PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS FABEL KELAS VII UPT SPF SMPN 48 MAKASSAR

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh
Nur Rahma Khairunnisa
NIM 10533 11051 19

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
2023

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas Nama **NUR RAHMA KHAIRUNNISA,** Nim: **105331105119** diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 256 TAHUN 1444 H/2023 M, Tanggal 21 Juli 2023 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Sabtu 29 Juli 2023.

Makassar, 11 Muharram 1445 H
29 Juli 2023 M

PANITIA UJIAN

5. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag. (.....)
6. Ketua : Erwin Akib, M. Pd., Ph. D. (.....)
7. Sekretaris : Dr. Baharullah, M. Pd. (.....)
8. Penguji :
   1. Prof. Dr. A. Rahman Rahim, M. Hum. (.....)
   2. Dr. Muhammad Nurahmad, S.S., M. Hum (.....)
   3. Dr. Aliem Bahri, M. Pd. (.....)
   4. Arifuddin, S. Pd., M. Pd. (.....)

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, M. Pd., Ph. D.
NBM : 860 934

PERSETUJUAN PEMBIMBING

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Nama	:	**Nur Rahma Khairunnisa**
Nim	:	**105331105119**
Program Studi	:	Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas	:	Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul skripsi	:	**Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menulis Fabel Kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 29 Juli 2023 M

Disetujui oleh

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Aliem Bahri, S. Pd., M. Pd.	**Hasbiah, S. Pd., M. Hum.**

Diketahui oleh

Dekan FKIP Unismuh Makassar	Ketua Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Erwin Akib M. Pd., Ph. D	**Dr. Andi Paida, S. Pd., M. Pd.**
NBM : 860 934	**NBM: 1152 733**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PEND. BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Telp : 0411-866132/860132 (Fax.)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nur Rahma Khairunnisa

Stambuk : 105331105119

Jurusan : **Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

Pembimbing : **1. Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.**
2. Haslinda, S.Pd., M.Hum.

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menulis Fabel Kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar**

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1	Selasa, 30/05-23	Perbaiki sistematika penelitian	
2	Jumat, 03/06-23	Perbaiki Abstrak perbaiki tabel-tabel	
3	Kamis, 8/06-23	Perbaiki hasil penelitian	
4	Selasa, 14/06-23	Sesuaikan daftar pustaka dg rujukan	
5	Jumat, 16/06-23	Lengkapi lampiran-lampiran serta persuratan	
6.	Senin, 19/06-23	Acc	

Catatan:
Mahasiswa hanya dapat mengikuti seminar Skripsi jika sudah konsultasi ke Dosen Pembimbing minimal 6 kali.

Makassar, 23 Mei 2023
Ketua Prodi
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Dr. Aidil Patda, S. Pd., M. Pd.
NBM. 1152 733

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PEND. BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Telp. 0411-866132/860132 (Fax.)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama	:	Nur Rahma Khairunnisa
Stambuk	:	105331105119
Jurusan	:	**Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**
Pembimbing	:	1. Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. **2. Haslinda, S.Pd., M.Hum.**
Judul Skripsi	:	**Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menulis Fabel Kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar**

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1.	Jumat/09.6.23	- Lampiran dilengkapi - Gambar/foto dilengkapi keterangan.	
2.	Jumat/13.6.23	- Data penelitian - Analisis data	
3.	Jumat/27.6.23	- teknik analis	
4.	Kamis/29.6.23	Perbaiki sesuai dengan koreksian	
5.	Rabu/5.7.23	Simpulan	
6.	Kamis/6.7.23	Acc Ujian hasil	

Catatan:
Mahasiswa hanya dapat mengikuti seminar Skripsi jika sudah konsultasi ke Dosen Pembimbing minimal 6 kali.

Makassar, 23 Mei 2023
Ketua Prodi
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Dr. Andi Pahla, S. Pd., M. Pd.
NBM. 1452 733

TerakreditasiInstitusi

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Rahma Khairunnisa

Nim : 105331105119

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menulis Fabel Kelas VII SPF SMPN 48 Makassar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 09 Agustus 2023

Yang Membuat Pernyataan

Nur Rahma Khairunnisa
NIM. 105331105119

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Nur Rahma Khairunnisa
Nim	: 105331105119
Program Studi	: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyususnan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makasssar, 08 Agustus 2023
Yang Membuat Perjanjian

Nur Rahma Khairunnisa
NIM. 105331105119

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN
Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بسم الله الرحمن الرحيم

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Nur Rahma Khairunnisa

NIM : 105331105119

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	9 %	10 %
2	Bab 2	24 %	25 %
3	Bab 3	9 %	10 %
4	Bab 4	3 %	10 %
5	Bab 5	5 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 23 Juni 2023
Mengetahui
Kepala UPT. Perpustakaan dan Penerbitan,

Nurumah, S.Hum.,M.I.P
NBM. 964 591

Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222
Telepon (0411)866972,881 593,fax (0411)865 588
Website: www.library.unismuh.ac.id
E-mail : perpustakaan@unismuh.ac.id

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Bertahanlah dalam keimanan bagaimanapun sulitnya ujian sebab surga menanti-nanti dengan kenikmatan tiada tepi.

(Alfialghazi)

Kepersembahkan karya ini buat:

Kupersembahkan karya ini untuk ayah dan ibuku tercinta, keluarga besarku, dan sahabat-sahabatku, atas keikhlasan dan doanya dalam mendukungku untuk mewujudkan harapan menjadi kenyataan.

Terima kasih yang tak terhingga kepada para dosen, terutama dosen pembimbingku yang tak pernah lelah dan sabar memberikan bimbingan kepadaku.

ABSTRAK

Nur Rahma Khairunnisa, 2023. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menulis Fabel Kelas VII UPT SPF SMPN 48 MAKASSAR*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Pembimbing I Aliem Bahri dan Pembimbing II Haslinda.

Masalah utama dalam penelitian yaitu bagaimana pengaruh penggunaan media audio visual terhadap keterampilan menulis fabel kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar menulis fabel dengan menggunakan media audio visual pada siswa kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode *pre-eksperimen*, desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest* dengan melibatkan satu kelas yang dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Prosedur penelitian ini meliputi persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar yang berjumlah 36 orang.

Hasil penelitian dan analisis data statistik dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *Pretest* dan *Posttest* menggunakan media audio visual pada pembelajaran menulis fabel yaitu 54 dan 82,05. Selanjutnya, analisis statistik inferensial pada uji-t hasil yang diperoleh bahwa t_{hitung} yaitu 5,191 dan t_{tabel} yaitu 1,689 pada taraf signifikan 0,05 atau 5% jadi t_{hitung} (5,191) > t_{tabel} (1,689) dinyatakan H0 ditolak dan H1 diterima maka hipotesis diterima. Pada uji N-Gain dapat dianalis kemampuan hasil belajar siswa menulis fabel menggunakan media audio visual pada interval g ≥ 0,7 masuk kategori tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan hasil belajar berpengaruh pada penggunaan media audio visual terhadap keterampilan menulis fabel kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar.

Kata kunci: menulis, fabel, media, audio visual

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil alamin, segala puji bagi Allah *Subhanahu Wa Ta'ala,* sang pemilik semesta yang telah memberikan rahmat dan berbagai nikmat yang tiada tara kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menulis Fabel Kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar".

Salawat serta salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad *Shallahu Alaihi Wasallam,* yang telah membawa kita dari zaman kebodohan menuju zaman saat ini kepada keislaman yang berpedoman pada Al-Quran dan As-Sunnah. Beliau menjadi panutan bagi seluruh umat Islam agar menjadi hamba yang tangguh dalam menghadapi segala perkara, khususnya pada penulis yang senantiasa berusaha kuat dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan bagaikan fatamorgana, yang semakin dikejar, semakin hilang dari pandangan. sebagaimana seseorang mencari sebuah kesempurnaan, maka dia tidak akan pernah merasa puas dengan apa yang telah dicapai atau diusahakan. Demikian juga tulisan ini, penulis ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis memiliki keterbatasan. Segala upaya penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih yang teramat tulus kepada orang tua tercinta, Kisman dan Kalisom yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, memberikan kasih sayang yang tiada tara, dan membiayai kepada penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula, penulis mengucapan terima kasih kepada Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. pembimbing I dan Haslinda, S.Pd., M.Hum. pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan hingga selesainya skripsi ini.

Kemudian, tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada; Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dr. Andi Paida, M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Dr. Anin Asnidar, S.Pd., M.Pd. Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru, staf, dan Dra. Nur Faidah selaku guru bahasa Indonesia di UPT SPF SMPN 48 Makassar yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada saudari-saudariku Nuraini dan Fatimah, sahabatku seperjuangan selama kuliah Waode Asmimin, Siti Najemia Naim, dan Sri Rahmamawati, seluruh rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Angkatan 2019, serta teman Kampus Mengajar Angkatan 3 Thalia,

Cornelia, dan Rifai atas kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis yang telah memberi pelangi dalam hidupku.

Akhir kata, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran, dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Semoga dapat memberi manfaat dalam menambah wawasan dan membuka cakrawala pengetahuan bagi para pembaca, terutama bagi diri penulis. Aamiin.

Makassar, 17 Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PENGESAHAN ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING iii
LEMBAR KARTU KONTROL iv
SURAT PERNYATAAN vi
SURAT PERJANJIAN vii
SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT viii
MOTO DAN PERSEMBAHAN ix
ABSTRAK x
KATA PENGANTAR xi
DAFTAR ISI xiv
DAFTAR TABEL xvi
DAFTAR GAMBAR xvii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 5
C. Tujuan Penelitian 5
D. Manfaat Penelitian 5
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS 7
A. Kajian Teori 7
B. Kerangka Pikir 27
C. Hasil Penelitian Relevan 30
D. Hipotesis Penelitian 33

BAB III METODE PENELITIAN....34
A. Jenis Penelitian....34
B. Lokasi Penelitian....34
C. Populasi dan Sampel Penelitian....34
D. Desain Penelitian....36
E. Variabel Penelitian....37
F. Definisi Operasional Variabel....37
G. Prosedur Penelitian....38
H. Instrumen Penelitian....39
I. Teknik Pengumpulan Data....41
J. Teknik Analisis Data....42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN....47
A. Hasil Penelitian....47
B. Pembahasan....54
BAB V SIMPULAN DAN SARAN....57
A. Simpulan....57
B. Saran....58
DAFTAR PUSTAKA....59
LAMPIRAN-LAMPIRAN
RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

3.1 Populasi Kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar.....35

3.2 Sampel Kelas VII 1 UPT SPF SMPN 48 Makassar 36

3.3 Pedoman Penilaian Keterampilan Menulis Fabel 40

3.4 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).....43

3.5 Kriteria Tingkat N-Gain 46

4.1 Statistik Skor *Pretest* Siswa 49

4.2 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar *Pretest* Siswa.....49

4.3 Statistik Skor *Posttest* Siswa 50

4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar *Posttes* Siswa 51

4.5 Nilai N-Gain Siswa 53

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

2. 1 Kerangka Pikir 29

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 62
2. Surat Penelitian 69
3. Soal Esai *Pretest* 74
4. Soal Esai *Posttest* 75
5. Hasil *Pretest* 76
6. Hasil *Posttest* 81
7. Daftar Hasil Belajar Siswa (*Pretest*) 86
8. Daftar Hasil Belajar Siswa (*Posttest*) 88
9. Data Hasil Belajar Siswa Menggunakan Uji N-Gain 94
10. Titik Persentase Distribusi 96
11. Dokumentasi 98

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era revolusi industri 4.0, teknologi kian berkembang pesat seiring berkembangnya zaman, bahkan informasi kini mudah terakses di seluruh dunia melalui benda-benda elektronik. Berkembangnya teknologi tentu memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan masyarakat diberbagai bidang, yaitu pendidikan, sosial, budaya, dan ekonomi.

Pada bidang pendidikan, orang yang berprofesi sebagai pendidik atau guru dituntut mampu memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar siswa termotivasi dan semangat dalam memperoleh ilmu. Selain itu, dengan memanfaatkan teknologi juga akan mempermudahkan guru dalam proses pembelajaran menjadi lebih praktis.

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia yang tidak dapat dilepaskan dan sudah melekat sejak manusia itu lahir. Pentingnya pendidikan juga terdapat pada Undang-Undang Republik Indonesia Tahun 1945 No. 20 Tahun 2003 BAB IV, Pasal 6 ayat (2), bahwa setiap warga negara yang berusia tujuh tahun sampai dengan lima belas tahun wajib mengikuti pendidikan dasar. Menurut Triwiyanto (2021:23) pendidikan adalah usaha menarik sesuatu didalam manusia sebagai upaya memberikan pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, dan informal di sekolah, dan luar sekolah, yang berlangsung

seumur hidup yang bertujuan optimalisasi kemampuan-kemampuan individu agar dikemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat.

Saat memasuki dunia pendidikan, seseorang akan mengembangkan keterampilan berbahasa. Menurut Tarigan (2013:1) keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu (1) keterampilan menyimak. (2) keterampilan berbicara, (3) keterampilan membaca, dan (4) keterampilan menulis. Setiap keterampilan tersebut berkaitan erat karena bagian yang mendasari proses pemerolehan bahasa. Orang yang memiliki keterampilan berbahasa yang baik dapat mengembangkan kemampuan intelektual serta bakat.

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang menggunakan bahasa tulis untuk berkomunikasi atau menyampaikan informasi kepada orang lain. Menurut Semi (2020:13) menulis merupakan suatu proses kreatif memindahkan gagasan kedalam lambang-lambang tulisan. Peserta didik diharapkan dapat menciptakan sebuah karangan untuk mengekspresikan ide, gagasan, dan pendapat, bukan sekedar dijadikan alat komunikasi. Selain itu, menulis merupakan kegiatan yang menuntut untuk menyusun tulisan sesuai susunan berdasarkan jenisnya. Namun, dibalik kerumitannya, menulis memiliki pengaruh bagi pengembangan mental dan intelektual seseorang.

Pembelajaran bahasa Indonesia sering ditemukan siswa yang mengalami kesulitan dan kesalahan dalam menulis. Pada observasi awal di lapangan, pembelajaran fabel yang dilakukan di sekolah yang menjadi objek penelitan masih menggunakan buku paket dan metode ceramah. Kemudian, ditemukan siswa yang mengalami kesalahan menulis, contohnya menulis fabel

terdapat kesalahan penulisan kosakata dan penggunaan tanda baca yang tidak tepat. Hal ini tidak efektif, seperti yang kita ketahui bahwa ilmu pengetahuan kini berdampingan dengan teknologi (IPTEK). Hal ini menjadi perhatian bagi peneliti untuk menggunakan media yang sesuai dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam pembelajaran fabel untuk memperoleh hasil yang bagus.

Upaya yang dapat dilakukan untuk menghindari terjadinya kesulitan menulis dalam pembelajaran yaitu menggunakan media pembelajaran. Di bidang pendidikan, seorang pendidik tentu mengenal berbagai media pembelajaran yang merupakan alat bantu proses belajar mengajar menjadi lebih efektif. Selain itu, dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan menyajikan materi yang menarik perhatian para siswa. Salah satu contoh media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan, yaitu media audio visual. Pendidik atau guru dapat menggunakan media audio visual yang menggabungkan dua media, yaitu suara (*audio*) dan gambar (*visual*) untuk menyajikan materi pembelajaran lebih nyata dibandingkan menggunakan media gambar atau metode ceramah.

Fabel merupakan kisah yang menceritakan para binatang (tokoh) berperilaku seperti manusia dan terdapat pesan moral di dalamnya. Fabel termasuk jenis sastra tradisional, yang dikisahkan secara turun-temurun melalui lisan. Pelajaran fabel tertera pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII semester II (genap) tercantum dalam kurikulum 2013 yang telah dijabarkan Kompetensi Dasar 3.12 Menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar dan Kompetensi

Dasar 4.12 Memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh St. Aulia Mar'a Sholehah (2021) yang melakukan penelitian berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menulis Puisi Kelas VIII SMP Negeri 3 Bontonompo". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual meningkatkan keterampilan menulis puisi dan memiliki pengaruh yang signifkan terhadap hasil belajar siswa. Media audio visual juga berfungsi untuk mengarahkan siswa agar lebih fokus dalam pembelajaran dan dapat membantu siswa untuk lebih mudah mengaitkan imajinasinya dalam menyusun kata-kata menjadi sebuah kalimat.

Penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual sebagai alat bantu dalam pembelajran fabel serta mengukur keterampilan menulis siswa setelah diterapkannya media audio visual. Penyajian fabel dalam bentuk media audio visual diharapkan memudahkan siswa untuk membuat tulisan tentang cerita fabel.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian keterampilan menulis siswa terhadap fabel menggunakan media audio visual karena menarik bagi siswa dan mengetahui efek penggunaan media audio visual selama proses pembelajaran fabel. Maka peneliti akan melaporkan dalam bentuk skripsi dengan judul yaitu "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menulis Fabel Kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka yang menjadi rumusan masalah penelitian ini adalah "Apakah Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menulis Fabel Kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar?"

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menulis Fabel Kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian meliputi dua bagian yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah. Serta, pemanfaatan media audio visual agar proses pembelajaran lebih menarik dan kreatif bagi siswa terutama dalam keterampilan menulis fabel.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Menambah pengetahuan, pengalaman, serta wawasan penulis terhadap pembelajaran fabel dan mengembangkan teori penggunaan media audio visual terhadap keterampilan menulis pembelajaran fabel.

b. Bagi Guru

Meningkatkan kinerja guru dan menambah inovasi proses pembelajaran dalam menerapkan dan memanfaatkan media audio visual terhadap pembelajaran fabel sekaligus perbaikan mengajar menjadi lebih efektif di dalam kelas.

c. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman yang menarik bagi siswa saat belajar menggunakan media audio visual dan meningkatkan keterampilan menulis siswa khususnya pembelajaran fabel.

d. Bagi Sekolah

Memberikan inovasi bagi sekolah untuk menyediakan media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Hakikat Menulis

a. Pengertian Menulis

Sebagai salah satu komponen dari keterampilan berbahasa, menulis merupakan kegiatan untuk menyampaikan pesan melalui bahasa tulis. Saat menulis, penulis tidak sekedar menuliskan kata-kata saja namun perlu memperhatikan isi dan tujuan yang hendak disampaikan kepada pembaca agar dapat memahaminya.

Menurut Tarigan (2013:3) menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain.

Dalman (2016:4) menyatakan bahwa menulis merupakan proses penyampaian pikiran, angan-angan, perasaan dalam bentuk lambang/tanda/tulisan yang bermakna. Dalam kegiatan menulis terdapat suatu kegiatan merangkai, menyusun, melukiskan suatu lambang/tanda/tulisan berupa kumpulan huruf yang membentuk kata, kumpulan kata membentuk kelompok kalimat, kumpulan kalimat membentuk paragraf, dan kumpulan paragraf membentuk wacana/karangan yang utuh dan bermakna.

Menurut Semi (2020:39) menulis merupakan sebuah keterampilan yang dilakukan melalui tahapan yang harus dikerjakan

dengan mengerahkan keterampilan, seni, dan kiat sehingga semuanya berjalan dengan efektif.

Sedangkan Hatmo (2021:4) menyatakan menulis merupakan aktivitas manusia yang terarah dan sadar untuk menuangkan ide, gagasan, pikiran, perasaan, atau pengalaman dalam bentuk tulisan yang diorganisasikan secara sistematis menggunakan kalimat yang logis, sehingga orang lain dapat memahami maksud yang disampaikan sesuai dengan tujuan penulis.

Berdasarkan beberapa uraian pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa menggunakan alat atau bahasa tulis untuk berkomunikasi secara tidak langsung. Melalui tulisan, seseorang dapat menuangkan ide, gagasan, atau perasaan yang hendak disampaikan kepada orang lain. Selain itu, dengan menulis melahirkan sebuah karangan yang dapat dinikmati para pembaca.

b. Tujuan Menulis

Pada dasarnya, menulis memiliki tujuan tertentu agar ide, gagasan, dan perasaan dapat tersampaikan dengan baik dan benar kepada orang yang ditujukan. Hal tersebut perlu diperhatikan untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman antara penulis dan pembaca. Menurut Tarigan (2013:24-25) tujuan menulis dijabarkan sebagai berikut.

1) Tulisan yang bertujuan untuk memberitahukan atau mengajar disebut wacana informatif.

2) Tulisan yang bertujuan untuk meyakinkan atau mendesak disebut wacana persuasif.
3) Tulisan yang bertujuan untuk menghibur atau menyenangkan atau yang mengandung tujuan estetik disebut wacana literer.
4) Tulisan yang mengekspresikan perasaan dan emosi yang kuat atau berapi-api disebut wacana ekspresif.

c. Fungsi Menulis

Menurut D'Angelo (1980), pada prinsipnya fungsi utama dari tulisan adalah sebagai alat komunikasi yang tidak langsung. Menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berpikir. Juga dapat menolong kita berpikir secara kritis. Juga dapat memudahkan kita merasakan dan menikmati hubungan memperdalam daya tanggap atau persepsi kita, memecahkan masalah-masalah yang kita hadapi, menyusun urutan bagi pengalaman. Tulisan dapat membantu kita menjelaskan pikiran-pikiran kita. Tidak jarang, kita menemui apa yang sebenarnya kita pikirkan dan rasakan mengenai orang-orang, gagasan-gagasan, masalah-masalah, dan kejadian-kejadian hanya dalam proses menulis yang aktual.

d. Tahap-Tahap Menulis

Saat proses menulis tentu ada tahap-tahap yang dilalui agar terwujudnya sebuah karya tulis. Adapun tahap-tahap atau proses penulisan menurut Semi (2020:45) sebagai berikut.

1) Tahap Pratulis

Tahap pratulis adalah langkah pertama saat menulis. Pada tahap ini disebut juga tahap persiapan yang harus dilakukan untuk mengembangkan tulisan. Oleh karena itu, pada tahap pratulis ini, penulis menentukan topik dan merancang tulisan.

2) Tahap Penulisan

Tahap penulisan adalah tahap selanjutnya setelah tahap pratulis. Pada tahap ini, semua persiapan yang telah dilakukan penulis saat tahap pratulis dituangkan ke dalam kertas. Penulis mengembangkan topik yang telah ditentukan menjadi sebuah karya.

3) Tahap Pascatulis

Tahap pascatulis adalah tahap penyelesaian akhir tulisan. Pada tahap ini melakukan penyuntingan terhadap tulisan. Tujuan tahap pascatulis untuk memperhatikan draf tulisan yang berbentuk kasar saat tahap penulisan agar terlihat rapi sehingga tulisan kita tersampaikan dengan baik kepada pembaca. Selain itu, penyuntingan sangat penting sebelum naskah atau karya yang ingin diterbitkan untuk menghindari kesalahan pemakaian bahasa.

2. Hakikat Fabel

a. Pengertian Fabel

Secara etimologis fabel berasal dari bahasa latin yaitu *fabulat.* Fabel merupakan jenis cerita fiksi atau karangan sastra yang

menceritakan kehidupan para binatang yang berperilaku menyerupai manusia dan juga persoalan kehidupan manusia. Selain itu, fabel memiliki pesan moral di dalam cerita.

Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Edisi Kelima, fabel adalah cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang (berisi pendidikan moral dan budi pekerti).

Menurut Nurgiyantoro (2018:190) cerita binatang (fabel) adalah salah satu cerita (tradisional) yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang-binatang tersebut dapat berpikir dan berinteraksi layaknya komunitas manusia, juga dengan permasalahan hidup layaknya manusia. Mereka dapat berpikir, berlogika, berperasaan, berbicara, bersikap, bertingkah laku, dan lain-lain sebagaimana halnya manusia dengan bahasa manusia. Cerita binatang seolah-olah tidak berbeda halnya dengan cerita yang lain, dalam arti cerita dengan tokoh manusia, selain bahwa cerita itu menampilkan tokoh binatang.

Fabel termasuk salah satu cerita yang paling digemari anak-anak maupun orang dewasa. Fabel mengandung nilai-nilai moral yang dapat dipelajari karena mengisahkan kehidupan manusia dengan berbagai karakter baik dan jahat. Karakter baik seperti bersikap jujur, baik hati, sopan, pintar, dan saling membantu. Sedangkan, karakter jahat seperti licik, sombong, menipu, dan mencuri. Oleh karena itu,

fabel sangat cocok dijadikan pelajaran agar siswa dapat mencontohi karakter-karakter baik dari cerita binatang tersebut.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa fabel merupakan karya sastra yang menceritakan para binatang yang berperilaku menyerupai manusia dan mengandung pesan moral di bagian akhir cerita yang dapat dijadikan pelajaran.

b. Ciri-Ciri Fabel

Setiap cerita tentu memiliki ciri khas berdasarkan tujuan dan fungsinya. Adapun ciri-ciri yang terdapat pada fabel sebagai berikut.

1) Tokoh yang diceritakan adalah para binatang.
2) Watak tokoh binatang menyerupai perilaku manusia dengan berbagai karakter.
3) Alur pada fabel umumnya alur maju karena cerita menunjukkan sebab dan akibat yang diurutkan dari awal hingga akhir.
4) Berlatarkan alam, seperti hutan, sungai, dan lembah.
5) Ciri bahasa yang digunakan, yaitu (a) kalimat naratif/peristiwa, (b) kalimat langsung yang berupa dialog para tokoh, dan (c) menggunakan kata sehari-hari dalam situasi tidak formal.
6) Menggunakan konjungsi pengurutan (sesudah, sebelum, lalu, mula-mula, kemudian, selanjutnya, setelah itu, atau akhirnya) dan konjungsi waktu bersamaan (sementara itu, seraya, dan sambil).

c. Unsur-Unsur Fabel

Unsur adalah pembangun dari sebuah cerita secara sistematis agar mudah dipahami oleh pembaca. Menurut Nurgiyantoro (2018:30)

unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan suatu teks hadir sebagai teks sastra, unsur-unsur yang secara aktual akan dijumpai jika orang membaca karya sastra. Adapun unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam fabel sebagai berikut.

1) Tema

Tema adalah gagasan pokok yang mencakup keseluruhan cerita, lebih tepatnya inti dari sebuah cerita. Menurut Nurgiyantoro (2018:115) tema adalah gagasan (makna) dasar umum yang menopang sebuah karya sastra sebagai struktur semantis dan bersifat abstrak yang secara berulang-ulang dimunculkan lewat motif-motif dan biasanya dilakukan secara implisit.

2) Tokoh

Menurut Nurgiyantoro (2018:144) tokoh merupakan pelaku dan penderita berbagai peristiwa yang dikisahkan. Dalam cerita fabel, tokoh yang berperan adalah binatang-binatang yang berperilaku seperti manusia. Pada fabel, tokoh yang diceritakan adalah binatang yang hadir sebagai personifikasi manusia. Cerita ini berupa kisah binatang yang menyangkut persoalan kehidupan manusia.

3) Penokohan

Penokohan adalah pemberian karakter pada tokoh. Dalam cerita fabel, karakter tokoh ada dua jenis yaitu protagonis

dan antagonis. Protagonis adalah tokoh utama dan karakternya baik, contohnya bersikap jujur, tolong-menolong, dan sebagainya, Sebaliknya, antagonis adalah tokoh lawan dari tokoh utama dan karakternya jahat, contohnya licik, sombong, mencuri, dan sebagainya.

4) Alur

Alur adalah jalur cerita mengenai peristiwa atau kejadian yang dihubungkan sebab akibat. Adapun jenis-jenis alur, yaitu (1) alur maju, (2) alur mundur, dan (3) alur maju-mundur. Pada umumnya, fabel menggunakan alur maju yang menceritakan peristiwa dari awal hingga akhir, kejadian dalam cerita dihubungkan secara sebab akibat.

5) Latar

Menurut Nurgiyantoro (2018:123) bahwa latar merupakan tempat, saat, dan keadaan sosial yang menjadi wadah tempat tokoh melakukan dan dikenai sesuatu kejadian. Latar yang digunakan dalam fabel, yaitu alam bebas seperi hutan atau sungai sebab kisah yang diceritakan berkaitan dengan kehidupan para binatang.

6) Amanat

Amanat adalah pesan yang disampaikan penulis melalui cerita. Biasanya amanat terletak pada akhir cerita (koda). Pada cerita fabel, amanat yang disampaikan adalah nilai-nilai moral. Ajaran moral yang ingin disampaikan tidak saja terdapat dalam

karakter tokoh-tokoh binatang, tetapi pada alur ceritanya berkaitan dengan persoalan kehidapan manusia.

d. Struktur Fabel

Berdasarkan buku bahasa Indonesia SMP/MTS kelas VII kurikulum 2013 revisi 2017, fabel memiliki empat bagian dalam strukturnya sebagai berikut.

1) Orientasi, yaitu bagian awal dari suatu cerita yang berisi pengenalan tokoh, latar, tempat, dan waktu.
2) Komplikasi (konflik), yaitu permasalahan cerita antara tokoh satu dengan tokoh lainnya. Komplikasi dimulai dari munculnya masalah sehingga masalah mencapai klimaks (masalah memuncak).
3) Resolusi, yaitu pemecahan atau penyelesaian dari sebuah permasalahan yang terjadi pada bagian komplikasi.
4) Koda, yaitu bagian akhir dari suatu cerita. Pada bagian ini terungkap nasib para tokoh dan pengarang mengungkap pesan moral secara implisit pada akhir cerita.

3. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2020:3).

Kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Tetapi secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran (Angkowo dan Kosasih, 2007:12).

Menurut Henich, dkk (1982), medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat perantara untuk menyampaikan sesuatu kepada orang lain. Selain itu, media dapat dijadikan sarana komunikasi, biasanya menggunakan benda-benda eletronik. Oleh karena itu, media sangat membantu dalam menghubungkan informasi kepada penerima.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan perpaduan antara alat dan bahan ajar yang digunakan guru untuk mempermudah dalam proses

pembelajaran. Musfiqon (2012:28) mengungkapkan bahwa secara lebih utuh media dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Arsyad (2020:10) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Menurut Yaumi (2018-7-8) media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio visual, multimedia, dan web. Peralatan tersebut harus dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Peralatan tersebut harus dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi pesan-pesan pembelajaran agar peserta didik dapat mengonstruksi pengetahuan dengan efektif dan efesien. Selain itu, interaksi antara guru dengan siswa, siswa yang satu dengan siswa yang lain, serta antara guru, dan siswa dengan sumber belajar dapat terbangun dengan baik.

Media pembelajaran sangat penting bagi kegiatan belajar mengajar karena dapat mendukung tercapainya tujuan belajar dengan lebih baik dan lebih cepat. Media pembelajaran tidak sekedar menjadi

alat bantu pembelajaran, melainkan juga merupakan suatu strategi dalam pembelajaran (Cahyadi, 2019:19).

Pada umumnya, media memiliki beragam jenis sehingga guru diharapkan dapat memilih atau menggunakan jenis media yang sesuai dengan pembelajaran berdasarkan kebutuhannya. Media pembelajaran juga dapat dikatakan efektif jika memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sebab, hasil belajar siswa yang diperoleh baik maka guru dikatakan berhasil dalam mengatasi hambatan belajar siswa serta tujuan pembelajaran tercapai sesuai yang direncanakan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk peralatan yang telah didesain kemudian dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan informasi berdasarkan materi yang disalurkan kepada siswa. Selain itu, dapat mempermudah proses pembelajaran dan memperoleh hasil belajar siswa yang efektif.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Cahyadi (2019:26) media pembelajaran memiliki kegunaan-kegunaan sebagai berikut.

1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya.
    a) Objek yang terlalu besar, dapat digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.

b) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.

c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *time lapse* atau *high-speed photography*.

d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.

e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.

f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Sebelum menggunakan media pembelajaran, seorang guru harus dapat memilih salah satu media pembelajaran yang beraneka ragam sesuai dengan kebutuhan, yaitu materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Cahyadi (2019:47-48) membagi jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut.

1) Media Audio

Media audio adalah media yang berhubungan dengan bunyi/suara atau media berisi pesan yang hanya diterima melalui oleh indra pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau

kata-kata) maupun nonverbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contoh media audio, yaitu radio atau rekaman.

Media audio atau disebut juga dengan media rekaman ini sangat sesuai untuk melatih keterampilan ekspresi lisan dan komprehensif lisan. Jadi, media ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran kemampuan berbahasa khususnya aspek berbicara karena media ini sangat sesuai untuk melatih keterampilan ekspresi lisan dan komprehensif lisan yang sering diterapkan dalam pembelajaran kemampuan berbahasa (Soeparno, 2008:39).

2) Media Visual

Media visual adalah media yang menampilkan objek atau media yang mengandalkan indra penglihatan. Media visual menampilan materialnya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor karena melalui media ini perangkat lunak (*software*) yang melengkapi alat proyeksi ini akan dihasilkan suatu bias cahaya atau gambar yang sesuai dengan materi yang diinginkan. Contoh media visual, yaitu gambar, poster, dan grafik.

Menurut Sanjaya (2015:211) media visual adalah media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Media ini hanya menampilkan gambar atau visual yang didalamnnya terdapat pesan-pesan pembelajaran, siswa dapat melihat secara langsung gambar-gambar yang ingin disampaikan oleh guru.

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang dapat dilihat dan didengar. Dalam media audio terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio (suara) dan visual (gambar bergerak). Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptaan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Contoh media audio visual, yaitu film, video, dan televisi.

4) Media Multimedia

Media multimedia adalah media yang menyajikan unsur media secara lengkap, seperti animasi. Multimedia sering diidentikkan dengan komputer, internet, dan pembelajaran berbasis komputer.

5) Media Realita

Media nyata yang ada di lingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti tumbuhan, binatang, spesimen, herbarium, dan lainnya.

4. Hakikat Media Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Ramli (2012:85) menyatakan bahwa media audio visual adalah seperangkat media yang secara serentak dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan, yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Media pembelajaran ini mempunyai lebih dari satu

komponen sehingga merupakan integrasi dari beberapa unsur sehingga dapat menampilkan suara dan gambar bergerak secara serentak telah direncanakan secara matang, sistematis, dan logis sesuai dengan tujuan dan tingkat kesiapan siswa yang menerimanya.

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian (Arsyad, 2020:91).

Menurut Djamarah dan Aswan Zain (2010:124) media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jadi media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat).

Asyhar (2011:45) menyatakan bahwa media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio visual adalah film, video, program TV, dan lain-lain.

Bahan-bahan audio visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan guru

dan siswa tetap merupakan elemen paling penting dalam sistem pendidikan modern saat ini (Dale, 1969:180).

Wirawan (2020:151) penggunaan media audio visual yang secara langsung melibatkan indra penglihatan dan pendengaran mampu meningkatkan minat belajar siswa dan secara signifikan meningkatkan daya serap dan daya ingat siswa.

Pembelajaran dengan menggunakan media audio visual adalah upaya menyalurkan materi/bahan ajar dengan menggunakan benda-benda elektronik untuk menyajikan audio dan visual. Melalui media audio visual dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran untuk mempermudah dan memahami suatu materi.

Berdasarkan beberapa uraian pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan kombinasi media audio (suara) dan media visual (gambar). Media audio visual menyajikan informasi yang dibantu alat-alat. Dengan menggunakan media audio visual sebagai media pembelajaran akan melibatkan pancaindra yaitu pendengaran dan penglihatan maka siswa akan lebih memahami apa yang disampaikan guru.

b. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran

Sebagai media pembelajaran, media audio visual juga memilki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut.

1) Kelebihan Media Audio Visual

a) Menyajikan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang kali jika perlu.

b) Mendorong dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

c) Mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.

d) Menyajikan peristiwa yang berbahasa jika dilihat secara langsung.

e) Dapat ditunjukkan kepada kelompok maupun perorangan.

2) Kekurangan Media Audio Visual

a) Memerlukan biaya dan waktu yang banyak.

b) Tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui gambar dan suara tersebut.

c) Tidak semua media audio visual sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar sehingga harus dirancang terlebih dahulu sesuatu kebutuhan.

c. Bentuk-Bentuk Media Audio Visual

Dilihat dari segi keadaan, media audio visual dibagi menjadi dua, yaitu audio visual murni dan audio visual tidak murni. Berikut ini penjelasannya.

1) Media Audio Visual Murni

Media audio visual murni adalah media yang menampilkan suara dan gambar yang bergerak yang berasal dari suatu sumber.

a) Film

Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam *frame* di mana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup (Arsyad, 2020:50). Film juga merupakan media gambar bergerak telah yang dirancang dan memiliki cerita yang diadaptasi dari karya tulis. Biasanya film ditayangkan di bioskop atau layar lebar.

b) Video

Video merupakan media gambar bergerak berbentuk sederhana yang berasal dari rekaman kamera. Biasanya video digunakan sebagai dokumentasi. Video juga dapat menyajikan pesan bersifat fakta maupun fiktif, informasi, dan edukatif.

c) Televisi

Televisi merupakan suatu perlengkapan elektronik pada dasarnya sama dengan gambar hidup yang terdiri dari suara dan gambar. Televisi disebut juga lembaga penyiaran, tak jarang televisi menyajikan siaran pendidikan yang melakukan kerja sama dengan Departemen Pendidikan Nasional.

Televisi pendidikan adalah penggunaan program video yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran tetentu tanpa melihat siapa yang menyiarkannya. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa siswa yang belajar

melalui program televisi untuk berbagai mata pelajaran dapat menguasai mata pelajaran tersebut sama seperti mereka yang mempelajarinya melalui tatap muka dengan guru di kelas (Arsyad, 2020:52).

2) Media Audio Visual Tidak Murni

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (dikutip Cahyadi, 2019:117) media audio visual tidak murni adalah media yang unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Contohnya, PowerPoint.

d. Langkah-Langkah Penggunaan Media Audio Visual terhadap Pembelajaran Fabel

Setiap proses pembelajaran tentu memiliki langkah-langkah agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Adapun langkah-langkah dalam penggunaan media audio visual terhadap pembelajaran fabel sebagai berikut.

a) Mempersiapkan materi dan alat-alat. Guru terlebih dahulu menyiapkan materi berkaitan dengan fabel kemudian menentukan media audio visual yang akan digunakan. Selanjutnya, guru mempersiapkan alat-alat yang digunakan berupa laptop, LCD, proyektor, dan pengeras suara untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

b) Kesiapan siswa. Hal ini bertujuan untuk membangkitkan kesiapan siswa untuk melihat dan mendengar selama proses pembelajaran dengan baik.

c) Guru menjelaskan kepada siswa materi yang akan dibahas, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dan media audio visual yang digunakan.

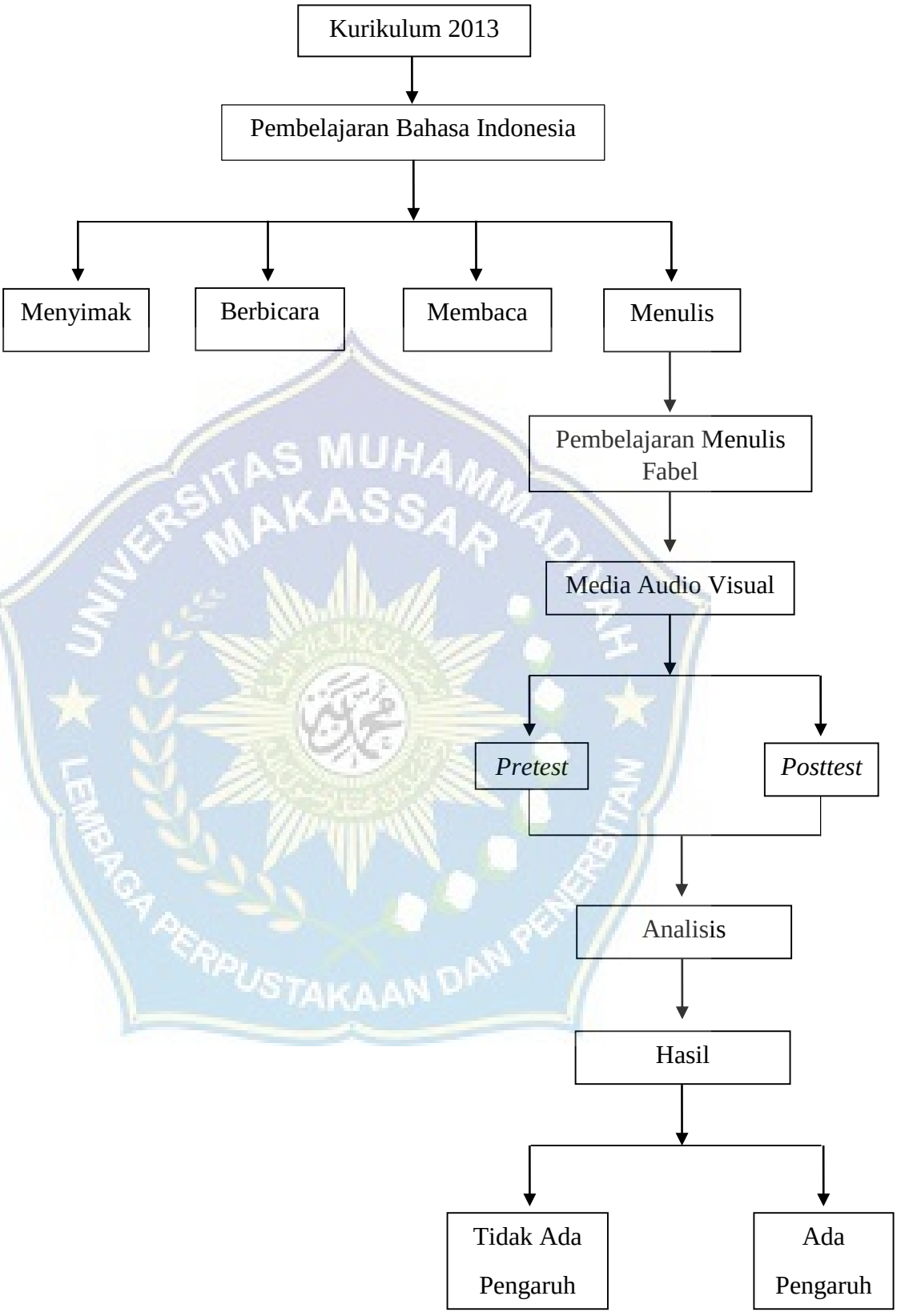
d) Tanya jawab/diskusi. Guru membuka sesi tanya jawab atau diskusi dengan siswa, untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap fabel yang disampaikan setelah diterapkannya media audio visual.

B. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan rangkaian konsep pemecahan suatu masalah yang telah diidentifikasi. Pada kurikulum 2013 pembelajaran didasarkan berbasis teks. Pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pembelajaran menulis fabel pada umumnya menggunakan buku paket yang telah tersedia di sekolah. Ditemukan siswa yang tidak mampu menulis fabel. Kurangnya inovasi dan kreativitas menggunakan media pembelajaran maka digunakan media audio visual terhadap siswa kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar sebagai fokus penelitian ini.

Pada penelitian ini melibatkan dua tahap penelitian, yaitu *pretest* (sebelum menerapkan media audio visual) dan *posttest* (sesudah menerapkan media audio visual) sebagai pembandingan untuk menentukan keberhasilan belajar siswa. Kemudian, dianalisis dan dilihat hasil apakah sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual terhadap keterampilan menulis fabel siswa memiliki pengaruh atau tidak. Adapun kerangka pikir pengaruh

penggunaan media audio visual terhadap keterampilan menulis siswa yang digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

C. Hasil Penelitian Relevan

Pada penelitian ini berhubungan dengan penelitian-penelitian sebelumnya antara lain St. Aulia Mar'a Sholehah (2021) yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menulis Puisi Kelas VIII SMP Negeri 3 Bontonompo.* Hasil penelitian terdapat pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan. Perolehan skor rata-rata tes hasil belajar siswa sebelum menggunakan media audio visual adalah 51,16 dengan standar deviansi 9,74. Sedangkan setelah menggunakan media audio visual skor rata-rata tes hasil belajar siswa adalah 92,7 dengan standar deviansi 6,22. Kemudian rata-rata nilai uji N-Gain dominan berada pada kategori tinggi $g \geq 0,7$ sebanyak 80%. Adapun persamaan penelitian ini yaitu menggunakan media audio visual. Sedangkan perbedaannya, penelitian St. Aulia Mar'a Sholehah menggunakan media audio visual terhadap keterampilan menulis puisi, sedangkan penelitian ini melakukan penelitian menggunakan media audio visual terhadap keterampilan menulis fabel.

Harmilah R. (2019) melakukan penelitian berjudul *Peningkatan Keterampilan Menulis Teksi Cerita Fiksi/Cerita Hayalan Belaka (Fabel) melalui Penerapan Media Gambar pada Siswa Kelas VIII.2 MTS Muhammadiyah Syuhada Makassar*. Penelitian ini menjelaskan keterampilan menlis fabel dengan penerapan pembelajaran menggunakan media gambar. Pada siklus I hasil pembelajaran keterampilan menyusun teks cerita fabel dengan menggunakan media gambar pada peserta didik kelas VIII Mts Muhammadiyah Syuhada Makassar menunjukkan dari 10 (40%) siwa memperoleh kriteria B- atau tidak tuntas. Hal ini berarti pembelajaran

keterampilan menyusun teks cerita moral/fabel dengan menggunakan media gambar pada siklus I secara klasikal belum berhasil. Pada siklus II hasil pembelajaran keterampilan menyusun teks cerita fabel dengan menggunakan media gambar pada siswa kelas VIII Mts Muhammadiyah Syuhada Makassar menunjukkan kriteria sangat baik A memperoleh persentase (16 %) atau 4 peserta didik, 9 peserta didik dengan kriteria A- memperoleh persentase 36 %, 10 peserta didik (40%) memperoleh kriteria B+ dan 2 peserta didik memperoleh kriteria B dengan persentase 8 %. Hal ini berarti bahwa pembelajaran keterampilan menulis teks cerita moral/fabel pada siklus II secara klasikal telah berhasil, karena kriteria keberhasilan secara individual di atas 75%. Berdasarkan hasil penelitian Harmilah R. dapat disimpulkan bahwa setelah penggunaan media gambar pada keterampilan menulis fabel siswa kelas VII mengalami peningkatan. Persamaan pada penelitian ini dengan peneliti Harmilah R. yaitu sasaran pada keterampilan menulis fabel. Sedangkan perbedaannya terletak pada penggunaan media, peneliti menggunakan media audio visual terhadap keterampilan menulis fabel sedangkan penelitian Harmilah mengarah kepada peningkatan keterampilan menulis fabel menggunakan media gambar.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Oktavia Lestari P. dan Fitri Asma (2021) yang berjudul *Media Audiovisual dalam Menulis Kembali Teks Cerita Fabel oleh Siswa Kelas VIII SMP Swasta Bandung*. Perolehan nilai rata-rata 72,05 termasuk dalam katagori baik. Sedangkan jika Menulis kembali teks cerita fabel tanpa menggunakan media audiovisual oleh siswa kelas VIII SMP Swasta Bandung memperoleh nilai rata-rata 58,2 termasuk dalam katagori

kurang. Media audiovisual efektif dalam menulis kembali teks cerita fabel, hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan dengan uji "T" di peroleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan dk = (N1 + N2) – 2 = 68 yaitu 3,825 > 1,668 sehingga hipotesis dinyatakan terbukti kebenarannya., di mana H0 ditolak dan H1 diterima. Persamaan penelitian ini yaitu media audio visual dalam menulis cerita fabel. Adapun perbedaan penelitian Oktavia dan Fitri lebih mengarah ke efektivitas media audio visual dalam menulis fabel pada kelas VIII menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kontrol sedangkan penelitian ini berfokus ke pengaruh penggunaan media audio visual terhadap keterampilan menulis siswa kelas VII dengan menggunakan satu kelas. Perbedaan lainnya terletak pada lokasi, penelitian tersebut dilakukan di SMP Swasta Bandung, sedangkan penelitian ini di UPT SPF SMPN 48 Makassar.

Kemudian, Enawar dan Sumiyani (2021) yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menulis Karangan Persuasi pada Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 3 Kota Tangerang*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual meningkatkan kemampuan menulis karangan persuasi siswa. Pengaruh ini ditunjukkan dari perbandingan pada nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 71,3 dan pada kelas kontrol sebesar 66,8. Kemudian, dari hasil dari uji hipotesis t_{hitung} sebesar 4,59 > t_{tabel} sebesar 2,00, maka terdapat perbedaan yang signifikan hasil tes akhir siswa di kelas eksperimen dan siswa di kelas kontrol. Hal ini bermakna bahwa siswa kelas eksperimen lebih terampil menulis karangan persuasi setelah diterapkannya media audio visual dibandingkan siswa di kelas

kontrol yang tidak menggunakan media audio visual. Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian Enawar dan Sumiyani terletak pada penggunaan media audio visual. Sedangkan perbedaannya terletak pada sasaran dan lokasi penelitian.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dan perlu dibukti kebenarannya. Jika hipotesis telah terbukti kebenarannya, maka hipotesis tersebut berubah namanya menjadi tesis. Berdasarkan data yang diperoleh, hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. H0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media audio visual terhadap kemampuan menulis fabel siswa kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar.
2. H1 : Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media audio visual terhadap kemampuan menulis fabel siswa kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen kuantitatif. Penelitian metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2022:72). Peneliti memggunakan jenis penelitian kuantitatif metode eksperimen karena sesuai dengan tujuan penelitian yakni untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap keterampilan menulis fabel kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SMPN 48 Makassar yang beralamat di Jl. Hertasning Blok E4 No. 1, Kelurahan Tidung, Kecamatan Rappocini, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas, objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2022:80). Populasi juga dapat diartikan yaitu keseluruhan jumlah dari subjek yang akan diteliti.

Pada penelitian ini, sasaran populasi yaitu seluruh siswa kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar yang terdiri dari 5 kelas.

Tabel 3.1 Populasi Kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar

No.	Kelas	Jumlah
1.	VII.1	36
2.	VII.2	31
3.	VII.3	33
4.	VII.4	32
5.	VII.5	35
Jumlah Total		167

(Sumber: Data UPT SPF SMPN 48 Makassar)

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Sugiyono, 2022).

Pemilihan sampel juga akan memengaruhi hasil penelitian. Menurut Winami (2018:151) teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan, Teknik sampling pada dasarnya dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu *Probability Sampling* dan *Nonprobability Sampling*.

Penelitian ini mengambil teknik sampling, yaitu *Probability Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan

peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Sugiyono, 2022:82).

Salah satu jenis teknik pengambilan sampel *Probability Sampling* yang peneliti gunakan yaitu *Simple Random Sampling* karena pengambilan sampel dilakukan secara acak. Maka peneliti memilih satu kelas dari seluruh kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar yaitu VII.1 yang berjumlah 36 orang.

Tabel 3.2 Sampel Kelas VII 1 UPT SPF SMPN 48 Makassar

No.	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1.	VII.1	19	17	36
Jumlah Sampel				36

(Sumber: Data UPT SPF SMPN 48 Makassar)

D. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental* dengan jenis penelitian *One Group Pretest-Posttest*. Desain penelitian ini dipilih karena peneliti mengambil satu kelas untuk dijadikan eksperimen. Pada penelitian ini akan diberikan tugas awal (*Pretest*) kepada siswa tanpa diberi perlakuan (*Treatment*), kemudian diberikan tugas akhir (*Posttest*) setelah diberikan perlakukan menggunakan media audio visual. Hal ini bertujuan untuk mengetahui serta membandingkan kemampuan menulis fabel siswa kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media audio visual.

Desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut.

$$\mathbf{O_1\ X\ O_2}$$

(Sugiyono, 2022:74)

Keterangan:

O_1 : Nilai *Pretest* (sebelum diberi diklat)

X : Perlakuan/*treatment* yang diberikan

O_2 : Nilai *Posttest* (setelah diberi diklat)

E. Variabel Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti mengambil judul pengaruh penggunaan media audio visual terhadap keterampilan menulis kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar. Maka, dapat disimpulkan ada variabel yang mempengaruhi dan ada pula variabel yang dipengaruhi.

Winami (2018:135) membagi dua bagian variabel penelian, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Dalam memudahkan status variabel yang akan dikaji maka identifikasi dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel lain. Pada penelitian ini, variabel bebas adalah media audio visual (X).
2. Variabel terikat merupakan variabel yang menjadi hasil perilaku yang dirangsang. Pada penelitian ini, variabel terikat adalah keterampilan menulis (Y).

F. Definisi Operasional Variabel

Menurut Kusumastuti, dkk (2020:56) definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan sehingga dapat diamati. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Keterampilan menulis adalah kegiatan menggunakan alat atau media tulis untuk menuangkan gagasan, ide, atau pendapat kepada orang lain.
2. Fabel adalah suatu karya sastra yang menceritakan para binatang yang berperilaku seperti manusia dan mengandung pesan moral di dalamnya.
3. Media pembelajaran adalah segala bentuk peralatan yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswa.
4. Media audio visual adalah media yang mengabungkan audio (suara) dan visual (gambar).

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah langkah yang ditempuh dalam teknik pengumpulan data. Prosedur penelitian dibagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penyelesaian. Langkah-langkah dalam prosedur penelitian ini sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

   Tahap persiapan ini, peneliti menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan saat nantinya penelitian dilakukan. Pada tahap ini diantaranya menentukan lokasi pelaksanaan penelitian, menentukan populasi yaitu siswa kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar dan sampel penelitian yaitu kelas VII.1 sebagai kelas eksperimen, menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan menyiapkan instrumen penelitian untuk *pretest* dan *posttest*.

2. Tahap Pelaksanaan

   Tahap pelaksanaan dalam penelitian ini, yaitu menjelaskan kepada siswa sehubungan dengan penelitian yang akan dilakukan,

melaksanakan *pretest* terhadap siswa membuat fabel dengan tema bebas untuk mengetahui pemahaman awal siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media audio visual. Selanjutnya, melaksanakan proses pembelajaran dengan uji coba menggunakan media pembelajaran yaitu media audio visual. Setelah diberikan perlakuan (*treatment*), peneliti melaksanakan *posttest* terhadap siswa menulis fabel. Hal ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh sebelum dan sesudah diberikan perlakukan menggunakan media audio visual dalam keterampilan menulis fabel.

3. Tahap Penyelesaian

Tahap penyelesaian dalam penelitian ini, yaitu menganalisis data yang telah dikumpulkan saat perlakuan *prestest* dan *posttest* dengan menggunakan analisis statistik deskriptif, analisis statisitk inferensial, uji N-Gain, dan menyusun laporan penelitian.

H. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2022:103) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian disebut juga sebagai alat pengumpul data penelitian untuk memudahkan peneliti dalam mengukur atau mengolah data sehingga peneliti mendapatkan hasil yang bagus.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini, yaitu tes menulis. Tes menulis merupakan ujian atau soal menggunakan bahasa tulis yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, kemampuan atau bakat yang dimiliki seseorang atau suatu kelompok. Berdasarkan tes menulis yang

diberikan, pedoman penilaian kriteria menulis fabel terdapat dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 3.3 Pedoman Penilaian Keterampilan Menulis Fabel

No.	Aspek yang dinilai	Tingkatan Skor			
		4	3	2	1
1	Orientasi	Jika di dalam orientasi terdapat pengenalan dengan lengkap (tokoh, penokohan, latar, dan alur)	Jika di dalam orientasi hanya terdapat 3 pengenalan	Jika di dalam orientasi hanya terdapat 2 pengenalan	Jika di dalam orientasi hanya terdapat 1 pengenalan
2	Komplikasi	Jika semua kronologis komplikasi tersusun benar sehingga cerita mudah dipahami	Jika sebagian besar knoloogis komplikasi tersusun benar namun cerita masih muda dipahami	Jika sebagian kecil kronologis komplikasi tersusun benar sehingga agak sulit dipahami	Jika semua kronologis komplikasi tersusun salah sehingga cerita sulit dipahami
3	Resolusi	Jika semua kronologis resolusi tersusun benar sehingga komplikasi dan resolusi saling sambung dan cerita mudah dipahami	Jika sebagian benar kronologis resolusi tersusun benar sehingga komplikasi dan resolusi sedikit tidak sambung namun cerita mudah dipahami	Jika sebagian kecil kronologis resolusi tersusun benar sehingga komplikasi dan resolusi tidak terlalu sambung dan cerita agak sulit dipahami	Jika semua kronologis resolusi tersusun salah sehingga komplikasi dan resolusi tidak sambung dan cerita sulit dipahami
4	Koda	Semua uraian/isi koda sesuai cerita fabel	Sebagian besar uraian/isi koda sesuai cerita fabel	Sebagian kecil uraian/isi koda sesuai carita fabel	Semua uraian/isi koda tidak sesuai cerita fabel

(Sumber: Aziz: 2017)

I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan metode yang dilakukan peneliti dalam pengukuran nilai variabel penelitian dan sesuai dengan penelitian yang dilakukan.

Berdasarkan penelitian ini, maka teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan, yaitu tes dan dokumentasi. Berikut penjelasannya.

1. Teknik Tes

Menurut Kusumastuti, dkk. (2020:62) tes merupakan sejumlah butir soal atau tugas yang harus dikerjakan oleh responden secara jujur untuk mengukur suatu aspek pada pada individu. Peneliti menggunakan tes menulis kepada siswa untuk mengetahui dan mengukur keterampilan menulis fabel. Hasil tes yang diperoleh akan menentukan kemampuan menulis fabel siswa sebelum dan setelah menerapkan media audio visual apakah memiliki pengaruh atau tidak setelah diterapkan.

Tes yang diberikan sebanyak dua kali yaitu *pretest* dan *posttest. Pretest* dilaksanakan pada pertemuan pertama sebagai tugas awal siswa dalam menulis fabel sebelum diberi perlakuan menggunakan media audio visual. *Posttest* dilaksanakan pada pertemuan kedua sebagai tugas akhir siswa dalam menulis fabel setelah diberi perlakuan menggunakan media audio visual. Kedua tes tersebut sebagai pembanding apakah penggunaan media audio visual berpengaruh atau tidak terhadap keterampilan menulis fabel siswa.

2. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai pengumpul data apabila informasi yang dikumpulkan bersumber dari dokumen, seperti buku, jurnal, surat kabar, majalah, laporan kegiatan, notulen rapat, daftar nilai, kartu hasil studi, dan lain-lain (Kusumastuti, dkk., 2020:67). Dokumentasi dalam penelitian ini meliputi berupa foto-foto selama pelaksanaan penelitian.

J. Teknik Analisis Data

Sugiyono (2022:147) menyatakan bahwa kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, tabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Data yang diperoleh dari hasil penelitian, selanjutnya akan dianalisis menggunakan beberapa teknik yaitu analisis statistik deskriptif, analisis statistik inferensial, dan uji N-Gain untuk mendapat hasil yang akurat.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Menurut Sugiyono (2022:147) analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan sata yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Statistik deskriptif dapat digunakan bila peneliti hanya ingin mendeskripsikan data sampel dan tidak ingin

mengambil kesimpulan yang berlaku untuk populasi di mana sampel diambil.

Analisis deskriptif bertujuan untuk mengetahui nilai pengaruh penggunaan media audio visual terhadap keterampilan menulis fabel kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar. Kemudian, hasil yang sudah diperoleh dikonversi kedalam bentuk nilai menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{\text{n}} \times 100$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

f = Jumlah Skor Perolehan

n = Jumlah Skor Maksimal

Kriteria penilaian hasil belajar menulis siswa pada pembelajaran fabel sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual diukur berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3.4 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Standar Minimal	Kriteria Ketuntasan Belajar
≤75	Tidak Tuntas
≥75	Tuntas

(Sumber: UPT SPF SMPN 48 Makassar)

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial adalah metode analisis data selanjutnya yang sudah diperoleh dari statistik deskriptif yang digunakan untuk mengetahui perbedaan kemampuan siswa kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar dalam menulis fabel sebelum dan sesudah

menggunakan media audio visual. Adapun analisis statistik inferensial yang digunakan yaitu uji normalitas dan uji hipotesis.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal suatu data menjadi syarat untuk menentukan jenis statistik yang akan dilakukan dalam analisis selanjutnya. Pemerolehan normalitas dibantu dengan menggunakan SPSS *Statistic* versi 22.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis atau disebut uji-t adalah metode pengambilan keputusan dari satu sampel untuk menentukan hasil signifikan antara dua variabel. Uji-t digunakan untuk membandingkan sejauh mana kemampuan siswa dalam menulis fabel sebelum dan sesudah diterapkannya penggunaan media audio visual. Adapun kriteria pengujian sebagai berikut.

1) Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H0 ditolak dan H1 diterima dinyatakan terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap keterampilan menulis fabel.
2) Sebaliknya, jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H0 diterima dan H1 ditolak maka terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap keterampilan menulis fabel.

Sugiyono (2022:179) menyatakan bahwa untuk menguji hipotesis digunakan t-test satu sampel dengan rumus sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{x} - \mu^o}{\frac{S}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

t = Nilai t dihitung

$\bar{x}$ = Nilai rata-rata

S = Standar deviasi

μ^o = Nilai yang dihipotesiskan

n = Jumlah anggota sampel

3. Uji N-Gain

Pada penelitian ini digunakan nilai hasil belajar tiap siswa untuk *pretest* dan *posttest*, serta nilai tertinggi dalam hasil belajar kemampuan menulis fabel siswa menggunakan media audio visual. Maka, untuk mengetahui peningkatan yang telah diperoleh siswa menggunakan rumus uji N-Gain sebagai berikut.

$$g = \frac{spost - spre}{smax - spre}$$

Keterangan:

g = Gain

Spost = Skor *Posttest*

Spre = Skor *Pretest*

Smax = Skor tertinggi

Kriteria tingkat N-Gain disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 3.5 Kriteria Tingkat N-Gain

Gain	Keterangan
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

(Sumber: Nasir (2012:22)

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen yang dilaksanakan di UPT SPF SMPN 48 Makassar yang beralamat di Jln. Hertasning Blok E4 No. 1, Kelurahan Tidung, Kecamatan Rappocini, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. Sampel yang digunakan yaitu kelas VII.1, berjumlah 36 orang dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media audio visual terhadap keterampilan menulis fabel. Adapun cara pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu tes berupa tertulis berisi pertanyaan esai sebagai pengukuran kemampuan menulis siswa terhadap pembelajaran fabel.

Hasil dari penelitian ini diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest. Pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan menulis fabel sebelum diberi perlakuan berupa media audio visual. Sedangkan *posttest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan menulis fabel sesudah diberi perlakuan menggunakan media audio visual.

Penelitian dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, peneliti memberikan *Pretest* kepada siswa berupa soal esai. Hasil dari *Pretest* tersebut dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menulis fabel sebelum diberikan perlakuan menggunakan media audio visual. Pada pertemuan kedua, peneliti menayangkan sebuah video fabel kisah tupai

dan bebek. Setelah selesai, peserta didik diberikan *Posttest* berupa soal esai membuat cerita fabel dengan tema persahabatan dengan memperhatikan struktur fabel yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda.

Berdasarkan hasil tes yang didapatkan akan dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial untuk menggambarkan hasil belajar peserta didik, serta uji N-Gain untuk menguji hipotesis penelitian tentang adanya perbedaan kemampuan menulis fabel siswa kelas VII sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media audio visual.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai hasil belajar siswa melalui *pretest* dan *posttest.* Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kelas VII di UPT SPF SMPN 48 Makassar diperoleh data-data yang telah diperoleh melalui tes sehingga dapat diketahui kemampuan siswa dalam menulis fabel sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan media audio visual sebagai berikut.

a. Hasil *Pretest*

Hasil *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal menulis fabel pada siswa kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar tanpa menggunakan media audio visual. Pada *pretest*, siswa diminta menulis fabel dengan tema bebas berdasarkan pengetahuan yang dimiliki siswa.

Pelaksanaan dan penerapan *pretest* dikemukakan dengan analisis deskriptif hasil belajar siswa kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar pada materi menulis fabel yang disajikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.1 Statistik Skor *Pretest* Siswa

Statistik	Nilai
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	75
Skor Terendah	31
Rentang Skor	44
Rata-Rata Skor	54
Standar Deviasi	12,43

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui bahwa hasil belajar materi menulis fabel pada p*retest* tanpa menggunakan media audio visual dengan skor ideal yaitu 100. Skor tertinggi yang telah dicapai hasil belajar siswa yaitu 75 dan skor terendah yaitu 31. Rentang skor yang diperoleh antara nilai tertinggi dengan nilai terendah yaitu 44. Adapun rata-rata skor hasil belajar siswa yaitu 54 dan standar deviansinya yaitu 12,43.

Tingkat ketuntasan hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.2 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajaar *Pretest* Siswa

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	≤ 75	Tidak Tuntas	32	90%
2.	≥ 75	Tuntas	4	10%
Jumlah			36	100%

Berdasarkan tabel 4.2 ketuntasan hasil belajar siswa pada *pretest* dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang tidak tuntas memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar sebanyak 32 siswa atau 90% dan siswa yang tuntas memenuhi kriteria ketuntasan belajar sebanyak 4 siswa atau 10%. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar sebelum diberi perlakuan menggunakan media audio visual pada keterampilan menulis fabel tidak tuntas memenuhi kriteria ketuntasan.

b. Hasil Analisis *Posttest*

Hasil *posttest* yang diperoleh setelah penggunaan media audio visual dalam menulis fabel pada siswa kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar dengan analisis deskriptif dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.3 Statistik Skor *Posttest* Siswa

Statistik	Nilai
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	93
Skor Terendah	68
Rentang Skor	25
Rata-Rata Skor	82,05
Standar Deviasi	8,15

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui bahwa hasil belajar kemampuan menulis fabel siswa kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar setelah (*Posttest*) diberikan perlakuan atau menggunakan media audio visual dengan skor tertinggi yaitu 93 dan skor terendah

yaitu 68 dari skor ideal yaitu 100. Rentang skor hasil belajar siswa yaitu 25. Skor rata-rata yaitu 82,05 dan skor standar deviasi yaitu 8,15.

Tingkat ketuntasan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan (*Posttestt*) dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajaar *Posttest* Siswa

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	≤ 75	Tidak Tuntas	4	10%
2.	≥ 75	Tuntas	32	90%
Jumlah			36	100%

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui bahwa dari 36 siswa kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar setelah diberi perlakuan (*posttest*) dengan menggunakan media audio visual pada keterampilan menulis fabel diperoleh 4 siswa dengan persentase sebesar 10% berada kategori tidak tuntas dengan persentase sebesar 90% pada kategori tuntas.

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus Kolmogorov Smirnov dengan tingkat signifikansi α = 0,05 dengan program aplikasi *Product and Service Solution* (SPSS) versi 22. Jika hasil ≥ α = 0,05 maka distribusi dinyatakan normal, sebaliknya jika hasil ≤ α = 0,05 maka distribusi dinyatakan tidak normal. Data hasil pengelolahan uji normalitas sebagai berikut.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest	Posttest
N		36	36
Normal Parameters[a,b]	Mean	54.00	82.06
	Std. Deviation	12.437	8.155
Most Extreme Differences	Absolute	.131	.145
	Positive	.131	.140
	Negative	-.096	-.145
Test Statistic		.131	.145
Asymp. Sig. (2-tailed)		.126[c]	.055[c]

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil uji normalitas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *pretest* yaitu 0,126 > 0,05 dan *posttest* menunjukkan nilai signifikansi yaitu 0,55 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa uji normalitas pada *pretest* dan *posttest* dinyatakan berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Pada pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-t pada taraf signifikansi α = 0,05 dan derajat kebebasan (dk) yaitu n-1. Adapun hasil uji-t terhadap data *pretest* dan *posttest* hasil kemampuan menulis fabel menggunakan media audio visual kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar.

$$t = \frac{\bar{x} - \mu^o}{\frac{S}{\sqrt{n}}}$$

$$t = \frac{82{,}05 - 75}{\frac{8{,}15}{\sqrt{36}}}$$

$$t = \frac{7{,}05}{\frac{8{,}15}{6}}$$

$$t = \frac{7{,}05}{1{,}358}$$

$$t = 5{,}191$$

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh nilai t_{hitung} yaitu 5,191. Selanjutnya membandingkan dengan nilai t_{tabel} terlebih dahulu mencari derajat kebebasan (dk) yaitu 36 – 1 = 35, maka diperoleh 1,689. Berdasarkan hasil pengujian, dinyatakan nilai t_{hitung} (5,191) > t_{tabel} (1,689) maka H0 ditolak dan H1 diterima. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang ditemukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap keterampilan menulis fabel kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar.

c. **Analisis Uji N-Gain**

Pada penelitian ini, untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media audio visual terhadap keterampilan menulis fabel siswa kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar apakah berada pada kategori rendah, sedang atau tingga maka dapa dianalisis dengan uji N-Gain dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.5 Nilai Gain Siswa

Nilai Gain.	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
g < 0,3	Rendah	4	11
0,3 ≤ g < 0,7	Sedang	13	36
g ≥ 0,7	Tinggi	19	56
Jumlah		36	100

Berdasarkan hasil analisis uji N-Gain, dari data skor hasil belajar bahasa Indonesia dalam menulis fabel siswa kelas VII UPT SPF

SMPN 48 Makassar sebelum dan sesudah diajar dengan menggunakan media audio visual pada tabel 4.5, dapat diketahui 4 siswa pada nilai Gain g < 0,3 berada pada kategori rendah, 13 siswa dengan nilai gain berada pada interval 0,3 ≤ g < 07 yang berada pada kategori sedang, dan 16 siswa berada pada interval g ≥ 0,7 yang berada pada kategori tinggi. Jika dilihat dari tabel 4.5, kemampuan hasil belajar siswa menulis fabel menggunakan media audio visual lebih dominan berada pada interval g ≥ 0,7 masuk kategori tinggi.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di UPT SPF SMPN 48 Makassar menggunakan satu kelas, yaitu kelas VII.1. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *Probability Sampling* sebab setiap anggota dalam populasi memiliki peluang yang sama menjadi anggota sampel. Oleh karena itu, sampel yang diambil pada penelitian ini, yaitu kelas VII.1 berjumlah 36 siswa dengan tujuan penelitian untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media audio visual terhadap keterampilan menulis fabel siswa kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar.

Jenis media audio visual yang peneliti gunakan yaitu video, yang akan diberikan kepada siswa berupa cerita fabel. Tujuan penggunaan media audio visual tersebut dalam pembelajaran fabel sangat cocok karena melibatkan dua indra peserta didik berupa penglihatan dan pendengaran sehingga dapat menarik perhatian siswa.

Sebelum diberikan perlakuan, peneliti menjelaskan pembelajaran fabel kepada siswa berupa pengertian, ciri-ciri, dan struktur fabel

menggunakan metode ceramah. Setelah itu, peneliti memberikan gambaran fabel yang terdapat dalam buku bahasa Indonesia kelas VII kurikulum 2013. Kemudian peneliti memberikan *Pretest* berupa lembar kerja kepada siswa untuk menulis fabel dengan tema bebas.

Pada pertemuan selanjutnya, peneliti melakukan eksperimen dengan menerapakan pembelajaran fabel menggunakan media audio visual, yaitu menayangkan video yang menceritakan tupai dan bebek. Setelah ditayangkan, peneliti memberikan tes kedua (*Posttest*) siswa membuat sebuah cerita fabel yang bertemakan persahabatan.

Hasil rekapitulasi nilai *Pretest* kemampuan menulis teks fabel pada kelas VII.1 yang tidak diberikan perlakuan menggunakan media audio visual terdapat nilai tertinggi yaitu 75 dan nilai terendah yaitu 31 dengan nilai rata-rata 54. Sedangkan nilai *Posttest* kemampuan menulis fabel yang menggunakan media audio visual terdapat nilai tertinggi yaitu 93 dan nilai terendah yaitu 68 dengan nilai rata-rata 82,05. Berdasarkan analisa yang telah dilakukan maka dapat dikemukakan bahwa penggunaan media audio visual terhadap kemampuan menulis fabel siswa memberikan hasil lebih tinggi dibandingkan hasil tes tanpa menggunakan media audio visual.

Berdasarkan uji normalitas diketahui bahwa nilai signifikan pada *Pretest* yaitu 0,126 > 0,05 dan *Posttest* menunjukkan nilai signifikan yaitu 0,55 > 0,5. Maka dapat disimpulkan bahwa uji normalitas pada *Pretest* dan *Posttest* berdistribusi normal. Selanjutnya berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t pada taraf signifikan 0,05 dan derajat kebebasan (dk) yaitu 35, maka diperoleh nilai t_{hitung} (5,191) > t_{tabel} (1,689) sehingga dinyatakan H0

ditolak dan H1 diterima. Hipotesis H1 menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media audio visual terhadap kemampuan menulis fabel siswa kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar. Kemudian, pada uji N-Gain dapat dianalis kemampuan hasil belajar siswa menulis fabel menggunakan media audio visual pada interval $g \geq 0,7$ masuk kategori tinggi.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian ini, St. Aulia Mar'a Sholehah (2021) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menulis Puisi Kelas VIII SMP Negeri 3 Bontonompo". Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audio visual terhadap keterampilan menulis. Perolehan skor rata-rata tes hasil belajar siswa sebelum menggunakan media audio visual adalah 51,16 dengan standar deviansi 9,74. Sedangkan setelah menggunakan media audio visual skor rata-rata tes hasil belajar siswa adalah 92,7 dengan standar deviansi 6,22. Kemudian rata-rata nilai uji N-Gain dominan berada pada kategori tinggi $g \geq 0,7$ sebanyak 56%. Persamaan yang dilakukan yaitu menggunakan media audio visual. Hal ini sejalan dengan teori Wirawan (2020:151) penggunaan media audio visual yang secara langsung melibatkan indra penglihatan dan pendengaran mampu meningkatkan minat belajar siswa dan secara signifikan meningkatkan daya serap dan daya ingat siswa.

Berdasarkan data yang diperoleh dari analisis di atas, dapat disimpulkan permasalahan pada penelitian ini menunjukkan bahwa media audio visual berpengaruh terhadap keterampilan menulis kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran fabel terdapat pengaruh pengaruh yang signifikan terhadap meningkatkan keterampilan menulis fabel siswa kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar. Porelahan skor rata-rata hasil belajar siswa sebelum (*Pretest*) diberikan perlakuan menggunakan media audio visual yaitu 54. Sedangkan setelah (*Posttest*) diberikan perlakuan mengggunakan media audio visual yaitu 82,05.

Berdasarkan hasil uji-t terhadap *Pretest* dan *Postest* pengaruh penggunaan media audio visual terhadap keterampilan menulis fabel kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar diperoleh bahwa nilai t_{hitung} (5,191) > t_{tabel} (1,689) maka H0 ditolak dan H1 diterima. Pada uji N-Gain dapat dianalis kemampuan hasil belajar siswa menulis fabel menggunakan media audio visual berada pada interval $g \geq 0,7$ yaitu kategori tinggi sekitar 56%.

Hal tersebut menunjukkan terdapat peningkatkan kemampuan siswa menulis fabel menggunakan media audio visual pada siswa kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar.

B. Saran

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang telah dikemukakan, maka saran peneliti dalam hal ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi guru, diharapkan menggunakan media audio visual dalam proses pembelajaran di kelas agar siswa tidak merasa jenuh sehingga siswa jadi lebih aktif serta mendorong kreatifitasnya agar lebih fokus dalam pembelajaran
2. Bagi sekolah, diharapkan memperbanyak media pembelajaran seperti proyektir agar lebih memudahkan dan meningkatkan efektivitas kegiatan proses pembelajaran.
3. Penggunaan media audio visual perlu diterapkan pada pembelajaran materi lainnya dengan mempertimbangkan tujuan yang ingin dicapai, kondisi lingkungan sekolah, dan ketersediaan fasilitas.
4. Bagi peneliti, kiranya dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dijadikan ilmu pengetahuan untuk menambah wawasan dalam mendidik.

DAFTAR PUSTAKA

Angkowo, Robertus dan Kosasih, Ahmad. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo.

Arsyad, Azhar. 2020. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Depok: Rajawali Pers.

Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press

Aziz, Lara Febriana. 2017. *Peningkatan Keterampilan Menulis Fabel Menggunakan Media Gambar Seri Kelas VII.A SMP Negeri 2 Kediri*. Skripsi. Universitas Mataram.

Cahyadi, Ani. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Banjarmasin: Penerbit Laksita Indonesia.

Dale, E. 1969. *Audiovisual Methos in Teaching*. New York: The Dryen Press, Holt. Rinehart and Winston, Inc.

Dalman. 2016. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

D'Angelo, Frank J. *1980.Process and Thought in Composition*. Massa- Chusetts: Winthrop Publisher.

Daniati, Junita. 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Kemampuan Mengenal Huruf dalam Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Inpres Gantarang Kabupaten GowaI*. Skripsi. Makassar: Unismuh Makassar

Djaramah, Syaiful Bahri, dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Enawar, E., dan Sumiyani, S. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menulis Karangan Persuasi pada Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 3 Koata Tangerang. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Penddikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 4(2), 247-256.

Harsiati, Titi, dkk. 2017. *Bahasa Indonesia SMP/MTS Kelas VII*. Jakarta: CV Putra Nugraha.

Hatmo, Kenang Tari. 2021. *Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia*. Penerbit Lakeisha.

Henich, R., Molenda, M., dan Russell, J.D. 1982. *Instructional Media and The New Technologies of Instruction*. New York: John Wiley & Sons.

Kusumastuti, Adhi, Khoiron, Ahmad Mustamil, & Achmadi, Taofan Al. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.

Lestari P., Oktavia dan Asma, F. 2019. *Media Audiovisual dalam Menulis Kembali Teks Cerita Fabel oleh Siswa Kelas VIII SMP Swasta Bandung*. *Asas: Jurnal Sastra*, 9(1).

Musfiqon, H. M. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakara.

Nasir. 2012. *Model Pembelajaran*. Bandung: PT. Refika Aditama.

Nurgiyantoro, Burhan. 2018. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadja Mada University Press.

Nurgiyantoro, Burhan. 2018. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadja Mada University Press.

R, Harmilah. 2019. *Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fiksi/Cerita Hayalan Belaka (Fabel) Melalui Penerapan Media Gambar Pada Siswa Kelas VIII.2 MTS Muhammadiyah Syuhada Makassar*. Skripsi. Makassar: Unismuh Makassar.

Ramli, Muhammad. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran.* Kalimantan Selatan: IAIN Antasari Press.

Sanjaya, Wina. 2015. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Semi, M. Atar. 2020. *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis.* Bandung: Penerit Angkasa Bandung.

Sholehah, St. Aulia Mar'a. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Kelas VIII SMP Negeri 3 Bontonompo*. Skripsi. Makassar: Unismuh Makassar.

Soeparno, Yunus. 2008. *Media Pengajaran Bahasa.* Jakarta: Bumi Aksara.

Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Penerbit Alfabeta.

Susilana, Rudi, dan Riyana, Cepi. 2018. *Media Pembelajaran.* Bandung: CV Wacana Prima.

Tarigan, Henry Guntur. 2013. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa.* Bandung: Penerbit Angkasa Bandung.

Triwiyanto, Teguh. 2021. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Winami, Endang Widi. 2018. *Teori dan Praktik Penelitian, Kuantitatif, Penelitian Tindak Kelas (PTK), dan Research and Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wirawan, Agus. 2020. *Memaksimalkan Layanan Informasi Berbasis Media Audio Visual: Suatu Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMP*." *Jurnal Sipatokkong Bpsdm Sulsel* 1.2: 148-153.

Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana.

L A M P I R A N

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : UPT SPF SMPN 48 Makassar

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : VII/2 (Genap)

Materi Pokok : ***Fabel***

Alokasi Waktu : 160 menit (2x Pertemuan)

A. Kompotensi Inti

- **KI-1 dan KI-2**: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerja sama, toleransi, dan damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkuangan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional.
- **KI-3:** Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan dan pengetahuan prosedural pada bidang kajian dan spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

- **KI-4:** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif, dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai dengan kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
4.16. Memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar	4.16.1. Menulis fabel/legenda berdasarkan ide yang direncanakan dan data yang diperoleh. 4.16.2. Memerankan dan menceritakan fabel/legenda yang berasal dari daerah setempat.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah kegiatan belajar mengajar selesai, adapun siswa yang akan dapatkan sebagai berikut.

1. Siswa mampu memahami isi fabel.
2. Siswa mampu menuliskan fabel berdasarkan ide yang direncanakan dan data yang diperoleh.

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian fabel
2. Ciri-ciri fabel
3. Struktur fabel

E. Media Pembelajaran dan Sumber Belajar

Media : Papan tulis, spidol, laptop, dan infocus.

Sumber Belajar : Buku Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII, Kemendikbud, Tahun 2017.

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan Pertama

Kegiatan	Langkah-Langkah	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran. 2. Guru menanyakan kabar sekaligus memeriksa kehadiran peserta didik. 3. Guru menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan pembelajaran. 4. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan pengetahuan seputar materi fabel. 5. Guru menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan dan manfaat) dengan mempelajari materi fabel.	10 Menit
Kegiatan Inti	1. Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang pengertian, ciri-ciri, dan struktur fabel. 2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan hal yang berlum dipahami. Pertanyaan ini harus seputar dengan materi fabel.	60 Menit

	3. Guru memberikan tugas kepada peserta didik membuat sebuah fabel.	
Penutup	1. Guru dan siswa menyimpulkan tentang hal-hal yang telah dipelajari mengenai materi fabel. 2. Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam	10 Menit

Pertemuan Kedua

Kegiatan	Langkah-Langkah	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran. 2. Guru menanyakan kabar sekaligus memeriksa kehadiran peserta didik. 3. Guru menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan pembelajaran. 4. Guru mengajak siswa mengingatkan kembali pembelajaran yang telah dipelajari di pertemuan sebelumnya.	10 Menit
Kegiatan Inti	1. Guru memperkenalkan media audio visual serta kegunaannya dalam pembelajaran menulis fabel. 2. Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang pengertian, ciri-ciri, dan struktur fabel.	60 Menit

	3. Guru menampilkan gambaran contoh fabel menggunakan media audio visual. 4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan hal yang berlum dipahami. Pertanyaan ini harus seputar dengan materi fabel. 5. Guru memberikan tugas kepada siswa secara individu untuk menulis fabel	
Penutup	1. Guru dan siswa menyimpulkan tentang hal-hal yang telah dipelajari mengenai materi fabel. 2. Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran. 3. Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam	10 Menit

G. Penilaian

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian																Jumlah Skor
		Orientasi				Komplikasi				Resolusi				Koda				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1.																		
2.																		
3.																		
4.																		
5.																		
6.																		
7.																		
8.																		
9.																		
10.																		
11.																		
12																		
13.																		

Lembar Instrumen Penilaian Hasil Menulis Fabel Menggunakan Media Audio Visual

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum (16)}} \times \text{Skor Ideal (100)}$$

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Dra. Nur Faidah
NIP. 196809191994122004

Makassar, 23 Mei 2023
Peneliti

Nur Rahma Khairunnisa
NIM. 105331105119

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 1122/05/C.4-VIII/III/1444/2023 — 08 Ramadhan 1444 H
Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal — 30 March 2023 M
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,
Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan
di –
Makassar

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 13205/FKIP/A.4-II/III/1444/2023 tanggal 30 Maret 2023, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **NUR RAHMA KHAIRUNNISA**
No. Stambuk : **10533 1105119**
Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**
Jurusan : **Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**
Pekerjaan : **Mahasiswa**

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS FABEL KELAS VII UPT SPF SMPN 48 MAKASSAR"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 3 April 2023 s/d 3 Juni 2023.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.
Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

Ketua LP3M,

Dr.Ir. Abubakar Idhan,MP.
NBM 101 7716

03-23

PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN

DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl.Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : http://simap-new.sulselprov.go.id Email : ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231

Nomor	: **14496/S.01/PTSP/2023**	**Kepada Yth.**
Lampiran	: -	Walikota Makassar
Perihal	: **Izin penelitian**	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 1122/05/C.4-VIII/III/1444/2023 tanggal 30 Maret 2023 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: **NUR RAHMA KHAIRUNNISA**
Nomor Pokok	: 105331105119
Program Studi	: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS FABEL KELAS VII UPT SPF SMPN 48 MAKASSAR "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. ***03 April s/d 03 Juni 2023***

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami ***menyetujui*** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 31 Maret 2023

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN

Ir. H. SULKAF S LATIEF, M.M.
Pangkat : PEMBINA UTAMA MADYA
Nip : 19630424 198903 1 010

Tembusan Yth
1. **Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;**
2. *Pertinggal.*

PEMERINTAH KOTA MAKASSAR

DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jalan Ahmad Yani Nomor 2, Bulo Gading, Ujung Pandang, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90171
Laman dpmptsp.makassarkota.go.id Pos-el dpmptsp@makassarkota.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 070/248/SKP/DPMPTSP/V/2023

Dasar :
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Keterangan Penelitian;
2. Peraturan Daerah Kota Makassar Nomor 8 Tahun 2016 tentang Pembentukan Organisasi Perangkat Daerah;
3. Peraturan Walikota Makassar Nomor 88 Tahun 2021 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas dan Fungsi Serta Tata Kerja Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
4. Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan Nomor **14496/S.01/PTSP/2023** Tanggal **31 Maret 2023**;
5. Rekomendasi Teknis Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar Nomor **070/250-II/BKBP/V/2023** Tanggal **04 Mei 2023**.

DENGAN INI MENERANGKAN BAHWA :

Nama	:	**NUR RAHMA KHAIRUNNISA**
NIM / Jurusan	:	105331105119 / Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Pekerjaan	:	Mahasiswa (S1) / UNISMUH
Alamat	:	Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Lokasi Penelitian	:	**Dinas Pendidikan Kota Makassar**
Waktu Penelitian	:	**03 Mei s/d 03 Juni 2023**
Tujuan	:	Skripsi
Judul Penelitian	:	**"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS FABEL KELAS VII UPT SPF SMPN 48 MAKASSAR"**

Dalam melakukan kegiatan agar yang bersangkutan memenuhi ketentuan sebagai berikut :
1. Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk kepentingan penelitian yang bersangkutan selama waktu yang sudah ditentukan dalam surat keterangan ini.
2. Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang tidak sesuai / tidak ada kaitannya dengan judul dan tujuan kegiatan Penelitian.
3. Melaporkan hasil penelitian kepada Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar melalui email bidangpoldagrikesbangpolmks@gmail.com.
4. Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali apabila pemegangnya tidak menaati ketentuan tersebut diatas.

Makassar, 11 Mei 2023

Ditandatangani secara elektronik oleh
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KOTA MAKASSAR

A. ZULKIFLY, S.STP., M.Si.

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE) Badan Siber dan Sandi Negara. Untuk memastikan keaslian tanda tangan elektronik, silakan unggah dokumen pada laman https://tte.kominfo.go.id/verifyPDF

PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN
Jl. Anggrek No. 2 Kel. Paropo Kec. Panakkukang
Kota Makassar 90231, Sulawesi Selatan
Website :https://disdik.makassar.go.id : email : disdikkotamks@gmail.com

IZIN PENELITIAN
NOMOR :070/00822/K/Umkep/V/2023

Dasar : Surat Kepala Kantor Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Nomor : 070/248/SKP/DPMPTSP/V/2023 Tanggal 11 Mei 2023, Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar :

MENGIZINKAN

Kepada

Nama	: NUR RAHMA KHAIRUNNISA
NIM/Jurusan	: 105331105119 / Pend.Bhs & Sastra Indonesia
Pekerjaan	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Sit. Alauddin No.259, Makassar

Untuk : Mengadakan *Penelitian di UPT SPF SMP Negeri 48 Makassar* dalam rangka *Penyusunan Skripsi* pada *UNISMUH Makassar di Makassar* dengan judul penelitian:

" PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS FABEL KELAS VII UPT SPF SMPN 48 MAKASSAR "

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus melapor pada Kepala Sekolah yang bersangkutan.
2. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah.
3. Harus mematuhi tata tertib dan peraturan di Sekolah yang berlaku.
4. Hasil 1 (satu) examplar di laporkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar.

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Makassar
Pada Tanggal : 15 Mei 2023

An. KEPALA DINAS
Sekretaris
Plt. Kasubag Umum dan Kepegawaian

PEMERINTAH KOTA MAKASSAR DINAS PENDIDIKAN

MOH. ARWAN UMAR, S.Pd, MM
Pangkat : Penata Tk.I
NIP : 1980100 200312 1 009

PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA TEKNIS SATUAN PENDIDIKAN FORMAL
SMP NEGERI 48 MAKASSAR
Alamat: Jl. Hertasning Blok E. 14 No. 1 Kel. Tidung Kec. Rappocini Kode Pos 90222
Tlp. HP. 085299793851, Email: smpn48makassar@gmail.com NPSN 69988078

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 422/406/UPT.SPF.SMPN48/VI/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: **Hj. Rakhmaniar Basri, S. Pd., M. Si.**
NIP	: 19731125 200502 2 003
Pangkat/ Gol	: Pembina Tk I, IV/b
Jabatan	: Kepala UPT SPF SMP Negeri 48 Makassar

Menerangkan bahwa :

Nama	: **Nur Rahma Khairunnisa**
NIM	: 105331105119
Jurusan	: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Alamat	: Jl. Pa'bentengan, Alauddin 2, Tamalate, Kota Makassar

Telah melakukan penelitian di UPT SPF SMP Negeri 48 Makassar Pada Tanggal 23 – Mei - 2022 sampai dengan 30 – Mei – 2022 dengan Judul :

"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS FABEL KELAS VII UPT SPF SMPN 48 MAKASSAR".

Demikian surat pernyataan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Kota Makassar, 6 Juni 2023

Kepala,
UPT SPF SMP Negeri 48 Makassar

Hj. Rakhmaniar Basri, S. Pd., M. Si
Pangkat : Pembina
Nip. 19731125 200502 2 003

Soal Esai *Pretest*

Nama :

Kelas :

Petunjuk Soal *Pretest*

Buatlah sebuah fabel bertema bebas yang mengandung empat bagian struktur, yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda!

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Soal Esai *Posstest*

Nama :

Kelas :

Petunjuk Soal *Posstest*

Buatlah sebuah fabel bertema persahabatan yang mengandung empat bagian struktur yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda!

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

HASIL *PRETEST*

Soal Esai *Pretest*

Nama : RISKI MARIANTO ALNASI

Kelas : 7.1

56

Petunjuk Soal *Pretest*

Buatlah sebuah fabel bertema bebas yang mengandung empat bagian struktur, yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda!

Jawab : Orientasi : Judul

Si Anjing berkulit singa.

2 Seekor anjing sedang berjalan dari sebuah ladang gandum- menuju sebuah hutan yg lebat.

Komplikasi : Sesampainya di hutan yg lebat itu ia menemukan kulit singa-

3 Terlintas di benak anjing itu untuk menakuti binatang-binatang hutan yg melewati dirinya.

Resolusi : Sesudah itu anjing berkulit singa sembunyi di semak-semak- dan lama kemudian kelinci lewat di depan semak-semak- nya itu lalu keluar lah anjing berkulit singa itu dan -

2 mengagetkan si kelinci itu sontak kelinci itu lari lalu anjing itu- kembali ke semak-semak sambil bersorak penuh kemenangan- didalam hatinya.

Koda : anjing berkulit singa yg menjadi tokoh pada cerita itu melambang- kan bahwa sesorang - Pandainya orang berpura-pura. Suatu saat akan terbongkar juga kepura-puraanya itu. mengapa di bilang berpura- pura karena anjing itu menyamar jadi raja hutan yg akan - menakuti hewan-hewan di hutan. kejujuran merupakan sikap- yg paling indah dibanding ini.

Soal Esai *Pretest*

Nama : Dian Syahrina

Kelas : 7.1

43

Petunjuk Soal *Pretest*

Buatlah sebuah fabel bertema bebas yang mengandung empat bagian struktur, yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda!

Seekor kucing dan Seekor ikan

(orientasi)

3 Suatu ketika ada Seekor kucing dan Seekor ikan Sedang bercakap-cakap. Si ikan adalah mahluk Sombong yang membual betapa pintarnya dia. "kenapa, Saya tahu Setidaknya Seratus cara untuk menjauh dari musuh kita bersama, anjing-anjing" katanya.

(komplikasi)

"Saya hanya tahu Satu cara untuk menjauh dari anjing." kata kucing "kamu harus mengajari Saya beberapa trik dari kamu!"

2 "Yah, mungkin Suatu hari nanti, ketika Saya punya waktu, Saya bisa mengajarkan beberapa trik yang lebih Sederhana," jawab ikan enteng.

(resolusi)

1 Saat itu mereka mendengar gonggongan dari anjing-anjing di kejauhan

(koda)

1 Gonggongan tersebut Semakin keras dan keras anjing-anjing tersebut datang ke arah mereka.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Soal Esai *Pretest*

Nama : AHMAd

Kelas : 7.1

31

Petunjuk Soal *Pretest*

Buatlah sebuah fabel bertema bebas yang mengandung empat bagian struktur, yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda!

Semut pergi ke 9ua-9ua untuk mengumpulkan makanan
Sesut yang bernama radit membuat sarang dari daun bersama
teman-temannya lalu radit dan temannya tempel daunmenggunakan
uan cairan seperti lem yang di keluarkan dari mulutnya
tinggallah sebuah keluarga semut dengan anggota yang
begitu banyak ketika musim digin makanan akan sangat
sulit di dapatkan maka itu radit dan teman-temannya
segera mengumpulkan makanan

TGL. 23/06/2023
Rabu

Soal Esai *Pretest*

Nama : AHMAD IZZARD.

Kelas : 7.1

50

Petunjuk Soal *Pretest*

Buatlah sebuah fabel bertema bebas yang mengandung empat bagian struktur, yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda!

"Beruang yang baik Hati"

Orientasi: Siang hari itu suasana di hutan sangat terik. Tempat tinggal si Rubah, Jagah, dan lainnya Seakan terbakar Rubah kehausan dan Beruang kelaparan. Dia Berjalan - Jalan mencari makanan dan air. 3

Di tengah perjalanan dia melihat kolam dengan air yang sangat jernih dan bersih. Tanpa pikir panjang dia langsung terjun kedalam kolam. Tindakan Rubah sangat cerobah, dia tidak berpikir bagaimana cara ia naik ke atas. Beberapa kali Rubah mencoba untuk naik ke atas. 3

Resolusi: Tidak lama, tiba-tiba Beruang mucul. Rubah meminta tolong dan Beruang langsung menolong Rubah. 2

Koda: Sejak itu Rubah tidak lagi cerobah. 2

Soal Esai *Pretest*

Nama : FIKA AZZHARA

Kelas : 7.1

50

Petunjuk Soal *Pretest*

Buatlah sebuah fabel bertema bebas yang mengandung empat bagian struktur, yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda!

Kuda dan harimau

seekor kuda sedang berjalan dari sebuah ladang gandum menuju sebuah hutan yg lebat. kuda itu telah puas memakan gandum yg ada diladang itu. dia tampak gembira karena tidak ada petani gandum yg menjaga ladangnya. ketika dia menuju hutan lebat, ditengah jalan kuda itu melihat sesuatu yg seperti harimau. kuda itu lalu mendekatinya harimau yang kebetulan sekali harimau ini sangat pas dibutuhkan harimau tak lama kemudian beberapa gunung berjalan ke arahnya. harimau itu bersembunyi tempat itu harus gelap dan sering dilalui

Orientasi : 2

Komplikasi : 3

Resolusi : 2

Koda : 1

HASIL *POSTTEST*

Soal Esai *Posstest*

87

Nama : RISKI MARIANTO ALMASI

Kelas : 7.1

Petunjuk Soal *Posstest*

Buatlah sebuah fabel bertema persahabatan yang mengandung empat bagian struktur yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda!

Persahabatan ~~kamit dan kadau~~ semut dan kupu-kupu

Orientasi : Pada suatu hari hiduplah seekor semut yg sangat gembira karena dapat berjalan-jalan keliling hutan. Di satu sisi - hiduplah sekor kepompong yg sangat pendiam karena - hidupnya menggantung di pohon.

3

Komplikasi : Suatu hari semut asik berjalan-jalan di hutan untuk mencari - makan, tetapi saat di hutan ia melihat seekor kepompong - yg menggantung dipohon, lalu semut mengejeknya "Alangkah jelek - nasibmu kepompong, kau hanya bisa menggantung di pohon, kata - sang semut. Sang kepompong diam saya mendengar hal itu. - kemudian semut kembali mencari makan dari saat itu semut - hampir tergelincir karena ingin mengambil makanan

4

Resolusi : untunglah saat itu ada seekor kupu-kupu yg menyelamatkannya - lalu sang kupu-kupu berkata "aku adalah kepompong yg kamu - lihat waktu itu.

4

Koda : Janganlah pernah kamu membuat temanmu kesal karena temanmu itu - orang yg selalu ada disaat kita susah dan senang.

3

Soal Esai *Posstest*

Nama : Aulia Salsabila Hadi

Kelas : 71

75

Petunjuk Soal *Posstest*

Buatlah sebuah fabel bertema persahabatan yang mengandung empat bagian struktur yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda!

Judul : Singa dan tikus

Pada suatu hari hiduplah seekor singa yg gagah dan berani merajai hutan yg luas. suatu ketika setelah menyantap makan, siangnya singa tertidur pulas dibawah
4 pohon. tikus berjalan sambil asik bernyanyi hingga ia tidak melihat apa yg ada didepannya. rupanya tikus menginjak kulit pisang hingga ia tergelincir dan jatuh terjatuh tepat diwajah singa. tak sengaja ekor tikus masuk kedalam hidung singa ia

Ia membuat singat terbangun dengan marah sambil mengaum dengan keras. singa segera menangkap tikus itu dengan cakar besarnya. tikus mulai ketakutan
4 dan memohon kepada singa untuk tidak memakannya. "tolong jangan makan aku aku akan membalas kebaikanmu jika kau melepaskan ku kali ini" ucap tikus yg ketakutan. singa setuju dengan penawaran tikus dan melepaskannya.

beberapa hari kemudian, singa sedang berjalan dihutan tanpa sadar ada perangkap yg dipasang oleh para pemburu. kakinya menginjak perangkap itu, hingga ia
3 terperangkap dijaring-jaring tersebut. singa mengaum dengan keras berusaha keluar dari jaring-jaring itu. tikus yg mendengar auman singa berlari kearah sumber suara. tikus baget melihat singa terjerat jaring-jaring. singa berkata "tikus. tolonglah aku" tikus pun berkata "ya baiklah, jangan banyak gerak" tikus pun mencari cara agar singa terbebas dan perangkap itu, tikus kebingungan dengan cara apa harus ia lakukan ~~supa~~ agar singa terbebas. tiba-tiba singa berkata "kenapa kau tidak menggunakan gigimu saja?". tikus agak kebinguan karena
1 berpikir apakah bisa menggunakan giginya?. tapi tidak ada salahnya mencobakan? tikus pun mencoba menggit jaring tersebut dan ternyata bisa. sesegera mungkin tikus melepaskan singa.

Soal Esai *Posstest*

Nama : REFALDY M. SARRO

Kelas : 7.1

93

- **Petunjuk Soal *Posstest***

  Buatlah sebuah fabel bertema persahabatan yang mengandung empat bagian struktur yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda!

Lalat dan Nyamuk

orientasi : Pada suatu hari hiduplah seekor lalat yang sangat gembira karena
4 dapat berjalan-jalan keliling hutan. Di satu sisi hiduplah seekor nyamuk yang sangat pendiam karena hidupnya menggantung di ranting pohon.

komplikasi : Suatu hari lalat aplik berterbangan di hutan untuk mencari makan.
tetapi saat di hutan ia melihat seekor nyamuk yang menggantung di
4 ranting pohon. lalu lalat mengejeknya "Alangkah jeleknya nasibmu nyamuk kau hanya bisa menggantung di ranting pohon." kata sang ~~jelek~~. lalat. sang nyamuk diam saja mendengar hal itu.
kemudian ~~lalat~~ lalat kembali mencari makan dari saat itu lalat kompi tenggelam karena ingin mengambil makanan.

Resolusi : Untunglah saat itu ada seekor nyamuk yang mendengarkannya, lalu
4 sang ~~nyamuk~~ nyamuk berkata "Aku adalah nyamuk yang kamu hina waktu itu".

koda : "maafkan aku nyamuk", kata lalat aku berjanji tidak akan mengejekmu
3 mulai saat ini aku ~~aku~~ tidak akan mengejekmu lagi.

Soal Esai *Posttest*

Nama : Nurul Feby Febri Yanti I.S

Kelas : 7.1

87

Petunjuk Soal *Posttest*

Buatlah sebuah fabel bertema persahabatan yang mengandung empat bagian struktur yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda!

Persahabatan buaya dan tupai

Suatu hari Ibu tupai dan anaknya sedang berjalan² ditepi sungai dan Ibu tupai bertemu dengan si buaya disaat itu cuaca memburuk dan buaya dan Ibu tupai yang sedang berbicara tak sadar bahwa anak tupai tidak ada sekian lama berbicara Ibu tupai pun sadar bahwa anaknya tidak ada. Ibu tupai panik, sambil berkata itu semua salah ku aku terlalu asik berbicara sampai lupa anak ku sendiri. Ibu tupai yang sedang panik bersama buaya tiba² melihat tangan anak si tupai yang sedang di bawah air sungai yang sedikit deras. Ibu tupai bergegas minta tolong pada buaya buaya pun bergegas mengejar anak si tupai dan akhirnya buaya dapat menyelamatkan anak si Ibu tupai yang sedang panik saat Ibu tupai melihat anaknya sudah di selamatkan, pun legah dan berterimakasih pada buaya sudah mau menolongnya

Pesan

Saling menolong lah. karena itu perbuatan indah walaupun kita beda.

Soal Esai *Posstest*

Nama : zafaira Nur Ramadhani

Kelas : VII.1 (71)

87

Petunjuk Soal *Posstest*

Buatlah sebuah fabel bertema persahabatan yang mengandung empat bagian struktur yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda!

Judul: Si kancil dan Semut

Suatu hari Semut berjalan-jalan bersama kancil. di saat itu kancil dan Semut melihat bebek yg sedang meminta tolong kepada Si kancil dan Semut, bebek ingin Si kancil dan Semut membantu mengangkat buah jeruk ke tepi Sungai tetapi Saat itu dia hanya bertiga Sedangkan buah jeruk itu banyak lalu di saat itu bebek melihat angsa yg badan nya agak besar di Saat itu angsa mencari Solusi agar buah jeruk yg banyak itu bisa ke tepi Sungai, dan tidak lama kemudian ~~i~~ angsa Sudah mendapatkan Solusinya yaitu ~~ma~~ angsa menyuruh Si kancil dan Semut memanggil temannya agar jeruk-jeruk itu dapat di taro di tepi Sungai, dan Si kancil dan semut pun Sudah memanggil teman-temannya dan mereka Saling mengangkat jeruk itu ke tepi Sungai

Orientasi : 2
Komplikasi : 4
Resolusi : 4
Koda : 4

Daftar Hasil Belajar

Skor Penilaian *Pretest* Siswa Sebelum Menggunakan Media Audio Visual

No.	Kode Nama Siswa	Skor *Pretest*
1.	A	68
2.	A	31
3.	A I B	50
4.	A M	56
5.	A S H T	43
6.	A Q	50
7.	A A S	56
8.	A S Z Y	37
9.	A K	56
10.	A S H	68
11.	D S	43
12.	F A	37
13.	F A	50
14.	F S	31
15.	J B C	56
16.	M H F	43
17.	M R	62
18.	M A F H S	75
19.	M F F	50
20.	M R	37

21.	M R	75
22.	N R A	50
23.	N A	75
24.	N K	43
25.	N F N	68
26.	N F F	62
27.	R N A	62
28.	R	75
29.	R M S	56
30.	R M A	56
31.	S N P R	68
32.	S S R	56
33.	S S S	50
34.	S	43
35.	Z N R	56
36.	Z I	50
Jumlah		1944

Daftar Hasil Belajar

Skor Penilaian *Posttest* Siswa Setelah Menggunakan Media Audio Visual

No.	Kode Nama Siswa	Skor *Posttest*
1.	A	93
2.	A	75
3.	A I B	81
4.	A M	81
5.	A S H T	93
6.	A Q	75
7.	A A S	75
8.	A S Z Y	87
9.	A K	93
10.	A S H	75
11.	D S	81
12.	F A	75
13.	F A	75
14.	F S	68
15.	J B C	75
16.	M H F	68
17.	M R	93
18.	M A F H S	87
19.	M F F	87
20.	M R	81

21.	M R	93
22.	N R A	81
23.	N A	81
24.	N K	87
25.	N F N	93
26.	N F F	87
27.	R N A	68
28.	R	81
29.	R M S	93
30.	R M A	87
31.	S N P R	93
32.	S S R	75
33.	S S S	81
34.	S	81
35.	Z N R	87
36.	Z I	68
Jumlah		2954

DAFTAR NILAI HASIL MENULIS FABEL KELAS VII UPT SPF SMPN 48 MAKASSAR SEBELUM (*PRETEST*) MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian																Jumlah Skor
		Orientasi				Komplikasi				Resolusi				Koda				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1.	A		√				√				√					√		68
2.	A			√				√				√				√		31
3.	A I B		√					√				√					√	50
4.	A M		√					√				√					√	56
5.	A S H T			√			√						√				√	43
6.	A Q		√				√						√				√	50
7.	A A S		√					√				√				√		56
8.	A S Z Y			√				√					√				√	37
9.	A K			√			√					√				√		56
10.	A S H		√				√				√					√		68
11.	D S		√					√					√				√	43
12.	F A		√						√				√				√	37
13.	F A			√			√					√					√	50
14.	F S			√				√				√					√	31
15.	J B C		√					√				√				√		56
16.	M H F			√				√				√				√		43
17.	M R		√				√					√				√		62

18.	M A F H S		√				√				√				√			75
19.	M F F			√					√				√				√	50
20.	M R			√				√					√				√	37
21.	M R		√				√				√				√			75
22.	N R A			√			√					√					√	50
23.	N A		√				√				√				√			75
24.	N K			√				√				√					√	43
25.	N F N		√					√			√				√			68
26.	N F F		√				√				√						√	62
27.	R N A		√				√					√				√		62
28.	R		√				√				√				√			75
29.	R M S		√					√			√						√	56
30.	R M A			√			√					√				√		56
31.	S N P R		√				√				√					√		68
32.	S S R			√			√					√				√		56
33.	S S S			√				√				√				√		50
34.	S			√				√				√				√		43
35.	Z N R		√					√				√				√		56
36.	Z I			√				√				√				√		50
Jumlah																		1944
Skor Tertinggi																		75
Skor Terendah																		31

DAFTAR NILAI HASIL MENULIS FABEL KELAS VII UPT SPF SMPN 48 MAKASSAR SESUDAH (*POSTTEST*) MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian																Jumlah Skor
		Orientasi				Komplikasi				Resolusi				Koda				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1.	A	√				√				√					√			93
2.	A		√				√				√				√			75
3.	A I B	√					√				√				√			81
4.	A M	√				√					√					√		81
5.	A S H T	√					√				√				√			93
6.	A Q		√				√				√				√			75
7.	A A S	√					√				√				√			75
8.	A S Z Y		√			√				√					√			87
9.	A K		√				√				√				√			93
10.	A S H	√				√					√						√	75
11.	D S		√				√				√			√				81
12.	F A		√			√					√					√		75
13.	F A	√				√					√					√		75
14.	F S	√					√				√					√		68
15.	J B C	√				√					√				√			75
16.	M H F	√				√					√				√			68
17.	M R		√				√				√				√			93

18.	M A F H S		√				√				√				√			87
19.	M F F		√			√				√					√			87
20.	M R		√			√					√				√			81
21.	M R	√				√				√					√			93
22.	N R A		√				√			√					√			81
23.	N A		√				√			√					√			81
24.	N K	√				√					√				√			87
25.	N F N		√				√				√				√			93
26.	N F F	√				√					√				√			87
27.	R N A		√			√					√				√			68
28.	R		√			√					√				√			81
29.	R M S	√				√				√					√			93
30.	R M A		√			√				√					√			87
31.	S N P R		√			√					√				√			93
32.	S S R		√				√				√				√			75
33.	S S S	√					√				√				√			81
34.	S		√				√				√				√			81
35.	Z N R			√		√				√				√				87
36.	Z I		√				√				√				√			68
Jumlah																		2954
Skor Tertinggi																		93
Skor Terendah																		68

DATA HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN UJI N-GAIN

No.	Nama Siswa	Skor *Pretest*	Skor Posttest	Uji N-Gain	Kategori
1.	A	68	93	0,78	Tinggi
2.	A	31	75	0,63	Sedang
3.	A I B	50	81	0,62	Sedang
4.	A M	56	81	0,56	Sedang
5.	A S H T	43	93	0,87	Tinggi
6.	A Q	50	75	0,5	Sedang
7.	A A S	56	75	0,43	Sedang
8.	A S Z Y	37	87	0,79	Tinggi
9.	A K	56	93	0,84	Tinggi
10.	A S H	68	75	0,21	Rendah
11.	D S	43	81	0,66	Sedang
12.	F A	37	75	0,60	Sedang
13.	F A	50	75	0,5	Sedang
14.	F S	31	68	0,53	Sedang
15.	J B C	56	75	0,43	Sedang
16.	M H F	43	68	0,43	Sedang
17.	M R	62	93	0,81	Tinggi
18.	M A F H S	75	87	0,48	Sedang
19.	M F F	50	87	0,74	Tinggi
20.	M R	37	81	0,69	Sedang
21.	M R	75	93	0,72	Tinggi
22.	N R A	50	81	0,62	Sedang
23.	N A	75	81	0,24	Rendah
24.	N K	43	87	0,77	Tinggi
25.	N F N	68	93	0,78	Tinggi
26.	N F F	62	87	0,65	Sedang
27.	R N A	62	68	0,15	Rendah

28.	R	75	81	0,24	Rendah
29.	R M S	56	93	0,8	Tinggi
30.	R M A	56	87	0,70	Tinggi
31.	S N P R	68	93	0,78	Tinggi
32.	S S R	56	75	0,43	Sedang
33.	S S S	50	81	0,62	Sedang
34.	S	43	81	0,66	Sedang
35.	Z N R	56	87	0,70	Tinggi
36.	Z I	50	68	0,36	Sedang
Jumlah		1944	2954	21,32	Tinggi

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

TITIK PERSENTASE DISTRIBUSI T (DF = 1-40)

Pr df	0,25 0,50	0,1 0,20	0,05 0,10	0,025 0,050	0,01 0,020	0,005 0,010	0,001 0,002
1	1.00000	3,07768	6,31375	12,70620	31,82052	63,65674	318,30884
2	0,81650	1,88562	2,91999	4,30265	6,96456	9,92484	22,32712
3	0,76489	1,63774	2,35336	3,18245	4,54070	5,84091	10,21453
4	0,74070	1,53321	2,13185	2,77645	3,74695	4,60409	7,17318
5	0,72669	1,47588	2,01505	2,57058	3,36493	4,03214	5,89343
6	0,71756	1,43976	1,94318	2,44691	3,14267	3,70743	5,20763
7	0,71114	1,41492	1,89458	2,36462	2,99795	3,49948	4,78529
8	0,70639	1,39682	1,85955	2,30600	2,89646	3,35539	4,50079
9	0,70272	1,38303	1,83311	2,26216	2,82144	3,24984	4,29681
10	0,69981	1,37218	1,81246	2,22814	2,76377	3,16927	4,14370
11	0,69745	1,36343	1,79588	2,20099	2,71808	3,10581	4,02470
12	0,69548	1,35622	1,78229	2,17881	2,68100	3,05454	3,92963
13	0,69383	1,35017	1,77093	2,16037	2,65031	3,01228	3,85198
14	0,69242	1,34503	1,76131	2,14479	2,62449	2,97684	3,78739
15	0,69120	1,34061	1,75305	2,13145	2,60248	2,94671	3,73283
16	0,69013	1,33676	1,74588	2,11991	2,58349	2,92078	3,68615
17	0,68920	1,33338	1,73961	2,10982	2,56693	2,89823	3,64577
18	0,68836	1,33039	1,73406	2,10092	2,55238	2,87844	3,61048
19	0,68762	1,32773	1,72913	2,09302	2,53948	2,86093	3,57940
20	0,68695	1,32534	1,72472	2,08596	2,52798	2,84534	3,55181

21	0,68635	1,32319	1,72074	2,07961	2,51765	2,83136	3,52715
22	0,68581	1,32124	1,71714	2,07387	2,50832	2,81876	3,50499
23	0,68531	1,31946	1,71387	2,06866	2,49987	2,80734	3,48496
24	0,68485	1,31784	1,71088	2,06390	2,49216	2,79694	3,46678
25	0,68443	1,31635	1,70814	2,05954	2,48511	2,78744	3,45019
26	0,68404	1,31497	1,70562	2,05553	2,47863	2,77871	3,43500
27	0,68368	1,3137	1,70329	2,05183	2,47266	2,77068	3,42103
28	0,68335	1,31253	1,70113	2,04841	2,46714	2,76326	3,40816
29	0,68304	1,31143	1,69913	2,04523	2,46202	2,75639	3,39624
30	0,68276	1,31042	1,69726	2,04227	2,45726	2,75000	3,38518
31	0,68249	1,30946	1,69552	2,03951	2,45282	2,74404	3,37490
32	0,68223	1,30857	1,69389	2,03693	2,44868	2,73848	3,36531
33	0,68200	1,30774	1,69236	2,03452	2,44479	2,73328	3,35634
34	0,68177	1,30695	1,69092	2,03224	2,44115	2,72839	3,34793
35	0,68156	1,30621	1,68957	2,03011	2,43772	2,72381	3,34005
36	0,68137	1,30551	1,68830	2,02809	2,43449	2,71948	3,33262
37	0,68118	1,30485	1,68709	2,02619	2,43145	2,71541	3,32563
38	0,68100	1,30423	1,68595	2,02439	2,42857	2,71156	3,31903
39	0,68083	1,30364	1,68488	2,02269	2,42584	2,70791	3,31279
40	0,68067	1,30308	1,68385	2,02108	2,42326	2,70446	3,30688

DOKUMENTASI

Gambar 1 Kegiatan *Pretest*

Gambar 2 Kegiatan *Pretest*

Gambar 3 Kegiatan *Posttest*

Gambar 4 Kegiatan *Posttest*

RIWAYAT HIDUP

Nur Rahma Khairunnisa. Dilahirkan di Serui Kabupaten Kepulauan Yapen Provinsi Papua pada tanggal 24 Juli 2001, dari pasangan Ayahanda Kisman dan Ibunda Arman. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2007 di MI Darussalam Serui Kabupaten Kepulauan Yapen dan tamat pada tahun 2013, tamat SMP Negeri 2 Serui tahun 2016, dan tamat SMA Negeri 1 Serui tahun 2019. Pada tahun yang sama (2019) penulis melanjutkan pendidikan pada program Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dan selesai tahun 2023.

BAB I Nur Rahma Khairunnisa 105331105119

by Tahap Skripsi

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN
PERPUSTAKAAN

Submission date: 23-Jun-2023 02:16PM (UTC+0700)
Submission ID: 2121299275
File name: Bab_1_30.docx (24.57K)
Word count: 989
Character count: 6741

BAB I Nur Rahma Khairunnisa 105331105119

ORIGINALITY REPORT

9%	10%	6%	5%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.unibos.ac.id Internet Source	3%
2	library.ikippgrismg.ac.id Internet Source	2%
3	pt.scribd.com Internet Source	2%
4	Submitted to Universitas Jambi Student Paper	2%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches 2%

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
LULUS
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN
turnitin
LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

BAB II Nur Rahma Khairunnisa 10533110519

by Tahap Skripsi

Submission date: 23-Jun-2023 02:16PM (UTC+0700)
Submission ID: 2121299562
File name: Bab_2_20.docx (71.85K)
Word count: 4226
Character count: 27624

BAB II Nur Rahma Khairunnisa 105331105119

ORIGINALITY REPORT

24%	24%	16%	12%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	8%
2	www.scribd.com Internet Source	3%
3	repository.uinsu.ac.id Internet Source	2%
4	repository.umpri.ac.id Internet Source	2%
5	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	2%
6	jurnal.unimed.ac.id Internet Source	2%
7	ojs.stkippgri-lubuklinggau.ac.id Internet Source	2%
8	123dok.com Internet Source	2%
9	alil-palito.blogspot.com Internet Source	2%

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
LULUS
turnitin

BAB III Nur Rahma Khairunnisa 10533110519

by Tahap Skripsi

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Submission date: 23-Jun-2023 02:17PM (UTC+0700)
Submission ID: 2121299750
File name: Bab_3_23.docx (28.17K)
Word count: 1974
Character count: 12724

BAB III Nur Rahma Khairunnisa 105331105119

ORIGINALITY REPORT

9%	7%	10%	5%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
2	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	2%
3	www.researchgate.net Internet Source	2%
4	zh.scribd.com Internet Source	2%
5	Ade Irma Suryani. "Flypaper Effect Pada Pendapatan Asli Daerah (PAD) dan Dana Alokasi Umum (DAU) Terhadap Belanja Daerah (Studi Pada Pemerintahan Kabupaten/Kota di Provinsi Jawa Timur, Jawa Tengah dan Jawa Barat Periode 2011-2013)", Journal of Accounting Science, 2018 Publication	2%

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
LULUS
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN
turnitin

Exclude quotes	On	Exclude matches	< 2%
Exclude bibliography	On		

BAB IV Nur Rahma Khairunnisa 10533110519

by Tahap Skripsi

Submission date: 23-Jun-2023 02:18PM (UTC+0700)
Submission ID: 2121299932
File name: Bab_4_20.docx (21.86K)
Word count: 1830
Character count: 11014

BAB IV Nur Rahma Khairunnisa 105331105119

ORIGINALITY REPORT

3%	2%	8%	2%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Islam Malang Student Paper	2%
2	ejournal.uksw.edu Internet Source	2%

Exclude quotes On
Exclude bibliography On
Exclude matches < 2%

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
LULUS
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN
turnitin
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

BAB V Nur Rahma Khairunnisa 105331105119

by Tahap Skripsi

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Submission date: 23-Jun-2023 02:18PM (UTC+0700)
Submission ID: 2121300115
File name: BAB_5_22.docx (14.66K)
Word count: 261
Character count: 1664

BAB V Nur Rahma Khairunnisa 105331105119

ORIGINALITY REPORT

5%	3%	2%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.scribd.com Internet Source	3%
2	Sehe. "Keefektifan Teknik Imaginasi terhadap Kemampuan Menulis Puisi Bebas Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Palopo", Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra, 2020 Publication	2%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
LULUS
turnitin
LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN