

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi yang selalu digunakan setiap hari, namun kenyataannya di SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara bahwa pelajaran bahasa Indonesia banyak sekali kendala khususnya bercerita, hambatan tersebut berasal dari siswa tersebut. Siswa masih sulit Terhadap bercerita. Guru harus dapat menumbuhkan motivasi siswa Terhadap lebih menyenangkan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Guru harus dapat memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Guru dapat melatih kemandirian siswa, melatih bercerita dan menciptakan situasi yang menyenangkan Terhadap siswa. Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual sosial dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia masih bertumpu pada pelajaran klasik, konvensional dengan strategi pendekatan dan metode pembelajaran yang belum mampu menumbuhkan kebiasaan produktif dan kreatif. Sebagai guru hendaknya pandai memilih metode yang sesuai dan menyenangkan

Terhadap siswa, agar siswa dapat belajar dengan aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Dengan kemampuan berbicara yang dimilikinya akan mampu berkomunikasi dengan masyarakat di lingkungannya, keterampilan berbicara ini sangat penting bagi siswa sebagai sarana komunikasi antar sesama. Selain itu guru melakukan penilaian tidak hanya sebatas pengetahuan dan pemahaman konsep.¹ Salah satu standar kompetensi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara adalah “Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman secara tertulis dalam bentuk karangan, surat undangan, dan dialog tertulis” dengan kompetensi dasar, “Menulis karangan berdasarkan pengalaman dengan memperhatikan pilihan kata dan penggunaan ejaan.” Berikutnya indikator pembelajarannya adalah siswa dapat menyusun karangan berdasarkan pengalaman sesuai dengan pilihan kata yang tepat dan siswa dapat menulis karangan deskripsi berdasarkan pengalaman sesuai dengan EYD.

Pembelajaran tentang kompetensi dasar di atas telah dilakukan dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Pada kegiatan awal pembelajaran, dilakukan apersepsi dan tanya jawab tentang pengalaman siswa. Pada kegiatan ini, dijelaskan cara menulis karangan dengan bait yang dilanjutkan dengan pemberian tugas kepada

¹Kusni Casmini, *Kemampuan Bercerita*. (Jakarta: Araska, 2014), hal.342-343

siswa Terhadap membuat sebuah karangan deskripsi sebanyak dua paragraf.

Salah satu karya sastra fiksi yang diajarkan kepada siswa disekolah adalah cerita binatang (fiksi). Hal tersebut bertujuan agar siswa mampu mengenal, memahami, dan memanfaatkan cerita fabel tersebut Terhadap mengekspresikan diri dengan mengungkapkan sesuatu dengan bahasa yang tepat, meningkatkan kebiasaan pemakaian diksi atau pilihan kata yang tepat, meningkatkan ketajaman keruntutan berpikir, dan menghidupkan imaji atau citraan yang tepat dalam sebuah cerita. Selain itu, dalam fabel juga disuguhkan pesan moral yang sangat bermanfaat bagi perkembangan karakter siswa. Oleh karena itu, kegiatan menulis fabel perlu diajarkan di sekolah mengingat banyak manfaat yang dapat diambil setelah mempelajarinya.

Adapun alasan penulis memilih judul Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bercerita Terhadap Kemampuan Menulis Fabel Siswa kelas VII SMP 15 kabupaten Bengkulu Utara yaitu sebagai berikut: 1. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP. 2. Masih banyak siswa yang kurang mampu dalam mengembangkan kemampuan menulis fabel. 3. Cerita fabel merupakan karya sastra yang disebarkan secara lisan yang mengajarkan nilai-nilai moral. Nilai moral contohnya

berkaitan dengan sikap moral seseorang seperti perbuatan, sikap, kewajiban, budi pekerti, jujur, ramah dan lain-lain.

Adapun kekurangan dari menulis fabel yaitu semua fabel mengandung unsur hewan kurang menarik daripada cerpen. Maka, tak heran jika mahasiswa mengalami berbagai kesulitan dalam belajar menulis fabel. Kesulitan pada umumnya dikualifikasikan dalam kesulitan dari factor eksternal dan internal. Menyadari adanya kesulitan yang dialami mahasiswa dalam menulis fabel, maka kesulitan itu perlu Terhadap diteliti.

Kelebihan dari menulis fabel adalah fabel lebih menarik di kalangan anak, lebih singkat dan padat, dan mengandung amanat yang baik. Cerita fabel mempunyai alur sederhana, singkat, dan cepat. Sehingga mudah dipahami, terutama bagi anak. Tema utama dalam cerita fabel sering mengangkat isi hubungan sosial. Yang paling jelas, fabel bertujuan Terhadap mengajarkan moral pada anak-anak dengan sifat baik dan buruk manusia dalam bentuk binatang. Karakter binatang dibuat oleh pengarang Terhadap mempengaruhi pembaca. Orang tua pun akan mudah menyampaikan kebenaran atau nasihat kepada anak dengan cara yang menyenangkan.

Di dalam pembelajaran SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara khususnya di kelas VII media pembelajaran yang

digunakan yaitu media gambar.² Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia definisi atau pengertian gambar adalah tiruan barang dibuat dengan coretan pensil pada kertas. Jika kita perhatikan terdapat banyak kata pada pendefinisian tersebut. Ini menunjukkan berapa luasnya definisi atau pengertian gambar.³ *Pertama* menunjukkan bahwa gambar tidak hanya terbatas pada tiruan orang, binatang, tumbuhan, tapi bisa juga tiruan yang lainnya. *Kedua* menggambarkan pembuatannya tidak terbatas pada coretan pensil. Bisa saja dengan pointer menggunakan mouse di program menggambar di computer. *Ketiga* menunjukkan bahwa Terhadap menggambar tidak hanya terbatas pada kertas. Bisa saja pada dinding, lembarann kayu, atau bisa juga pada *canvas imager* di program menggambar di komputer.

Media gambar juga yaitu segala bentuk alat komunikasi sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang diwujudkan diatas kanvas, kertas atau bahan lain, baik dengan cara lukisan, gambar atau foto yang dapat digunakan Terhadap menyampaikan informasi ke peserta didik. media gambar adalah media yang paling umum dipakai yang merupakan bahasa umum yang dimengerti dan dinikmati dimana-mana.

²Ahmad Rohani, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hal.5

³Risky Septyo Aji, *Pembelajaran Media Gambar*. (Yogyakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), hal.33

Dari hasil observasi awal wawancara pada siswa kelas VII di SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara yang dilakukan oleh penulis, menemukan bahwa kemampuan pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi menulis cerita fabel, masih banyak mengalami kesulitan, seperti alur cerita yang masih sulit dipahami oleh pembaca, kurang detail dalam menceritakan ke dalam bentuk tulisan, tidak runtut dan kronologis dalam menuliskan cerita. Selain sistematika dalam kepenulisan, penggunaan tanda baca EYD masih kurang tepat.⁴

Hal tersebut diperkuat oleh hasil wawancara hasil belajar siswa kelas VII SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara pada mata pelajaran bahasa Indonesia oleh guru kelas VII Ibu Rita Yuli Utami, bahwa hasil belajar bahasa Indonesia masih tergolong rendah jika dibanding dengan mata pelajaran lain. Hal ini dapat dilihat dan rata-rata pencapaian 18 siswa kelas VII SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara terdapat 25, 45% (6 siswa) yang tuntas sedangkan 74,54% (12 siswa) belum tuntas dalam pencapaian hasil belajar.⁵ Penguasaan siswa paling rendah adalah pada indikator penggunaan kebahasaan dalam teks fabel yang dibaca oleh siswa. Nilai rata-rata siswa berada pada kualifikasi baik pada skala 10 tetapi lebih rendah dari indikator

⁴Neni Novriyani, *Observasi Awal Peneliti*. (Kabupaten Bengkulu Utara: SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara, 2022), hal.4

⁵Rita Yuli Utami, *Hasil Wawancara Dengan Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. (Kabupaten Bengkulu Utara: SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara, 2022), hal.4

lainnya. Ini disebabkan saat membaca siswa tidak berkonsentrasi penuh pada teks bacaan, sehingga teks fabel yang terdapat dalam teks tidak dibaca dengan baik.⁶

Berdasarkan hasil pengamatan yang penulis lakukan di saat guru mengajar di kelas, diketahui guru tidak banyak menggunakan media atau metode dalam pengajaran, menurut guru yang mengajar di kelas media memerlukan dana tambahan dalam menggunakan perangkat pembelajaran tambahan, sedangkan metode guru merasa cukup merepotkan menggunakan metode pembelajaran yang berbeda-beda. Atas dasar pemikiran ini guru banyak memilih teknik ceramah, penguasaan, dan latihan dalam menyampaikan materi kepada siswa dan hal lain yang dapat mengakibatkan rendahnya nilai hasil siswa, dapat juga di karenakan waktu siswa banyak yang tidak fokus lagi pada penjelasan guru.

Beberapa keunggulan atau kelebihan media pembelajaran kartu bercerita, diantaranya sebagai berikut: 1) siswa lebih aktif dalam berfikir dan mengolah sendiri informasi yang diberikan dengan kadar proses mental yang lebih tinggi. 2) kegiatan belajar lebih banyak bersifat membimbing dan memberikan kebebasan belajar kepada siswa. 3) pembentukan semangat kebersamaan, kerja sama, dan saling menghargai pendapat sesama anggota dalam kelompok. 4) siswa lebih dikenalkan pada kompetisi yang sehat dalam mencapai

⁶Sri Rahmawati, *Menulis Teks Fabel*. (Bengkulu: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 2019), hal.403

tujuan. 5) menambah tingkat penghargaan pada diri siswa maupun kelompok. 6) memungkinkan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar dan tidak hanya menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber belajar. 7) dapat menghindarkan cara belajar tradisional, yaitu cara belajar yang memusatkan guru sebagai sumber belajar. 8) dapat memperkaya dan memperdalam materi yang dipelajari sehingga tahan lama dalam ingatan.

Menulis atau mengarang bukanlah sekedar teori melainkan keterampilan. Bahkan, ada seni atau arti didalamnya. Lebih lanjut Rusyana, memberikan batasan bahwa kemampuan menulis atau mengarang adalah kemampuan menggunakan pola-pola bahasa dalam tampilan tertulis Terhadap mengungkapkan gagasan atau pesan. Kemampuan menulis mencakup berbagai kemampuan, seperti kemampuan menguasai gagasan yang dikemukakan, kemampuan menggunakan gaya, dan kemampuan menggunakan ejaan serta tanda baca.⁷

Tulisan pada dasarnya adalah sarana Terhadap menyampaikan pendapat atau gagasan agar dapat dipahami dan diterima orang lain. Tulisan dengan demikian menjadi salah satu sarana berkomunikasi yang cukup efektif dan efisien Terhadap menjangkau khalayak masa yang luas. Menurut Erlina Syarif, tujuan menulis adalah: a)

⁷Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa*. (Tangerang Selatan: CV Beringin indah, 2018), hal.85

menginformasikan segala sesuatu, b) membujuk, c) mendidik, dan d) menghibur.

Adapun manfaat media pembelajaran kartu bercerita yaitu: 1) media kartu cerita salah satu alat pembelajaran yang berisi kalimat digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan mutu ilmu pengetahuan dalam materi ide pokok paragraf. 2) dengan bantuan media kartu bercerita siswa dapat lebih mudah memahami cara Terhadap menemukan ide pokok paragraf paragraf dengan baik. 3) media tersebut dapat dijadikan sebagai contoh alat peraga yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. 4) memberikan masukan Terhadap guru bahwa dengan media pembelajaran kartu bercerita dapat membantu proses belajar. 5) penggunaan media belajar dapat menarik perhatian siswa, dengan warna atau bentuk yang disajikan diharapkan mampu menjadi pengantar rasa keingintahuan siswa terhadap materi yang disajikan. 6) memperlancar interaksi guru dan siswa, dengan maksud Terhadap membantu siswa belajar secara optimal.

Adapun, faktor yang memengaruhi belajar menulis siswa yaitu dimana suatu kondisi ketidakmampuan yang nyata pada orang-orang yang memiliki intelegensi rata-rata, yang juga memiliki sistem sensor yang cukup, dan kesempatan belajar yang cukup lama pula berbagai kondisi tersebut dapat berpengaruh terhadap harga diri, pendidikan dan aktivitas

sehari-hari sepanjang hidup.⁸ Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kesulitan belajar kondisi ketidakmampuan yang nyata pada siswa lebih dari proses psikologis dasar yang mencakup pemahaman dan penggunaan bahasa ujaran ataupun adanya tulisan, disebabkan adanya ancaman hambatan ataupun gangguan dalam belajar.

Dengan menggunakan media gambar, perlu kita ketahui bahwa di era modern ini siswa lebih gemar melihat gambar dibandingkan dengan yang lainnya. Gambar pada dasarnya membantu mendorong para siswa dan dapat membangkitkan minatnya pada pelajaran. Jadi di dalam pembelajaran tersebut ini perlu ditingkatkan dalam kemampuan berbahasa, kegiatan seni dan pernyataan kreatif dalam bercerita. Proses peningkatan kemampuan bercerita dan peningkatan proses pembelajaran bercerita dengan menggunakan media gambar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dalam pembelajaran bercerita terbukti berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan dan proses pembelajaran bercerita siswa. Kesimpulannya penggunaan media pembelajaran gambar yang dengan menerapkan prosedur pengembangan akan lebih efektif dalam meningkatkan prestasi siswa.

Menurut Muhubbin, secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga

⁸Suryani, *faktor pengaruh hasil belajar siswa*. (Bangko: Universitas Pekanbaru, 2021), hal.20

macam yaitu: 1) Faktor internal, yaitu keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa. 2) Faktor eksternal, yaitu kondisi lingkungan disekitar siswa. 3) Faktor pendekatan belajar, yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi, metode yang digunakan Terhadap memudahkan siswa memahami konsep pembelajaran.

Faktor internal yang dapat menyebabkan anak kesulitan belajar lebih jelas dikemukakan oleh Saiful Bahri Djamarah adalah: 1) intelegensi, 2) bakat yang kurang, 3) emosional yang kurang stabil, 4) akttivitas yang kurang, 5) kebiasaan yang kurang baik, 6) kesehatan yang kurang baik, 7) tidak adanya motivasi. Faktor eksternal merupakan kondisi lingkungan siswa, dalam konteks ini lingkungan yang paling dekat dengan keadaan siswa adalah lingkungan sekolah. Menurut Saiful Bahri Djamarah, faktor eksternal yang memengaruhi belajar siswa adalah: 1) pribadi guru yang kurang baik, 2) guru tidak berkualitas, 3) hubungan guru dengan anak didik kurang harmonis, 4) guru menuntut standar pelajaran diatas kemampuan anak, 5) tidak mampu mendiagnosis kesulitan belajar 6) cara mengajar guru kurang baik, 6) alat atau media kurang memadai. Faktor pendekatan belajar, biasanya disebabkan guru kurang dapat memilih

pendekatan ataupun metode yang tepat dalam pembelajaran, itu berakibat tujuan pembelajaran tidak tercapai.⁹

Menurut uraian di atas bahwa salah satu faktor yaitu faktor eksternal yang mempengaruhi keterampilan menulis adalah ketersediaan alat atau media. Apabila media kurang memadai maka pembelajaran menulis akan mengalami kesulitan. Banyak yang mempengaruhi kemampuan menulis. Namun pada prinsipnya faktor eksternal di antaranya belum tersedia fasilitas pendukung, berupa keterbatasan sarana Terhadap menulis.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Anif, Nur. Dalam penelitian yang berjudul "*Peningkatan Kemampuan Menulis Fabel Menggunakan Media Film Animasi Pada Siswa Kelas VII C SMP Negeri 1 Bonorowo Tahun Pelajaran 2016/2017*". Penelitian ini bertujuan Terhadap mendeskripsikan: (1) penerapan pembelajaran menulis fabel menggunakan media film animasi pada siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Bonorowo; (2) pengaruh media film animasi terhadap minat siswa dalam pembelajaran menulis fabel menggunakan media film animasi pada siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Bonorowo; dan (3) peningkatan kemampuan menulis fabel menggunakan media film animasi pada siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Bonorowo. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini

⁹Abdul Kadir, *Dasar-dasar Pendidikan*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hal.59

terdiri dari tiga tahapan, yaitu prasiklus, siklus I, dan siklus II. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes dan nontes. Teknik tes berupa tes tertulis menulis fabel, sedangkan teknik nontes meliputi teknik observasi, angket, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes dan nontes. Dalam analisis data, digunakan teknik kualitatif dan kuantitatif. Terhadap mengecek keabsahan data, digunakan teknik validitas data melalui triangulasi sumber, triangulasi metode, dan triangulasi teori. Dalam penyajian analisis data digunakan teknik informal.¹⁰

Penelitian Erika, yang berjudul “*Pengaruh Media Audio terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa SMP Negeri 2 Teluk Gelam*“. Tujuan dari penelitian ini Terhadap mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh media audio terhadap kemampuan menulis cerita fabel siswa SMP Negeri 2 Teluk Gelam. Manfaat penelitian ini bagi siswa, bagi guru, pengajaran Bahasa Indonesia dan berbagai penelitian lainnya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen semu (quasi eksperimental desing). Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik tes, teknik angket, dan teknik wawancara. Analisis data tes menggunakan uji hipotesis. Hasil analisis dan pembahasan mengenai menulis cerita fabel diketahui bahwa nilai rata-rata tes menulis cerita fabel kelas

¹⁰Anif, Nur, *Peningkatan Kemampuan Menulis Fabel*. (Bonorowo: Universitas Purworejo,2017), hal.8

eksperimen adalah 73,63, dan kelas control mendapat rata-rata 59,81. Berdasarkan kedua tes akhir menulis cerita fabel tersebut, diketahui dari penghitungan uji-t maka didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,87 > 1,67$. Dengan demikian, disimpulkan bahwa media Audio berpengaruh terhadap kemampuan menulis cerita fabel. Jadi, uji hipotesis dinyatakan H_0 ditolak H_a diterima.¹¹

Penelitian Wahyu Maulana, yang berjudul “*Pengaruh Efektivitas Teknik Papan Cerita Dalam Memproduksi Teks Fabel Oleh Siswa SMPN 1 Kuta Cane*”. Penelitian ini bertujuan Terhadap mengetahui efektivitas Teknik Papan Cerita Dalam Memproduksi Teks Fabel Oleh Siswa SMPN 1 Kuta Cane. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 1 Kuta Cane. Pengambilan sampel dilakukan secara acak sehingga terpilih 2 kelas yaitu VII-9 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 33 dan VII-10 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 39 dan total keseluruhan sampel dari kedua kelas adalah 72 siswa. Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen yaitu penelitian yang dilakukan Terhadap melihat apakah ada perbedaan perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen peneliti menggunakan teknik papan cerita dan pada kelas kontrol peneliti tidak menggunakan teknik papan cerita. Instrumen penelitian ini menggunakan tes

¹¹Erika, *Pengaruh Media Terhadap Kemampuan Menulis Fabel*. (Teluk Gelam:Universitas Palembang, 2019), hal.5

yaitu berupa tes kemampuan siswa memproduksi teks fabel menggunakan teknik papan cerita. Hasil penelitian ini berdasarkan presentase peringkat kemampuan menulis teks fabel dengan menggunakan teknik papan cerita.¹²

Penelitian Esti Yanti, yang berjudul “*Analisis Hasil Menulis Cerita Fabel dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP Pesantren Guppi Samata*“. Penelitian ini bertujuan Terhadap mendeskripsikan hasil menulis cerita fabel siswa kelas VII SMP Pesantren Guppi Samata dan Terhadap mengetahui kendala-kendala siswa dalam menulis cerita fabel. Dalam pencapaian tujuan di atas, maka peneliti menggunakan rancangan penelitian deskriptif kualitatif. Adapun data dalam penelitian ini adalah hasil menulis cerita fabel siswa dan sumber data ialah siswa kelas VII SMP Pesantren Guppi Samata. Data dianalisis menggunakan tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data dan penyimpulan.¹³

Penelitian Salsabilla Alifa, Warni Warni, Agus Salim, yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Gambar Seri Terhadap Kemampuan Menulis Teks Fabel Pada Siswa Kelas VII SMP Islam Al-Falah Kota Jambi*“. Penelitian ini memiliki tujuan Terhadap mendeskripsikan pengaruh penggunaan media gambar seri dalam pembelajaran menulis teks fabel kelas VII SMP Islam Al-Falah Kota Jambi yang dilihat dari

¹² Wahyu Maulana, *Teks Fabel*. (Medan: Website: <http://fkip.umsu.ac.id>, 2019), hal.5

¹³Esti Yanti, *Analisis Menulis Cerita Fabel*. (Guppi Samata: Universitas Makasar, 2020), hal.7

bentuk kemampuan pengetahuan siswa dan juga faktor internal yang mempengaruhi pembelajaran. Penelitian ini memakai metode kuantitatif jenis eksperimen, dengan model penelitian menggunakan quasi eksperimental. Subjek dalam penelitian ini yakni peserta didik kelas VII. 2 yang memiliki peran sebagai kelas eksperimen dengan siswa berjumlah 13 orang dan siswa kelas VII. 4 yang memiliki peran sebagai kelas kontrol yang dengan siswa berjumlah 13 orang juga yang dipilih dengan menerapkan teknik Purposive Sampling. Subjek dalam penelitian ialah peserta didik SMP Islam Al-Falah Kota Jambi. Metode pengumpulan data: lembar tes, observasi, dan dokumentasi. Pada penelitian ini kemampuan menulis teks fabel pada siswa menunjukkan hasil posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan posttest kelas kontrol penggunaan media gambar berseri yaitu pada uji t diperoleh Sig. $0,000 < 0,05$ atau dengan kata lain H_0 ditolak dan H_a diterima.¹⁴

Oleh karena itu penulis tertarik mengadakan penelitian kuantitatif quasi eksperimen tentang “Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bercerita Terhadap Meningkatkan Kemampuan Menulis Fabel Siswa Kelas VII SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara”. Penelitian ini bertujuan Terhadap meningkatkan kemampuan menulis fabel siswa melalui Pengaruh media pembelajaran kartu bercerita pada siswa

¹⁴Salsabilla Alifia, *Kemampuan Menulis Fabel*. (Jambi:PBSI FKIP Universitas Jambi, 2022), hal.1

kelas VII SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara tahun pelajaran 2022/2023.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diajukan peneliti adalah, Apakah media pembelajaran kartu bercerita dapat berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan menulis fabel pada siswa kelas VII SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah Terhadap mendeskripsikan proses media pembelajaran kartu bercerita dengan menggunakan media gambar pada siswa kelas VII SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara tahun pelajaran 2022/2023

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tentang “ Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bercerita Terhadap meningkatkan Kemampuan Menulis Fabel Kelas VII SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara” ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis. Adapun manfaat tersebut penulis uraikan lebih rinci sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan manfaat teoritis, yaitu memberikan sumbangan pemikiran dan alternatif yang dapat dipertimbangkan dalam usaha

memperbaiki mutu pendidikan. Manfaat teoretis yang lain adalah penelitian ini diharapkan mampu memberikan Pengaruh ilmiah terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam pembelajaran menulis fabel.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis hasil penelitian tentang “ Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bercerita Terhadap meningkatkan Kemampuan Menulis Fabel Kelas VII SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara” diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti, siswa, guru, dan sekolah.

a. Bagi Penelit

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu salah satunya dengan memberikan informasi mengenai penerapan media film animasi dalam kemampuan menulis fabel. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi peneliti lain Terhadap melakukan penelitian tentang kemampuan menulis sehingga dapat menambah pengetahuan bagi peneliti selanjutnya.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam peningkatan keterampilan menulis fabel. Penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat bagi siswa agar memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran kemampuan menulis fabel dengan media

gambar. Selain itu siswa, siswa juga dapat lebih kreatif menuangkan ide dan gagasannya dalam sebuah tulisan yang menarik.

c. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dan alternatif pilihan dalam pembelajaran keterampilan menulis khususnya menulis fabel. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang kreatif agar siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran menulis, khususnya menulis fabel.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kegunaan dalam peningkatan mutu pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini dapat digunakan Terhadap meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia khususnya menulis fabel.

