



**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO *SI ENENG* DAN *KAOS KAKI AJAIB*
TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS CERITA FANTASI
SISWA KELAS VII SMP YAPENAS GEMPOL**

SKRIPSI

**OLEH
DWITA KURNIA AMALIA
NPM 219.01.07.1.042**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
MEI 2023**



**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO *SI ENENG DAN KAOS KAKI AJAIB*
TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS CERITA FANTASI
SISWA KELAS VII SMP YAPENAS GEMPOL**

SKRIPSI
Diajukan kepada
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Malang
untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

★★★★★
OLEH
DWITA KURNIA AMALIA
NPM 219.01.07.1.042

UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
MEI 2023

ABSTRAK

Amalia, Dwita Kurnia. 2023. *Pengaruh Penggunaan Video Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib terhadap Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Yapenas Gempol*. Skripsi, Bidang Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Malang. Pembimbing I: Dr. H. Nur Fajar Arief, M.Pd; Pembimbing II: Elva Riezky Maharany, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : cerita fantasi, video, pembelajaran menulis

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sulit karena pada prosesnya peserta didik diharuskan memiliki wawasan yang luas, kepandaian ketika menyusun kalimat menjadi satu paragraf, dan kemahiran dalam memilih kata yang tepat. Berdasarkan hasil analisis awal peserta didik kelas VII SMP Yapenas Gempol ditemukan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yaitu media video untuk menumbuhkan daya imajinasi dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran menulis cerita fantasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada dan tidak adanya pengaruh yang signifikan penggunaan video *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib* dalam pembelajaran menulis cerita fantasi kelas VII SMP Yapenas Gempol. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain kuasi eksperimen dan jenis rancangan *non-equivalent control group design*. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling jenuh* yaitu peserta didik kelas VII A berjumlah 36 sebagai kelas kontrol dan VII B berjumlah 36 sebagai kelas eksperimen. Adapun instrument penelitian yang digunakan adalah *pretest* berupa pilihan ganda dan *posttest* berupa tes esai. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan uji *independent sample test* dengan bantuan aplikasi SPSS Versi 29.0.

Hasil penelitian ini memperoleh nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol adalah 53,88 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 55,08. Sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *pretest* yaitu 53,19 dan nilai rata-rata *posttest* yaitu 83,53. Berdasarkan perhitungan *independent sample test* dari hasil *posttest* kelas kontrol dan eksperimen, diperoleh t_{hitung} sebesar 9,597 dengan signifikan $0,00 < 0,05$ dan $df=70$, sehingga memperoleh t_{tabel} 1,994444 berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti ada perbedaan yang signifikan dari rata-rata hasil belajar *posttest* kelas kontrol dengan kelas eksperimen, sehingga media video *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib* berpengaruh terhadap pembelajaran menulis cerita fantasi peserta didik kelas VII SMP Yapenas Gempol.

ABSTRACT

Amalia, Dwita Kurnia. 2023. *The Effect of Using Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib Video toward Students' Writing Skills of Fantasy Story at 7th Grade Junior High School Yapenas Gempol*. Skripsi, Indonesian Literature Language Education Department, Teacher Training and Education Department, Universitas Islam Malang. Advisor I: Dr. H. Nur Fajar Arief, M.Pd; Advisor II: Elva Riezky Maharany, S.Pd., M.Pd.

Keywords: fantasy story, video, writing learning

Writing is one of the language skills that is difficult because in the process of acquisition, students must have wide knowledge, ability of arranging sentences into paragraphs, and skill in choosing the suitable words. Based on the results of the first analysis, students need learning media, namely video media to foster the imagination and creativity of students in learning to write fantasy stories.

The aim of this study is to explore the effect of *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib* video in the writing learning of fantasy stories at 7th grade Junior High School Yapenas Gempol. This is a quantitative study with quasi experimental research design type non-equivalent control group design. In gathering the data, the researcher used saturation sampling with 36 students of VII A as class control and 36 students of VII B as experiment class. The instrument that was used in this research is a multiple choice question in pre-test section and essay in post-test section. In this research the data analysis technique is descriptive statistical analysis and hypothesis test with the assists of SPSS application version 29.0.

The results of this study showed that the average score of the pre-test section in control class is 53,88 and the average score of post-test section is 55,08. Moreover, in the experiment class the average score of the pre-test section is 53,19 and the average score of post-test section is 83,53. Based on the calculation of independent sample test, a t_{count} of 9.597 was obtained with a significant $0.00 < 0.05$ and $df = 70$, thus obtaining $t_{\text{table}} 1.994444$ means $t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$. In summary, H_0 rejected and H_1 accepted which means there is a different significant from the average score in post-test between control class and experiment class, hence *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib* video was effective toward Students' Writing Skills of Fantasy Story at 7th Grade Junior High School Yapenas Gempol.

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab 1 dijabarkan delapan topik. Kedelapan topik tersebut yaitu (1) Latar belakang masalah; (2) Rumusan masalah; (3) Tujuan penelitian; (4) Hipotesis; (5) Asumsi; (6) Ruang lingkup dan keterbatasan; (7) Kegunaan penelitian; (8) Penegasan istilah. Adapun pembahasan dari kedelapan kajian tersebut adalah sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang Masalah

Keterampilan berbahasa tidak pernah lepas atau selalu berhubungan dengan pembelajaran bahasa, salah satunya adalah bahasa Indonesia. Berdasarkan sifatnya, keterampilan berbahasa terbagi menjadi dua yakni keterampilan bersifat produktif yaitu berbicara dan menulis serta keterampilan bersifat reseptif yaitu membaca dan menyimak. Menurut Arifa, dkk (2015) menulis dijadikan sebagai kegiatan produktif yang sangat membutuhkan proses atau waktu yang panjang dalam menghasilkannya. Pendapat tersebut diperkuat dengan Sibarani (2015) yang menyatakan bahwa dari keempat aspek berbahasa, keterampilan menulis menjadi keterampilan yang dianggap atau dijadikan sebagai keterampilan yang paling sulit daripada keterampilan lainnya. Jadi, dapat diartikan bahwa menulis membutuhkan proses berpikir yang cukup panjang dan berkognitif yang rumit.

Proses menulis mengharuskan peserta didik untuk berwawasan luas, mahir ketika memilih diksi atau kata, serta pandai dalam menyusun kalimat-kalimat hingga menjadi paragraf. Pada kurikulum IKM (Implementasi Kurikulum

Merdeka) pada akhir fase D berdasarkan elemen menulis yakni sebagai peserta didik harus memiliki kemampuan untuk menyampaikan tulisan yang didasarkan pada pengalaman, fakta, maupun imajinasi atau bersifat fiktif secara manrik dan indah dalam bentuk puisi dan proses dengan penggunaan kosa kata yang bervariasi dan kreatif. Oleh sebab itu, dari Capaian Pembelajaran tersebut, pada buku siswa IKM Kelas VII, terdapat kegiatan menulis cerita fantasi yaitu bagian C. Berkreasi dengan Teks Naratif pada bab 2 Berkelana di Dunia Fantasi.

Dari observasi awal dengan pendidik Bahasa Indonesia SMP Yapenas Gempol, ditemukan bahwa peserta didik kelas VII SMP Yapenas Gempol, juga mengalami kesulitan dalam pembelajaran menulis terutama pada sastra yakni cerita fantasi masih dalam kategori kurang. Teks cerita fantasi dianggap salah satu teks yang sulit untuk dipelajari oleh peserta didik SMP Yapenas Gempol. Hal ini disebabkan karena peserta didik selama proses menulis, membutuhkan stimulus untuk memunculkan pengimajinasian peserta didik. Selain itu, pemilihan media pembelajaran dan pola mengajar pendidik dijadikan sebagai kunci keberhasilan proses pembelajaran.

Apabila meninjau aspek pendidik, keterampilan menulis cerita fantasi menjadi sulit diimplementasikan sebab pendidik hanya memberikan penugasan secara individu untuk menulis cerita fantasi dengan cara memberikan penjelasan materi yang berkaitan dengan ciri-ciri, struktur, kebahasaan, dan langkah-langkah menulis cerita fantasi, hal tersebut peneliti temukan berdasarkan analisis awal dengan pendidik pengampu bahasa Indonesia kelas VII SMP Yapenas Gempol. Oleh sebab itu, peserta didik kesulitan selama proses menulis karena tidak

mendapatkan stimulus untuk menemukan ide cerita fantasi. Selain itu, peserta didik memiliki antusiasme yang sedikit ketika mengikuti pembelajaran. Hal ini disebabkan karena peserta didik merasa kebosanan dengan pola mengajar pendidik.

Pada proses pembelajaran menulis cerita fantasi, pendidik jarang menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran. Hal tersebut peneliti temukan dari wawancara dengan pendidik Bahasa Indonesia kelas VII SMP Yapenas Gempol. Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap ketercapaian pembelajaran. Sebab media pembelajaran bisa dijadikan sebagai salah satu alat bantu yang berpengaruh untuk meningkatkan dan memunculkan imajinasi serta kreativitas peserta didik untuk menulis cerita fantasi. Jadi, apabila penggunaan media pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik semakin kreatif, maka besar kemungkinan bahwa proses pembelajaran akan memiliki suasana yang berbeda, sehingga hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik akan membaik.

Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan untuk pembelajaran menulis cerita fantasi adalah media video. Video bisa dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran menulis cerita fantasi. Sebab, dari penayangan video, peserta didik akan mempergunakan indranya untuk menyimak sehingga mendapatkan stimulus yang bisa dijadikan sebagai referensi untuk menulis cerita fantasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2015) yang mengungkapkan bahwa semakin banyak indra yang dimanfaatkan untuk mengolah dan menerima sebuah pesan, maka semakin besar pula pesan tersebut dipahami dan tersimpan dalam ingatan.

Selain itu, penggunaan video untuk menulis cerita fantasi juga bisa dijadikan salah satu bagian dari langkah pertama untuk menulis cerita fantasi. Menurut Harsiati (2017) untuk merencanakan penulisan cerita fantasi, langkah pertama yang perlu dilakukan adalah menemukan ide penulisan. Menemukan ide cerita bisa dilakukan dengan berbagai hal. Salah satu cara untuk menemukan ide penulisan adalah melalui menyimak tayangan video yang bergenre fantasi. Dari tayangan video tersebut, peserta didik akan menemukan peristiwa-peristiwa yang bisa dijadikan sebagai ide untuk menulis cerita fantasi.

Ada beberapa penelitian yang membahas mengenai pembelajaran menulis cerita fantasi pada peserta didik kelas VII diantaranya (1) Silalahi (2019) dengan penggunaan media film *BoBoiBoy Galaxy*; (2) Saragih (2019) yang menggunakan video klip; (3) Anriani (2020) menggunakan film Animasi *Puteri Limau*.

Pada penelitian ini yang menjadi pembeda dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan adalah penggunaan video *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib*. Video ini dipilih sebab kisahnya bersifat fiktif mengenai objek nyata dalam kehidupan yaitu kaos kaki yang memiliki keajaiban untuk menolong tokoh Si Eneng. Hal ini sejalan dengan pengertian cerita fantasi yakni cerita dunia yang imajinatif atau bergenre fantasi yang diciptakan oleh pengarang sehingga sesuatu yang tidak mungkin bisa menjadi sesuatu yang biasa di dalam cerita fantasi (Harsiati, 2017: 50). Jadi, media pembelajaran video *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib* merupakan merupakan kebaruan dari penelitian ini.

Dari beberapa penelitian tersebut, dapat diketahui rendahnya keterampilan menulis cerita fantasi, dilatarbelakangi oleh penggunaan media pembelajaran yang

kurang beragam oleh pendidik. Hal tersebut menjadikan minat peserta didik ketika pembelajaran menjadi menurun. Pada proses pembelajaran, peserta didik akan merasa jenuh. Di lain sisi, peserta didik juga kurang memperoleh stimulus untuk menemukan ide cerita fantasi.

Berdasarkan paparan tersebut, diketahui bahwa media pembelajaran diperlukan peserta didik untuk menstimulus daya imajinasi peserta didik sehingga pendidik perlu mengeksplorasi pengetahuan guna memilih media pembelajaran yang sesuai agar peserta didik mendapatkan peluang yang lebih besar untuk mengasah keterampilan menulis cerita fantasi.

Video *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib* merupakan serial atau sinetron yang berasal dari Indonesia dan menceritakan keseharian tokoh bernama Eneng. Tokoh ini diharapkan dapat menggambarkan keseharian anak Indonesia, sehingga kebiasaan atau tingkah lakunya tidak jauh berbeda dengan peserta didik kelas VII SMP Yapenas Gempol. Sebab, dari latar cerita yang hamper mirip, peserta didik akan mudah untuk mengimajinasikan alur cerita sebagai kerangka peristiwa cerita fantasi.

Media video *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib* adalah salah satu cara yang peneliti tawarkan pada kegiatan pembelajaran menulis cerita fantasi peserta didik kelas VII di SMP Yapenas Gempol. Media pembelajaran ini bisa menjadi media yang berguna untuk meningkatkan dan menumbuhkan kreativitas dan daya imajinasi bagi peserta didik sebagai bekal menulis cerita fantasi. Peserta didik akan bersemangat dan tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran dengan disajikan sebuah video yang berisikan kisah keseharian tokoh Si Eneng dengan benda

ajaibnya yaitu kaos kaki ajaib yang berisi benda-benda ajaib untuk mempermudah kehidupan tokoh.

Dari video *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib*, peserta didik memperoleh daya imajinasi dan kreativitasnya untuk menulis teks cerita fantasi. Hal ini yang membuat media pembelajaran video *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib* dapat diimplementasikan untuk pembelajaran menulis cerita fantasi pada peserta didik kelas VII SMP Yapenas Gempol. Penggunaan media pembelajaran akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga ilmu yang didapat akan membantu peserta didik memiliki ide cerita untuk menulis teks cerita fantasi. Media video *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib*, diharapkan mampu mengasah keterampilan menulis dan mengatasi permasalahan pembelajaran menulis cerita fantasi.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini berdasarkan latar belakang yang dipaparkan yakni sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah hasil keterampilan menulis cerita fantasi tanpa menggunakan video *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib* pada peserta didik kelas VII SMP Yapenas Gempol?
- 2) Bagaimanakah hasil keterampilan menulis cerita fantasi dengan menggunakan video *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib* pada peserta didik kelas VII SMP Yapenas Gempol?

- 3) Bagaimanakah pengaruh penggunaan media video *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib* terhadap keterampilan menulis cerita fantasi pada peserta didik kelas VII SMP Yapenas Gempol?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang didasarkan pada rumusan masalah yang telah dibuat yaitu sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan keterampilan menulis cerita fantasi tanpa menggunakan video *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib* pada peserta didik kelas VII SMP Yapenas Gempol.
- 2) Mendeskripsikan keterampilan menulis cerita fantasi dengan menggunakan video *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib* pada peserta didik kelas VII SMP Yapenas Gempol.
- 3) Mendeskripsikan ada tidaknya pengaruh penggunaan media video *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib* terhadap keterampilan menulis teks cerita fantasi pada peserta didik kelas VII SMP Yapenas Gempol.

1.4 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini yakni:

- H_0 : tidak adanya pengaruh yang signifikan pada penggunaan video *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib* terhadap keterampilan menulis cerita fantasi peserta didik kelas VII SMP Yapenas Gempol.

H₁ : adanya pengaruh yang signifikan pada penggunaan video *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib* terhadap keterampilan menulis cerita fantasi peserta didik kelas VII SMP Yapenas Gempol.

1.5 Asumsi

Dugaan mendasar atau anggapan awal yang dijadikan sebagai landasan berpikir dan bertindak merupakan asumsi penelitian. Berikut asumsi peneliti dalam penelitian ini.

- 1) Penggunaan video *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib* sebagai media pembelajaran dapat menumbuhkan dan meningkatkan daya imajinasi untuk menulis cerita fantasi.
- 2) Penggunaan video *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib* dapat menstimulus peserta didik guna menemukan ide cerita fantasi.
- 3) Penggunaan video *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib* dalam pembelajaran dapat berperan sebagai salah satu terobosan baru untuk mempermudah dalam pelaksanaan pembelajaran menulis cerita fantasi.

1.6 Ruang Lingkup dan Keterbatasan

Ruang lingkup penelitian merupakan variabel, populasi, dan lokasi penelitian. Berdasarkan judul penelitian, variabel bebasnya adalah penggunaan video *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib*, sedangkan variabel terikatnya adalah keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Yapenas Gempol. Populasi penelitian tentunya adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP Yapenas Gempol dengan jumlah 72 peserta didik.

Lokasi penelitian berada di SMP Yapenas Gempol. Sekolah ini terletak di Jl. Stadion Kejapanan, Kecamatan Gempol, Kabupaten Pasuruan. Lokasi ini dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa jumlah peserta didik di SMP Yapenas Gempol cukup memadai untuk dijadikan sampel penelitian. Selain itu, di kelas VII SMP Yapenas Gempol, terdapat pembelajaran mengenai menulis cerita fantasi yang termasuk dalam kurikulum IKM (Implementasi Kurikulum Merdeka) berdasarkan akhir fase D yakni elemen menulis. Pada pembelajaran menulis cerita fantasi, pendidik juga belum pernah menggunakan video *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib* sebagai media pembelajaran.

Keterbatasan dalam penelitian ini merujuk pada keterbatasan metodologis yaitu kendala yang menyangkut teknik pemilihan sampel. Penelitian ini dilakukan pada dunia pendidikan, sehingga peneliti cenderung sulit apabila membuat kelas buatan secara random karena akan terbentur dengan aturan dan agenda sekolah. Oleh sebab itu, kelas yang akan dijadikan penelitian ditentukan oleh pihak sekolah, sehingga penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen.

Cook (dalam Abraham, 2022) menyebutkan bahwa kuasi eksperimen adalah suatu eksperimen yang mengukur dampak, perlakuan, sebuah unit eksperimen akan tetapi tidak diberikan penugasan secara acak guna menghasilkan perbandingan atau perbedaan saat penyimpulan perubahan yang disebabkan dari perlakuan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang menggunakan kuasi eksperimen berarti peneliti tidak memiliki kesempatan yang leluasa untuk memanipulasi subjek penelitian yang berarti tidak bisa melakukan random kelompok untuk menetapkan sebagai kelompok kontrol dan eksperimen.

1.7 Kegunaan Penelitian

Manfaat atau kegunaan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yakni manfaat praktis dan manfaat teoretis. Kedua manfaat tersebut yakni.

1) Manfaat praktis

Manfaat praktis dibagi menjadi tiga yaitu dari segi pendidik, peserta didik, dan sekolah. Dari segi pendidik yaitu; (1) mengetahui kemampuan peserta didik dari pemanfaatan media pembelajaran, (2) mengetahui media pembelajaran yang dirasa sesuai untuk menciptakan suasana belajar yang baik untuk menulis cerita fantasi. Manfaat dari segi peserta didik yaitu; (1) membangkitkan daya kreativitas serta imajinasi peserta didik untuk mengasah dan menggali potensi yang dimilikinya, (2) memberikan suasana pembelajaran yang baru sehingga peserta didik tidak merasakan bosan. Manfaat dari segi sekolah yaitu; (1) media pembelajaran video bisa dijadikan salah satu inovasi sekolah untuk memperbaiki proses kegiatan pembelajaran, (2) dari penggunaan media pembelajaran, sekolah memiliki beragam inovasi dalam kegiatan belajar mengajar.

2) Manfaat teoretis

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai referensi bagi penelitian berikutnya sebagai penggambaran proses belajar mengajar serta hasil belajar peserta didik menulis cerita fantasi menggunakan video *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib* sebagai media pembelajarannya. Sebab, menurut Arsyad (2015:21) menyatakan bahwa semakin banyak indra yang dimanfaatkan untuk mengolah dan menerima sebuah pesan, maka semakin besar pula pesan tersebut dipaami dan tersimpan dalam ingatan. Jadi, penggunaan media video sebagai salah satu alat bantu untuk

kegiatan pembelajaran menulis cerita fantasi yang dapat merangsang indra peserta didik untuk mendapatkan ide cerita fantasi.

1.8 Penegasan Istilah

Agar tidak menimbulkan perbedaan persepsi atau pemikiran penulisan dan pembaca dalam memahami dan menafsirkan penelitian. Berikut penjelasan dari beberapa istilah yang ada pada judul penelitian ini.

- 1) Pengaruh adalah sesuatu yang ditimbulkan atau memiliki efek dan dampak dari penggunaan video *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib* untuk pembelajaran menulis cerita fantasi.
- 2) Penggunaan adalah pemanfaatan video *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib* ketika proses pembelajaran menulis cerita fantasi pada peserta didik kelas VII SMP Yapenas Gempol.
- 3) Video *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib* adalah media sarana atau perantara yang dipergunakan selama pembelajaran menulis cerita fantasi.
- 4) Keterampilan menulis ialah salah satu kegiatan berbahasa produktif yang harus memiliki kognitif tinggi serta membutuhkan proses yang cukup panjang untuk menghasilkannya, salah satunya adalah menulis cerita fantasi.
- 5) Cerita fantasi ialah cerita yang bersifat fantasi atau fiktif dalam penggambaran tokoh, benda, maupun kejadian atau peristiwa dalam ceritanya.

BAB V

PENUTUP

Pada bab 5 ini, dijabarkan dua topik. Kedua topik tersebut yaitu (1) simpulan penelitian; (2) saran penelitian. Adapun pembahasan dari kedua kajian tersebut adalah sebagai berikut.

5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian dan pengolahan data penelitian, maka disimpulkan beberapa hal yakni sebagai berikut.

Pertama, keterampilan menulis tanpa menggunakan video *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib*, pada *pretest* memperoleh rata-rata nilai yakni 53,88. Kemudian, pada hasil *posttest* mendapatkan rata-rata nilai yaitu 55,08 dan dominan berada di kategori cukup dengan nilai terendah yakni 33 dan tertinggi yaitu 85. Hal ini membuktikan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh peserta didik membutuhkan alat penunjang lain yaitu media pembelajaran berupa video.

Kedua, keterampilan menulis menggunakan video *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib*, pada *pretest* memperoleh rata-rata nilai yaitu 53,19. Kemudian, pada hasil *posttest* mendapatkan rata-rata nilai yakni 83,53 dan dominan berada di kategori sangat baik dengan nilai terendah yaitu 63 dan yang tertinggi yakni 95. Hal ini membuktikan bahwa peserta didik terbantu dengan adanya media video *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib*.

Ketiga, ada tidaknya perbedaan keterampilan menulis cerita fantsi dengan dan tanpa menggunakan media video *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib* dapat dibuktikan dengan uji t sampel bebas (*independent sample test*). Dari hasil *output independent samples test* diperoleh t_{hitung} sebesar 9,597 dan t_{tabel} sebesar 1.99444 dengan nilai signifikan $0,00 < 0,05$ dan $df = 70$. Jadi, nilai t_{hitung} lebih besar yaitu $9,597 > t_{tabel} 1,99444$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang diartikan bahwa ada perbedaan yang signifikan dari hasil belajar rata-rata *posttest* kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa video *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib* sebagai alat bantu pembelajaran memiliki pengaruh dan bersignifikan terhadap pembelajaran menulis cerita fantasi peserta didik kelas VII SMP Yapenas Gempol.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dalam penelitian ini, diketahui pembelajaran menulis cerita fantasi menggunakan video *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib* memiliki pengaruh terhadap keterampilan menulis cerita fantasi. Dengan demikian, penelitian ini layak dan perlu dipertimbangkan untuk dijadikan media penunjang pembelajaran menulis cerita fantasi dalam proses pembelajaran, khususnya di SMP Yapenas Gempol.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti dapat mengemukakan beberapa pendapat sebagai saran yaitu.

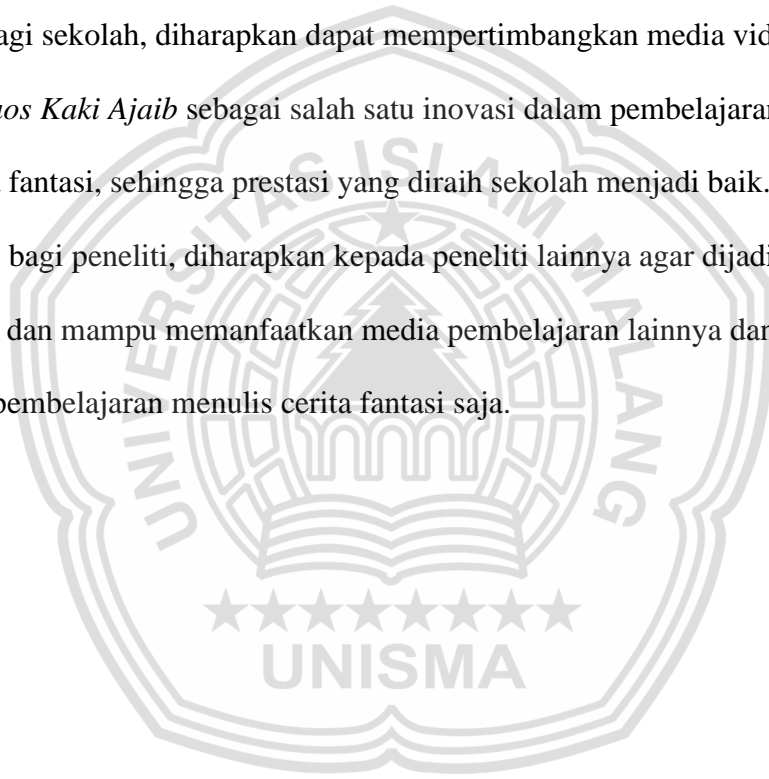
Pertama, bagi pendidik, diharapkan mampu mengeksplorasi dan menggunakan media pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran menulis cerita fantasi, salah satunya adalah media video *Si Eneng*

dan *Kaos Kaki Ajaib*. Dari penayangan media video yang memiliki unsur keajaiban, peserta didik akan mendapatkan ide-ide cerita untuk menulis.

Kedua, bagi peserta didik, diharapkan dapat memberikan kebaruan dalam proses pembelajaran menulis cerita fantasi. Selain itu, dengan adanya penayangan video *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib*, peserta didik diharapkan dapat menumbuhkan daya imajinasi dan kreativitas untuk menulis cerita fantasi.

Ketiga, bagi sekolah, diharapkan dapat mempertimbangkan media video *Si Eneng dan Kaos Kaki Ajaib* sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran menulis cerita fantasi, sehingga prestasi yang diraih sekolah menjadi baik.

Keempat, bagi peneliti, diharapkan kepada peneliti lainnya agar dijadikan sebagai acuan dan mampu memanfaatkan media pembelajaran lainnya dan bukan hanya dalam pembelajaran menulis cerita fantasi saja.



DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, Irfan., dan Yetti Supriyati. 2022. Desain Kuasi Eksperimen dalam Pendidikan: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, (Online), Vol. 8, No. 3, 2022. (<https://ejournal.mandalanursa.org>, diakses 10 Januari 2023)
- Anderson, Ronald. (1994). *Pemilihan dan Pengembangan Media Audio Visual*. Jakarta: Grafindo Pers.
- Anriani, Lili. 2020. *Pengaruh Media Film Animasi Puteri Limau terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII MTs Al-Halim Sipogu Tahun Pembelajaran 2020.2021*. Skripsi tidak diterbitkan. Medan: FKIP. Univeristas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Arifa, A., dan Doyin, M. 2015. Pengembangan Buku Panduan Menyusun Teks Cerpen dengan Menggunakan Teknik Urai Unsur Intrinsik bagi Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (Smp). *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, (Online), Vol. 1, No. 2, Agustus 2015. (<https://journal.unnes.ac.id/>, diakses 3 Oktober 2022).
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dwipa, Dimas Putra., dkk. 2020. Pelaksanaan Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi: Studi Kasus di Kelas VII SMP Negeri 4 Surakarta. *BASASTRA Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, Vol. 8, No. 1, April 2020. (<https://garuda.kemdikbud.go.id/>, diakses 5 Oktober 2022).

- Fitria, Ayu. 2014. Penggunaan Media Audio Visual. *Cakrawala Dini*, (Online), Vol. 5, No. 2, November 2014. (<https://ejournal.upi.edu/>, diakses November 3 2022).
- Harsiati., dkk. 2017. *Buku Siswa Bahasa Indonesia: SMP/MTS Kelas VII*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kurniawan, H. 2014. *Pembelajaran Menulis Kreatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2007. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajahmada University Press.
- Prastowo, Andi. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rosidi, Imron. 2009. *Menulis... Siapa Takut?*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Saragih, May Syurah. 2019. *Pengaruh Media Video Klip terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi oleh Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah 24 Marubun Jawa Tahun Pembelajaran 2019-2020*. Skripsi tidak diterbitkan. Medan: FKIP. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Sibarani, O. B. 2015. Penerapan Proses Kognitif dan Cognitive Blocking. *Jurnal Bahasa*. 2(1): 132–142.

- Silalahi, Mey Lani. 2019. *Pengaruh Media Boboiboy Galaxy terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII smp Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020*. Skripsi tidak diterbitkan. Medan: FKIP. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Sudijono, Anas. 2018. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Depok: Rajawali Press.
- Sudjana, N. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukirman, 2020. Tes Kemampuan Keterampilan Menulis dalam Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah. *Jurnal Konsepsi*, (Online), Vol. 9, No. 2, Agustus 2020. (<https://www.p3i.my.id/>, diakses 4 Nnoverber 2022).
- Wahyuni, Sri., dan Abdul Syukur Ibrahim. 2012. *Asesmen Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Widodo. (2019). *Metodologi Penelitian*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Yudianto, Arif. 2017. *Penerapan Video sebagai Media Pembelajaran*. Makalah disajikan dalam rangka Seminar Nasional Pendidikan, Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Sukabumi, 09 Agustus 2017.