemampuan *mampu* berjumlah 18 siswa dengan persentase 58,07%. Sedangkan 11 siswa interval persentase 35,48% tingkat penguasaan 60-74% dengan tingkat kemampuan *cukup mampu*. Kemudian tingkat interval penguasaan 40-59% dengan tingkat kemampuan *kurang mampu* tidak ada siswa pada interval tingkat penguasaan 0-39% dengan tingkat kemampuan *tidak mampu*.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan postes siswa kelas eksperimen dalam keterampilan menulis cerita fabel dengan persentase tertinggi, yaitu 58,07% dalam tingkat penguasaan 75-84% dan dapat dinyatakan bahwa siswa *mampu*.



Tabel 36

HASIL NILAI POSTES KELAS KONTROL

No.	Nama	Nilai Pengetahuan	Nilai Keterampilan	Nilai Akhir	Ket.
1	Alifia Sulfana	80	68	74	Cukup mampu
2	Aliimron	80	73	76.5	Mampu

3	Alvan Juliansyah	80	76	78	Mampu
4	Amelinda	100	74	87	Sangat mampu
5	Dimas Hermanto	80	68	74	Cukup mampu
6	Dimas Nur Medika	80	74	77	Mampu
7	Erik Setiawan	80	74	77	Mampu
8	Ferdiansyah	80	83	81.5	Mampu
9	Fillah Bagas Mahesa	80	75	77.5	Mampu
10	Haikal Akbar P.	90	74	82	Mampu
11	Hendriansyah	80	74	77	Mampu
12	Indriani	80	68	74	Cukup mampu
13	Ira Ertiyana	80	81	80.5	Mampu
14	Lisnawati Ramadani	100	77	88.5	Sangat mampu
15	M. Ramdani Awirawan	80	78	79	Mampu
16	Muhammad Dhafi Rizqi	80	74	77	Mampu
17	Muhammad Iqbal	80	76	78	Mampu
18	Muhammad Kiki Maenaki	80	78	79	Mampu
19	Muhammad Riyan	90	74	82	Mampu
20	Muhammad Rizky	80	82	81	Mampu
21	Nindi Nur Baiti	80	68	74	Cukup mampu
22	Risma Aulia	90	80	85	Sangat mampu
23	Riska Apriani	90	85	87.5	Sangat mampu
24	Selipi	80	74	77	Mampu
25	Shapta Dameristaka	80	77	78.5	Mampu
26	Siti Azahra	80	80	80	Mampu
27	Siti Dea Marliana	90	85	87.5	Sangat mampu
28	Siti Irma Julianti	80	77	78.5	Mampu
29	Siti Irma Nur Aliah	80	76	78	Mampu
30	Siti Putri Anjani	90	77	83.5	Mampu
31	Yossi Gasela	80	78	79	Mampu
Jumlah				2469	
Nilai Rata-Rata				79.65	

Berdasarkan tabel di atas, dari postes nilai pengetahuan dan nilai keterampilan diperoleh nilai rata-rata 79,65. Dengan taraf kemampuan *mampu* memahami dan membuat cerita fabel.

Kemudian, dari data nilai postes nilai pengetahuan dan nilai keterampilan menulis cerita fabel kelas kontrol yang telah diperoleh akan direkapitulasikan dengan format tabel sehingga akan terlihat frekuensi, persentase, dan interpretasi nilai berdasarkan interval yang telah ditentukan. Tabel rekapitulasi analisis data hasil prates nilai pengetahuan dan nilai keterampilan menulis cerita fabel pada kelas kontrol adalah sebagai berikut:

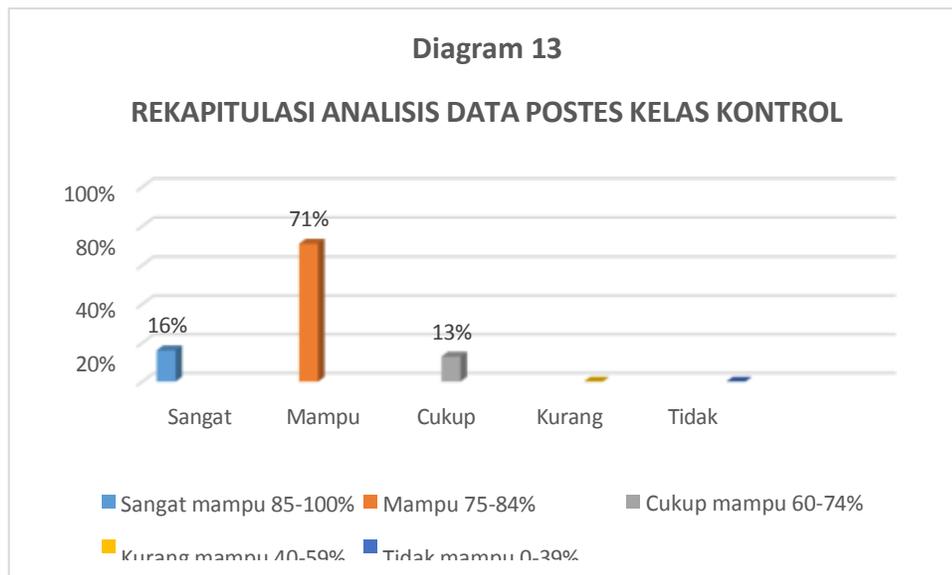
Tabel 37

**REKAPITULASI ANALISIS DATA HASIL POSTES
KELAS KONTROL**

Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Frekuensi	Persentase	Kemampuan
85-100%	5	16,13%	Sangat mampu
75-84%	22	70,97%	Mampu
60-74%	4	12,90%	Cukup mampu
40-59%	-	-	Kurang mampu
0-39%	-	-	Tidak mampu
Jumlah	31	100%	

Berdasarkan tabel di atas, interval persentase tingkat penguasaan interval persentase tingkat penguasaan 85-100% dengan tingkat kemampuan *sangat mampu* berjumlah 5 siswa dengan persentase 16,13%, tingkat 75-84% dengan tingkat kemampuan *mampu* berjumlah 22 siswa dengan persentase 70,97%. Sedangkan

interval persentase tingkat penguasaan 60-74% dengan tingkat kemampuan *cukup mampu* berjumlah 4 siswa dengan persentase 19,90%, dan 40-59% dengan tingkat kemampuan *kurang mampu* tidak ada siswa pada presentase ini. Kemudian untuk interval tingkat penguasaan 0-39% dengan tingkat kemampuan *tidak mampu* tidak ada siswa.



Tabel 38

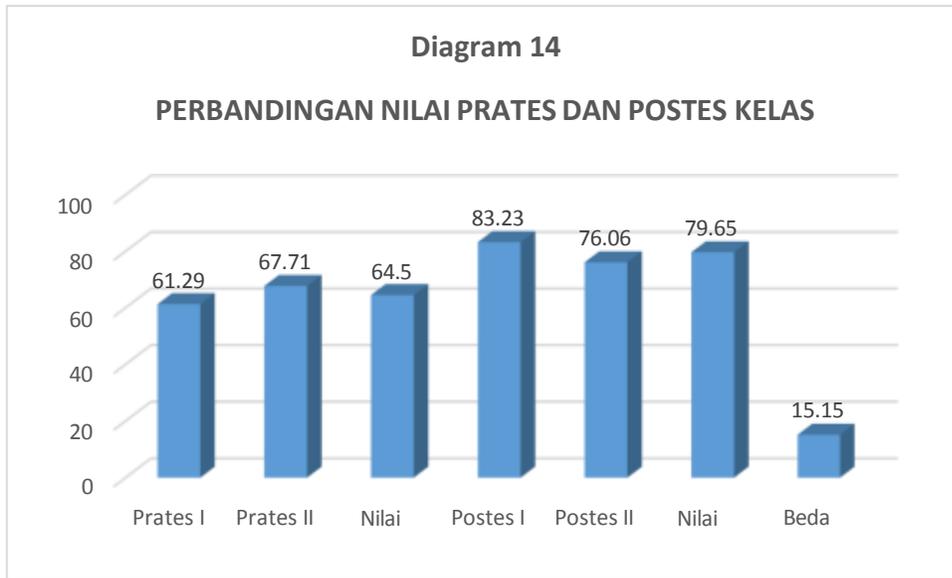
**PERBANDINGAN NILAI PRATES DAN POSTES
KELAS KONTROL**

No.	Nama Siswa	Nilai						Beda
		Prates			Postes			
		I	II	NILAI	I	II	Nilai	
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Alifia Sulfana	60	64	62	80	68	74	12
2	Aliimron	50	71	60.5	80	73	76.5	16
3	Alvan Juliansyah	70	65	67.5	80	76	78	10.5
4	Amelinda	60	70	65	100	74	87	22
5	Dimas Hermanto	70	64	67	80	68	74	7
6	Dimas Nur Medika	60	64	62	80	74	77	15
7	Erik Setiawan	60	67	63.5	80	74	77	13.5

8	Ferdiansyah	60	64	62	80	83	81.5	19.5
9	Fillah Bagus Mahesa	60	67	63.5	80	75	77.5	14
10	Haikal Akbar P.	50	70	60	90	74	82	22
11	Hendriansyah	70	64	67	80	74	77	10
12	Indriani	50	71	60.5	80	68	74	13.5
13	Ira Ertiyana	60	65	62.5	80	81	80.5	18
14	Lisnawati Ramadani	70	67	68.5	100	77	88.5	20
15	M. Ramdani Awirawan	70	64	67	80	78	79	12
16	Muhammad Dhafi Rizqi	70	66	68	80	74	77	9
17	Muhammad Iqbal	50	71	60.5	80	76	78	17.5
18	Muhammad Kiki Maenaki	50	70	60	80	78	79	19
19	Muhammad Riyan	60	69	64.5	90	74	82	17.5
20	Muhammad Rizky	60	75	67.5	80	82	81	13.5
21	Nindi Nur Baiti	70	66	68	80	68	74	6
22	Risma Aulia	60	71	65.5	90	80	85	19.5
23	Riska Apriani	70	70	70	90	85	87.5	17.5
24	Selpi	70	64	67	80	74	77	10
25	Shapta Dameristaka	60	75	67.5	80	77	78.5	11
26	Siti Azahra	70	72	71	80	80	80	9
27	Siti Dea Marlina	60	69	64.5	90	85	87.5	23
28	Siti Irma Julianti	60	64	62	80	77	78.5	16.5
29	Siti Irma Nur Aliah	50	64	57	80	76	78	21
30	Siti Putri Anjani	60	71	65.5	90	77	83.5	18
31	Yossi Gasela	60	65	62.5	80	78	79	16.5
Jumlah		1900	2099	1999.5	2580	2358	2469	469.5
Rata-rata		61.29	67.71	64.5	83.23	76.06	79.65	15.15

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata nilai prates kelas kontrol, yaitu 64,5 berada pada tingkat penguasaan *cukup mampu*. Untuk rata-rata nilai postes kelas kontrol, yaitu

79,65 berada pada tingkat penguasaan *mampu*.. Rata-rata beda nilai prates dan postes adalah 15,15.

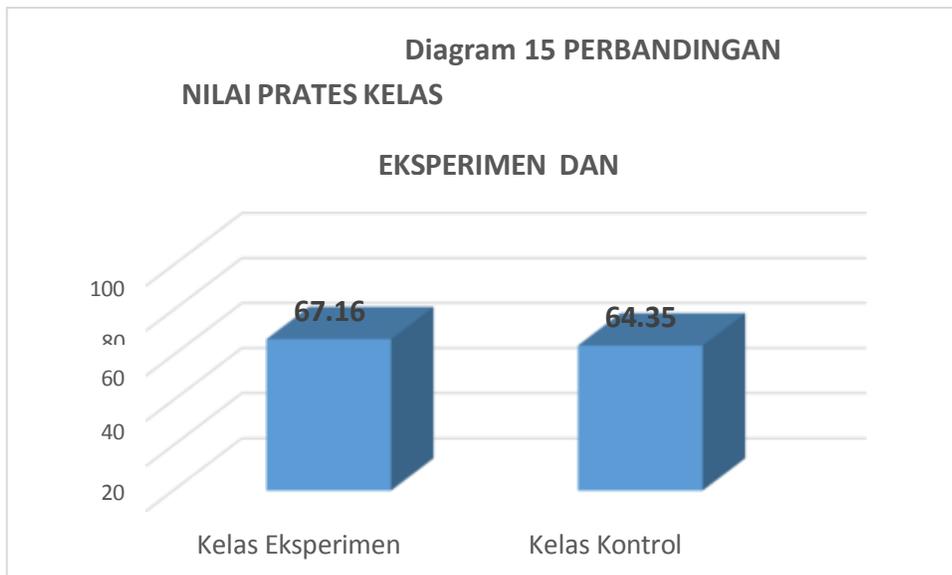


**Tabel 39 PERBANDINGAN
NILAI PRATES**

KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL

No.	Nilai	
	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
1.	72.5	62
2.	62	60.5
3.	68	67.5
4.	73	65
5.	62	62
6.	72.5	63.5
7.	68	62
8.	71	63.5
9.	67	60

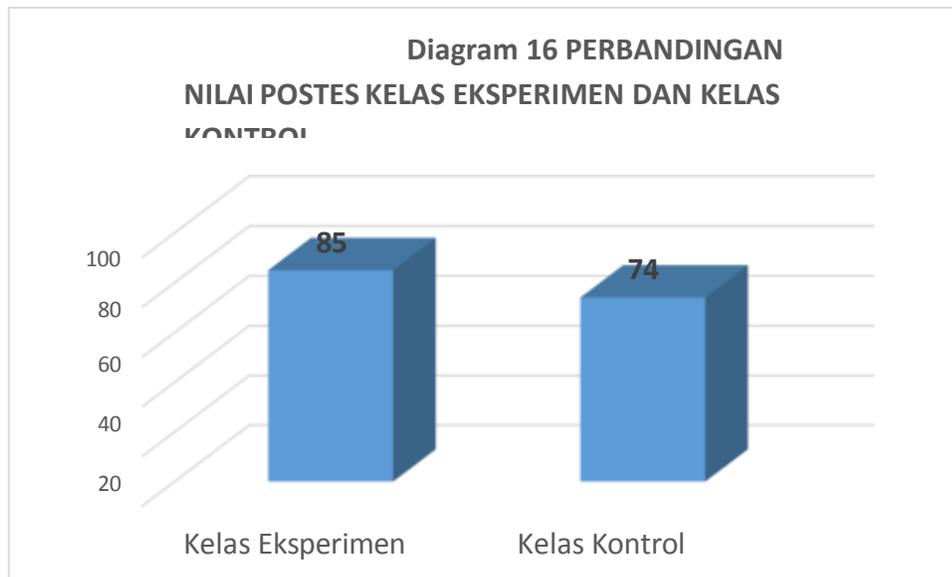
10.	57.5	67
11.	67	60.5
12.	58.5	62.5
13.	57.5	68.5
14.	67	67
15.	67	68
16.	62	60.5
17.	68.5	60
18.	73	64.5
19.	57	67.5
20.	75.5	68
21.	67.5	65.5
22.	67	70
23.	67	67
24.	57	67.5
25.	67	71
26.	70	64.5
27.	63.5	62
28.	81.5	57
29.	67.5	65.5
30.	71.5	62.5
31.	76	62.5
Jumlah	2082	1995
Rata-rata	67.16	64.35



**Tabel 40 PERBANDINGAN
NILAI POSTES
KELAS EKSPERIMENDAN KELAS KONTROL**

No.	Nilai	
	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
1	85	74
2	90	76.5
3	87.5	78
4	90	87
5	79	74
6	92.5	77
7	87.5	77
8	80	81.5
9	86.5	77.5
10	80.5	82
11	85	77
12	81	74

13	79	80.5
14	82	88.5
15	85	79
16	84.5	77
17	79.5	78
18	85	79
19	86	82
20	86.5	81
21	85	74
22	91	85
23	90	87.5
24	85	77
25	86	78.5
26	91	80
27	91	87.5
28	91	78.5
29	85.5	78
30.	81.5	83.5
31.	92.5	79
Jumlah	2661.5	2469
Rata-rata	85	74



B. Perbandingan *Mean* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tabel 41

**PERBANDINGAN *MEAN* KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS
KONTROL DALAM MATERI CERITA FABEL**

Kelas Eksperimen					Kelas Kontrol				
Subjek	Prates	Postes	Beda		Subjek	Prates	Postes	Beda	
No.	(x_1)	(x_2)	X	(X^2)	No.	(y_1)	(y_2)	Y	(Y^2)
1	72.5	85	12.5	156.25	1	62	74	12	144
2	62	90	28	784	2	60.5	76.5	16	256
3	68	87.5	19.5	380.25	3	67.5	78	10.5	110.25
4	73	90	17	289	4	65	87	22	484
5	62	79	17	289	5	62	74	7	49
6	72.5	92.5	20	400	6	63.5	77	15	225
7	68	87.5	19.5	380.25	7	62	77	13.5	182.25
8	71	80	9	81	8	63.5	81.5	19.5	380.25
9	67	86.5	19.5	380.25	9	60	77.5	14	196
10	57.5	80.5	23	529	10	67	82	22	484
11	67	85	18	324	11	60.5	77	10	100
12	58.5	81	22.5	506.25	12	62.5	74	13.5	182.25
13	57.5	79	21.5	462.25	13	68.5	80.5	18	324

14	67	82	15	225	14	67	88.5	20	400
15	67	85	18	324	15	68	79	12	144
16	62	84.5	22.5	506.25	16	60.5	77	9	81
17	68.5	79.5	11	121	17	60	78	17.5	306.25
18	73	85	12	144	18	64.5	79	19	361
19	57	86	29	841	19	67.5	82	17.5	306.25
20	75.5	86.5	11	121	20	68	81	13.5	182.25
21	67.5	85	17.5	306.25	21	65.5	74	6	36
22	67	91	24	576	22	70	85	19.5	380.25
23	67	90	23	529	23	67	87.5	17.5	306.25
24	57	85	28	784	24	67.5	77	10	100
25	67	86	19	361	25	71	78.5	11	121
26	70	91	21	441	26	64.5	80	9	81
27	63.5	91	27.5	756.25	27	62	87.5	23	529
28	81.5	91	9.5	90.25	28	57	78.5	16.5	272.25
29	67.5	85.5	18	324	29	65.5	78	21	441
30	71.5	81.5	10	100	30	62.5	83.5	18	324
31	76	92.5	16.5	272.25	31	62.5	79	16.5	272.25
Jumlah	2082	2661.5	579.5	11783.8	Jumlah	1995	2469	469.5	7760.75

Tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa hasil penelitian terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam materi cerita fabel dengan keterangan sebagai berikut:

$\sum x_1 = 2082$ (Total nilai prates kelas eksperimen)	$\sum y_1 = 1995$ (Total nilai prates kelas kontrol)
$\sum x_2 = 2661,5$ (Total nilai postes kelas eksperimen)	$\sum y_2 = 2469$ (Total nilai postes kelas kontrol)
$X = 579,5$ (Beda di kelas eksperimen)	$Y = 469.5$ (Beda di kelas kontrol)
$X^2 = 11783,8$ (Beda dikuadratkan di kelas eksperimen)	$Y^2 = 7760,75$ (Beda dikuadratkan di kelas kontrol)

Selanjutnya untuk mendapatkan nilai rata-rata kelas, nilai hasil penelitian diolah menggunakan rumus jumlah nilai dibagi jumlah siswa. Berikut hasil yang diperoleh:

$$Mx = \frac{\sum x}{N} = \frac{579,5}{31} = 18,69$$

$$My = \frac{\sum y}{N} = \frac{469,5}{31} = 15,15$$

$$\begin{aligned} \sum x^2 &= \frac{\sum X^2 - (\sum x)^2}{N} \\ &= 11783,8 - \frac{(579,5)^2}{31} \\ &= 11783,8 - \frac{335820,25}{31} \\ &= 11783,8 - 10832,91 \\ &= 950,89 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \sum y^2 &= \frac{\sum Y^2 - (\sum y)^2}{N} \\ &= 7760,75 - \frac{(469,5)^2}{31} \\ &= 7760,75 - \frac{220430,25}{31} \\ &= 7760,75 - 7110,65 \\ &= 650,1 \end{aligned}$$

Dimasukan ke dalam rumus:

$$t = \frac{(Mx - My)}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{Nx + Ny - 2}\right) \left(\frac{N1 + N2}{N1.N2}\right)}}$$

$$t = \frac{(18,69 - 15,15)}{\sqrt{\left(\frac{950,89 + 650,1}{31 + 31 - 2}\right) \left(\frac{31 + 31}{31.31}\right)}}$$

$$t = \frac{3,54}{\sqrt{\left(\frac{1600,99}{60}\right) \left(\frac{62}{961}\right)}}$$

$$t = \frac{3,54}{\sqrt{(26,68)(0,06)}}$$

$$t = \frac{3,54}{\sqrt{1,60}}$$

$$t = \frac{3,54}{1,26}$$

$$t = 2,81$$

$$db = (Nx + Ny - 2) = (31+31-2) = 60$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh harga $t_{hitung} = 2,81$ dan $db = 60$. Nilai db terdapat dalam tabel yaitu 60, dan diperoleh harga $t_{0,99} = 2,39$ dan harga $t_{0,95} = 1,67$. Dengan demikian, t_{hitung} jauh lebih besar daripada t_{tabel} atau harga t_{hitung} signifikan karena nilai $t_{tabel} < t_{hitung}$, yaitu $1,67 < 2,81 > 2,39$.

C. Analisis Data Penilaian Sikap

Tabel 42

NILAI SIKAP PRATES KELAS EKSPERIMEN

No.	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai			Skor	Nilai
		Jujur	Tanggung Jawab	Disiplin		
1	A. Fahri	3	3	3	9	75
2	Anggita Kuswara	3	3	3	9	75
3	Aska Aulyana	3	3	4	10	83.33
4	Dita Febriani	3	4	3	10	83.33
5	Erwin	3	3	3	9	75
6	Fitri Handayani	4	3	4	11	91.66
7	Fitri Permana Kusuma	4	3	3	10	83.33
8	Herui Mulus	3	3	4	10	83.33
9	Intan Maharani	3	3	3	9	75
10	Lucky Firmansyah	3	3	2	8	66.66
11	M. Rafi Raditya	3	3	3	9	75
12	M. Rifal Setiawan	3	4	3	10	83.33
13	Muhammad Iqbal	4	3	3	10	83.33
14	Muhammad Jaelani	3	2	3	8	66.66
15	Muhammad Lutfiansyah	3	3	2	8	66.66
16	Muhammad Rizky	4	3	3	10	83.33
17	Mulyana	3	3	3	9	75
18	Nuriyah Safitri	3	3	3	9	75
19	Nurlita	3	3	3	9	75
20	Nurul Santiah	3	2	4	9	75
21	Okie Pratama	3	3	3	9	75

22	Olvin Dwi Rachmanda	2	3	3	8	66.66
23	Rahma Aulya	3	3	4	10	83.33
24	Rizky Maulana Yusuf	3	3	3	9	75
25	Ryan Ardian	3	3	3	9	75
26	Setio Nugraha	3	3	4	10	83.33
27	Siti Rahmawati	3	3	2	8	66.66
28	Siti Savera	3	3	3	9	75
29	Sutini	3	3	3	9	75
30	Yuda Yudistira	3	3	3	9	75
31	Yuliyanti	4	2	3	9	75
Jumlah		97	92	96	285	2375
Rata-Rata		3.13	2.97	3.10	9.19	76.61

Berdasarkan tabel tersebut, rata-rata nilai sikap prates kelas eksperimen dalam menulis cerita fabel, dengan kriteria Sering jujur, tanggung jawab dan disiplin dalam bersikap dan bertutur kata kepada guru dan teman, sikap *jujur* mendapatkan nilai 3,13 sikap *tanggung jawab* 2,97, sikap *disiplin* 3,10. Rata-rata jumlah keseluruhan, yaitu 9,19 dengan rata-rata nilai 76,61.

Tabel 43

NILAI SIKAP POSTES KELAS EKSPERIMEN

No.	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai			Skor	Nilai
		Jujur	Tanggung Jawab	Disiplin		
1	A. Fahri	3	3	4	10	8.33
2	Anggita Kuswara	4	4	3	11	9.16
3	Aska Aulyana	4	3	4	11	9.16
4	Dita Febriani	4	4	3	11	9.16
5	Erwin	4	3	3	10	8.33
6	Fitri Handayani	3	4	3	10	8.33
7	Fitri Permana Kusuma	4	4	3	11	9.16
8	Herui Mulus	3	3	4	10	8.33

9	Intan Maharani	4	4	3	11	9.16
10	Lucky Firmansyah	3	3	4	10	8.33
11	M. Rafi Raditya	3	3	4	10	8.33
12	M. Rifal Setiawan	3	4	4	11	9.16
13	Muhammad Iqbal	4	3	4	11	9.16
14	Muhammad Jaelani	3	4	3	10	8.33
15	Muhammad Lutfiansyah	3	4	4	11	9.16
16	Muhammad Rizky	4	4	3	11	9.16
17	Mulyana	3	3	4	10	8.33
18	Nuriyah Safitri	3	4	3	10	8.33
19	Nurlita	4	4	4	12	10
20	Nurul Santiah	3	3	4	10	8.33
21	Okie Pratama	3	4	3	10	8.33
22	Olvin Dwi Rachmanda	3	3	4	10	8.33
23	Rahma Aulya	4	4	4	12	10
24	Rizky Maulana Yusuf	3	4	4	11	9.16
25	Ryan Ardian	3	3	4	10	8.33
26	Setio Nugraha	4	4	3	11	9.16
27	Siti Rahmawati	4	4	4	12	10
28	Siti Savera	3	3	4	10	8.33
29	Sutini	3	3	4	10	8.33
30	Yuda Yudistira	4	4	4	12	10
31	Yuliyanti	3	4	4	11	9.16
Jumlah		106	111	113	330	275
Rata-Rata		3.42	3.58	3.65	10.65	8.87

Berdasarkan tabel tersebut, rata-rata nilai sikap postes kelas eksperimen dalam menulis cerita fabel, dengan kriteria Sering *jujur*, tanggung jawab dan disiplin dalam bersikap dan bertutur kata kepada guru dan teman yaitu, 3,42, sikap *tanggung jawab*

3,58, sikap *disiplin* 3,69. Rata-rata jumlah keseluruhan, yaitu 10,65 dengan rata-rata nilai 8,87.

Tabel 44

NILAI SIKAP PRATES KELAS KONTROL

No.	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai			Skor	Nilai
		Jujur	Tanggung Jawab	Disiplin		
1	Alifia Sulfana	3	3	3	9	75
2	Aliimron	3	3	3	9	75
3	Alvan Juliansyah	3	3	4	10	83.33
4	Amelinda	3	2	3	8	66.66
5	Dimas Hermanto	3	3	3	9	75
6	Dimas Nur Medika	3	2	3	8	66.66
7	Erik Setiawan	4	3	3	10	83.33
8	Ferdiansyah	3	3	3	9	75
9	Fillah Bagas Mahesa	3	3	4	10	83.33
10	Haikal Akbar P.	3	3	3	9	75
11	Hendriansyah	3	3	2	8	66.66
12	Indriani	3	2	3	8	66.66
13	Ira Ertiyana	3	3	2	8	66.66
14	Lisnawati Ramadani	4	3	3	10	83.33
15	M. Ramdani Awirawan	3	3	4	10	83.33
16	Muhammad Dhafi Rizqi	4	2	3	9	75
17	Muhammad Iqbal	3	3	3	9	75
18	Muhammad Kiki Maenaki	4	3	3	10	83.33
19	Muhammad Riyan	3	3	3	9	75
20	Muhammad Rizky	3	3	4	10	83.33
21	Nindi Nur Baiti	3	3	4	10	83.33
22	Risma Aulia	3	3	3	9	75
23	Riska Apriani	3	3	3	9	75
24	Selipi	3	3	3	9	75
25	Shapta Dameristaka	3	2	4	9	75

26	Siti Azahra	3	3	3	9	75
27	Siti Dea Marlina	3	2	3	8	66.66
28	Siti Irma Julianti	3	3	4	10	83.33
29	Siti Irma Nur Aliah	3	3	3	9	75
30	Siti Putri Anjani	2	3	3	8	66.66
31	Yossi Gasela	3	3	3	9	75
Jumlah		96	87	98	281	2341.67
Rata-Rata		3.10	2.81	3.16	9.06	75.54

Berdasarkan tabel tersebut, rata-rata nilai sikap prates kelas kontrol dalam menulis cerita fabel, dengan kriteria Sering *jujur*, tanggung jawab dan disiplin dalam bersikap dan bertutur kata kepada guru dan teman 3,10, sikap *tanggung jawab* 2,81, sikap *disiplin* 3,16. Rata-rata jumlah keseluruhan, yaitu 9.06 dengan rata-rata nilai 75,54.

Tabel 45

NILAI SIKAP POSTES KELAS KONTROL

No.	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai			Skor	Nilai
		Jujur	Tanggung Jawab	Disiplin		
1	Alifia Sulfana	3	3	4	10	83.33
2	Aliimron	3	4	3	10	83.33
3	Alvan Juliansyah	4	3	4	11	91.66
4	Amelinda	3	4	3	10	83.33
5	Dimas Hermanto	3	3	3	9	75
6	Dimas Nur Medika	3	4	4	11	91.66
7	Erik Setiawan	4	3	4	11	91.66
8	Ferdiansyah	3	3	4	10	83.33
9	Fillah Bagas Mahesa	3	4	3	10	83.33
10	Haikal Akbar P.	3	4	3	10	83.33
11	Hendriansyah	3	3	4	10	83.33
12	Indriani	3	4	3	10	83.33
13	Ira Ertiyana	3	3	4	10	83.33

14	Lisnawati Ramadani	4	3	3	10	83.33
15	M. Ramdani Awirawan	3	3	4	10	83.33
16	Muhammad Dhafi Rizqi	4	2	3	9	75
17	Muhammad Iqbal	3	3	3	9	75
18	Muhammad Kiki Maenaki	4	4	4	12	100
19	Muhammad Riyan	4	4	3	11	91.66
20	Muhammad Rizky	3	3	4	10	83.33
21	Nindi Nur Baiti	4	4	4	12	100
22	Risma Aulia	3	3	3	9	75
23	Riska Apriani	4	3	4	11	91.66
24	Selpi	4	3	3	10	83.33
25	Shapta Dameristaka	3	4	4	11	91.66
26	Siti Azahra	3	3	3	9	75
27	Siti Dea Marlina	3	4	3	10	83.33
28	Siti Irma Julianti	3	4	4	11	91.66
29	Siti Irma Nur Aliah	4	3	3	10	83.33
30	Siti Putri Anjani	4	3	3	10	83.33
31	Yossi Gasela	3	4	4	11	91.66
Jumlah		104	105	108	317	2641.67
Rata-Rata		3.35	3.39	3.48	10.26	85.22

Berdasarkan tabel tersebut, rata-rata nilai sikap postes kelas kontrol dalam menulis cerita fabel, dengan kriteria Sering *jujur*, tanggung jawab dan disiplin dalam bersikap dan bertutur kata kepada guru dan teman 3,35, sikap *tanggung jawab* 3,39, sikap *disiplin* 3,48. Rata-rata jumlah keseluruhan, yaitu 10,26 dengan rata-rata nilai 85,22.

D. Hasil Observasi

Peneliti menyiapkan lembar observasi dengan seperangkat pertanyaan mengenai proses pembelajaran dan aktivitas guru (peneliti) dalam kegiatan belajar mengajar.

Tabel 46

**LEMBAR PENGAMATAN (OBSERVASI) AKTIVITAS SISWA
PEMBELAJARAN CERITA FABEL MENGGUNAKAN MEDIA BONEKA
JARI**

No.	Uraian Kegiatan	Jawaban	
		Ya	Tidak
Kegiatan Awal Pembelajaran			
1	Siswa merespon dengan baik salam dari guru.	✓	
2	Siswa menyimak apersepsi yang disampaikan oleh guru.	✓	
3	Siswa menyimak tujuan pembelajaran.	✓	
Kegiatan Inti Pembelajaran			
1	Siswa membaca cerita fabel yang diberikan oleh guru.	✓	
2	Siswa mendiskusikan isi cerita fabel dengan teman satu bangku.	✓	
3	Siswa menjawab aktif pertanyaan dari guru.	✓	
4	Siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru (pengertian, struktur, unsur-unsur dan kebahasaan cerita fabel yang diberikan oleh guru) dengan baik.	✓	
5	Siswa bertanya kepada guru mengenai materi atau untuk menggali informasi yang lebih banyak.	✓	
6	Siswa aktif dalam kelompok kecil diskusi.	✓	
7	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru; membuat cerita fabel berkelompok.	✓	
8	Siswa mempresentasikan hasil tulisannya (perkelompok).	✓	
9	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru; membuat cerita fabel individu.	✓	
10	Siswa menyampaikan hasil tulisannya di depan kelas.	✓	
Kegiatan Penutup Pembelajaran			
1	Siswa mengemukakan kesulitan-kesulitan selama proses pembelajaran.	✓	
2	Siswa merangkum materi pembelajaran diarahkan oleh guru.	✓	
3	Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran diarahkan oleh guru.	✓	

4	Siswa dan guru bersama-sama mengakhiri pembelajaran dengan membaca doa.	✓	
5	Siswa merespon salam penutup dari guru.	✓	

Guru Mata Pelajaran

Ukasyah Abdillah Muchtar, S.Pd.

Tabel 47

**LEMBAR OBSERVASI GURU DALAM PEMBELAJARAN CERITA FABEL
MENGUNAKAN MEDIA BONEKA JARI
(OBSERVER 1)**

No	ASPEK YANG DIAMATI	Skor			
<i>I. PRA PEMBELAJARAN</i>					
1	Mengkondisikan siswa untuk belajar	1	2	3	4
2	Menumbuhkembangkan nilai-nilai moral dan spiritual	1	2	3	4
3	Melakukan kegiatan apersepsi dan motivasi	1	2	3	4
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran	1	2	3	4
<i>II. KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN</i>					
<i>A. Penugasan materi pembelajaran</i>					
5	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	1	2	3	4
6	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan	1	2	3	4
7	Menunjukkan kemampuan memberikan instruksi dalam pembelajaran	1	2	3	4
8	Mengaitkan materi dengan realistik kehidupan	1	2	3	4
<i>B. Pendekatan/strategi pembelajaran</i>					
9	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai dan karakteristik siswa	1	2	3	4
10	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	1	2	3	4
11	Menguasai kelas	1	2	3	4
12	Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual	1	2	3	4
13	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif	1	2	3	4
14	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan	1	2	3	4
15	Melaksanakan pembelajaran berbasis teks	1	2	3	4
<i>C. Pemanfaatan sumber belajar/media pembelajaran</i>					
16	Menggunakan media pembelajaran secara efektif dan efisien	1	2	3	4
17	Menghasilkan pesan yang menarik	1	2	3	4
18	Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media	1	2	3	4

D.	<i>Pembelajaran yang memicu dan memelihara keterlibatan siswa</i>				
19	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	1	2	3	4
20	Menunjukkan sifat terbuka terhadap respon siswa	1	2	3	4
21	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	1	2	3	4
E.	<i>Penilaian proses dan hasil belajar</i>				
22	Memantau kemajuan belajar siswa	1	2	3	4
23	Melakukan penialaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)	1	2	3	4
F.	<i>Penggunaan bahasa</i>				
24	Menggunakan bahasa lisan dan tulis dengan baik, jelas dan benar	1	2	3	4
25	Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai	1	2	3	4
III. PENUTUPAN					
26	Melakukan refleksi dan memuat rangkuman dengan melibatkan siswa	1	2	3	4
27	Melakukan tindak lanjut dengan memberikan kegiatan atau tugas sebagai bagian remidi/pengayaan	1	2	3	4
Skor Total		98.15			

Guru Mata Pelajaran

Ukasyah Abdillah Muchtar, S.Pd.

Tabel 48

**LEMBAR OBSERVASI GURU DALAM PEMBELAJARAN CERITA FABEL
MENGUNAKAN MEDIA BONEKA JARI
(OBSERVER 2)**

No	ASPEK YANG DIAMATI	Skor			
<i>I. PRA PEMBELAJARAN</i>					
1	Mengkondisikan siswa untuk belajar	1	2	3	4
2	Menumbuhkembangkan nilai-nilai moral dan spiritual	1	2	3	4
3	Melakukan kegiatan apersepsi dan motivasi	1	2	3	4
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran	1	2	3	4
<i>II. KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN</i>					
<i>A. Penugasan materi pembelajaran</i>					
5	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	1	2	3	4
6	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan	1	2	3	4
7	Menunjukkan kemampuan memberikan instruksi dalam pembelajaran	1	2	3	4

8	Mengaitakan materi dengan realistik kehidupan	1	2	3	4
B. Pendekatan/strategi pembelajaran					
9	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai dan karakteristik siswa	1	2	3	4
10	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	1	2	3	4
11	Menguasai kelas	1	2	3	4
12	Melaksanakan pembelajaran yang bersifat konstektual	1	2	3	4
13	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif	1	2	3	4
14	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan	1	2	3	4
15	Melaksanakan pembelajaran berbasis teks	1	2	3	4
C. Pemanfaatan sumber belajar/media pembelajaran					
16	Menggunakan media pembelajaran secara efektif dan efisien	1	2	3	4
17	Menghasilkan pesan yang menarik	1	2	3	4
18	Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media	1	2	3	4
D. Pembelajaran yang memicu dan memelihara keterlibatan siswa					
19	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	1	2	3	4
20	Menunjukkan sifat terbuka terhadap respon siswa	1	2	3	4
21	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	1	2	3	4
E. Penilaian proses dan hasil belajar					
22	Memantau kemajuan belajar siswa	1	2	3	4
23	Melakukan penialaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)	1	2	3	4
F. Penggunaan bahasa					
24	Menggunakan bahasa lisan dan tulis dengan baik, jelas dan benar	1	2	3	4
25	Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai	1	2	3	4
III. PENUTUPAN					
26	Melakukan refleksi dan memuat rangkuman dengan melibatkan siswa	1	2	3	4
27	Melakukan tindak lanjut dengan memberikan kegiatan atau tugas sebagai bagian remidi/pengayaan	1	2	3	4
Skor Total		81.48			

Guru mata pelajaran,

Rika Erliana, S.Pd.

Berdasarkan hasil pengamatan kedua observer terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan peneliti menggunakan media boneka jari telah sesuai perencanaan pembelajaran dengan rata-rata kategori *baik* di setiap aspek yang diamati observer. Kesesuaian tersebut dilihat dari kegiatan awal, kegiatan inti yang mencakup penguasaan materi, pendekatan/strategi pembelajaran, pemanfaatan sumber dan media, keterlibatan peserta didik, penggunaan bahasa, dan penilaian proses dan hasil belajar, serta kegiatan penutup.

E. Analisis Data Angket

Angket yang disebarakan kepada responden berjumlah 31 eksemplar kemudian peneliti olah dan analisis. Setiap butir pertanyaan jawaban dianalisis dalam bentuk tabel seperti di bawah ini:

Tabel 49

KENDALA KETIKA MENENTUKAN JUDUL DALAM MENULIS CERITA FABEL

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase	Keterangan
a. Ya	5	16%	Sebagian kecil
b. Tidak	26	84%	Hampir seluruhnya
Jumlah	31	100%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dikatakan bahwa dari 31 siswa yang menjadi responden, sejumlah 5 siswa dengan persentase 16% menjawab “ya.” Dari jawaban tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian kecil, siswa mengalami kendala dalam menentukan judul dalam menulis cerita fabel. Sedangkan 26 siswa yang lain dengan persentase 84% menjawab “tidak”. Dapat dikatakan bahwa hampir separuhnya dari

responden tidak mengalami kendala dalam menentukan judul dalam menulis cerita fabel, namun sebagian kecil memiliki kendala.

Tabel 50

KENDALA KETIKA MENYUSUN CERITA BERDASARKAN BONEKA JARI

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase	Keterangan
a. Ya	9	29%	Hampir separuhnya
b. Tidak	22	71%	Sebagian besar
Jumlah	31	100%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dikatakan bahwa dari 31 siswa yang menjadi responden, sejumlah 9 siswa dengan persentase 29% menjawab “ya.” Dari jawaban tersebut dapat disimpulkan bahwa hampir separuhnya, siswa mengalami kendala ketika menyusun cerita fabel berdasarkan boneka jari, sedangkan 22 siswa yang lain dengan persentase 71% menjawab “tidak”. Dapat dikatakan bahwa hampir separuhnya dari responden tidak mengalami kendala dalam menyusun cerita fabel berdasarkan boneka jari, namun hampir separuhnya dari responden memiliki kendala.

Tabel 51

KENDALA KETIKA MENYUSUN DENGAN MEMPERHATIKAN STRUKTUR CERITA FABEL

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase	Keterangan
a. Ya	12	39%	Hampir separuhnya
b. Tidak	19	61%	Sebagian besar
Jumlah	31	100%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dikatakan bahwa dari 31 siswa yang menjadi responden, sejumlah 12 siswa dengan persentase 39% menjawab “ya.” Dari jawaban tersebut dapat disimpulkan bahwa hampir separuhnya, siswa mengalami kendala ketika menyusun dengan memperhatikan struktur cerita fabel, sedangkan 19 siswa yang lain dengan persentase 61% menjawab “tidak”. Dapat dikatakan bahwa sebagian besar dari responden tidak mengalami kendala ketika menyusun dengan memperhatikan struktur cerita fabel, namun hampir separuhnya responden memiliki kendala.

TABEL 52
KENDALA MENYUSUN CERITA DENGAN MEMPERHATIKAN
KEBAHASAAN

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase	Keterangan
a. Ya	15	48%	Hampir separuhnya
b. Tidak	16	52%	Sebagian besar
Jumlah	31	100%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dikatakan bahwa dari 31 siswa yang menjadi responden, sejumlah 15 siswa dengan persentase 48% menjawab “ya.” Dari jawaban tersebut dapat disimpulkan bahwa hampir separuhnya, siswa mengalami kendala menyusun cerita fabel dengan memperhatikan kebahasaan, sedangkan 16 siswa yang lain dengan persentase 52% menjawab “tidak”. Dapat dikatakan bahwa sebagian besar dari responden tidak mengalami kendala ketika menyusun cerita dengan memperhatikan kebahasaan, namun hampir separuhnya responden memiliki kendala.

Tabel 53

KENDALA MENENTUKAN SIAPA SAJA TOKOH DALAM CERITA FABEL

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase	Keterangan
a. Ya	11	35%	Hampir separuhnya
b. Tidak	20	65%	Sebagian besar
Jumlah	31	100%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dikatakan bahwa dari 31 siswa yang menjadi responden, sejumlah 11 siswa dengan persentase 35% menjawab “ya.” Dari jawaban tersebut dapat disimpulkan bahwa hampir separuhnya, siswa mengalami kendala dalam menentukan siapa saja tokoh dalam cerita fabel, sedangkan 20 siswa yang lain dengan persentase 65% menjawab “tidak”. Dapat dikatakan bahwa hampir separuhnya dari responden tidak mengalami kendala menentukan siapa saja tokoh dalam cerita fabel, namun hampir separuhnya responden memiliki kendala.

Tabel 54

KENDALA MENYUSUN ABSTRAK DALAM CERITA FABEL

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase	Keterangan
a. Ya	15	48%	Hampir separuhnya
b. Tidak	16	52%	Sebagian besar
Jumlah	31	100%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dikatakan bahwa dari 31 siswa yang menjadi responden, sejumlah 15 siswa dengan persentase 48% menjawab “ya.” Dari jawaban tersebut dapat disimpulkan bahwa hampir separuhnya, siswa mengalami kendala dalam menyusun abstrak dalam cerita fabel, sedangkan 16 siswa yang lain dengan persentase 52% menjawab “tidak”.Dapat dikatakan bahwa sebagian besar dari

responden tidak mengalami kendala dalam menyusun abstrak dalam cerita fabel, namun hampir separuhnya responden memiliki kendala.

Tabel 55

KENDALA MENENTUKAN PENOKOHAN DALAM CERITA FABEL

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase	Keterangan
a. Ya	11	35%	Sebagian Kecil
b. Tidak	20	65%	Hampir seluruhnya
Jumlah	31	100%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dikatakan bahwa dari 31 siswa yang menjadi responden, sejumlah 11 siswa dengan persentase 35% menjawab “ya.” Dari jawaban tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian kecil, siswa mengalami kendala dalam menentukan penokohan dalam cerita fabel, sedangkan 20 siswa yang lain dengan persentase 65% menjawab “tidak”, jadi dapat dikatakan bahwa hampir seluruhnya dari responden tidak mengalami kendala menentukan penokohan dalam cerita fabel.

Tabel 56

KENDALA MENYUSUN KONFLIK DALAM CERITA FABEL

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase	Keterangan
a. Ya	6	19%	Sebagian kecil
b. Tidak	25	81%	Hampir seluruhnya
Jumlah	31	100%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dikatakan bahwa dari 31 siswa yang menjadi responden, sejumlah 6 siswa dengan persentase 19% menjawab “ya.” Dari jawaban tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian kecil, siswa mengalami kendala dalam menyusun konflik dalam menulis cerita fabel, sedangkan 25 siswa yang lain dengan

persentase 81% menjawab “tidak”. Dapat dikatakan bahwa hampir seluruhnya dari responden tidak mengalami kendala menyusun konflik dalam menulis cerita fabel, namun sebagian kecil dari responden mengalami kendala.

Tabel 57

KENDALA MENYUSUN ALUR CERITA FABEL

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase	Keterangan
a. Ya	12	39%	Hampir separuhnya
b. Tidak	19	61%	Sebagian besar
Jumlah	31	100%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dikatakan bahwa dari 31 siswa yang menjadi responden, sejumlah 12 siswa dengan persentase 39% menjawab “ya.” Dari jawaban tersebut dapat disimpulkan bahwa hampir separuhnya, siswa mengalami kendala dalam menyusun alur cerita fabel, sedangkan 19 siswa yang lain dengan persentase 61% menjawab “tidak”. Dapat dikatakan bahwa sebagian besar dari responden tidak mengalami kendala dalam menyusun alur cerita fabel, namun hampir separuhnya dari responden memiliki kendala.

Tabel 58

KENDALA MENENTUKAN LATAR CERITA FABEL

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase	Keterangan
a. Ya	7	22%	Sebagian kecil
b. Tidak	24	78%	Sebagian besar
Jumlah	31	100%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dikatakan bahwa dari 31 siswa yang menjadi responden, sejumlah 7 siswa dengan persentase 22% menjawab “ya.” Dari jawaban tersebut dapat disimpulkan bahwa hampir separuhnya, siswa mengalami kendala

dalam menentukan latar, sedangkan 24 siswa yang lain dengan persentase 78% menjawab “tidak”. Dapat dikatakan bahwa sebagian besar dari responden tidak mengalami kendala dalam menentukan latar, namun hampir separuhnya dari responden mengalami kendala.

Tabel 59

KENDALA MENENTUKAN SUDUT PANDANG

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase	Keterangan
a. Ya	11	35%	Hampir separuhnya
b. Tidak	20	65%	Sebagian besar
Jumlah	31	100%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dikatakan bahwa dari 31 siswa yang menjadi responden, sejumlah 11 siswa dengan persentase 35% menjawab “ya.” Dari jawaban tersebut dapat disimpulkan bahwa hampir separuhnya siswa mengalami kendala dalam menentukan latar, sedangkan 20 siswa yang lain dengan persentase 65% menjawab “tidak”. Dapat dikatakan bahwa sebagian besar dari responden tidak mengalami kendala dalam menentukan sudut pandang, namun hampir separuhnya dari responden mengalami kendala

Tabel 60

KENDALA MENENTUKAN EJAAN DALAM MENULIS CEITA FABEL

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase	Keterangan
a. Ya	12	38%	Hampir separuhnya
b. Tidak	19	62%	Sebagian besar
Jumlah	31	100%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dikatakan bahwa dari 31 siswa yang menjadi responden, sejumlah 12 siswa dengan persentase 38% menjawab “ya.” Dari jawaban tersebut dapat disimpulkan bahwa hampir separuhnya, siswa mengalami kendala dalam menentukan ejaan dalam menulis cerita fabel, sedangkan 19 siswa yang lain dengan persentase 78% menjawab “tidak”. Dapat dikatakan bahwa sebagian besar dari responden tidak mengalami kendala dalam menentukan latar, namun hampir separuhnya dari responden mengalami kendala

Tabel 61

KENDALA MEMBUBUHKAN TANDA BACA

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase	Keterangan
a. Ya	12	38%	Hampir separuhnya
b. Tidak	19	62%	Sebagian besar
Jumlah	31	100%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dikatakan bahwa dari 31 siswa yang menjadi responden, sejumlah 12 siswa dengan persentase 38% menjawab “ya.” Dari jawaban tersebut dapat disimpulkan bahwa hampir separuhnya, siswa mengalami kendala dalam membubuhkan tanda baca, sedangkan 19 siswa yang lain dengan persentase 62% menjawab “tidak”. Dapat dikatakan bahwa sebagian besar dari responden tidak mengalami kendala dalam membubuhkan tanda baca, namun hampir separuhnya dari responden mengalami kendala

Tabel 62**KENDALA KETIKA MELAKUKAN PENATAAN PARAGRAF**

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase	Keterangan
a. Ya	14	45%	Hampir separuhnya
b. Tidak	17	55%	Sebagian besar
Jumlah	31	100%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dikatakan bahwa dari 31 siswa yang menjadi responden, sejumlah 14 siswa dengan persentase 45% menjawab “ya.” Dari jawaban tersebut dapat disimpulkan bahwa hampir separuhnya, siswa mengalami kendala ketika melakukan penataan paragraf dalam menulis cerita fabel, sedangkan 17 siswa yang lain dengan persentase 55% menjawab “tidak”. Dapat dikatakan bahwa sebagian besar dari responden tidak mengalami kendala dalam melakukan penataan paragraf, namun hampir separuhnya dari responden mengalami kendala.

Tabel 63
REKAPITULASI HASIL ANGGKET

No.	Pertanyaan	Frekuensi Responden Alternatif Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah Anda mengalami kendala ketika menentukan judul dalam menulis cerita fabel?	8	23
Persentase		26%	74%
Interpretasi		Hampir separuhnya	Sebagian besar
2.	Apakah Anda mengalami kendala ketika menyusun cerita fabel?	9	22
Persentase		29%	71%
Interpretasi		Hampir separuhnya	Sebagian besar
3.	Apakah Anda mengalami kendala ketika menyusun cerita dengan memperhatikan struktur?	12	19
Persentase		39%	61%

	Interpretasi	Hampir separuhnya	Sebagian besar
4.	Apakah Anda mengalami kendala ketika menyusun cerita dengan memperhatikan kebahasaan?	15	16
	Persentase	48%	52%
	Interpretasi	Hampir separuhnya	Sebagian besar
5.	Apakah Anda mengalami kendala ketika menyusun kata/kalimat baku atau tidak baku dalam menulis cerita fabel?	11	20
	Persentase	35%	65%
	Interpretasi	Hampir separuhnya	Sebagian besar
6.	Apakah Anda mengalami kendala ketika menentukan siapa saja tokoh dalam menulis cerita fabel?	15	16
	Persentase	48%	52%
	Interpretasi	Hampir separuhnya	Sebagian besar
7.	Apakah Anda mengalami kendala ketika menyusun abstrak dalam menulis cerita fabel?	11	20
	Persentase	35%	65%
	Interpretasi	Hampir separuhnya	Sebagian besar
8.	Apakah Anda mengalami kendala ketika menentukan penokohan dalam menulis cerita fabel?	6	25
	Persentase	19%	81%
	Interpretasi	Sebaian kecil	Hampir seluruhnya
9.	Apakah Anda mengalami kendala ketika menyusun konflik dalam menulis cerita fabel?	12	19
	Persentase	39%	61%
	Interpretasi	Hampir separuhnya	Sebagian besar
10.	Apakah Anda mengalami kendala ketika menyusun alur dalam menulis cerita fabel?	7	24
	Persentase	22%	78%
	Interpretasi	Sebagian kecil	Hampir seluruhnya
11.	Apakah Anda mengalami kendala ketika menentukan alur dalam menulis cerita fabel?	11	20
	Persentase	35%	65%
	Interpretasi	Hampir separuhnya	Sebagian besar

12.	Apakah Anda mengalami kendala ketika menentukan sudut pandang dalam menulis cerita fabel?	12	29
Persentase		38%	62%
Interpretasi		Hampir separuhnya	Sebagian besar
13.	Apakah Anda mengalami kendala ketika memilih ejaan dalam menulis cerita fabel?	12	19
Persentase		38%	62%
Interpretasi		Hampir separuhnya	Sebagian besar
14.	Apakah Anda mengalami kendala ketika membubuhkan tanda baca dalam menulis cerita fabel?	12	19
Persentase		38%	62%
Interpretasi		Hampir separuhnya	Sebagian besar
15.	Apakah Anda mengalami kendala ketika melakukan penataan paragraph dalam menulis cerita fabel?	14	17
Persentase		45%	55%
Interpretasi		Hampir separuhnya	Sebagian besar

Berdasarkan rekapitulasi hasil angket, dapat diketahui bahwa siswa mengalami kendala dalam menulis cerita fabel. Kendala yang paling banyak dialami oleh siswa adalah menyusun cerita fabel dengan memperhatikan kebahasaan dengan jumlah 15 siswa (48%) atau hampir seluruhnya, sedangkan yang paling sedikit mengalami kendala adalah pada menentukan judul dengan jumlah 5 siswa (16%) atau sebagian kecil dari responden.

F. Pembuktian Hipotesis

Sebelum penelitian berlangsung, peneliti telah mengemukakan hipotesis pada BAB II bahwa terdapat dua hipotesis penelitian. Adapun hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

3. Penggunaan Media Boneka Jari dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita fabel pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Tamansari Kabupaten Bogor.
4. Adanya kendala dalam penggunaan Media Boneka Jari untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fabel pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Tamansari Kabupaten Bogor.

Berdasarkan hasil penelitian, hipotesis pertama yaitu penerapan mediaboneka jari dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita fabel pada siswa kelas VII dapat teruji kebenarannya dengan menggunakan instrumen prates dan postes. Dibuktikan dengan diperolehnya data prates kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata kelas 67,16. Dari data tersebut dapat diketahui kemampuan siswa berada dalam taraf *cukup mampu* menulis cerita fabel, sedangkan hasil postes rata-rata nilai kelas eksperimen dalam menulis cerita fabel meningkat menjadi 85,85 dengan taraf kemampuan *mampu*. Jadi terdapat peningkatan nilai rata-rata sebesar 18,69. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan nilai siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media boneka jari.

Sementara itu, hasil prates kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata prates 64,5 dengan kategori kemampuan siswa *cukup mampu*, sedangkan hasil postes menulis cerita fabel pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 79.65 dengan kategori *mampu*. Jadi ada peningkatan nilai rata-rata sebesar 15.15. Berdasarkan data tersebut diketahui terdapat peningkatan nilai siswa, sebelum dan sesudah penggunaan media audio visual. Kemudian bukti lain, berdasarkan hasil perhitungan perbandingan *mean* dengan menggunakan rumus uji-t, diperoleh harga t_0 lebih besar daripada harga t_t baik di taraf

signifikansi 5% maupun 1%. Oleh karena itu, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media boneka jari dengan media audio visual. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media boneka jari dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 2 Tamansari Kabupaten Bogor. Untuk mempertegas bukti kebenaran hipotesis pertama maka dilakukan perhitungan perbedaan *mean* dengan menggunakan rumus uji-t.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh harga $t_{hitung} = 2,81$ dan $db = 60$. Nilai db terdapat dalam table yaitu 60, dan diperoleh harga $t_{0,99} = 2,39$ dan harga $t_{0,95} = 1,67$. Dengan demikian, t_{hitung} jauh lebih besar daripada t_{tabel} atau harga t_{hitung} signifikan karena nilai $t_{tabel} < t_{hitung}$, yaitu $1,67 < 2,81 > 2,39$.

Hipotesis kedua dapat diterima kebenarannya karena terdapat kendala pada penggunaan media boneka jari dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 2 Tamansari Kabupaten Bogor. Kendala tersebut dibuktikan dengan adanya hasil analisis angket yang bahwa dari 31 siswa kelas eksperimen yang dijadikan sampel penelitian, sejumlah 5 siswa dengan persentase 16% menjawab “ya.” Dari jawaban tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian kecil, siswa mengalami kendala dalam menentukan judul, sedangkan 26 siswa yang lain dengan persentase 84% menjawab “tidak”.

Terlihat dari 9 siswa dengan persentase 29% menjawab “ya.” Dari jawaban tersebut dapat disimpulkan bahwa hampir separuhnya, siswa mengalami kendala ketika menyusun cerita berdasarkan boneka jari, sedangkan 22 siswa yang lain dengan persentase 71% menjawab “tidak”. Selanjutnya sejumlah 12 siswa dengan persentase 39% menjawab “ya.” Dari jawaban tersebut dapat disimpulkan bahwa hampir

separuhnya, siswa mengalami kendala dalam menyusun cerita dengan memperhatikan struktur, sedangkan 19 siswa yang lain dengan persentase 61% menjawab “tidak”. Dari 31 siswa yang menjadi responden, sejumlah 15 siswa dengan persentase 35% menjawab “ya.” Dari jawaban tersebut dapat disimpulkan bahwa hampir separuhnya, siswa mengalami kendala dalam menyusun cerita dengan memperhatikan kebahasaan, sedangkan 16 siswa yang lain dengan persentase 52% menjawab “tidak”. Kemudian dari 31 siswa yang menjadi responden, sejumlah 11 siswa dengan persentase 35% menjawab “ya.” Dari jawaban tersebut dapat disimpulkan bahwa hampir separuhnya, siswa mengalami kendala ketika menyusun kalimat baku atau tidak baku dalam menulis cerita fabel, sedangkan 20 siswa yang lain dengan persentase 65% menjawab “tidak”.

Dari 31 siswa yang menjadi responden, sejumlah 15 siswa dengan persentase 48% menjawab “ya.” Dari jawaban tersebut dapat disimpulkan bahwa hampir separuhnya, siswa mengalami kendala dalam menentukan siapa saja tokoh dalam menulis cerita fabel, sedangkan 16 siswa yang lain dengan persentase 52% menjawab “tidak”

Selanjutnya sejumlah 11 siswa dengan persentase 35% menjawab “ya.” Dari jawaban tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian kecil, siswa mengalami kendala dalam menyusun abstrak dalam menulis cerita fabel, sedangkan 20 siswa yang lain dengan persentase 65% menjawab “tidak”. Kemudian 6 siswa dengan persentase 19% menjawab “ya.” Dari jawaban tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian kecil, siswa mengalami kendala dalam menentukan penokohan, sedangkan 25 siswa yang lain dengan persentase 81% menjawab “tidak”.

Hampir separuhnya dari responden tidak mengalami kendala dalam menyusun konflik dalam menulis cerita fabel, dengan sejumlah 12 siswa dengan persentase 39% menjawab “ya.” Dari jawaban tersebut dapat disimpulkan bahwa hampir separuhnya, siswa mengalami kendala dalam bekerja sama dengan teman sebangku, sedangkan 29 siswa yang lain dengan persentase 61% menjawab “tidak”. Dan 7 siswa dengan persentase 22% menjawab “ya.” Dari jawaban tersebut dapat disimpulkan bahwa hampir separuhnya, siswa mengalami kendala dalam menentukan alur, sedangkan 24 siswa yang lain dengan persentase 78% menjawab “tidak”.

Selanjutnya dari 31 responden 11 siswa dengan presentase 35% hampir separuhnya menjawab “ya”, dapat disimpulkan bahwa memiliki kendala dalam menentukan alur dalam menulis cerita fabel, sedangkan 20 siswa dengan presentase 65% sebagian besar menjawab “tidak”. Selanjutnya 12 siswa dengan presentase 38% hampir separuhnya “ya” artinya memiliki kendala dalam menentukan sudut pandang dalam menulis cerita fabel, sedangkan 19 siswa dengan presentase 62% menjawab “tidak”.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian mengenai Penerapan media boneka jari dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 2 Tamansari Kabupaten Bogor yang telah peneliti lakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan media boneka jari dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 2 Tamansari Kabupaten Bogor. Hal tersebut terbukti berdasarkan hasil analisis prates dan postes siswa yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan saat pembelajaran dengan menggunakan media boneka jari dibandingkan dengan menggunakan media audio visual. Hasil prates kemampuan menulis cerita fabel yang diperoleh pada kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata 67,16 dapat diketahui siswa berada pada kategori *cukup berhasil*. Sedangkan pada hasil postes kemampuan menulis cerita fabel siswa pada kelas eksperimen meningkat dengan rata-rata nilai 85,85 yang menunjukkan kategori *berhasil*. Sementara itu, prates menulis cerita fabel pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 64,5 dengan kategori kemampuan siswa *cukup berhasil*, sedangkan hasil postes menulis cerita fabel pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 79,65 dengan kategori *berhasil*.
2. Berdasarkan hasil perhitungan perbandingan *mean* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan rumus uji t, diperoleh data harga $t_0 = 3,8$ dan $db = 60$ dengan t_t tarafsignifikasi 5% sebesar 1,67 serta t_t taraf signifikasi

1% sebesar 2,81 dan apabila dituliskan menjadi $1,67 < 2,81 > 2,39$. Dengan demikian t_0 lebih besar dibandingkan dengan t_t Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media boneka jari dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 2 Tamansari Kabupaten Bogor.

3. Siswa masih mengalami kendala dalam menulis cerita fabel melalui penggunaan media boneka jari. Kendala tersebut antara lain siswa mengalami kendala dalam menyusun cerita dalam memperhatikan ciri kebahasaan, menyusun konflik, menyusun kata/kalimat baku dan tidak baku, serta kendala dalam menentukan sudut pandang dalam menulis cerita fabel.

B. Saran

Setelah penelitian yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran kemampuan menulis cerita fabel dengan menggunakan media boneka jari yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa meningkat. Setelah penelitian ini, peneliti menyarankan hal-hal berikut.

1. Dalam kegiatan pembelajaran, guru hendaknya menggunakan media yang sesuai dengan materi pelajaran. Salah satu media yang dapat menjadi alternatif adalah

media boneka jari. Media tersebut sudah terbukti dapat meningkatkan kemampuan menulis cerita fabel.

2. Guru sebagai tutor dalam kegiatan pembelajaran harus membuat dan menciptakan berbagai macam media pembelajaran yang nantinya digunakan dalam setiap materi pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia sehingga dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.
3. Lebih dijelaskan dan diajarkan tentang menulis, dalam memperhatikan ciri kebahasaan, menyusun konflik, menyusun kata/kalimat baku dan tidak baku, serta dalam menentukan sudut pandang dalam menulis cerita fabel agar tidak terjadi kendala.
4. Dalam menggunakan media boneka jari sebaiknya guru membuat lebih banyak jenis boneka jari berbentuk binatang agar siswa lebih berimajinasi dan terinspirasi dalam menulis cerita fabel.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Dalman.
2014. *Keterampilan menulis*. Jakarta: PT. Raja Garafindo Persada Daryanto.
2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Jauhari, H. 2013. *Terampil Mengarang*. Bandung: Pustaka Cendika.
- Kurniawan, Heru. Sutardi. 2012. *Penulis Sastra Kreatif*. Yogyakarta:
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indoneisa
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPTE
- Munadi, Yuhdi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Priyanti, Tri Endah. 2010. *Membaca Sastra dengan Ancangan Literasi Kritis*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Pujianto. 2011. *Puppet Show (Pertunjukkan Panggung Boneka)*. Tangerang; The Happy Holy Kids.
- Purba, Antilan. 2010. *Sastra Indonesia Kontemporer*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Rohani, Ahmad. 2014. *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sanaky, AH Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana

RIWAYAT HIDUP



Nurul Restiana merupakan nama lengkap peneliti yang terlahir dari pasangan Bapak Diding Saripudin dan Ibu Erna Dwi Marliani pada tanggal 28 Desember 2019 di Bogor. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Saat ini peneliti bertempat tinggal di Kampung Pasir Tengah Rt 04 Rw 03 Desa Sukaharja Kecamatan Cijeruk Kabupaten Bogor. Pendidikan dasar di tempuh di SDN Pasir Tengah 01 kemudian dilanjutkan ke sekolah menengah pertama, SMP Negeri 1 Tamansari. Untuk jenjang sekolah menengah atas, peneliti melanjutkan ke SMK Informatika Pesat. Berkat dukungan dan keinginan orangtua peneliti melanjutkan kuliah di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor dengan mengambil jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia. Peneliti menyelesaikan studi perkuliahan dengan tepat waktu. Ketika diperkuliahan peneliti aktif dalam kegiatan organisasi kampus, mulai dari Himpunan Mahasiswa dan Badan Eksekutif Mahasiswa. Saat ini peneliti sedang menjalani pekerjaan sebagai seorang guru bahasa Indonesia.