

**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP
PEMAHAMAN CERITA FANTASI PADA SISWA
KELAS VII SMP NEGERI 35MAKASSAR**

SKRIPSI



**DWISTI JUSTIKA
4516102003**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BOSOWA
2021**

**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL
TERHADAP PEMAHAMAN CERITA FANTASI PADA SISWA
KELAS VII SMP NEGERI 35 MAKASSAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.)

UNIVERSITAS

BOSOWA

DWISTI JUSTIKA
4516102003

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BOSOWA
2021

SKRIPSI

KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL
TERHADAP PEMAHAMAN CERITA FANTASI PADA
SISWA KELAS VII SMP NEGERI 35 MAKASSAR

Disusun dan diajukan oleh

DWISTI JUSTIKA
NIM 4516102003

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi
pada tanggal 30 Agustus 2021

Menyetujui:

Pembimbing I,



Dr. H. Mas'ud Muhammadiyah, M.Si.
NIDN. 0910106304



Pembimbing II,




A. Vivit Angreani, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0919018701

Mengetahui:

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,

Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.
NIK. D. 450375



A. Vivit Angreani, S.Pd., M.Pd.
NIK. D. 450421

ABSTRAK

DWISTI JUSTIKA 2021. Dalam pembelajaran terdapat berbagai macam masalah yang sering dijumpai diantaranya siswa tidak mampu memahami materi yang diajarkan sehingga siswa sulit untuk menjawab berbagai pertanyaan yang diberikan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui keefektifan penggunaan media audiovisual terhadap pemahaman cerita fantasi pada siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain penelitian *posttest control group desig*. Populasi dari penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas VII SMP Negeri 35 Makassar dengan sampel sebanyak dua kelas yaitu kelas 7.1 dan 7.2. data dari penelitian ini diperoleh dari instrumen berbentuk soal Essai sebanyak 4 nomor yang diberikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata pada kelas kontrol sebesar 40,44 dan kelas eksperimen sebesar 45,85 dari hasil uji hipotesis diperoleh $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($6.183 > 1.668$) atau taraf signifikansi lebih kecil dari 0,05 yakni 0.00 sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual efektif terhadap pemahaman cerita fantasi pada siswa.

Kata kunci : Pemahaman cerita fantasi, keefektifan penggunaan media audiovisual

ABSTRACT

DWISTI JUSTIKA 2021. There are various kinds of problems in learning that are often encountered including students not being able to understand the material being taught so that students find it difficult to answer the various questions given. The purpose of this study was to determine the effectiveness of using audiovisual media on students' understanding of fantasy stories. The research method used an experiment with a posttest control group design research design. The population of this study are all seventh grade students of SMP Negeri 35 Makassar with a sample of two classes, namely grades 7.1 and 7.2. The data from this study were obtained from an instrument in the form of Essay questions with 4 numbers given to the control class and experimental class after the learning process was carried out. Based on the results of the study, the average value in the control class was 40.44 and the experimental class was 45.85. From the results of hypothesis testing, it was obtained $T_{count} > T_{table}$ ($6.183 > 1.668$) or the significance level was less than 0.05, namely 0.00 thus, it can be concluded that the use of audiovisual media is effective for students' understanding of fantasy stories.

Keywords: *Understanding fantasy stories, the effectiveness of using audiovisual media*

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwisti Justika
NIM : 4516102003
Judul skripsi : Keefektifan Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Pemahaman Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 35 Makassar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Makassar, 08 September 2021

Yang membuat pernyataan



DWISTI JUSTIKA

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kasih dan kemurahan-Nya, sehingga proses penyajian skripsi yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 35 Makassar.”

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di jenjang strata satu pada Universitas Bosowa.

Tak lupa pula penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. H. Muhammad Saleh Pallu, M.Eng. selaku rektor Universitas Bosowa.
2. Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. A. Vivit Angreani, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
4. Dr. H. Mas'ud Muhammadiyah, M.Si dan A. Vivit Angreani, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan petunjuk dan saran sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik.
5. Seluruh dosen pengajar di Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmu selama penulis menempu pendidikan di Universitas Bosowa.
6. Ayah dan ibu tercinta yang tak pernah lelah dalam memberikan dukungan serta doa.

7. Seluruh keluarga tercinta yang sudah banyak memberikan semangat dalam penyelesaian tugas akhir ini.
8. Teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang banyak memberi dukungan.

Penulis

Dwisti Justika



DAFTAR ISI

SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
ABSTRAK	iii
HALAMAN PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
A. Pengertian Pemahaman	4
B. Media Pembelajaran.....	7
C. Cerita Fantasi.....	14
D. Penelitian yang relevan	18
E. Kerangka pikir.....	18
F. Hipotesis Penelitian.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Jenis dan Desain Penelitian	21

B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	22
C. Populasi dan Sampel	23
D. Variabel dan Definisi Operasional Variabel Penelitian	23
E. Instrumen Penelitian.....	24
F. Teknik Pengumpulan Data	25
G. Teknik Analisis Data.....	25
BABIV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	27
A. Hasil Penelitian	27
B. Pembahasan.....	39
BAB V PENUTUP	43
A. Simpulan	43
B. Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN.....	46

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini perlu membahas kembali praktik-praktik pembelajaran di sekolah. Peranan yang harus dimainkan oleh dunia pendidikan dalam mempersiapkan peserta didik dalam kehidupan masyarakat di era sekarang sangat berbeda dengan peranan tradisional. Pembelajaran di era sekarang lebih cenderung menggunakan teknologi yang lebih modern, seperti contoh penggunaan media pembelajaran berbasis web, sedangkan pembelajaran tradisional menggunakan metode ceramah dalam mengajar. Hal tersebut sudah tidak dibutuhkan dalam dunia pendidikan saat ini.

Sirwadani, Dantes & Sunu dalam (Aziz, 2020:7) mengatakan bahwa pembelajaran yang lebih cenderung pada upaya menghafal dan tidak didasarkan pada pengalaman menyebabkan pengetahuan yang diperoleh sangat mudah hilang dari memori siswa pada akhirnya setelah lulus sekolah, siswa pintar secara teoritis, akan tetapi miskin aplikasi dan informasi.

Menurut Ardiansyah (2017), kegiatan belajar mengajar merupakan tugas rutin seorang guru dalam mengembangkan bakat dan kemampuan. Untuk itu, seorang guru dituntut selalu mengembangkan kecakapan secara profesional dalam mengelolah kelas, agar bakat dan kemampuan siswa dapat berkembang secara optimal. salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Rendahnya pemahaman konsep siswa sebagian besar terjadi disebabkan siswa kurang paham dengan konsep-konsep yang dipelajari sebelumnya, sehingga

untuk memahami konsep yang baru, siswa merasa kesulitan. Hal ini disebabkan karena selama proses pembelajaran kurang melibatkan siswa secara aktif dan tidak melibatkan antusiasme belajarnya mengakibatkan siswa cenderung sulit untuk mengetahui dan memahami materi. (Azis, 2020:8)

Disamping itu menurut Azis, ada factor lain yang turut memengaruhi, yaitu penggunaan model pembelajaran yang kurang efektif sehingga selama ini tidak mampu mewedahi permasalahan yang terjadi, akibatnya ketidakpahaman siswa terhadap suatu konsep akan meyebabkan sulitnya untuk memahami konsep selanjutnya hingga menghubungkannya.

Oleh sebab itu, seorang pendidik semestinya bisa menentukan media yang bagus pada saat proses pembelajaran, demi membuat suasana kelas yang lebih baik.

Salah satu media pembelajaran yang cukup menarik adalah media audiovisual. Media audiovisual merupakan media yang memuat suara dan gambar. Media ini diharapkan efektif dalam proses belajar mengajar di kelas, sehingga siswa lebih berminat dalam hal pelajaran di sekolah. Media audiovisual sangat disarankan dalam proses pembelajaran dikarenakan memuat gambar dan suara sehingga ingatan siswa akan lebih kuat terhadap apa yang telah dilihat dan didengarkan.

Seperti halnya pembelajaran cerita fantasi. Mata pelajaran tersebut telah diajarkan oleh guru pada kelas VII SMP Negeri 35 Makassar pada semester ganjil. Menulis cerita fantasi sangat penting dipelajari oleh siswa demi

meningkatkan kreativitas siswa serta saat mengembangkan imajinasi siswa dalam bentuk cerita fantasi.

Dari hasil observasi awal di SMP Negeri 35 Makassar ternyata siswa masih memiliki kesulitan dalam pembelajaran pemahaman cerita fantasi. Hal-hal yang menjadi penyebab dari kesulitan tersebut diantaranya: (1) guru masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa terkadang bosan dalam belajar (2) kurangnya perhatian siswa saat guru menjelaskan mata pelajaran cerita fantasi. (3) media pembelajaran yang kurang menarik sehingga siswa bosan dalam belajar. dan (4) kurangnya minat baca siswa.

Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti mencoba menggunakan media audiovisual untuk mengetahui apakah penggunaan media tersebut efektif dalam mengukur pemahaman cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 35 Makassar atau tidak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan pada latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana efektivitas penggunaan media audiovisual terhadap pemahaman cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 35 Makassar

C. Tujuan Penelitian

Mendeskripsikan efektivitas penggunaan media audiovisual terhadap Pemahaman cerita fantasi siswa kelas VII SMP 35 Makassar

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi pendidikan, hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran pembelajaran dengan menerapkan media audiovisual

2. Bagi peneliti, dapat mengembangkan wawasan dan pengalaman di bidang penelitian.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Pemahaman

Pemahaman menurut bloom dalam (Lestari 2018) adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pejaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang dibaca, dilihat, dialami, atau dirasakan berupa hasil penelitian atau observasi. Lebih lanjut basuki dan hariyanto dalam (Lestari 2018) menyatakan bahwa pemahaman diartikan memahami makna, translasi, membuat interpolasi dan menafsirkan pembelajaran serta dapat menyatakan masalah dalam bahasa sendiri.

Pemahaman adalah pengaitan antara skema yang ada dengan informasi yang diterima. Ini berarti ada kesesuaian dengan proses beerpikir yang merupakan aktivitas mental dimulai dari penerimaan informasi (dari dunia luar atau diri siswa), pengelolaan, penyimpanan, dan pemanggilan informasi itu dari dalam ingatan serta perubahan-perubahan struktur yang meliputi konsep-konsep atau pengetahuan-pengetahuan itu. Susanto, (2015:43)

Pemahaman merupakan suatu fase dalam kegiatan belajar, seperti yang dinyatakan oleh hudoyo dalam (Susanto, 2015: 27) pada fase ini peserta didik pertama kali mengalami stimulus. Stimulus ini masuk kedalam memorinya. Peserta didik harus memperhatikan bagian-bagian dan keseluruhan stimulus-stimulus yang relevan dengan tujuan belajarnya. Proses perhatian itu berlangsung

di dalam bagian internal yang disebut sekumpulan kegiatan mental (mental set). Sekumpulan kegiatan mental itu berfungsi sebagai suatu proses pengaturan, seperti dalam pemrosesan informasi. Berkaitan dengan pemrosesan informasi ini, maka pemahaman merupakan bagian penting dalam fase belajar.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian media

Jalinus & Ambiyar (2016:2) menyatakan bahwa media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Lebih lanjut Jalinus & Ambiyar mengatakan bahwa media dapat berupa suatu bahan (*software*) dan/atau alat (*hardware*). Lain halnya dengan Gagne (dalam Jalinus & Ambiyar 2016:3) yang menyatakan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk pembelajaran. Senada dengan itu, Antero dalam (Mashuri 2019:3) mengatakan bahwa media merupakan perantara atau penyalur pesan/informasi, yang dapat merangsang siswa agar mendapati rasa ingin belajar. Dari berbagai pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat bantu dalam proses belajar-mengajar yang dapat merangsang siswa sehingga rasa ingin belajar semakin tinggi.

Selanjutnya Arsyad (dalam Chotima) mengemukakan ciri-ciri umum media dalam setiap batasan media

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardwere* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan pancaindera.

- b. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar, baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dengan siswa dalam proses pembelajaran.
- f. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, *slide*, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, video *recorder*).

Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

2. Jenis-jenis media pembelajaran

Satrianawati (2018) menjelaskan 4 jenis media yaitu:

a. Media visual

Media visual adalah media yang dapat dilihat. Media ini mengandalkan indra penglihatan. Contoh : media foto, komik, gambar, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.

b. Media audio

Media audio adalah media yang dapat didengar. Media ini mengandalkan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio, dan kaset suara, atau CD dan sebagainya.

c. Media audiovisual

Media yang dapat didengar dan dilihat secara bersamaan. Menurut Anderson dalam (Fitria 2014) media audiovisual merupakan rangkaian gambar elektronik yang disertai oleh unsur suara audio, juga mempunyai unsur gambar yang dituangkan melalui pita video. Berbeda dengan Duludu (2017: 51) mengatakan bahwa media audiovisual adalah merupakan perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Menurut Fitria, (2014), tujuan penggunaan media audiovisual untuk mengembangkan kemampuan kognitif dengan memberikan rangsangan berupa gambar bergerak dan suara, serta menyampaikan pesan untuk mempengaruhi sikap dan emosi.

1) Bentuk-bentuk media audiovisual

Dalam pembahasan ini akan di bahas berbagai bentuk media audiovisual yang dapat di klarifikasikan menjadi delapan bagian yaitu (a) Media audiovisual gerak contoh : televisi, video tape, film, dan media audio pada umumnya seperti kaset program, piringan dan sebagainya. (b) Media audiovisual diam contoh, fimastip bersuara, slide bersuara, slide bersuara, komik dengan suara. (c) Media audio semi gerak, contoh: *telewriter*, mose dan media *board* (d)Media visual gerak, contoh: film bisu (e) Media visual diam contoh: mikrofon, gambar, dan grafis, peta globe, bagan, dan sebagainya. (f) Media seni gerak (g) Media audio

contoh radio, telepon, tape, disk dan sebagainya. (h) Media cetak contoh: televisi
Soedjarwono dalam (Duludu 2017: 52)

Setelah memahami delapan jenis media audiovisual diatas, kita tinggal memilih media yang paling efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Setiap media pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Tinggal bagaimana seorang tenaga pendidik mengkreasikan media yang ia gunakan.

2) Kelebihan dan kelemahan media audiovisual

Setiap penggunaan media tentunya tidak luput dari berbagai kekurangan dan kelebihan. Seperti halnya yang ditulis oleh Ahmadi dan Hamidulloh (2018:725) media audiovisual mempunyai kelebihan dan kekurangan sendiri-sendiri. Lebih lanjut Ahmadi dan Hamidulloh menjelaskan bahwa ada dua jenis media audiovisual yaitu audiovisual gerak dan audiovisual diam.

kelebihan media audiovisual gerak yaitu (a) kelebihan film dapat menggambarkan suatu proses, misalnya proses pembuatan suatu keterampilan tangan dan sebagainya, menimbulkan kesan ruang dan waktu, penggambarannya dapat bersifat tiga dimensional, suara yang dihasilkan dapat menimbulkan realita pada gambar dalam bentuk ekspresi murni, menyampaikan suara seorang ahli sekaligus melihat penampilanya, serta menggambarkan teori sains dan animasi. (b) kelebihan video dapat menarik perhatian pada periode-periode yang singkat dari rangsangan lainnya, dengan alat perekam pita video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli/spesialis, Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga dalam waktu mengajar guru dapat memusatkan perhatian dan penyajiannya, menghemat waktu dan rekaman

dapat diputar berulang-ulang, keras lemah suara dapat diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar, guru bisa mengatur dimana dia akan menghentikan gerakan gambar tersebut, artinya kontrol sepenuhnya ada ditangan guru, serta ruangan tidak perlu digelapkan waktu menyajikannya. Sadiman dalam (Ahmadi dan Hamidulloh 2018: 277)

Kekurangan-kekurangan dari media audiovisual gerak yaitu (a) Film bersuara tidak dapat diselingi dengan keterangan-keterangan yang diucapkan sewaktu film diputar, penghentian pemutaran akan mengganggu konsentrasi audien, Audien tidak akan dapat mengikuti dengan baik kalau film diputar terlalu cepat, apa yang telah lewat sulit untuk diulang kecuali memutar kembali secara keseluruhan, biaya pembuatan dan peralatannya cukup tinggi dan mahal. Ansawir dan Usman dalam (Ahmadi dan Hamidulloh 2018:276). (b) Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikkan, Sifat komunikasinya bersifat satu arah haruslah diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain, Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna, Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks. Ansawir dan Usman dalam (Ahmadi dan Hamidulloh, 2018:276).

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan media audiovisual yaitu dapat memperjelas penyajian materi yang disampaikan oleh guru sehingga siswa akan lebih mudah memahami apa yang disajikan melalui media tersebut. Sedangkan kelemahan dari media audiovisual adalah perhatian siswa sulit dikuasai artinya siswa cenderung lebih menikmati visualisasinya saja tanpa menyimak audio.

d. Multimedia

Multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu contohnya: internet

3. Manfaat media pembelajaran

Manfaat atau kegunaan dari media pendidikan tentunya memiliki berbagai macam. Salah satunya membantu guru dalam menerapkan berbagai bahan ajar yang akan digunakan. Selain guru, media pembelajaran dapat pula membantu siswa agar lebih mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru mata pelajaran.

Maemunawati dan Muhammad Alif (2020:74) mengatakan bahwa manfaat dari media pembelajaran dibagi dalam tiga bagian. Dimana manfaatnya dapat dirasakan oleh guru dan siswa:

- a) Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu untuk proses pembelajaran menjadi lebih konkrit dan menarik, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi dengan mudah. Media pembelajaran dapat dijadikan menjadi lebih beragam, lebih jelas dan terarah, sehingga membuat materi tercapai pada waktu yang ditentukan.
- b) Manfaat media pembelajaran bagi guru adalah untuk menjadi pedoman dalam melakukan pembelajaran, memudahkan guru dalam melakukan pembelajaran, memudahkan guru untuk menyampaikan materi yang akan dipelajari dan membuat langkah-langkah pengajaran menjadi berurut. Sehingga kualitas pembelajaran lebih baik.

c) Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah sebagai alat untuk merangsang siswa agar lebih semangat dalam belajar. Siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan kondisi pembelajaran pun tidak akan membosankan karena banyak kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa.

4. Tujuan media pembelajaran

Menurut Sanaky dalam (Fitria 2014) tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah sebagai berikut: (a.) Mempermudah proses pembelajaran di kelas (b.) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran (c.)Menjaga relevansi antara materi pelajaran dan tujuan belajar, dan (d.) Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

Jadi, tujuan media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran agar mempermudah proses belajar mengajar dan juga membantu siswa berkonsentrasi dalam belajar.

C. Cerita Fantasi

1. Pengertian cerita fantasi

Cerita fantasi merupakan cerita yang bersifat fiksi atau tidak nyata. Cerita fantasi hanyalah khayalan penulis semata untuk memberi kesan tersendiri untuk penikmat cerita tersebut. Menurut Riki (2017), cerita fantasi adalah sebuah genre cerita yang berbentuk khayalan, angan-angan atau imajinasi pengarang yang diceritakan dalam alur normal. Sama halnya dengan Riris K. (2010:27) yang menyatakan bahwa cerita fantasi adalah cerita yang tidak mungkin terjadi seperti cerita tentang dewa, pria perkasa, makhluk ajaib, sapu berjalan, anak penyembuh,

yang sesungguhnya tak ada, namun padanya ada keutuhan kisah berdasarkan sebuah logika dan realitas yang dapat dipercaya, dan diam-diam mempunyai pesan moral pula.

2. Jenis-jenis cerita fantasi

Cerita fantasi memiliki beberapa bentuk diantaranya cerita fantasi total, fantasi irisan, fantasi sezaman, dan fantasi lintas waktu, yang akan dijelaskan sebagai berikut :

a. Fantasi total dan irisan

Fantasi Total merupakan sebuah cerita yang dapat ditulis penulis yang tidak dapat menggunakan dalam kehidupan di dunia nyata, misalnya dalam film Lord of the Rings

Fantasi irisan ialah sebuah cerita yang dapat membutuhkan bidikan, nama atau objek dalam sebuah kehidupan nyata yang telah bercampur dengan sebuah kehidupan yang fantasi.

b. Fantasi sezaman dan lintas waktu

Fantasi Sezaman merupakan sebuah jenis cerita yang menggunakan dalam periode seperti sekarang, masa depan atau masa lalu. Sedangkan dalam fantasi lintas waktu merupakan sebuah cerita yang telah menggunakan 2 latar belakang secara berbeda dan sama-sama hadir dan prasejarah atau di kombinasikan dengan elemen futuristik. Evitasari (2020)

3. Ciri-ciri cerita fantasi

Menurut Aryani, dkk. (2018:), ciri-ciri khusus cerita fantasi adalah sebagai berikut:

- a. menceritakan dunia lain diluar kehidupan manusia sehari-hari;
- b. diluar kebiasaan atau kenyataan, tetapi menggunakan tokoh manusia;
- c. kejadian supernatural;
- d. petualangan waktu;
- e. memberi makna atau pesan tentang pembelajaran hidup;
- f. pertarungan antara yang baik dan jahat; dan
- g. perburuan harta karun.

Lebih lanjut Aryani dkk menyatakan bahwa dua hal yang perlu dipahami peserta didik berkaitan dengan teks cerita fantasi adalah struktur teks fantasi dan fitur atau unsur kebahasaannya. Struktur cerita fanatasi sebagaimana struktur teks narasi yakni (a) orieantasi atau pengenalan, (b) komplikasi atau permasalahan, (c) resolusi atau penyelesaian, dan (d) koda atau penutup. Adapun unsur kebahasaan yang sering muncul dalam cerita fantasi adalah kata ganti, kata yang mencerap pancaindera, pilihan kata dengan makna kias atau khusus, kata sambung penanda urutan waktu, dan kalimat langsung.

4. Unsur cerita fantasi

a. Unsur instrinsik cerita fantasi

Ada beberapa unsur intrinsik dalam cerita fantasi:

- 1) Tema adalah sesuatu yang menjadi pokok masalah dalam cerita. Ada tema mayor , yaitu tema yang sangat menonjol dan menjadi persoalan utama dalam cerita. Ada juga tema minor, yaitu tema yang tidak teralu menonjol (Lianawati, 2019:102).

2) Menurut Sudjiman dalam (Ismawati (2013:70) Tokoh adalah individu rekaan yang mengalami peristiwa atau perlakuan dalam berbagai peristiwa dalam cerita

3) Alur/plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, tiap kejadian dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa satu disebabkan oleh peristiwa lain atau peristiwa satu menyebabkan peristiwa lain (Ismawati 2013:72).

4) Sudut pandang adalah cara pengarang menceritakan tokoh-tokohnya dalam cerita (Prihantini 2015 : 199). Lebih lanjut prihantini membagi sudut pandang dalam beberapa bagian sebagai berikut: (1) sudut pandang orang pertama, pengarang menggunakan sudut pandang tokoh dan kata ganti orang pertama untuk mengisahkan apa yang terjadi pada diri tokoh dan mengungkapkan perasaannya sendiri dengan kata-katanya sendiri. (2) Sudut pandang orang ketiga, Pengarang menggunakan sudut pandang tokoh bawaan dengan cara lebih banyak mengamati dari luar diri tokoh. Biasanya pengarang menggunakan kata ganti orang ketiga. Pengarang seolah-olah berdiri diluar cerita dan hanya menceritakan apa yang terjadi di antara tokoh-tokoh. Dalam ceritanya menggunakan kata ia, dia, mereka, atau nama orang. (3) Sudut pandang serba tahu Pengarang menggunakan sudut pandang impersonal. Ia sama sekali berdiri di luar cerita, tetapi serba tahu dan serba mendengar. Bahkan pengarang biasa sampai melihat ke dalam pikiran tokoh untuk kemudian mengisahkan rahasia batin yang paling dalam dari tokoh.

5) Latar/setting. Setting Menurut Ismawati, (2013:72) adalah latar atau tempat kejadian, waktu kejadian sebuah cerita. Setting biasa menunjukkan tempat, waktu suana batin saat cerita terjadi.

6) Amanat. Menurut Ismawati (2013:73) amanat adalah pesan yang akan disampaikan melalui cerita. Amanat baru dapat ditemukan setelah pembaca menyelesaikan seluruh cerita yang dibacanya.

b. Unsur ekstrinsik cerita fantasi

Unsur ekstrinsik adalah unsur pembangun dari luar cerita. Dikutip dari Kelas Pintar (2021) unsur ekstrinsik adalah sebagai berikut:

- 1) Latar belakang penciptaan, yakni terkait kapan karya sastra tersebut diciptakan
- 2) Latar belakang pengarang, yakni berkaitan dengan factor-faktor yang berasal dari dalam diri pengarang untuk menulis sebuah cerita.
- 3) Nilai-nilai dalam cerita, yang didalamnya hal ini berkaitan dengan nilai-nilai sosial, budaya, ekonomi, politik dan sebagainya.

5. Struktur Cerita Fantasi

Menurut Cikawati, (2020:6) struktur cerita fantasi adalah orientasi, komplikasi, resolusi, dan reorientasi.

- a. Orientasi merupakan struktur yang berisi pengenalan latar cerita yang berkaitan dengan waktu, ruang, dan suasana terjadinya peristiwa.
- b. Komplikasi merupakan urutan kejadian yang dihubungkan secara sebab-akibat. Pada bagian ini, berbagai kerumitan dan bermunculan lebih dari satu

konflik yang akhirnya akan mengarah pada klimaks, yaitu saat sebuah konflik mencapai tingkat intensitas yang tinggi.

- c. Resolusi, merupakan solusi yang diungkapkan oleh pengarang dari berbagai konflik yang dialami tokoh.
- d. Reorientasi, merupakan penegasan ulang dalam cerita, biasanya berisi sikap, tindakan, perilaku, atau kondisi akhir tokoh atas rangkaian peristiwa dalam cerita reorientasi bersifat opsional.

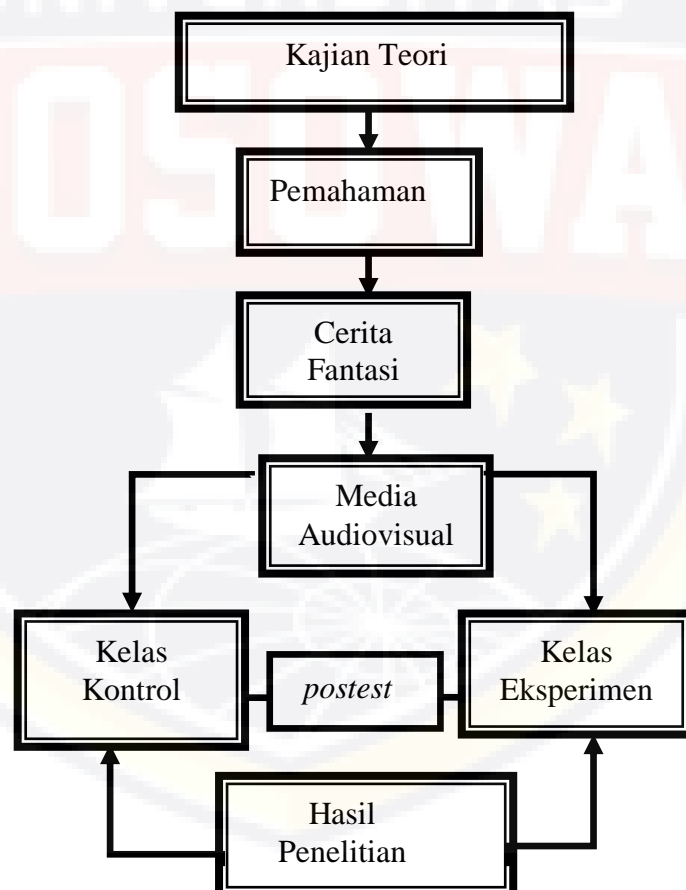
D. Penelitian Relevan

Penelitian telah dilakukan yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Neng Dewi Susanti pada tahun 2012 dengan judul “Keefektifan Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Apresiasi Puisi pada siswa Kelas X SMA Negeri 3 Sukoharjo ”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan audiovisualefektif dalam pembelajaran apresiasi puisi dengan nilai posttest pada kelas kontrol 28,03 dan nilai posttest kelas eksperimen 33,00. Ini menunjukkan bahwa media audiovisual efektif dalam pembelajaran.
2. Efektivitas Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Keberhasilan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Al-Hidayah Lebak Bulus. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2011 dengan nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan sebanyak 25,7 dan nilai rata-rata 77,90 setelah diberi perlakuan.

E. Kerangka Pikir

Pemahaman adalah proses atau cara siswa menyerap atau memahami materi ajar dari guru yang dalam hal ini memahami cerita fantasi yang ditampilkan melalui media audiovisual. Penggunaan media audiovisual akan sangat memengaruhi ketercapaian belajar siswa khususnya dalam pemahaman cerita fantasi. Melalui media tersebut siswa dibagi dalam dua kelas yaitu kelas kontrol dan eksperimen untuk mengetahui hasil penelitian.



Bagan 2.1 Bagan Kerangka Pikir

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian sebelumnya, penulis mengemukakan hipotesis penelitian bahwa Keefektifan Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Pemahaman Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 35 Makassar, bahwa dikatakan efektif apabila nilai Thitung lebih besar 0,05 dari nilai Ttabel.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Pada bagian ini akan membahas tentang jenis dan desain penelitian yang digunakan oleh peneliti. Adapun pembahasannya adalah sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Menurut Arikunto (2009: 207), penelitian eksperimen adalah penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui atau mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat dengan membandingkan antara kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan kelompok pembanding yang tidak diberi perlakuan.

Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah penggunaan media audiovisual efektif terhadap pemahaman cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 35 Makassar.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan *posttest control group desig. Post-test* menurut Payadnya dan Jayantika (2018:10) adalah tes akhir yang kemudian akhirnya akan dianalisis untuk mengetahui keberhasilan penelitian.

Dalam desain ini terdapat dua kelas yaitu Kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu menampilkan sebuah cerita fantasi dengan menggunakan media audiovisual dalam bentuk video sedangkan kelas kontrol berupa teks cerita fantasi yang kemudian akan dibandingkan hasil

antara kedua kelompok apakah menunjukkan efek dari perlakuan yang diberikan. Keefektifan dari variabel bebas terhadap variabel terikat, dapat dilihat dari skor penilaian antara kelas kontrol dan kelas eksperimen

Menurut Sugiyono dalam (Asdar 2018: 31) rancangan penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:

R	X	O₁
R		O₂

Keterangan:

R = Kelompok yang diambil secara random

O₁= hasil pengukuran setengah kelompok yang diberi perlakuan

O₂= hasil pengukuran setengah kelompok yang tidak diberi perlakuan

X = perlakuan (treatment)

B. Lokasi dan waktu penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 35 Makassar yang terletak di Jl. Telegrap Utama No. 1 Paccerakkang, Kecamatan Biringkayana, Kabupaten Makassar Provinsi Sulawesi Selatan

2. Waktu penelitian

Penelitian dilaksanakan pada jam mata pelajaran bahasa Indonesia. Adapun waktu penelitian ini adalah pada tanggal 18-25 Maret 2021

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Kelas VII SMP Negeri 35 Makassar Berikut adalah tabel populasi kelas VII.1 dan Kelas VII.2 SMP Negeri 35 Makassar.

Tabel 3.1 Jumlah Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen

Kelas	Jumlah siswa		Jumlah
	L	P	
VII.1	13	20	33orang
VII.2	12	22	34 orang
Jumlah	25 orang	42 orang	67 orang

2. Sampel

Sampel penelitian ini adalah keseluruhan sisiwa kelas VII.1 dan Kelas VII.2 dengan jumlah siswa Kelas VII.1 33 orang dan Kelas VII.2 sebanyak 34 orang. Dari kedua kelas ini, peneliti mengambil kelas VII.1 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII.2 sebagai kelas kontrol.

D. Variabel dan Definisi Operasional Varibel Penelitian

1. Variabel

Sebuah penelitian dengan judul “Keefektifan penggunaan media Audiovisual terhadap pemahaman cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 35 Makassar” memiliki dua varibel sebagai berikut yaitu keefektivan

penggunaan media audiovisual sebagai variabel bebas (X) dan pemahaman cerita fantasi siswa sebagai variabel terikat (Y).

2. Definisi operasional variabel

Keefektifan penggunaan media audiovisual terhadap pemahaman cerita fantasi siswa. Media Audiovisual adalah salah satu media pembelajaran yang menggabungkan suara dan gambar. Media ini dapat meningkatkan perhatian siswa dan kemampuan mengingat pelajaran, khususnya mata pelajaran bahasa indonesia, materi cerita fantasi.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat untuk melakukan sebuah penelitian. Adapun bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes esai berjumlah 5 nomor.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen penelitian dan indikator

No	Indikator	Skor
1	Siswa mampu menulis unsur intrinsik dalam cerita fantasi.	15
2	Siswa mampu menulis cerita fantasi yang baik dan menarik.	15
3	Siswa mampu menuliskan keajaiban tokoh dalam cerita fantasi	15
4	Siswa mampu menjelaskan jenis cerita fantasi	15
	Jumlah	60

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah teknik tes/penugasan. Tes yang dimaksud disini adalah post test untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran cerita fantasi. Tes dilakukan sebanyak satu kali pada kelas eksperimen yaitu berupa posttest untuk mengukur pemahaman siswa terhadap cerita fantasi setelah diberikan perlakuan, sedangkan pada kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan, tes dilakukan sebanyak satu kali berupa posttest untuk mengetahui hasil akhir dari pemahaman cerita fantasi.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis kuantitatif dengan bantuan SPSS. untuk melihat ada tidaknya perbedaan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen,

SPSS adalah sebuah program aplikasi yang berfungsi untuk menganalisis data statistik dari system manajemen data pada lingkungan grafis dengan menggunakan menu-menu deskriptif dan kotak-kotak dialog yang sederhana sehingga mudah dipahami untuk cara pengoperasiannya. (Aminoto & Dwi, 2020:3).

1. Uji Normalitas

Arifin (2017:85) menjelaskan bahwa Uji normalitas merupakan uji yang mendasar sebelum melakukan analisis lebih lanjut. Teknik yang digunakan dalam menguji normalitas antara lain uji chi-kuadrat, Liliefors, teknik kolmogrov smirnov, dan Shapiro wilk. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji

normalitas dilakukan terhadap hasil postes kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan proses perhitungan menggunakan bantuan SPSS. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus *kolmogorov smirnov*.

Adapun langkah-langkah dalam uji normalitas dengan menggunakan teknik kolmogrov smirnov menurut Enterprise, (2014:44) adalah sebagai berikut:

- a. Buka lembar kerja baru kemudian klik file – New – data
- b. Klik tab variable view untuk mempersiapkan variable pembuatan variable baru.
- c. Buatlah variable pertama dengan mengisi *name, type, width, decimal, label, value, missingcolumns, align, dan measure*.
- d. Lanjutkan dengan langkah kedua sebagai berikut: *name, type, width, decimal, label, value, missingcolumns, align, dan measure*.
- e. Setelah nama variable didefinisikan, langkah selanjutnya adalah mengisi data yang akan di uji.
- f. Klik *analyse – nonparametric test – legacy dialog – one-sample kolmogrov smirnov*
- g. Masukkan data kelas control dan kelas eksperimen pada kotak *test variable list*,
- h. Aktifkan kotak pada *cektestdistribution* dengan pilihan normal.
- i. Klik oke

Adapun interpretasi dari uji normalitas dengan melihat nilai *asyimp. Sig. (2tailed)* lebih besar dari tingkat *alpha 5% (0,05)* dapat disimpulkan bahwa data

tersebut berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai *asyimp. Sig.* Lebih kecil dari tingkat alpha 5% (0,05) maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas dilakukanlah uji homogenitas. Uji ini dilakukan untuk mengetahui kesamaan antara dua keadaan atau populasi. Menurut Setiawan 2021:14 uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya varian-varian dua buah data atau lebih. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variable X dan Y bersifat homogen atau tidak.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas yaitu distribusi Interpretasi hasil uji homogenitas dengan melihat nilai sig. Jika signifikan (P) lebih kecil dari 0,05 maka varian berbeda secara signifikan (tidak homogen). Sebaliknya jika signifikan (P) lebih besar dari 0,05 maka variansama (homogen). Adapun langkah-langkah dari uji homogenitas menurut Raharjo, (2021) (adalah sebagai berikut:

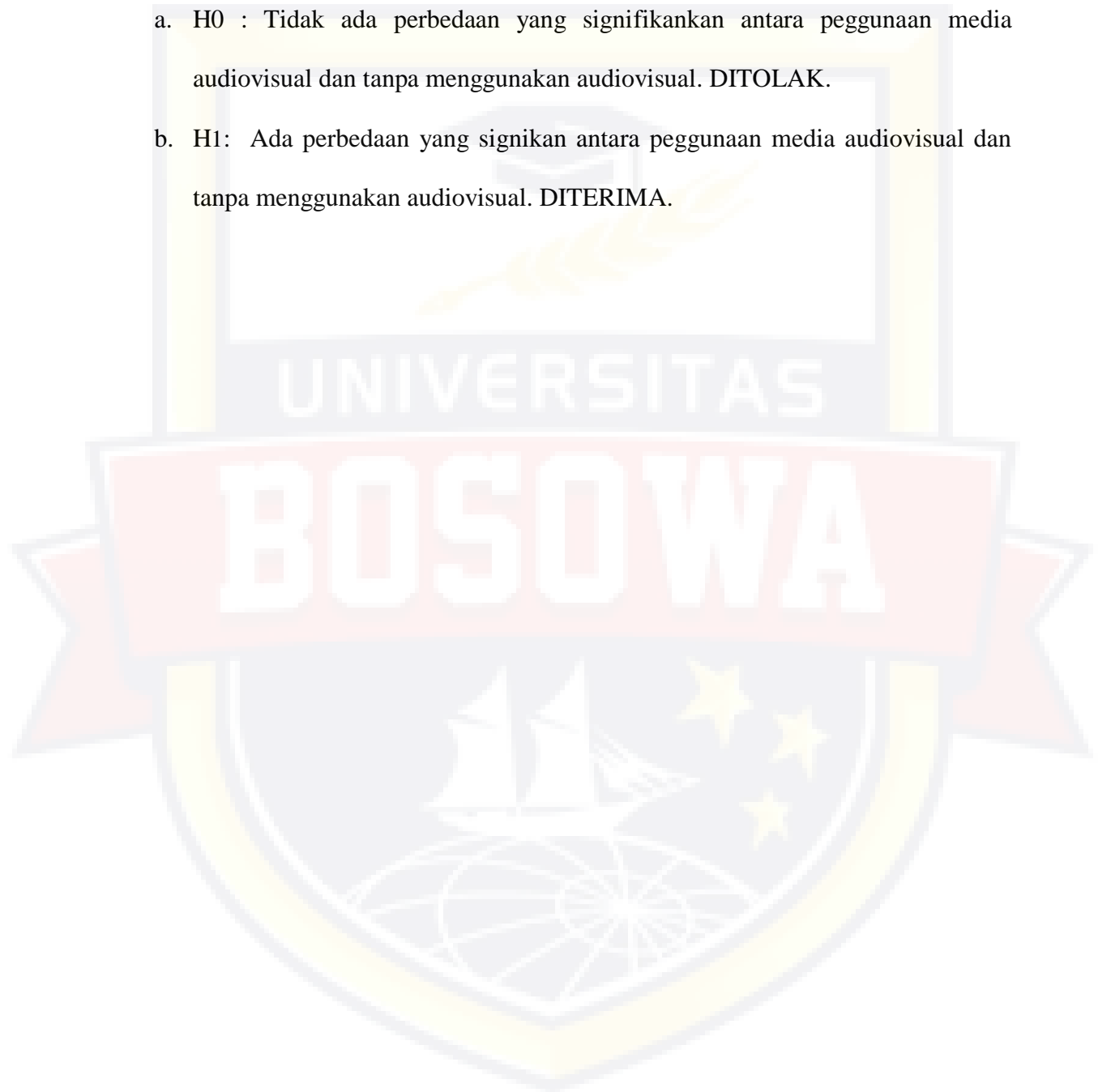
- a. Klik data view, lalu masukkan data hasil belajar
- b. Klik menu analyse kemudian *compare mean* lalu *one way ANOVA*
- c. Masukkan variabel yang akan diujikan pada kolom *dependent list*
- d. Masukkan variabel yang membedakan kelompok ke dalam kolom faktor
- e. Klik *option* lalu centang *homogeneity of variance test*
- f. Klik *Ok*

3. Uji Hipotesis

Bila data tersebut berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis menggunakan uji-t dua sampel independen dengan menggunakan bantuan SPSS. Tujuan dilakukannya untuk mengetahui apakah ada

perbedaan nilai rata-rata pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun dasar pengambilan keputusan uji hipotesis sebagai berikut:

- a. H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara penggunaan media audiovisual dan tanpa menggunakan audiovisual. DITOLAK.
- b. H_1 : Ada perbedaan yang signifikan antara penggunaan media audiovisual dan tanpa menggunakan audiovisual. DITERIMA.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara Keterampilan menulis cerita fantasi siswa dengan menggunakan media audiovisual dan pembelajaran tanpa menggunakan media audiovisual. Selanjutnya, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media audiovisual terhadap keterampilan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 35 Makassar. Adapun data dalam penelitian ini meliputi data skor posttest keterampilan menulis cerita fantasi pada siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen yang akan disajikan sebagai berikut:

1. Deskripsi data penelitian

a. Efektivitas penggunaan media audiovisual terhadap keterampilan menulis cerita fantasi pada siswa kelas eksperimen

Penggunaan media audiovisual digunakan untuk mengetahui apakah media tersebut efektif terhadap keterampilan menulis cerita fantasi pada siswa. Penggunaan media ini hanya diberikan pada kelas VII . 1 pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Berikut akan disajikan perolehan skor dari kelas eksperimen

Tabel 4.1
Perolehan skor pemahaman cerita fantasi menggunakan media audiovisual (kelas Eksperimen)

No	Nama	Skor Postes
1	ACHMAD DARMAWAN FEBRIYANTO	43
2	ANDI FIKRI NUR SABANI	45
3	ANGGA ANUGRAH	37
4	ANGGI ANUGRAH	44
5	ARDIANSYAH TAUFIK QURRAHMAN	43
6	AUDREY RIANA NOVIA NATING	44
7	AZZHARA MONOARFA	45
8	BERIL FERNANDA PRANATA	48
9	CITNIA NATALIA TAMBOLANG	44
10	DAVINA PUTRI SRI NKADI IRWAN	49
11	DIAN RESKY YULINDA	55
12	DIMAS ENDRIK SUGIHARTO	45
13	FAIRUZ ZACKY SADEWA	46
14	GLORY KEYLA PATILA	47
15	HAYATUN MAWADDAH	45
16	HIKMAHTU RAHMA	48
17	HIMNA KURNIA MUSTAHAR	41
18	KHUZNUL KHATIMAH PUTRI	46
19	MELANIE SARTIKA PUTRI	48
20	MUH. FURQAN AL FIQRI	43
21	MUHAMMAD HUSEIN YUSUF	46
22	MUHAMMAD NUR HIKMAH	47
23	NAZLIAH KHUMAIRAH PUTRI ANDINI	46
24	NIANT MORIS VERY	44
25	NUR RAHMAWATY AZISAH AB	50
26	QIMAIA MUTIARA ARTA KADANG	48
27	SAHAT SAOLOAN GURNING	46
28	SELVI AULIA FIBRI. R	49
29	SHIREN AURELIA PATANGGU	40
30	SUTAN VICTOR PANGONDIAN SIHOMBING	55
31	SYAKIRAH DZULKAEDAH ISKANDAR	49
32	VILIA BUNGA PUTRI	45
33	VIONA PUTRI PRISKILIA ELAKE	47
	Rata-rata $Mx = \frac{\sum fx}{N}$	45,85

Berdasarkan tabel, dapat diketahui bahwa sampel pada kelas eksperimen sebanyak 33 orang siswa dengan perolehan rata-rata 45,85. Adapun cara mencari rata-rata dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Mx = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan:

Mx : mean yang di cari

$\sum fx$: jumlah dari hasil perkalian antara masing-masing dengan frekuensinya

N : jumlah subjek

Pemahaman cerita fantasi dengan menggunakan media audiovisual pada kelas eksperimen, disajikan melalui analisis data statistik. Analisis data ini menggambarkan perolehan skor siswa dari yang tertinggi hingga terendah.

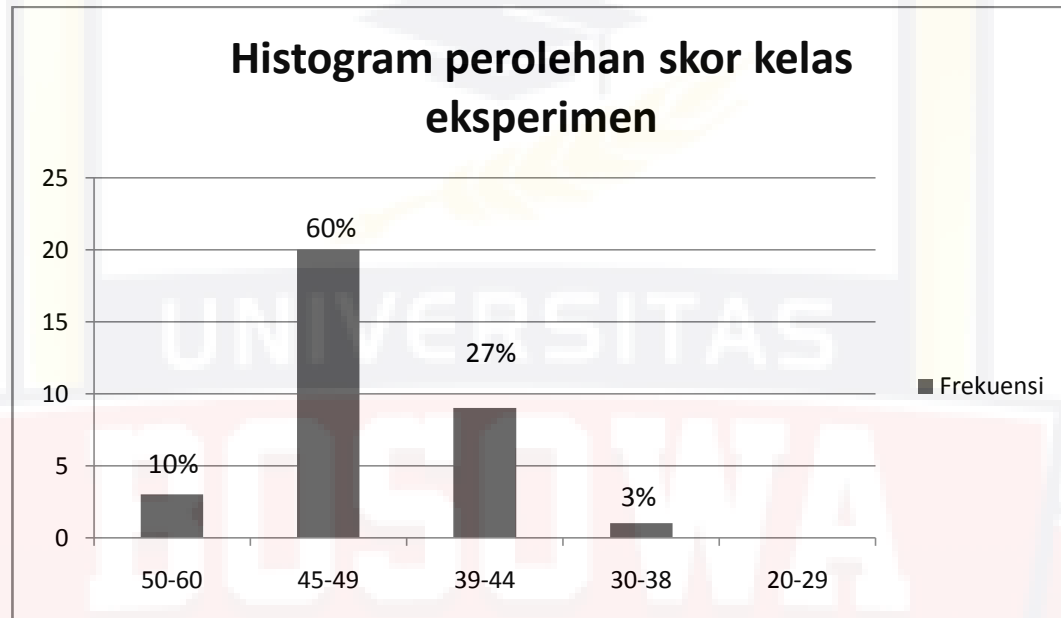
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Perolehan Skor Postest Kelas Eksperimen

Kelas Interval	Tingkat Kemampuan	Frekuensi	Persentase %
50-60	Sangat tinggi	3	10%
45-49	Tinggi	20	60%
39-44	Sedang	9	27%
30-38	Rendah	1	3%
20-29	Sangat rendah	-	0%
		33	100%

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, dapat diketahui bahwa perolehan skor sangat tinggi berkisar antara 50-60 dengan frekuensi sebanyak 3 dan persentase 10%. kelompok tinggi memiliki skor 45-49 dengan frekuensi sebanyak 20 dan persentase 60% kelompok sedang dengan skor 39-44 dengan frekuensi sebanyak 9 dan persentase 27%, kelompok sangat rendah memiliki skor 30-38 dengan frekuensi 1

dan persentase 3% serta skor sangat rendah 20-29 dengan frekuensi 0 dan persentase 0%. Distribusi frekuensi skor posttest eksperimen dapat dilihat pada histogram berikut:

Gambar 1



Berdasarkan histogram di atas hasil skor pada keterampilan menulis cerita fantasi siswa dengan menggunakan media audiovisual menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang memperoleh skor sangat rendah (0%), satu orang siswa memperoleh skor rendah (3%), sembilan orang memperoleh skor sedang (27%), dua puluh orang memperoleh skor tinggi (60%), dan tiga orang memperoleh skor sangat tinggi (10%)

Tabel 4.4 Rangkuman Data Statistik Nilai pemahamanCerita Fantasi Kelas Eksperimen

Data	N	Skor Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Median	Modus
Postes kelas eksperimen	33	55	37	45,85	46	46

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui bahwa perolehan nilai skor tetinggi pada kelas eksperin adalah 55, skor terendah adalah 37, nilai rata-rata adalah 45,85, median 46 dan modus sebanyak 46.

b. Efektivitas penggunaan media visual (Teks cerita fantasi) dalam pembelajaran pemahaman cerita fantasi pada kelas kontrol

Penggunaan media vidual digunakan untuk mengetahui apakah media tersebut efektif terhadap pemahaman cerita fantasi pada siswa. Penggunaan media ini hanya diberikan pada kelas VII . 2 pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5
 Persentase skor pemahman cerita fantasi tanpa menggunakan media audiovisual
 (kelas kontrol)

No	Nama	Skor postes
1	ALMAIRA RATU ARIFAH MANOMAN	40
2	AQILAH FAWWAZAH HANUN	37
3	ARCELI VIRGINIA ASER	42
4	ARSASYA MUSTARI	40
5	AURELIA JESSYCA SIPONAN	33
6	DAILEN OTNIEL TANDILINO	39
7	FAIRUZ FATHIYA SADEMA	35
8	FARREL SEBASTIAN FRITZWEL	42
9	FELLICIA APRILIA AGNES	37
10	GILBERT NOBEL ANTHONY	43
11	HILNA HIDAYAH MUSTAHAR	45
12	INAYAH DWIYANI RIFAI	41
13	JELITA RANNU	46
14	JIHAN GUSTIANI	42
15	KIKI	42
16	LIVIA MERRY ASSA	50
17	MUH. HUSNI IKRAM TANGKELAYUK	42
18	MAHINDRA	38
19	MUH. HASYIM AL FARIZI	43
20	MUHAMMAD ADLY FEBRIAN	35
21	MUHAMMAD FARID FAIZAL	43
22	MUHAMMAD ILHAM	45
23	MUHAMMAD WAHYU PRATAMA	41
24	NADIA MAHARANI S.	41
25	NURNAILAH ITIDAL	39
26	NURUL KHUMAIRAH	39
27	RASTI KHAIRAH	40
28	RAY SHALIMA MAGVIRA	36
29	RIZKY CHRISTIAN MANANGA	40
30	SAMUEL SAMPELA'BI	46
31	SIFA AZZIQRA	45
32	SITY NURAZIZAH	34
33	TRI REZKY FEBRIANI	37
34	ZAHIR ABDURRAHMAN MAULANA	37
	Rata-rata $Mx = \frac{\sum fx}{N}$	40,44

Berdasarkan tabel 4.5, dapat diketahui bahwa sampel pada kelas kontrol sebanyak 34 orang dengan jumlah rata-rata 40,44. Adapun cara mencari rata-rata yaitu menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Mx = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan:

Mx : mean yang di cari

$\sum fx$: jumlah dari hasil perkalian antara masing-masing dengan frekuensinya

N : jumlah subjek

Pemahaman cerita fantasi tanpa menggunakan media audiovisual pada kelas kontrol, disajikan melalui analisis data statistik. Analisis data ini menggambarkan perolehan skor siswa dari yang tertinggi hingga terendah.

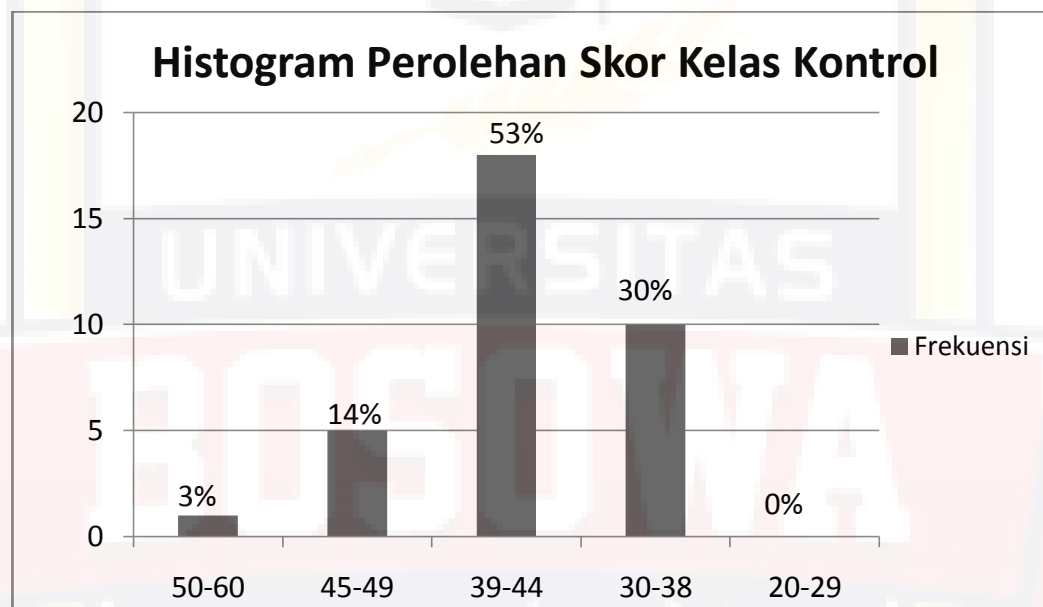
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Perolehan Skor Postest Kelas Kontrol

Kelas Interval	Tingkat Kemampuan	Frekuensi	Persentase %
50-60	Sangat tinggi	1	3%
45-49	Tinggi	5	14%
39-44	Sedang	18	53%
30-38	Rendah	10	30%
20-29	Sangat rendah	-	0%
		34	100%

Berdasarkan tabel 4.6 diatas, dapat diketahui bahwa perolehan skor sangat tinggi berkisar antara 50-60, dengan frekuensi sebanyak 1 dan persentase 3%, kelompok tinggi memiliki skor 45-49 dengan frekuensi sebanyak 5 dan persentase 14%, kelompok sedang dengan skor 39-44 dengan frekuensi sebanyak 18 dan

persentase 53%, kelompok sangat rendah memiliki skor 30-38 dengan frekuensi sebanyak 10 dan persentasi 30%, dan skor sangat rendah 20-29 dengan frekuensi 0 dan persentase 0% . distribusi frekuensi skor postest kelas kontrol dilihat pada histogram berikut:

Gambar 2



Berdasarkan histogram di atas hasil skor pada keterampilan menulis cerita fantasi siswa tanpa menggunakan media audiovisual menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang memperoleh skor sangat rendah (0%), sepuluh orang memperoleh skor rendah (30%), delapan belas orang memperoleh skor sedang (53%), lima orang memperoleh skor tinggi (14%), dan satu orang memperoleh skor sangat tinggi(3%)

Tabel 4.8 Rangkuman Data Statistik Nilai Pemahaman Cerita Fantasi Kelas Kontrol

Data	N	Skor Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Median	Modus
Postes kelas eksperimen	34	50	33	40,44	40	40

Berdasarkan tabel 4.8 dapat dilihat bahwa perolehan skor tertinggi pada kelas control adalah 50, kemudian nilai terendah adalah 33, median 40, modus 40, dan rata-rata adalah 40,44.

2. Uji Persyaratan Analisis Data

Sebelum melakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas yang dapat disajikan sebagai berikut:

a. Uji Normalitas Data Posttest Kelas Eksperimen

Data pada uji normalitas ini diperoleh dari hasil posttest kelas eksperimen. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan SPSS versi 26. Syarat data berdistribusi normal jika P atau nilai *Asymp sig* yang diperoleh lebih dari 0,05 (taraf signifikansi 5%).

Tabel 4.9 Rangkuman hasil uji normalitas data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Skor postes Eksperimen	Skor Posttest Kontrol
N		33	34
Normal Parameters	Mean	45,85	40,44
	std. Deviasi	3,299	3,831
	apsolute	0,106	0,08
	positive	0,088	0,08
	negative	-,016	-,072
tes statitic		0,106	0,08
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,200	0,200

- Test distribution is Normal.
- Calculated from data.
- Lilliefors Significance Correction.
- This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel 4.9 dapat diketahui bahwa nilai absolut yaitu 0,106 dan *Asymp. Sig (2-tailed)* sebesar 0,200, data *posttest* Keterampilan menulis cerita fantasi dengan menggunakan media audiovisual berdistribusi normal. Untuk data lebih, jelas dapat dilihat pada lampiran.

Berdasarkan tabel 4.9 dapat diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* sebesar 0,200, maka data *posttest* pemahaman cerita fantasi tanpa menggunakan media audiovisual berdistribusi normal. Untuk data lebih jelas dapat dilihat pada lampiran.

Dari hasil perhitungan uji normalitas sebaran, dapat diketahui bahwa data yang dikumpulkan melalui *posttest* keterampilan menulis cerita fantasi baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol mempunyai distribusi yang normal dan telah memenuhi persyaratan analisis data.

b. Uji homogenitas

Rangkuman hasil perhitungan uji homogenitas, data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol keterampilan menulis cerita fantasi dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.10 Rangkuman hasil uji homogenitas data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tes of Homogenitas of Variance

Levene Statistic	df1	df2	Sig
1,286	1	65	0,261

Dari tabel 4.11 dapat kita lihat bahwa data uji homogenitas berdistribusi normal. Dilihat dari Levene statistik sebesar 1,286, df1 sebanyak 1, dan df2 sebanyak 65. Karena signifikannya lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa uji homogenitas berstatus normal.

3. Analisis Data

Analisis data ini bertujuan untuk menguji hipotesis penelitian, yaitu untuk mengetahui perbedaan pemahaman cerita fantasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi perlakuan. Analisis data pada penelitian ini menggunakan SPSS. Syarat dan signifikan apabila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_h > t_t$) dan harga P lebih kecil dari 0,05.

Berdasarkan syarat pengambilan keputusan sebelumnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Uji independen sampel tes (Uji-t)

		Equal Variance Assumed	Equal Variance not Assumed
Levene Test for Equality of Variances	F	1278	
	Sig.	,262	
	T	6183	6197
	Df	65	64,1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000
	Mean Difference	5,40731	5,40731
	Std. Error Difference	87460	8,7263
	95% Confidence Interval of Lower	366061	3,66408
	the difference Upper	71,5400	7,15054

Tabel 4.13 Rangkuman hasil uji-t data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Data	T_{hitung}	T_{tabel}	Df	Keterangan
Posttest eksperimen dan kontrol	6,183	1,668	65	sig < 0,05

Berdasarkan data yang telah dianalisis, hasil analisis data uji-t *posttest* eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa ada perbedaan yang

signifikan setelah diberikan perlakuan. Dapat dilihat pada tabel 4.13 dengan T_{hitung} 6.183 dan T_{tabel} 1.668 dan df sebesar 65. Dengan demikian berdasarkan syarat signifikansi yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6.183 > 1.668$) maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual lebih efektif dari padatanpa media audiovisual.

4. Pengujian hipotesis

Setelah dilakukan analisis uji-t kemudian dilakukan uji hipotesis. Dengan melihat hasil dari uji-t, diketahui bahwa hasil pengujian hipotesis sebagai berikut :

- a. H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara penggunaan media audiovisual dan tanpa menggunakan audiovisual. **DITOLAK**
- b. H_1 : Ada perbedaan yang signifikan antara penggunaan media audiovisual dan tanpa menggunakan audiovisual. **DITERIMA**.

Berdasarkan hasil uji-t sebelumnya dapat diketahui bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $6.183 > 1.668$, sehingga tingkat kekeliruan 0,05 H_0 ditolak dan H_1 : **DITERIMA** yang berarti penggunaan media audiovisual efektif terhadap pemahaman cerita fantasi`

Hasil ini juga ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar 0,000 artinya kesalahan untuk mengatakan ada efektivitas terhadap pemahaman cerita fantasi 0,0% artinya lebih kecil dari kesalahan yang diterima sebesar 5% sehingga dapat diputuskan bahwa H_0 : **DITOLAK**.

Kesimpulannya yaitu, penggunaan media audiovisual efektif terhadap pemahaman cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 35 Makassar.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media audiovisual terhadap pemahaman cerita fantasi pada siswa, dan pemahaman cerita fantasi siswa tanpa menggunakan media audiovisual. Dalam kegiatan pembelajaran, tenaga pendidik tentu memerlukan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar. Keefektifan penggunaan media audiovisual patut diuji dalam pembelajaran pemahaman cerita fantasi karena ini merupakan media yang mampu mendorong siswa untuk lebih semangat lagi dalam belajar. Adapun media yang digunakan dalam penelitian ini berupa video tentang cerita fantasi yang berjudul Putri Tidur.

Pembelajaran cerita fantasi merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada kelas VII. pemahaman cerita fantasi merupakan suatu kegiatan memahami kembali cerita yang dilihat atau didengar kemudian menentukan unsur intrinsik, jenis cerita fantasi, dan keajaiban-keajaiban dalam cerita tersebut. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 35 Makassar yang terletak di Jalan Telegraf Utama No. 1 Paccerakkang, Kecamatan Biringkayana, Kabupaten/Kota Makassar Provinsi Sulawesi Selatan. Populasi adalah kelas VII dan sampelnya yaitu kelas 7.2 dan kelas 7.2 dengan jumlah siswa sebanyak 67 orang.

1. Deskripsi Kondisi Keefektifan Penggunaan Media Audiovisual terhadap Pemahaman Cerita Fantasi pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen SMP Negeri 35 Makassar.

Kondisi kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat diketahui setelah melakukan *posttest*. *Posttest* dilakukan untuk memperoleh data Keefektifan penggunaan media audiovisual terhadap pemahaman cerita fantasi pada siswa

kelas VII SMP Negeri 35 Makassar. Kemudian hasil *postest* tersebut dihitung dengan menggunakan uji-t pada kelas kontrol dan eksperimen. Hasil uji-t diketahui t_{hitung} 6183, t_{tabel} 1668df 65 dengan sig (*2-tailed*) 0,00 nilai P lebih kecil dari 0,05%. Hasil tersebut membuktikan bahwa ada perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pemerolehan data dapat dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian berupa tes esai berjumlah 4 nomor.

Adapun skor postes yang diperoleh pada kelompok kontrol skor tertinggi 50, dan terendah 20 rata-rata sebesar 36,47, modus sebanyak 34, dan median sebesar 34. Sedangkan pada kelompok eksperimen skor tertinggi 59, terendah 20, rata-rata 43,27 modus sebanyak 45 dan median sebanyak 45.

Pada siswa kelas kontrol yang memperoleh skor rendah sebanyak 10 orang, skor sedang 18 orang, skor tinggi 5 orang dan skor sangat tinggi 1 orang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ada 28 siswa yang tidak tuntas dan 6 orang yang tuntas. Hal ini berarti kelas kontrol mencapai nilai KKM. Hal ini dapat dilihat dari lembaran jawaban siswa masih banyak yang dikembangkan secara terbatas, serta banyak yang tidak sesuai dengan jawaban sebenarnya. Dari segi penulisan, masih banyak tulisan siswa yang kurang rapi, sehingga guru sulit untuk memberikan penilaian.

Pada siswa kelas eksperimen yang memperoleh nilai rendah sebanyak 1 orang, skor sedang 9 orang, skor tinggi 23 orang dan skor sangat tinggi sebanyak 3 orang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas eksperimen yang tuntas sebanyak 23 orang dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 10 orang. Hal ini dapat dilihat dari lembaran jawaban siswa sudah banyak yang dikembangkan

secara jelas, serta tulisan siswa sudah rapi walaupun ada beberapa yang belum masuk dalam kriteria.

Dengan melihat data tersebut, terlihat bahwa penggunaan media audiovisual lebih efektif dalam menyerap materi dibanding dengan tanpa menggunakan media audiovisual.

2. Perbedaan Keefektifan penggunaan media audiovisual terhadap pemahaman cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 35 Makassar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen

Hasil postes pada kedua kelompok menunjukkan perbedaan yang cukup tinggi. Hal ini dapat dilihat dari masing-masing skor kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberi perlakuan.

Siswa kelas eksperimen menggunakan media audiovisual berupa video cerita fantasi yang ditampilkan, sementara kelas kontrol menggunakan teks cerita fantasi. Perlakuan pada kelompok eksperimen dilakukan dengan cara menampilkan video cerita fantasi dengan judul Putri Tidur melalui bantuan aplikasi *Zoom*. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada kelompok eksperimen:

- a. Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang pengertian cerita fantasi, unsur-unsur cerita fantasi, jenis cerita fantasi dan sebagainya.
- b. Guru menampilkan sebuah video cerita fantasi dengan judul “Putri Tidur”
- c. Sementara video berjalan, siswa menyimak dengan seksama
- d. Siswa menguraikan cerita fantasi yang telah ditampilkan serta menuliskan unsur intrinsik serta jenis dan keajaiban yang muncul dalam cerita tersebut.
- e. Guru mengumpulkan tugas-tugas siswa.

Sementara perlakuan untuk kelas kontrol yaitu dilakukan dengan cara menampilkan sebuah teks cerita fantasi melalui aplikasi zoom. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang pengertian cerita fantasi, unsur-unsur cerita fantasi, jenis cerita fantasi dan sebagainya.
- b. Guru menampilkan sebuah teks cerita fantasi dengan judul “Putri Tidur”
- c. Kemudian guru membacakan, siswa menyimak dengan seksama
- d. Siswa menguraikan cerita fantasi yang telah ditampilkan serta menuliskan unsur intrinsik serta jenis dan keajaiban yang muncul dalam cerita tersebut.
- e. Guru mengumpulkan tugas-tugas siswa.

Kesimpulan dari langkah-langkah pembelajaran keterampilan menulis cerita fantasi pada kedua kelas diberi materi tentang pembelajaran cerita fantasi yang di dalamnya terdapat pula tanya jawab antara siswa dan guru. Hal ini dilakukan agar siswa tidak kebingungan pada saat tes berlangsung. Sebagai langkah terakhir, setelah mendapat perlakuan, kedua kelompok diberikan posttest yaitu soal esai sebanyak 4 nomor. *Posttest* ini juga digunakan untuk membandingkan kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

Setelah mendapat pembelajaran pemahaman cerita fantasi dengan menggunakan media audiovisual skor *posttest* pemahaman cerita fantasi siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol. Diketahui skor rata-rata pada kelas eksperimen sebanyak 45,85 sedangkan pada kelas kontrol sebanyak 40,44.

Skor rata-rata posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian dihitung dengan menggunakan uji-t. Hasil perhitungan diperoleh t_{hitung} sebesar 6,183 dan nilai t_{tabel} 1,668 hal ini menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian hal menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

3. Tingkat Keefektifan Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Pemahaman Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 35 Makassar.

Selain Mendeskripsikan perbedaan kelas kontrol dan kelas eksperimen, penelitian ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan keefektifan penggunaan media audiovisual terhadap pemahaman cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 35 Makassar.

Pada *posttest* yang dilaksanakan pada kedua kelompok menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan. Dapat dilihat dari hasil kerja kelas kontrol dan kelas eksperimen sangat berbeda. Pada siswa kelas kontrol kurang dari setengah siswa yang memiliki nilai tuntas, sedangkan pada kelas eksperimen memiliki lebih dari setengah siswa yang telah tuntas.

Keefektifan penggunaan media audiovisual dalam kelas eksperimen dibanding dengan kelas kontrol, antara lain sebagai berikut:

- a. Setelah menampilkan cerita fantasi menggunakan media audiovisual ternyata efektif digunakan, karena dapat mempermudah siswa dalam memahami cerita sehingga lebih mudah dalam menjawab soal yang diberikan. Disamping itu, siswa juga tidak merasa bosan karena disertai dengan gambar dan suara.

- b. Keefektifan media audiovisual juga dapat dilihat ketika siswa lebih fokus dalam menyimak cerita fantasi yang ditampilkan, siswa lebih tenang dan lebih memperhatikan cerita yang ditampilkan karena penggunaan media audiovisual lebih menarik dibanding dengan media lainnya.
- c. Kelas kontrol menggunakan sebuah teks cerita fantasi sehingga siswa cenderung bosan karena teks bacaan yang sangat panjang. Selain itu, siswa juga kebanyakan masih malas membaca teks yang diberikan.
- d. Dalam kelas kontrol masih banyak siswa yang kurang memahami teks cerita fantasi yang diberikan karena tidak dijelaskan sedetail dalam video cerita fantasi yang dalam hal ini adalah media audiovisual.

Hal diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual lebih efektif dari pada tanpa menggunakan media audiovisual.

BAB IV PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan diatas, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media audiovisual, siswa kelas eksperimen lebih cepat menyerap dan memahami cerita yang di tampilkan dibanding dengan kelas kontrol. Hal itu terjadi karena media audiovisual memuat gambar dan suara bahkan video yang lebih menarik, sehingga siswa lebih semangat dalam menyimak cerita sehingga lebih mudah memahami sebuah cerita ataupun materi yang ditampilkan.

Oleh karena itu penggunaan media audiovisual dinilai sangat efektif terhadap pemahaman cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 35 Makassar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran dari hasil penelitian ini yaitu,

1. Sebaiknya pembelajaran menulis cerita fantasi dilakukan dengan berbagai variasi pembelajaran. Salah satunya yaitu penggunaan media audiovisual yang dapat mempermudah siswa untuk memahami sebuah mata pelajaran. Selain itu, siswa juga tidak mudah merasa bosan.
2. Sangat dianjurkan untuk penelitian selanjutnya untuk mengetahui pemanfaatan penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Farid & Hamidulloh Ibda. 2018. *Media Literasi Sekolah*. Semarang: CV. Pilar Nusantara
- Aminoto, Toto & Dwi Agustina. 2020. *Mahir Statistik & SPSS*. Tasikmalaya: Edu Publisher
- Ardiansyah. 2017. *Peningkatan Pemahaman Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Gambar Siswa Kelas 2 SMP Negeri 1 Barombong Kabupaten Gowa (Online)*<https://digilibadmin.unismuh.ac.id>.
- Arifin, Johar. 2017. *SPSS 24 untuk Penelitian dan Skripsi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aryani Dkk. 2018. *Keterampilan Mengajar Guru Abad 21*. Bojonegoro: Praktek Mandiri
- Asdar, 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bogor: Azkiya Publishing
- Aziz, Emmi. 2020. *Solusi Peningkatan Pemahaman Konsep Pembelajaran Pembelajaran*. Sukabumi. CV Jejak
- Cikawati. 2020. *Sastra Indonesia untuk Siswa Madrasah Aliyah*. Yogyakarta. DEEPUBLISH
- Chotimah, K. 2018. *Perbandingan Penggunaan Media Audiovisual Berbentuk Film Pendek Dan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas Vii Smp Negeri 13 Tangerang Selatan, (online)*.
- Duludu, Ummysalam A.T.A. 2017. *Buku Ajar Kurikulum dan Media Pembelajaran PLS*. Yogyakarta: Deepublish
- Enterprise, Jubilee. 2014. *SPSS untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Evitasai, Eka. 2020. "Pengertian Cerita Fantasi". (Online) <https://ruangguru.co>, Diakses 14 Mei 2020

- Fitria, A. 2014. "Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran anak usia dini". (online), vol. 5, No. 2
(<https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/10498>,
Diakses November 2014
- Huda, F. A. 2017. "Pengertian Media Pembelajaran Audiovisual" (Online)
<http://fatkhan.web.id>, Diakses 25 agustus 2017
- Ismawati, Esti. 2013. *Pegajaran Sastra*. Yogyakarta: Ombak
- Iskak, Ahmad & Yustinah. 2008. *Bahasa Indonesia Tataran Semenjana untuk SMK dan MAK kelas X*. Jakarta: Erlangga
- Jalinus, Nizwardi & Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA
- Kelas, Pintar. 2021. "Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik dalam Cerita Imajitasi". (online).<http://www.kelaspintar.id>. Diakses 14 Januari 2021
- Keraf, Gorys. 1982. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta. PT Gramedia
- Laksamana, Y. B. 2017. *Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Siswa Kelas VII C MTs Negeri Talang Bakung Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017*. (online). Jambi: FKIP Universitas Jambi
- Lianawati, 2019. *Menyelami Keindahan Sastra Indonesia*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Maemunawati, Siti & Muhammad Alif. 2020. *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM dimas Pandemi Covid-19*. Banten: 3M Media Karya Serang
- Mashuri, Sufri. 2019. *Media pembelajaran Matematika*. Jakarta. Deepublish
- Mukit, Kilwakit. 2018. *Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Menulis Naskah Drama Siswa Kelas Vii/6 Makassar. SMP Negeri 23 Makassar*. Universita Bosowa
- Nurgiantoro, Burhan. 2018. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah mada university press
- Payadnya, I. P. A. A. & Jayanti, I. G. A. N. T. 2018. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish
- Prihantini, Ainia (2015). *Master Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: PT Bentang

Pustaka

Raharjo, Sahid. 2021. "Cara Melakukan Uji Homogenitas Dengan SPSS Beserta Contoh Lengkap." (*online*). <https://www.spssindonesia.com>. Diakses pada 19 Februari 2021

Riki, S. 2017. "Pengertian cerita fantasi" . (*online*). <https://id.lifeder.com>. Diakses 19 Desember 2017.

Riris, K. T. 2010. *Pedoman Penelitian Sastra Anak*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia

Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.

Setyawan, Dodiet Aditya. 2021. *Petunjuk Praktikum Uji Normalitas & Homogenitas Data dengan SPSS*. Tahta Media

Susanto, 2015. *Herry Agus. Pemahaman pemcahan masalah berdasar gaya kognitif*. Yogyakarta: Deepublish



LAMPIRAN

Lampiran 1

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SMP Negeri 35 Makassar
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/Semester : VII / Ganjil
 Materi Pokok : **Teks cerita narasi**

A. Kompetensi Inti :

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Mengidentifikasi unsur-unsur teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca dan didengar.	3.3.1 Menjelaskan ciri tokoh, latar, alur, dan tema pada cerita fantasi dan menunjukkan buktinya pada teks yang dibaca/didengar. 3.3.2 Menentukan jenis cerita fantasi dan menunjukkan bukti pada teks yang dibaca/didengar.
4.3 Menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi) yang didengar dan dibaca.	4.3.1 Menceritakan kembali cerita fantasi isi cerita fantasi lisan/ tulis.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Menjelaskan ciri tokoh, latar, alur, dan tema pada cerita fantasi dan menunjukkan buktinya pada teks yang dibaca/didengar.
- Menentukan jenis cerita fantasi dan menunjukkan bukti pada teks yang dibaca/didengar
- Menceritakan kembali cerita fantasi isi cerita fantasi lisan/ tulis.

D. Materi Pembelajaran

- Pengertian cerita fantasi
- Unsur-unsur cerita fantasi
- Jenis-jenis cerita fantasi
- Penceritaan kembali isi teks cerita fantasi

E. Metode Pembelajaran

- *Discovery Learning*

F. Media, alat, dan bahan Pembelajaran

- Buku cetak
- Infokus
- Penggaris, pulpen dan spidol
- Cerita fantasi

G. Sumber Belajar

- Buku Bahasa Indonesia Kelas VII kurikulum 2013
- Lingkungan setempat

H. Keiatan Pembelajaran

Lankah-langkah kegiatan pemelajaran:

1. Kegatan awal

- a. Guru mengucapkan salam kepada siswa
- b. Membaca doa, guru menunjuk seorang siswa untuk memimpin teman-temannya dalam doa
- c. Guru menanyakan kesiapan belajar siswa
- d. Guru mengabsen

2. Kegiatan inti

- a. Eksplorasi
 - 1) Guru mampu bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, gestur, dan mimik yang tepa.
 - 2) Menggunakan berbagai media pembelajaran dan sumber belajar lain.
 - 3) Melibatkan peserta didik untuk aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.
- b. Elaborasi
 - 1) Memberikan tugas kepada siswa berupa tes, untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tulisan
 - 2) Memberikan kesempatan untuk berpikir, menganalisis menyelesaikan masala tanpa rasa takut.
 - 3) Peserta didik menawab soal-soal yang diberikan leh guru
- c. Konfirmasi
 - 1) Memberikan umpan balik positif dalam bentuk penguatan

- 2) Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa untuk materi cerita fantasi

3. Kegiatan penutup

- a. Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas proyek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian tugas.
- b. memberikan penghargaan untuk materi pelajaran isi teks deskriptif kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik.

I. Rubrik penilaian

Jenis soal	Kriteria penilaian	Skor	Skor Maksimal
Tulislah unsur intrinsik dalam cerita fantasi yang telah ditampilkan!	Sangat baik dapat mengembangkan unsur intrinsik dalam cerita secara lengkap	12-15	15
	Baik Dapat mengembangkan unsur intrinsik dalam cerita fantasi, ada sedikit yang tidak lengkap.	9-11	
	Cukup Dikembangkan secara terbatas, cukup banyak yang tidak diisi atau tidak sesuai	6-8	
	Kurang Dikembangkan dengan sangat kurang banyak yang tidak sesuai	3-5	
	Sangat kurang Tidak ada pengembangan unsur intrinsik	1	

Jelaskan jenis cerita fantasi yang telah ditampilkan!	<p>Sangat baik dapat mengembangkan jenis cerita secara lengkap</p> <p>Baik Dapat mengembangkan jenis cerita ada sedikit yang tidak lengkap.</p> <p>Cukup Dikembangkan secara terbatas, cukup banyak yang tidak diisi atau tidak sesuai</p> <p>Kurang Dikembangkan dengan sangat kurang banyak yang tidak sesuai</p> <p>Sangat kurang Tidak ada pengembangan unsur intrinsik</p>	12-15 9-11 6-8 3-5 1	15
Tuliskan keajaiban dalam cerita fantasi yang telah ditampilkan!	<p>Sangat baik dapat mengembangkan keajaiban cerita secara lengkap</p> <p>Baik Dapat mengembangkan keajaiban cerita ada sedikit yang tidak lengkap.</p> <p>Cukup Dikembangkan secara terbatas, cukup banyak yang tidak diisi atau tidak sesuai</p> <p>Kurang Dikembangkan dengan sangat kurang banyak yang tidak sesuai</p>	12-15 9-11 6-8	15

	<p>Sangat kurang Tidak ada pengembangan unsur intrinsik</p>	3-5	
		1-2	
<p>Uraikanlah dengan kata-katamu sendiri cerita fantasi yang telah ditampilkan!</p>	<p>Baik sekali Siswa mengembangkan cerita dengan lengkap padat dan jelas. Serta tulisan yang sangat rapi</p>	12-15	15
	<p>Baik Siswa mngembangkan cerita dengan jelas, ada yang tidak lengkap. Tulisan rapi</p>	9-11	
	<p>Cukup Pengembangan cerita hampir tidak jelas, dalam artian dikembangkan secara terbatas serta tulisan yang cukup rapi</p>	6-8	
	<p>Kurang Pengembangan cerita sangat kurang, ada yang tidak sesuai tulisan yang kurang rapi</p>	3-5	
	<p>Sangat kurang Pengembangan cerita tidak sesuai sama sekali. Serta tulisan yang sangat tidak baik</p>	1	

Rumus Penilaian

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Pemerolehan nilai}}{\text{Nilai total}} \times 100$$

Lampiran 2

Kisi-kisi Soal dan jawaban kelas kontrol dan kelas eksperimen

Nama :

Kelas :

No. Absen;

A. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan baik dan benar!

1. Tulislah unsur intrinsik dalam cerita fantasi yang telah ditampilkan!
2. Jelaskan jenis cerita fantasi yang telah ditampilkan!
3. Tulislah keajaiban tokoh dalam cerita fantasi!
4. Uraikanlah dengan kata-katamu sendiri cerita fantasi yang telah ditampilkan!

No soal	Jawaban	Skor	Skor Maksimal
1	<p>unsur intrinsik dalam cerita fantasi putri tidur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tema kebenaran akan selalu menang dan berujung kebahagiaan • Tokoh Putri Aurora sebagai tokoh utama yang cantik, baik hati, ramah Raja sebagai pemeran pendukung yang baik hati, senang mengundang warga kerajaan ketika putrinya lahir 	15	15

	<p>Pangeran sebagai pemeran pendukung yang baik, pekerja keras berjuang untuk mendapatkan putri Aurora</p> <p>Peri baik hati berperan untuk membantu putri dalam mengurangi kutukan dari peri jahat</p> <p>Peri jahat sebagai tokoh antagonis yang mengutuk putri Aurora karena sakit hati saat raja tidak mengundangnya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alur : menggunakan alur maju • Latar/setting Tempat : Kerajaan Waktu : siang dan malam hari Suasana : menegangkan • Sudut pandang Sudut pandang pengarang dalam cerita ini adala sebagai orang ketiga serba tahu. Selain itu, kata anti yang digunakan yaitu kata ganti orang ketiga (putri raja ratu dan sebagainya • Amanat Hiduplah seperti raja dan ratu dalam cerita, menebar kebaikan dan menuai kebahagiaan. 		
2	<p>Pada zaman dahulu ada sebuah kerajaan yang dipenuhi kebahagiaan. Raja dan ratu yang memimpin kerajaan itu sangat baik dan</p>		

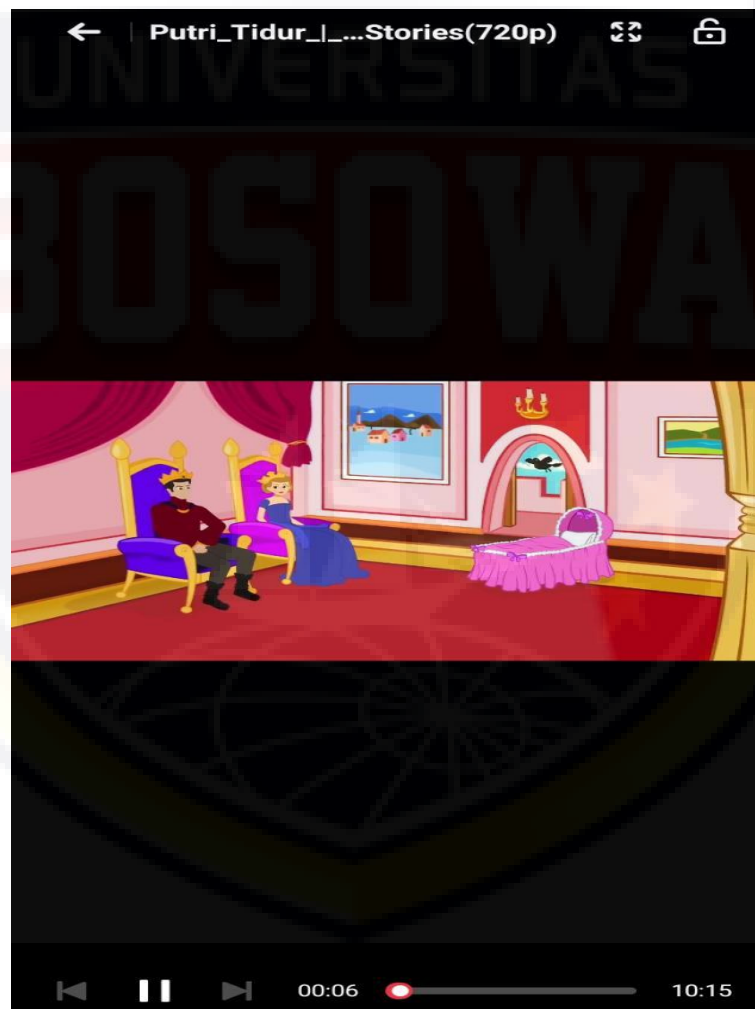
	<p>bijaksana. Ada sebuah keinginan mereka yaitu memiliki anak. Pada suatu hari lahirlah seorang putri yang sangat cantik mereka memberinya nama Putri Aurora. Sang raja kemudian mengundang warga kerajaan dan para perih baik untuk mengadakan syukuran. Para perih memberikan hadiah yang sangat unik pada Putri Aurora dengan menggunakan tongkat ajaibnya.</p> <p>Saat pesta berlangsung, tiba-tiba datanglah perih jahat yang tidak diundang dan mengutuk sang putri karena kesal tak diundang oleh raja. Perih jahat mengatakan bahwa ketika Putri telah berumur 16 tahun, tangannya akan ditusuk jarum dan meninggal dunia.</p> <p>Namun peri baik hati mengurangi kutukan sang putri dengan cara menggunakan tonkat ajaibnya dan mengatakan kau tidak akan meninggal namun akan tidur sampai pangeran datang dan menciummu.</p> <p>Saat yang diutnggu telah tiba sang putri telah berusia 16 tahun dan kutukan itu terjadi namun sang putri hanya tertidur selama setahun. Higgsang pangeran datang dan mencium kening putri Aurora. Merekapunmenikah dan hidup bahagia selamanya.</p>	15	15
--	--	----	----

3	Keajaiban tongkat perih yang dapat mengablkan permintaan Kekuatan ciuman pangeran yang dapat membangunkan tidur panjang sang putri	15	15
4	Menggunakan jenis cerita fantasi total. Karena semua tokoh, tempat, kejadian dalam cerita ini adalah fiksi atau tidak nyata.	15	15
	Skor		60

Lampiran 3

**Media Cerita Fantasi
"Putri Tidur"**

Gambar 3
Media Audiovisual Berupa Video untuk Kelas Eksperimen



Lampiran 4

Putri Tidur

Pada jaman dahulu kala ada seorang raja dan ratu yang tidak bahagia karena mereka belum memiliki anak. Walaupun kerajaan mereka makmur dan rakyat hidup dengan damai, namun tidak hadirnya seorang anak membuat mereka merasa selalu bersedih. Tapi mereka yakin suatu saat nanti keinginan mereka akan terwujud. Raja dan ratu sangatlah baik hati dan bijaksana.

Suatu hari keinginan mereka terkabul Sang ratu mengandung dan akhirnya melahirkan seorang gadis kecil yang sangat cantik mereka menamainya Putri Aurora. Raja dan Ratu sangat berbahagia sehingga mereka mengadakan pesta besar yang dirayakan oleh seluruh kerajaan. Di Istana dia tidak hanya mengundang sanak saudara, teman-teman dan pejabat istana, bahkan para peri peri hutanpun ikut diundang. Di kerajaan tersebut terdapat 13 peri hutan, namun sang raja melakukan kesalahan besar, karena lupa mengundang satu peri.

Pesta ini diselenggarakan dengan segala macam keindahan dan ketika itu berakhir para peri-peri hutan satu persatu memberikan hadiah berupa sihir untuk sang putri, ada yang berupa kebajikan, kecantikan, kekayaan, dan lainnya. Peri yang kesebelas selesai memberikan hadiah berupa sihir, tiba-tiba seluruh ruangan tertutup asap. Tak berselang lama, asap itu hilang dan diganti dengan kedatangan peri ke 13 yaitu si peri hitam. Dia ingin membalas raja dan ratu karena tidak mengundangnya, dan tanpa ucapan, atau bahkan melihat siapa pun, dia berkata dengan suara nyaring, “Putri raja pada umrnya yang ke enam belas akan mati

karena ditusuk jarum jahit.” Dan, tanpa mengucapkan sepatah kata pun, dia berbalik dan meninggalkan ruangan.

Mereka semua terkejut, lalu peri kedua belas yang belum memberikan hadiah segera maju kedepan. Sayangnya dia tidak dapat membatalkan kutukan dari peri hitam, dia hanya bisa melembutkan kutukan tersebut. Dia berkata, “Putri tidak akan mati karena tertusuk jarum di usianya keenam belas, dia hanya akan tertidur, dan akan bangun setelah mendapat ciuman dari cinta sejati.

Raja yang ingin menghindari putri kesayangannya dari kutukan peri hitam, segera memerintahkan agar seluruh jarum jahit tidak boleh berada disekitar istana. Sementara itu hadiah sihir dari para peri hutan menjadi kenyataan, sang putri tumbuh menjadi putri yang cantik, baik hatinya, cerdas, bijaksana, dan setiap orang yang melihatnya menjadi terikat hati untuk mencintainya.

Suatu hari sang raja memerintahkan ketiga peri untuk menjaga Putri Aurora. Ini merupakan tugas berat bagi mereka, karena Putri Auror tidak boleh berhubungan dengan siapa pun kecuali ke tiga peri. Putri Aurora tumbuh menjadi putri yang sangat cantik bersama peri pelindungnya.

Satu hari di usia sang puteri yang keenam belas, tinggal menunggu matahari terbenam sebelum kutukan peri hitam terjadi. Raja dan ratu sudah melakukan segala cara untuk mencegah kutukan itu terjadi, tetapi mereka masih khawatir akan kutukan tersebut. Sang putri kemudian dikurung di dalam sebuah kamar untuk mencegah kutukan itu. Namun, sang putri tidak senang akan hal itu

karena tidak tahu apa yang sedang terjadi. Tiba-tiba muncul sebuah pintu yang belum ia lihat. Sang putri sangat penasaran dengan pintu tersebut, kemudian membukanya pelan-pelan dan memasukinya. Didalam ruangan ada seorang perempuan tua sedang menjahit pakaian dan terlihat sangat sibuk. Putri Aurora perlahan berjalan seperti terhipnotis kedalam ruangan itu. Tepat pada saat matahari terbenam, Putri Aurora meraih jarum jahit dan akhirnya tertusuk. Kutukan itupun terjadi. Putri Aurora terjatuh dan masuk dalam tidur abadinya.

Para peri kemudian memberikan pakaian tercantik untuk sang putri, dan membaringkannya di atas kasur yang beralaskan bunga. Dimulailah hari-hari dimana Aurora dikenal sebagai putri tidur. Karena raja dan ratu tidak ingin bersedih lagi, ia pun memutuskan untuk membuat semua penghuni istana tertidur tentunya dengan bantuan para peri, sampai tiba waktu putri Aurora terlepas dari kutukannya.

Seratus tahun pun berlalu dari waktu ke waktu ada seorang pangeran datang dan mencoba untuk melewati pagar berduri dan masuk ke dalam istana. Setelah berhasil lewat, ia memasuki pintu istana dan sang pangeran sangat kaget mendapati semua orang tertidur di lantai. Sang pangeran kemudian memasuki kamar sang raja dan mendapati mereka tertidur. Sang pangeran pun melihat sebuah pintu setengah terbuka dan kemudian memasukinya. Disinilah tempat Putri Aurora tertidur. Sang pangeran mendekati tempat tidur sang putri dan berbisik ke telinga sang putri

“Ternyata kaulah putri tidur yang terkenal itu. Kau sangat cantik” bisik Pangeran

Dengan penuh cinta, sang pangeran pun mencium kening Putri Aurora. Pada saat itu juga, Putri Aurora pun terbangun dan melihat seorang pangeran tampan sedang menatapnya. Dengan terbangunnya Aurora seluruh penghuni istana ikut terbangun. Tidak terkecuali Raja dan Ratu. Mereka pun memasuki kamar Aurora dan mendapatinya sedang bersama dengan seorang pangeran.

Pangeran kemudian melamar Putri Aurora untuk menikah dengannya. Aurora tersenyum dan menerima lamaran pangeran. Raja dan ratu tentu saja sangat merestui pangeran yang telah menyelamatkan putri dari kutukannya, beserta kerajaannya,

Sang putri dan pangeran pun menikah. Raja mengadakan upacara pernikahan yang sangat meriah, pangeran dan putri pun hidup bahagia untuk selamanya.

Sekian

Lampiran 5

Hasil Uji Statistik Kelas Kontrol dan Eksperimen

Skor postest Eksperimen

N	valid	33
	missing	1
Mean		45,85
Standar error		0,574
Median		45,88
Variance		10,883
std. Deviation		3,299
Minimum		37
Maximum		55
Range		18
Skewness		-,052
Kurtosis		1,82

Skor postest kontrol

N	valid	34
	missing	0
Mean		40,44
Standar error		,657
Median		40,5
Variance		14,678
std. Deviation		3,831
Minimum		33
Maximum		50
Range		17
Skewness		,169
Kurtosis		-,045

Lampiran 6

Uji Normalitas kelompok kontrol dan eksperimen

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Skor postes Eksperimen	Skor Postest Kontrol
N		33	34
Normal Parameters	mean	45,85	40,44
	std. Deviasi	3,299	3,831
Lilliefors Significance Correction	apsolute	,106	0,08
	positive	,088	0,08
	negative	-,016	-,072
tes statitic		,106	0,08
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200	,200

- Test distribution is Normal.
- Calculated from data.
- Lilliefors Significance Correction.
- This is a lower bound of the true significance.

Uji Homogenitas

Tes of Homogenitas of Variance

Levene Statistic	df1	df2	Sig
1,286	1	65	,261

ANOVA

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig
Between Groups	489,644	1	489,644	38,225	,000
Within Groups	832,625	65	12,81		
Total	1322,269	66			

Uji independen sampel tes (Uji-t)

Skor Postest Kelas Eksperimen dan kontrol

		Equal Variance Asummed	Equal Variance not Asummed
Levene Test for Equality of Variances	F	1278	
	Sig.	,262	
	T	6183	6197
	Df	65	64,1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000
	Mean Differens	5,40731	5,40731
	Std. Error Difference	87460	8,7263
	95% Confidence Interval of Lower	366061	3,66408
	the difference Upper	71,5400	7,15054

Group Statistic

Kelas	N	Mean	Std. Deviason	Std. Error Mean
Kelas Kontrol	34	40,4412	3,83122	,65705
Kelas Eksperimen	33	45,8485	3,29887	,57426

Lampiran 8

**LAMPIRAN LEMBAR
TUGAS SISWA KELAS
UNIVERSITAS
EKPERIMEN**

BOSOWA



Kelas Eksperimen

Nilai tertinggi

Tugas 2020

Nama: Suban Victor pengabdian siberang
 kelas: 7.1
 No absen: 50

15 + 15 + 12 + 5
 55

A. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan baik dan benar.

1. Tunjukkan unsur intrinsik dalam cerita berikut yang telah dikumpulkan!

Jawab: - Tema / pesan: Raja dan raja → utuk (Buk baik), Aurora (Buk baik),
 12 pari (baik baik), Peri jahat / Peri ke 13 (Buk baik), pangeran - (Buk baik).

- Tema = kekuatan kebaikan.
- Alur: a. awal yang berisi pengenalan tokoh yaitu ada raja dan raja yang tidak memiliki anak karena memiliki anak raja mengundang ke 12 pari hp pari ke - 13 tidak diundang.
- b. Bertujuan muncul ketika peri ke - 13 tidak diundang oleh raja dan raja menggelar pesta anaknya. Sing pari ke - 13 marah dan merasa dendam terhadap raja.
- c. Gawatan yang terdapat dalam cerita putri talar ketika peri ke 13 mengumpikan mantra kejutkan kepada sang putri bahwa sang putri akan mati pada usia 15 tahun.
- d. Rincak masalah adalah ketika sang putri bermain-main di rumah istana dan mulai belajar menjahit dan tertusuk jarum lalu semua yang ada dikemudian semangnya tertidur.
- e. Pelecaian

Penylesaian masalah ketika sang pangeran datang ke istana

f akhir cerita

Cerita berakhir ketika Putri talar dapat bangun dan begitu juga yang lainnya

Lanjutan nilai tinggi

- Latar = Istana paku zaman dahulu

- Sudut pandang = Posisi pengarang dalam cerita dengan paku tidak ditulis sebagai orang ketiga atau aku

- Amanat = Kebaikan dan selalu menang diakhir cerita, dan orang dan selalu hidup bahagia

2. Tuliskan kejadian telah dalam cerita fantasi!

Jawab: ketika saat paku turun dari semesta makhluk hidup pada tahun ke-10 tahun karena teknologi jamur dan bakteri telah di kembangkan.

3. Jelaskan jenis cerita fantasi apa yang ada pada cerita tersebut!

Jawab: Cerita fantasi yaitu karena masih ada beberapa peri yang dianggap bisa terjadi di dunia nyata.

4. Uraikanlah dengan kata-kata sendiri tentang cerita fantasi yang telah ditampilkan!

Jawab: Di zaman dahulu kala hiduplah raja dengan yang tidak bisa memiliki anak. Setelah beberapa waktu kemudian merupakan mereka pun memiliki anak yang bernama Alena dan mereka (raja dan ratu) mengadakan pesta atas kelahiran anaknya dan mengundang semua warga. Namun dan para peri tapi hanya ke 12 peri namun tapi peri ke-13 tidak dan peri ke-13 pun marah dan mengutuki paku dan semuanya bahwa saat usia ke 15 tahun semua orang di istana akan berubah karena paku saja akan jadi si paku. Saja tertusuk jamur. Setiap berapa tahun kemudian kutukan itu pun terjadi. Semua yang ada di istana tertusuk jamur. Ada lama kemudian setelah beberapa tahun yang panjang. Para datang menobong istana dan sebangun dan akhirnya mereka pun hidup bahagia.

Nilai Sangat Rendah

Nama: ANGGA ANUGRAH
 Kelas: 7 1
 NO URUT: 03
 TUGAS BHS INDONESIA
 TEL 18/3/2021

12151218 **37**

A Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan baik dan benar

1 Tuliskan unsur intrinsik dalam cerita fantasi yang telah ditampilkan jawaban.

1 tema
 2 tokoh
 3 Alur
 4 Latar / setting

5) Sudut pandang
 6) Amanat

2 tulislah keajaiban tokoh dalam cerita ~~fantasi~~ fantasi
 - Ramalan ilah tersebut benar
 - Berkah yang semua peri terwujud.
 - Berta indah - istana yang tersalubung dengan duri

3 Jelaskan jenis cerita fantasi apa yang ada pada cerita tersebut.
 peri kedua belas yang belum memberitah
 berkah maju dan berkata kefukan tersebut
 akan terjadi sang putri tidak akan mening
 gal tetapi akan tertidur selama seratus tahun

4 uraikan dengan kata - kata mu sendiri tentang putri tidur.
 putri aurora memiliki parasantik peri-peri
 meng hadia kan - sebuah mantera
 dan memberikan putri aurora pada umur 18
 nya dia akan mati tetusuf jarum kemudian
 sang perihir pun pergi

Nilai Kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai Eksperimen
1	ACHMAD DARMAWAN FEBRIYANTO	71
2	ANDI FIKRI NUR SABANI	75
3	ANGGA ANUGRAH	61
4	ANGGI ANUGRAH	73
5	ARDIANSYAH TAUFIK QURRAHMAN	71
6	AUDREY RIANA NOVIA NATING	73
7	AZZHARA MONOARFA	75
8	BERIL FERNANDA PRANATA	80
9	CITNIA NATALIA TAMBOLANG	73
10	DAVINA PUTRI SRI NKADI IRWAN	81
11	DIAN RESKY YULINDA	86
12	DIMAS ENDRIK SUGIHARTO	75
13	FAIRUZ ZACKY SADEWA	76
14	GLORY KEYLA PATILA	78
15	HAYATUN MAWADDAH	75
16	HIKMAHTU RAHMA	80
17	HIMNA KURNIA MUSTAHAR	68
18	KHUZNUL KHATIMAH PUTRI	76
19	MELANIE SARTIKA PUTRI	80
20	MUH. FURQAN AL FIQRI	71
21	MUHAMMAD HUSEIN YUSUF	76
22	MUHAMMAD NUR HIKMAH	73
23	NAZLIAH KHUMAIRAH PUTRI ANDINI	75
24	NIANT MORIS VERY	73
25	NUR RAHMAWATY AZISAH AB	83
26	QIMAIA MUTIARA ARTA KADANG	80
27	SAHAT SAOLOAN GURNING	76
28	SELVI AULIA FIBRI. R	81
29	SHIREN AURELIA PATANGGU	66
30	SUTAN VICTOR PANGONDIAN SIHOMBING	91
31	SYAKIRAH DZULKAEDAH ISKANDAR	81
32	VILIA BUNGA PUTRI	75
33	VIONA PUTRI PRISKILIA ELAKE	83

Lampiran 9

LAMPIRAN
HASIL LEMBAR TUGAS SISWA
KELAS KONTROL

BOSOWA



Kelas Kontrol

Nilai Sangat Tinggi

Nama: Livia Merry Asaa
Kelas: 7.2
SISTEM No. Urut: 15
18-3-2021 - Kamis

Tugas:
A. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan baik dan benar!
1. Tuliskan unsur intrinsik dalam cerita fantasi yang telah ditampilkan!
2. Tuliskan kejantaban tokoh dalam cerita fantasi!
3. Jelaskan jenis cerita fantasi apa yang ada pada cerita tersebut!
4. Uraikanlah dengan kata-katamu sendiri: tentang cerita fantasi yang telah ditampilkan!

Jawab:
1. Unsur intrinsik cerita fantasi:
1. Tema.
2. Alur.
3. Tokoh dan penokohan:
4. Latar, yaitu tempat, waktu, serta suasana.
5. Sudut pandang, yaitu posisi pengarang dalam membawakan suatu cerita.
6. Amanat.
2. Tokoh ketiga belas peri huban yang mempunyai sihir, niatnya sihir kebajikan, keadilan, kekayaan dan kubukan. Juga tokoh sang pangeran yang mampu melepaskan Putri Aurora dari lidur abadi.
3. Cerita fantasi total aku dengarkan.

4. Di jaman dahulu kala, hiduplah seorang Raja dan Ratu yang tidak memiliki anak, masalah ini membuat Raja dan Ratu sangatlah sedih. Tetapi di suatu hari, ketika sang Ratu berjalan di tepi sungai, seekor ikan kecil mengangkat kepalanya keluar dari air dan berkata, "Apa yang kamu inginkan akan terpenuhi, dan kamu akan segera mempunyai seorang putri."
Apa yang ikan kecil tersebut ramalkan segera menjadi kenyataan; dan sang Ratu melahirkan seorang gadis kecil yang sangat cantik sehingga sang Raja tidak dapat menahan kegembiraannya dan mengadakan perjamuan besar-besaran. Dia lalu mengundang semua sanak keluarga, teman, dan seluruh penduduk dikerajaannya juga burut diundang, agar mereka dapat ikut merayakan dan memberikan bertab kepada putri kecilnya. Di kerajaannya terdapat tiga belas orang peri dan sang Raja hanya memiliki dua belas piring emas, sehingga Raja tersebut memutuskan untuk mengundang dua belas orang peri saja dan tidak mengundang peri yang ketiga belas.
Saat ini, seratus tahun telah berlalu, dan ketika pangeran terselut datang ke semak belukar yang memagari istana, yang dilihatnya hanyalah tanaman-tanaman yang indah yang dapat dilaluinya dengan mudah. Tanaman tersebut menutup kembali dengan rapat ketika pangeran tersebut telah sebelumnya.
Akhirnya Raja dan Ratu mengadakan pesta pernikahan untuk sang Putri dan Pangeran yang berakhir dengan kebahagiaan sepanjang hidup mereka.

15715 45 + 5
50

Nilai sangat rendah

Nama = Fairuz Fadhia Sadema
 Kelas = 7.2
 No. absen = 7

2x 15 + 13 + 5

35

- 1 lahirnya Putri aurora
- 2 Putri aurora dikutuk pada ulang tahun ke-16 nya, dia akan mati karena tertusuk jarum jahit. Namun Peri ke-12 menghaluskan kutukannya agar Putri aurora tidak mati karena tertusuk jarum jahit diulang tahunnya yang ke-16 tapi Putri aurora akan terbangun tertidur dan akan terbangun setelah mendapat ciuman cinta sejati
- 3 fantasi total, atau semua yang terdapat dalam cerita tidak terjadi dalam dunia nyata
- 4 Pada zaman dahulu kala ada seorang raja dan ratu yang tidak bahagia karena mereka belum memiliki anak, suatu hari keinginan mereka terkabul. Ratu mengandung dan melahirkan seorang gadis kecil yang sangat cantik, mereka melengkapinya dengan pesta dan mengundang seluruh rakyat dan janda para peri. Namun raja keliru, karena marah peri hitam mengutuk Putri aurora, Peri ke-12 meringankan kutukannya dengan cara Putri aurora akan tertidur di ulang tahunnya yang ke-16 dan akan terbangun jika seseorang memberinya ciuman cinta sejati. Suatu hari pangeran datang dan mencoba untuk melewati pagar berdiri. Setelah berhasil masuk pangeran melihat mereka tertidur dan pangeran melihat Putri aurora, pangeran mencium kening Putri aurora. Pangeran melamarnya dan mereka pun menikah dengan restu sang raja.

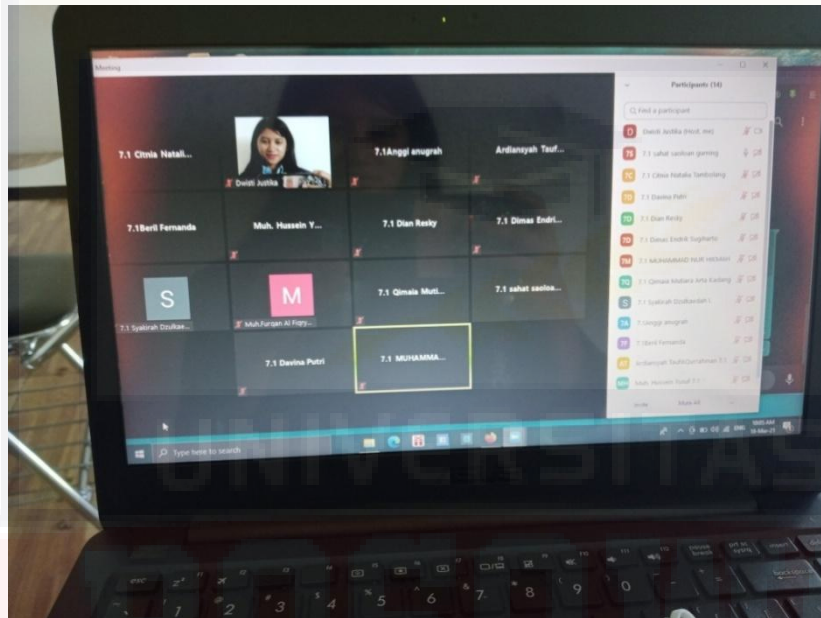
Lampiran 10

Nilai Kelas Kontrol

No	Nama	Nilai Kontrol
1	ALMAIRA RATU ARIFAH MANOMAN	66
2	AQILAH FAWWAZAH HANUN	61
3	ARCELI VIRGINIA ASER	65
4	ARSASYA MUSTARI	66
5	AURELIA JESSYCA SIPONAN	55
6	DAILEN OTNIEL TANDILINO	70
7	FAIRUZ FATHIYA SADEMA	65
8	FARREL SEBASTIAN FRITZWEL	70
9	FELICIA APRILIA AGNES	61
10	GILBERT NOBEL ANTHONY	71
11	HILNA HIDAYAH MUSTAHAR	75
12	INAYAH DWIYANI RIFAI	68
13	JELITA RANNU	76
14	JIHAN GUSTIANI	70
15	KIKI	70
16	LIVIA MERRY ASSA	86
17	MUH. HUSNI IKRAM TANGKELAYUK	70
18	MAHINDRA	63
19	MUH. HASYIM AL FARIZI	71
20	MUHAMMAD ADLY FEBRIAN	58
21	MUHAMMAD FARID FAIZAL	71
22	MUHAMMAD ILHAM	75
23	MUHAMMAD WAHYU PRATAMA	68
24	NADIA MAHARANI S.	68
25	NURNAILAH I'TIDAL	65
26	NURUL KHUMAIRAH	58
27	RASTI KHAIRAH	66
28	RAY SHALIMA MAGVIRA	60
29	RIZKY CHRISTIAN MANANGA	66
30	SAMUEL SAMPELA'BI	76
31	SIFA AZZIQRA	75
32	SITY NURAZIZAH	56
33	TRI REZKY FEBRIANI	61
34	ZAHIR ABDURRAHMAN MAULANA	61

Lampiran 11

Dokumentasi



Gambar 4 : siswa kelompok eksperimen saat diberi materi ajar

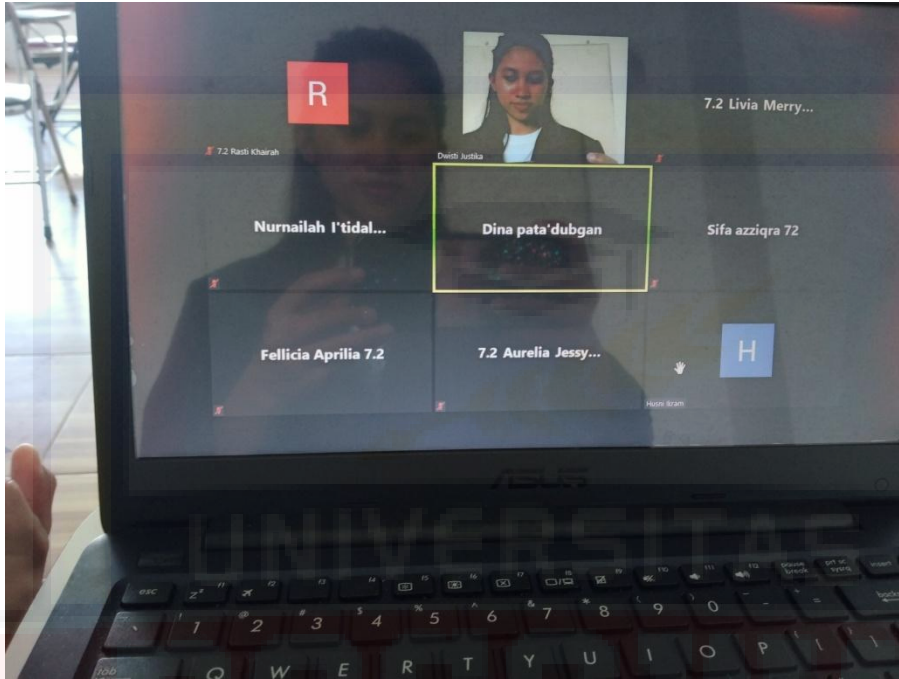


Gambar 5 siswa kelompok eksperimen saat diberi materi ajar

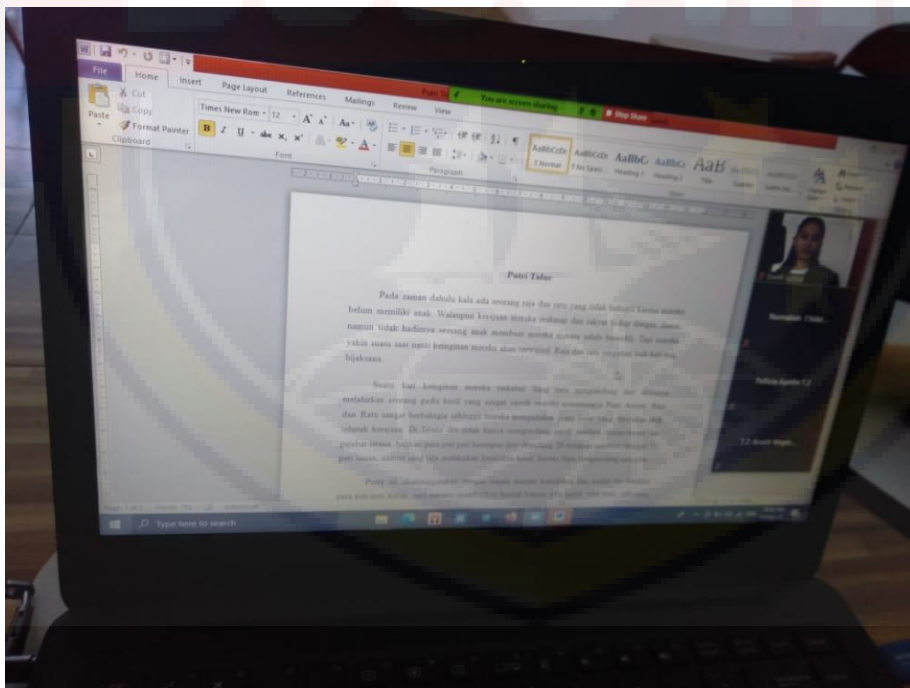


Gambar 6 siswa kelas eksperimen saat diberi perlakuan

Dokumentasi Pembelajaran Kelas Kontrol



Gambar 7 siswa kelas kontrol saat diberi materi ajar



Gambar 8 Siswa kelas kontrol stdiberikan perlakuan

Lampiran 12

NSS: 201196011212 NPSN: 40311920

PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA TEKNIS SATUAN PENDIDIKAN FORMAL
SMP NEGERI 35 MAKASSAR

Alamat : Jalan Telegraf Utama No. 1 Kompleks perumahan Telkomas . Telp: 0411-8959567 Makassar- 90241

KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
 Nomor : 800/293/SMP 35/IV/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala UPT SPF SMP Negeri 35 Makassar bahwa :

Nama : **DWISTI JUSTIKA**
 N I M : 45161020032
 Fakultas : FKIP
 Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Alamat : Jl. Sukamaju No. 4 Makassar

Benar yang bersangkutan tersebut di atas telah selesai melakukan penelitian di UPT SPF SMP Negeri 35 Makassar dari tanggal 11 s.d. 25 Maret 2021 dengan judul :

“KEEFEKTIKAN PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS CERITA FANTASI PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 35 MAKASSAR”

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 05 April 2021
 Kepala UPT SPF SMPN 35 Makassar


Parengan S.Pd., M.Pd
 Pembina Tk.I
 N.P.P. 19650915 198812 1 002

CS Peminda-Inggris-Cerdik.com

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
Df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.000	3.077	6.313	12.706	31.820	63.656	318.308
2	0.816	1.885	2.919	4.302	6.964	9.924	22.327
3	0.764	1.637	2.353	3.182	4.540	5.840	10.214
4	0.740	1.533	2.131	2.776	3.746	4.604	7.173
5	0.726	1.475	2.015	2.570	3.364	4.032	5.893
6	0.717	1.439	1.943	2.446	3.142	3.707	5.207
7	0.711	1.414	1.894	2.364	2.997	3.499	4.785
8	0.706	1.396	1.859	2.306	2.896	3.355	4.500
9	0.702	1.383	1.833	2.262	2.821	3.249	4.296
10	0.699	1.372	1.812	2.228	2.763	3.169	4.143
11	0.697	1.363	1.795	2.200	2.718	3.105	4.024
12	0.695	1.356	1.782	2.178	2.681	3.054	3.929
13	0.693	1.350	1.770	2.160	2.650	3.012	3.851
14	0.692	1.345	1.761	2.144	2.624	2.976	3.787
15	0.691	1.340	1.753	2.131	2.602	2.946	3.732
16	0.690	1.336	1.745	2.119	2.583	2.920	3.686
17	0.689	1.333	1.739	2.109	2.566	2.898	3.645
18	0.688	1.330	1.734	2.100	2.552	2.878	3.610
19	0.687	1.327	1.729	2.093	2.539	2.860	3.579
20	0.686	1.325	1.724	2.085	2.527	2.845	3.551
21	0.686	1.323	1.720	2.079	2.517	2.831	3.527
22	0.685	1.321	1.717	2.073	2.508	2.818	3.504
23	0.685	1.319	1.713	2.068	2.499	2.807	3.484
24	0.684	1.317	1.710	2.063	2.492	2.796	3.466
25	0.684	1.316	1.708	2.059	2.485	2.787	3.450
26	0.684	1.314	1.705	2.055	2.478	2.778	3.435
27	0.683	1.313	1.703	2.051	2.472	2.770	3.421
28	0.683	1.312	1.701	2.048	2.467	2.763	3.408
29	0.683	1.311	1.699	2.045	2.462	2.756	3.396
30	0.682	1.310	1.697	2.042	2.457	2.750	3.385
31	0.682	1.309	1.695	2.039	2.452	2.744	3.374
32	0.682	1.308	1.693	2.036	2.448	2.738	3.365
33	0.682	1.307	1.692	2.034	2.444	2.733	3.356
34	0.681	1.306	1.690	2.032	2.441	2.728	3.347
35	0.681	1.306	1.689	2.030	2.437	2.723	3.340
36	0.681	1.305	1.688	2.028	2.434	2.719	3.332
37	0.681	1.304	1.687	2.026	2.431	2.715	3.325
38	0.681	1.304	1.685	2.024	2.428	2.711	3.319
39	0.680	1.303	1.684	2.022	2.425	2.707	3.312
40	0.680	1.303	1.683	2.021	2.423	2.704	3.306

Titik persentase distribusi (df = 1-40)

Titik persentase distribusi (df = 41-80)

Pr df	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
41	0.680	1.302	1.682	2.019	2.420	2.701	3.301
42	0.680	1.302	1.681	2.018	2.418	2.698	3.295
43	0.680	1.301	1.681	2.016	2.416	2.695	3.290
44	0.680	1.301	1.680	2.015	2.414	2.692	3.286
45	0.679	1.300	1.679	2.014	2.412	2.689	3.281
46	0.679	1.300	1.678	2.012	2.410	2.687	3.277
47	0.679	1.299	1.677	2.011	2.408	2.684	3.272
48	0.679	1.299	1.677	2.010	2.406	2.682	3.268
49	0.679	1.299	1.676	2.009	2.404	2.679	3.265
50	0.679	1.298	1.675	2.008	2.403	2.677	3.261
51	0.679	1.298	1.675	2.007	2.401	2.675	3.257
52	0.679	1.298	1.674	2.006	2.400	2.673	3.254
53	0.679	1.297	1.674	2.005	2.398	2.671	3.251
54	0.679	1.297	1.673	2.004	2.397	2.669	3.248
55	0.678	1.297	1.673	2.004	2.396	2.668	3.245
56	0.678	1.296	1.672	2.003	2.394	2.666	3.242
57	0.678	1.296	1.672	2.002	2.393	2.664	3.239
58	0.678	1.296	1.671	2.001	2.392	2.663	3.236
59	0.678	1.296	1.671	2.001	2.391	2.661	3.234
60	0.678	1.295	1.670	2.000	2.390	2.660	3.231
61	0.678	1.295	1.670	1.999	2.389	2.658	3.229
62	0.678	1.295	1.669	1.998	2.388	2.657	3.226
63	0.678	1.295	1.669	1.998	2.387	2.656	3.224
64	0.678	1.294	1.669	1.997	2.386	2.654	3.222
65	0.678	1.294	1.668	1.997	2.385	2.653	3.220
66	0.678	1.294	1.668	1.996	2.384	2.652	3.218
67	0.678	1.294	1.667	1.996	2.383	2.651	3.216
68	0.678	1.294	1.667	1.995	2.382	2.650	3.214
69	0.678	1.293	1.667	1.994	2.381	2.648	3.212
70	0.678	1.293	1.666	1.994	2.380	2.647	3.210
71	0.677	1.293	1.666	1.993	2.380	2.646	3.209
72	0.677	1.293	1.666	1.993	2.379	2.645	3.207
73	0.677	1.293	1.666	1.993	2.378	2.644	3.205
74	0.677	1.293	1.665	1.992	2.377	2.643	3.204
75	0.677	1.292	1.665	1.992	2.377	2.642	3.202
76	0.677	1.292	1.665	1.991	2.376	2.642	3.200
77	0.677	1.292	1.664	1.991	2.375	2.641	3.199
78	0.677	1.292	1.664	1.990	2.375	2.640	3.198
79	0.677	1.292	1.664	1.990	2.374	2.639	3.196
80	0.677	1.292	1.664	1.990	2.373	2.638	3.195

Diproduksi oleh: Junaidi (<http://junaidichaniago.wordpress.com>), 2010

RIWAYAT HIDUP



Dwisti Justika adalah nama penulis Skripsi ini. Dilahirkan pada tanggal 01 Juli 1998 di Sirande Kabupaten Mamasa Provinsi Sulawesi Barat. Penulis merupakan anak ke 2 dari 5 bersaudara dari pasangan Pithon dan Miyoko. Penulis memulai pendidikan di SDN Kinatang pada tahun 2004 dan lulus pada tahun 2010. Tahun yang sama pula penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri I Buntu Malangka tepatnya di Kabupaten Mamasa dan lulus pada tahun 2013. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan studi ke SMA Negeri 3 Mamuju dan lulus pada tahun 2016. Pada tahun yang sama pula penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Bosowa, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Tamat pada tahun 2021.