

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat dan kemampuan dasar yang ada diluarnya siswa seperti lingkungan, sarana dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Sebagai suatu proses kerja sama, pembelajaran tidak hanya menitikberatkan pada kegiatan guru atau kegiatan siswa saja, akan tetapi guru dan siswa secara bersama-sama berusaha mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain, komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi pembelajaran. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran, baik dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), maupun dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas ataupun di luar kelas. Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu 1) keterampilan menyimak (*listening skills*); 2) keterampilan berbicara (*speaking skills*); 3) keterampilan membaca (*reading skills*); dan 4) keterampilan menulis (*writing skills*). Artinya, ke empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis harus dimiliki oleh peserta didik. Dengan kemampuan berkomunikasi siswa dapat menerima pesan dari orang lain tanpa nantinya ada mengalami kesulitan. Untuk itu empat keterampilan berbahasa sangat berkaitan.

Dapat kita lihat apabila ada seseorang yang baik dalam berfikir maka dia akan baik pula dalam terampil berbicara dengan baik.

Keterampilan menulis sangatlah penting untuk dikuasai bahkan dibutuhkan apalagi di zaman sekarang ini khususnya pada peserta didik. Karena, nantinya akan banyak memberikan sejumlah manfaat serta kegunaan dan disamping itu juga dapat mengasah ide dan pikiran untuk mempertajam penalaran mereka dalam menulis. Di dalam kemampuan menulis ini terdapat menulis cerita fabel khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam kemampuan menulis cerita fabel ini pula siswa tidak bisa diajarkan melalui teori dan pengetahuan saja tetapi bisa dengan mengajarkan secara terus-menerus dalam meningkatkan hasil belajar prestasi dalam menulis teks fabel.

Ketika akan melaksanakan menulis teks fabel kepada siswa, guru harus tahu terlebih dahulu mengenai model pembelajaran apa yang cocok untuk diterapkan guna untuk menjadikan suasana kondisi belajar yang menyenangkan dan dapat berjalan dengan efektif. Pada kemampuan menulis cerita fabel untuk siswa guru bisa menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture*. Karena dalam model tersebut dapat menambah kemampuan atau kreativitas siswa sehingga dapat memecahkan suatu masalah dengan memakai cara yang telah dipahami oleh siswa selama pembelajaran berlangsung.

Menurut Fansury (2017:75) model pembelajaran *Picture and Picture* merupakan model pembelajaran *kooperatif* atau mengutamakan adanya kelompok-kelompok dengan menggunakan media gambar yang dipasngkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Pada model ini siswa diajak secara sadar dan terencana untuk mengembangkan interaksi diantara mereka agar bisa saling asah,

saling asih dan saling asuh. Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Picture and Picture* adalah sebuah model pembelajaran yang mana model ini bisa digunakan oleh guru kepada peserta didik untuk meningkatkan kemampuan masing-masing.

Dari gambar tersebut nantinya akan dicetak kedalam kertas berdasarkan nomornya lalu diurutkan menjadi gambar yang logis dan penuh makna. Model pembelajaran ini juga lebih berpusat untuk siswa. Karena, didalamnya ada pembelajaran yang menantang dan dapat menambah kemampuan siswa dalam memecahkan suatu masalah dengan memakai cara yang telah dipahami oleh siswa secara langsung.

Berdasarkan pengamatan penulis, kelas VII SMP N 12 Medan belum sepenuhnya menggunakan model pembelajaran *picture and picture*, model pembelajaran ini belum seutuhnya diterapkan pada pelajaran Bahasa Indonesia khususnya di materi menulis cerita fabel. Adapun solusi atau harapan sementara penulis terhadap kemampuan menulis cerita fabel siswa kelas VII dengan menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* ini adalah siswa dapat minat dalam menulis cerita fabel, tidak takut jika tulisannya jelek, mempunyai ide pikiran dalam menuliskan cerita fabel khususnya dalam tema ataupun topiknya untuk lebih kreatif lagi dalam mengembangkan potensinya secara jelas dan tepat. Selain itu juga ketika guru memberikan materi mengenai cerita fabel kepada peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* tersebut siswa akan menjadi lebih aktif lagi dalam berpartisipasi, mampu bekerjasama dengan sesama kelompoknya serta siswa dapat memahami perkataan

yang dimaksudkan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang sedang berlangsung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi adanya beberapa permasalahan yang dihadapi yaitu sebagai berikut:

1. Siswa kurang optimal dalam pembelajaran menulis cerita fabel, karena mereka masih bingung untuk memulai darimana serta siswa tidak mempunyai ide dalam menulis
2. Pemahaman siswa masih kurang tentang kemampuan menulis cerita fabel
3. Siswa yang merasa bosan dalam menulis cerita fabel pada mata pelajaran Bahasa Indonesia karena media pembelajaran yang kurang menarik.
4. Siswa kurang memahami tentang pembelajaran *picture and picture* sehingga peserta didik belum terlalu termotivasi khususnya dalam kemampuan menulis cerita fabel.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah yang perlu dibatasi agar penelitian ini terarah yaitu Pengaruh Model Pembelajaran *picture and picture* Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 12 Medan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

1.4 Rumusan Masalah

- a) Bagaimana kemampuan siswa menulis cerita fabel sebelum menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* pada siswa kelas VII SMP Negeri 12 Medan?

- b) Bagaimana kemampuan siswa menulis cerita fabel sesudah menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* pada siswa kelas VII SMP Negeri 12 Medan?
- c) Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Picture and Picture* terhadap kemampuan menulis teks cerita fabel pada siswa kelas VII SMP Negeri 12 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Untuk mengetahui kemampuan siswa menulis cerita fabel sebelum menggunakan model pembelajaran *picture and picture* pada siswa kelas VII SMP Negeri 12 Medan.
- b) Untuk mengetahui kemampuan siswa menulis cerita fabel sesudah menggunakan model pembelajaran *picture and picture* pada siswa kelas VII SMP Negeri 12 Medan.
- c) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *picture and picture* terhadap kemampuan menulis teks cerita fabel pada siswa kelas VII SMP Negeri 12 Medan

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan adanya sebuah penelitian diharapkan nantinya dapat memberikan manfaat baik untuk penulis maupun kepada orang lain. Manfaat penelitian pada umumnya digunakan sebagai rujukan penelitian selanjutnya dan dasar pertimbangan bagi guru yang mana untuk memperbaiki lagi dalam pembelajaran. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan manfaat teoritis, yaitu memberikan sumbangan pemikiran yang dapat dipertimbangkan dalam usaha memperbaiki mutu pendidikan. Manfaat teoritis yang lain adalah penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi ilmiah terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam pembelajaran menulis fabel.

1.6.1.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Dapat menambah pengetahuan serta pengalaman tentang bagaimana pengaruh kemampuan menulis cerita fabel siswa dalam menggunakan model pembelajaran Picture and Picture.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kesan yang baik dalam rangka perbaikan pembelajaran dalam hal penggunaan model pembelajaran dan peningkatan mutu pendidikan di sekolah.

c. Bagi Guru

Dapat mengembangkan serta menambah wawasan guru sebagai model pembelajaran Picture and Picture lebih menarik lagi untuk meningkatkan keterampilan siswa terhadap menulis cerita fabel sehingga mampu mengembangkan ide karya dan siswa tidak menjadi mudah bosan.

d. Bagi Siswa

Untuk memotivasi peserta didik dan mengefektifkan pembelajaran sehingga standar kompetensi yang diinginkan dapat tercapai secara optimal

dalam mengembangkan dan menuangkan ide, perasaan serta mencurahkan terhadap kemampuan menulis cerita fabel.

BAB II
LANDASAN TEORI, KERANGKA KONSEPTUAL
DAN HIPOTESIS

2.1 Landasan Teori

Landasan teori merupakan pernyataan yang disusun secara sistematis dan memiliki variable kuat. Sugiyono (2010 : 54) mengatakan bahwa landasan teori adalah alur logika atau penalaran yang merupakan seperangkat konsep, defenisi, dan proporsi yang disusun secara sistematis. Suatu penelitian baru tidak bisa terlepas dari penelitian yang terlebih dahulu sudah dilakukan oleh peneliti yang lain. Teori yang digunakan pada sebuah penelitian adalah teori yang berhubungan dengan variable penelitian, teori dalam penelitian berasal dari beberapa referensi, buku, dan sumber lainnya, adapun teori penelitian ini sebagai berikut

2.2 Pengertian Pembelajaran

Dalam buku Simanjuntak, H, dkk (2021:60) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, definisi pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Atau mudahnya usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu tertentu dan karena adanya usaha.

adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal dan eksternal. Pembelajaran yang bersifat eksternal antara lain datang dari guru yang disebut *teacing* atau pengajaran.

2.2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Model pembelajaran *Picture and Picture* merupakan model pembelajaran yang *kooperatif* atau mengutamakan adanya kelompok-kelompok dengan menggunakan media gambar yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Dan model ini siswa diajak secara sadar dan terencana untuk mengembangkan interaksi diantara mereka agar bisa saling asah, saling asih dan salaing asuh. Dan Model ini memiliki karakteristik yang inovatif, kreatif, dan tentu saja sangat menyenangkan.

Pada prinsipnya, setiap model pembelajaran yang akan diterapkan haruslah menekankan pada aktifnya peserta didik. Dan mereka selalu mendapatkan sebuah pengetahuan dan informasi yang baru, berbeda dan selalu menarik minat mereka untuk mengikutinya. Dan yang perlu ditekankan adalah, bahwa model pembelajaran ini harus bisa menimbulkan minat kepada peserta didik untuk menghasilkan sesuatu atau dapat menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan metoda, teknik atau cara yang dikuasai oleh siswa itu sendiri yang diperoleh dari proses pembelajaran.

Model Pembelajaran ini mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar ini menjadi factor utama dalam proses pembelajaran. Sehingga sebelum proses pembelajaran guru sudah menyiapkan

gambar yang akan ditampilkan baik dalam bentuk kartu atau dalam bentuk carta dalam ukuran besar. Atau jika di sekolah sudah menggunakan ICT dalam menggunakan Power Point atau software yang lain.

Dalam pelaksanaan model pembelajaran *picture and picture* ini siswa dituntut harus dapat bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya. Disamping itu, siswa juga harus menyamakan persepsi tentang gambar yang dihadirkan, sehingga setiap anggota kelompok mempunyai tujuan yang sama. Hal lain yang harus diperhatikan dalam model pembelajaran ini bahwa siswa harus bisa membagi tugas dan tanggung jawab dalam kelompoknya, serta dapat memberikan evaluasi pada setiap anggota kelompok dengan menunjuk juru bicara atau pemimpin mereka, dan hal ini bisa dilakukan secara bergantian.

2.2.1.2 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Picture and Picture*

Menurut Imas Kurniasih (2022:45-46) model pembelajaran *picture and picture* memiliki kelebihan dan dan kekurangan yaitu sebagai berikut:

Kelebihan Model pembelajaran *Picture and Picture*

1. Guru bisa dengan mudah mengetahui kemampuan masing-masing siswa
2. Model *Picture and Picture* ini melatih siswa untuk berpikir logis dan sistematis
3. Membantu siswa belajar berpikir berdasarkan sudut pandang suatu subjek bahasan dengan memberikan kebebasan siswa beragumen terhadap gambar yang diperlihatkan.
4. Dapat memunculkan motivasi belajar siswa kearah yang lebih baik
5. Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas

Kekurangan model pembelajaran *Picture and Picture*

1. Semakin rumit sebuah model pembelajaran, resikonya tentu saja akan memakan waktu yang lama, sama halnya dengan model pembelajaran *picture dan picture* ini.
2. Guru harus memiliki keterampilan penguasaan kelas yang baik, karena model pembelajaran ini rentan siswa yang menjadi kurang aktif dan juga rentan kegaduhan.
3. Dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai, terutama untuk gambar yang akan diperlihatkan.

2.2.1.3 Teknis pelaksanaan Model *Picture and Picture*

Menurut Imas Kurniawan (2022:70) ada beberapa langkah-langkah teknis yang harus dipersiapkan dalam pelaksanaan model pembelajaran *picture and picture* yaitu sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai

Hal yang paling utama pada proses ini adalah guru harus menyampaikan Kompetensi Dasar mata pelajaran yang mau dilakukan, sehingga siswa dapat memperkirakan sejauh mana materi yang harus mereka kuasainya. Hal ini berkaitan erat dengan indicator-indikator ketercapaian KD, sehingga sampai dimana KKM yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh peserta didik.

2. Guru menyampaikan pengantar pembelajaran

Pengantar pembelajaran ini akan menjadi hal yang sangat menentukan, karena momentum ini akan menjadi titik tolak untuk memotivasi dan mendorong siswa dalam mengikuti pembelajaran yang ada.

3. Guru memperlihatkan gambar-gambar yang telah disiapkan

Pada proses ini guru terliabat aktif dalam proses yang terjadi, dan cara ini juga bisa dimodifikasi dengan gambar atau mengganti gambar dengan video atau demonstrasi yang kegiatan tertentu.

4. Langkah selanjutnya siswa dipanggil secara bergantian untuk mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.

Langkah inipun bisa beragam cara dalam mempraktekkannya, bisa dengan penunjukan langsung, bisa juga dengan menggunakan undian atau bergilir sesuai urutan bangku. Dan setelah itu, siswa diminta untuk mengurutkan gambar menjadi urutan yang logis.

5. Guru menanyakan alasan logis urutan yang gambar

Proses ini guru harus bisa mengarahkan siswa untuk bisa berfikir sistematis tentang gambar yang ada, mulai dari rumus, tinggi, jalan cerita gambar sesuai tuntutan kompetensi dasar yang telah ada.

6. Setelah gambar menjadi urut, guru harus bisa menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

Proses ini lebih ditekankan pada maksud dan inti gambar yang telah diurutkan, dan mintalah siswa untuk mengulangi apa yang telah dijelaskan, agar siswa mendapatkan gambaran yang jelas dari konsep gambar yang telah diurutkan. Dan pada bagian akhir, guru bersama siswa mengambil kesimpulan sebagai penguatan materi pelajaran. Hal ini bisa dilakukan bersama-sama.

2.3. Hakikat Menulis

Alat komunikasi yang digunakan manusia jumlahnya cukup banyak. Namun, alat komunikasi yang paling utama adalah bahasa, baik lisan maupun tulisan. Bahasa lisan berbentuk suatu tuturan, sedangkan bahasa tulis berbentuk tulisan. Untuk mewujudkan komunikasi menggunakan tulisan, ada empat unsur yang harus dipenuhi, yakni penulis, tulisan (sebagai media), isi (sebagai pesan yang hendak disampaikan), dan pembaca (sebagai penerima pesan). Selain untuk berkomunikasi, tulisan-tulisan tersebut juga digunakan oleh penulis untuk mendokumentasikan ide dan gagasannya.

2.3.1.1 Pengertian Menulis

Dalam jurnal Simanjuntak, H., Lubis, D. U., Sitorus, P. J., (2023) dijelaskan bahwa bahasa memiliki beberapa keterampilan, keterampilan ini terdiri atas 4 yakni keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. keterampilan menulis merupakan kedudukan tertinggi dari keempat keterampilan berbahasa. Keterampilan menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi secara tidak langsung. Yang sudah harus dikuasai sejak awal pendidikan dasar, tujuan dari menulis adalah mengungkapkan dan menginformasikan sesuatu hal kepada pembaca, Serta manfaat dari tulisan adalah sebagai alat komunikasi. Dalam diktat Panggabean, S memberikan penjelasan bahwa menulis merupakan suatu kegiatan menuangkan gagasan atau pikir dalam bentuk 2 tulisan yang disusun secara teratur untuk disampaikan kepada pembaca. Keteraturan dalam menulis ini tampak pada keteraturan menuangkan gagasan dan menggunakan kaidah-kaidah bahasa. Agar gagasan

dapat diterima dengan baik oleh pembaca, maka seorang penulis harus menguasai tujuan penulisan dan konteks berbahasa, serta kaidah-kaidah bahasa.

Menurut Suparno dan Yunus (2008:13) menulis merupakan suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Menurut Gie (2002:9) dalam Sitorus, P. J., & Panggabean, S. (2020) memberikan penjelasan bahwa “menulis adalah segenap rangkaian kegiatan seseorang mengungkapkan buah pikirannya melalui bahasa tulis untuk dibaca dan dimengerti oleh orang lain. Buah pikiran itu dapat berupa pengalaman, pendapat, pengetahuan, keinginan, perasaan sampai gejolak kalbu seseorang”.

Kemampuan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang melibatkan aspek penggunaan bahasa dan pengolahan isi. Menurut pendapat Saleh Abbas (2006:125), keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. Ketepatan pengungkapan gagasan harus didukung dengan ketepatan bahasa yang digunakan, kosakata dan gramatikal dan penggunaan ejaan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu kegiatan keterampilan berbahasa menggunakan suatu ide atau gagasan dan dituangkan ke dalam bentuk tulisan untuk dibaca dan dinikmati oleh pembaca. Kegiatan menulis ini menjadi sarana bagi seseorang dalam menuangkan ide dan gagasannya menjadi wujud konkret berupa tulisan.

2.3.1.2 Tujuan dan Manfaat Menulis

Setiap tulisan yang dituangkan dalam rangkaian kata-kata tentunya memiliki tujuan tertentu yang ingin disampaikan oleh penulis tersebut. Berikut dipaparkan beberapa tujuan menulis menurut Tarigan (2008:24-25) :

- 1) Tujuan penugasan (assignment purpose) Penulis melakukan kegiatan menulis karena adanya tugas, bukan atas kemauan sendiri. Contoh kegiatan menulis yang memiliki tujuan penugasan yaitu para siswa merangkum buku karena mendapat tugas dari guru. Mereka melakukan menulis, tetapi bukan karena kemauan sendiri.
- 2) Tujuan altruistik (altruistic purpose) Penulis melakukan kegiatan menulis untuk menyenangkan para pembaca, menghindarkan kedukaan para pembaca, ingin mendorong para pembaca memahami, menghargai perasaan dan penalarannya, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karyanya itu. Seseorang tidak akan dapat menulis secara tepat guna jika dia percaya, baik secara sadar maupun tidak sadar bahwa pembaca sebagai penikmat karyanya adalah lawan atau musuh.
- 3) Tujuan persuasif (persuative purpose) Penulis melakukan kegiatan menulis dengan tujuan untuk meyakinkan para pembaca akan kebenaran ide dan gagasan yang diutarakan.
- 4) Tujuan informasional atau penerangan (informational purpose) Penulis hendak memberi informasi atau keterangan atau penerangan kepada pembaca yang berupa paparan atau deskripsi.
- 5) Tujuan pernyataan diri (self-expressive purpose) Penulis melakukan kegiatan menulis dengan tujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada para pembaca.
- 6) Tujuan kreatif (creative purpose) Penulis melakukan kegiatan menulis dengan tujuan yang erat hubungannya dengan tujuan pernyataan diri, tetapi keinginan

kreatif di sini melebihi pernyataan diri, dan melibatkan dirinya dengan keinginan mencapai norma artistik, atau seni yang idola, dan seni idaman.

7) Tujuan pemecahan masalah (problem-solving purpose) Melalui tulisan, sang penulis ingin memecahkan masalah yang dihadapi. Sang penulis ingin menjelaskan, menjernihkan, menjelajahi serta meneliti secara cermat pikiran-pikiran dan gagasan-gagasannya sendiri agar dapat dimengerti dan diterima oleh para pembaca. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis adalah untuk:

- (a) memberikan informasi kepada pembaca,
- (b) melukiskan imajinasi bagi para pembaca,
- (c) menyenangkan para pembaca akan tulisan yang dibuatnya,
- (d) meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan, dan
- (e) mengarahkan serta memberi solusi terhadap masalah-masalah yang sedang terjadi melalui sebuah tulisan.

Tarigan (2008: 22) mengemukakan bahwa manfaat menulis antara lain:

- 1) memperdalam pemahaman suatu ilmu dan penggalan hikmah pengalaman-pengalaman;
- 2) dengan potensi keterampilan menulis, seseorang dapat membuktikan sekaligus menyadari potensi ilmu pengetahuan, ide, dan pengalaman hidup;
- 3) dapat menyumbangkan pengalaman hidup dan ilmu pengetahuan serta ide-ide yang berguna bagi masyarakat secara luas;
- 4) potensi keterampilan menulis cukup berperan bagi seseorang untuk meningkatkan potensi kerja serta memperluas media komunikasi;

- 5) keterampilan menulis akan memperlancar mekanisme kerja masyarakat intelektual.

2.4. Hakikat Fabel

Cerita dan tradisi bercerita sudah dikenal sejak manusia ada di muka bumi ini, jauh sebelum mereka mengenal tulisan. Cerita merupakan salah satu sarana penting untuk mempertahankan eksistensi diri. Cerita tidak saja digunakan untuk memahami dunia dan mengekspresikan gagasan, ide, dan nilai-nilai, melainkan juga sebagai sarana penting untuk memahami dunia kepada orang lain, menyimpan dan mewariskan gagasan dan nilai-nilai tersebut dari generasi ke generasi berikutnya. Begitu juga dengan cerita fabel yang merupakan cerita tradisional, cerita tersebut disampaikan dari lisan ke lisan dalam sebuah komunitas masyarakat. Namun, pada umumnya cerita fabel disampaikan dengan maksud sebagai sarana memberikan pesan moral pada masyarakat.

2.4.1.1 Pengertian Teks Fabel

Menurut Nurgiyantoro (2013: 190), fabel merupakan salah satu bentuk cerita tradisional yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang-binatang tersebut dapat berpikir, berinteraksi layaknya komunitas manusia, dan juga dengan permasalahan yang dialami oleh kebanyakan manusia. Tokoh binatang yang berperan dalam fabel memiliki karakter seperti manusia. Karakter mereka ada yang baik dan ada juga yang jahat. Mereka mempunyai sifat jujur, sopan, pintar, cerdik, pemalu, dan suka memberi. Namun, ada juga tokoh binatang yang mempunyai sifat licik, sombong, penipu, dan ingin menang sendiri. Dalam Buku Besar Bahasa Indonesia (2017:311) dijelaskan, “Fabel adalah cerita yang menceritakan kehidupan hewan yang berperilaku menyerupai manusia. Cerita

jenis ini bersifat khayalan dan tidak mungkin kisah nyata”. Artinya, fabel merupakan cerita yang menceritakan kehidupan hewan yang menyerupai perilaku manusia. Cerita ini bersifat khayalan tidak mungkin terjadi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa fabel adalah cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku layaknya manusia dengan segala karakternya. Karakter binatang tersebut ada yang baik dan ada juga yang tidak baik. Dalam cerita fabel juga terkandung sebuah pesan moral yang hendak disampaikan kepada pembaca. Pesan moral tersebut sangat bermanfaat untuk menanamkan nilai-nilai moral kepada pembaca. Pembaca dapat mencontoh karakter-karakter yang baik dari tokoh binatang yang ada dalam fabel.

2.4.1.2 Jenis Teks Fabel

1. Berdasarkan Asal-Usul dan Ruang Lingkupnya Jika didasarkan pada asal-usul dan ruang lingkupnya maka teks fabel terbagi menjadi tiga jenis:

- a. Teks fabel kedaerahan: Bersumber dari daerah dengan transmisi seadanya dalam ruang lingkup daerah itu sendiri.
- b. Teks fabel nusantara: Bersumber dari daerah namun sudah menjalar ke semua kawasan nusantara.
- c. Teks fabel internasional: Bersumber dari suatu negara namun sudah menyebar di seluruh dunia.

2. Berdasarkan penggunaan latar belakang dan perilaku

Jika didasarkan pada penggunaan latar belakang dan perilaku maka teks fabel akan terbagi menjadi dua jenis, yaitu:

- a. Fabel alami: Akan menopangkan bentuk para aktor sesuai dengan perilaku aslinya.
 - b. Fabel adaptasi: Akan menopangkan bentuk para tokoh berbeda dengan aslinya.
3. Berdasarkan kedatangan surat Jika didasarkan pada kedatangan surat, teks fabel dibagi menjadi dua jenis, yaitu:
- a. Fabel koda: Memperlihatkan pesan secara terbuka di akhir cerita.
 - b. Fabel tanpa koda: Pesan tersembunyi di dalam cerita.
4. Berdasarkan isi dan kandungan cerita Jika didasarkan pada isi dan kandungan cerita teks fabel dibagi ke dalam empat jenis, yaitu:
- a. Fabel jenaka: Berisi cerita lucu dan membawa tawa pembaca.
 - b. Fabel tragedi: Berisi kisah sedih dan membawa keprihatinan pembaca.
 - c. Fabel romantika: Berisi kisah romantis dan percintaan.
 - d. Fabel heroik: Berisi kisah kepahlawanan dan perjuangan

2.4.1.3 Struktur Teks Fabel

Teks fabel memiliki struktur teks. Struktur teks adalah sesuatu yang membangun berdirinya sebuah cerita. Struktur teks yang dimiliki oleh teks fabel adalah orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda.

- 1) Orientasi: Bagian orientasi dijelaskan sebagai bagian awal cerita yang berisi pengenalan tokoh, latar tempat dan waktu, dan awalan masuk ke tahap berikutnya.
- 2) Komplikasi: Bagian ini tokoh utama berhadapan dengan masalah (problem). Bagian ini menjadi inti teks narasi dan harus ada. Jika tidak ada masalah, masalah harus diciptakan.

- 3) Resolusi: Bagian ini merupakan kelanjutan dari komplikasi, yaitu pemecahan masalah. Masalah harus diselesaikan dengan cara yang kreatif.
- 4) Koda (masukan): Bagian ini ditandai dengan perubahan sikap/sifat tokoh.

2.4.1.4 Ciri dan Kebahasaan Teks Cerita Fabel

Teks cerita fabel memiliki kesamaan dengan teks-teks lain, yaitu memiliki sesuatu ciri tertentu. Namun setiap ciri dari suatu teks tidak selalu sama, baik dari segi urutan maupun jenis dari ciri itu sendiri. Teks cerita fabel memiliki ciri-ciri tersendiri. Kosasih dan Restui (2013:3) mengemukakan tentang ciri-ciri dari teks fabel sebagai berikut.

1. Tokohnya hewan.
2. Hewan yang sebagai tokoh utama dapat berpikir, berbicara, dan bertingkah laku seperti manusia.
3. Menunjukkan penggambaran moral, karakter manusia, dan kritik tentang kehidupan.
4. Menggunakan latar alam.
5. Menggunakan pilihan kata-kata yang mudah.
6. Penceritaan yang pendek dan langsung ke pokok.

Ciri dalam teks cerita fabel ini membuat teks biasa dibedakan dengan teks-teks jenis lainnya. Melalui ciri-ciri ini kita dapat dengan mudah membedakan mana teks fabel mana teks yang bukan fabel. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri dalam teks fabel di antaranya, tokohnya hewan, hewan yang tokoh utama dapat berpikir, menunjukkan gambaran moral, menggunakan latar alam, menggunakan pilihan kata-kata yang mudah, penceritaan yang pendek dan langsung ke pokok.

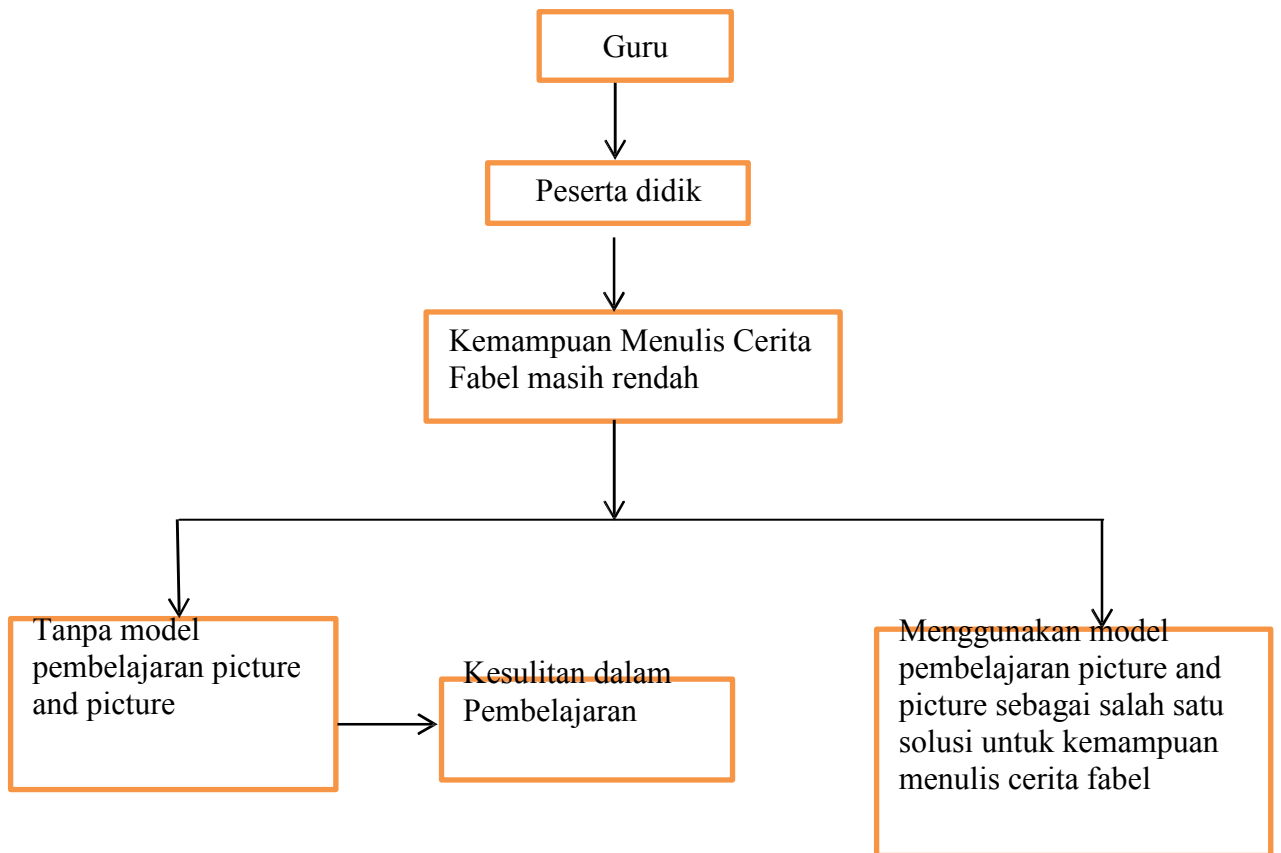
Ciri kebahasaan adalah suatu tanda yang digunakan agar penulis maupun pembaca dengan mudah menemukan suatu ciri dari teks cerita fabel. Kosasih dan Restui (2013:4) mengungkapkan ciri kebahasaan dalam teks cerita fabel terdiri dari:

1. Menggunakan kata kerja.
2. Menggunakan kata sandang si dan sang.
3. Menggunakan kata keterangan waktu dan tempat.
4. Menggunakan kata penghubung lalu, kemudian, dan akhirnya.

2.5. Kerangka Konseptual

Menurut Setiadi (2013) Kerangka konseptual adalah keterkaitan atau hubungan teori dengan konsep yang mendukung penulis dari masalah yang ingin diteliti. Kerangka konseptual menjadi pedoman peneliti untuk menjelaskan secara sistematis teori yang digunakan dalam penelitian. Penulis akan mengembangkan sebuah kerangka konseptual sebagai bahan pertimbangan untuk kelancaran penelitian ini. Peneliti memusatkan untuk mengkaji Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel, maka kerangka konseptual dalam penelitian kuantitatif ini digambarkan sebagai berikut:

1.1 Bagan Kerangka Konseptua



Berdasarkan bagan diatas, pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* diperlukan dalam mempengaruhi kemampuan menulis siswa yang dapat diperoleh oleh siswa khususnya pada matapelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan model pembelajaran *pictrre and picture* ini untuk melihat adanya pengaruh kemampuan menulis cerita fabel siswa khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2.6. Hipotesis Penelitian

Menurut Hadi (2002:4) Hipotesis adalah dugaan bersifat sementara yang masih memerlukan pembuktian. Berdasarkan kerangka berpikir konseptual maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Hipotesis kerja (Ha) : Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *picture and picture* terhadap kemampuan siswa menulis cerita fabel kelas VII SMP Negeri 12 Medan.

Hipotesis Nol (Ho) : Tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *picture and picture* terhadap kemampuan siswa menulis cerita fabel kelas VII SMP Negeri

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan metode sistematis yang membangun hubungan yang akan ada sebab akibat. Menurut Sugiyono (2019:111) metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variable independen (treatment/perlakuan) terhadap variable dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian eksperimen ini menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

3.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini di SMP Negeri 12 Medan, Lokasi tersebut cocok dijadikan lokasi penelitian karena berdasarkan observasi peneliti terhadap siswa/i dalam menguasai masalah peneliti masih rendah, belum pernah. ada penelitian yang dilaksanakan disana dengan masalah yang sama, jumlah siswa di SMP Negeri 12 Medan cocok untuk dijadikan sampel peneliti. Sehingga peneliti berniat mengadakan penelitian di lokasi tersebut, dan sekolah tersebut memenuhi data yang diperlukan peneliti.

3.3 Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2023/2024. Penelitian di sekolah dilakukan selama dua hari.

Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Nama Kegiatan	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus	September	Oktober
Pengajuan judul									
Acc Judul									
Penyusunan Proposal									
Bimbingan Bab I,II,III									
Perbaikan Bab I,II,III									
Perbaikan Bab III									
Acc Proposal									
Seminar Proposal									
Pelaksanaan Penelitian									
Pengolahan data									
Bimbingan Bab IV dan									

V									
Perbaikan bimbingan Bab IV dan V									
ACC skripsi									
Sidan meja hijau									
Wisuda									

3.4 Populasi Penelitian

Menurut Sudjana (2009:5) populasi merupakan totalitas semua nilai yang mungkin, hasil menghitung ataupun pengukuran, kuantitas, maupun kualitas dari karakteristik tertentu mengenai sekumpulan objek yang lengkap dan jelas, yang ingin dipelajari sifat-sifatnya. Menurut Arikunto (2002:173) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Dan populasi dalam penelitian ini adalah kelas VII SMP Negeri 12 Medan, yang terdiri dari 9 kelas dengan jumlah siswa pada dilihat dari tabel di bawah ini:

**Tabel 3.2 Populasi Penelitian Siswa kelas VII SMP Negeri 12 Medan
Tahun Pembelajaran 2023-2024**

No	Kelas	Jumlah
1	VII-1	31
2	VII-2	31
3	VII-3	31
4	VII-4	30
5	VII-5	32
6	VII-6	31
7	VII-7	28
8	VII-8	23
9	VII-9	28
Jumlah		264

3.5 Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagai bagian dari populasi sebagai contoh yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu. Pengambilan sampel pada penelitian ini adalah dengan cara memilih sejumlah elemen dengan secukupnya yang diambil dari elemen populasi. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2018:138) Teknik *purposive sampling* adalah pengambilan sampel dengan menggunakan beberapa pertimbangan tertentu sesuai dengan kriteria yang diinginkan untuk dapat menentukan jumlah sampel yang akan diteliti. Penarikan sampel *purposive sampling* dengan memprtimbangkan jenis penelitian yang digunakan dalam

penelitian ini adalah membutuhkan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VII-1 berjumlah 31 siswa dan VII-3 berjumlah 31 siswa .

3.6 Desain Eksperimen

Penelitian ini terdiri dari 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol belajar dengan menggunakan metode yang biasa digunakan guru mata pelajaran di sekolah yaitu menggunakan metode konvensional, sedangkan kelas eksperimen belajar menggunakan model pembelajaran *picture and picture*. Desain penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2019:79) *Nonequivalent Control Group Design* merupakan desain yang memiliki 2 kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang tidak dipilih secara random.

Adapun desain eksperimen dari penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.3 Desain Eksperimen

Kelas	Perlakuan	Posttest
E	X	
K	Y	

Sumber: Sugiyono (2019:79)

Keterangan: E : Kelompok Eksperimen

K : Kelompok Kontrol

: *Posttest* kelompok eksperimen

: *Posttest* kelompok kontrol

X : Perlakuan dengan Model pembelajaran *picture and picture*

Y : Perlakuan dengan model konvensional

3.7 Defenisi Operasional Penelitian

Defenisi operasional berisikan variable-variabel yang digunakan dalam penelitian. Variabel tersebut berupa variable bebas dan variable terikat. Penelitian ini memiliki dua variable yaitu model *picture and picture* dengan kemampuan menulis teks fabel siswa kelas VII SMP Negeri 12 Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023.

a. Variabel Bebas :

Dalam penelitian ini yang menjadi variable bebas adalah pengaruh model pembelajaran *picture and picture* terhadap kemampuan menulis teks fabel siswa.

b. Variabel Terikat

Dalam penelitian ini yang menjadi variable terikat adalah kemampuan siswa menulis teks fabel tanpa menggunakan model pembelajaran *picure and picture*.

3.8 Instrumen Penelitian

Menurut Purwanto (2018:183) instrument penelitian pada dasarnya alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrumen penelitian ini harus dirancang dan disusun sebelum dilaksanakannya pembelajaran. Kemudian untuk memperoleh data hasil belajar yang dilakukan dalam penelitian berupa tes. Tes diberikan untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar

siswa. Untuk mendapatkan data hasil belajar, siswa ditugaskan untuk mengerjakan *posttest* di kelas kontrol dan *posttest* di kelas eksperimen.

Tabel 3.4 Instrumen Penilaian Kemampuan Menulis Teks Fabel

No.	Indikator	Deskriptor	Skor
1.	Judul teks fabel	a. Siswa mampu menentukan judul teks fabel	4
		b. Siswa cukup mampu menentukan judul fabel	3
		c. Siswa kurang menentukan judul fabel.	2
		d. Siswa tidak mampu menentukan judul teks fabel.	1
2.	Kesesuaian isi teks fabel dengan judul	a. Siswa mampu menulis isi teks fabel sesuai dengan judul.	4
		b. Isi dengan judul cukup sesuai.	3
		c. Isi dengan judul kurang sesuai.	2
		d. Isi dengan judul sama sekali tidak sesuai.	1
3.	Kelengkapan isi teks fabel sesuai dengan urutan gambar dan strukturnya.	a. Siswa mampu menuliskan isi teks fabel lengkap dengan urutan gambar dan strukturnya.	4
		b. Isi teks fabel mendekati lengkap sesuai dengan urutan gambar dan strukturnya.	3
		c. Isi teks fabel kurang lengkap dengan urutan gambar dan strukturnya.	2
		d. Isi teks fabel sama sekali tidak memiliki struktur dan urutan gambar sama sekali tidak lengkap.	1

4.	Kelengkapan isi teks fabel sesuai ciri dan kaidah kebahasaannya.	a. Isi teks fabel sesuai dengan ciri dan kaidah kebahasaannya.(Tokoh yang diperankan binatang, memiliki kata si dan sang, keterangan tempat, waktu, memiliki kata penghubung lalu, kemudian dan akhirnya.	4
		b. Isi teks fabel mendekati lengkap sesuai dengan ciri dan kaidah kebahasaannya.	3
		c. Isi teks fabel tidak lengkap dengan ciri dan kaidah kebahasaannya.	2
		d. Isi teks fabel sama sekali tidak memiliki ciri dan kaidah kebahasaannya.	1
5.	Penggunaan Ejaan dan tanda baca pada penulisan teks fabel	a. Siswa mampu menuliskan teks fabel sesuai dengan ejaan yaitu penggunaan huruf dalam menuliskan teks fabel sudah tepat, penulisan kata dan penggunaan tanda baca yang digunakan dalam menulis teks fabel sudah tepat.	4
		b. Siswa cukup mampu menuliskan teks fabel sesuai dengan ejaan yang tepat yaitu terdapat 1-2 kesalahan dalam penggunaan tanda baca atau kesalahan penggunaan kata.	3
		c . Terdapat 4-8 kesalahan penggunan ejaan dan tanda baca.	2
		d. Terdapat lebih dari 8 kesalahan penggunaan ejaan dan tanda baca.	1

Skor Maksimum	20
----------------------	-----------

Sumber: Sugiyono (2017:93)

Skor total = $\frac{\text{Skor Diketahui}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$ Arikunto (2016:272)

Tabel 3.5 Kategori Penilaian Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Terhadap Kemampuan Menulis Teks Fabel

Rentang Nilai	Huruf	Keterangan
80 – 100	A	Baik sekali
66 – 79	B	Baik
56 – 65	C	Cukup
46 – 55	D	Kurang Baik
0 – 45	E	Tidak Baik

Arikunto (2016:192)

3.9 Jalannya Eksperimen

Langkah-langkah yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah dengan cara sebagai berikut:

Tabel 3.6 Jalannya Penelitian Kelas Kontrol Pertemuan Pertama

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Kegiatan Awal 1. Guru memberikan salam kepada siswa, memperkenalkan diri dan mengabsensi siswa. 2. Guru menjelaskan maksud dan tujuan pembelajaran kepada siswa sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai.	1. Siswa merespon salam dari guru. 2. Siswa mendengarkan penjelasan guru	10 Menit

<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menggali kemampuan yang dimiliki siswa mengenai teks fabel. 2. Guru menjelaskan materi teks fabel dengan menggunakan metode ceramah. 3. Guru menjelaskan bagian apa saja yang perlu diperhatikan ketika hendak menulis teks fabel 4. Guru bertanya kepada siswa tentang materi teks fabel yang kurang dipahami. 5. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk menuliskan sebuah teks fabel dengan tema yang sudah ditentukan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menanggapi perihal teks fabel. 2. Siswa menyimak secara konsentrasi apa yang dijelaskan oleh guru. 3. Siswa mendengarkan penjelasan materi pembelajaran. 4. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru terkait dengan materi pembelajaran. 5. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. 	<p>60 Menit</p>
<p>Kegiatan Akhir</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengumpulkan tugas siswa yang telah dikerjakan. 2. Kemudian guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa penutup dan mengucapkan salam. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengumpulkan tugas masing-masing kepada guru. 2. Salah seorang siswa maju kedepan untuk memimpin doa dan semua siswa merespon salam penutup guru. 	<p>10 Menit</p>

Pertemuan Kedua (Posttest kelas kontrol)

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
<p>Kegiatan Awal</p> <p>1. Guru memberikan salam kepada siswa dan mengabsensi siswa. 2. Guru menjelaskan mengenai maksud dan tujuan masuk ke dalam kelas.</p>	<p>1. Siswa merespon salam dari guru. 2. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru.</p>	<p>10 Menit</p>
<p>Kegiatan Inti</p> <p>Guru menugaskan siswa untuk menuliskan sebuah teks fabel berdasarkan tema yang telah ditentukan pada soal posttest.</p>	<p>Siswa mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru.</p>	<p>60 Menit</p>
<p>Kegiatan Akhir</p> <p>1. Guru mengumpulkan tugas siswa yang telah dikerjakan oleh siswa. 2. Kemudian guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa penutup dan mengucapkan salam. 3. Guru mengucapkan terima kasih atas partisipasi dan kerja sama siswa</p>	<p>1. Siswa mengumpulkan tugasnya masing-masing pada guru. 2. Salah seorang siswa maju kedepan untuk memimpin doa dan semua siswa merespon salam penutup guru. 3. Siswa merespon ucapan guru.</p>	<p>10 Menit</p>

Tabel 3.7 Jalannya Penelitian Kelas Eksperimen**Pertemuan Pertama**

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
<p>Kegiatan Awal</p> <p>1. Guru memberikan salam kepada siswa, memperkenalkan diri dan mengabsensi siswa.</p> <p>2. Guru menjelaskan maksud dan tujuan pembelajaran kepada siswa sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai.</p>	<p>1. Siswa merespon salam dari guru.</p> <p>2. Siswa mendengarkan penjelasan guru</p>	<p>10 Menit</p>
<p>Kegiatan Inti</p> <p>Mengamati</p> <p>1. Guru menyajikan materi tentang teks fabel dengan menggunakan model <i>picture and picture</i> sebagai pengantar pembelajaran dengan menggunakan potongan gambar-gambar.</p>	<p>1. Siswa mengamati, menyimak materi yang disajikan oleh guru.</p>	<p>60 Menit</p>
<p>Menanyai</p> <p>2. Guru meminta siswa untuk memperhatikan pembelajaran yang disampaikan guru kemudian guru memberikan sebuah potongan gambar-gambar tersebut pada siswa, lalu menanyakan apa yang dilihat siswa dalam potongan gambar-gambar yang diberikan oleh guru kepada siswa.</p>	<p>2. Siswa memperhatikan pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan siswa memperhatikan potongan gambar-gambar yang diberikan oleh guru lalu siswa menjawab apa yang mereka lihat dari gambar-gambar yang diberikan oleh guru.</p>	
<p>Menalar</p> <p>3. Guru menalar potongan gambar-gambar tersebut kedalam teks fabel.</p>	<p>3. Siswa menyimak dan mulai berfikir tentang penjelasan guru tentang</p>	

<p>Mangasosiasikan 4. Guru memberikan tugas untuk dikerjakan siswa.</p> <p>Mengomunikasikan 5. Siswa yang bisa mengerjakan tugas dan menuliskan teks fabel dengan menggunakan potongan gambar-gambar dengan cara mengurutkan potongan gambar-gambar dapat mempresentasikan kedepan.</p> <p>6. Guru memberikan kuis atau pertanyaan kepada seluruh siswa. Pada saat menjawab kuis atau pertanyaan, siswa tidak boleh saling membantu.</p> <p>7. Guru memberi penghargaan (<i>reward</i>) kepada siswa yang memiliki nilai atau poin.</p> <p>Kegiatan Akhir 1. Guru mengumpulkan hasil kerja siswa dan menyimpulkan pembelajaran. 2. Kemudian guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin doa penutup dan mengucapkan salam.</p>	<p>potongan gambar-gambar yang diberikan guru dan mengaitkannya kedalam sebuah teks fabel.</p> <p>4. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.</p> <p>5. Siswa berperan aktif dan mendengarkan penjelasan dari siswa yang menjelaskan hasil tugas yang dikerjakannya.</p> <p>6. Siswa berperan aktif dan mendengarkan apa yang dikatakan oleh guru dan mengerjakan tugas kuis dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru kepada siswa.</p> <p>7. Siswa merespon <i>reward</i> yang diberikan oleh guru. Siswa mengumpulkan lembar hasil kerja.</p> <p>1. Siswa mengumpulkan tugas masing-masing pada guru. 2. Salah satu siswa maju kedepan untuk memimpin doa dan semua siswa merespon salam dari guru.</p>	<p>10 Menit</p>
---	---	-----------------------------------

Pertemuan Kedua (Posttest kelas eksperimen)

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Kegiatan Awal 1. Guru memberikan salam kepada siswa dan mengabsensi siswa. 2. Guru memberikan apersepsi seperti menanyakan kepada siswa tentang materi yang sudah diajarkan sebelumnya.	1. Siswa merespon salam dari guru. 2. Siswa mendengarkan, memperhatikan dan menjawab pertanyaan guru.	10 Menit
Kegiatan Inti 1. Guru membagikan potongan gambar-gambar kepada siswa, lalu meminta siswa untuk mengurutkan potongan gambar-gambar tersebut menjadi urutan yang logis dan meminta siswa untuk menuliskan teks fabel dengan gambar yang telah dibagikan, sesuai dengan soal posttest.	1. Siswa mengerjakan soal posttest yang diberikan oleh guru.	60 Menit
Kegiatan Akhir 1. Guru meminta siswa untuk mengumpulkan tugas posttest. 2. Guru mengucapkan terimakasih atas partisipasi dan kerja sama siswa.	1. Siswa mengumpulkan tugas posttest yang dikerjakan masing-masing. 2. Siswa merespon salam guru.	10 Menit

SumberRoestiyah (2012 : 80)

3.10 Tehnik Pengumpulan Data

Menurut Sugiono (2018:224) “Langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan”. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data yaitu :

1. Tes atau Ujian

Tes adalah ujian tertulis, lisan atau Tanya jawab untuk mengetahui pengetahuan, kemampuan, bakat dalam kepribadian seseorang". Menyusun tes adalah langkah yang paling tepat untuk penelitian. Akan tetapi mengumpulkan data jauh lebih penting terutama peneliti menggunakan model yang memiliki cukup besar untuk mengingat pengalaman pribadi penelitian. Itu sebabnya menyusun instrument pengumpulan data harus ditangani secara serius agar diperoleh hasil yang sesuai dengan kegunaannya yaitu pengumpulan variable yang tepat. Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir) untuk mengetahui dan mengukur nilai rata-rata dalam menulis teks cerita fabel antara sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *picture and picture*.

3.11 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2019:480-492) analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan cara mengorganisasikan data. Teknik analisis data merupakan cara yang digunakan untuk mengolah data. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data yang telah terkumpul selanjutnya akan dianalisis agar mencapai hasil yang maksimal dan sesuai keinginan. Adapun tahap-tahap proses penilaian dalam pengambilan data adalah sebagai berikut.

3.11.1 Menghitung nilai rata-rata

Menentukan mean data atau nilai rata-rata dengan rumus:

Rumus nilai rata-rata : Arnita (2016:101)

$$\frac{\Sigma}{n}$$

Keterangan:

Mx = Mean (rata-rata)

f_i = Jumlah perkalian frekuensi dengan variable X_i

N = Jumlah Sampel

3.11.2 Standar Deviasi

$$SD = \frac{\sqrt{\sum (f_i x_i^2)}}{N} \quad \text{Amita (2016:101)}$$

Keterangan:

SD = Standar Deviasi

$\sum f_i x_i^2$ = Jumlah kuadrat nilai frekuensi dengan variable $(x_i - \bar{x})^2$

n = jumlah sampel

3.11.3 Menyajikan Tabel Distribusi Frekuensi Kelas

Menurut Sudjana (2005:47) untuk menyajikan data distribusi frekuensi kelas digunakan beberapa langkah sebagai berikut:

- Penentuan rentang (J) diambil nilai tertinggi kemudian dikurang dengan nilai terendah

$$J = X_{\max} - X_{\min}$$

- Penentuan banyak kelas interval (k) digunakan aturan Surges, yaitu $k = 1 + 3,3 \log n$

- Penentuan panjang kelas interval (i) dengan rumus sebagai berikut:

$$I = \frac{J}{k}$$

- Membuat daftar distribusi frekuensi sesuai dengan rentang dan kelas masing-masing.

3.12 Uji Persyaratan Analisis

Untuk melihat data yang memiliki varian yang homogeny, berdistribusi normal antara variable x dan y. Untuk itu, sebelum dilakukan pengujian hipotesis, perlu dilakukan uji normalitas.

3.12.1 Uji Normalitas

Menurut Sudjana (2016:266-467) uji normalitas dilakukan agar mengetahui populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji yang digunakan adalah uji lilifors.

1. . Data X_1, X_2, \dots, X_n dijadikan bilangan Z_1, Z_2, \dots, Z_n
 - a. Untuk setiap bilangan baku ini menggunakan data distribusi normal baku selanjutnya dihitung peluang dengan rumus $F(Z_1)$
 - b. Kemudian dihitung proporsi Z_1, Z_2, \dots, Z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_1 jika proporsi ini dinyatakan $S(Z_1)$
 - c. Menghitung selisih $F(Z_i)-S(Z_i)$, kemudian tentukan harga mutlaknya.
 - d. Mengambil harga yang paling besar antara harga-harga mutlak selisih tersebut. Dengan harga tersebut adalah L_o dan nilai kritis L yang diambil dari daftar uji liliefors dengan taraf nyata 0,05 (5%)

Kriteria Pengujian:

jika harga $L_o \leq L_{table}$ maka data terdistribusi Normal, dan

jika harga $L_o > L_{tabel}$ maka data tidak didtribusi normal

3.12.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan mencari tahu suatu data tersebut Homogen atau tidak. Uji homogenitas menggunakan rumus:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}} \dots \dots \text{Sudjana (2016:250)}$$

Keterangan:

Varian terbesar = data terbesar

Varian terkecil = data terkecil

Pengujian homogenitas normalitas dilakukan dengan kriteria, terutama H_0 Jika

$F_{hitung} < F_{tabel}$ yang dinyatakan sampel berasal dari populasi yang homogen.

3.12.3 Uji Hipotesis

Untuk menguji apakah kebenaran dapat diterima atau ditolak, maka peneliti menggunakan persamaan untuk menguji statistik uji “t” dengan tingkat kepercayaan $\alpha=0,05$, dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{s^2 \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}} \quad \text{dengan} \quad s^2 = \frac{(n_1 - 1) s_1^2 + (n_2 - 1) s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \quad \text{Sugiyono(2013:39)}$$

Dengan demikian Jika $t_o < t_{tabel}$ Maka diterima H_0 ditolak, sebaliknya jika $t_o > t_{tabel}$ berarti H_a diterima H_0 ditolak.