

**KEEFEKTIFAN MEDIA KOMIK TANPA TEKS  
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS DONGENG  
PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 WATES**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan**



**oleh  
Galuh Cita Sagami  
NIM 07201244071**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
JANUARI 2012**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Keefektifan Media Komik tanpa Teks dalam Pembelajaran Menulis Dongeng pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Wates* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, Desember 2011

Pembimbing I

Dr. Maman Suryaman, M. Pd.  
NIP 19670204 199203 1 002

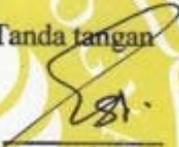
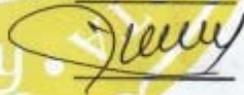
Yogyakarta, Desember 2011

Pembimbing II

Yayuk Eny Rahayu, M. Hum.  
NIP 19760311 200312 2 001

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Keefektifan Media Komik tanpa Teks dalam Pembelajaran Menulis Dongeng pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Wates* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 10 Januari 2012 dan dinyatakan lulus.

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Esti Swatika Sari, M.Hum.	Ketua Penguji		18 Januari 2012
Yayuk Eny Rahayu, M.Hum.	Sekretaris Penguji		19 Januari 2012
Dr. Nurhadi, M.Hum.	Penguji I		19 Januari 2012
Dr. Maman Suryaman, M.Pd.	Penguji II		18 Januari 2012

Yogyakarta, 19 Januari 2012  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Zamzani

NIP 19550505 198011 1 001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : **Galuh Cita Sagami**

NIM : 07201244071

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah yang berjudul *Keefektifan Media Komik tanpa Teks dalam Pembelajaran Menulis Dongeng pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Wates* ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya hal itu menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 10 Januari 2012

Penulis,



Galuh Cita Sagami

## **MOTTO**

"Karena sesungguhnya di dalam setiap kesulitan itu ada kemudahan.

Sesungguhnya dalam setiap kesulitan itu ada kemudahan."

(QS. Al Insyirah: 5-6)

"Cukuplah Allah menjadi penolong bagi kami dan Dia sebaik-baik

pelindung." (QS. Ali Imran: 173)

“ Dorongan terbesar adalah dorongan yang timbul dari diri sendiri”

(Penulis)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT, karya sederhana ini  
kupersembahkan teristimewa untuk:

Bapak dan Ibu tercinta. Terima kasih atas semua pengorbanan yang  
telah diberikan selama ini, yang tak henti-hentinya memberikan  
motivasi dan doa hingga ku mampu menyelesaikan skripsi ini.

Saudara terbaik yang pernah ku miliki, YD. Hery Purnomo dan  
Jatu Sandyakalaning. Terima kasih telah memberikan cinta,  
semangat, dan keceriaan di dalam hidupku.

Almamaterku tercinta yang selama ini telah banyak mengajarkan  
dan memberi ilmu bagiku.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah Tuhan Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya yang dilimpahkan akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya menyampaikan terima kasih kepada Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta dan Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, yang telah memberikan motivasi dan pengarahan selama studi.

Rasa hormat, terima kasih, dan penghargaan saya sampaikan kepada Dr. Maman Suryaman, M.Pd. dan Yayuk Eny Rahayu, M.Hum., selaku pembimbing yang dengan penuh keikhlasan dan kesabaran memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tidak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya. Tidak lupa, saya sampaikan ucapan terima kasih kepada Bapak Suryono, S.Pd., selaku kepala sekolah SMP Negeri 1 Wates, Ibu Sri Wahyuni, S.Pd, selaku guru bahasa Indonesia, dan siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wates, terima kasih atas bantuan dan kerja sama yang baik.

Rasa kasih dan sayang saya sampaikan kepada bapak, ibu, dan kedua saudaraku tercinta atas doa, semangat, dan kasih sayangnya yang tidak dapat tergantikan. Segenap keluarga besar saya yang telah memberikan motivasi, doa, kasih sayang, dan bantuan dalam segala hal.

Ucapan terima kasih saya sampaikan pula kepada sahabat-sahabat saya. Terima kasih untuk sahabat seperjuangan (Dian, Sandi, Ratna, dan Ari) atas persahabatan dan semangat selama kuliah. Terima kasih untuk sahabat satu rumah yang selalu memberi keceriaan selama 4 tahun ini (Retno, Rovi, Fista, dan Embon). Terima kasih untuk Intan, sahabat karibku. Kawan-kawan di keluarga besar EYD PBSI IJK 2007 yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terima kasih atas ilmu dan kenangan-kenangan indah bersama kalian.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna. Untuk itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 1 Januari 2012

Penulis,



Galuh Cita Sagami

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>ABSTRAK</b> .....	xvii
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Batasan Istilah.....	8
 <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teoretis.....	9
1. Pembelajaran Sastra.....	9
2. Pembelajaran Menulis Dongeng.....	12
3. Proses Kreatif Menulis Dongeng.....	14

4. Media Pembelajaran Bersastra.....	16
a. Pengertian dan Manfaat Media Pembelajaran.....	16
b. Pengertian Media Komik sebagai Media Pembelajaran.....	19
c. Media Komik Tanpa Teks.....	21
d. Media Komik Tanpa Teks dalam Pembelajaran Menulis Dongeng.....	22
5. Penilaian Pembelajaran Menulis Dongeng.....	24
B. Penelitian yang Relevan.....	25
C. Kerangka Pikir.....	26
D. Hipotesis Penelitian.....	28

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Pendekatan Penelitian.....	29
B. Desain dan Paradigma Penelitian.....	29
C. Variabel Penelitian.....	32
D. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
E. Populasi dan Sampel Penelitian.....	34
F. Alat dan Teknik Pengumpulan Data.....	34
G. Uji Validitas Instrumen.....	39
H. Uji Reliabilitas Instrumen.....	40
I. Prosedur Penelitian.....	41
J. Teknik Analisis Data.....	46
K. Hipotesis Statistik.....	49

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian.....	51
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	71

**BAB V PENUTUP**

A. Simpulan.....	97
B. Implikasi.....	99
C. Saran.....	100

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>102</b>
----------------------------	------------

<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>104</b>
----------------------	------------

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Bagan Kerangka Pikir .....	27
Gambar 2 : Paradigma Kelompok Eksperimen.....	31
Gambar 3 : Paradigma Kelompok Kontrol .....	31
Gambar 4 : Histogram Distribusi Frekuensi Skor Prates Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol.....	55
Gambar 5 : Histogram Distribusi Frekuensi Skor Prates Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Eksperimen.....	57
Gambar 6 : Histogram Distribusi Frekuensi Skor Pascates Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol.....	59
Gambar 7 : Histogram Distribusi Frekuensi Skor Pascates Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Eksperimen.....	62
Gambar 8 : Situasi Kelas pada saat Prates Berlangsung.....	80
Gambar 9 : Contoh Media Komik Tanpa teks Berjudul Tiga Beruang.....	82
Gambar10: Situasi Kelas Eksperimen pada proses Pembelajaran.....	83
Gambar 11: Contoh Komik Tanpa teks Berjudul Anak Tikus Hendak jadi Raja.....	84
Gambar 12: Sikap Siswa Kelompok Kontrol pada Saat Proses Pembelajaran.....	85
Gambar 13: Antusiasme Siswa Kelompok Eksperimen pada Saat Perlakuan.....	95
Gambar 14: Situasi Kelompok Kontrol pada Saat Prates .....	195
Gambar 15: Sikap Siswa Kelompok Eksperimen pada Saat Prates.....	195
Gambar 16: Situasi Kelompok Eksperimen pada Saat Perlakuan.....	196
Gambar 17: Antusiasme Siswa pada Saat Perlakuan Berlangsung.....	196
Gambar 18: Keseriusan Siswa Kelompok Eksperimen pada Saat Perlakuan.....	197
Gambar 19: Situasi Kelas yang sangat Kondusif pada Saat Perlakuan.....	197
Gambar 20: Sikap siswa Kelompok Kontrol pada Saat Perlakuan.....	198

Gambar 21: Situasi Siswa Kelompok Eksperimen pada Saat Proses Menulis Dongeng Menggunakan Media Komik tanpa Teks.....	198
Gambar 22: Guru sedang Mengamati Pekerjaan Siswa Kelompok Eksperimen ketika Pascates.....	199
Gambar 23: Sikap Siswa Kelompok Kontrol pada Saat Pascates Berlangsung.....	199
Gambar 24: Situasi Kelompok Kontrol pada Saat Pascates Berlangsung.....	200

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : <i>Nonequivalent Control Group Design</i> .....	30
Tabel 2 : Jadwal Pengambilan Data Penelitian.....	33
Tabel 3 : Kisi-kisi Instrumen Tes Esai Menulis Dongeng.....	35
Tabel 4 : Rubrik Penilaian Tugas Isian Singkat Siswa.....	36
Tabel 5 : Rubrik Penilaian Tulisan Dongeng Siswa.....	38
Tabel 6: Uji-t data pretes kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.....	42
Tabel 7 : Uji Normalitas Sebaran Data Prates dan Pascates Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen .....	52
Tabel 8 : Uji Homogenitas Varian Prates dan Pascates dari Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	53
Tabel 9 : Distribusi Frekuensi Perolehan Skor Prates Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol.....	54
Tabel 10: Kecenderungan Perolehan Skor Prates Kemampuan Menulis Dongeng pada Kelompok Kontrol.....	55
Tabel 11: Distribusi Frekuensi Perolehan Skor Prates Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Eksperimen.....	56
Tabel 12: Kecenderungan Perolehan Skor Prates Kemampuan Menulis Dongeng pada Kelompok Eksperimen.....	58
Tabel 13: Distribusi Frekuensi Perolehan Skor Pascates Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol.....	59
Tabel 14: Kecenderungan Perolehan Skor Prates Kemampuan Menulis Dongeng pada Kelompok Kontrol.....	60
Tabel 15: Distribusi Frekuensi Perolehan Skor Pascates Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Eksperimen.....	61
Tabel 16: Kecenderungan Perolehan Skor Prates Kemampuan Menulis Dongeng pada Kelompok Kontrol.....	63

Tabel 17: Perbandingan Data Statistik Prates dan Pascates Penguasaan Keterampilan Menulis Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	64
Tabel 18: Uji-t Data Prates Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	66
Tabel 19: Uji-t Data Pascates Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	67
Tabel 20. Rangkuman Hasil Uji-t Data Kenaikan Skor Pascates Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	69

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1: Uji Normalitas.....	103
Lampiran 2: Hasil Uji Deskriptif.....	105
Lampiran 3: Hasil Uji T-Test dan Homogenitas.....	106
Lampiran 4: Hasil Perhitungan Kelas Interval.....	107
Lampiran 5: Gain Skor Kelompok Kontrol.....	109
Lampiran 6: Gain Skor Kelompok Eksperimen.....	110
Lampiran 7: Hasil Uji Reliabilitas.....	111
Lampiran 8: Hasil Uji Coba Instrumen.....	113
Lampiran 9: Hasil Penilaian Menulis Dongeng Kelompok Kontrol dan Eksperimen.....	115
Lampiran 10: Hitungan Kecenderungan data.....	116
Lampiran 11: Silabus.....	120
Lampiran 12: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	121
Lampiran 13: Soal-soal.....	169
Lampiran 14: Contoh Dongeng.....	172
Lampiran 15: Deskripsi Media.....	183
Lampiran 16: Media Komik Tanpa Teks.....	193
Lampiran 17: Wawancara Guru.....	194
Lampiran 18: Foto Kegiatan Penelitian.....	195
Lampiran 19: Hasil Tulisan Siswa.....	201
Lampiran 20: Surat Perizinan.....	202

**KEEFEKTIFAN MEDIA KOMIK TANPA TEKS  
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS DONGENG  
PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 WATES**

oleh  
**Galuh Cita Sagami**  
**07201244071**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis dongeng siswa dengan menggunakan media komik tanpa teks dan tanpa menggunakan media komik tanpa teks. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menguji keefektifan penggunaan media komik tanpa teks dalam pembelajaran menulis dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wates.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen semu (*quasi experimental*) dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wates. Penentuan sampel menggunakan teknik *random sampling*. Berdasarkan teknik tersebut, diperoleh kelas VII C sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 29 siswa dan kelas VII E sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 30 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, yaitu prates dan pascates. Validitas yang digunakan adalah validitas isi dan validitas konstruk (*expert judgement*). *Expert judgement* dalam penelitian ini adalah Dr. Maman Suryaman, M.Pd. dan Yayuk Eny Rahayu, M.Hum., serta Sri Wahyuni, S.Pd. selaku guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 1 Wates. Uji reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach* yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut reliabel, yaitu diperoleh  $r = 0,725$  untuk tes isian singkat dan  $r = 0,714$  untuk esai menulis dongeng. Analisis data diadakan setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas yang menunjukkan bahwa skor prates dan pascates berdistribusi normal dan homogen. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji-t dan gain skor.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan kemampuan menulis dongeng siswa yang menggunakan media komik tanpa teks dan kemampuan menulis dongeng siswa tanpa menggunakan media komik tanpa teks. Perbedaan tersebut ditunjukkan dengan hasil Uji-t yang dilakukan dengan bantuan program SPSS 15.0. Uji-t skor pascates kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menunjukkan t hitung adalah 3,701 dengan db = 57, dan nilai  $p = 0,000$  ( $p = 0,000 < 0,050$ ). Hasil penelitian ini juga membuktikan bahwa pembelajaran menulis dongeng dengan menggunakan media komik tanpa teks lebih efektif dibanding dengan pembelajaran menulis dongeng tanpa menggunakan media komik tanpa teks. Keefektifan penggunaan media komik tanpa teks dapat dilihat dari Uji-t kenaikan skor kedua kelompok dan gain skor dari masing-masing kelompok. Hasil Uji-t kenaikan skor keterampilan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menghasilkan t hitung = 3,132 dengan df 57, dan nilai p sebesar 0,003. Nilai p lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ( $p = 0,003 < 0,05$ ). Gain skor kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol, yakni sebesar 10,20.

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan di Indonesia tidak terlepas dari pembelajaran di sekolah. Salah satu bidang studi yang diajarkan di sekolah adalah bahasa Indonesia. Mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah mencakup dua kegiatan, yakni kegiatan berbahasa dan kegiatan bersastra. Pada kedua kegiatan tersebut, di dalamnya sama-sama terdapat empat keterampilan, yakni keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Rahmanto (1988:7) menyatakan bahwa pembelajaran sastra akan membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berbahasa. Pembelajaran sastra merupakan bagian penting dalam pelajaran bahasa Indonesia. Melalui pembelajaran sastra, siswa diharapkan dapat memetik pengalaman hidup yang dipaparkan pengarang dalam wacana sastra karena pada dasarnya sastra merupakan hasil perenungan terhadap nilai-nilai kehidupan.

Empat keterampilan dalam kegiatan berbahasa dan bersastra diurutkan dari tahapan yang paling awal dikuasai oleh seseorang yakni mendengarkan, kemudian berbicara, selanjutnya membaca, dan yang terakhir adalah menulis. Berdasarkan keempat tahapan tersebut, keterampilan menulis berada pada urutan paling akhir. Hal ini memunculkan anggapan bahwa menulis adalah kegiatan berbahasa dan bersastra yang memiliki tingkat kesulitan paling tinggi dibanding ketiga keterampilan berbahasa lainnya. Suyanto (2009:2) mengungkapkan bahwa menulis merupakan suatu pekerjaan yang berat. Oleh sebab itu, kebiasaan menulis

harus selalu dilakukan sejak dini dan dilatih secara terus-menerus sehingga hal tersebut tidak akan menjadi sesuatu yang berat.

Keterampilan menulis dapat ditingkatkan melalui pembelajaran sastra di sekolah. Melalui kegiatan menulis sastra, siswa dapat mengungkapkan ide, pikiran, perasaan, dan kemampuannya serta dapat mengembangkan daya imajinasi. Kegiatan menulis sastra di sekolah meliputi : menulis pantun, dongeng, cerpen, puisi, dan drama. Pada pernyataan di atas telah disinggung bahwa keterampilan menulis merupakan keterampilan yang memiliki tingkat kesulitan yang tinggi. Begitu juga halnya dengan keterampilan menulis dongeng.

Dalam keterampilan menulis dongeng siswa dituntut untuk memiliki daya imajinasi sehingga dapat menghasilkan tulisan yang menarik. Bagi siswa hal ini merupakan sesuatu yang tidak mudah untuk dilakukan. Ada beberapa kesulitan sering dialami oleh siswa salah satunya adalah kesulitan dalam menuangkan dan mengembangkan ide atau gagasan yang mereka miliki. Oleh sebab itu, siswa harus selalu melatih kemampuan menulisnya sehingga ide yang dimiliki dapat dituangkan dan dikembangkan secara kreatif. Dengan demikian, menulis dongeng akan mendorong siswa untuk lebih aktif dan memiliki kemahiran dalam bersastra.

Kegiatan bersastra di sekolah tercakup dalam silabus pelajaran bahasa Indonesia. Silabus Sekolah Menengah Pertama kelas VII telah menetapkan standar kompetensi (SK) yang berbunyi; mengekspresikan pikiran, perasaan, dan pengalaman melalui dongeng. Proses pembelajaran menulis dongeng siswa diharapkan dapat mencapai kompetensi dasar (KD) yang berbunyi; menulis kembali dengan bahasa sendiri dongeng yang pernah dibaca atau didengar.

Proses pelaksanaan pembelajaran sastra, khususnya menulis dongeng, guru harus membuat persiapan dengan penuh pertimbangan sebab keberhasilan pelaksanaan pembelajaran apresiasi sastra paling utama terletak pada guru sastra. Selain berguna sebagai alat kontrol, maka persiapan mengajar juga berguna sebagai pegangan bagi guru sendiri. Namun, pada kenyataannya masih banyak guru yang menjejali para siswanya dengan teori-teori, akibatnya pembelajaran sastra menjadi suatu kegiatan belajar mengajar yang membosankan. Salah satu persiapan yang harus disiapkan secara matang oleh guru adalah media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran tidak dilihat atau dinilai dari segi kecanggihan medianya, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan perencanaannya dalam membantu mempertinggi proses pengajaran (Sujana dan Rifai, 2010:4). Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru sebaiknya adalah media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media akan membantu siswa dalam menguasai tujuan pembelajaran secara maksimal.

Media yang dipilih untuk meningkatkan kemampuan menulis dongeng adalah media komik. Media komik termasuk ke dalam media visual. Media komik merupakan media yang berbentuk gambar kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar (Sujana dan Rifai, 2010: 64). Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Media komik ini dirancang dengan menyajikan gambar-

gambar atau karakter binatang (fabel) sehingga diharapkan dapat mempermudah siswa dalam menulis dongeng. Namun, komik yang digunakan akan disajikan dalam bentuk komik tanpa teks. Tanpa adanya teks yang terdapat dalam komik, maka diharapkan dapat memberi stimulus kepada siswa sehingga mengembangkan imajinasinya dan terjadi proses kreatif sastra dalam penulisan dongeng. Dengan demikian, penggunaan media komik tanpa teks ini akan lebih efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Peneliti memilih media komik tanpa teks sebagai sarana agar memudahkan siswa dalam menulis dongeng sesuai dengan karakter gambar yang sudah tersedia. Seorang siswa dalam proses menulis dongeng sering kali mengalami kesulitan dalam mengungkapkan isi cerita, gagasan, dan pikirannya. Para siswa hanya bermain kata-kata dalam pikiran tanpa menuliskannya, sehingga proses penulisan dongeng terasa sulit dan membutuhkan waktu yang lama. Kesulitan inilah yang membuat kemampuan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wates tergolong masih rendah. Dengan demikian, media komik tanpa teks ini diharapkan mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran penulisan dongeng sesuai dengan karakter gambar yang tersedia. Dengan adanya media ini, peneliti mengharapkan proses pembelajaran menulis dongeng akan efektif untuk meningkatkan kemahiran dalam menulis sastra serta dapat menumbuhkan minat siswa dalam menulis dongeng. Proses penulisan dongeng ini akan mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif serta dapat memberikan hasil yang diharapkan.

Berdasarkan berbagai alasan yang telah dipaparkan, maka penelitian ini dimaksudkan untuk mengkaji tentang keefektifan penulisan dongeng menggunakan media komik tanpa teks pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wates. Penelitian ini diberi judul keefektifan penggunaan media komik tanpa teks dalam pembelajaran menulis dongeng pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wates.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah berikut ini.

1. Media yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran menulis dongeng.
2. Kemampuan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wates tanpa menggunakan media komik tanpa teks.
3. Perbedaan kemampuan menulis dongeng antara siswa yang diberi media komik tanpa teks dan kemampuan menulis dongeng siswa tanpa menggunakan media komik tanpa teks.
4. Keefektifan penggunaan media komik tanpa teks dalam pembelajaran menulis dongeng pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wates.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang disebutkan, maka ada dua hal yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Perbedaan kemampuan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wates dengan menggunakan media komik tanpa teks dan tanpa menggunakan media komik tanpa teks.
2. Membuktikan keefektifan penggunaan media komik tanpa teks dalam pembelajaran menulis dongeng pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wates.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah berikut ini.

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wates dengan menggunakan media komik tanpa teks dan tanpa menggunakan media komik tanpa teks.
2. Apakah pembelajaran menulis dongeng dengan menggunakan media komik tanpa teks lebih efektif dibanding pembelajaran menulis dongeng tanpa menggunakan media komik tanpa teks pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wates.

#### **E. Tujuan**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui perbedaan kemampuan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wates dengan menggunakan media komik tanpa teks dan tanpa menggunakan media komik tanpa teks.

2. Membuktikan keefektifan pembelajaran menulis dongeng dengan menggunakan media komik tanpa teks dibanding dengan pembelajaran menulis dongeng tanpa menggunakan media komik tanpa teks pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wates.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis.

1. Manfaat teoritis.

Secara teoritis penelitian eksperimen ini berarti dalam pengembangan ilmu pengetahuan terutama mengenai pembelajaran sastra Indonesia, khususnya pembelajaran menulis dongeng dengan menggunakan media komik tanpa teks.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat memberi motivasi kepada siswa untuk meningkatkan minat keterampilan menulis dongeng sehingga dapat memberikan hasil yang maksimal.

- b. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru dalam menyampaikan materi menulis dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wates dan sekolah lain, pada umumnya dalam meningkatkan kemampuan menulis dongeng.

c. Bagi calon peneliti

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh calon peneliti untuk meneliti masalah lain yang ada kaitannya dengan menulis dalam bahasa maupun sastra Indonesia.

**G. Batasan Istilah**

1. Keefektifan diartikan sebagai tindakan yang berhasil guna; penggunaan media komik tanpa teks menunjukkan pengaruh terhadap kemampuan menulis dongeng siswa (skor lebih tinggi). Keefektifan dalam penelitian ini diartikan sebagai pengaruh penggunaan media komik tanpa teks terhadap kemampuan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wates.
2. Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.
3. Komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.
4. Komik tanpa teks adalah sebuah komik yang disajikan tanpa disertai dengan teks.
5. Dongeng adalah cerita fiktif yang bersifat menghibur dan menghadirkan tokoh sederhana serta cerita yang mengandung nilai-nilai moral.

## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **A. Kajian Teoritis**

Pada bab ini, beberapa tinjauan yang berkaitan dengan judul penelitian akan dibahas. Tinjauan-tinjauan tersebut, yaitu pembelajaran sastra, pembelajaran menulis dongeng, proses kreatif menulis dongeng, proses kreatif menulis dongeng, media pembelajaran bersastra meliputi; pengertian dan manfaat media pembelajaran serta pengertian komik dan komik tanpa teks sebagai media pembelajaran, dan penilaian menulis dongeng. Selain itu penelitian yang relevan terhadap penelitian, dan kerangka pikir serta hipotesis penelitian.

#### **1. Pembelajaran Sastra**

Pembelajaran merupakan sesuatu yang tidak terpisahkan dari proses pendidikan. Pendidikan yang dimaksud dalam Undang-undang Sisdiknas nomor 20 tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan di Indonesia diwujudkan salah satunya dengan pembelajaran di sekolah.

Pujiastuti (2011) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar.

Guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal ([http://www.sd-binatalenta.com/arsipartikel/artikel\\_tya.pdf](http://www.sd-binatalenta.com/arsipartikel/artikel_tya.pdf)).

Pembelajaran bahasa Indonesia mencakup keterampilan berbahasa dan bersastra. Pembelajaran sastra Indonesia sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia Indonesia dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Sejalan dengan fungsi tersebut, maka dalam lingkup pembelajaran sastra diharapkan setelah terlibat dalam proses pembelajaran peserta didik mampu menjadi insan berkualitas, mandiri, dan berguna bagi masyarakat, bangsa, dan negara. Untuk sampai pada hal ideal tersebut, Rahmanto (1988:16) menyatakan bahwa tujuan tersebut dapat dicapai apabila pengajaran sastra cakupannya meliputi empat manfaat, yaitu (1) membantu keterampilan berbahasa, (2) meningkatkan pengetahuan budaya, (3) mengembangkan cipta, rasa, dan karsa, serta (4) menunjang pembentukan watak.

Fungsi utama sastra adalah untuk penghakusan budi, peningkatan rasa kemanusiaan dan kepedulian sosial, penumbuh apresiasi budaya, penyaluran gagasan, penumbuhan imajinasi serta peningkatan ekspresi secara kreatif dan konstruktif (Suryaman, 2009:44). Namun, pada kenyataannya pembelajaran sastra mendapat tempat kedua pada pengajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa yang mendapat tempat dominan pada pengajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran sastra dianggap kurang penting, sehingga hanya memiliki waktu 2-3 jam per

minggu. Selain itu, pembelajaran sastra di sekolah kurang mengarah pada hal-hal yang apresiatif. Hal ini menyebabkan tujuan pembelajaran sastra tidak tercapai secara maksimal.

Sarwadi (melalui Jabrohim, 1995:144) menyatakan bahwa tujuan pokok pembelajaran sastra adalah membina apresiasi sastra peserta didik, yaitu membina agar siswa memiliki kesanggupan untuk memahami, menikmati, dan menghargai suapu cipta sastra. Pembinaan apresiasi sastra tersebut berusaha mendekatkan peserta didik kepada sastra, berusaha menumbuhkan rasa peka, dan rasa cinta siswa kepada sastra sebagai cipta seni. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran sastra akan membantu menumbuhkan keseimbangan antara perkembangan berbagai aspek kejiwaan, sehingga terbentuk suatu kepribadian yang utuh sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Pada relevansinya, sastra memiliki kaitan dengan masalah-masalah dunia nyata, maka pengajaran sastra harus kita pandang sebagai sesuatu yang penting yang patut menduduki tempat yang selayaknya. Apabila pembelajaran sastra dilakukan dengan tepat, maka pembelajaran sastra dapat memberikan sumbangan yang besar untuk memecahkan masalah-masalah nyata yang terdapat dalam masyarakat (Rahmanto, 1988:15). Di sisi lain, pembelajaran kegiatan bersastra juga ditujukan untuk meningkatkan apresiasi terhadap sastra agar siswa memiliki kepekaan terhadap sastra yang baik dan bermutu yang akhirnya berkeinginan untuk membaca dan bahkan sampai pada tahap menghasilkan. Dengan demikian, hal ini dapat meningkatkan pemahaman dan pengertian tentang manusia dan

kemanusiaan, mengenal nilai-nilai, mendapatkan ide-ide baru, serta terbinanya watak dan kepribadian (Suryaman, 2009:32).

Keterampilan bersastra, khususnya dalam menulis dongeng, dibutuhkan daya imajinasi untuk menghasilkan tulisan yang menarik dan kreatif. Dongeng merupakan salah satu jenis sastra lama yang dibangun atas tema, latar, penokohan, sudut pandang, alur, dan amanat. Dongeng tidak diketahui siapa pengarangnya dan bersumber lisan generasi ke generasi, namun perlunya dongeng ditulis kembali agar bisa dibaca dan diketahui oleh khalayak umum. Hal ini disebabkan nilai-nilai yang terdapat dalam dongeng masih relevan dan bisa diambil untuk diterapkan dalam kehidupan.

## **2. Pembelajaran Menulis Dongeng**

Menulis merupakan keterampilan yang paling sulit. Nurgiyantoro (2001:296) mengemukakan bahwa kemampuan menulis biasanya lebih sulit dikuasai bahkan oleh penutur asli bahasa yang bersangkutan sekalipun. Hal ini disebabkan kemampuan menulis memerlukan penguasaan dari berbagai unsur kebahasaan itu sendiri. Hambatan yang dialami seseorang yang hendak menulis adalah ketika mengungkapkan ide ke dalam sebuah tulisan pertamanya. Untuk mengatasi hal tersebut, perlu dilatih secara terus-menerus. Melalui kegiatan menulis, seseorang dapat mengungkapkan ide, pikiran, dan perasaan kepada orang lain. Melalui tulisan pula, seseorang dapat berkomunikasi. Menurut Gie (2002:3) menulis adalah segenap rangkaian kegiatan seseorang mengungkapkan gagasan, menyampaikan melalui bahasa tulis kepada masyarakat pembaca untuk dipahami.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa menulis berarti mengekspresikan secara tertulis gagasan, ide, pendapat, atau pikiran dan perasaan. Sarana mewujudkan hal itu adalah bahasa. Isi ekspresi melalui bahasa itu akan dimengerti orang lain atau pembaca bila dituangkan dalam bahasa yang teratur, sistematis, sederhana, dan mudah dimengerti.

Menulis merupakan suatu representasi bagian dari kesatuan-kesatuan ekspresi bahasa. Pada prinsipnya fungsi utama dari tulisan adalah sebagai alat komunikasi yang tidak langsung (Tarigan, 1986:21-22). Melalui menulis, seseorang dapat mengungkapkan gagasan dan idenya ke dalam tulisan. Menulis juga memiliki peran penting bagi pendidikan, hal ini disebabkan karena menulis akan memudahkan para siswa berpikir kritis dan kreatif.

Menurut Anne Ahira (2011), menulis kreatif adalah proses kreatif dalam menulis yang dituangkan dalam bentuk tulisan. Orang yang mempunyai kemampuan dalam menulis kreatif biasanya rajin membaca buku, membaca lingkungan sebagai ide atau tulisan. Adapula yang menggunakan imajinasi sebagai bahan menulis (<http://www.anneahira.com/menulis-kreatif.htm>). Menulis kreatif juga dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengorganisasikan ide-ide kreatifnya untuk menyusun menjadi karya yang baik. Supaya kegiatan menulis dapat berjalan dengan baik seorang guru harus memulainya mengenalkan dengan karya-karya sastra. Salah satu cara yang baik untuk mendorong siswa berlatih menulis kreatif adalah dengan memberikan tema yang bersifat umum agar dapat dikembangkan sendiri oleh para siswa berdasarkan pengamatan dan pengalaman mereka (Rahmanto, 1988:116).

Menulis dongeng merupakan kegiatan menulis yang membutuhkan daya imajinasi serta tingkat kreativitas. Dongeng merupakan salah satu bentuk karya sastra lama yang paling diminati oleh siswa. Dongeng tidak hanya dapat menghibur, melalui dongeng siswa juga dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasinya. Menulis dongeng juga merupakan sarana bagi siswa untuk menumbuhkan nilai, etika, dan rasa empati karena di dalamnya terdapat pesan moral yang mampu memberikan pelajaran hidup.

### **3. Proses Kreatif Menulis Dongeng**

Tujuan penulisan dongeng pada siswa kelas VII adalah agar siswa dapat menulis dongeng berdasarkan urutan pokok-pokok cerita. Hal ini tentu saja membutuhkan daya imajinasi dan kreativitas. Suyanto (2009: 2) mengungkapkan bahwa menulis merupakan suatu pekerjaan yang berat. Oleh sebab itu, kemampuan menulis harus selalu dilakukan sejak dini dan dilatih secara terus-menerus sehingga hal tersebut tidak akan menjadi sesuatu yang berat dan sulit. Menulis dongeng juga merupakan keterampilan menulis yang tidak mudah. Dalam proses menulis dongeng, penulis memerlukan motivasi belajar, kepekaan, dan daya imajinasi. Penguasaan keterampilan menulis dongeng akan membuahkan hasil yang baik bila disertai dengan membaca dongeng-dongeng yang telah ada.

Menurut Danandjaja (melalui Agus, 2009:12) dongeng merupakan bagian dari cerita rakyat, yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita. Dongeng tidak terikat oleh tempat maupun waktu, dapat terjadi di mana saja dan kapan saja tanpa perlu harus ada semacam pertanggungjawaban

pelataran. Nurgiyantoro (2005:199) mengungkapkan bahwa selain berfungsi untuk memberikan hiburan, dongeng juga merupakan sarana untuk mewariskan nilai-nilai yang diyakini kebenarannya oleh masyarakat pada masa itu. Di dalamnya dongeng mengandung ajaran moral, sehingga dongeng merupakan sebuah sarana ampuh untuk mewariskan nilai-nilai.

Nurgiyantoro (2005:200) mengungkapkan bahwa tokoh-tokoh yang terdapat dalam dongeng pada umumnya terbagi menjadi dua macam, tokoh yang berkarakter baik dan buruk. Hal tersebut merupakan sesuatu yang wajar untuk cerita lama yang memiliki tujuan untuk memberikan pesan moral. Dongeng juga sering mengisahkan penderitaan tokoh. Tokoh baik akan mendapatkan imbalan ataupun sesuatu lainnya yang menyenangkan, begitu juga sebaliknya, tokoh jahat akan mendapatkan hukuman. Oleh sebab itu, moral yang terkandung dalam dongeng juga dapat berwujud peringatan atau sindiran bagi seseorang yang jahat dan berbuat tidak baik.

Menurut Aarne dan Thompson (melalui Agus, 2008: 12), dongeng dikelompokkan dalam empat golongan besar, yaitu (1) dongeng binatang, merupakan dongeng yang ditokohi oleh binatang peliharaan atau binatang liar. Binatang-binatang dalam jenis ini dapat berbicara dan berakal budi seperti manusia. Tokoh binatang tersebut biasanya memiliki sifat cerdik, licik, dan jenaka, (2) dongeng biasa, merupakan jenis dongeng yang ditokohi oleh manusia dan biasanya adalah kisah suka duka seseorang, (3) lelucon atau anekdot, adalah dongeng yang menimbulkan tawa bagi bagi yang mendengarkan maupun yang menceritakannya. Meski demikian, bagi masyarakat atau orang yang menjadi

sasaran, hal ini dapat menimbulkan rasa sakit hati, (4) dongeng berumus, adalah dongeng yang strukturnya terdiri dari pengulangan. Dongeng ini ada tiga macam, yaitu dongeng bertimbun (*cumulative tales*), dongeng untuk mempermainkan orang (*catch tales*), dan dongeng yang tidak mempunyai akhir (*endteles tales*).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dongeng adalah pemikiran fiktif dan kisah nyata menjadi suatu alur perjalanan hidup dengan pesan moral, yang mengandung makna hidup dan cara berinteraksi dengan makhluk lainnya. Dongeng menghadirkan tokoh sederhana serta cerita yang mengandung nilai-nilai moral serta memiliki sifat menghibur pembacanya. Dongeng yang terdiri dari unsur tema, latar, penokohan, amanat, alur, sudut pandang, dipandang sebagai sarana yang lebih mudah memberikan rangsangan apresiasi sastra dalam bentuk bacaan. Untuk dapat menulis kreatif dongeng harus didahului dengan kegiatan membaca ataupun melalui media yang disediakan oleh guru. Hal ini juga ditunjang proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran akan berhasil apabila seorang guru menguasai kemampuan mengajar.

#### **4. Media Pembelajaran Bersastra**

##### **a. Pengertian dan Manfaat Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harafiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau pengantar. Media merupakan pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2002:3). Gerlach dan Ely (melalui Swandono, 1995:68) mendefinisikan media, yaitu bahan atau peristiwa-peristiwa yang dipakai untuk menimbulkan kegiatan belajar mengajar agar lebih efektif

dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Gagne dan Briggs (melalui Arsyad, 2002:4) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Hamalik (melalui Arsyad, 2002: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Media pengajaran dapat membangkitkan rasa senang dan rasa gembira bagi para siswa, sehingga media dapat membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan proses pembelajaran di dalam kelas. Selain itu, media pengajaran juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Arsyad, 2002:16).

Sujana dan Rivai (2010:2) memaparkan manfaat media pengajaran dalam proses pembelajaran antara lain; (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik, (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak

kehabisan tenaga, (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penilaian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. Media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran, sehingga penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.

Fungsi media dalam pembelajaran pada umumnya untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi komunikasi dalam proses belajar mengajar yang terjadi di dalam kelas, agar siswa lebih mudah dalam memahami bahan pembelajaran yang disampaikan guru maka memerlukan adanya bantuan media sebagai sarana penunjang. Sujana dan Riva'i (2010:4) menyatakan bahwa penggunaan media tidak dilihat atau dinilai dari segi kecanggihan medianya, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan perannya dalam membantu mempertinggi proses pembelajaran.

Penggunaan media akan sangat bermanfaat apabila media yang dipilih berdasarkan kegunaan sesuai dengan fungsi dan manfaat. Media akan memiliki peran yang sangat besar dalam proses pembelajaran apabila guru dapat menggunakan media tersebut secara tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam menentukan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, guru hendaknya dapat memilih secara cermat, hal ini disebabkan setiap media memiliki karakteristik sendiri.

Dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut; (1) ketepatan dengan tujuan pengajaran, media pengajaran yang dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan, (2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran, (3) kemudahan

memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru, (4) keterampilan guru dalam menggunakannya, apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran, (5) tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pembelajaran berlangsung, (6) sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa.

#### **b. Pengertian Media Komik sebagai Media Pembelajaran**

Komik berasal dari bahasa Perancis "*comique*" yang merupakan kata sifat lucu atau menggelikan. *Comique* sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu komikos (Nugroho. E, 1990:54). Pada awalnya, komik bersifat humor, lucu, dan menghibur. Namun dalam perkembangannya, tema yang diangkat semakin meluas sehingga muncul tema-tema yang bersifat petualang maupun fantasi. Popularitas komik yang semakin meluas ini menarik perhatian banyak ahli hingga muncul kecenderungan untuk menyetujui komik sebagai media komunikasi.

Komik merupakan gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjuxtaposisi dalam turutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca (Mc Clouds, 2008:9). Gambar-gambar dalam komik berbeda dengan buku cerita bergambar. Peran gambar-gambar pada buku cerita bergambar, bagaimanapun, tetap "sekedar" sebagai ilustrasi yang lebih berfungsi mengkonkretkan, melengkapi, dan memperkuat sesuatu yang diceritakan secara verbal, sedangkan gambar-gambar yang terdapat dalam komik

sudah mampu mewakili suatu peristiwa atau rentetan cerita yang sangat jelas tanpa disertai dengan adanya penjelasan secara verbal.

Komik hadir dengan menampilkan gambar-gambar dalam panel-panel secara berderet yang disertai balon-balon teks tulisan dan membentuk sebuah cerita. Dalam kaitan ini sebagai istilah, komik dapat dipahami sebagai simulasi gambar dan teks yang disusun berderet per adegan untuk kemudian menjadi sebuah cerita (Rahardian melalui Nurgiyantoro, 2005: 409). Namun demikian, komik tampil tanpa teks karena gambar dalam komik adalah bahasanya sendiri, yaitu bahasa komik sebagaimana halnya gambar rekaman pada pita seluloid dalam film. Gambar dalam komik adalah sebuah penangkapan adegan saat demi saat, peristiwa demi peristiwa, sebagai representasi cerita yang disampaikan dengan menampilkan figur dan latar. Gambar-gambar dalam komik dapat dipandang sebagai alat komunikasi lewat bahasa gambar (Nurgiyantoro, 2005:409).

Komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Dengan demikian, komik bersifat humor. Komik memiliki cerita yang ringkas dan menarik perhatian, dilengkapi dengan aksi. Selain itu komik dibuat lebih hidup dan diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara bebas (Sujana dan Rivai, 2010: 64).

Muchlish (2009:139) mengemukakan tujuan penggunaan komik sebagai media pembelajaran sebagai berikut; (1) untuk menerjemahkan sumber verbal (tulisan) dan memperjelas pengertian murid, (2) untuk memudahkan siswa berimajinasi (membayangkan) kejadian-kejadian yang terdalam gambar, (3) untuk

membantu siswa mengungkapkan ide berdasar gambar narasi yang menyertainya, (4) mengongkretkan pembelajaran dan memperbaiki kesan-kesan yang salah dari ilustrasi secara lisan.

Rohani (1997:79) menyatakan bahwa komik merupakan suatu bentuk bacaan di mana peserta didik membacanya tanpa harus dibujuk. Melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca. Sujana dan Rivai (2010:68) mengemukakan bahwa peran pokok dari buku komik dalam pengajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa, sehingga komik akan dapat menjadi alat pengajaran yang efektif. Gambar-gambar kartun dalam komik biasanya memuat esensi pesan yang harus disampaikan dan dituangkan dalam gambar sederhana dan menggunakan simbol serta karakter yang mudah dikenal, juga dimengerti dengan cepat. Selain itu, pemilihan media komik didasarkan pada suatu alasan bahwa tujuan mengajar di kelas bukan hanya mentransformasikan pengetahuan saja, tetapi menumbuhkan peran aktif siswa.

### **c. Media Komik Tanpa Teks**

Kehadiran teks atau kata bukan lagi suatu keharusan dalam jati diri komik. Penampilan gambar dalam komik adalah unsur yang paling penting karena sebuah gambar sudah cukup memberi pesan. Nurgiyantoro (2005:407) mengemukakan bahwa gambar-gambar komik itu sendiri pada umumnya sudah “berbicara”, dan dibuat menjadi deretan gambar yang menampilkan alur cerita. Tanpa kata, seseorang sudah bisa menangkap suasana batin tokoh-tokoh yang ditampilkan melalui gambar.

Pernyataan senada diungkapkan oleh McCloud (2008:8), komik tidak harus mengandung kata-kata. Sementara itu, huruf dalam sebuah komik disebut oleh McCloud sebagai gambar statis. Huruf-huruf itu akan menjadi kata bila disusun dalam urutan tertentu dan diletakkan secara berdampingan. Selebihnya, unsur yang memiliki pengaruh kuat dalam menyampaikan pesan, informasi, dan cerita dalam komik adalah gambar.

#### **d. Media Komik Tanpa Teks dalam Pembelajaran Menulis Dongeng**

Konsep pembelajaran dengan media komik tanpa teks adalah dengan menyajikan gambar-gambar yang deretan alur cerita namun tidak disertai dengan teks. Gambar-gambar yang disajikan tentu saja tidak terlepas dari kaidah komik. Maestro komik Will Eisner (melalui McClouds, 2008:7) mengungkapkan bahwa komik merupakan sebuah seni berurutan. Sebuah gambar-gambar jika dilihat satu-persatu hanya akan menjadi gambar, namun ketika gambar tersebut disusun secara berurutan, sekalipun hanya terdiri dari dua gambar, maka gambar-gambar tersebut berubah nilainya menjadi seni komik. Alur cerita yang disajikan dalam gambar komik tanpa teks akan diperjelas ketika siswa melihat urutan gambar yang terdapat dalam gambar komik tanpa teks. Dengan demikian, siswa dapat mengolah idenya berdasarkan pada gambar yang telah disediakan. Dalam hal ini, siswa dituntut memiliki daya imajinasi sehingga dapat menulis dongeng secara kreatif.

Banyak sekali manfaat yang bisa diambil dari sebuah gambar untuk dijadikan media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa, dengan demikian komik dapat menjadi media yang tepat untuk menulis dongeng. Dengan

media komik tanpa teks, maka akan memudahkan siswa dalam mengembangkan ide atau imajinasi. Selain itu siswa dapat menyusun ide-idenya berdasarkan gambar yang tersaji dalam gambar komik tanpa teks, serta akan menambah kegembiraan dan motivasi dalam pembelajaran menulis dongeng (Muslich, 2009:139). Melalui gambar komik tanpa teks, siswa akan mudah menangkap makna yang terkandung di dalamnya sehingga akan membantu siswa dalam menumbuhkan ide-ide yang kemudiannya dituangkan dalam bentuk tulisan. Gambar yang tersaji dalam gambar komik tanpa teks akan memotivasi siswa, sehingga akan memperkaya inspirasi siswa dalam menulis dongeng.

Langkah-langkah yang dilakukan pada pembelajaran keterampilan menulis dongeng dengan menggunakan media komik tanpa teks adalah sebagai berikut; (1) guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, (2) guru memberikan materi pengantar kepada, (3) siswa dan guru bertanya jawab mengenai materi yang disampaikan, (4) guru membagikan media komik tanpa teks dan lembar soal kepada siswa, (5) guru memberikan penjelasan mengenai gambar komik tanpa teks yang akan digunakan untuk penulisan dongeng, (6) siswa mengamati gambar komik tanpa teks yang diberikan oleh guru, (7) guru memberi instruksi kepada siswa untuk mengisi soal isian singkat berdasarkan pada media komik tanpa teks yang telah disajikan (8) siswa menulis dongeng sesuai dengan kreativitas masing-masing sesuai dengan gambar yang tersaji dalam media komik tanpa teks, (9) setelah siswa selesai menulis dongeng kemudian melakukan penyuntingan, (10) siswa dan guru memberikan kesimpulan.

## 5. Penilaian Pembelajaran Menulis Dongeng

Sebelum dan sesudah guru beserta siswa melaksanakan proses pembelajaran, hendaknya dilakukan penilaian. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui apakah tujuan yang diinginkan telah tercapai atau belum. Menurut Suyata (2008:2) istilah penilaian dapat dimaknai sebagai “pemberian nilai”.

Penilaian yang digunakan dalam pembelajaran-pembelajaran di sekolah adalah penilaian berbasis kompetensi. Penilaian berbasis kompetensi diarahkan untuk menentukan penguasaan siswa atas kompetensi yang harus dikuasai. Oleh sebab itu, perlu dilakukan penilaian awal untuk mengetahui seberapa jauh kompetensi yang akan dipelajari telah dikuasai siswa sebelum pembelajaran. Data dapat dilakukan melalui *pretest* atau tes awal (Suyata, 2008: 5). Selain itu juga diperlukan *posttest* atau tes pascatindakan untuk mengetahui seberapa jauh kompetensi yang telah dipelajari siswa setelah pembelajaran.

Penilaian otentik adalah suatu proses kegiatan penilaian yang dilakukan oleh guru untuk memperoleh informasi atau data yang sebenarnya tentang gambaran perkembangan hasil belajar siswa. Penilaian otentik adalah suatu penilaian belajar yang merujuk pada situasi atau konteks “dunia nyata”, yang memerlukan berbagai macam pendekatan untuk memecahkan masalah yang memberikan kemungkinan bahwa suatu masalah bisa mempunyai lebih dari satu macam pemecahan. Penilaian otentik tersebut memonitor dan mengukur kemampuan siswa dalam bermacam-macam kemungkinan pemecahan masalah yang dihadapi dalam situasi atau konteks dunia nyata.

Dalam suatu proses pembelajaran, penilaian otentik mengukur, memonitor, dan menilai semua aspek hasil belajar (yang tercakup dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik), baik yang tampak sebagai hasil akhir dari suatu proses pembelajaran, maupun berupa perubahan dan perkembangan aktivitas, dan perolehan belajar selama proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas.

Penilaian otentik yang sesuai untuk mengukur kemampuan menulis dongeng adalah penilaian penugasan (*project*). Penilaian penugasan atau penilaian proyek merupakan bentuk *assesment* yang menugaskan siswa untuk menyelesaikan suatu kegiatan dalam kurun waktu tertentu keterampilan menulis dongeng. Penilaian proyek dapat dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa, baik individu maupun kelompok dalam melakukan dan memberikan pengalaman pada suatu topik atau kompetensi tertentu melalui aktivitas berbahasa dan bersastra. Penilaian proyek dapat difokuskan pada dua bagian, yaitu aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan pada hasil akhir kegiatan tersebut. (Kusmana dalam [suherlicentre.blogspot.com/2010/07/penilaian-otentik.html](http://suherlicentre.blogspot.com/2010/07/penilaian-otentik.html)).

## **B. Penelitian yang Relevan**

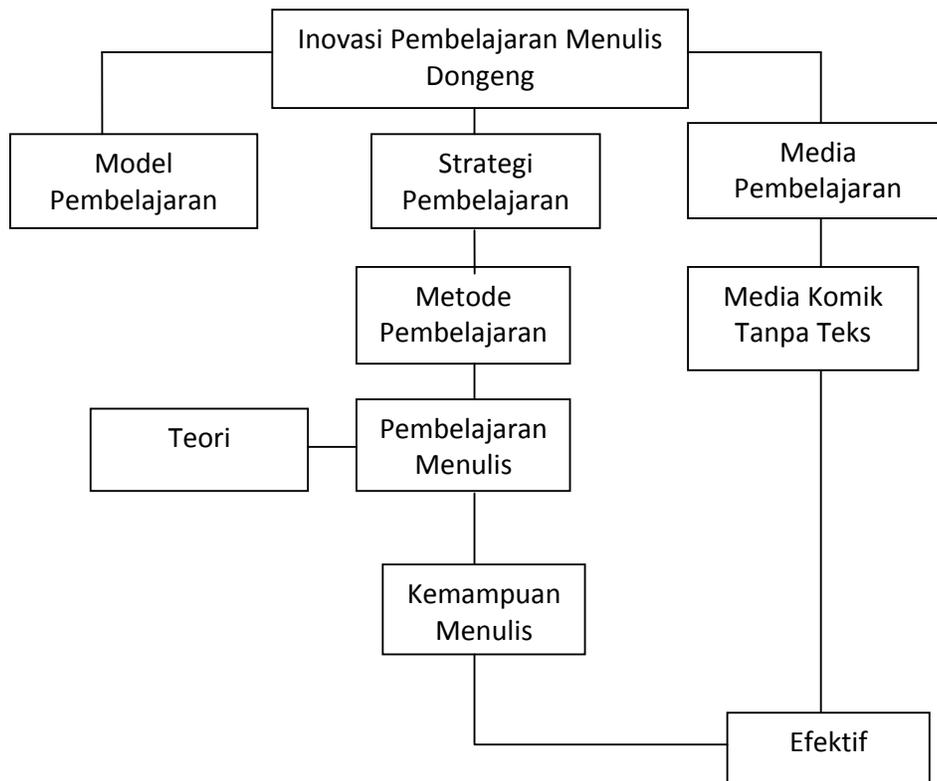
Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Rina Kurniasari pada tahun 2010 dengan judul Penigkatan Keterampilan Bercerita menggunakan Media Komik Tanpa Kata pada siswa kelas VII C SMP Negeri Karanganyar, Kebumen. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian tindakan kelas.

Hasil peningkatan pada penelitian tersebut dapat dilihat pada uraian sebagai berikut. Terjadi peningkatan hasil keterampilan bercerita pada siswa kelas VII C SMP Negeri Karanganyar, Kebumen. Hasil belajar ini ditandai dengan peningkatan skor nilai siswa pada masing-masing siklus. Peningkatan tersebut ditandai dengan meningkatnya penguasaan aspek-aspek bercerita. Jumlah skor rerata yang diperoleh 57,64% pada pratindakan, 65% pada siklus I, dan 74,93% pada siklus II.

Penelitian di atas relevan dengan penelitian ini karena memiliki kesamaan yang merujuk pada penggunaan media komik tanpa teks sebagai sebuah inovasi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

### **C. Kerangka Pikir**

Menulis dongeng bertujuan untuk melatih siswa agar memiliki kemahiran bersastra dalam menulis dongeng. Guru dan peserta didik adalah penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran menulis dongeng. Guru dapat dikatakan berhasil menjalankan perannya secara maksimal apabila guru mampu menyampaikan materi dengan baik sehingga mampu dipahami oleh peserta didik. Di lain pihak, peserta didik dapat dikatakan menjalankan perannya dengan baik apabila peserta didik mampu menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mencapai kondisi yang sudah dipaparkan di atas adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Pentingnya penggunaan media pembelajaran tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.



**Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir**

Penggunaan media pembelajaran yang sudah teruji keefektifannya diharapkan akan mampu menarik perhatian peserta didik dan membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga akan memberikan keefektifan proses pembelajaran. Oleh sebab itu, pengujian terhadap salah satu media pembelajaran ini sangat penting untuk dilakukan. Hasil pengujian media pembelajaran yang dilakukan dengan penelitian diharapkan memberikan kepastian keefektifan media yang diuji.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas, hipotesis yang dapat diajukan sebagai berikut.

1. Hipotesis Nol ( $H_0$ )
  - a. Tidak ada perbedaan keterampilan menulis dongeng yang signifikan antara kelompok yang diajar menulis dongeng menggunakan media komik tanpa teks dan kelompok yang diajar menulis dongeng tanpa menggunakan media komik tanpa teks.
  - b. Pembelajaran menulis dongeng dengan media komik tanpa teks tidak lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis dongeng tanpa menggunakan media komik tanpa teks.
  
2. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ )
  - a. Terdapat perbedaan kemampuan menulis dongeng yang signifikan antar kelompok yang diajar menulis dongeng dengan menggunakan media komik tanpa teks dan kelompok yang diajar menulis dongeng tanpa menggunakan media komik tanpa teks.
  - b. Pembelajaran menulis dongeng dengan menggunakan media komik tanpa teks lebih efektif dibandingkan menulis dongeng tanpa menggunakan media komik tanpa teks.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, maksudnya penelitian ini diarahkan dalam bentuk mencari data-data kuantitatif melalui hasil uji coba eksperimen. Data yang digunakan untuk menganalisis pendekatan kuantitatif ini adalah data berupa angka. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Nurgiyantoro (2001:26) yang menyatakan bahwa data dalam penelitian kuantitatif adalah berupa angka-angka. Pendekatan kuantitatif dengan alasan semua gejala yang diamati dapat diukur dan diubah dalam bentuk angka serta dapat dianalisis dengan analisis statistik. Penelitian ini bertujuan untuk menguji suatu teori yang menjelaskan hubungan teori yang ada dengan kenyataan sosial.

Proses pendekatan mengikuti proses berpikir deduktif. Berpikir deduktif, yaitu diawali dengan penentuan konsep yang abstrak berupa teori yang sifat-sifatnya masih umum kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan bukti-bukti atau kenyataan untuk pengujian.

### **B. Desain dan Paradigma Penelitian**

#### 1. Desain penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment* (eksperimen semu) yaitu desain *Nonequivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2011:79). Penelitian ini dilakukan dengan memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dan menyediakan kelompok kontrol sebagai pembanding. Penetapan

jenis penelitian quasi eksperimen ini sengan alasan bahwa penelitian ini berupa penelitian pendidikan yang menggunakan manusia sebagai subjek penelitian. Manusia tidak ada yang sama dan mempunyai sifat labil. Oleh sebab itu, variabel asing yang mempengaruhi perlakuan tidak bisa dikontrol secara ketat sebagaimana yang dikehendaki dalam penelitian berjenis eksperimen murni.

Desain ini terdiri dari dua kelompok yang masing-masing diberikan prates dan pascates yang kemudian diberi perlakuan dengan menggunakan media komik tanpa teks dan tanpa menggunakan media komik tanpa teks. Pada dasarnya, kelompok kontrol *nonequivalen* ini sama dengan desain eksperimental murni prates dan pascates kelompok kontrol kecuali penempatan subjek secara acak. Langkah langkah desain quasi ekperimen kelompok *nonequivalent control group design* dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 1 . *Nonequivalent Control Group Design*

<b>Kelompok</b>	<b>Prates</b>	<b>Variabel bebas</b>	<b>Pascates</b>
E	O1	X	O2
K	O3	-	O4

Keterangan:

- E : Kelas eksperimen (kelompok yang diberi perlakuan dengan media komik tanpa teks)
- K : Kelas kontrol (kelompok yang tidak diberi perlakuan dengan media komik tanpa teks)
- X** : Penggunaan media komik tanpa teks dalam pembelajaran menulis dongeng
- O1 : Prates kelompok eksperimen
- O2 : Pascates kelompok eksperimen
- O3 : Prates kelompok kontrol
- O4 : Pascates kelompok kontrol

Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberi perlakuan dengan menggunakan media komik tanpa teks. Kelompok kontrol adalah kelompok yang diberi pembelajaran menulis dongeng tanpa menggunakan media komik tanpa teks.

## 2. Paradigma Penelitian

Sugiyono (2011:42) menyatakan bahwa paradigma penelitian adalah pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis, dan teknik analisis statistik yang akan digunakan.

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma sederhana. Paradigma sederhana terdiri atas satu variabel independen dan dependen (Sugiyono, 2011:42).

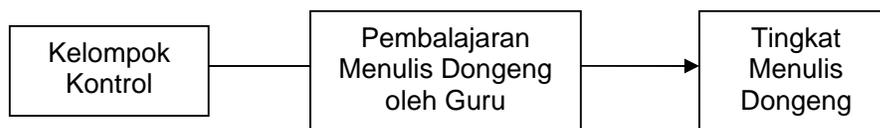
Paradigma dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

### a. Paradigma Kelompok Eksperimen



Gambar 2: **Paradigma Kelompok Eksperimen**

### b. Paradigma Kelompok Kontrol



Gambar 3: **Paradigma Kelompok Kontrol**

Dari gambar paradigma penelitian di atas, variabel penelitian yang telah ditetapkan dikenal pra-uji dengan pengukuran penggunaan prates. Pembelajaran menggunakan media komik tanpa teks kelompok eksperimen dan pembelajaran tanpa menggunakan media komik tanpa teks untuk kelompok kontrol. Setelah itu, kedua kelompok tersebut dikenai pengukuran dengan menggunakan pascates.

### **C. Variabel Penelitian**

Dalam penelitian eksperimen kuasi, Arikunto (2006:116) mengatakan bahwa objek penelitian atau apa saja yang menjadi titik perhatian suatu penelitian disebut sebagai variabel. Variabel dalam penelitian ini diklasifikasikan menjadi dua, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut.

#### 1. Variabel bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2011:61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media komik tanpa teks untuk menulis dongeng.

#### 2. Variabel terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam menulis dongeng setelah diberi perlakuan berupa media komik tanpa teks.

#### **D. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di SMP Negeri 1 Wates Kabupaten Kulon Progo Yogyakarta. Kelas yang diambil sebagai objek penelitian adalah siswa kelas VII.

##### 2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada jam pelajaran bahasa Indonesia agar siswa mengalami suasana pembelajaran seperti biasanya. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 3 Oktober 2011 sampai dengan tanggal 17 Oktober 2011. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu: 1) tahap pengukuran awal menulis dongeng (prates) kedua kelompok, 2) tahap perlakuan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, 3) tahap pelaksanaan tes akhir (pascates) menulis dongeng. Proses pengumpulan data dapat diamati melalui tabel di bawah ini.

**Tabel 2. Jadwal Pengambilan Data Penelitian**

No	Hari / Tanggal	Kegiatan	Kelas	Jam ke-
1	Senin, 3 Oktober 2011	Prates Kelompok Eksperimen	VII C	3, 4, 5
2	Senin, 3 Oktober 2011	Prates Kelompok Kontrol	VII E	6, 7, 8
3	Rabu, 5 Oktober 2011	Perlakuan 1 Kelompok Eksperimen	VII C	6, 7, 8
4	Kamis, 6 Oktober 2011	Perlakuan 1 Kelompok Kontrol	VII E	2, 3, 4
4	Senin, 10 Oktober 2011	Perlakuan 2 Kelompok Kontrol	VII E	5, 6, 7
5	Senin, 10 Oktober 2011	Perlakuan 2 Kelompok Eksperimen	VII C	2, 3, 4
6	Rabu, 12 Oktober 2011	Perlakuan 3 Kelompok Eksperimen	VII C	3, 4, 5
7	Kamis, 13 Oktober 2011	Perlakuan 3 Kelompok Kontrol	VII E	6, 7, 8
9	Senin, 17 Oktober 2011	Pascates Kelompok Eksperimen	VII C	2, 3, 4
10	Senin, 17 Oktober 2011	Pascates Kelompok Kontrol	VII E	5, 6, 7

## **E. Populasi dan Sampel Penelitian**

Arikunto (2006:108) menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Menurut Sugiyono (2011:80), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek atau obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wates. Kelas VII SMP Negeri 1 Wates terdiri dari enam kelas, yaitu VII A, VII B, VII C, VII D, VII E, dan VII F, masing-masing kelas terdiri dari 29 sampai 30 siswa.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. 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, 2011:81). Pada penelitian ini dibutuhkan sampel sebesar dua kelas, satu kelas sebagai kelompok eksperimen yaitu pada kelas VII C, dan satu kelas sebagai kelompok kontrol, yaitu kelas VII E. Sampel yang nantinya akan diambil adalah dua kelas yang harus benar-benar representatif.

## **F. Alat dan Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Instrumen Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes (prates dan pascates) dan pedoman wawancara. Tes dilakukan pada saat pembelajaran bahasa Indonesia. Selanjutnya, prates dan pascates ini digunakan untuk mengetahui prestasi

kemampuan awal dan akhir siswa. Prates digunakan untuk mengetahui prestasi siswa sebelum mendapat perlakuan, sedangkan pascates dilakukan untuk mengetahui prestasi siswa setelah mendapat perlakuan. Prates dan pascates ini dilakukan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pembelajaran dilaksanakan di dalam kelas dan materi yang diambil adalah menulis dongeng.

## 2. Pengembangan Instrumen Penelitian

Instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik fenomena tersebut adalah variabel yang diamati.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes menulis dongeng yang berfungsi mengukur kemampuan menulis dongeng awal siswa dan kemampuan menulis dongeng akhir siswa pada siswa SMP Negeri 1 Wates. Tes ini berupa isian singkat dan essay menulis dongeng yang dikerjakan oleh siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Berikut kisi-kisi instrumen tes menulis dongeng.

Tabel 3. **Kisi-kisi Instrumen Tes Esai Menulis Dongeng**

No	Pokok Bahasan	Indikator	Jenis Tagihan	Nomor
1	Unsur-unsur intrinsik dongeng	Siswa mampu mengidentifikasi dan mencatat unsur intrinsik dongeng (judul, tema, tokoh, watak, latar, alur, dan pesan)	Isian singkat	3.a
2	Cara memahami sebuah dongeng	Siswa mampu menemukan hal yang menarik dari sebuah dongeng	Essay	3.b
3	Cara menulis kembali dongeng	Siswa mampu menulis dongeng dengan mengembangkan pokok-pokok cerita dari unsur intrinsik yang telah dicatatnya dan berdasarkan pada komik yang telah disediakan.	Essay	3.c

Adapun pedoman penilaian yang dipakai untuk instrumen penelitian ini berupa faktor-faktor yang berkaitan dengan karangan seperti yang diungkapkan Hartfield melalui Nurgiyantoro (2009:307). Kriteria dalam penilaian ini menggunakan pedoman penilaian menulis milik Nurgiyantoro yang dirancang ulang dengan alasan sebagai penyesuaian terhadap karangan atau tulisan yang akan dinilai, yakni tulisan dongeng. Perancangan ulang pedoman penilaian ini juga telah melalui proses *expert judgement*. *Expert judgement* dalam penelitian ini adalah Dr.Maman Suryaman selaku dosen pembimbing dan Sri Wahyuni, S.Pd. selaku guru mata pelajaran bahasa Indonesia. Pedoman penilaian menulis dongeng dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4. **Rubrik Penilaian Tugas Isian Singkat Siswa**

1. unsur inirinsik		Nilai
Judul	• Menyebutkan judul sangat kreatif sesuai dengan gambar	4
	• Menyebutkan judul cukup kreatif sesuai dengan gambar	3
	• Menyebutkan judul kurang kreatif sesuai dengan gambar	2
	• Menyebutkan judul secara tidak kreatif sesuai dengan gambar	1
	• Tidak menyebutkan judul	0
Tema	• Menyebutkan tema dongeng sangat sesuai dengan gambar	4
	• Menyebutkan tema dongeng cukup sesuai dengan gambar	3
	• Menyebutkan tema dongeng tetapi kurang sesuai dengan gambar	2
	• Menyebutkan tema dongeng tetapi tidak sesuai dengan gambar	1
	• Tidak menyebutkan tema	0
Tokoh	• Menyebutkan 3 tokoh atau lebih secara tepat	4
	• Menyebutkan 2 tokoh secara tepat	3
	• Menyebutkan 1 tokoh secara tepat	2
	• Menyebutkan tokoh dengan tidak tepat	1
	• Tidak menyebutkan tokoh	0
Watak	• Menyebutkan 3 watak atau lebih dengan tepat	4
	• Mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk	
	• Menyebutkan 3 watak dengan tepat	3
	• Tidak mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk	
	• Menyebutkan 2 watak dengan tepat	
	• Mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan 2 watak dengan tepat</li> <li>Tidak mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk</li> </ul>	2
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan 1 watak dengan tepat</li> <li>Mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan 1 watak dengan tepat</li> <li>Tidak mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk</li> </ul>	1
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak menyebutkan watak dengan tepat</li> <li>Mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak menyebutkan apa-apa</li> </ul>	0
Latar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan latar terjadinya cerita sangat lengkap dan tepat dan sesuai gambar</li> </ul>	4
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan latar terjadinya cerita cukup lengkap dan tepat sesuai dengan gambar</li> </ul>	3
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan latar terjadinya cerita tetapi kurang lengkap dan tepat sesuai dengan gambar</li> </ul>	2
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan latar terjadinya cerita tetapi tidak lengkap dan tepat sesuai dengan gambar</li> </ul>	1
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak menyebutkan apa-apa</li> </ul>	0
Alur	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan 3 peristiwa pokok dengan tepat</li> </ul>	4
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan 2 peristiwa pokok dengan tepat</li> </ul>	3
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan 1 peristiwa pokok dengan tepat</li> </ul>	2
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan peristiwa pokok dengan tidak tepat</li> </ul>	1
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak menyebutkan apa-apa</li> </ul>	0
Amanat	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan 3 amanat secara tepat</li> </ul>	4
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan 2 amanat secara tepat</li> </ul>	3
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan 1 amanat secara tepat</li> </ul>	2
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan namun kurang tepat</li> </ul>	1
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak menyebutkan apa-apa</li> </ul>	0
2. Hal menarik		Nilai
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak</li> <li>Menyebutkan 2 hal yang menarik dari dongeng</li> </ul>	4
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak</li> <li>Menyebutkan 2 hal yang menarik dari dongeng</li> </ul>	3
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak</li> <li>Menyebutkan 1 hal yang menarik dari dongeng</li> </ul>	2
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak</li> <li>Menyebutkan 1 hal yang menarik dari dongeng</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak</li> <li>Tidak menyebutkan hal yang menarik dari dongeng</li> </ul>	1
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak</li> <li>Tidak menyebutkan hal yang menarik dari dongeng</li> </ul>	0

Tabel 5. Rubrik Penilaian Tulisan Dongeng Siswa

Aspek	Monitoring	Indikator	Nilai
Isi ( bobot 30%)	Isi tulisan siswa yang baik harus memenuhi kriteria: - Ada topik dan judul yang sesuai dengan isi cerita - Ada alur cerita - Pelukisan watak tokoh tajam dan nyata - Tokoh yang disebutkan tepat - Konflik cerita terbangun dengan baik - Menyelipkan pesan/ amanat pada dongeng yang dibuat	Baik: Dongeng yang ditulis memenuhi 5-6 kriteria	3
		Sedang: Dongeng yang ditulis memenuhi 3-4 kriteria	2
		Kurang: Dongeng yang ditulis memenuhi 1-2 kriteria	1
Penyajian Cerita (Bobot 30%)	Penyajian cerita yang baik pada tulisan siswa harus memenuhi kriteria: - Cerita dibawakan dengan lebih hidup (dapat mengungkapkan perasaan yang dialami tokoh, dapat menceritakan hubungan tokoh satu dengan lainnya, dapat mengungkapkan jiwa serta suasana yang meliputi cerita itu dengan menggunakan majas atau gaya bahasa) - Cerita dibawakan sesuai dengan gambar yang telah disajikan - Cerita bukan hafalan semata dan tidak bersifat menggurui, untuk mengungkapkannya dapat menggunakan analogi/ perbandingan	Baik: Dongeng yang ditulis memenuhi 3 kriteria	3
		Sedang: Dongeng yang ditulis memenuhi 2 kriteria	2
		Kurang: Dongeng yang ditulis memenuhi 1 kriteria	1
Bahasa (bobot 20%)	Bahasa yang baik pada tulisan siswa harus memenuhi kriteria: - Paragraf kohesi dan koheren - Kalimat efektif dan komunikatif - Struktur kalimat baku - Diksi tepat dan variatif - Makna tidak ambigu - Penerapan konjungsi secara tepat	Baik: Dongeng yang ditulis memenuhi 5-6 kriteria	3
		Sedang: Dongeng yang ditulis memenuhi 3-4 kriteria	2
		Kurang: Dongeng yang ditulis memenuhi 1-2 kriteria	1

Mekanik (bobot 20%)	Secara mekanis, tulisan siswa yang baik harus memenuhi kriteria: - Tidak ada kesalahan ejaan sama sekali - Tulisan tangan rapi dan jelas terbaca - Tidak ada salah tulis - Pemilihan jenis dan ukuran huruf sesuai (termasuk penulisan huruf kapital) - Pemilihan margin pas	Baik: Dongeng yang ditulis memenuhi 4-5 kriteria	3
		Sedang: Dongeng yang ditulis memenuhi 2-3 kriteria	2
		Dongeng yang ditulis memenuhi 1 atau tidak memenuhi semua kriteria	1

### G. Uji Validitas Instrumen

Validitas yaitu suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid mempunyai tingkat validitas tinggi dan begitu juga sebaliknya apabila instrumen tidak valid maka validitasnya rendah (Arikunto, 2006:144-145).

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah tes menulis, maka validitas yang digunakan adalah validitas isi (*content validity*). Validitas ini digunakan untuk mengetahui seberapa instrumen tersebut telah mencerminkan isi yang dikehendaki. Soal tes menulis dongeng sesuai dengan materi yang digunakan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), khususnya kelas VII. Selain itu, instrumen yang digunakan dalam pembelajaran menulis dongeng juga sudah dikonsultasikan terlebih dahulu pada ahlinya (*expert judgement*). Dalam hal ini, ahli yang dimaksud adalah guru bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 1 Wates, Sri Wahyuni, S.Pd. serta dosen pembimbing.

## H. Uji Reabilitas Instrumen

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data (Arikunto, 2006:154). Kriteria keterpercayaan tes menunjuk pada pengertian tes mampu mengukur secara konsisten sesuatu yang akan diukur dari waktu ke waktu.

Koefisien reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan penghitungan rumus *Alpha Cronbach*. Penghitungan rumus tersebut menggunakan bantuan komputer program SPSS 15.0. Pengujian reliabilitas dilaksanakan sebelum tes awal menulis dongeng kelas eksperimen dan kontrol dimulai. Menurut Nurgiyantoro (2009:351), *Alpha Cronbach* dapat dipergunakan dengan baik untuk instrumen yang jawabannya berskala, maupun jika dikehendaki yang bersifat dikhotomis. Oleh karena itu, *Alpha Cronbach* juga dipergunakan untuk menguji reliabilitas pertanyaan-pertanyaan atau soal-soal esai. Pada penelitian ini ada dua instrumen yang harus diukur reliabilitasnya, yaitu isian singkat dan esai.

Hasil perhitungan koefisien reliabilitas dengan *Alpha Cronbach* tersebut diinterpretasikan dengantingkat keandalan koefisien korelasi sebagai berikut.

Antara 0,800 sampai 1000 adalah sangat tinggi

0,600 sampai 0,799 adalah tinggi

0,400 sampai 0,599 adalah cukup

0,200 sampai 0,399 adalah rendah

0,000 sampai 0,179 adalah sangat rendah (Arikunto, 2006: 245)

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan dengan bantuan program SPSS 15.0 didapatkan koefisien reliabilitas isian singkat yaitu 0,725 dan

koefisiensi reliabilitas esai tulisan dongeng siswa sebesar 0,714. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut memiliki indeks reliabilitas yang tinggi. Hasil perhitungan dapat dilihat pada lampiran.

## **I. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

### **1. Pengukuran Sebelum Ekspeimen**

Sebelum pengukuran dilakukan terlebih dahulu pengontrolan terhadap variabel noneksperimen yang dimiliki subjek yang diperkirakan dapat mempengaruhi hasil penelitian. Kemudian disiapkan dua kelompok dengan menggunakan teknik *cluster sampling*. Hasil penyampelan dengan *random sampling* akan memperoleh satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol. Dari teknik tersebut diperoleh kelas VIIC sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIIE sebagai kelompok kontrol.

Pada tahap ini akan dilakukan prates berupa menulis dongeng baik pada kelompok eksperimen maupun pada kelompok kontrol. Tujuan diadakannya prates yaitu untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki oleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Skor prates kelompok eksperimen dan skor prates kelompok kontrol kemudian dianalisis menggunakan rumus Uji-t. Perhitungan Uji-t dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS 15.0.

Hasil Uji-t data prates kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dapat dilihat pada lampiran dan tabel berikut.

Tabel 6. **Rangkuman Uji-t Data Prates Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.**

Data	t hitung	Df	P	Keterangan
Prates kelompok kontrol dan kelompok eksperimen	0,728	57	0,470	$P > 0,05 \neq$ signifikan

Tabel 6 menunjukkan bahwa perhitungan menggunakan rumus statistik dengan bantuan komputer program SPSS 15.0 diperoleh nilai t hitung = 0,728 dengan df 57, pada taraf signifikansi 0,05% (5%). Hasil Uji-t prates keterampilan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menghasilkan nilai p sebesar 0,470. Nilai p lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, hasil Uji-t menunjukkan bahwa keterampilan menulis dongeng antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen berangkat dalam keadaan yang sama sebelum diberi perlakuan.

## **2. Pelaksanaan (*Treatment*)**

Setelah kedua kelompok dianggap memiliki kondisi yang sama dan diberikan prates, maka tahap selanjutnya akan diadakan *treatment* (perlakuan). Tindakan ini dengan menggunakan media komik tanpa teks, siswa, guru, dan peneliti. Guru sebagai pelaku memanipulasi proses belajar mengajar, yang dimaksud dengan memanipulasi adalah memberikan perlakuan dengan menggunakan media komik tanpa teks. Peneliti berperan sebagai pengamat yang mengamati secara langsung proses pemberian manipulasi.

Pada tahap ini, ada perbedaan perlakuan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam pembelajaran menulis dongeng, kelompok eksperimen

diberi perlakuan dengan menggunakan media komik tanpa teks, sedangkan kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan tersebut.

Adapun tahap-tahap eksperimen adalah sebagai berikut.

#### **a. Kelompok Eksperimen**

Kelompok eksperimen akan diberi perlakuan dengan menggunakan media komik tanpa teks sebanyak tiga perlakuan. Siswa menulis dongeng dengan menggunakan media komik tanpa teks sehingga ide-ide menulis dongeng akan langsung muncul setelah siswa mengamati gambar dalam komik tanpa teks. Berikut langkah-langkah pembelajaran menulis dongeng pada kelompok eksperimen.

##### 1. Pertemuan Pertama

Setelah mendapatkan prates, kelompok eksperimen kemudian mendapatkan perlakuan yaitu dengan menggunakan media komik tanpa teks. Proses *treatment* dengan menggunakan media komik tanpa teks melalui langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 2) Guru memberikan materi pengantar kepada siswa.
- 3) Guru membagi siswa kelas VIIC menjadi 6 kelompok.
- 4) Guru membagikan tugas kelompok dan menyampaikan tujuannya.
- 5) Siswa mengerjakan tugas kelompok tersebut dengan berdiskusi.
- 6) Setelah mengerjakan tugas kelompok, hasil peherjaan dibahas dengan guru secara berdiskusi.
- 7) Siswa dan guru bertanya jawab mengenai materi yang disampaikan.

- 8) Guru memberikan penjelasan mengenai komik tanpa teks yang akan digunakan untuk penulisan dongeng,
- 9) Guru membagikan media komik tanpa teks dan lembar soal berupa isian singkat dan esai menulis dongeng kepada siswa.
- 10) Siswa mengamati komik tanpa teks yang diberikan oleh guru.
- 11) Guru memberikan penjelasan terkait bagaimana cara memahami gambar yang disajikan komik tanpa teks agar siswa paham.
- 12) Setelah siswa paham mengenai gambar tersebut, guru memberi instruksi kepada siswa untuk mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik yang terdapat gambar yang disajikan dalam media komik tanpa teks.
- 13) Siswa menulis unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam media komik tanpa teks pada lembar jawab yang sudah disediakan.
- 14) Siswa menulis dongeng sesuai dengan imajinasi dan kreativitas masing-masing sesuai dengan gambar yang tersaji dalam media komik tanpa teks.
- 15) Siswa menyunting tulisannya.
- 16) Siswa dan guru memberikan kesimpulan.

## 2. Pertemuan kedua dan ketiga

Dalam pertemuan kedua dan ketiga kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media komik tanpa teks. Proses *treatment* untuk kelompok eksperimen dengan menggunakan media komik tanpa teks adalah sebagai berikut.

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 2) Guru menyajikan kembali materi dongeng pengantar kepada siswa.

- 3) Siswa dan guru bertanya jawab mengenai materi yang disampaikan
- 4) Guru memberikan penjelasan mengenai komik tanpa teks yang akan digunakan untuk penulisan dongeng.
- 5) Guru membagikan media komik tanpa teks dalam bentuk buku kepada masing-masing siswa atau menampilkan media komik tanpa teks melalui LCD. Media yang disajikan berbeda-beda pada setiap pertemuan.
- 6) Siswa mengamati komik tanpa teks yang diberi oleh guru.
- 7) Guru memberikan penjelasan mengenai gambar dalam komik tanpa teks agar siswa paham tentang gambar yang disajikan dalam media komik tanpa teks.
- 8) Setelah siswa paham mengenai gambar tersebut, guru memberi instruksi kepada siswa untuk membuat ide-ide pokok terkait dengan gambar yang disajikan dalam komik tanpa teks.
- 9) Siswa menulis dongeng sesuai dengan kreativitas masing-masing sesuai dengan gambar yang tersaji dalam media komik tanpa teks.
- 10) Siswa menyunting hasil menulis dongeng
- 11) Kesimpulan.

#### **b. Kelompok Kontrol**

Setelah mendapatkan prates, kelompok kontrol mendapatkan pembelajaran menulis dongeng yang dilaksanakan tanpa menggunakan media komik tanpa teks, tetapi menggunakan apa yang biasanya digunakan oleh guru yaitu sesuai dengan kurikulum atau KTSP yang digunakan. Guru memberikan materi yang berhubungan dengan dongeng. Siswa dan guru melakukan tanya jawab terkait

materi yang disampaikan. Setelah siswa paham, guru membacakan dongeng yang berbeda pada setiap pertemuan. Selanjutnya, siswa menulis kembali dongeng yang dibacakan oleh guru, dilanjutkan dengan mengisi isian singkat yang telah disediakan.

### 3. Pengukuran Sesudah Eksperimen (*Post-Experiment Measurement*)

Langkah siswa setelah mendapat perlakuan, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberi pascates. Tes ini bertujuan untuk melihat pencapaian peningkatan kemampuan menulis dongeng setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media komik tanpa teks dan yang tidak diberi perlakuan dengan menggunakan media tanpa teks. Pascates juga digunakan untuk membandingkan nilai yang dicapai peserta didik sama, meningkat, atau menurun.

### J. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis data menggunakan rumus Uji-t dan gain skor. Menurut Nurgiyantoro (2009:160), uji-t dimaksudkan untuk menguji rata-rata hitung di antara kelompok-kelompok tertentu. Uji-t dalam penelitian ini digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata hitung, apakah ada perbedaan signifikan atau tidak antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Syarat data bersifat signifikan apabila nilai p lebih kecil daripada taraf signifikansi 5%.

Gain skor adalah selisih *mean* prates dan pascates masing-masing kelompok kontrol dan eksperimen. Gain skor digunakan untuk mengetahui adanya

peningkatan atau penurunan skor, untuk mengetahui keefektifan dari media yang digunakan. Namun, sebelum dilakukan pengujian terhadap hipotesis maka akan dilakukan uji persyaratan analisis terlebih dahulu, yaitu uji normalitas sebaran dan uji homogenitas.

## **1. Uji Persyaratan Analisis Data**

### **a. Uji Normalitas Sebaran Data**

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah segala yang diselidiki memiliki distribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan teknik statistik Kolmogorov-Smirnov (Uji K-S). Interpretasi hasil uji normalitas dengan melihat nilai *Asymp. Sig. (2tailed)*. Adapun interpretasi dari uji normalitas adalah sebagai berikut.

1. Jika nilai *Asymp. Sig. (2tailed)* lebih besar dari tingkat *Alpha 5%* (*Asymp. Sig. (2tailed)* > 0,05) dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
2. Jika nilai *Asymp. Sig. (2tailed)* lebih kecil dari tingkat *Alpha 5%* (*Asymp. Sig. (2tailed)* < 0,05) dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

### **b. Uji Homogenitas Varian**

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi memiliki varian yang sama atau tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan satu sama lain. Interpretasi hasil uji homogenitas dengan melihat nilai *Sig.* Adapun interpretasinya sebagai berikut.

- a. Jika signifikan lebih kecil dari 0,05 ( $Sig. < \alpha$ ), maka varian berbeda secara signifikan (tidak homogen).
- b. Jika signifikan lebih besar dari 0,05 ( $Sig. > \alpha$ ), maka varian berbeda secara signifikan (homogen).

## 2. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah Uji-t (*t-test*). Uji-t untuk menguji apakah nilai rata-rata dari kedua kelompok tersebut memiliki perbedaan yang signifikan teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan komputer program SPSS 15.0. Interpretasi hasil Uji-t dengan melihat nilai *Sig. (2tailed)*, kemudian dibandingkan dengan tingkat signifikansi 0,050. Adapun interpretasi dari Uji-t adalah sebagai berikut.

- a. Jika nilai *Sig. (2-tailed)* lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05 ( $Sig. (2-tailed) > 0,05$ ), maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang positif dan signifikan antara siswa yang diberi pembelajaran dengan media komik tanpa teks dibanding dengan siswa tanpa menggunakan media komik tanpa teks dalam pembelajaran menulis dongeng.
- b. Jika nilai *Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05 ( $Sig. (2-tailed) < 0,05$ ), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang positif dan signifikan antara siswa yang diberi pembelajaran dengan media komik tanpa teks dibanding dengan siswa tanpa menggunakan media komik tanpa teks dalam pembelajaran menulis dongeng.

Setelah dilakukan Uji-t, dapat diambil kesimpulan bahwa;

- 1) Jika nilai *Sig. (2-tailed)* lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05 (*Sig. (2-tailed)* > 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik tanpa teks tidak lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang tanpa menggunakan media komik tanpa teks dalam pembelajaran menulis dongeng.
- 2) Jika nilai *Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05 (*Sig. (2-tailed)* < 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik tanpa teks lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang tanpa menggunakan media komik tanpa teks dalam pembelajaran menulis dongeng.

#### **K. Hipotesis Statistik**

Hipotesis statistik disebut juga hipotesis nihil ( $H_0$ ). Hipotesis ini menyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan menulis dongeng kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan media komik tanpa teks dengan kelas kontrol yang diajar tanpa menggunakan media komik tanpa teks.

$$H_0 = \mu_1 : \mu_2$$

$$H_a = \mu_1 \neq \mu_2$$

$H_0$  = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan menulis dongeng antara kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan media komik tanpa teks dengan kelas kontrol yang diajar tanpa menggunakan media komik tanpa teks.

$H_a$  = Terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan menulis dongeng antara kelas eksperimen yang diajar menggunakan media komik tanpa teks

dengan kelas kontrol yang diajar tanpa menggunakan media komik tanpa teks.

$$H_0 = \mu_1 : \mu_2$$

$$H_a = \mu_1 > \mu_2$$

$H_0$  = Media komik tanpa teks tidak efektif digunakan sebagai media pembelajaran menulis dongeng pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wates.

$H_a$  = Media komik tanpa teks efektif digunakan sebagai media pembelajaran menulis dongeng pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wates.

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan perbedaan keterampilan menulis khususnya menulis dongeng. Perbedaan tersebut terdapat pada siswa yang diberi pembelajaran dongeng menggunakan media komik tanpa teks dengan siswa yang diberi pembelajaran tanpa menggunakan media komik tanpa teks. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan media komik tanpa teks dalam pembelajaran menulis dongeng pada siswa SMP Negeri 1 Wates.

Data yang digunakan untuk menguji keefektifan tersebut diperoleh dari skor pretes kelompok kontrol, skor pretes kelompok eksperimen, skor pascates kelompok kontrol, dan skor pascates kelompok eksperimen.

#### **1. Uji Persyaratan Analisis**

##### **a. Hasil Uji Normalitas Sebaran Data Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen**

Dari data uji normalitas sebaran data ini diperoleh dari pretes dan pascates kemampuan menulis dongeng. Menggunakan bantuan SPSS versi 15.0 dihasilkan nilai *Sig. (2-tailed)* pada *Kolmogorov-Smirnov* yang menunjukkan sebaran data berdistribusi normal apabila nilai *Sig. (2-tailed)* yang diperoleh dari hasil perhitungan lebih besar dari tingkat Alpha 5% (*Sig. (2-tailed)* > 0,050).

Hasil uji normalitas sebaran data prates dan pascates kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

**Tabel 7. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran Data Prates dan Pascates Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen**

Data	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keterangan
Prates Kelompok Kontrol	0,474	Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,050 = normal
Pascates Kelompok Kontrol	0,469	Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,050 = normal
Prates Kelompok Eksperimen	0,889	Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,050 = normal
Pascates Kelompok Eksperimen	0,487	Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,050 = normal

Berdasarkan hasil perhitungan program SPSS versi 15.0 dapat diketahui bahwa sebaran data normal. Dari hasil perhitungan normalitas sebaran data prates dan pascates kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diketahui bahwa data-data di atas berdistribusi normal. Jadi data tersebut memenuhi syarat untuk dianalisis dengan statistik Uji-t.

#### **b. Hasil Uji Homogenitas Varian**

Setelah dilakukan uji normalitas sebaran data, selanjutnya dilakukan uji homogenitas varian. Menggunakan bantuan program SPSS 15.0 dihasilkan skor yang menunjukkan varian yang homogen adalah apabila signifikansinya lebih besar dari 0,05.

Hasil penghitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 8 berikut.

Tabel 8. **Uji Homogenitas Varian Prates dan Pascates dari Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen**

	fhitung	Df	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keterangan
Prates	1,268	57	0,261	Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,050 = homogen
Pascates	1,249	57	0,274	Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,050 = homogen

Dilihat dari tabel hasil perhitungan uji homogenitas varian di atas, dapat diketahui bahwa data prates dan pascates kemampuan menulis dongeng dalam penelitian ini mempunyai varian yang homogen. Hasil uji homogenitas varian dara prates dan pascates kemampuan menulis dongeng selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Hasil perhitungan uji homogenitas varian prates dan pascates kemampuan menulis dongeng dengan program SPSS 15.0 dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kedua data tersebut telah memenuhi syarat untuk dianalisis dengan analisis statistik Uji-t.

## **2. Deskripsi Data Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis dongeng siswa antara yang diberi pembelajaran dengan menggunakan media komik tanpa teks dan pembelajaran tanpa menggunakan media komik tanpa teks. Setelah itu penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan penggunaan media komik tanpa teks dalam pembelajaran menulis dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wates.

Data dalam penelitian ini meliputi data skor tes awal dan data skor tes akhir menulis dongeng. Data skor tes awal diperoleh dari hasil prates kemampuan

menulis dongeng dan data skor akhir diperoleh dari hasil pascates kemampuan menulis dongeng. Hasil penelitian kelompok kontrol dan kelompok eksperimen disajikan sebagai berikut.

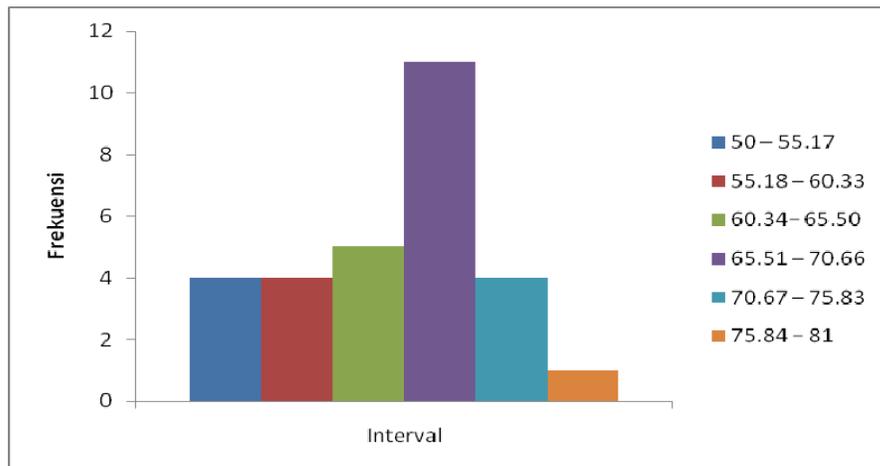
#### a. Deskripsi Data Prates Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol

Kelompok kontrol merupakan kelas yang diajar tanpa menggunakan media komik tanpa teks. Sebelum kelompok kontrol diberi perlakuan, terlebih dahulu dilakukan prates. Prates dilakukan terlebih dahulu untuk mengetahui sejauh mana kemampuan menulis dongeng kelas VII SMP Negeri 1 Wates sebelum diberi perlakuan. Subjek pada prates kelompok kontrol sebanyak 29 siswa. Berikut sajian distribusi frekuensi skor prates kelompok kontrol.

Tabel 9. **Distribusi Frekuensi Perolehan Skor Prates Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol**

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi (%)	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Kumulatif (%)
1	50 – 55,17	4	13,8	4	13,8
2	55,18 – 60,33	4	13,8	8	27,6
3	60,34– 65,50	5	17,2	13	44,8
4	65,51 – 70,66	11	37,9	24	82,8
5	70,67 – 75,83	4	13,8	28	96,6
6	75,84 – 81	1	3,4	29	100,0

Data di atas menunjukkan prates hasil kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol memiliki *mean* 64,17, *median* 66,00, *mode* 61, SD dan 6,856 dengan skor tertinggi 77 dan skor terendah 50. Distribusi frekuensi skor prates kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dapat dilihat pada histogram berikut ini.



Gambar 4. **Histogram Distribusi Frekuensi Skor Prates Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol**

Melalui histogram di atas dapat diketahui bahwa skor hasil prates kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol didistribusikan menjadi enam kelas interval. Frekuensi terbanyak terdapat pada interval 65,51-70,66, namun skor tersebut merupakan skor yang masih tergolong rendah dikarenakan belum mencapai nilai KKM (75). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil prates pada kelompok kontrol ini masih banyak terdapat siswa yang mendapatkan nilai rendah. Rendahnya perolehan skor prates kelompok kontrol ini kemungkinan disebabkan oleh siswa yang belum memiliki penguasaan materi mengenai menulis dongeng.

Tabel 10. **Kecenderungan Perolehan Skor Prates Kemampuan Menulis Dongeng pada Kelompok Kontrol**

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Frekuensi (%)
1	Rendah	< 59	8	27,60 %
2	Sedang	59 s.d. 68	12	41,40 %
3	Tinggi	> 68	9	31,00 %
Jumlah			29	100 %

Berdasarkan tabel 10 di atas, dapat diketahui skor masuk dalam kategori rendah yaitu sebesar 27,60%. Skor masuk kategori rendah jika skor berada di bawah 59 yaitu sebanyak 8 siswa. Sementara itu, skor yang masuk dalam kategori sedang yaitu sebesar 41,40%. Skor masuk kategori sedang jika skor berada di antara 59 s.d. 68 yaitu sebanyak 12 siswa. Kemudian skor yang masuk dalam kategori tinggi yaitu sebesar 31%. Skor masuk dalam kategori tinggi jika skor lebih dari 68. Hal ini menunjukkan bahwa pada saat prates, sebagian siswa pada kelompok kontrol masih memiliki nilai yang relatif rendah karena masih banyak siswa belum mampu mencapai nilai KKM (75).

#### **b. Deskripsi Data Prates Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Eksperimen**

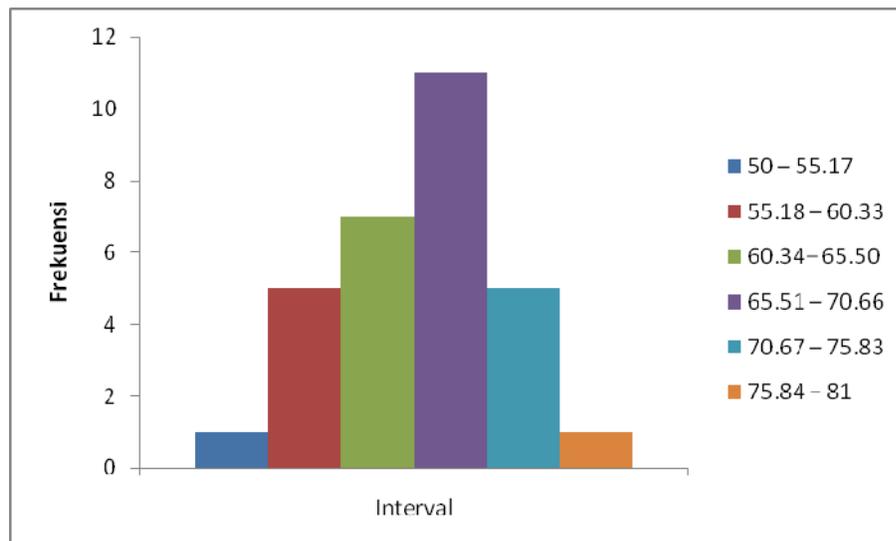
Kelompok eksperimen merupakan kelas yang diajar dengan menggunakan media komik tanpa teks. Sebelum kelompok eksperimen diberi perlakuan, terlebih dahulu dilakukan prates. Prates dilakukan terlebih dahulu untuk mengetahui sejauh mana kemampuan menulis dongeng kelas VII SMP Negeri 1 Wates sebelum diberi perlakuan. Subjek pada prates kelompok eksperimen sebanyak 30 siswa. Berikut sajian distribusi frekuensi skor prates kelompok eksperimen.

Tabel 11. **Distribusi Frekuensi Perolehan Skor Prates Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Eksperimen**

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi (%)	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Kumulatif (%)
1	50 – 55,17	1	3,3	1	3,3
2	55,18 – 60,33	5	16,7	6	20,0
3	60,34– 65,50	7	23,3	13	43,3

4	65,51 – 70,66	11	36,7	24	80,0
5	70,67 – 75,83	5	16,7	29	96,7
6	75,84 – 81	1	3,3	30	100,0

Data di atas menunjukkan hasil prates kemampuan menulis dongeng kelompok eksperimen memiliki *mean* 65,40, *median* 66,00, *mode* 61, dan SD 6,089 dengan skor tertinggi 81 dan skor terendah 55. Distribusi frekuensi skor prates kemampuan menulis dongeng kelompok eksperimen dapat dilihat pada histogram berikut ini.



Gambar 5. **Histogram Distribusi Frekuensi Skor Prates Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Eksperimen**

Melalui histogram di atas dapat diketahui bahwa skor hasil prates kemampuan menulis dongeng kelompok eksperimen didistribusikan menjadi enam kelas interval. Hasil prates pada kelompok eksperimen ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM yang seharusnya dicapai (skor 75). Hal ini membuktikan bahwa kemampuan menulis dongeng pada prates kelompok eksperimen masih tergolong rendah. Rendahnya

perolehan skor prates kelompok eksperimen ini kemungkinan disebabkan oleh siswa yang belum memiliki penguasaan materi mengenai menulis dongeng.

**Tabel 12. Kecenderungan Perolehan Skor Prates Kemampuan Menulis Dongeng pada Kelompok Eksperimen**

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Frekuensi (%)
1	Rendah	< 64	11	36,66%
2	Sedang	64 s.d. 72	17	56,67%
3	Tinggi	> 72	2	6,67%
Jumlah			30	100 %

Berdasarkan tabel 12 di atas, diketahui sebanyak 2 siswa berada pada kategori tinggi dengan presentase sebesar 6,67%. Sementara itu, sebanyak siswa 17 berada pada kategori sedang dengan presentase sebesar 56,67%. Kategori rendah memiliki presentase sebesar 36,66% . Siswa yang berada pada kategori rendah yaitu sebanyak 11 siswa. diketahui bahwa kategori sedang memiliki frekuensi paling banyak yakni 17. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa pada kelompok eksperimen masih memiliki nilai yang relatif rendah karena nilai yang diperoleh siswa belum mampu mencapai nilai KKM (75).

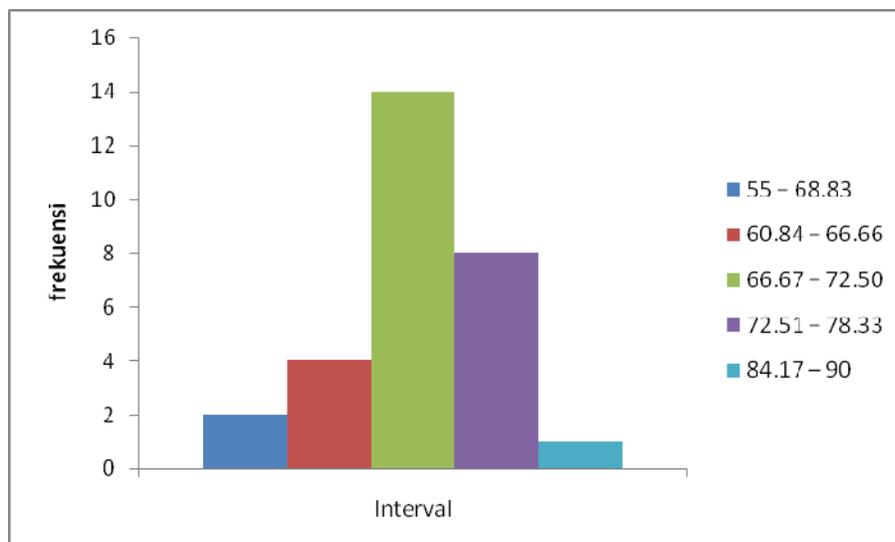
### **c. Deskripsi Data Pascates Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol**

Pemberian pascates kemampuan menulis dongeng pada kelompok kontrol dimaksudkan untuk melihat pencapaian hasil peningkatan kemampuan menulis dongeng tanpa menggunakan media komik tanpa teks. Subjek pada pascates kelompok kontrol adalah 29 siswa. Berikut ini sajian distribusi frekuensi skor pascates kelompok kontrol.

Tabel 13. **Distribusi Frekuensi Perolehan Skor Pascates Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol**

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi (%)	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Kumulatif (%)
1	55 – 68,83	2	6,9	2	6,9
2	60,84 – 66,66	4	13,8	6	20,7
3	66,67 – 72,50	14	48,3	20	69,0
4	72,51 – 78,33	8	27,6	28	96,6
5	84,17 – 90	1	3,4	29	100,0

Data di atas menunjukkan hasil prates kemampuan menulis dongeng kelompok eksperimen memiliki *mean* 69,97, *median* 70,00, *mode* 70, dan SD 6,167 dengan skor tertinggi 85 dan skor terendah 55. Distribusi frekuensi skor pascates kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dapat dilihat pada histogram berikut ini.



Gambar 6. **Histogram Distribusi Frekuensi Skor Pascates Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol**

Melalui histogram di atas dapat diketahui bahwa skor hasil prates kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol didistribusikan menjadi enam

kelas interval. Hasil pascates pada kelompok kontrol ini menunjukkan bahwa nilai terbanyak berada pada interval 66,76-72,50, yakni sebanyak 14. Hal ini menunjukkan bahwa pada pascates kelompok kontrol, masih banyak siswa yang belum mampu mencapai nilai KKM (75) sehingga skor pascates kelompok kontrol masih tergolong rendah. Hal ini kemungkinan disebabkan karena siswa merasa jenuh dengan pembelajaran menulis dongeng yang terus-menerus pada saat perlakuan berlangsung, sehingga pascates pada kelompok kontrol hanya meningkat sedikit dan dapat dikatakan kurang memuaskan.

**Tabel 14. Kecenderungan Perolehan Skor Pascates Kemampuan Menulis Dongeng pada Kelompok Kontrol**

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Frekuensi (%)
1	Rendah	< 65	5	17,20%
2	Sedang	65 s.d. 75	22	75,90%
3	Tinggi	> 75	2	6,90%
Jumlah			29	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui skor masuk dalam kategori rendah yaitu sebesar 17,20%. Skor masuk kategori rendah jika skor berada di bawah 65 yaitu sebanyak 5 siswa. Sementara itu, skor yang masuk dalam kategori sedang yaitu sebesar 75,90%. Skor masuk kategori sedang jika skor berada di antara 65 s.d. 75 yaitu sebanyak 22 siswa. Kemudian skor yang masuk dalam kategori tinggi yaitu sebesar 6,90%. Skor masuk dalam kategori tinggi jika skor lebih dari 75.

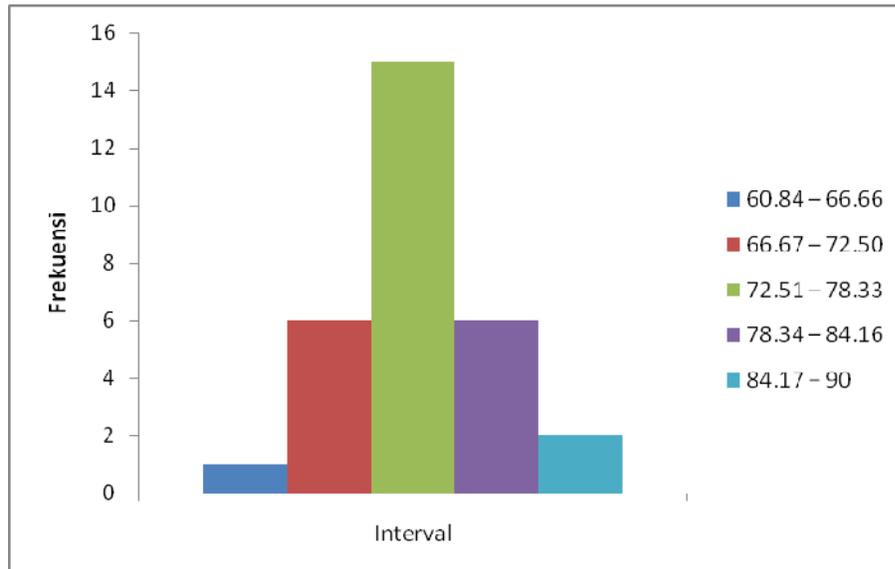
**d. Deskripsi Data Pascates Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Eksperimen**

Pemberian pascates kemampuan menulis dongeng pada kelompok eksperimen dimaksudkan untuk melihat pencapaian hasil kenaikan skor kemampuan menulis dongeng dengan menggunakan media komik tanpa teks. Subjek pada pascates kelompok eksperimen adalah 30 siswa. Berikut ini sajian distribusi frekuensi skor pascates kelompok eksperimen.

**Tabel 15. Distribusi Frekuensi Perolehan Skor Pascates Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Eksperimen**

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi (%)	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Kumulatif (%)
1	60,84 – 66,66	1	1	3,3	3,3
2	66,67 – 72,50	6	7	20,0	23,3
3	72,51 – 78,33	15	22	50,0	73,3
4	78,34 – 84,16	6	28	20,0	93,3
5	84,17 – 90	2	30	6,7	100,0

Data di atas menunjukkan hasil pascates kemampuan menulis dongeng kelompok eksperimen memiliki *mean* 75,60, *median* 75,00, *mode* 75, dan SD 5,519 dengan skor tertinggi 90 dan skor terendah 61. Distribusi frekuensi skor pascates kemampuan menulis dongeng kelompok eksperimen dapat dilihat pada histogram berikut ini.



Gambar 7. **Histogram Distribusi Frekuensi Skor Pascates Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Eksperimen**

Melalui histogram di atas dapat diketahui bahwa skor hasil pascates kemampuan menulis dongeng kelompok eksperimen tersebut, lebih dari setengah jumlah siswa telah mencapai nilai KKM (75). Hal ini menunjukkan bahwa hasil pascates mengalami peningkatan. Semula banyak siswa mendapatkan skor yang masih kurang pada saat prates dan mengalami kenaikan pada saat pascates. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa rata-rata siswa kelompok eksperimen memperoleh nilai yang baik pada saat pascates.

Berdasarkan tabel dan histogram distribusi skor awal dan skor akhir kelompok eksperimen di atas, dapat dilihat melalui adanya kenaikan skor kemampuan dalam menulis dongeng. Hal tersebut dapat dilihat dari skor tertinggi, baik pada tes awal dan tes akhir yang mengalami peningkatan yang signifikan. Skor tertinggi mengalami kenaikan skor dari 81 menjadi 90, begitu pula dengan skor terendah mengalami kenaikan skor dari 55 menjadi 61.

Tabel 16. **Kecenderungan Perolehan Skor Pasca Kemampuan Menulis Dongeng pada Kelompok Eksperimen**

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Frekuensi (%)
1	Rendah	< 71	4	13,33%
2	Sedang	71 sd 81	23	76,67%
3	Tinggi	> 81	3	10%
Jumlah			30	100%

Berdasarkan tabel 16 di atas, diketahui sebanyak 3 siswa berada pada kategori tinggi dengan presentase sebesar 10%. Sementara itu, sebanyak siswa 23 berada pada kategori sedang dengan presentase sebesar 76,67%. Kategori rendah memiliki presentase sebesar 13,33% . Siswa yang berada pada kategori rendah yaitu sebanyak 4 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa memiliki skor yang bagus. Lebih dari setengah dari jumlah siswa pada kelompok eksperimen telah mampu mencapai nilai KKM (75), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil prates siswa kelompok eksperimen telah mencapai nilai yang memuaskan.

#### **e. Perbandingan Data Skor Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen**

Tabel yang disajikan berikut ini dibuat untuk mempermudah dalam membandingkan skor tertinggi, skor terendah, *mean*, *median*, dan *mode* dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Berikut tabel perbandingan hasil prates dan pascates kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 17. **Perbandingan Data Statistik Prates dan Pascates Penguasaan Keterampilan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen**

Data	N	Skor Terendah	Skor Tertinggi	Mean	Me	Mo
Prates Kelompok Kontrol	29	50	77	64,17	66,00	61
Pascates Kelompok Kontrol	29	55	85	69,97	70,00	70
Prates Kelompok Eksperimen	30	55	81	65,40	66,00	61
Pascates Kelompok Eksperimen	30	61	90	75,60	75,00	75

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata atau *mean* prates kelompok kontrol sebesar 64,17. Sementara itu, rata-rata atau *mean* pascates pada kelompok kontrol mengalami peningkatan rata-rata menjadi 69,97. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan setelah perlakuan dalam kelas kontrol. Kenaikan rerata pada kelompok kontrol sebesar 5,79. Nilai median prates kelompok kontrol sebesar 66 mengalami kenaikan skor pada pascates menjadi 70. Begitu pula dengan modus atau nilai tengah yang juga mengalami kenaikan skor dari 61 menjadi 70. Skor tertinggi prates pada kelompok kontrol sebesar 77 dan skor terendah sebesar 50. Sementara pada pascates kelas kontrol skor tertinggi 85 dan skor terendah sebesar 55.

Rata-rata atau *mean* prates kelompok eksperimen sebesar 65,40. Sementara itu, rata-rata atau *mean* pascates pada kelompok eksperimen mengalami kenaikan rerata menjadi 75,60. Hal ini menunjukkan adanya kenaikan skor setelah perlakuan dalam kelas eksperimen. Kenaikan rerata pada kelompok eksperimen sebesar 10,20. Nilai median prates kelompok kontrol sebesar 66

mengalami kenaikan skor pada pascates menjadi 75. Begitu pula dengan modulus atau nilai tengah yang juga mengalami kenaikan skor dari 61 menjadi 75. Skor tertinggi prates pada kelompok kontrol sebesar 81 dan skor terendah sebesar 55. Sementara pada pascates kelas kontrol skor tertinggi 90 dan skor terendah sebesar 61.

Berdasarkan perbedaan besarnya kenaikan nilai rerata kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menunjukkan perbedaan setelah adanya perlakuan. Namun, perbedaan tersebut perlu diuji signifikansinya agar dapat diketahui perbedaan tersebut signifikan atau tidak, pernghitungan akan dilakukan dengan uji beda menggunakan Uji-t.

### **3. Hasil Analisis Data untuk Pengujian Hipotesis Pertama**

Hasil analisis data untuk pengujian hipotesis yang berbunyi : “Terdapat perbedaan kemampuan menulis dongeng pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wates yang menggunakan media komik tanpa teks dan tanpa menggunakan media komik tanpa teks” diperoleh hasil perhitungan uji-t yang dilakukan dengan bantuan SPSS versi 15.0. Analisis data ini dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian yaitu untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis dongeng yang diberi pembelajaran menulis dongeng dengan menggunakan media komik tanpa teks.

### a. Hasil Uji-t

Uji-t dalam penelitian ini digunakan untuk menguji perbedaan kemampuan menulis dongeng antara kelompok kontrol yang diberi pembelajaran tanpa menggunakan media komik tanpa teks dan kelompok eksperimen yang diberi pembelajaran menggunakan media komik tanpa teks. Penghitungan uji-t dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS versi 15.0. Syarat data bersifat signifikan apabila nilai p lebih kecil dari 0,050.

#### 1) Uji-t Data Prates Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Uji-t data prates kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dan pascates kelompok eksperimen dilakukan untuk mengetahui kemampuan menulis dongeng siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan. Uji-t selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Berikut adalah rangkuman hasil Uji-t data prates kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 18. **Rangkuman Uji-t Data Prates Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.**

Data	t hitung	Df	P	Keterangan
Prates kelompok kontrol dan kelompok eksperimen	0,728	57	0,470	$p > 0,05 \neq$ signifikan

Tabel 18 menunjukkan bahwa perhitungan menggunakan rumus statistik dengan bantuan komputer program SPSS 15.0 diperoleh nilai thitung = 0,728 dengan df 57, pada taraf signfikansi 0,05% (5%). Hasil Uji-t prates keterampilan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menghasilkan nilai p sebesar 0,470. Nilai p lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian,

hasil Uji-t menunjukkan bahwa keterampilan menulis dongeng antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen berangkat dalam keadaan yang sama sebelum diberi perlakuan.

## 2) Uji-t Data Pascates Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.

Uji-t data pascates kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dan pascates kelompok eksperimen dilakukan untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis dongeng siswa kelompok kontrol yang diberi pembelajaran tanpa menggunakan media komik tanpa teks dan kelompok eksperimen yang diberi pembelajaran dengan menggunakan media komik tanpa teks. Uji-t selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Berikut adalah rangkuman hasil Uji-t data pascates kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen .

Tabel 19. **Rangkuman Hasil Uji-t Data Pascates Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen**

Data	t hitung	Df	P	Keterangan
Pascates kelompok kontrol dan kelompok eksperimen	3,701	57	0,000	$p < 0,05 =$ signifikan

Tabel 19 menunjukkan bahwa perhitungan menggunakan rumus statistik dengan bantuan komputer program SPSS 15.0 diperoleh nilai t hitung = 3,701 dengan df 57, pada taraf signifikansi 0,05% (5%). Hasil Uji-t pascates keterampilan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menghasilkan nilai p sebesar 0,000. Nilai p lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ( $p = 0,000 < 0,05$ ). Hasil Uji-t tersebut menunjukkan bahwa kedua data memiliki hasil yang berbeda dan terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian,

hasil Uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan menulis dongeng antara kelompok kontrol yang diberi pembelajaran tanpa menggunakan media komik tanpa teks dan kelompok eksperimen yang diberi pembelajaran menggunakan media komik tanpa teks.

#### **b. Pengajuan Hipotesis**

Setelah dilakukan analisis data menggunakan Uji-t, kemudian dilakukan pengujian hipotesis kemampuan menulis dongeng. Dengan melihat hasil dari Uji-t, maka dapat diketahui hasil pengajuan hipotesis kemampuan menulis dongeng, yaitu hipotesis nol ( $H_0$ ) yang berbunyi; “Tidak ada perbedaan kemampuan menulis dongeng antara kelompok yang diberi pembelajaran dengan menggunakan media komik tanpa teks dengan kelompok yang diberi pembelajaran tanpa menggunakan media komik tanpa teks” ditolak. Sementara itu, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang berbunyi; “Terdapat perbedaan kemampuan menulis dongeng antara kelompok yang diberi pembelajaran dengan menggunakan media komik tanpa teks dengan kelompok yang diberi pembelajaran tanpa menggunakan media komik tanpa teks” diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan menulis dongeng siswa kelompok kontrol yang diberi pembelajaran tanpa menggunakan media komik tanpa teks dan kelompok eksperimen yang diberi pembelajaran menggunakan media komik tanpa teks.

#### 4. Hasil Analisis Data untuk Pengujian Hipotesis Kedua

Hasil analisis data untuk pengujian hipotesis kedua yang berbunyi : “Pembelajaran menulis dongeng dengan menggunakan media komik tanpa teks lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis dongeng tanpa menggunakan media komik tanpa teks bagi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wates” diperoleh dari uji-t kenaikan skor dan gain skor yang dibantu program SPSS versi 15.0. Perhitungan tersebut dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media komik tanpa teks dalam pembelajaran menulis dongeng.

##### 1) Uji-t Data Kenaikan Skor Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Uji-t data peningkatan pascates kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dan pascates kelompok eksperimen dilakukan untuk mengetahui kenaikan skor kemampuan menulis dongeng siswa kelompok kontrol yang diberi pembelajaran tanpa menggunakan media komik tanpa teks dan kelompok eksperimen yang diberi pembelajaran dengan menggunakan media komik tanpa teks.

Berikut adalah rangkuman hasil Uji-t data pascates peningkatan kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 20. **Rangkuman Hasil Uji-t Data Kenaikan Skor Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen**

Data	t hitung	Df	P	Keterangan
Pascates kelompok kontrol dan kelompok eksperimen	3,132	57	0,003	$p < 0,05 = \text{signifikan}$

Tabel 20 menunjukkan bahwa perhitungan menggunakan rumus statistik dengan bantuan komputer program SPSS diperoleh nilai t hitung = 3,132 dengan

df 57, pada taraf signfikansi 0,05% (5%). Hasil Uji-t kenaikan skor keterampilan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menghasilkan nilai p sebesar 0,003. Nilai p lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ( $p = 0,003 < 0,05$ ). Dengan demikian, hasil Uji-t menunjukkan bahwa terdapat kenaikan skor keterampilan menulis dongeng antara kelompok kontrol yang diberi pembelajaran tanpa menggunakan media komik tanpa teks dan kelompok eksperimen yang diberi pembelajaran menggunakan media komik tanpa teks. Hasil data tersebut menunjukkan data yang berbeda dan terdapat kenaikan skor yang signifikan antara kedua kelompok tersebut.

#### **b. Gain Skor**

Gain skor adalah selisih *mean* prates dan pascates masing-masing kelompok kontrol dan eksperimen. Gain skor digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan atau penurunan skor, untuk mengetahui keefektifan media yang digunakan. Gain skor dari kelompok kontrol sebesar 5,79 dan kelompok eksperimen sebesar 10,20. Melalui gain skor tersebut dapat diketahui bahwa skor pada kelompok eksperimen lebih mengalami kenaikan yang signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media komik tanpa teks efektif digunakan dalam pembelajaran menulis dongeng.

#### **b. Pengajuan Hipotesis**

Setelah dilakukan analisis data menggunakan Uji-t kenaikan skor dan gain skor, kemudian dilakukan pengujian hipotesis kemampuan menulis dongeng.

Dengan melihat hasil analisis Uji-t kenaikan skor dan gain skor, maka dapat diketahui pengajuan hipotesis kemampuan menulis dongeng, yaitu hipotesis nol (Ho) yang berbunyi “Kemampuan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wates dengan menggunakan media komik tanpa teks tidak lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis dongeng tanpa menggunakan media komik tanpa teks” ditolak. Sementara itu, hipotesis alternatif (Ha) yang berbunyi; “Kemampuan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wates dengan menggunakan media komik tanpa teks lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis dongeng dengan tanpa menggunakan media komik tanpa teks” diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis dongeng siswa menggunakan media komik tanpa teks lebih efektif dibandingkan pembelajaran menulis dongeng tanpa menggunakan media komik tanpa teks.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Wates, Kabupaten Kulon Progo. Populasi sebanyak enam kelas, yaitu kelas VII A, VII B, VII C, VII D, VII E, dan VII F. Sampel penelitian ini adalah kelas VII C dan VII E. VII C sebagai kelompok eksperimen yaitu kelas yang diberi pembelajaran menulis dongeng menggunakan media komik tanpa teks, sedangkan VII E adalah kelompok kontrol yaitu kelompok yang diberi pembelajaran menulis dongeng tanpa menggunakan media komik tanpa teks.

### **1. Deskripsi Kondisi Awal Keterampilan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol dan Kelompok Ekperimen**

Baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen mempunyai kemampuan awal yang sama dalam menulis dongeng. Kondisi tersebut dapat dilihat dari hasil Uji-t terhadap prates kelompok kontrol dan eksperimen. Diketahui  $t$  hitung 0,728 dan  $df$  57 menghasilkan *Sig (2-tailed)* 0,470. Nilai  $p$  lebih besar dari signifikansi 5%. Hal ini menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan awal menulis dongeng antara keduanya. Dengan demikian, kedua kelompok tersebut berangkat dari keadaan yang sama.

Kesulitan siswa yang paling banyak pada isian singkat adalah menentukan tema dongeng. Banyak siswa yang masih merasa kesulitan pada saat menentukan tema. Siswa kurang bisa membedakan antara tema dan judul. Pada prates ini, siswa juga masih memiliki kesulitan dalam menentukan pokok peristiwa yang menjadi pembuka cerita, konflik cerita, dan penyelesaian cerita. Tulisan siswa masih tergolong rendah, hal ini dapat dilihat dari hasil tulisan siswa yang masih terdapat banyak kesalahan penulisan ejaan dalam kalimat. Dilihat dari penyajian cerita, siswa masih belum dapat menghidupkan cerita. Siswa terkesan menulis dengan bahasa yang dilisankan sehingga tulisan siswa terkesan hafalan semata. Kesalahan juga terlihat pada kalimat-kalimat yang terdapat pada karangan yang kurang padu dan koheren. Dinilai dari segi mekanik, masih banyak terdapat tulisan yang tidak rapi.

Contoh kesalahan pada kelompok kontrol dapat dilihat dalam tulisan dongeng berikut ini.

Lembar jawab essay:  
Pengerobahan Katak

Dahulu di lereng gunung hiduplah seorang petani miskin yang memiliki anak gadis cantik bernama Beksury. Suatu hari Beksury masak di dapur, tiba-tiba sekor katak di pelek dapur meminta nasi. Akhirnya Beksury memberi nasi pada katak itu. Setiap hari dilakukannya memberikan nasi pada katak.

Suatu hari ayahnya jatuh sakit dan badannya kurus. Beksury sangat sayang kepada ayahnya. Beksury menjemput tabib untuk memeriksa ayahnya. Tabib mengatakannya bahwa ayahnya sakit keras. Cara menyembuhkannya menggunakan Ginseng tetapi harganya sangat mahal. Dan Beksury merasa bingung.

Suatu hari di lereng gunung, raksasa sedang sedih karena ada raksasa mengancam jika tidak diberi mangsa. Akhirnya ~~katak~~ mengumpulkan wang untuk diberikan kepada yang mau dimangsa raksasa. Ketika Beksury mendengar tawaran itu ia langsung ingin mengikuti sayembara itu. Katak itu rencana Beksury lalu menangis.

Beksury lalu pergi ke istana tua ~~ada~~ milik raksasa dan tidur di malam. Ia melihat ke sekelilingnya dan melihat katak dengan mata bersinar. Katak pun membuka mulutnya. Dan keluarlah asap kuning itu menuju ke atas. Tiba-tiba kelihatan asap biru yang di keluarkan oleh raksasa, sehingga terjadi saling dorong. Katak akhirnya dapat mengalahkan raksasa. Raksasa melihat Beksury pingsan degar bangkai katak di sampingnya. Beksury tidak akan menupakan kebaikan katak. Akhirnya Beksury hidup dengan bahagia bersama ayahnya.

(PM/23/KK/PRA)

Pada contoh di atas dapat diketahui bahwa tulisan siswa masih menunjukkan kekurangan dalam hal isi, penyajian cerita, bahasa, dan mekanik. Dari segi isi, kekurangan tulisan siswa terlihat dari tidak adanya pesan amanat yang tersirat di dalam dongeng, yaitu keikhlasan dan kasih sayang terhadap orang tua. Alur cerita dan konflik kurang terbangun dengan baik. Siswa tidak dapat menjelaskan secara baik rangkaian peristiwa yang terdapat dalam dongeng. Akan tetapi, tokoh dan watak yang ditampilkan dalam cerita tersebut sudah ditampilkan dan digambarkan secara jelas oleh penulis.

Kekurangan tulisan siswa dilihat dari penyajian cerita masih sangat jelas. Cerita masih bersifat hafalan, cerita yang disajikan oleh siswa seperti bahasa lisan yang dituliskan sehingga tidak mampu menghidupkan cerita. Pada paragraf pertama, penulis tidak menceritakan pertemanan yang terjalin antara Boksury dengan sang katak. Pada paragraf ketiga, penulis tidak mengungkapkan bahwa Boksury akan mengikuti sayembara yang diadakan oleh rakyat. Penulis terlalu singkat dalam menyajikan cerita sehingga tidak mampu terbangun dengan baik. Penulis juga belum menggunakan majas, gaya bahasa, dan perumpamaan untuk membumbui cerita agar terkesan lebih menarik.

Dari segi bahasa, kekurangan pada tulisan siswa di atas masih tampak jelas, yaitu tidak tepat dalam pemilihan diksi dan pemakaian konjungsi. Pada paragraf pertama pemilihan diksi yang tidak tepat terletak pada kata *masak* yang seharusnya ditulis “memasak”. Kesalahan pemilihan diksi juga terletak pada paragraf keempat. Kesalahan pemilihan kata terletak pada *dilihatnya* yang seharusnya “melihatnya”. Sementara itu, penerapan konjungsi yang tidak tepat terlihat pada paragraf pertama dan kedua, yaitu penerapan konjungsi *dan*. Penulisan konjungsi *dan* harus disambung dengan konjungsi sebelumnya. Kata “dan” merupakan penanda dari frasa koordinatif seharusnya tidak diawali titik pada penulisan sebelumnya, namun tetap dirangkaikan dalam satu kalimat. Kesalahan penggunaan konjungsi *dan* dapat dilihat pada kalimat berikut ini; *Dan setiap hari dilakukannya memberikan nasi pada katak*. Pada kalimat tersebut, konjungsi *dan* sebaiknya dihilangkan saja sehingga menjadi “Setiap hari dilakukannya memberikan nasi pada katak”. Kesalahan kedua juga masih terlihat

pada ketidaktepatan dalam penggunaan konjungsi *dan*, terdapat pada kalimat berikut; *Dan Boksury merasa bingung*. Pada kalimat tersebut, konjungsi *dan* sebaiknya dihilangkan saja sehingga menjadi “Boksury pun merasa sangat bingung”.

Dilihat dari segi mekanik terdapat banyaknya kesalahan penulisan huruf kapital, terdapat kesalahan penulisan ejaan, dan adanya kesalahan penulisan kata. Pada paragraf pertama, kesalahan penulisan huruf kapital terlihat pada kata *akhirnya* yang harusnya ditulis menggunakan huruf kapital, yaitu menjadi “Akhirnya”. Pada paragraf kedua, kesalahan penulisan huruf kapital terlihat pada kata *cara* dan *Gingseng*. Kata *cara* harusnya ditulis menggunakan huruf kapital, yaitu menjadi “Cara”, sedangkan kata *gingseng* tidak perlu ditulis menggunakan huruf kapital, yaitu menjadi “gingseng”. Pada paragraf ketiga, kesalahan penulisan huruf kapital terlihat pada kata *ketika* dan *boksury* yang harusnya ditulis menggunakan huruf kapital, yaitu “Ketika” dan “Boksury”. Pada paragraf keempat, kesalahan penulisan huruf kapital terlihat pada kata *katak*, *tiba-tiba*, dan *akhirnya* yang seharusnya ditulis menggunakan huruf kapital, yaitu “Katak”, “Tiba-tiba”, dan “Akhirnya”. Kesalahan penulisan ejaan pada tulisan tersebut terlihat pada kata *keistana*, *dialtar*, dan *di keluarkan* yang seharusnya ditulis “ke istana”, “di altar” dan “dikeluarkan”. Sementara itu kesalahan penulisan kata terletak pada kata *kebaik*, *mengkalahkan*, dan *degan* yang seharusnya ditulis “kebaikan”, “mengalahkan”, dan “dengan”.

Contoh lain kesalahan dalam segi bahasa dan mekanik pada kelompok kontrol dapat dilihat pada paragraf pertama di bawah ini.

### Kisah Boksury dan Seekor Katak.

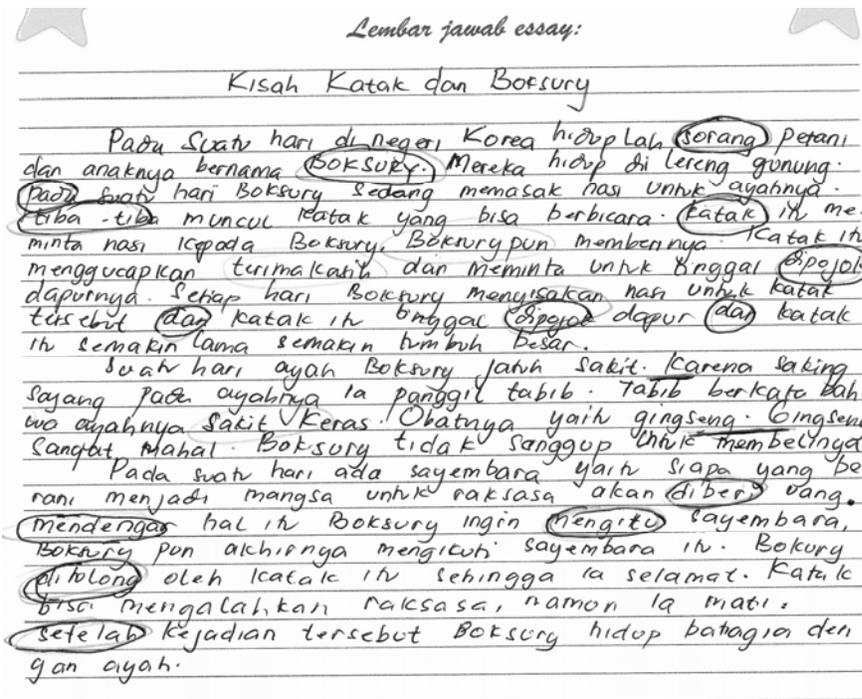
Dahulu kala di negeri Korea tinggal seorang petani miskin di dusun lereng yang tinggi. Ia mempunyai anak yang bernama Boksury. Istri petani itu sudah meninggal. Boksury adalah seorang gadis yang rajin dan pemberani. Ia sangat sayang pada ayahnya. Suatu hari ia sedang memasak di dapur. Tiba-tiba ada seekor katak yang duduk di pojok dapurnya. Katak itu dapat berbicara sehingga Boksury kaget, namun ia tidak mengustinya. Katak meminta sedikit nasi kepada Boksury, ia pun memberinya. Katak berterimakasih kepada Boksury. Katak juga meminta agar diperbolehkan tinggal di situ. Boksury pun memperbolehkannya. Tak ada seorang pun yang tau akan hal itu. Katak itu terus tinggal di situ hingga makin besar. Suatu hari ayah Boksury sakit. Akhirnya Boksury mencari seorang tabib. Karena ia sangat menyayangi ayahnya. Kata tabib ayahnya sakit keras dan ia tak bisa menyembuhkannya. Ada sebuah obat yang bisa menyembuhkan namanya gingseng. Gingseng tersebut sangat mahal harganya. Boksury bingung. Ia tidak punya uang.

(AF/05/KK/PRA)

Contoh paragraf di atas masih menunjukkan adanya kesalahan yang terdapat pada penulisan huruf kapital, pemilihan diksi, dan kalimat yang kurang padu dan koheren. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya penulisan nama dan awal kalimat yang tidak ditulis menggunakan huruf kapital, seperti pada kata *boksury*, *katak*, *akhirnya*, dan *gingseng* yang seharusnya menjadi “Boksury”, “Katak”, “Akhirnya”, dan “Gingseng”. Kesalahan lainnya terdapat pada kalimat majemuk setara hubungan sebab. Pada kata hubung *karena*, seharusnya tidak diletakkan pada awal kalimat. Hal ini disebabkan penggunaan kata *karena* mengandung bahwa dalam rangkaian kalimat tersebut terdapat hubungan sebab. Kesalahan pemilihan diksi juga terdapat pada kata *diperbolehkan* dan *punya* yang seharusnya ditulis menjadi “diperbolehkan” dan “mempunyai”. Kesalahan penulisan lainnya juga masih tampak pada kata *disitu* dan *didekatnya* yang seharusnya ditulis menjadi “di situ” dan “di dekatnya”. Selain itu, pada akhir paragraf dua terdapat kalimat yang tidak padu dan koheren, yaitu kalimat *Boksury bingung. Ia tidak punya uang*. Kalimat tersebut dapat dirangkai menjadi satu kalimat menjadi

kalimat majemuk setara hubungan sebab, yaitu “Boksury bingung karena ia tidak mempunyai uang.”

Contoh kesalahan pada kelompok eksperimen dapat dilihat dalam tulisan dongeng berikut ini.



(IW/15/KE/PRA)

Pada contoh tulisan dongeng di atas masih menunjukkan adanya kekurangan dalam hal isi, penyajian cerita, bahasa, dan mekanik. Dilihat dari segi isi, kekurangan tulisan siswa terlihat dari tidak adanya pesan amanat yang tersirat di dalam dongeng yaitu keikhlasan dan kasih sayang kepada orang tua. Penulis sudah terlihat kreatif dalam pemberian judul dongeng, namun konflik cerita masih belum terbangun secara baik disebabkan bahasa yang digunakan kurang efektif. Konflik yang disajikan oleh penulis ditulis secara singkat dan tidak detail. Konflik cerita yang terdapat pada peristiwa di mana Boksury rela menjadi persembahan

raksasa, namun ia ditolong seekor katak yang ditinggal pojok rumahnya tidak diceritakan secara lengkap. Konflik tersebut diceritakan secara singkat dengan bahasa yang kurang efektif sehingga kurang terbangun dengan baik. Pada tulisan dongeng tersebut, semua tokoh dalam cerita sudah ditampilkan. Penulis juga sudah menggambarkan watak tokoh secara jelas.

Pada penyajian cerita, kekurangan tulisan siswa masih terlihat pada penceritaannya. Cerita yang disajikan tidak menggunakan majas dan gaya bahasa sehingga cerita terkesan kurang hidup. Penulis tidak menggunakan perumpamaan untuk membumbui cerita agar tekesan lebih menarik. Cerita yang ditulis masih berupa hafalan karena ada beberapa kalimat awal yang sama dengan kalimat cerita yang dibacakan oleh guru.

Kekurangan dari segi bahasa dalam tulisan siswa masih terdapat paragraf yang tidak kohesif dan koheren, banyak kalimat yang tidak efektif dan komunikatif, terdapat pemilihan diksi yang kurang tepat, serta penerapan konjungsi yang kurang tepat. Kalimat yang tidak kohesif, tidak koheren, serta kurang padu disebabkan siswa belum dapat menerapkan konjungsi dan tanda baca titik (.) koma (,) secara tepat. Pada sebuah kalimat banyak terdapat konjungsi dan tanda baca yang tidak tepat dapat dilihat pada kalimat berikut ini.

dapurinya. Setiap hari Boksury menisakan nasi untuk katak tersebut dan katak itu tinggal di pojok dapur dan katak itu semakin lama semakin tumbuh besar.

Kalimat di atas dapat dijadikan dua kalimat pendek yaitu; “Setiap hari Boksury menisakan nasi untuk katak tersebut”. “Katak itu tinggal di pojok dapur dan

semakin lama semakin besar”. Kesalahan lain yang terdapat penulisan konjungsi dan tanda baca dapat dilihat pada kalimat di bawah ini.

Suatu hari ayah Boksury jatuh sakit. Karena saking sayang pada ayahnya ia panggil tabib. Tabib berkata bahwa ayahnya sakit keras. Obatnya yaitu ginseng. Ginseng sangat mahal. Boksury tidak sanggup untuk membelinya.

Kesalahan terjadi pada kalimat *Obatnya yaitu ginseng. Ginseng sangat mahal.*

Dua kalimat tersebut merupakan kalimat yang tidak efektif seharusnya bisa dirangkaikan dalam satu kalimat menggunakan konjungsi *dan* menjadi “Obatnya yaitu ginseng dan harganya sangat mahal”. Kesalahan berikutnya pada kalimat majemuk setara hubungan sebab. Pada kata hubung *karena*, seharusnya tidak diletakkan pada awal kalimat. Hal ini disebabkan penggunaan kata *karena* mengandung bahwa dalam rangkaian kalimat tersebut terdapat hubungan sebab.

Kesalahan tersebut dapat dilihat pada kalimat di bawah ini.

Suatu hari ayah Boksury jatuh sakit. Karena saking sayang pada ayahnya, ia panggil tabib. Tabib berkata bahwa ayahnya sakit keras. Obatnya yaitu ginseng. Ginseng

Dari segi mekanik, kekurangan tulisan siswa terlihat dari banyaknya kesalahan penulisan huruf kapital, kesalahan penulisan ejaan, dan adanya kesalahan penulisan kata. Pada tulisan dongeng tersebut, kesalahan penulisan huruf kapital terlihat pada kata *BOKSURY*, *pada*, *tiba-tiba*, *katak*, *mendengar*, dan *setelah* yang seharusnya ditulis menggunakan huruf kapital, yaitu menjadi “Boksury”, “Pada”, “Tiba-tiba”, “Katak”, “Mendengar”, dan “Setelah” karena terletak di awal kalimat dan merupakan nama orang. Sementara itu, siswa juga salah menuliskan huruf kapital pada kata yang berada di tengah kalimat dan bukan

merupakan nama tempat atau orang lain yakni pada kata *Lereng*, *Sedang*, *Untuk*, *Sakit Keras*, *Siapa*, dan *Kejadian* yang seharusnya ditulis menjadi "lereng", "sedang", "untuk", "sakit keras", "siapa", dan "kejadian". Kesalahan penulisan ejaan pada dongeng tersebut terlihat pada kata *dipojok* dan *di tolong* yang seharusnya ditulis menjadi "di pojok" dan "ditolong". Sementara itu, kesalahan penulisan kata terletak pada kata *terimakasih* dan *mengitu* yang seharusnya ditulis menjadi "terima kasih" dan "mengikuti".

Kemampuan awal menulis dongeng juga dilihat dari sikap kedua kelompok saat prates sedang berlangsung. Ketika menuliskan kembali dongeng yang dibacakan, siswa cenderung banyak mengeluh. Hal ini disebabkan bahwa siswa merasa kesulitan untuk menuangkan apa yang ada dalam pikirannya dalam bentuk tulisan. Antusiasme tidak terlihat pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, meski pada akhirnya mereka memperhatikan pada saat guru membacakan dongeng. Kondisi prates tersebut dapat dilihat pada foto sebagai berikut.



Gambar 8. **Situasi kelas pada saat prates berlangsung**

Pada gambar di atas terlihat sikap siswa pada saat proses prates berlangsung. Siswa terlihat sedang mengobrol sehingga kurang fokus pada saat mengerjakan

soal prates. Hal ini menyebabkan nilai siswa yang tidak maksimal pada saat prates dilakukan. Gambaran tentang kondisi awal pembelajaran menulis dongeng selengkapnyanya dapat dilihat pada lampiran.

## **2. Perbedaan Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen**

Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran dengan menggunakan media komik tanpa teks, sedangkan kelompok kontrol tidak. Kelompok kontrol diberi pembelajaran dengan menggunakan media atau metode yang biasa dilakukan oleh guru ketika pembelajaran menulis dongeng (guru membacakan cerita kemudian siswa menyimak lalu menuliskan kembali dongeng yang dibacakan oleh guru). Sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*), dilakukan prates terlebih dahulu. Hasil kemampuan prates antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan tingkat kemampuan menulis dongeng.

Setiap kelompok diberi perlakuan sebanyak tiga kali. Pada masing-masing pembelajaran diberi materi dongeng yang berbeda-beda. Dongeng untuk perlakuan pertama berjudul *Kisah Tiga Beruang* yang bertemakan persahabatan. Dongeng untuk perlakuan kedua berjudul *Anak Tikus hendak jadi Raja* yang bertemakan jangan serakah. Dongeng untuk perlakuan ketiga berjudul *Kera dan Pengail* bertemakan kejujuran. Semua materi dongeng yang dipilih tersebut sesuai diajarkan untuk siswa SMP karena memiliki nilai ajaran moral dan pesan amanat yang dapat dijadikan pelajaran oleh siswa.

Pada perlakuan pertama, media komik tanpa teks tersebut dibagikan pada setiap siswa. Pada media komik tanpa teks terdapat gambar-gambar yang mencakup unsur intrinsik yang terdapat dalam dongeng, yaitu judul, tema, tokoh, watak, latar, alur, dan pesan. Siswa juga diberi lembar soal yang berisi panduan untuk menentukan unsur intrinsik yang terdapat dalam dongeng. Sebelum dilakukan perlakuan, terlebih dahulu siswa dan guru melakukan diskusi mengenai dongeng dan unsur intrinsik yang terdapat di dalam dongeng. Hal ini bertujuan agar siswa tidak mengalami kebingungan pada saat mengerjakan soal. Selanjutnya, siswa diberi kesempatan untuk bertanya bagi yang belum paham akan penjelasan guru. Tahap selanjutnya, masing-masing siswa mendapat satu komik tanpa teks berbentuk buku, hal ini bertujuan agar siswa dapat memahami media tersebut secara maksimal. Kemudian siswa mengamati komik tanpa teks yang diberikan. Berikut contoh media komik tanpa teks yang digunakan pada saat perlakuan pertama, selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.



Gambar 9. Contoh media komik tanpa teks berjudul Tiga Beruang

Siswa pada kelompok eksperimen ini terlihat lebih memiliki perhatian dan antusiasme yang tinggi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun gambaran situasi pembelajaran dongeng pada kelompok eksperimen dapat dilihat pada foto sebagai berikut.

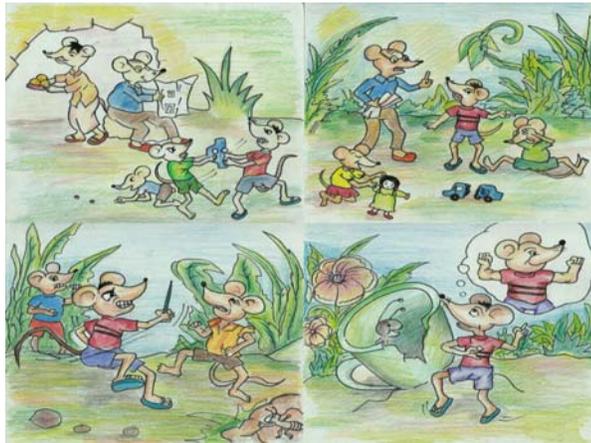


**Gambar 10. Situasi kelas eksperimen pada saat proses pembelajaran**

Pada gambar tersebut, terlihat siswa sedang memperhatikan gambar-gambar yang terdapat pada media komik tanpa teks. Siswa diberi waktu untuk mengamati media yang diberikan. Kemudian siswa diberi lembar soal untuk mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik dalam dongeng. Siswa memiliki kesempatan yang sangat luas dalam menginterpretasi media komik tanpa teks tersebut. Siswa bisa bermain dengan imajinasi mereka masing-masing dalam menentukan judul, tema, tokoh, watak, latar, alur, dan amanat. Selanjutnya tugas siswa adalah menulis kembali dongeng dan mengubahnya ke bentuk prosa sesuai dengan siswa. Pada saat menulis inilah diharapkan media komik tanpa teks dapat membantu siswa dalam proses menulis dongeng, dengan adanya media ini siswa tidak lagi merasa sulit dalam memperoleh ide dan menuangkan gagasannya dalam

bentuk tulisan. Dengan demikian, tulisan dongeng siswa dapat dibawakan secara lebih hidup dan menarik.

Pertemuan kedua dan ketiga pada kelompok eksperimen, perlakuan dilakukan dengan menampilkan media komik tanpa teks dalam bentuk *slide*. Pada tahap ini kegiatan pembelajaran yang berlangsung sama seperti yang dilakukan pada perlakuan pertama, yang membedakan hanya bentuk media yang disajikan. Media komik tanpa teks yang disajikan dalam bentuk *slide* ini ditayangkan secara berulang-ulang, sehingga siswa mampu memahami dan memanfaatkan media tersebut secara maksimal. Berikut contoh media komik tanpa teks yang disajikan dalam bentuk *slide*, selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.



Gambar 11. **Contoh komik tanpa teks berjudul Anak Tikus Hendak jadi Raja**

Proses pembelajaran menulis dongeng kelompok eksperimen berbeda dengan kelompok kontrol. Proses pembelajaran menulis dongeng pada kelompok kontrol diawali dengan penyampaian materi yang berkaitan dengan menulis dongeng yang diikuti kegiatan tanya jawab tentang contoh dongeng yang terdapat dalam buku paket. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan kegiatan berlatih

menuliskan kembali dongeng yang diceritakan oleh guru. Ketika proses pembelajaran berlangsung, terlihat jelas perbedaan sikap siswa pada kedua kelompok tersebut. Siswa kelompok kontrol terlihat malas dan tidak antusias dalam mengerjakan tugas menulis kembali dongeng, sedangkan siswa pada kelompok eksperimen, siswa sangat senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Perbedaan lain juga terlihat pada mekanisme proses pembelajaran. Kebanyakan siswa pada kelompok kontrol menulis dongeng terlebih dahulu, setelah itu baru menjawab soal isian singkat untuk mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik. Sementara itu, siswa kelompok eksperimen terlebih dahulu mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik dongeng yang terdapat dalam media komik tanpa teks, setelah itu baru menuliskan kembali dongeng berdasarkan media dan unsur-unsur intrinsik yang telah dituliskan tersebut. Hal ini menyebabkan tulisan dongeng siswa kelompok kontrol masih kurang koheren dan belum tertata rapi. Berikut gambaran keadaan kelompok kontrol pada saat pembelajaran berlangsung.



**Gambar 12. Sikap siswa kelompok kontrol pada saat proses pembelajaran**

Perbedaan kemampuan menulis dongeng kedua kelompok tersebut juga dapat dilihat dari hasil pascates. Pemberian pascates kemampuan menulis dongeng dimaksudkan untuk mengetahui pencapaian peningkatan kemampuan menulis dongeng setelah diberi perlakuan. Selain itu, pascates kemampuan menulis dongeng digunakan untuk membandingkan skor yang dicapai siswa pada saat prates dan pascates, apakah hasil kemampuan menulis dongeng siswa sama, meningkat, atau menurun. Kemampuan menulis dongeng antara kelompok eksperimen yang menggunakan media komik tanpa teks dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media komik tanpa teks dapat diketahui dengan rumus Uji-t.

Uji-t yang untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis dongeng antara kelompok yang diajar menulis dongeng dengan menggunakan media komik tanpa teks dengan kelompok yang diajar menulis dongeng tanpa menggunakan media komik tanpa teks ini dilakukan sebanyak tiga kali. Pertama, Uji-t prates kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kedua, Uji-t pascates kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Ketiga, Uji-t kenaikan skor kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Uji-t prates kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dilakukan untuk mengetahui kemampuan menulis dongeng siswa sebelum diberi perlakuan. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa besarnya  $t$  hitung adalah 0,728 dengan  $df$  57 diperoleh  $p$  sebesar 0,470. Nilai  $p$  lebih besar dari signifikansi 0,05 ( $p = 0,470 > 0,05$ ). Dengan demikian, dapat dikatakan

bahwa hasil Uji-t tidak signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa prates kedua kelompok berangkat dalam keadaan yang sama.

Uji-t pascates kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dilakukan untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis dongeng siswa sesudah diberi perlakuan. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa besarnya  $t$  hitung adalah 3,701 dengan  $df$  57 diperoleh  $p$  sebesar 0,000. Nilai  $p$  lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ( $p = 0,000 < 0,05$ ). Dengan demikian, hasil Uji-t tersebut menunjukkan bahwa pascates keterampilan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menghasilkan data yang berbeda dan terdapat perbedaan yang signifikan.

Uji-t data kenaikan skor kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dilakukan untuk mengetahui kenaikan skor kemampuan menulis dongeng antara kelompok eksperimen yang menggunakan media komik tanpa teks dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media komik tanpa teks. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa  $t$  hitung adalah 3,132 dengan  $df$  57 diperoleh  $p$  sebesar 0,003. Nilai  $p$  lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ( $p = 0,003 < 0,05$ ). Dengan demikian, hasil Uji-t tersebut menunjukkan adanya kenaikan skor kemampuan menulis dongeng yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan media komik tanpa teks dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media komik tanpa teks. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diberi perlakuan dengan media komik tanpa teks kelompok eksperimen lebih mengalami kenaikan jika dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Peningkatan kemampuan menulis dongeng pada kelompok eksperimen ditunjukkan dari isian singkat maupun esai menulis mereka. Pada isian singkat, pemberian judul sudah terlihat lebih kreatif dari sebelumnya, penentuan tema dongeng pun sudah tepat. Penentuan pokok peristiwa yang menjadi pembuka, konflik, dan penutup juga sudah tepat. Sementara itu, pada esai menulis dongeng siswa, peningkatan ditunjukkan oleh beberapa hal, di antaranya terletak pada pengembangan kalimat dan pengembangan jumlah paragraf meningkat dibandingkan dengan tulisan dongeng siswa pada saat prates. Peningkatan siswa yang sangat menonjol terlihat pada isi cerita yang ditulis oleh siswa. Isi cerita diceritakan secara runtut berdasarkan gambar komik tanpa teks yang disajikan, sehingga cerita terkesan lebih hidup, menarik, dan memiliki alur cerita yang baik. Dilihat dari segi penyajian cerita, tulisan dongeng siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini disebabkan media komik tanpa teks sangat memberi inspirasi bagi siswa untuk mengembangkan imajinasi pada saat proses menulis dongeng. Dari segi bahasa dan mekanik, kelompok eksperimen juga mengalami peningkatan. Penggunaan sarana retorika, pemilihan kata, dan struktur kalimat yang dibuat sudah baik dan sesuai. Begitu pula dengan penggunaan tanda baca dan kepaduan antarparagraf sudah mengalami peningkatan yang signifikan.

Kelompok kontrol juga terlihat telah mengalami peningkatan dalam kemampuan menulis dongeng, namun peningkatan yang terjadi pada kelompok kontrol tidak signifikan. Hal ini dapat dilihat dari beberapa hal, di antaranya pada isian singkat, penentuan tema dan penentuan pokok peristiwa. Siswa pada kelompok kontrol masih terlihat belum tepat dalam menentukan judul dan tema.

Penentuan pokok peristiwa yang ditulis siswa juga terlihat belum tepat. Dilihat dari tulisan dongeng siswa, pengembangan paragraf yang dihasilkan masih kurang, keterpaduan antarkalimat dan penggunaan ejaan yang masih terdapat banyak kesalahan. Contoh kesalahan pada tulisan dongeng siswa dapat dilihat sebagai berikut.

Persahabatan Alfi si Gajah dan Cubi si Babi

Pada suatu hari ada seekor gajah yang tinggal dihutan. Namanya Alfi. Alfi suka olahraga. Alfi dan teman-temannya suka berolahraga. Alfi mempunyai tiga sahabat yang juga suka berolahraga, Mrk adalah Radu, Bimbi dan Cubi. Mrk berempe akan mengikuti lomba lari. Dan mereka setiap hari giat berlatih agar mendapat juara saat pertandingan esok.

Hari yg di tunggu telah tiba. Alfi dan teman-nya segera mendaftarkan diri untuk mengikuti perlombaan. Mereka masing-masing mendapatkan nomor pendaftaran. Alfi dan teman-nya tdk sabar untuk mengikuti lomba lari.

Cubi adalah seorang babi yang licik. Cubi beren cara inah mengalahkan Alfi, tapi cubi tdk yakin bisa mengalahkan Alfi. Lalu cubi menemui Pak Simon si singa, lalu cubi minta saran. Pak Simon menyarankan agar Alfi ditakuti semut saat pertandingan lari.

Hari lomba lari tiba, dan semua bersemangat. Suasana sangat meriah dan banyak penonton dan mereka semua semangat. Ketua pertandingan meniup peluit dan per pertandingan di mulai para penonton bersorak. Cubi diposisi pertama dan Alfi diposisi kedua. Cubi khawatir Alfi dapat lari lebih cepat, lalu Cubi mehabunkin dan semut di depan Alfi. Dan Alfi jatuh tapi bs berdiri dan menyusul cubi. Mereka masuk finish bersamaan.

Babak final pun dimulai. Alfi dan Cubi bersiap untuk mengikuti babak final. Mereka menggunakan tenaga dengan maksimal. Akhirnya Alfi yang lebih dulu dan memenangkan pertandingan. Dan Cubi merasa menyesal dan telah berbuat curang. Cubi pun segera minta maaf kepada Alfi. Mereka kemudian bersalaman dgn penuh suka cita.

(FK/13/KK/PAS)

Pada contoh paragraf pertama, kedua, ketiga, dan keempat dapat diketahui bahwa hasil tulisan siswa masih menunjukkan adanya kekurangan dalam hal isi, penyajian cerita, bahasa, dan mekanik. Dilihat dari segi isi, kekurangan tulisan siswa terlihat dari tidak adanya topik dan pesan amanat yang tersirat, yaitu sikap sportif dan rasa persahabatan. Selain itu, konflik pun kurang terbangun dengan

baik, hal ini disebabkan bahasa yang digunakan oleh siswa kurang efektif, runtut, dan padu. Konflik cerita yang terdapat pada peristiwa Cubi meminta saran pada Pak Simon si raja hutan untuk mengalahkan Alfi yang hanya diceritakan secara selintas dengan kalimat yang kurang efektif dan kalimat yang kurang koheren. Selanjutnya pada peristiwa Cubi menaburkan semut di depan Alfi pada saat pertandingan, kemudian akhirnya Alfi jatuh dan berusaha untuk mengejar ketinggalannya diceritakan secara singkat dan tidak rinci dengan kalimat yang tidak efektif serta kalimat yang kurang koheren. Hal ini menyebabkan konflik tidak dapat terbangun dengan baik. Akan tetapi, pada tulisan dongeng tersebut sudah menampilkan tokoh cerita dan watak dengan jelas serta sudah memiliki alur cerita yang terdiri dari peristiwa pembukan konflik, dan penutup.

Dilihat dari segi penyajian cerita, kekurangan tulisan siswa masih tampak jelas. Cerita yang ditulis siswa belum menggunakan majas dan gaya bahasa sehingga kesan cerita dapat dibawakan lebih hidup. Selain itu, tidak ada perumpamaan yang dapat membuat cerita terkesan lebih menarik. Cerita yang ditulis sudah mengalami peningkatan meski belum sepenuhnya menggunakan analogi dan perumpamaan.

Dilihat dari segi bahasa, kekurangan tulisan siswa masih tampak jelas. Masih banyak terdapat paragraf yang kurang kohesif dan koheren, ada kalimat yang tidak efektif, pemilihan diksi tidak tepat dan kurang variatif, dan banyak penerapan konjungsi yang tidak tepat. Paragraf yang tidak kohesif dan koheren ditunjukkan pada paragraf ketiga. Pada tulisan dongeng siswa masih terdapat banyak kalimat yang kurang efektif. Hal ini disebabkan karena siswa belum dapat

menggunakan konjungsi dan tanda baca titik (.) dan koma (,) dengan tepat. Pada kalimat masih terdapat pemakaian konjungsi dan tanda baca yang belum tepat penggunaannya, misalnya pada kalimat berikut; *Lalu Cubi menemui Pak Simon si singa, lalu Cubi minta saran*. Kalimat tersebut bisa disajikan menjadi kalimat sebagai berikut “Cubi memutuskan untuk menemui Pak Simon si singa raja hutan untuk meminta saran”. Pada kalimat tersebut terdapat pemilihan diksi yang tidak tepat yaitu terletak pada kata *minta* yang seharusnya ditulis “meminta”. Sementara itu, konjungsi yang tidak tepat terdapat pada paragraf pertama, yaitu penerapan konjungsi *dan*. Pada kalimat *Dan mereka setiap hari giat berlatih agar mendapat juara saat pertandingan esok* yang seharusnya konjungsi *dan* dihilangkan saja, selain itu konjungsi *dan* tidak boleh diletakkan pada awal kalimat. Kalimat tersebut seharusnya menjadi “Setiap hari mereka giat berlatih agar mendapat juara saat pertandingan esok”. Kesalahan kedua terletak pada paragraf keempat dan kelima. Kesalahan yang terdapat pada paragraf keempat dan kelima ini masih mengulang kesalahan yang pertama, yakni penggunaan konjungsi *dan* pada awal kalimat dan sebaiknya dihilangkan. Pada kalimat *Dan Alfi jatuh tapi bisa berdiri dan menyusul Cubi* yang seharusnya ditulis menjadi kalimat “Alfi pun terjatuh tetapi mampu berdiri kembali dan menyusul Cubi”. Selain itu, pada kalimat *Dan Cubi merasa menyesal telah berbuat curang* seharusnya ditulis menjadi kalimat “Cubi merasa menyesal telah berbuat curang”.

Dilihat dari segi mekanik, kekurangan tulisan siswa terlihat dari banyaknya kesalahan penulisan huruf kapital dan tanda baca, terdapat kesalahan penulisan ejaan, dan adanya kesalahan pemilihan kata. Pada tulisan dongeng

tersebut, kesalahan penulisan huruf kapital terlihat pada kata *Suka Cita* yang seharusnya ditulis “suka cita”. Pada dongeng tersebut juga masih banyak terdapat penulisan kata, misalnya *jg, mrk, berempa, teman”nya, masing”, tdk, nomer, minta, jatuh, masuk, dan dgn* yang seharusnya ditulis “juga”, “mereka”, “berempat”, “teman-temannya”, “masing-masing”, “tidak”, “nomor”, “meminta”, “terjatuh”, “memasuki” dan “dengan”. Kesalahan penulisan ejaan pada dongeng tersebut terlihat pada kata *dihutan, di mulai, diposisi, dan ke dua* yang seharusnya ditulis “di hutan”, “dimulai”, “di posisi”, dan “kedua”. Hasil tulisan siswa selengkapnya dapat dilihat pada lampiran .

### **3. Keefektifan Penggunaan Media Komik Tanpa Teks terhadap Kemampuan Menulis Dongeng**

Keefektifan penggunaan media komik tanpa teks dalam pembelajaran menulis dongeng diketahui dengan analisis uji-t kenaikan skor dan perhitungan gain skor. Perhitungan menggunakan rumus statistik dengan bantuan komputer program SPSS 15.0 diperoleh nilai  $t$  hitung = 3,132 dengan  $df$  57, pada taraf signifikansi 0,05% (5%). Hasil Uji-t kenaikan skor keterampilan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menghasilkan nilai  $p$  sebesar 0,003. Nilai  $p$  lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ( $p = 0,003 < 0,05$ ). Dengan demikian, hasil Uji-t menunjukkan bahwa terdapat kenaikan skor keterampilan menulis dongeng antara kelompok kontrol yang diberi pembelajaran tanpa menggunakan media komik tanpa teks dan kelompok eksperimen yang diberi pembelajaran menggunakan media komik tanpa teks. Perhitungan selanjutnya

menggunakan gain skor. Gain skor merupakan selisih *mean* pascates dan prates dari masing-masing kelompok kontrol dan eksperimen. Gain skor digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan atau penurunan skor *mean* masing-masing kelompok. Gain skor kelompok kontrol yakni 5.79, sementara gain skor kelompok eksperimen yakni 10.20. Hasil gain skor tersebut menyatakan bahwa gain skor kelompok eksperimen lebih besar dari gain skor kelompok kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik tanpa teks pada kelompok eksperimen lebih efektif dibandingkan dengan kelompok kontrol yang diajar tanpa menggunakan media komik tanpa teks.

Keefektifan penggunaan media komik tanpa teks juga dapat dilihat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kelompok eksperimen lebih efektif dibandingkan pembelajaran pada kelompok kontrol. Hal ini ditunjukkan dari aktivitas siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran. Siswa kelompok eksperimen mempunyai ketertarikan dan antusiasme yang tinggi dalam proses pembelajaran, hal ini tentu saja mempengaruhi minat siswa dalam proses menulis, sehingga hasil tulisan siswa menjadi lebih baik.

Media komik tanpa teks ini termasuk ke dalam media visual. Media komik merupakan media yang berbentuk gambar kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar (Sujana dan Rifai, 2010: 64). Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Media komik ini dirancang dengan menyajikan gambar-gambar atau karakter sehingga diharapkan dapat mempermudah siswa dalam menulis dongeng. Media komik tanpa teks ini memberi stimulus sehingga dapat

membantu siswa dalam mengembangkan imajinasinya dan terjadi proses kreatif sastra dalam penulisan dongeng. Hal inilah yang menyebabkan penggunaan media komik tanpa teks ini efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran menulis dongeng.

Pada saat proses pembelajaran menulis dongeng berlangsung di kelas eksperimen, terlihat adanya ketertarikan siswa terhadap media komik tanpa teks. Siswa juga menunjukkan sikap tekun dan perhatian ketika proses kreatif menulis dongeng berlangsung di dalam kelas. Sementara itu, siswa pada kelompok kontrol memiliki sikap yang berbeda pada saat pembelajaran berlangsung. Siswa kelompok kontrol banyak mengeluh ketika proses kreatif menulis dongeng. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran di kelas yang cenderung monoton sehingga menyebabkan siswa merasa bosan.

Media komik tanpa teks dibuat dalam dua sajian. Media komik tanpa teks yang pertama disajikan dalam bentuk buku yang dibagikan kepada masing-masing siswa. Media komik tanpa teks yang kedua disajikan dalam bentuk *slide* yang ditayangkan menggunakan *LCD*. Penggunaan media komik tanpa teks ini memanfaatkan bentuk dan warna yang menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun gambaran konkret proses pembelajaran menulis dongeng yang menggunakan media komik tanpa teks sebagai berikut.



Gambar 13. **Antusiasme Siswa Kelompok Eksperimen pada Saat Perlakuan**

Pada gambar di atas siswa sedang memperhatikan media komik tanpa teks yang disajikan di LCD dalam bentuk *slide*. Dari gambar tersebut, terlihat siswa sangat penuh perhatian dalam memperhatikan media yang ditampilkan. Gambar serta warna yang menarik membuat siswa semakin bersemangat sehingga siswa tidak merasa bosan. Siswa terlibat secara aktif dalam proses kreatif menulis dongeng, terutama pada saat proses pengembangan imajinasi dalam penyajian cerita. Dengan demikian, media komik tanpa teks efektif digunakan dalam pembelajaran menulis dongeng.

Keefektifan media komik tanpa teks selain mempermudah siswa dalam merangsang imajinasi siswa untuk meningkatkan kemampuan menulis, ternyata juga dapat mempermudah guru pada saat proses pembelajaran. Melalui media ini, guru merasa lebih mudah dalam menyampaikan materi dongeng kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu guru mampu menarik perhatian siswa ketika proses pembelajaran, sehingga dapat memaksimalkan kemampuan siswa dalam proses kreatif menulis dongeng.

Melihat adanya kebermanfaatan dan keefektifan dari media komik tanpa teks, dapat disimpulkan bahwa media komik tanpa teks ini dapat digunakan sebagai bagian dari salah satu inovasi pembelajaran guna meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas guru maupun peserta didik. Meski demikian, media pembelajaran ini juga tidak lepas dari beberapa kelemahan atau kekurangan yang menyertainya. Adapun hal-hal yang menjadi kekurangan dalam media komik tanpa teks di antaranya adalah bahwa media komik tanpa teks ini hanya dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan menulis dongeng. Hal ini dikarenakan gambar yang disajikan dalam media komik tanpa teks sudah dirancang secara spesifik berdasarkan jenis dongeng, yakni dongeng jenis fabel atau cerita binatang. Untuk itu, diperlukan penelitian lebih lanjut guna mengetahui sejauh mana media ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran selain untuk meningkatkan kemampuan menulis dongeng.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan semaksimal mungkin guna mencapai hasil yang sempurna. Meski demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Terdapat siswa yang susah diatur sehingga mengganggu siswa lain yang sedang berkonsentrasi mengerjakan tes.
2. SMP Negeri 1 Wates berada di jantung kota Wates yang terletak di samping alun-alun Wates, Kabupaten Kulon Progo. Penelitian dilaksanakan bersamaan dengan pameran yang diadakan di alun-alun Wates, sehingga keadaan menjadi

bising. Hal ini menyebabkan konsentrasi siswa pada saat berlangsungnya proses pembelajaran agak terganggu.

3. Keterbatasan dana yang menyebabkan media komik tanpa teks tidak dapat dicetak semua menjadi buku yang bisa dibagikan kepada masing-masing siswa. Media komik tanpa teks tersebut disajikan dalam dua bentuk yaitu, bentuk buku dan bentuk *slide* yang ditayangkann melalui LCD.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dituliskan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wates yang diberi pembelajaran dengan menggunakan media komik tanpa teks dan kemampuan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wates yang diberi pembelajaran tanpa menggunakan media komik tanpa teks. Hal ini ditunjukkan ketika proses pembelajaran menulis dongeng di kelas eksperimen sedang berlangsung. Siswa kelompok eksperimen lebih menunjukkan perhatian dan antusias yang tinggi pada saat mengikuti pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peran aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Situasi yang berbeda ditunjukkan pada kelompok kontrol. Kelompok kontrol cenderung malas-malasan pada saat mengikuti pembelajaran dikarenakan mereka merasa jenuh dengan kegiatan yang cenderung monoton. Perbedaan menulis dongeng pada kedua kelompok ini juga telah dibuktikan dengan analisis Uji-t skor pascates antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang dilakukan dengan bantuan program SPSS 15.0 dan dari perhitungan tersebut diperoleh nilai  $t$  hitung = 3,701 dengan  $df$  57, pada taraf signifikansi 0,05% (5%). Hasil Uji-t pascates keterampilan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok

eksperimen menghasilkan nilai  $p$  sebesar 0,000. Nilai  $p$  lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ( $p = 0,000 < 0,05$ ).

2. Pembelajaran menulis dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wates dengan menggunakan media komik tanpa teks lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis dongeng tanpa menggunakan media komik tanpa teks. Hal ini terlihat dari proses pembelajaran yang berlangsung pada kelas eksperimen. Siswa lebih menunjukkan ketertarikan dan perhatian dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung serta siswa lebih dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya melalui gambar-gambar yang disajikan dalam media tersebut. Keefektifan penggunaan media komik tanpa teks telah dibuktikan dengan analisis uji-t kenaikan skor kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dan analisis statistik *gain skor* yang dilakukan dengan bantuan SPSS program 15.0. Perhitungan Uji-t menggunakan rumus statistik dengan bantuan komputer program SPSS diperoleh nilai  $t$  hitung = 3,132 dengan  $df$  57, pada taraf signifikansi 0,05% (5%). Hasil Uji-t kenaikan skor keterampilan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menghasilkan nilai  $p$  sebesar 0,003. Nilai  $p$  lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ( $p = 0,003 < 0,05$ ). Dengan demikian, hasil Uji-t menunjukkan bahwa terdapat kenaikan skor keterampilan menulis dongeng antara kelompok kontrol yang diberi pembelajaran tanpa menggunakan media komik tanpa teks dan kelompok eksperimen yang diberi pembelajaran menggunakan komik tanpa teks. Gain skor dari kelompok kontrol sebesar 5,79 dan kelompok eksperimen sebesar 10,20. Melalui gain skor tersebut

dapat diketahui bahwa peningkatan skor pada kelompok eksperimen lebih mengalami peningkatan yang signifikan.

## **B. Implikasi**

Berdasar pada simpulan di atas, beberapa hal yang dapat diimplikasikan dalam pembelajaran menulis dongeng yaitu, proses pembelajaran menulis dongeng akan berhasil dengan baik jika faktor pendukung belajar mengajar dapat digunakan dengan tepat. Salah satu faktor pendukung tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang dimanfaatkan secara tepat. Oleh sebab itu, guru sebagai pengajar diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran yang menarik dan melibatkan peran serta siswa, sehingga siswa lebih menikmati proses belajar dan termotivasi untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media komik tanpa teks. Media komik tanpa teks ini dibuat sendiri dan telah disesuaikan dengan materi yang diajarkan, yaitu menulis dongeng. Media gambar komik ini didesain secara khusus yang menyajikan karakter binatang sesuai dengan materi menulis dongeng, dalam hal ini adalah fabel. Penggunaan media komik tanpa teks ini mampu merangsang imajinasi dan meningkatkan kreativitas siswa pada saat proses pembelajaran menulis dongeng. Selain itu, media ini dapat menarik perhatian dan antusiasme siswa sehingga tidak jenuh seperti pembelajaran yang biasa dilakukan.

### **C. Saran**

Berdasarkan simpulan dan implikasi di atas, dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut.

1. Dari hasil penelitian ini, terbukti bahwa media pembelajaran komik tanpa teks efektif dapat digunakan dalam pembelajaran menulis dongeng. Penggunaan media komik tanpa teks dapat memberi kesan menarik pada pembelajaran sehingga siswa tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Kelebihan lain dari penggunaan media ini adalah dapat mempermudah siswa dalam mencari ide dan inspirasi dalam proses pembelajaran menulis dongeng. Selain itu, pembelajaran menulis dongeng menggunakan media komik tanpa teks juga melibatkan peran serta siswa secara langsung. Media ini bermanfaat bagi siswa karena dapat dijadikan sarana bagi siswa untuk dapat mengolah imajinasi mereka dalam menentukan unsur intrinsik (judul, tema, tokoh, watak, alur, latar, dan amanat) yang terdapat pada media tersebut, sehingga siswa sangat aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dari beberapa keuntungan penggunaan media komik tanpa teks tersebut, guru mata pelajaran bahasa Indonesia disarankan menggunakan media ini untuk meningkatkan kemampuan menulis dongeng siswa.
2. Bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian serupa dengan menambah jumlah perlakuan sehingga penelitian lebih maksimal dan akurat sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus, D.S. 2008. *Mendongeng Bareng Kak Agus DS, Yuk*. Yogyakarta: Kanisius.
- Agus, D.S. 2009. *Tips Jitu Mendongeng*. Yogyakarta: Kanisius.
- Anne, Ahira. 2011. *Menulis Kreatif*. Diakses dari (<http://anneahira.com/menuliskreatif.html>) pada tanggal 14 Juli 2011.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi V*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Gie, The Liang. 2002. *Terampil Mengarang*. Yogyakarta: Andi.
- Jabrohim. 1994. *Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kurniasari, Rina. 2011. *Penigkatan Keterampilan Bercerita menggunakan Media Komik Tanpa Kata pada siswa kelas VII C SMP Negeri Karanganyar, Kebumen*. Skripsi. Yogyakarta: FBS.
- Kusmana. 2011. *Penilaian Otentik*. Diakses dari ([suhellicentre.blogspot.com/2010/07/penilaian-otentik.html](http://suhellicentre.blogspot.com/2010/07/penilaian-otentik.html)) pada tanggal 10 Agustus 2011.
- McCloud, Scott. 2008. *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Muslich, Mansur. 2009. *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nugroho, E. 1990. *Ensiklopedi Nasional Jilid 9*. Jakarta: PT. Cipta Adi Pustaka.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE UGM.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Pujiastuti. 2011. *Pembelajaran di Kelas*. Diakses dari ([http://www.sd-binatalenta.com/arsipartikel/artikel\\_tya.pdf](http://www.sd-binatalenta.com/arsipartikel/artikel_tya.pdf)). Pada tanggal 2 Juli 2011.
- Rahmanto. 1988. *Metode Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Kanisius.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana dan Rivai. 2010. *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suryaman, Maman. 2009. *Panduan Pendidik dalam Pembelajaran bahasa Indonesia SMP/MTs*. Pusar Perbukuan: Depdiknas.
- Suyata, Pujiati. 2008. *Metodologi Penelitian Penelitian Pengajaran Bahasa: Suatu Pendekatan Kuantitatif*. Yogyakarta: FPBS IKIP Yogyakarta.
- Suyanto dan Asep Jihad. 2009. *Betapa Mudahnya Menulis Karya Ilmiah*. Yogyakarta: Penerbit Eduka.
- Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Menulis sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

LAMPIRAN

## Lampiran 1

**HASIL UJI NORMALITAS**

## Uji Normalitas Kelompok Kontrol

<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>			
		Pretest	Posttest
N		29	29
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	64.17	69.97
	Std. Deviation	6.856	6.167
Most Extreme Differences	Absolute	.157	.157
	Positive	.092	.138
	Negative	-.157	-.157
Kolmogorov-Smirnov Z		.845	.848
Asymp. Sig. (2-tailed)		.474	.469

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

## Hasil Uji Normalitas Kelompok Eksperimen

<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>			
		Pretest	Posttest
N		30	30
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	65.40	75.60
	Std. Deviation	6.089	5.519
Most Extreme Differences	Absolute	.106	.153
	Positive	.098	.133
	Negative	-.106	-.153
Kolmogorov-Smirnov Z		.580	.836
Asymp. Sig. (2-tailed)		.889	.487

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

## Lampiran 2

**HASIL UJI DESKRIPRIF**

## Uji Deskriptif Kelompok Kontrol

<b>Statistics</b>		Pretest	Posttest
N	Valid	29	29
	Missing	0	0
Mean		64.17	69.97
Median		66.00	70.00
Mode		61 <sup>a</sup>	70
Std. Deviation		6.856	6.167
Variance		47.005	38.034
Minimum		50	55
Maximum		77	85
Sum		1861	2029

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

## Uji Deskriptif Kelompok Eksperimen

<b>Statistics</b>		Pretest	Posttest
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
Mean		65.40	75.60
Median		66.00	75.00
Mode		61 <sup>a</sup>	75
Std. Deviation		6.089	5.519
Variance		37.076	30.455
Minimum		55	61
Maximum		81	90
Sum		1962	2268

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Lampiran 3

**HASIL UJI INDEPENDENT T TEST DAN HOMOGENITAS VARIANS  
(KETERAMPILAN MENULIS DONGENG KELOMPOK KONTROL DAN EKSPERIMEN)**

**T-Test**

Group Statistics					
	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	1 Eksperimen	30	65.40	6.089	1.112
	2 Kontrol	29	64.17	6.856	1.273
Posttest	1 Eksperimen	30	75.60	5.519	1.008
	2 Kontrol	29	69.97	6.167	1.145
Peningkatan	1 Eksperimen	30	10.20	5.129	.936
	2 Kontrol	29	5.79	5.672	1.053

Independent Samples Test										
		F Test		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pretest	Equal variances assumed	1.268	.261	.728	57	.470	1.228	1.687	-2.150	4.605
	Equal variances not assumed			.726	55.707	.471	1.228	1.690	-2.159	4.614
Posttest	Equal variances assumed	1.249	.274	3.701	57	.000	5.634	1.522	2.586	8.683
	Equal variances not assumed			3.694	55.827	.001	5.634	1.525	2.579	8.690
Peningkatan	Equal variances assumed	1.223	.293	3.132	57	.003	4.407	1.407	1.590	7.224
	Equal variances not assumed			3.127	55.985	.003	4.407	1.409	1.584	7.230

## Lampiran 4

**HASIL PERHITUNGAN KELAS INTERVAL**

## 1. Perhitungan Kelas Interval Kelompok Kontrol

**Pretest**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50 - 55.17	4	13.8	13.8	13.8
	55.18 - 60.33	4	13.8	13.8	27.6
	60.34 - 65.50	5	17.2	17.2	44.8
	65.51 - 70.66	11	37.9	37.9	82.8
	70.67 - 75.83	4	13.8	13.8	96.6
	75.84 - 81	1	3.4	3.4	100.0
	Total	29	100.0	100.0	

**Posttest**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	55 - 60.833	2	6.9	6.9	6.9
	60.84 - 66.66	4	13.8	13.8	20.7
	66.67 - 72.50	14	48.3	48.3	69.0
	72.51 - 78.333	8	27.6	27.6	96.6
	84.17 - 90	1	3.4	3.4	100.0
	Total	29	100.0	100.0	

## 2. Perhitungan Kelas Interval Kelompok Eksperimen

<b>Pretest</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50 - 55.17	1	3.3	3.3	3.3
	55.18 - 60.33	5	16.7	16.7	20.0
	60.34 - 65.50	7	23.3	23.3	43.3
	65.51 - 70.66	11	36.7	36.7	80.0
	70.67 - 75.83	5	16.7	16.7	96.7
	75.84 - 81	1	3.3	3.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

<b>Posttest</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60.84 - 66.66	1	3.3	3.3	3.3
	66.67 - 72.50	6	20.0	20.0	23.3
	72.51 - 78.333	15	50.0	50.0	73.3
	78.34 - 84.16	6	20.0	20.0	93.3
	84.17 - 90	2	6.7	6.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

## Lampiran 5

**Gain Skor Kelompok Kontrol**

No	Skor Prates	Skor Pascates	Selisih
1	69	72	3
2	67	72	5
3	75	74	-1
4	69	75	6
5	66	70	6
6	55	64	9
7	69	75	6
8	58	55	-3
9	61	70	9
10	61	75	14
11	64	67	3
12	50	56	6
13	58	61	3
14	67	70	3
15	53	70	7
16	66	75	9
17	55	67	12
18	69	72	3
19	77	85	8
20	66	74	8
21	56	67	11
22	61	75	14
23	67	70	3
24	72	69	-3
25	72	66	-6
26	58	70	12
27	61	72	11
28	67	64	3
29	72	77	5
	Jumlah		166
	gain skor		5,7

## Lampiran 6

**Gain Skor Kelompok Eksperimen**

No	Skor Prates	Skor Pascates	Selisih
1	74	72	2
2	55	74	9
3	72	80	8
4	69	75	6
5	56	77	21
6	67	75	8
7	56	61	5
8	61	74	13
9	61	74	13
10	72	80	8
11	69	68	-1
12	64	77	13
13	62	68	6
14	61	75	14
15	72	80	8
16	66	81	15
17	81	90	9
18	59	67	8
19	66	85	19
20	64	77	13
21	61	75	14
22	59	72	13
23	58	72	14
24	70	77	7
25	66	75	9
26	69	80	11
27	72	80	8
28	67	77	10
29	66	75	9
30	67	75	8
	Jumlah		301
	gain skor		10.03

## Lampiran 7

**HASIL UJI RELIABILITAS**

## 1. Reliabilitas Isian Singkat

**Reliability****Reliability Statistics**

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.725	8

**Item Statistics**

	Mean	Std. Deviation	N
TIS1 Tugas Isian Singkat - Judul	3.67	.606	30
TIS2 Tugas Isian Singkat - Tema	3.73	.521	30
TIS3 Tugas Isian Singkat - Tokoh	3.77	.430	30
TIS4 Tugas Isian Singkat - Watak	3.63	.490	30
TIS5 Tugas Isian Singkat - Latar	3.73	.450	30
TIS6 Tugas Isian Singkat - Alur	3.30	.702	30
TIS7 Tugas Isian Singkat - Pesan	3.60	.621	30
TIS8 Tugas Isian Singkat - Menarik	3.73	.450	30

**Scale Statistics**

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
29.17	6.420	2.534	8

## 2. Reliabilitas Tulisan Dongeng (Essay)

**Reliability****Reliability Statistics**

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.714	4

**Item Statistics**

	Mean	Std. Deviation	N
TDS1 Tulisan Dongeng Siswa - Isi	26.33	4.901	30
TDS2 Tulisan Dongeng Siswa - Penyajian Cerita	21.00	7.120	30
TDS3 Tulisan Dongeng Siswa - Bahasa	12.40	1.831	30
TDS4 Tulisan Dongeng Siswa - Mekanik	12.00	2.274	30

**Scale Statistics**

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
71.73	179.237	13.388	4

## Lampiran 8

## Uji Instrumen Isian Singkat

no	Nama siswa	Skor isian singkat UJI INSTRUMEN								
		judul	tema	Tokoh	Watak	Latar	Alur	Pesan	Menarik	Total
1	S1	4	4	4	3	4	3	3	4	29
2	S2	3	4	4	4	4	3	4	3	29
3	S3	4	3	4	4	4	2	4	3	28
4	S4	4	3	4	4	3	2	4	4	28
5	S5	4	4	4	3	4	3	3	4	29
6	S6	4	4	4	4	3	3	4	4	30
7	S7	4	4	4	4	4	4	3	4	31
8	S8	4	4	4	4	4	4	4	3	31
9	S9	3	3	4	3	4	4	4	4	29
10	S10	3	4	4	3	3	3	2	4	26
11	S11	3	3	4	4	3	3	3	4	27
12	S12	3	4	4	4	4	3	4	3	29
13	S13	4	4	3	4	4	2	4	4	29
14	S14	4	4	4	3	4	3	3	4	29
15	S15	4	4	4	2	4	3	4	4	29
16	S16	4	2	4	3	3	2	4	4	26
17	S17	4	4	3	3	4	4	4	3	29
18	S18	2	4	4	4	4	4	4	4	30
19	S19	4	4	4	4	4	4	3	4	31
20	S20	4	3	4	4	4	4	4	3	30
21	S21	4	4	4	4	3	3	3	3	28
22	S22	4	4	4	4	4	3	4	3	30
23	S23	4	4	4	3	4	3	4	4	30
24	S24	4	4	4	4	4	4	3	4	31
25	S25	4	4	3	3	3	4	4	4	29
26	S26	3	4	3	4	4	4	2	3	27
27	S27	2	3	4	4	4	3	4	4	28
28	S28	4	4	4	4	4	3	4	3	30
29	S29	2	4	4	3	4	4	4	4	29
30	S30	4	4	4	3	3	4	4	4	30

## Uji Instrumen Essay Tulisan Siswa

no	Nama siswa	Skor isian tulisan siswa uji instrumen				
		Isi	PC	Bahasa	Mekanik	Total
1	S1	30	20	13	13	76
2	S2	20	10	7	7	44
3	S3	20	10	13	13	56
4	S4	20	20	13	13	66
5	S5	30	20	13	7	70
6	S6	30	20	13	13	76
7	S7	20	10	7	13	50
8	S8	20	10	13	13	56
9	S9	30	20	13	13	76
10	S10	30	20	7	13	70
11	S11	20	30	13	13	76
12	S12	30	20	13	13	76
13	S13	30	30	13	13	86
14	S14	20	10	13	13	56
15	S15	30	20	7	13	70
16	S16	20	10	13	7	50
17	S17	30	20	7	7	64
18	S18	30	20	13	13	76
19	S19	20	20	13	13	66
20	S20	30	20	13	13	76
21	S21	20	30	13	7	70
22	S22	30	30	13	13	86
23	S23	30	20	7	13	70
24	S24	20	30	13	13	76
25	S25	30	20	13	7	70
26	S26	30	20	13	13	76
27	S27	20	10	13	13	56
28	S28	20	20	13	13	66
29	S29	20	30	13	13	76
30	S30	20	30	13	13	76

## Lampiran 9

## Nilai Total Menulis Dongeng Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

KELOMPOK KONTROL		KELOMPOK EKSPERIMEN	
prates	Pascates	prates	pascates
69	72	74	72
67	72	55	74
75	74	72	80
69	75	69	75
66	70	56	77
55	64	67	75
69	75	56	61
58	55	61	74
61	70	61	74
61	75	72	80
64	67	69	68
50	56	64	77
58	61	62	68
67	70	61	75
53	70	72	80
66	75	66	81
55	67	81	90
69	72	59	67
77	85	66	85
66	74	64	77
56	67	61	75
61	75	59	72
67	70	58	72
72	69	70	77
72	66	66	75
58	70	69	80
61	72	72	80
67	64	67	77
72	77	66	75
		67	75

Lampiran 10

**HITUNGAN KECENDERUNGAN DATA**

1) Kecenderungan Data Prates Kelompok Kontrol

$$\begin{aligned} \text{Mi} &= \\ &= \\ &= \\ &= 63,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{SDi} &= \\ &= \\ &= \\ &= 4,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Kategori Rendah} &= < \text{Mi} - \text{SDi} \\ &= 63,5 - 4,5 \\ &= < 59 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Kategori Sedang} &= (\text{Mi} - \text{SDi}) \text{ s.d } (\text{Mi} + \text{SDi}) \\ &= (63,5 - 4,5) \text{ s.d } (63,5 + 4,5) \\ &= 59 \text{ s.d } 68 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Kategori Tinggi} &= > \text{Mi} + \text{SDi} \\ &= 63,5 + 4,5 \\ &= > 68 \end{aligned}$$

## 2) Kecenderungan Data Pascates Kelas Kontrol

$$\begin{aligned} \text{Mi} &= \\ &= \\ &= \\ &= 70 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{SDi} &= \\ &= \\ &= \\ &= 5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Kategori Rendah} &= < \text{Mi} - \text{SDi} \\ &= 70 - 5 \\ &= < 65 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Kategori Sedang} &= (\text{Mi} - \text{SDi}) \text{ s.d } (\text{Mi} + \text{SDi}) \\ &= (70 - 5) \text{ s.d } (70 + 5) \\ &= 65 \text{ s.d } 75 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Kategori Tinggi} &= > \text{Mi} + \text{SDi} \\ &= 70 + 5 \\ &= > 75 \end{aligned}$$

## 3) Kecenderungan Data Prates Kelompok Eksperimen

$$\begin{aligned} \text{Mi} &= \\ &= \\ &= \\ &= 68 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{SDi} &= \\ &= \\ &= \\ &= 4,33 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Kategori Rendah} &= < \text{Mi} - \text{SDi} \\ &= 68 - 4,33 \\ &= < 63,67 \text{ (64)} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Kategori Sedang} &= (\text{Mi} - \text{SDi}) \text{ s.d. } (\text{Mi} + \text{SDi}) \\ &= (68 - 4,33) \text{ s.d. } (68 + 4,33) \\ &= 63,67 \text{ s.d. } 72,33 \text{ ( 64 s.d. } 72) \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Kategori Tinggi} &= > \text{Mi} + \text{SDi} \\ &= 68 + 4,33 \\ &= > 72,33 \text{ (72)} \end{aligned}$$

## 4) Kecenderungan Data Pascates Kelompok Eksperimen

$$\begin{aligned} \text{Mi} &= \\ &= \\ &= \\ &= 75,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{SDi} &= \\ &= \\ &= \\ &= 4,83 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Kategori Rendah} &= < \text{Mi} - \text{SDi} \\ &= 75,5 - 4,83 \\ &= < 70,67 \text{ (71)} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Kategori Sedang} &= (\text{Mi} - \text{SDi}) \text{ s.d. } (\text{Mi} + \text{SDi}) \\ &= (75,5 - 4,83) \text{ s.d. } (75,5 + 4,83) \\ &= 70,67 \text{ s.d. } 80,33 \text{ (71 s.d. 80)} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Kategori Tinggi} &= > \text{Mi} + \text{SDi} \\ &= 75,5 + 4,83 \\ &= > 80,33 \text{ (80)} \end{aligned}$$

**SILABUS**

**Sekolah** : SMPN 1 Wates  
**Mata Pelajaran** : Bahasa Indonesia  
**Aspek** : Menulis

**Kelas** : VII  
**Semester** : Satu

**Standar Kompetensi** : Mengekspresikan pikiran, perasaan, dan pengalaman melalui pantun dan dongeng

Kompetensi Dasar	Materi Pokok Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
8.1 Menulis kembali dengan bahasa sendiri dongeng yang pernah dibaca atau didengar	Penulisan kembali dongeng	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi dan mencatat unsur-unsur intrinsik dongeng yang terdapat dalam media komik tanpa teks.</li> <li>• Menemukan hal-hal yang menarik dari dongeng yang disajikan dalam media komik tanpa teks.</li> <li>• Menulis kembali dongeng berdasar media komik tanpa teks dengan mengembangkan pokok-pokok cerita dari unsur intrinsik yang dicatatnya,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mampu mengidentifikasi dan mencatat unsur-unsur intrinsik dongeng yang terdapat dalam media komik tanpa teks.</li> <li>• Siswa mampu menemukan hal-hal yang menarik dari dongeng yang terdapat dalam media komik tanpa teks yang disajikan.</li> <li>• Siswa mampu menulis kembali dongeng berdasar media komik tanpa teks dengan mengembangkan pokok-pokok cerita dari unsur intrinsik yang dicatatnya.</li> </ul>	Jenis Tagihan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tugas Individu</li> </ul> Bentuk Instrumen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lembar Soal</li> </ul>	3 X 40 menit	Dongeng

Lampiran 12

**RPP Prates Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**(RPP)**

- Nama Sekolah : SMPN 1 WATES
- Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia
- Kelas/Semester : VII/1
- Alokasi waktu : 3 X 40 menit
- Standar Kompetensi : Mengekspreiskan pikiran, perasaan dan pengalaman melalui pantun dan dongeng.
- Kompetensi Dasar : Menulis kembali dengan bahasa sendiri dongeng yang pernah dibaca atau didengar.
- Indikator :
1. Kognitif
    - a. Produk
      - Mengidentifikasi dan mencatat unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam dongeng yang disimaknya.
      - Menemukan hal-hal yang menarik dari dongeng.
      - Menulis kembali dongeng yang disimaknya dengan mengembangkan pokok-pokok cerita dari unsur intrinsik yang dicatatnya.
    - b. Proses
      - Menyimak dongeng yang dibacakan oleh guru.
      - Mencatat unsur intrinsik dari dongeng yang dibacakan.
      - Mengembangkan pokok-pokok cerita dari unsur intrinsik yang telah dicatat.
      - Menulis kembali dongeng yang didengar menggunakan bahasa sendiri.
  2. Psikomotorik
    - Memberikan saran yang dapat melengkapi kekurangan yang ada dalam menulis cerita dongeng.

### 3. Afektif

#### a. Karakter

- Apresiatif
- Kreatif
- Mandiri

#### b. Keterampilan sosial

- Menjadi penyimak yang baik
- Saling membantu dalam memecahkan kesulitan yang dialami teman selama pembelajaran berlangsung

## A. Tujuan Pembelajaran

### 1. Kognitif

#### a. Produk

- Siswa mampu mengidentifikasi dan mencatat unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam dongeng yang disimaknya.
- Siswa mampu menemukan hal-hal yang menarik dari dongeng.
- Siswa mampu menulis kembali dongeng yang disimaknya dengan mengembangkan pokok-pokok cerita dari unsur intrinsik yang dicatatnya.

#### b. Proses

- Siswa mampu menyimak dongeng yang dibacakan oleh guru.
- Siswa mampu mencatat unsur intrinsik dari dongeng yang dibacakan.
- Siswa mampu mengembangkan pokok-pokok cerita dari unsur intrinsik yang telah dicatat.
- Siswa mampu menulis kembali dongeng yang didengar menggunakan bahasanya sendiri.

### 2. Psikomotorik

- Siswa mampu memberikan saran yang dapat melengkapi kekurangan yang ada dalam menulis cerita dongeng.

### 3. Afektif

#### a. Karakter

Melalui pembelajaran sastra (menulis dongeng) siswa dapat secara aktif terlibat langsung dalam proses menulis dongeng. Selain itu, siswa dapat berlatih kreatif dan mengembangkan imajinasinya dalam bersastra sehingga siswa diharapkan dapat memiliki kepekaan rasa terhadap sesama teman.

#### b. Keterampilan sosial

Siswa dapat terlibat secara aktif dalam memberi tanggapan dengan bahasa yang baik dan benar, serta memberi saran dan bantuan kepada teman yang mengalami kesulitan.

## **B. Materi**

### 1. Pengertian dongeng

Dongeng merupakan bagian dari cerita rakyat, yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita (Danandjaja melalui Agus 2009: 12). Dongeng tidak terikat oleh tempat maupun waktu, dapat terjadi di mana saja dan kapan saja tanpa perlu harus ada semacam pertanggungjawaban pelataran. Nurgiyantoro (2005: 199) mengungkapkan bahwa selain berfungsi untuk memberikan hiburan, dongeng juga merupakan sarana untuk mewariskan nilai-nilai yang diyakini kebenarannya oleh masyarakat pada masa itu. Di dalamnya dongeng mengandung ajaran moral, sehingga dongeng merupakan sebuah sarana ampuh untuk mewariskan nilai-nilai.

### 2. Ciri-ciri dongeng

- a) Cerita bersifat fantasi dan relatif pendek.
- b) Tidak terikat waktu dan tempat.
- c) Tokok berkarakter sederhana.
- d) Bersifat universal (dapat ditemukan di berbagai pelosok masyarakat dunia)
- e) Alur cerita bersifat progresif

3. Unsur-unsur dongeng
  - a) Tema : makna dalam cerita
  - b) Alur : rangkaian peristiwa yang disusun berdasarkan hubungan klausalitas.
  - c) Latar/setting : gambaran/keterangan mengenai tempat, waktu, dan situasi/suasana berlangsungnya peristiwa.
  - d) Tokoh dan penokohan : cara pengarang menggambarkan watak pelaku.
  - e) Tokoh : pelaku-pelaku yang ada dalam cerita
  - f) Amanat : nasehat yang hendak disampaikan pengarang pada pembaca.
  
4. Macam-macam dongeng
  - a) Fabel : cerita yang pelaku-pelakunya adalah binatang
  - b) Mite : cerita mengenai makhluk halus
  - c) Legenda : cerita yang berisi mengenai keajaiban alam
  - d) Sage : cerita Kepahlawanan.

### C. Metode

1. Diskusi
2. Penugasan
3. Inkuiri

### D. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Awal (10 Menit)
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengucapkan salam dan mengecek kesiapan siswa</li> <li>2. Mengabsen siswa</li> </ol>
Kegiatan Inti (100 menit)
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dibagikan lembar soal dan lembar jawab oleh guru</li> <li>2. Siswa diberi penjelasan tata cara mengerjakan soal</li> <li>3. Siswa menyiapkan diri untuk menyimak dongeng, sementara guru membacakan dongeng</li> <li>4. Siswa menyimak dengan penuh perhatian dongeng yang diceritakan guru</li> <li>5. Siswa mengerjakan soal menulis dongeng</li> </ol>
Kegiatan Akhir (10 menit)
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya</li> <li>2. Siswa dan guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam</li> </ol>

### E. Sumber

1. Buku paket Bahasa Indonesia
2. Agus, D.S. 2008. *Mendongeng Bareng Kak Agus DS, Yuk*. Yogyakarta: Kanisius.
3. Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

### E. Penilaian

1. Jenis tagihan : Tes unjuk kerja, tugas individu
2. Bentuk instrumen : Lembar soal
3. Soal tes :

- a. Isilah kolom di bawah ini dengan singkat berdasarkan dongeng yang dibacakan oleh guru!

No	Unsur intrinsik	Uraian singkat
1	Judul	
2	Tema	
3	Tokoh	1. 2. 3.
4	Watak tokoh	1. (baik/buruk)* 2. (baik/buruk)* 3. (baik/buruk)*
5	Latar terjadinya cerita	a. tempat: b. waktu:
6	Alur cerita	a. Pokok cerita bagian awal (peristiwa yang dijadikan pembuka cerita) :  b. Pokok cerita bagian tengah (konflik) :  c. pokok cerita bagian akhir (penutup) :
7	Pesan/ Amanat	1. 2.

- b. Apakah dongeng tersebut menarik? Tuliskan 2 hal yang menarik dari dongeng tersebut!

Dongeng (menarik/tidak menarik)\*

Kemenarikan dongeng:

- 1.
- 2.

- c. Tulislah kembali dongeng tersebut berdasarkan urutan pokok-pokok dongeng diatas dengan bahasamu sendiri!

#### 4. Rubrik Penilaian Tugas Isian Singkat Siswa

1. unsur inirinsik		Nilai
Judul	• Menyebutkan judul sangat kreatif sesuai dengan dongeng	4
	• Menyebutkan judul cukup kreatif sesuai dengan dongeng	3
	• Menyebutkan judul kurang kreatif sesuai dengan dongeng	2
	• Menyebutkan judul secara tidak kreatif sesuai dengan dongeng	1
	• Tidak menyebutkan judul	0
Tema	• Menyebutkan tema dongeng sangat sesuai dengan dongeng	4
	• Menyebutkan tema dongeng cukup sesuai dengan dongeng	3
	• Menyebutkan tema dongeng tetapi kurang sesuai dengan dongeng	2
	• Menyebutkan tema dongeng tetapi tidak sesuai dengan dongeng	1
	• Tidak menyebutkan tema	0
Tokoh	• Menyebutkan 3 tokoh atau lebih secara tepat	4
	• Menyebutkan 2 tokoh secara tepat	3
	• Menyebutkan 1 tokoh secara tepat	2
	• Menyebutkan tokoh dengan tidak tepat	1
	• Tidak menyebutkan tokoh	0
Watak	• Menyebutkan 3 watak atau lebih dengan tepat • Mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk	4
	• Menyebutkan 3 watak dengan tepat • Tidak mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk	3
	• Menyebutkan 2 watak dengan tepat • Mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk	2
	• Menyebutkan 2 watak dengan tepat • Tidak mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk	
	• Menyebutkan 1 watak dengan tepat • Mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk	1
	• Menyebutkan 1 watak dengan tepat • Tidak mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk	
	• Tidak menyebutkan watak dengan tepat • Mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk	0
	• Tidak menyebutkan apa-apa	
Latar	• Menyebutkan latar terjadinya cerita sangat lengkap dan tepat dan sesuai dongeng	4
	• Menyebutkan latar terjadinya cerita cukup lengkap dan tepat sesuai dengan dongeng	3

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan latar terjadinya cerita tetapi kurang lengkap dan tepat sesuai dengan dongeng</li> </ul>	2
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan latar terjadinya cerita tetapi tidak lengkap dan tepat sesuai dengan dongeng</li> </ul>	1
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak menyebutkan apa-apa</li> </ul>	0
Alur	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan 3 peristiwa pokok dengan tepat</li> </ul>	4
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan 2 peristiwa pokok dengan tepat</li> </ul>	3
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan 1 peristiwa pokok dengan tepat</li> </ul>	2
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan peristiwa pokok dengan tidak tepat</li> </ul>	1
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak menyebutkan apa-apa</li> </ul>	0
Amanat	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan 3 amanat secara tepat</li> </ul>	4
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan 2 amanat secara tepat</li> </ul>	3
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan 1 amanat secara tepat</li> </ul>	2
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan namun kurang tepat</li> </ul>	1
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak menyebutkan apa-apa</li> </ul>	0
2. Hal menarik		Nilai
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak</li> <li>Menyebutkan 2 hal yang menarik dari dongeng</li> </ul>	4
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak</li> <li>Menyebutkan 2 hal yang menarik dari dongeng</li> </ul>	3
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak</li> <li>Menyebutkan 1 hal yang menarik dari dongeng</li> </ul>	2
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak</li> <li>Menyebutkan 1 hal yang menarik dari dongeng</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak</li> <li>Tidak menyebutkan hal yang menarik dari dongeng</li> </ul>	1
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak</li> <li>Tidak menyebutkan hal yang menarik dari dongeng</li> </ul>	0

Nilai tugas akhir :  $\frac{\text{Jumlah perolehan skor}}{\text{Skor maksimal (32)}} \times 100$

## 5. Rubrik Penilaian Tulisan Dongeng Siswa

Aspek	Monitoring	Indikator	Nilai
Isi ( bobot 30%)	<p>Isi tulisan siswa yang baik harus memenuhi kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ada topik dan judul yang sesuai dengan isi cerita</li> <li>• Ada alur cerita</li> <li>• Pelukisan watak tokoh tajam dan nyata</li> <li>• Tokoh yang disebutkan tepat</li> <li>• Konflik cerita terbangun dengan baik</li> <li>• Menyelipkan pesan/ amanat pada dongeng yang dibuat</li> </ul>	Baik: Dongeng yang ditulis memenuhi 5-6 kriteria	3
		Sedang: Dongeng yang ditulis memenuhi 3-4 kriteria	2
		Kurang: Dongeng yang ditulis memenuhi 1-2 kriteria	1
Penyajian Cerita (Bobot 30%)	<p>Penyajian cerita yang baik pada tulisan siswa harus memenuhi kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cerita dibawakan dengan lebih hidup (dapat mengungkapkan perasaan yang dialami tokoh, dapat menceritakan hubungan tokoh satu dengan lainnya, dapat mengungkapkan jiwa serta suasana yang meliputi cerita itu dengan menggunakan majas atau gaya bahasa)</li> <li>• Cerita dibawakan sesuai dengan dongeng yang telah dibacakan oleh guru</li> <li>• Cerita bukan hafalan semata dan tidak bersifat menggurui, untuk mengungkapkannya dapat menggunakan analogi/ perbandingan</li> </ul>	Baik: Dongeng yang ditulis memenuhi 3 kriteria	3
		Sedang: Dongeng yang ditulis memenuhi 2 kriteria	2
		Kurang: Dongeng yang ditulis memenuhi 1 kriteria	1
Bahasa (bobot 20%)	<p>Bahasa yang baik pada tulisan siswa harus memenuhi kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Paragraf kohesi dan koheren</li> <li>• Kalimat efektif dan komunikatif</li> <li>• Struktur kalimat baku</li> <li>• Diksi tepat dan variatif</li> <li>• Makna tidak ambigu</li> <li>• Penerapan konjungsi secara tepat</li> </ul>	Baik: Dongeng yang ditulis memenuhi 5-6 kriteria	3
		Sedang: Dongeng yang ditulis memenuhi 3-4 kriteria	2
		Kurang: Dongeng yang ditulis memenuhi 1-2 kriteria	1

Mekanik (bobot 20%)	Secara mekanis, tulisan siswa yang baik harus memenuhi kriteria: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak ada kesalahan ejaan sama sekali</li> <li>• Tulisan tangan rapi dan jelas terbaca</li> <li>• Tidak ada salah tulis</li> <li>• Pemilihan jenis dan ukuran huruf sesuai ( termasuk penulisan huruf kapital)</li> <li>• Pemilihan margin pas</li> </ul>	Baik: Dongeng yang ditulis memenuhi 4-5 kriteria	3
		Sedang: Dongeng yang ditulis memenuhi 2-3 kriteria	2
		Dongeng yang ditulis memenuhi 1 atau tidak memenuhi semua kriteria	1

Nilai tugas akhir :  $\left[ \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{Skor maksimal}} \times \text{bobot} \right] \times 100$

Nilai tugas akhir = nilai aspek isi + nilai aspek penyajian cerita + nilai aspek bahasa + nilai aspek mekanik

$$\left[ \left( \frac{\text{skor}}{3} \times 30\% \right) + \left( \frac{\text{skor}}{3} \times 30\% \right) + \left( \frac{\text{skor}}{3} \times 20\% \right) + \left( \frac{\text{skor}}{3} \times 20\% \right) \right] \times 100$$

Nilai akhir keseluruhan =

$$\frac{\text{nilai isian singkat} + \text{nilai tulisan siswa}}{2}$$

Wates, Oktober 2011

Mengetahui,  
Guru Bidang Studi

Mahasiswa

Sri Wahyuni, S.Pd.  
NIP. 19550831 1 197803 1 005

Galuh Cita Sagami  
NIM. 07201244071

<b>RPP Kelompok Kontrol</b>
-----------------------------

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Nama Sekolah	: SMPN 1 WATES
Mata Pelajaran	: Bahasa dan Sastra Indonesia
Kelas/Semester	: VII/1
Alokasi waktu	: 3 X 40 menit
Standar Kompetensi	: Mengekspreiskan pikiran, perasaan dan pengalaman melalui pantun dan dongeng.
Kompetensi Dasar	: Menulis kembali dengan bahasa sendiri dongeng yang pernah dibaca atau didengar.
Indikator	: 1. Menentukan pokok-pokok dongeng 2. Menulis kembali dongeng berdasarkan urutan pokok-pokok dongeng

**A. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa mampu menentukan pokok-pokok dongeng
2. Siswa mampu menulis kembali dongeng yang didengar berdasarkan urutan pokok-pokok dongeng

**B. Materi**

1. Pengertian dongeng

Dongeng merupakan bagian dari cerita rakyat, yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita (Danandjaja melalui Agus 2009: 12). Dongeng tidak terikat oleh tempat maupun waktu, dapat terjadi di mana saja dan kapan saja tanpa perlu harus ada semacam pertanggungjawaban pelataran. Nurgiyantoro (2005: 199) mengungkapkan bahwa selain berfungsi untuk memberikan hiburan, dongeng juga merupakan sarana untuk mewariskan nilai-nilai yang diyakini kebenarannya oleh masyarakat pada

masa itu. Di dalamnya dongeng mengandung ajaran moral, sehingga dongeng merupakan sebuah sarana ampuh untuk mewariskan nilai-nilai.

## 2. Ciri-ciri dongeng

- a) Cerita bersifat fantasi dan relatif pendek.
- b) Tidak terikat waktu dan tempat.
- c) Tokok berkarakter sederhana.
- d) Bersifat universal (dapat ditemukan di berbagai pelosok masyarakat dunia)
- e) Alur cerita bersifat progresif

## 3. Unsur-unsur dongeng

- a) Tema : makna dalam cerita
- b) Alur : rangkaian peristiwa yang disusun berdasarkan hubungan kausalitas.
- c) Latar/setting : gambaran/keterangan mengenai tempat, waktu, dan situasi/suasana berlangsungnya peristiwa.
- d) Tokoh dan penokohan : cara pengarang menggambarkan watak pelaku.
- e) Tokoh : pelaku-pelaku yang ada dalam cerita
- f) Amanat : nasehat yang hendak disampaikan pengarang pada pembaca.

## 4. Macam-macam dongeng

- a) Fabel : cerita yang pelaku-pelakunya adalah binatang
- b) Mite : cerita mengenai makhluk halus
- c) Legenda : cerita yang berisi mengenai keajaiban alam
- d) Sage : cerita Kepahlawanan.

## 5. Cara memahami sebuah dongeng

- a) Menentukan tema dongeng

Tema adalah pokok pikiran atau hal dasar yang dibicarakan dalam sebuah cerita. Dongeng dapat bertema agama, sosial, ekonomi, moral, pendidikan dan percintaan.

- b) Mengemukakan hal-hal yang menarik dari dongeng

Cerita dalam dongeng bersifat khayalan. Isi cerita yang bersifat khayalan ini yang membuat cerita dongeng menarik. Selain isi cerita, pesan yang terkandung di dalam cerita dan gaya bahasa yang digunakan juga merupakan hal yang menarik dari sebuah dongeng. Selain itu, hal yang menarik di dalam dongeng itu bisa (1) tokohnya, (2) watak tokoh, (3) tempat kejadiannya, (4) hal-hal yang menarik, (5) nilai yang dapat diambil sebagai hikmah, dan (6) temanya.

6. Cara menulis kembali dongeng
- a) Mendengarkan dongeng yang diceritakan oleh guru
  - b) Memahami alur cerita
  - c) Menuliskan pokok-pokok cerita
  - d) Mengembangkan pokok-pokok cerita menjadi dongeng

### C. Metode

1. Diskusi
2. Penugasan
3. Inkuiri

### D. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Awal (10 Menit)
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengucapkan salam dan mengecek kesiapan siswa</li> <li>2. Bertanya kepada siswa tentang dongeng dan cerita dongeng yang pernah didengar</li> <li>3. Bertanya kepada siswa, apakah mereka pernah menulis kembali dongeng yang pernah didengar atau disimak</li> <li>4. Menjelaskan KD yang akan dipelajari</li> </ol>
Kegiatan Inti (100 menit)
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mendengar penjelasan dari guru mengenai pengertian dongeng, ciri-ciri dongeng, jenis-jenis dongeng, dan langkah-langkah memahami serta menuliskan kembali dongeng.</li> <li>2. Siswa membaca contoh-contoh dongeng</li> <li>3. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.</li> <li>4. Siswa berdiskusi dalam menemukan pokok-pokok dongeng untuk penulisan.</li> </ol>

<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Siswa menentukan pokok-pokok dongeng untuk penulisan.</li> <li>6. Siswa mempersiapkan diri untuk berlatih menuliskan pokok-pokok dongeng tersebut menjadi sebuah dongeng yang sesuai dengan kriteria penilaian untuk penulisan</li> <li>7. Siswa kembali mempersiapkan diri untuk berlatih menuliskan dongeng yang dibaca oleh guru.</li> <li>8. Siswa mencatat pokok-pokok dongeng dan menuliskan kembali dongeng yang didengarnya.</li> <li>9. Siswa menyunting tulisan mereka sesuai dengan kriteria penilaian.</li> <li>10. Siswa membacakan dongeng dongeng di dipan kelas.</li> <li>11. Siswa diberi kesempatan oleh guru untuk menanyakan hal-hal yang belum diketahui.</li> </ol>
Kegiatan Akhir (10 menit)
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bersama guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran.</li> <li>2. Siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya.</li> <li>3. Siswa dan guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam</li> </ol>

### E. Sumber

1. Buku paket Bahasa Indonesia
2. Agus, D.S. 2008. *Mendongeng Bareng Kak Agus DS, Yuk*. Yogyakarta: Kanisius.
3. Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

### F. Penilaian

1. Jenis tagihan : Tes unjuk kerja, tugas individu
2. Bentuk instrumen : Lembar soal
3. Soal tes

a. Isilah kolom di bawah ini dengan singkat berdasarkan dongeng yang dibacakan oleh guru!

No	Unsur intrinsik	Uraian singkat
1	Judul	
2	Tema	
3	Tokoh	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.</li> <li>2.</li> <li>3.</li> </ol>
4	Watak tokoh	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. (baik/buruk)*</li> <li>2. (baik/buruk)*</li> <li>3. (baik/buruk)*</li> </ol>

5	Latar terjadinya cerita	a. tempat: b. waktu:
6	Alur cerita	b. Pokok cerita bagian awal (peristiwa yang dijadikan pembuka cerita) :  b. Pokok cerita bagian tengah (konflik) :  c. pokok cerita bagian akhir (penutup) :
7	Pesan/ Amanat	1. 2.

b. Apakah dongeng tersebut menarik? Tuliskan 2 hal yang menarik dari dongeng tersebut!

Dongeng (menarik/tidak menarik)\*

Kemenarikan dongeng:

- 1.
- 2.

c. Tulislah kembali dongeng tersebut berdasarkan urutan pokok-pokok dongeng diatas dengan bahasamu sendiri!

#### 4. Rubrik Penilaian Tugas Isian Singkat Siswa

1. unsur intrinsik		Nilai
Judul	• Menyebutkan judul sangat kreatif sesuai dengan dongeng	4
	• Menyebutkan judul cukup kreatif sesuai dengan dongeng	3
	• Menyebutkan judul kurang kreatif sesuai dengan dongeng	2
	• Menyebutkan judul secara tidak kreatif sesuai dengan dongeng	1
	• Tidak menyebutkan judul	0
Tema	• Menyebutkan tema dongeng sangat sesuai dengan dongeng	4
	• Menyebutkan tema dongeng cukup sesuai dengan dongeng	3
	• Menyebutkan tema dongeng tetapi kurang sesuai dengan dongeng	2
	• Menyebutkan tema dongeng tetapi tidak sesuai dengan dongeng	1
	• Tidak menyebutkan tema	0

Tokoh	• Menyebutkan 3 tokoh atau lebih secara tepat	4
	• Menyebutkan 2 tokoh secara tepat	3
	• Menyebutkan 1 tokoh secara tepat	2
	• Menyebutkan tokoh dengan tidak tepat	1
	• Tidak menyebutkan tokoh	0
Watak	• Menyebutkan 3 watak atau lebih dengan tepat • Mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk	4
	• Menyebutkan 3 watak dengan tepat • Tidak mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk	3
	• Menyebutkan 2 watak dengan tepat • Mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk	
	• Menyebutkan 2 watak dengan tepat • Tidak mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk	2
	• Menyebutkan 1 watak dengan tepat • Mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk	
	• Menyebutkan 1 watak dengan tepat • Tidak mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk	1
	• Tidak menyebutkan watak dengan tepat • Mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk	
• Tidak menyebutkan apa-apa	0	
Latar	• Menyebutkan latar terjadinya cerita sangat lengkap dan tepat dan sesuai dongeng	4
	• Menyebutkan latar terjadinya cerita cukup lengkap dan tepat sesuai dengan dongeng	3
	• Menyebutkan latar terjadinya cerita tetapi kurang lengkap dan tepat sesuai dengan dongeng	2
	• Menyebutkan latar terjadinya cerita tetapi tidak lengkap dan tepat sesuai dengan dongeng	1
	• Tidak menyebutkan apa-apa	0
Alur	• Menyebutkan 3 peristiwa pokok dengan tepat	4
	• Menyebutkan 2 peristiwa pokok dengan tepat	3
	• Menyebutkan 1 peristiwa pokok dengan tepat	2
	• Menyebutkan peristiwa pokok dengan tidak tepat	1
	• Tidak menyebutkan apa-apa	0
Amanat	• Menyebutkan 3 amanat secara tepat	4
	• Menyebutkan 2 amanat secara tepat	3
	• Menyebutkan 1 amanat secara tepat	2
	• Menyebutkan namun kurang tepat	1
	• Tidak menyebutkan apa-apa	0

2. Hal menarik	Nilai
<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak</li> <li>Menyebutkan 2 hal yang menarik dari dongeng</li> </ul>	4
<ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak</li> <li>Menyebutkan 2 hal yang menarik dari dongeng</li> </ul>	3
<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak</li> <li>Menyebutkan 1 hal yang menarik dari dongeng</li> </ul>	2
<ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak</li> <li>Menyebutkan 1 hal yang menarik dari dongeng</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak</li> <li>Tidak menyebutkan hal yang menarik dari dongeng</li> </ul>	1
<ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak</li> <li>Tidak menyebutkan hal yang menarik dari dongeng</li> </ul>	0

Nilai tugas akhir :  $\frac{\text{Jumlah perolehan skor}}{\text{Skor maksimal (32)}} \times 100$

#### 5. Rubrik Penilaian Tulisan Dongeng Siswa

Aspek	Monitoring	Indikator	Nilai
Isi ( bobot 30%)	Isi tulisan siswa yang baik harus memenuhi kriteria: <ul style="list-style-type: none"> <li>Ada topik dan judul yang sesuai dengan isi cerita</li> <li>Ada alur cerita</li> <li>Pelukisan watak tokoh tajam dan nyata</li> <li>Tokoh yang disebutkan tepat</li> <li>Konflik cerita terbangun dengan baik</li> <li>Menyelipkan pesan/ amanat pada dongeng yang dibuat</li> </ul>	Baik: Dongeng yang ditulis memenuhi 5-6 kriteria	3
		Sedang: Dongeng yang ditulis memenuhi 3-4 kriteria	2
		Kurang: Dongeng yang ditulis memenuhi 1-2 kriteria	1
Penyajian Cerita (Bobot 30%)	Penyajian cerita yang baik pada tulisan siswa harus memenuhi kriteria: <ul style="list-style-type: none"> <li>Cerita dibawakan dengan lebih hidup (dapat mengungkapkan perasaan yang dialami tokoh, dapat menceritakan hubungan tokoh satu dengan lainnya, dapat mengungkapkan jiwa serta suasana yang meliputi cerita itu dengan menggunakan majas atau gaya bahasa)</li> </ul>	Baik: Dongeng yang ditulis memenuhi 3 kriteria	3
		Sedang: Dongeng yang ditulis memenuhi 2 kriteria	2

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cerita dibawakan sesuai dengan dongeng yang dibacakan oleh guru</li> <li>• Cerita bukan hafalan semata dan tidak bersifat menggurui, untuk mengungkapkannya dapat menggunakan analogi/perbandingan</li> </ul>	Kurang: Dongeng yang ditulis memenuhi 1 kriteria	1
Bahasa (bobot 20%)	Bahasa yang baik pada tulisan siswa harus memenuhi kriteria: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Paragraf kohesi dan koheren</li> <li>• Kalimat efektif dan komunikatif</li> <li>• Struktur kalimat baku</li> <li>• Diksi tepat dan variatif</li> <li>• Makna tidak ambigu</li> <li>• Penerapan konjungsi secara tepat</li> </ul>	Baik: Dongeng yang ditulis memenuhi 5-6 kriteria	3
		Sedang: Dongeng yang ditulis memenuhi 3-4 kriteria	2
		Kurang: Dongeng yang ditulis memenuhi 1-2 kriteria	1
Mekanik (bobot 20%)	Secara mekanis, tulisan siswa yang baik harus memenuhi kriteria: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak ada kesalahan ejaan sama sekali</li> <li>• Tulisan tangan rapi dan jelas terbaca</li> <li>• Tidak ada salah tulis</li> <li>• Pemilihan jenis dan ukuran huruf sesuai ( termasuk penulisan huruf kapital)</li> <li>• Pemilihan margin pas</li> </ul>	Baik: Dongeng yang ditulis memenuhi 4-5 kriteria	3
		Sedang: Dongeng yang ditulis memenuhi 2-3 kriteria	2
		Dongeng yang ditulis memenuhi 1 atau tidak memenuhi semua kriteria	1

$$\text{Nilai tugas akhir} = \left[ \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{Skor maksimal}} \times \text{bobot} \right] \times 100$$

Nilai tugas akhir = nilai aspek isi + nilai aspek penyajian cerita + nilai aspek bahasa + nilai aspek mekanik

$$\left[ \left( \frac{\text{skor}}{3} \times 30\% \right) + \left( \frac{\text{skor}}{3} \times 30\% \right) + \left( \frac{\text{skor}}{3} \times 20\% \right) + \left( \frac{\text{skor}}{3} \times 20\% \right) \right] \times 100$$

Nilai akhir keseluruhan =

$$\frac{\text{nilai isian singkat} + \text{nilai tulisan siswa}}{2}$$

Wates, Oktober 2011

Mengetahui,

Guru Bidang Studi

Mahasiswa

Sri Wahyuni, S.Pd

NIP. 19550831 1 197803 1 005

Galuh Cita Sagami

NIM. 07201244071

**RPP Kelompok Eksperimen****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Nama Sekolah	: SMPN 1 WATES
Mata Pelajaran	: Bahasa dan Sastra Indonesia
Kelas/Semester	: VII/1
Alokasi waktu	: 3 X 40 menit
Standar Kompetensi	: Mengekspresikan pikiran, perasaan, dan pengalaman melalui pantun dan dongeng
Kompetensi Dasar	: Menulis kembali dengan bahasa sendiri dongeng yang pernah didengar atau dibaca
Indikator	:

## 1. Kognitif

## a. Produk

- Mengidentifikasi dan mencatat unsur-unsur intrinsik dongeng yang terdapat dalam media komik tanpa teks.
- Menemukan hal-hal yang menarik dari dongeng yang disajikan dalam media komik yang telah disajikan.
- Menulis kembali dongeng yang disajikan dalam komik tanpa teks dengan mengembangkan pokok-pokok cerita dari unsur intrinsik yang dicatatnya.

## b. Proses

- Mengamati dongeng yang disajikan dalam media komik tanpa teks.
- Mencatat unsur intrinsik dari dongeng yang diamati.
- Mencatat hal-hal yang menarik dari dongeng yang disajikan dalam media komik tanpa teks
- Mengembangkan pokok-pokok cerita dari unsur intrinsik yang telah dicatat.

- Menulis kembali dongeng menggunakan bahasa sendiri berdasarkan pokok-pokok cerita dari unsur intrinsik yang terdapat dalam media komik tanpa teks.

## 2. Psikomotorik

- Memberikan saran yang dapat melengkapi kekurangan yang ada dalam menulis cerita dongeng.

## 3. Afektif

### a. Karakter

- Apresiatif
- Kreatif
- Mandiri

### b. Keterampilan sosial

- Menjadi penyimak yang baik
- Saling membantu dalam memecahkan kesulitan yang dialami teman selama pembelajaran berlangsung

## **A. Tujuan Pembelajaran**

### 1. Kognitif

#### a. Produk

- Siswa mampu mengidentifikasi dan mencatat unsur-unsur intrinsik dongeng yang terdapat dalam media komik tanpa teks.
- Siswa mampu menemukan hal-hal yang menarik dari dongeng yang disajikan dalam media komik yang telah disajikan.
- Siswa mampu menulis kembali dongeng yang disajikan dalam komik tanpa teks dengan mengembangkan pokok-pokok cerita dari unsur intrinsik yang dicatatnya.

b. Proses

- Siswa mampu mengamati dongeng yang disajikan dalam media komik tanpa teks.
- Siswa mampu mencatat unsur intrinsik dari dongeng yang diamati.
- Siswa mampu mencatat hal-hal yang menarik dari dongeng yang disajikan dalam media komik tanpa teks
- Siswa mampu mengembangkan pokok-pokok cerita dari unsur intrinsik yang telah dicatat.
- Siswa mampu menulis kembali dongeng menggunakan bahasa sendiri berdasarkan pokok-pokok cerita dari unsur intrinsik yang terdapat dalam media komik tanpa teks.

2. Psikomotorik

- Siswa mampu memberikan saran yang dapat melengkapi kekurangan yang ada dalam menulis cerita dongeng.

3. Afektif

a. Karakter

Melalui pembelajaran sastra (menulis dongeng) siswa dapat secara aktif terlibat langsung dalam proses menulis dongeng. Selain itu, siswa dapat berlatih kreatif dan mengembangkan imajinasinya dalam bersastra sehingga siswa diharapkan dapat memiliki kepekaan rasa terhadap sesama teman.

b. Keterampilan sosial

Siswa dapat terlibat secara aktif dalam memberi tanggapan dengan bahasa yang baik dan benar, serta memberi saran dan bantuan kepada teman yang mengalami kesulitan.

## **B. Materi**

1. Pengertian dongeng

Dongeng merupakan bagian dari cerita rakyat, yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita (Danandjaja melalui Agus 2009: 12). Dongeng tidak terikat oleh tempat maupun waktu, dapat terjadi di mana saja dan kapan saja tanpa perlu harus ada semacam pertanggungjawaban

pelataran. Nurgiyantoro (2005: 199) mengungkapkan bahwa selain berfungsi untuk memberikan hiburan, dongeng juga merupakan sarana untuk mewariskan nilai-nilai yang diyakini kebenarannya oleh masyarakat pada masa itu. Di dalamnya dongeng mengandung ajaran moral, sehingga dongeng merupakan sebuah sarana ampuh untuk mewariskan nilai-nilai.

## 2. Ciri-ciri dongeng

- a) Cerita bersifat fantasi dan relatif pendek.
- b) Tidak terikat waktu dan tempat.
- c) Tokok berkarakter sederhana.
- d) Bersifat universal (dapat ditemukan di berbagai pelosok masyarakat dunia)
- e) Alur cerita bersifat progresif

## 3. Unsur-unsur dongeng

- a) Tema : makna dalam cerita
- b) Alur : rangkaian peristiwa yang disusun berdasarkan hubungan kausalitas.
- c) Latar/setting : gambaran/keterangan mengenai tempat, waktu, dan situasi/suasana berlangsungnya peristiwa.
- d) Tokoh dan penokohan : cara pengarang menggambarkan watak pelaku.
- e) Tokoh : pelaku-pelaku yang ada dalam cerita
- f) Amanat : nasehat yang hendak disampaikan pengarang pada pembaca.

## 4. Macam-macam dongeng

- a) Fabel : cerita yang pelaku-pelakunya adalah binatang
- b) Mite : cerita mengenai makhluk halus
- c) Legenda : cerita yang berisi mengenai keajaiban alam
- d) Sage : cerita Kepahlawanan.

### 5. Cara memahami sebuah dongeng

#### a) Menentukan tema dongeng

Tema adalah pokok pikiran atau hal dasar yang dibicarakan dalam sebuah cerita. Dongeng dapat bertema agama, sosial, ekonomi, moral, pendidikan dan percintaan.

#### b) Mengemukakan hal-hal yang menarik dari dongeng

Cerita dalam dongeng bersifat khayalan. Isi cerita yang bersifat khayalan ini yang membuat cerita dongeng menarik. Selain isi cerita, pesan yang terkandung di dalam cerita dan gaya bahasa yang digunakan juga merupakan hal yang menarik dari sebuah dongeng. Selain itu, hal yang menarik di dalam dongeng itu bisa (1) tokohnya, (2) watak tokoh, (3) tempat kejadiannya, (4) hal-hal yang menarik, (5) nilai yang dapat diambil sebagai hikmah, dan (6) temanya.

### 6. Cara menulis kembali dongeng

#### a) Mengamati komik tanpa teks yang disajikan

#### b) Memahami alur cerita dalam setiap rangkaian gambar

#### c) Menuliskan pokok-pokok cerita

#### d) Mengembangkan pokok-pokoki cerita menjadi dongeng

## C. Metode

1. Diskusi
2. Penugasan
3. Inkuiri

## D. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Awal (10 Menit)
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengucapkan salam dan mengecek kesiapan siswa</li> <li>2. Mengabsen siswa</li> </ol>
Kegiatan Inti (100 menit)
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok. Masing-masing kelompok berisikan 5-6 orang.</li> <li>2. Siswa diberikan lembar berisi contoh dongeng dan siswa mendiskusikannya dengan kelompoknya mengenai pengertian dan ciri-ciri dongeng.</li> </ol>

<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Siswa diberikan tambahan penjelasan tentang jenis-jenis dongeng, unsur-unsur intrinsik dongeng, dan langkah-langkah menuliskan kembali serta menuliskan kembali dongeng.</li> <li>4. Siswa diberi kesempatan oleh guru untuk bertanya bagi siswa yang belum paham penjelasan guru.</li> <li>5. Setelah paham siswa mempersiapkan diri untuk mengerjakan tugas secara individu.</li> <li>6. Siswa dibagikan lembar jawab dan komik tanpa teks.</li> <li>7. Siswa mengamati komik tanpa teks dengan panduan guru.</li> <li>8. Siswa diberi tata cara mengerjakan soal.</li> <li>9. Siswa kembali diberi kesempatan bertanya hal yang belum dipahami.</li> <li>10. Siswa mengisi isian singkat yang sudah disediakan berdasar komik tanpa teks yang telah disediakan.</li> <li>11. Siswa menulis kembali dongeng menggunakan bahasa sendiri berdasarkan pokok-pokok cerita dari unsur intrinsik yang terdapat dalam media komik tanpa teks.</li> <li>12. Setelah selesai siswa menyunting tulisan mereka sesuai kriteria penilaian.</li> <li>13. Siswa diberi kesempatan oleh guru untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti.</li> </ol>
Kegiatan Akhir (10 menit)
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bersama guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran.</li> <li>2. Siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya.</li> <li>3. Siswa dan guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam</li> </ol>

### E. Sumber

1. Buku paket Bahasa Indonesia.
2. Agus, D.S. 2008. *Mendongeng Bareng Kak Agus DS, Yuk*. Yogyakarta: Kanisius.
3. Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

### F. Penilaian

1. Jenis tagihan : Tes unjuk kerja, tugas individu
2. Bentuk instrumen : Lembar soal

## 3. Soal tes :

- a. Isilah kolom di bawah ini dengan singkat berdasarkan gambar dongeng yang ditampilkan!

No	Unsur intrinsik	Uraian singkat
1	Judul	
2	Tema	
3	Tokoh	1. 2. 3.
4	Watak tokoh	1. (baik/buruk)* 2. (baik/buruk)* 3. (baik/buruk)*
5	Latar terjadinya cerita	a. tempat: b. waktu:
6	Alur cerita	c. Pokok cerita bagian awal (peristiwa yang dijadikan pembuka cerita) :  b. Pokok cerita bagian tengah (konflik) :  c. pokok cerita bagian akhir (penutup) :
7	Pesan/ Amanat	1. 2.

- b. Apakah gambar dongeng yang ditampilkan menarik? Tuliskan 2 hal yang menarik dari gambar dongeng tersebut!  
Dongeng (menarik/tidak menarik)\*  
Kemenarikan dongeng:  
1.  
2.
- c. Tulislah kembali dongeng tersebut berdasarkan urutan pokok-pokok dongeng diatas dengan bahasamu sendiri!

## 4. Rubrik Penilaian Tugas Isian Singkat Siswa

1. unsur inirinsik		Nilai
Judul	• Menyebutkan judul sangat kreatif sesuai dengan gambar	4
	• Menyebutkan judul cukup kreatif sesuai dengan gambar	3
	• Menyebutkan judul kurang kreatif sesuai dengan gambar	2
	• Menyebutkan judul secara tidak kreatif sesuai dengan gambar	1
	• Tidak menyebutkan judul	0
Tema	• Menyebutkan tema dongeng sangat sesuai dengan gambar	4
	• Menyebutkan tema dongeng cukup sesuai dengan gambar	3
	• Menyebutkan tema dongeng tetapi kurang sesuai dengan gambar	2
	• Menyebutkan tema dongeng tetapi tidak sesuai dengan gambar	1
	• Tidak menyebutkan tema	0
Tokoh	• Menyebutkan 3 tokoh atau lebih secara tepat	4
	• Menyebutkan 2 tokoh secara tepat	3
	• Menyebutkan 1 tokoh secara tepat	2
	• Menyebutkan tokoh dengan tidak tepat	1
	• Tidak menyebutkan tokoh	0
Watak	• Menyebutkan 3 watak atau lebih dengan tepat • Mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk	4
	• Menyebutkan 3 watak dengan tepat • Tidak mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk	3
	• Menyebutkan 2 watak dengan tepat • Mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk	
	• Menyebutkan 2 watak dengan tepat • Tidak mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk	2
	• Menyebutkan 1 watak dengan tepat • Mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk	
	• Menyebutkan 1 watak dengan tepat • Tidak mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk	1
	• Tidak menyebutkan watak dengan tepat • Mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk	
	• Tidak menyebutkan apa-apa	0
Latar	• Menyebutkan latar terjadinya cerita sangat lengkap dan tepat dan sesuai gambar	4
	• Menyebutkan latar terjadinya cerita cukup lengkap dan tepat sesuai dengan gambar	3
	• Menyebutkan latar terjadinya cerita tetapi kurang lengkap dan tepat sesuai dengan gambar	2
	• Menyebutkan latar terjadinya cerita tetapi tidak lengkap dan tepat sesuai dengan gambar	1
	• Tidak menyebutkan apa-apa	0

Alur	• Menyebutkan 3 peristiwa pokok dengan tepat	4
	• Menyebutkan 2 peristiwa pokok dengan tepat	3
	• Menyebutkan 1 peristiwa pokok dengan tepat	2
	• Menyebutkan peristiwa pokok dengan tidak tepat	1
	• Tidak menyebutkan apa-apa	0
Amanat	• Menyebutkan 3 amanat secara tepat	4
	• Menyebutkan 2 amanat secara tepat	3
	• Menyebutkan 1 amanat secara tepat	2
	• Menyebutkan namun kurang tepat	1
	• Tidak menyebutkan apa-apa	0
2. Hal Menarik		Nilai
• Mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak	• Menyebutkan 2 hal yang menarik dari dongeng	4
• Tidak mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak	• Menyebutkan 2 hal yang menarik dari dongeng	3
• Mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak	• Menyebutkan 1 hal yang menarik dari dongeng	2
• Tidak mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak	• Menyebutkan 1 hal yang menarik dari dongeng	
• Mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak	• Tidak menyebutkan hal yang menarik dari dongeng	1
• Tidak mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak	• Tidak menyebutkan hal yang menarik dari dongeng	0

$$\text{Nilai tugas akhir} : \frac{\text{Jumlah perolehan skor}}{\text{Skor maksimal (32)}} \times 100$$

#### 5. Rubrik Penilaian Tulisan Dongeng Siswa

Aspek	Monitoring	Indikator	Nilai
Isi ( bobot 30%)	Isi tulisan siswa yang baik harus memenuhi kriteria: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ada topik dan judul yang sesuai dengan isi cerita</li> <li>• Ada alur cerita</li> <li>• Pelukisan watak tokoh tajam dan nyata</li> <li>• Tokoh yang disebutkan tepat</li> <li>• Konflik cerita terbangun dengan baik</li> <li>• Menyelipkan pesan/ amanat pada dongeng yang dibuat</li> </ul>	Baik: Dongeng yang ditulis memenuhi 5-6 kriteria	3
		Sedang: Dongeng yang ditulis memenuhi 3-4 kriteria	2
		Kurang: Dongeng yang ditulis memenuhi 1-2 kriteria	1

Penyajian Cerita (Bobot 30%)	Penyajian cerita yang baik pada tulisan siswa harus memenuhi kriteria: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cerita dibawakan dengan lebih hidup (dapat mengungkapkan perasaan yang dialami tokoh, dapat menceritakan hubungan tokoh satu dengan lainnya, dapat mengungkapkan jiwa serta suasana yang meliputi cerita itu dengan menggunakan majas atau gaya bahasa)</li> <li>• Cerita dibawakan sesuai dengan gambar yang telah disajikan</li> <li>• Cerita bukan hafalan semata dan tidak bersifat menggurui, untuk mengungkapkannya dapat menggunakan analogi/ perbandingan</li> </ul>	Baik: Dongeng yang ditulis memenuhi 3 kriteria	3
		Sedang: Dongeng yang ditulis memenuhi 2 kriteria	2
		Kurang: Dongeng yang ditulis memenuhi 1 kriteria	1
Bahasa (bobot 20%)	Bahasa yang baik pada tulisan siswa harus memenuhi kriteria: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Paragraf kohesi dan koheren</li> <li>• Kalimat efektif dan komunikatif</li> <li>• Struktur kalimat baku</li> <li>• Diksi tepat dan variatif</li> <li>• Makna tidak ambigu</li> <li>• Penerapan konjungsi secara tepat</li> </ul>	Baik: Dongeng yang ditulis memenuhi 5-6 kriteria	3
		Sedang: Dongeng yang ditulis memenuhi 3-4 kriteria	2
		Kurang: Dongeng yang ditulis memenuhi 1-2 kriteria	1
Mekanik (bobot 20%)	Secara mekanis, tulisan siswa yang baik harus memenuhi kriteria: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak ada kesalahan ejaan sama sekali</li> <li>• Tulisan tangan rapi dan jelas terbaca</li> <li>• Tidak ada salah tulis</li> <li>• Pemilihan jenis dan ukuran huruf sesuai ( termasuk penulisan huruf kapital)</li> <li>• Pemilihan margin pas</li> </ul>	Baik: Dongeng yang ditulis memenuhi 4-5 kriteria	3
		Sedang: Dongeng yang ditulis memenuhi 2-3 kriteria	2
		Dongeng yang ditulis memenuhi 1 atau tidak memenuhi semua kriteria	1

Nilai tugas akhir :  $\left[ \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{Skor maksimal}} \times \text{bobot} \right] \times 100$

Nilai tugas akhir = nilai aspek isi + nilai aspek penyajian cerita + nilai aspek bahasa +

nilai aspek mekanik

$$\left[ \left( \frac{\text{skor}}{3} \times 30\% \right) + \left( \frac{\text{skor}}{3} \times 30\% \right) + \left( \frac{\text{skor}}{3} \times 20\% \right) + \left( \frac{\text{skor}}{3} \times 20\% \right) \right] \times 100$$

Nilai akhir keseluruhan =

$$\frac{\text{nilai isian singkat} + \text{nilai tulisan siswa}}{2}$$

Wates, Oktober 2011

Mengetahui,

Guru Bidang Studi

Mahasiswa

Sri Wahyuni, S.Pd

NIP. 19550831 1 197803 1 005

Galuh Cita Sagami

NIM 07201244071

<b>RPP Kelompok Eksperimen</b>
--------------------------------

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Nama Sekolah	: SMPN 1 WATES
Mata Pelajaran	: Bahasa dan Sastra Indonesia
Kelas/Semester	: VII/1
Alokasi waktu	: 3 X 40 menit
Standar Kompetensi	: Mengekspresikan pikiran, perasaan, dan pengalaman melalui pantun dan dongeng
Kompetensi Dasar	: Menulis kembali dengan bahasa sendiri dongeng yang pernah didengar atau dibaca
Indikator	:

1. Kognitif

a. Produk

- Mengidentifikasi dan mencatat unsur-unsur intrinsik dongeng yang terdapat dalam media komik tanpa teks.
- Menemukan hal-hal yang menarik dari dongeng yang disajikan dalam media komik yang telah disajikan.
- Menulis kembali dongeng yang disajikan dalam komik tanpa teks dengan mengembangkan pokok-pokok cerita dari unsur intrinsik yang dicatatnya.

b. Proses

- Mengamati dongeng yang disajikan dalam media komik tanpa teks.
- Mencatat unsur intrinsik dari dongeng yang diamati.
- Mencatat hal-hal yang menarik dari dongeng yang disajikan dalam media komik tanpa teks
- Mengembangkan pokok-pokok cerita dari unsur intrinsik yang telah dicatat.

- Menulis kembali dongeng menggunakan bahasa sendiri berdasarkan pokok-pokok cerita dari unsur intrinsik yang terdapat dalam media komik tanpa teks.

## 2. Psikomotorik

- Memberikan saran yang dapat melengkapi kekurangan yang ada dalam menulis cerita dongeng.

## 3. Afektif

### a. Karakter

- Apresiatif
- Kreatif
- Mandiri

### b. Keterampilan sosial

- Menjadi penyimak yang baik
- Saling membantu dalam memecahkan kesulitan yang dialami teman selama pembelajaran berlangsung

## A. Tujuan Pembelajaran

### 1. Kognitif

#### a. Produk

- Siswa mampu mengidentifikasi dan mencatat unsur-unsur intrinsik dongeng yang terdapat dalam media komik tanpa teks.
- Siswa mampu menemukan hal-hal yang menarik dari dongeng yang disajikan dalam media komik yang telah disajikan.
- Siswa mampu menulis kembali dongeng yang disajikan dalam komik tanpa teks dengan mengembangkan pokok-pokok cerita dari unsur intrinsik yang dicatatnya.

#### b. Proses

- Siswa mampu mengamati dongeng yang disajikan dalam media komik tanpa teks.

- Siswa mampu mencatat unsur intrinsik dari dongeng yang diamati.
  - Siswa mampu mencatat hal-hal yang menarik dari dongeng yang disajikan dalam media komik tanpa teks
  - Siswa mampu mengembangkan pokok-pokok cerita dari unsur intrinsik yang telah dicatat.
  - Siswa mampu menulis kembali dongeng menggunakan bahasa sendiri berdasarkan pokok-pokok cerita dari unsur intrinsik yang terdapat dalam media komik tanpa teks.
2. Psikomotorik
    - Siswa mampu memberikan saran yang dapat melengkapi kekurangan yang ada dalam menulis cerita dongeng.

3. Afektif

- a. Karakter

Melalui pembelajaran sastra (menulis dongeng) siswa dapat secara aktif terlibat langsung dalam proses menulis dongeng. Selain itu, siswa dapat berlatih kreatif dan mengembangkan imajinasinya dalam bersastra sehingga siswa diharapkan dapat memiliki kepekaan rasa terhadap sesama teman.

- b. Keterampilan sosial

Siswa dapat terlibat secara aktif dalam memberi tanggapan dengan bahasa yang baik dan benar, serta memberi saran dan bantuan kepada teman yang mengalami kesulitan.

## **B. Materi**

1. Pengertian dongeng

Dongeng merupakan bagian dari cerita rakyat, yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita (Danandjaja melalui Agus 2009: 12). Dongeng tidak terikat oleh tempat maupun waktu, dapat terjadi di mana saja dan kapan saja tanpa perlu harus ada semacam pertanggungjawaban pelataran. Nurgiyantoro (2005: 199) mengungkapkan bahwa selain berfungsi untuk memberikan hiburan, dongeng juga merupakan sarana untuk mewariskan nilai-nilai yang diyakini kebenarannya oleh masyarakat pada

masa itu. Di dalamnya dongeng mengandung ajaran moral, sehingga dongeng merupakan sebuah sarana ampuh untuk mewariskan nilai-nilai.

## 2. Ciri-ciri dongeng

- a) Cerita bersifat fantasi dan relatif pendek.
- b) Tidak terikat waktu dan tempat.
- c) Tokok berkarakter sederhana.
- d) Bersifat universal (dapat ditemukan di berbagai pelosok masyarakat dunia)
- e) Alur cerita bersifat progresif

## 3. Unsur-unsur dongeng

- a) Tema : makna dalam cerita
- b) Alur : rangkaian peristiwa yang disusun berdasarkan hubungan kausalitas.
- c) Latar/setting : gambaran/keterangan mengenai tempat, waktu, dan situasi/suasana berlangsungnya peristiwa.
- d) Tokoh dan penokohan : cara pengarang menggambarkan watak pelaku.
- e) Tokoh : pelaku-pelaku yang ada dalam cerita
- f) Amanat : nasehat yang hendak disampaikan pengarang pada pembaca.

## 4. Macam-macam dongeng

- a) Fabel : cerita yang pelaku-pelakunya adalah binatang
- b) Mite : cerita mengenai makhluk halus
- c) Legenda : cerita yang berisi mengenai keajaiban alam
- d) Sage : cerita Kepahlawanan.

## 5. Cara memahami sebuah dongeng

- a) Menentukan tema dongeng

Tema adalah pokok pikiran atau hal dasar yang dibicarakan dalam sebuah cerita. Dongeng dapat bertema agama, sosial, ekonomi, moral, pendidikan dan percintaan.

## b) Mengemukakan hal-hal yang menarik dari dongeng

Cerita dalam dongeng bersifat khayalan. Isi cerita yang bersifat khayalan ini yang membuat cerita dongeng menarik. Selain isi cerita, pesan yang terkandung di dalam cerita dan gaya bahasa yang digunakan juga merupakan hal yang menarik dari sebuah dongeng. Selain itu, hal yang menarik di dalam dongeng itu bisa (1) tokohnya, (2) watak tokoh, (3) tempat kejadiannya, (4) hal-hal yang menarik, (5) nilai yang dapat diambil sebagai hikmah, dan (6) temanya.

## 6. Cara menulis kembali dongeng

- a) Mengamati komik tanpa teks yang disajikan
- b) Memahami alur cerita dalam setiap rangkaian gambar
- c) Menuliskan pokok-pokok cerita
- d) Mengembangkan pokok-pokok cerita menjadi dongeng

**C. Metode**

1. Diskusi
2. Penugasan
3. Inkuiri

**D. Langkah-Langkah Pembelajaran**

Kegiatan Awal (10 Menit)
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengucapkan salam dan mengecek kesiapan siswa</li> <li>2. Mengabsen siswa</li> </ol>
Kegiatan Inti (100 menit)
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dan guru mengulas kembali materi dongeng</li> <li>2. Siswa diberi kesempatan oleh guru untuk bertanya bagi siswa yang belum paham penjelasan guru.</li> <li>3. Setelah paham siswa mempersiapkan diri untuk mengerjakan tugas secara individu.</li> <li>4. Siswa dibagikan lembar jawab dan komik tanpa teks.</li> <li>5. Siswa mengamati komik tanpa teks dengan panduan guru.</li> <li>6. Siswa diberi tata cara mengerjakan soal.</li> <li>7. Siswa kembali diberi kesempatan bertanya hal yang belum dipahami.</li> <li>8. Siswa mengisi isian singkat yang sudah disediakan berdasar komik</li> </ol>

<p>tanpa teks yang telah disediakan, baik yang disajikan dalam bentuk buku maupun dalam tayangan di <i>LCD</i>.</p> <p>9. Siswa menulis kembali dongeng menggunakan bahasa sendiri berdasarkan pokok-pokok cerita dari unsur intrinsik yang terdapat dalam media komik tanpa teks.</p> <p>10. Setelah selesai siswa menyunting tulisan mereka sesuai kriteria penilaian.</p> <p>11. Siswa diberi kesempatan oleh guru untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti.</p>
<b>Kegiatan Akhir (10 menit)</b>
<p>1. Siswa bersama guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran</p> <p>2. Siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya.</p> <p>3. Siswa dan guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam</p>

### E. Sumber

1. Buku paket Bahasa Indonesia
2. Agus, D.S. 2008. *Mendongeng Bareng Kak Agus DS, Yuk*. Yogyakarta: Kanisius.
3. Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

### F. Penilaian

1. Jenis tagihan : Tes unjuk kerja, tugas individu
2. Bentuk instrumen : Lembar soal
3. Soal tes
  - a. Isilah kolom di bawah ini dengan singkat berdasarkan gambar dongeng yang ditampilkan!

No	Unsur intrinsik	Uraian singkat
1	Judul	
2	Tema	
3	Tokoh	1. 2. 3.
4	Watak tokoh	1. (baik/buruk)* 2. (baik/buruk)* 3. (baik/buruk)*
5	Latar terjadinya cerita	a. tempat: b. waktu:

6	Alur cerita	<p>d. Pokok cerita bagian awal (peristiwa yang dijadikan pembuka cerita) :</p> <p>b. Pokok cerita bagian tengah (konflik) :</p> <p>c. pokok cerita bagian akhir (penutup) :</p> <p>i</p>
7	Pesan/ Amanat	<p>1.</p> <p>2.</p>

- b. Apakah gambar dongeng yang ditampilkan menarik? Tuliskan 2 hal yang menarik dari gambar dongeng tersebut!  
 Dongeng (menarik/tidak menarik)\*  
 Kemenarikan dongeng:
- 1.
  - 2.
- c. Tulislah kembali dongeng tersebut berdasarkan urutan pokok-pokok dongeng diatas dengan bahasamu sendiri!

#### 4. Rubrik Penilaian Tugas Isian Singkat Siswa

1. unsur inirinsik		Nilai
Judul	• Menyebutkan judul sangat kreatif sesuai dengan gambar	4
	• Menyebutkan judul cukup kreatif sesuai dengan gambar	3
	• Menyebutkan judul kurang kreatif sesuai dengan gambar	2
	• Menyebutkan judul secara tidak kreatif sesuai dengan gambar	1
	• Tidak menyebutkan judul	0
Tema	• Menyebutkan tema dongeng sangat sesuai dengan gambar	4
	• Menyebutkan tema dongeng cukup sesuai dengan gambar	3
	• Menyebutkan tema dongeng tetapi kurang sesuai dengan gambar	2
	• Menyebutkan tema dongeng tetapi tidak sesuai dengan gambar	1
	• Tidak menyebutkan tema	0
Tokoh	• Menyebutkan 3 tokoh atau lebih secara tepat	4
	• Menyebutkan 2 tokoh secara tepat	3
	• Menyebutkan 1 tokoh secara tepat	2
	• Menyebutkan tokoh dengan tidak tepat	1
	• Tidak menyebutkan tokoh	0

Watak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan 3 watak atau lebih dengan tepat</li> <li>• Mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk</li> </ul>	4
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan 3 watak dengan tepat</li> <li>• Tidak mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk</li> </ul>	3
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan 2 watak dengan tepat</li> <li>• Mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan 2 watak dengan tepat</li> <li>• Tidak mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk</li> </ul>	2
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan 1 watak dengan tepat</li> <li>• Mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan 1 watak dengan tepat</li> <li>• Tidak mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk</li> </ul>	1
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak menyebutkan watak dengan tepat</li> <li>• Mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak menyebutkan apa-apa</li> </ul>	0
Latar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan latar terjadinya cerita sangat lengkap dan tepat dan sesuai gambar</li> </ul>	4
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan latar terjadinya cerita cukup lengkap dan tepat sesuai dengan gambar</li> </ul>	3
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan latar terjadinya cerita tetapi kurang lengkap dan tepat sesuai dengan gambar</li> </ul>	2
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan latar terjadinya cerita tetapi tidak lengkap dan tepat sesuai dengan gambar</li> </ul>	1
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak menyebutkan apa-apa</li> </ul>	0
Alur	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan 3 peristiwa pokok dengan tepat</li> </ul>	4
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan 2 peristiwa pokok dengan tepat</li> </ul>	3
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan 1 peristiwa pokok dengan tepat</li> </ul>	2
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan peristiwa pokok dengan tidak tepat</li> </ul>	1
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak menyebutkan apa-apa</li> </ul>	0
Amanat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan 3 amanat secara tepat</li> </ul>	4
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan 2 amanat secara tepat</li> </ul>	3
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan 1 amanat secara tepat</li> </ul>	2
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan namun kurang tepat</li> </ul>	1
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak menyebutkan apa-apa</li> </ul>	0
2. Hal Menarik		Nilai
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak</li> <li>• Menyebutkan 2 hal yang menarik dari dongeng</li> </ul>		4
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak</li> <li>• Menyebutkan 2 hal yang menarik dari dongeng</li> </ul>		3
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak</li> <li>• Menyebutkan 1 hal yang menarik dari dongeng</li> </ul>		2
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak</li> <li>• Menyebutkan 1 hal yang menarik dari dongeng</li> </ul>		

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak</li> <li>• Tidak menyebutkan hal yang menarik dari dongeng</li> </ul>	1
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak</li> <li>• Tidak menyebutkan hal yang menarik dari dongeng</li> </ul>	0

$$\text{Nilai tugas akhir} : \frac{\text{Jumlah perolehan skor}}{\text{Skor maksimal (32)}} \times 100$$

### 5. Rubrik Penilaian Tulisan Dongeng Siswa

Aspek	Monitoring	Indikator	Nilai
Isi ( bobot 30%)	Isi tulisan siswa yang baik harus memenuhi kriteria: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ada topik dan judul yang sesuai dengan isi cerita</li> <li>• Ada alur cerita</li> <li>• Pelukisan watak tokoh tajam dan nyata</li> <li>• Tokoh yang disebutkan tepat</li> <li>• Konflik cerita terbangun dengan baik</li> <li>• Menyelipkan pesan/ amanat pada dongeng yang dibuat</li> </ul>	Baik: Dongeng yang ditulis memenuhi 5-6 kriteria	3
		Sedang: Dongeng yang ditulis memenuhi 3-4 kriteria	2
		Kurang: Dongeng yang ditulis memenuhi 1-2 kriteria	1
Penyajian Cerita (Bobot 30%)	Penyajian cerita yang baik pada tulisan siswa harus memenuhi kriteria: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cerita dibawakan dengan lebih hidup (dapat mengungkapkan perasaan yang dialami tokoh, dapat menceritakan hubungan tokoh satu dengan lainnya, dapat mengungkapkan jiwa serta suasana yang meliputi cerita itu dengan menggunakan majas atau gaya bahasa)</li> <li>• Cerita dibawakan sesuai dengan gambar yang telah disajikan</li> <li>• Cerita bukan hafalan semata dan tidak bersifat menggurui, untuk mengungkapkannya dapat menggunakan analogi/perbandingan</li> </ul>	Baik: Dongeng yang ditulis memenuhi 3 kriteria	3
		Sedang: Dongeng yang ditulis memenuhi 2 kriteria	2
		Kurang: Dongeng yang ditulis memenuhi 1 kriteria	1

Bahasa (bobot 20%)	Bahasa yang baik pada tulisan siswa harus memenuhi kriteria: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Paragraf koheisi dan koheren</li> <li>• Kalimat efektif dan komunikatif</li> <li>• Struktur kalimat baku</li> <li>• Diksi tepat dan variatif</li> <li>• Makna tidak ambigu</li> <li>• Penerapan konjungsi secara tepat</li> </ul>	Baik: Dongeng yang ditulis memenuhi 5-6 kriteria	3
		Sedang: Dongeng yang ditulis memenuhi 3-4 kriteria	2
		Kurang: Dongeng yang ditulis memenuhi 1-2 kriteria	1
Mekanik (bobot 20%)	Secara mekanis, tulisan siswa yang baik harus memenuhi kriteria: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak ada kesalahan ejaan sama sekali</li> <li>• Tulisan tangan rapi dan jelas terbaca</li> <li>• Tidak ada salah tulis</li> <li>• Pemilihan jenis dan ukuran huruf sesuai (termasuk penulisan huruf kapital)</li> <li>• Pemilihan margin pas</li> </ul>	Baik: Dongeng yang ditulis memenuhi 4-5 kriteria	3
		Sedang: Dongeng yang ditulis memenuhi 2-3 kriteria	2
		Dongeng yang ditulis memenuhi 1 atau tidak memenuhi semua kriteria	1

$$\text{Nilai tugas akhir : } \left[ \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{Skor maksimal}} \times \text{bobot} \right] \times 100$$

Nilai tugas akhir = nilai aspek isi + nilai aspek penyajian cerita + nilai aspek bahasa + nilai aspek mekanik

$$\left[ \left( \frac{\text{skor}}{3} \times 30\% \right) + \left( \frac{\text{skor}}{3} \times 30\% \right) + \left( \frac{\text{skor}}{3} \times 20\% \right) + \left( \frac{\text{skor}}{3} \times 20\% \right) \right] \times 100$$

Nilai akhir keseluruhan =

$$\frac{\text{nilai isian singkat} + \text{nilai tulisan siswa}}{2}$$

Wates, Oktober 2011

Mengetahui,

Guru Bidang Studi

Mahasiswa

Sri Wahyuni, S.Pd

NIP. 19550831 1 197803 1 005

Galuh Cita Sagami

NIM. 07201244071

**RPP Prates Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen**
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**
**(RPP)**

- Nama Sekolah : SMPN 1 WATES
- Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia
- Kelas/Semester : VII/1
- Alokasi waktu : 3 X 40 menit
- Standar Kompetensi : Mengekspreiskan pikiran, perasaan dan pengalaman melalui pantun dan dongeng.
- Kompetensi Dasar : Menulis kembali dengan bahasa sendiri dongeng yang pernah dibaca atau didengar.
- Indikator :
1. Kognitif
    - a. Produk
      - Mengidentifikasi dan mencatat unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam dongeng yang disimaknya.
      - Menemukan hal-hal yang menarik dari dongeng.
      - Menulis kembali dongeng yang disimaknya dengan mengembangkan pokok-pokok cerita dari unsur intrinsik yang dicatatnya.
    - b. Proses
      - Menyimak dongeng yang dibacakan oleh guru.
      - Mencatat unsur intrinsik dari dongeng yang dibacakan.
      - Mengembangkan pokok-pokok cerita dari unsur intrinsik yang telah dicatat.
      - Menulis kembali dongeng yang didengar menggunakan bahasa sendiri.
  2. Psikomotorik
    - Memberikan saran yang dapat melengkapi kekurangan yang ada dalam menulis cerita dongeng.

### 3. Afektif

#### a. Karakter

- Apresiatif
- Kreatif
- Mandiri

#### b. Keterampilan sosial

- Menjadi penyimak yang baik
- Saling membantu dalam memecahkan kesulitan yang dialami teman selama pembelajaran berlangsung

## **A. Tujuan Pembelajaran**

### 1. Kognitif

#### a. Produk

- Siswa mampu mengidentifikasi dan mencatat unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam dongeng yang disimaknya.
- Siswa mampu menemukan hal-hal yang menarik dari dongeng.
- Siswa mampu menulis kembali dongeng yang disimaknya dengan mengembangkan pokok-pokok cerita dari unsur intrinsik yang dicatatnya.

#### b. Proses

- Siswa mampu menyimak dongeng yang dibacakan oleh guru.
- Siswa mampu mencatat unsur intrinsik dari dongeng yang dibacakan.
- Siswa mampu mengembangkan pokok-pokok cerita dari unsur intrinsik yang telah dicatat.
- Siswa mampu menulis kembali dongeng yang didengar menggunakan bahasanya sendiri.

### 2. Psikomotorik

- Siswa mampu memberikan saran yang dapat melengkapi kekurangan yang ada dalam menulis cerita dongeng.

### 3. Afektif

#### a. Karakter

Melalui pembelajaran sastra (menulis dongeng) siswa dapat secara aktif terlibat langsung dalam proses menulis dongeng. Selain itu, siswa dapat berlatih kreatif dan mengembangkan imajinasinya dalam bersastra sehingga siswa diharapkan dapat memiliki kepekaan rasa terhadap sesama teman.

#### b. Keterampilan sosial

Siswa dapat terlibat secara aktif dalam memberi tanggapan dengan bahasa yang baik dan benar, serta memberi saran dan bantuan kepada teman yang mengalami kesulitan.

## **B. Materi**

### 1. Pengertian dongeng

Dongeng merupakan bagian dari cerita rakyat, yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita (Danandjaja melalui Agus 2009: 12). Dongeng tidak terikat oleh tempat maupun waktu, dapat terjadi di mana saja dan kapan saja tanpa perlu harus ada semacam pertanggungjawaban pelataran. Nurgiyantoro (2005: 199) mengungkapkan bahwa selain berfungsi untuk memberikan hiburan, dongeng juga merupakan sarana untuk mewariskan nilai-nilai yang diyakini kebenarannya oleh masyarakat pada masa itu. Di dalamnya dongeng mengandung ajaran moral, sehingga dongeng merupakan sebuah sarana ampuh untuk mewariskan nilai-nilai.

### 2. Ciri-ciri dongeng

- a) Cerita bersifat fantasi dan relatif pendek.
- b) Tidak terikat waktu dan tempat.
- c) Tokok berkarakter sederhana.
- d) Bersifat universal (dapat ditemukan di berbagai pelosok masyarakat dunia)
- e) Alur cerita bersifat progresif

### 3. Unsur-unsur dongeng

- a) Tema : makna dalam cerita
- b) Alur : rangkaian peristiwa yang disusun berdasarkan hubungan klausalitas.
- c) Latar/setting : gambaran/keterangan mengenai tempat, waktu, dan situasi/suasana berlangsungnya peristiwa.
- d) Tokoh dan penokohan : cara pengarang menggambarkan watak pelaku.
- e) Tokoh : pelaku-pelaku yang ada dalam cerita
- f) Amanat : nasehat yang hendak disampaikan pengarang pada pembaca.

### 4. Macam-macam dongeng

- a) Fabel : cerita yang pelaku-pelakunya adalah binatang
- b) Mite : cerita mengenai makhluk halus
- c) Legenda : cerita yang berisi mengenai keajaiban alam
- d) Sage : cerita Kepahlawanan.

## C. Metode

1. Diskusi
2. Penugasan
3. Inkuiri

## D. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Awal (10 Menit)
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengucapkan salam dan mengecek kesiapan siswa</li> <li>2. Mengabsen siswa</li> </ol>
Kegiatan Inti (100 menit)
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dibagikan lembar soal dan lembar jawab oleh guru</li> <li>2. Siswa diberi penjelasan tata cara mengerjakan soal</li> <li>3. Siswa menyiapkan diri untuk menyimak dongeng, sementara guru membacakan dongeng</li> <li>4. Siswa menyimak dengan penuh perhatian dongeng yang diceritakan guru</li> <li>5. Siswa mengerjakan soal menulis dongeng</li> </ol>
Kegiatan Akhir (10 menit)
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya</li> <li>2. Siswa dan guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam</li> </ol>

### E. Sumber

1. Buku paket Bahasa Indonesia
2. Agus, D.S. 2008. *Mendongeng Bareng Kak Agus DS, Yuk*. Yogyakarta: Kanisius.
3. Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

### F. Penilaian

1. Jenis tagihan : Tes unjuk kerja, tugas individu
2. Bentuk instrumen : Lembar soal
3. Soal tes
  - a. Isilah kolom di bawah ini dengan singkat berdasarkan gambar /dongeng yang dibacakan oleh guru!

No	Unsur intrinsik	Uraian singkat
1	Judul	
2	Tema	
3	Tokoh	1. 2. 3.
4	Watak tokoh	1. (baik/buruk)* 2. (baik/buruk)* 3. (baik/buruk)*
5	Latar terjadinya cerita	a. tempat: b. waktu:
6	Alur cerita	e. Pokok cerita bagian awal (peristiwa yang dijadikan pembuka cerita) :  b. Pokok cerita bagian tengah (konflik) :  c. pokok cerita bagian akhir (penutup) :
7	Pesan/ Amanat	1. 2.

- b. Apakah dongeng tersebut menarik? Tuliskan 2 hal yang menarik dari dongeng tersebut!

Dongeng (menarik/tidak menarik)\*

Kemenarikan dongeng:

- 1.
- 2.

- c. Tulislah kembali dongeng tersebut berdasarkan urutan pokok-pokok dongeng diatas dengan bahasamu sendiri!

#### 4. Rubrik Penilaian Tugas Isian Singkat Siswa

1. Unsur inrrinsik		Nilai
Judul	• Menyebutkan judul sangat kreatif sesuai dengan gambar /dongeng	4
	• Menyebutkan judul cukup kreatif sesuai dengan gambar/dongeng	3
	• Menyebutkan judul kurang kreatif sesuai dengan gambar/dongeng	2
	• Menyebutkan judul secara tidak kreatif sesuai dengan gambar/dongeng	1
	• Tidak menyebutkan judul	0
Tema	• Menyebutkan tema dongeng sangat sesuai dengan gambar/dongeng	4
	• Menyebutkan tema dongeng cukup sesuai dengan gambar/dongeng	3
	• Menyebutkan tema dongeng tetapi kurang sesuai dengan gambar/dongeng	2
	• Menyebutkan tema dongeng tetapi tidak sesuai dengan gambar/dongeng	1
	• Tidak menyebutkan tema	0
Tokoh	• Menyebutkan 3 tokoh atau lebih secara tepat	4
	• Menyebutkan 2 tokoh secara tepat	3
	• Menyebutkan 1 tokoh secara tepat	2
	• Menyebutkan tokoh dengan tidak tepat	1
	• Tidak menyebutkan tokoh	0
Watak	• Menyebutkan 3 watak atau lebih dengan tepat • Mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk	4
	• Menyebutkan 3 watak dengan tepat • Tidak mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk	3
	• Menyebutkan 2 watak dengan tepat • Mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk	2
	• Menyebutkan 2 watak dengan tepat • Tidak mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk	
	• Menyebutkan 1 watak dengan tepat • Mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan 1 watak dengan tepat</li> <li>• Tidak mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk</li> </ul>	1
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak menyebutkan watak dengan tepat</li> <li>• Mengkategorikan ke dalam watak baik atau buruk</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak menyebutkan apa-apa</li> </ul>	0
Latar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan latar terjadinya cerita sangat lengkap dan tepat dan sesuai gambar/dongeng</li> </ul>	4
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan latar terjadinya cerita cukup lengkap dan tepat sesuai dengan gambar/dongeng</li> </ul>	3
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan latar terjadinya cerita tetapi kurang lengkap dan tepat sesuai dengan gambar/dongeng</li> </ul>	2
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan latar terjadinya cerita tetapi tidak lengkap dan tepat sesuai dengan gambar/dongeng</li> </ul>	1
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak menyebutkan apa-apa</li> </ul>	0
Alur	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan 3 peristiwa pokok dengan tepat</li> </ul>	4
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan 2 peristiwa pokok dengan tepat</li> </ul>	3
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan 1 peristiwa pokok dengan tepat</li> </ul>	2
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan peristiwa pokok dengan tidak tepat</li> </ul>	1
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak menyebutkan apa-apa</li> </ul>	0
Amanat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan 3 amanat secara tepat</li> </ul>	4
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan 2 amanat secara tepat</li> </ul>	3
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan 1 amanat secara tepat</li> </ul>	2
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan namun kurang tepat</li> </ul>	1
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak menyebutkan apa-apa</li> </ul>	0
2. Hal menarik		Nilai
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak</li> <li>• Menyebutkan 2 hal yang menarik dari dongeng</li> </ul>	4
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak</li> <li>• Menyebutkan 2 hal yang menarik dari dongeng</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak</li> <li>• Menyebutkan 1 hal yang menarik dari dongeng</li> </ul>	2
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak</li> <li>• Menyebutkan 1 hal yang menarik dari dongeng</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak</li> <li>• Tidak menyebutkan hal yang menarik dari dongeng</li> </ul>	1
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak</li> <li>• Tidak menyebutkan hal yang menarik dari dongeng</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak mengungkapkan dongeng yang diceritakan menarik atau tidak</li> <li>• Tidak menyebutkan hal yang menarik dari dongeng</li> </ul>	0
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak menyebutkan hal yang menarik dari dongeng</li> </ul>	

Nilai tugas akhir :  $\frac{\text{Jumlah perolehan skor}}{\text{Skor maksimal (32)}} \times 100$

## 5. Rubrik Penilaian Tulisan Dongeng Siswa

Aspek	Monitoring	Indikator	Nilai
Isi ( bobot 30%)	<p>Isi tulisan siswa yang baik harus memenuhi kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ada topik dan judul yang sesuai dengan isi cerita</li> <li>• Ada alur cerita</li> <li>• Pelukisan watak tokoh tajam dan nyata</li> <li>• Tokoh yang disebutkan tepat</li> <li>• Konflik cerita terbangun dengan baik</li> <li>• Menyelipkan pesan/ amanat pada dongeng yang dibuat</li> </ul>	Baik: Dongeng yang ditulis memenuhi 5-6 kriteria	3
		Sedang: Dongeng yang ditulis memenuhi 3-4 kriteria	2
		Kurang: Dongeng yang ditulis memenuhi 1-2 kriteria	1
Penyajian Cerita (Bobot 30%)	<p>Penyajian cerita yang baik pada tulisan siswa harus memenuhi kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cerita dibawakan dengan lebih hidup ( dapat mengungkapkan perasaan yang dialami tokoh, dapat menceritakan hubungan tokoh satu dengan lainnya, dapat mengungkapkan jiwa serta suasana yang meliputi cerita itu dengan menggunakan majas atau gaya bahasa)</li> <li>• Cerita dibawakan sesuai dengan dongeng yang telah dibacakan oleh guru/dari gambar yang tersaji</li> <li>• Cerita bukan hafalan semata dan tidak bersifat menggurui, untuk mengungkapkannya dapat menggunakan analogi/perbandingan</li> </ul>	Baik: Dongeng yang ditulis memenuhi 3 kriteria	3
		Sedang: Dongeng yang ditulis memenuhi 2 kriteria	2
		Kurang: Dongeng yang ditulis memenuhi 1 kriteria	1
Bahasa (bobot 20%)	<p>Bahasa yang baik pada tulisan siswa harus memenuhi kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Paragraf kohesi dan koheren</li> <li>• Kalimat efektif dan komunikatif</li> <li>• Struktur kalimat baku</li> <li>• Diksi tepat dan variatif</li> <li>• Makna tidak ambigu</li> <li>• Penerapan konjungsi secara tepat</li> </ul>	Baik: Dongeng yang ditulis memenuhi 5-6 kriteria	3
		Sedang: Dongeng yang ditulis memenuhi 3-4 kriteria	2
		Kurang: Dongeng yang ditulis memenuhi 1-2 kriteria	1

Mekanik (bobot 20%)	Secara mekanis, tulisan siswa yang baik harus memenuhi kriteria: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak ada kesalahan ejaan sama sekali</li> <li>• Tulisan tangan rapi dan jelas terbaca</li> <li>• Tidak ada salah tulis</li> <li>• Pemilihan jenis dan ukuran huruf sesuai ( termasuk penulisan huruf kapital)</li> <li>• Pemilihan margin pas</li> </ul>	Baik: Dongeng yang ditulis memenuhi 4-5 kriteria	3
		Sedang: Dongeng yang ditulis memenuhi 2-3 kriteria	2
		Dongeng yang ditulis memenuhi 1 atau tidak memenuhi semua kriteria	1

$$\text{Nilai tugas akhir : } \left[ \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{Skor maksimal}} \times \text{bobot} \right] \times 100$$

Nilai tugas akhir = nilai aspek isi + nilai aspek penyajian cerita + nilai aspek bahasa + nilai aspek mekanik

$$\left[ \left( \frac{\text{skor}}{3} \times 30\% \right) + \left( \frac{\text{skor}}{3} \times 30\% \right) + \left( \frac{\text{skor}}{3} \times 20\% \right) + \left( \frac{\text{skor}}{3} \times 20\% \right) \right] \times 100$$

Nilai akhir keseluruhan =

$$\frac{\text{nilai isian singkat} + \text{nilai tulisan siswa}}{2}$$

Wates, Oktober 2011

Mengetahui,  
Guru Bidang Studi

Mahasiswa

Sri Wahyuni, S.Pd.  
NIP. 19550831 1 197803 1 005

Galuh Cita Sagami  
NIM. 07201244071

## Lampiran 13

## Soal Prates Kelompok Eksperimen

1. Petunjuk umum
  - a. Tulis nama, nomor absen, dan kelas pada pojok kanan atas
2. Petunjuk khusus
  - a. Dengakan baik-baik dongeng yang diceritakan oleh guru
  - b. Perhatikan dengan seksama unsur intrinsik dongeng ( judul, tema, tokoh, latar, alur, dan amanat) yang terdapat dalam dongeng
  - c. Berilah judul yang sesuai dengan dongeng tersebut
  - d. Catatlah hal-hal penting dari gambar tang disajikan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan di bawah ini!
3. Soal
  - a. Isilah kolom di bawah ini dengan singkat berdasarkan dongeng yang dibacakan oleh guru!

No	Unsur intrinsik	Uraian singkat
1	Judul	
2	Tema	
3	Tokoh	1. 2. 3. .....
4	Watak tokoh	Watak tokoh 1: (baik/buruk)* Watak tokoh 2: (baik/buruk)* Watak tokoh 3: (baik/buruk)* .....
5	Latar terjadinya cerita	a. tempat: b. waktu:
6	Alur cerita	a. Pokok cerita bagian awal (peristiwa yang dijadikan pembuka cerita) :  b. Pokok cerita bagian tengah (konflik) :  c. pokok cerita bagian akhir (penutup) :
7	Pesan/ Amanat	1. 2. .....

- b. Apakah dongeng yang disajikan menarik? Tuliskan 2 hal yang menarik dari dongeng tersebut!  
Dongeng (menarik/tidak menarik)\*  
Kemenarikan dongeng:
  - 1.
  - 2.
- c. Tulislah kembali dongeng tersebut berdasarkan urutan pokok-pokok dongeng diatas dengan bahasamu sendiri!

**Soal Pascates Kelompok Eksperimen**

1. Petunjuk umum
  - a. Tulis nama, nomor absen, dan kelas pada pojok kanan atas
2. Petunjuk khusus
  - a. Perhatikan dengan baik gambar komik tanpa teks yang disajikan
  - b. Perhatikan dengan seksama unsur intrinsik dongeng yang terdapat dalam gambar ( judul, tema,tokoh, latar, alur, dan amanat)
  - c. Berilah judul dongeng yang sesuai dengan gambar tersebut
  - d. Catatlah hal-hal penting dari gambar tang disajikan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan di bawah ini!
3. Soal
  - a. Isilah kolom di bawah ini dengan singkat berdasarkan gambar dongeng yang telah disediakan!

No	Unsur intrinsik	Uraian singkat
1	Judul	
2	Tema	
3	Tokoh	1. 2. 3. .....
4	Watak tokoh	Watak tokoh 1: (baik/buruk)* Watak tokoh 2: (baik/buruk)* Watak tokoh 3: (baik/buruk)* .....
5	Latar terjadinya cerita	a. tempat: b. waktu:
6	Alur cerita	b. Pokok cerita bagian awal (peristiwa yang dijadikan pembuka cerita) :  b. Pokok cerita bagian tengah (konflik) :  c. pokok cerita bagian akhir (penutup) :
7	Pesan/ Amanat	1. 2. .....

- b. Apakah dongeng yang disajikan menarik? Tuliskan 2 hal yang menarik dari gambar dongeng tersebut!  
Dongeng (menarik/tidak menarik)\*  
Kemenarikan dongeng:  
1.  
2.
- c. Tulislah kembali dongeng tersebut berdasarkan urutan pokok-pokok dongeng diatas dengan bahasamu sendiri!

**Soal Prates dan Pascates Kelompok Kontrol**

1. Petunjuk umum
  - a. Tulis nama, nomor absen, dan kelas pada pojok kanan atas
2. Petunjuk khusus
  - a. Dengakan baik-baik dongeng yang diceritakan oleh guru
  - b. Perhatikan dengan seksama unsur intrinsik dongeng ( judul, tema, tokoh, latar, alur, dan amanat) yang terdapat dalam dongeng
  - c. Berilah judul yang sesuai dengan dongeng tersebut
  - d. Catatlah hal-hal penting dari gambar yang disajikan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan di bawah ini!
4. Soal
  - a. Isilah kolom di bawah ini dengan singkat berdasarkan dongeng yang dibacakan oleh guru!

No	Unsur intrinsik	Uraian singkat
1	Judul	
2	Tema	
3	Tokoh	1. 2. 3. .....
4	Watak tokoh	Watak tokoh 1: (baik/buruk)* Watak tokoh 2: (baik/buruk)* Watak tokoh 3: (baik/buruk)* .....
5	Latar terjadinya cerita	a. tempat: b. waktu:
6	Alur cerita	c. Pokok cerita bagian awal (peristiwa yang dijadikan pembuka cerita) :  b. Pokok cerita bagian tengah (konflik) :  c. pokok cerita bagian akhir (penutup) :
7	Pesan/ Amanat	1. 2. .....

- b. Apakah dongeng yang disajikan menarik? Tuliskan 2 hal yang menarik dari dongeng tersebut!  
Dongeng (menarik/tidak menarik)\*  
Kemenarikan dongeng:  
1.  
2.
- c. Tulislah kembali dongeng tersebut berdasarkan urutan pokok-pokok dongeng diatas dengan bahasamu sendiri!

## Lampiran 14

**PENGORBANAN SANG KATAK DAN BOKSURY**

Dahulu kala di negeri Korea hiduplah seorang petani yang miskin. Ia tinggal di sebuah dusun yang terletak di lereng sebuah gunung yang tinggi. Petani itu mempunyai seorang puteri yang bernama Bok-Sury. Istrinya telah lama meninggal. Bok-Sury adalah seorang gadis yang rajin dan pemberani. Ia sangat menyayangi ayahnya.

Suatu hari ketika Bok-Sury memasak di dapur, seekor katak melompat-lompat masuk. Katak itu duduk dekat kakinya. Tiba-tiba katak itu berkata, "Bok-Sury berikanlah aku nasi sedikit. Perutku lapat sekali". Bok-Sury sangat terkejut mendengar katak itu dapat berbicara. Tapi karena ia seorang gadis yang pemberani, maka diberikannya nasi sedikit pada katak itu. Dengan lahapnya katak itu memakan nasi pemberiannya. Katak itu kembali berkata, "terima kasih Bok-Sury! Sekarang biarkanlah aku tinggal di pojok dapurmu. Aku tak mempunyai keluarga, dan lagi pula aku senang tinggal di dekatmu."

Bok-Sury tidak mengusir katak itu. Ia pun merasa kesepian, katak itu dapat dijadikan teman bicarannya. Setiap hari bila Bok-Sury masak, disisakannya sedikit untuk katak itu. Tak seorang pun tahu tentang si katak. Ayahnya pun tak tahu. Karena tak bergerak-gerak maka tumbuhlah katak itu menjadi besar sekali. Bila orang melihat akan disangkanya katak itu seekor anjing.

Suatu ketika ayah Bok-Sury jatuh sakit. Badannya semakin kurus, mukanya pucat. Bok-Sury berusaha keras untuk menyembuhkan ayahnya, tapi ia tak berhasil. Ada seorang tabib yang tinggal jauh sekali dari dusun mereka. Karena Bok-Sury sangat menyayangi ayahnya, ia pergi juga menjemput tabib itu. Setelah memeriksanya, tabib itu berkata, "Bok-Sury, ayahmu sakit keras. Aku tak kuasa menyembuhkannya. Ada sebuah obat yang dapat menyembuhkan yaitu Ginseng. Tapi obat itu mahal sekali."

Bok Sury merasa sedih sekali mendengar keterangan tabib. Ia tak punya uang dan tak dapat meninggalkan ayahnya untuk bekerja.

Sementara itu, di sebuah dusun di lereng gunung yang sama, rakyat sedang gelisah. Di sana terdapat istana tua yang dihuni oleh mahluk raksasa. Setiap tahun rakyat harus mengorbankan seorang manusia. Orang yang dijadikan mangsa itu diletakkan di atas sebuah altar di dalam istana.

Bila keesokan harinya rakyat melihat orang itu sudah tidak ada, maka itu tandanya mereka akan selamat dari amukan mahluk raksasa selama setahun. Sudah banyak yang menjadi korban. Sekarang rakyat sedang kebingungan. Mereka tidak mempunyai korban buat si mahluk raksasa. Akhirnya rakyat mengumpulkan uang. Uang yang banyak itu akan diberikan kepada siapa saja yang mau dijadikan korban.

Bok-Sury mendengar sayembara itu. Segera diputuskannya untuk menjadikan dirinya korban buat si mahluk raksasa. Ia pergi ke dusun itu dan mendapatkan uang. Dengan uang yang banyak, Bok-Sury pergi membeli ginseng.

Betapa sukacitanya, ia ketika dilihatnya ayah tercinta berangsur-angsur sembuh. Bahkan dalam waktu beberapa hari saja ayahnya dapat berdiri dan berjalan. Tapi kegembiraan Bok-Sury tak dapat berlangsung lama. Hari yang ditentukan tiba juga. Bok-Sury masak agak banyak untuk ayahnya. Kepada ayahnya ia berkata, "Ayah, aku akan bertandang ke rumah teman, mungkin agak lama. Ayah makanlah dahulu, sudah kusiapkan."

Ayah Bok-Sury tak menaruh curiga, karena Bok-Sury sering pergi untuk menolong salah satu tetangganya. Bok-Sury teringat pada kataknya. Ia pergi ke dapur, ternyata sang katak sudah mengetahui rencana Bok-Sury. Katak itu menangis. Bok-Sury dengan lemah lembut membelai kepala katak itu sambil berkata, "Wahai sahabatku yang setia. Hari ini adalah hari terakhir kita bercakap-cakap. Jangan sedih, dan jagalah dirimu baik-baik."

Bok-Sury sesampainya di dusun tempat mahluk raksasa itu berada, langsung dibawa ke istana tua. Ia diletakkan di atas altar persembahan. Suasana sunyi untuk beberapa saat. Bok-Sury memperhatikan keadaan disekelilingnya. Tiba-tiba dilihatnya katak yang dipeliharanya duduk di pojok ruangan. Katak itu memandangnya dengan bola mata yang bersinar-sinar. Tiba-tiba katak itu membuka mulutnya. Dari mulutnya keluar segulung asap berwarna kuning. Asap itu naik ke atas. Tiba-tiba dari atap rumah keluar segulung asap berwarna biru. Asap kuning dari sang katak berusaha menekan asap biru tadi. Terjadi dorong-mendorong antara kedua asap itu. Tapi lihat.. asap kuning itu akhirnya berhasil menggulung asap biru itu. Bersamaan dengan itu bumi seakan bergetar.

Keesokan harinya orang-orang mendatangi istana. Mereka mendapatkan Bok-Sury pingsan di dekat bangkai seekor katak raksasa. Bok-Sury selamat dan dapat kembali ke ayahnya. Ia dianugerahkan uang dan benda-benda berharga lainnya oleh penduduk dusun yang berhasil dibebaskan dari mahluk raksasa.

Bok-Sury membawa pulang bangkai raksasa itu. Ia menguburnya dengan khidmat. Bok-Sury hidup bahagia bersama ayahnya.

## PERJALANAN TIGA BERUANG

Mentari bersinar dan burung-burung berkicauan menyambut pagi yang cerah. Tiga beruang kecil bernama Beril, Regi, dan Abel sedang membersihkan halaman rumah. Setelah membersihkan rumah, Regi mempunyai keinginan untuk membuat sesuatu. Ia memberi ide untuk membuat sebuah perahu, akhirnya Beril dan Abel pun menyetujuinya. Kemudian mereka bekerja bahu-membahu. Beberapa hari kemudian, jadilah perahu buatan mereka. "Hore perahunya jadi! Kita tamasya ke sungai yuk!" ajak Regi.

Perahu segera dibawa pergi ke sungai. Tiga beruang yang lucu itu tak lupa menyiapkan pembekalan secukupnya. "Ayo Regi, cepat naik ke atas perahu!" kata Beril. Regi dengan sigap naik ke atas perahu diikuti oleh Abel. "Mmmm.. nyaman sekali," puji Regi sambil tangannya meraih dayung yang ada di pojok perahu.

Regi dan Abel mendayung perahu, sedangkan Beril di depan mengawasi jalannya perahu. "Lihat! Ada kijang!" seru Regi tiba-tiba sambil menunjuk ke tepian sungai. Bu Kijang melihat ke arah mereka. Sementara anaknya terus menikmati rumput. "Halo Bu Kijang, apa kabar?" sapa Regi. Dia melambaikan tangannya. Bu Kijang tersenyum melihat tingkah laku mereka yang lucu. Perahu terus melaju. Beril, Abel, dan Regi semakin riang. Regi tak henti-hentinya bernsiul menyanyikan irama alam. Beril memandang Abel yang sejak tadi duduk terdiam. "Ada apa, Bel?" tanya Beril. "Entahlah, perasaanku tidak enak dan jantungku berdebar-debar. Aku khawatir terjadi sesuatu" kata Abel. "Sudahlah, tenang saja," kata Beril berusaha menenangkan.

Beril dan Rehi kembali bergembira. Namun, hati Abel tetap gelisah. "Regi, Beril! Jangan cepat-cepat mendayungnya." Abel semakin khawatir. Perahu melaju semakin cepat, mereka mulai takut. Arus juga semakin deras sehingga membuat mereka gemetar ketakutan.

Tiba-tiba Beril teringat pelajaran di sekolah. Ia mengatakan jika arus semakin cepat, berarti dataran di bawah semakin rendah. Jadi, ini menunjukkan bahwa di depan ada air terjun. "toooloong" teriak mereka. Namun sudah terlambat, ketiganya telah melayang jatuh ke dalam arus yang deras. Byuuurr!! Suara deburan air menelan tubuh mereka ke dalam air. Mereka tergulung di bawah pusaran air yang deras.

Regi muncul ke permukaan dan segera berenang ke tepi sungai. Beril pun demikian, ia sudah berada di tepi sungai sambil batuk-batuk. Beril tidak terlihat di antara mereka. Beril dan Regi terus berteriak memanggil-manggil Abel. Beril dan Regi terus mencari Abel. Mereka terus berusaha mencari Abel tanpa kenal lelah. Regi memanjatkan doa sambil terus menyusuri sungai. Tanpa sengaja matanya melihat sesuatu yang menarik perhatiannya. Perlahan-lahan Regi menghampiri. Alangkah terkejutnya, Regi melihat tubuh Abel tergeletak lemah di tepian sungai. Regi kemudian berteriak memanggil Beril. Beril segera berlari menghampiri Regi. Beril terkejut, lalu segera mengajak Regi mengangkat tubuh Abel dari dalam air. Beril dan Regi membawa tubuh Abel. Kemudian mengeringkan tubuh Abel dengan kain, sementara Beril mempersiapkan pertolongan untuk menyadarkan Abel. Beril menekan dada Abel untuk membantunya bernapas. Beberapa saat kemudian, Abel tersadar dan dari mulutnya keluar air. "Di manakah aku?" Abel terengah-engah. "Tenang, kamu tadi pingsan. Kami menemukanmu tersangkut di dahan pohon di sungai. Untunglah tubuhmu tidak terbawa arus." jawab Beril. "Di mana perahu kita?" tanya Abel. "Perahu kita hancur menimpa batu. Aku menemukannya di pinggir sungai," jelas Beril lagi.

Akhirnya mereka bersiap-siap untuk kembali ke rumah. Ketiganya melewati jalan setapak di tepi sungai melewati perahu mereka yang sudah hancur. Abel memandang rongsokan perahu itu dengan lesu. Mereka berjalan saling berangkulan, penuh keakraban. Hari ini tamasya mereka kurang begitu menyenangkan. Namun, suatu saat mereka benar-benar mendapatkan sesuatu yang lebih baik dan lebih menyenangkan.

### ANAK TIKUS HENDAK JADI RAJA

Di sebuah lubang besar, tinggalah keluarga besar tikus. Tikus-tikus mencicit tiada hentinya. Mereka saling bertengkar dan berkelahi, yang menjadi biang keladi biasanya si Curut. Curut adalah seekor tikus kecil yang sombong. Badannya kurus, bulunya hitam, dan ekornya panjang. Sikapnya seperti jagoan. Kalau berkelahi, Curut selalu memakai senjata. Pada suatu hari Curut berpikir, “Andaikan aku jadi tikus raksasa, tidak akan ada yang berani kepadaku. Semua tikus akan bertekuk lutut di hadapanku karena aku akan menjadi raja mereka, Ha, ha, ha! Mulai sekarang, aku akan makan sebanyak-banyaknya supaya tumbuh semakin besar.”

Sejak saat itu, Curut selalu makan dengan porsi yang sangat banyak. Ibunya merasa herah melihat perubahan yang terjadi pada Curut. Pada saat makan, Curut minta tambah berkali-kali. Baru saja menghabiskan masakan ibunya, ia sudah minta jajan. Semua makanan dilahapnya dengan rakus. Ibunya berkata “Jangan makan terlalu banyak, Curut, nanti kau bisa sakit perut.” Tapi curut tak sedikitpun menghiraukan perkataan ibunya. Curut makan semakin banyak dan terus menerus sampai perutnya benar-benar tidak mampu menampung makanan yang ia makan. Ia merasa seakan-akan perutnya akan meledak.

Sore harinya Curut sakit. Ia terbaring di tempat tidur dan merintih. Ia merasa kesakitan. “Aku tidak mau menjadi raja!” teriaknya berkali-kali. “Engkau hanya keturunan tikus BIASA, Curut,” kata ibunya. “Kalau makan jangan terlalu banyak dan berlebihan karena akan menyebabkanmu sakit seperti ini. Curut menangis tersedu-sedu.” “Sudahlah jangan menangis, ibu sudah memanggil dokter. Kau akan lekas sembuh.” Ibu Curut menenangkan. Dokter pun datang dan menyuntik si Curut. Ia menyarankan agar curut tidak lagi mengkonsumsi makanan secara berlebih.

Setelah dokter pulang, Curut pun segera tidur dan beristirahat. Dalam tidurnya, curut bermimpi. Ia bermimpi bahwa Ibu menasehatinya untuk bersikap baik dan meminta maaf kepada teman-teman atas kenakalannya selama ini. Keesokan harinya, Ibu tikus memceri Curut sebuah bola. ” Bermainlah sepak bola dengan teman-temanmu kalau kau sudah sembuh dan minta maaf lah

kepada mereka. Tidak semua tikus harus menjadi raja. Engkau harus merasa bersyukur sengan apa yang kau miliki dan tidak boleh sombong.," kata Ibu Tikus.

Pada akhirnya, Curut pun telah sembuh lalu bermain bola bersama teman-temannya. Setiap hari mereka selalu berlarih sepak bola hingga pada akhirnya mereka membentuk kesebelasan sepak bola. Tidak ada lagi Curut yang sombong dan suka berkelahi. Curut dan teman-temannya telah bersatu dengan penuh suka cita.

## KERA DAN PENGAIL

Pak Mujur adalah seseorang yang gemar memancing. Dari pagi sampai sore pak mujur sendirian mencari ikan di sungai. Biasanya ia selalu membawa bekal makanan untuk makan siang. Siang itu pak mujur membuka bekal makanannya, sambil duduk di atas batu. "Wah, perutku sudah lapar sekali" gumamnya, lalu disantapnya beberapa potong pisang gorengnya.

Tidak jauh dari situ, seekor kera sedang mengawasinya. "HmMMM... lezat sekali makanan itu, aku ingin mencicipinya!" pikir si kera. Sejenak kemudian, kera menemukan akal untuk mendapatkan pisang goreng milik Pak Mujur. "Aku harus menyelam seperti katak!" katanya penuh harap. Lalu dengan hati-hati kera turun dari atas pohon. Tanpa terlihat oleh Pak Mujur, Kera menyelam ke dalam air sungai. Ia menuju kail yang dipasang oleh Pak Mujur. Dengan cepat kera meraih kail Pak Mujur lalu mengaitkannya pada benda yang ada di dasar sungai, lalu pergi menjauh naik ke darat.

"Hei.. pancingku bergerak-gerak, aku akan dapat ikan". Seru Pak Mujur gembira. Tetapi, "Aduh.. kenapa jadi susah ditarik!", katanya cemas. Pak Mujur kebingungan karena tali pancingnya tersangkut benda di dasar sungai. "Wah, celaka. Kalau ditarik terus taki kailku bisa putus!" kata Pak Mujur turun ke air untuk melepaskan kailnya yang tersangkut itu. Ketika Pak Mujur turun ke air, dengan cekatan si kera mengambil makanan Pak Mujur yang ada di pinggir sungai. "He he lumayan dapat satu!" kata kera sambil meloncat ke pohon.

Di atas pohon kera menikmati pisang goreng curiannya. "Hmm,, benar-benar lezat pisang ini, radsanya sangat manis, aku pingin lagi!" kata kera. Sementara itu, Pak Mujur meraba-raba di dasar sungai mencari penyebab pancingnya susah ditarik. "Mungkin tersangkut akar-akar pohon," pikirnya. Beberapa saat kemudian Pak Mujur menemukan penyebabnya. "Wah, ini dia yang menyangkut di kakiku", kata Pak Mujur dengan rasa lega. Ternyata sebuah kotak besar berkarat tersangkut kailnya. "wah cukup berat juga rongsokan ini". Kata Pak Mujur kesal. 'Sepertinya kotak ini ada isinya!', lanjutnya sambil menggoyang-goyangkan kotak yang sudah berlumut itu. Dan ketika dibuka, ternyata kotak itu berisi perhiasan yang sangat banyak. Pak Mujur terkejut melihat isi kotak itu.

Dengan hati yang amat gembira, Pak Mujur berlari pulang ke Rumah sambil mendepak kotak itu. Pancing dan makanannya ditinggal di pinggir sungai. Si kera pun menghabiskan pisang sisa milik Pak Mujur. Beberapa saat kemudian, si kera merasa kesakitan pada perutnya, ia pun menyesal telah mencuri. Setiap perbuatan jahat pasti ada balasannya.

### **GAJAH YANG BAIK HATI DAN PENUH SEMANGAT**

Pada suatu hari tinggalah seekor gajah kecil yang baik hati dan sangat ceria. Gajah kecil itu bernama Alfi. Alfi adalah gajah kecil yang gemar berolahraga. Badannya sehat serta lincah. Hari itu begitu cerah, langit terlihat biru dan matahari pun tak henti memancarkan sinarnya. Alfi memutuskan untuk berolahraga di luar rumah dan segera berari menuju taman. Sesampainya di taman ia bertemu dengan teman-temannya. Di sana terlihat ada Radu, Bimbi, dan Cubi. Mereka akhirnya memutuskan untuk berolah raga bersama. Selain berolahraga untuk menyehatkan badan, mereka juga sekalian berlatih untuk menghadapi pertandingan balap lari yang akan diadakan beberapa hari lagi. Alfi beserta teman-temannya berlatih dengan tekun, mereka berharap akan menjadi juara dalam pertandingan esok.

Hari yang ditunggu-tunggu pun tiba. Alfi beserta teman-temannya sangat bersemangat. Mereka segera mendaftarkan diri untuk mengikuti lomba lari. Pada saat pendaftaran semua peserta diberi nomor oleh panitia. Mereka semua sangat bersemangat dan tidak sabar untuk mengikuti pertandingan tersebut.

Cubi adalah seorang babi yang lincah, namun ia mempunyai sifat yang licik. Cubi merasa bahwa Alfi adalah saingan terberat dalam pertandingan lari nanti. Cubi memikirkan bagaimana cara untuk mengalahkan Alfi. Ia merasa kebingungan karena tidak tahu bagaimana cara mengalahkan Alfi. Hingga pada akhirnya Cubi menemui Pak Simon untuk meminta saran. Pak Simon adalah seekor singa yang sangat malas. Setiap hari ia hanya tidur di bawah pohon yang sangat di dekat sungai. Walau demikian, Pak Simon adalah seekor singa yang sangat licik. Untuk itu, Cubi datang untuk meminta saran kepadanya.

“ Pak Simon, saya besok akan mengikuti acara balap lari, saya sangat ingin menang dalam pertandingan itu, namun saya takut kalah karena ada Alfi. Bagaimana cara untuk mengalahkannya, Pak Simon?” Cubi menjelaskan maksud kedatangannya.

“ Baiklah kau begitu saya punya cara. Kamu harus mengumpulkan semut yang banyak. Pada saat lomba berlangsung, kamu buang semut-semut itu di depan Alfi, maka ia akan kaget, takut, kemudian jatuh” Pak Simon memberi saran.

“ wah, itu saran yang sangat bagus Pak Simon. Anda memang hebat” seru Cubi kegirangan.

Sepulang menemui Pak Simon, Cubi langsung melaksanakan mencari semut-semut kemusiaan ia menaruhnya dalam toples.

Hari yang cerah pun tiba. Hari ini adalah hari yang paling dinanti oleh para peserta balap lari. Arena pertandingan sudah dipenuhi oleh penonton yang akan ikut memeriahkan pertandingan balap lari ini. Suasana sangat ramai dan meriah. Para peserta sudah siap dengan nomor dada masing-masing. Cubi mendapat nomor kedua dan Alfi mendapat nomor ketiga. Semua peserta telah siap berada di posisi masing-masing. Ketua pertandingan meniup peluit tanda pertandingan dimulai. Semua peserta berlari sekuat tenaga. Pertandingan berlangsung sangat seru. Para penonton bersorak memberi semangat.

Cubi berada pada posisi pertama, namun Alfi tidak jauh berada di belakangnya. Cubi sangat khawatir bahwa Alfi akan menyusulnya. Oleh karena itu, Cubi segera menebar semut yang telah disiapkan tepat di depan Alfi. Seketika itu Alfi takut dan kemudian jatuh. Cubi merasa sangat senang karena Alfi jatuh. Di tengah-tengah pertandingan Cubi merasa sangat letih kemudian ia memperlambat laju larinya. Tanpa disadari Alfi bisa menyusul ketinggalannya. Alfi bangkit kemudian ia bisa menyusul Cubi. Cubi terlihat tegopoh-gopoh di arena pertandingan, namun dengan sekuat tenaga ia berlari menyusul Alfi. Jarak antara Alfi dan Cubi semakin tipis, hingga pada akhirnya mereka berdua memasuki garis finis dalam waktu bersamaan. Masih ada kesempatan bagi Alfi untuk memenangkan pertandingan karena pemenang pertama dan kedua dalam pertandingan ini akan bertanding sekali lagi di babak final.

Babak penyisihan telah selesai dilakukan. Kini tiba saatnya untuk babak final. Alfi dan Cubi segera bersiap di garis awal. Peluit pun dibunyikan. Mereka berlomba dengan penuh semangat. Masing-masing mengerahkan kemampuan dan tenaganya agar bisa tampil secara maksimal. Para penonton bersorak memberi semangat. Perlombaan berlangsung sangat seru, hingga pada akhirnya Alfi lah yang paling awal memasuki garis finis. Dengan segenap kekuatan dan kerja kerasnya di arena pertandingan, Alfi berhasil memenangkan perlombaan ini.

“ Selamat ya Alfi, kamu telah menjadi juara” seru Cubi. Cubi kemudian menghampiri Alfi dan mereka pun bersalaman.

“ Terima kasih Cubi” kata Alfi penuh gembira.

“ Maakan aku, Albi. Tadi aku telah berusaha mencurangi dan mencelakaimu. Aku sangat menyesal. Kamu sudah menunjukkan bahwa kamu memang memiliki kemampuan yang hebat sehingga kamu dapat memenangkan pertandingan ini” kata Cubi penuh sesal.

“ Aku telah memaafkanmu Cubi” kata Alfi tulus. Alfi tidak memiliki rasa dendam sedikit pun terhadap Cubi

“ terima kasih Alfi, kamu sangat baik”. Mereka pun bergandengan tangan dengan penuh suka cita.

## Lampiran 15

**Deskripsi Media Komik Tanpa Teks**

1. Bahan pembuatan media komik tanpa teks
  - a. Pensil
  - b. Penghapus
  - c. Kertas kwatro
  - d. Kertas Ivori
  - e. Pensil warna
  
2. Alat pembuatan media komik tanpa teks
  - a. Alat scan
  - b. Program *Corel Draw* versi 13
  - c. Program *Windows Movie Maker*
  - d. Alat cetak
  
3. Langkah-langkah membuat media komik tanpa teks
  - a. Cara membuat media komik tanpa teks yang ditampilkan dalam bentuk buku
    - 1) Menyiapkan bahan pembuatan media
    - 2) Menentukan dongeng yang akan diilustrasikan ke dalam gambar
    - 3) Menggambar sesuai dengan dongeng yang telah ditentukan
    - 4) Melakukan *scan* terhadap gambar yang telah jadi
    - 5) Mewarnai gambar menggunakan program *corel draw* versi 13
    - 6) Mencetak gambar menggunakan kertas *ivori*
    - 7) Proses *finishing*
  - b. Cara membuat media gambar komik tanpa teks yang ditampilkan dalam tayangan LCD
    - 1) Menyiapkan bahan pembuatan media
    - 2) Menentukan dongeng yang akan diilustrasikan ke dalam gambar
    - 3) Menggambar sesuai dengan dongeng yang telah ditentukan
    - 4) Mewarnai gambar dengan pensil warna
    - 5) Melakukan *scan* terhadap gambar yang telah jadi
    - 6) Menayangkan gambar dengan menggunakan program *Windows Movie Maker*
  
4. Siapa yang membuat media komik tanpa teks
  - a. Rochmatulloh
    - 1) Anak tikus hendak jadi raja
    - 2) Gajah yang baik hati dan penuh semangat
    - 3) Kisah kera dan pengail
  - b. Tulus Suwondo
    - 1) Perjalanan tiga beruang

Lampiran 16

**Media Komik Tanpa Teks  
Perlakuan Pertama (Bentuk Buku)**

**Judul: Kisah Tiga Beruang**

1



2



3



4



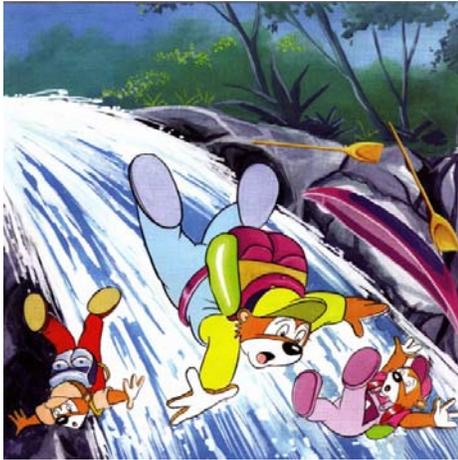
5



6



7



8



9



10



11



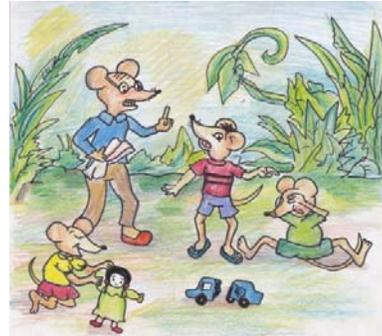
Media Komik Tanpa Teks  
Perlakuan Kedua (Bentuk: Slide)

Judul : Anak Tikus Hendak Jadi Raja

1



2



3



4



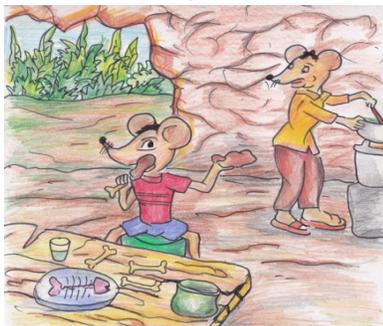
5



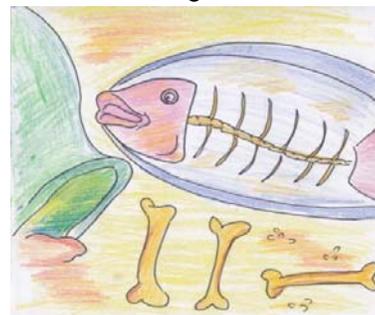
6



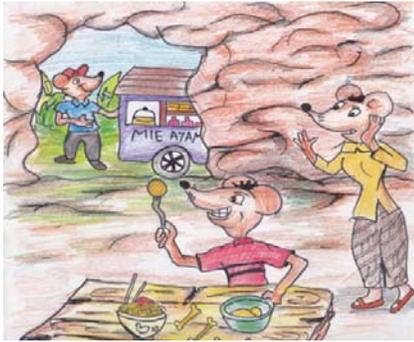
7



8



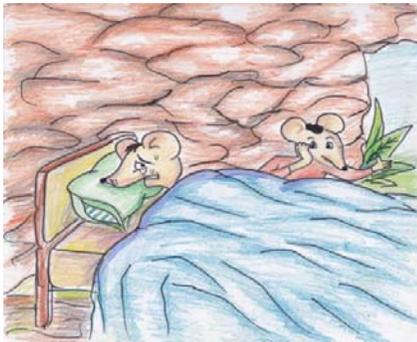
9



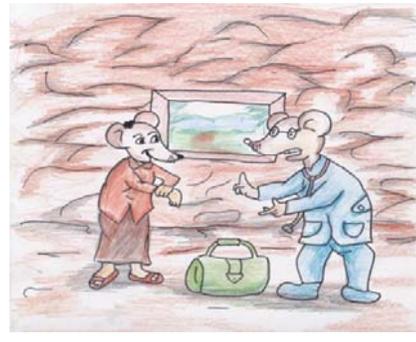
10



11



12



13



14



15



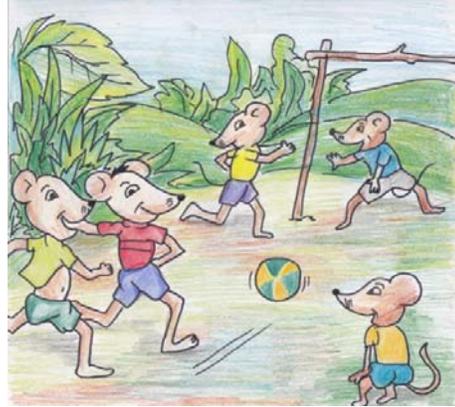
16



17



18



19



**Media Komik Tanpa Teks  
Perlakuan Ketiga (Bentuk Slide)**

**Judul: Kisah Kera dan Pengail**

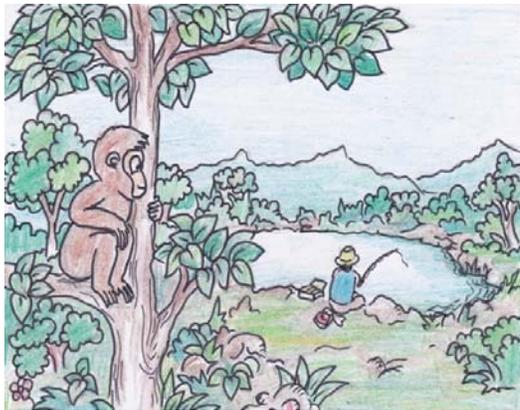
1



2



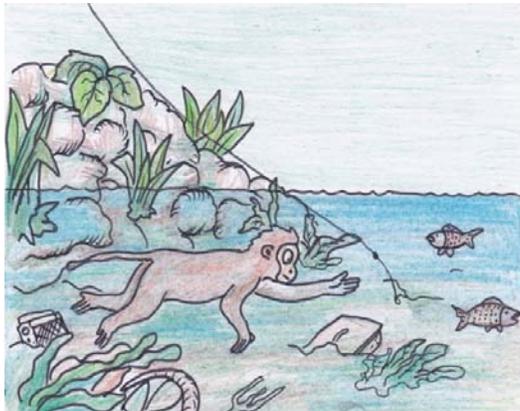
3



4



5



6



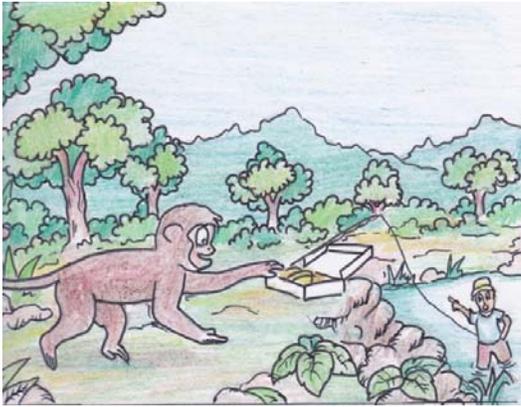
7



8



9



10



11



12



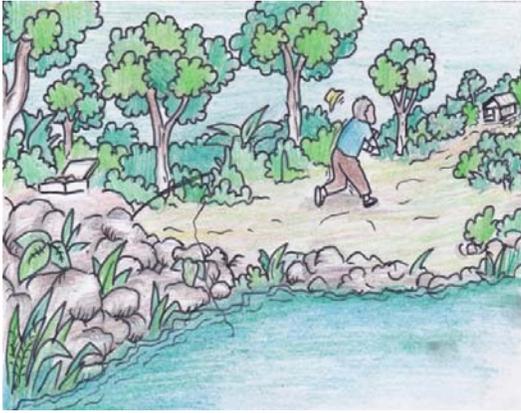
13



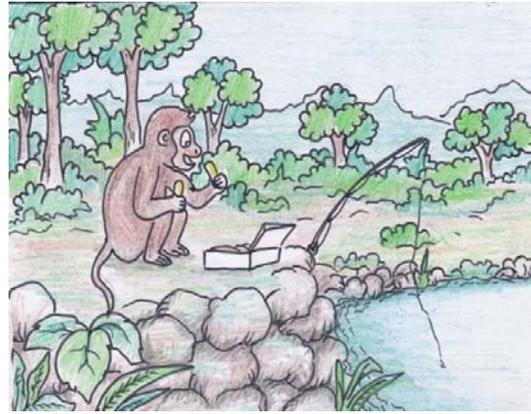
14



15



16



17



Media Komik Tanpa Teks  
Pascates (Bentuk Buku)

Judul : Gajah yang Penuh Semangat

1



2



3



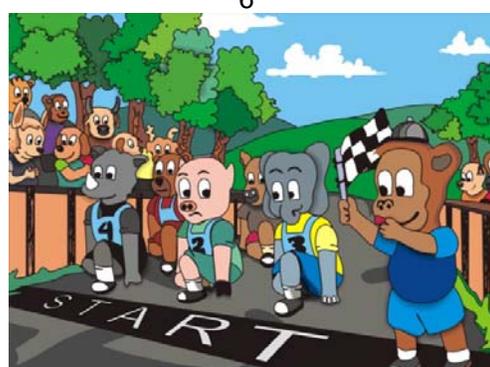
4



5



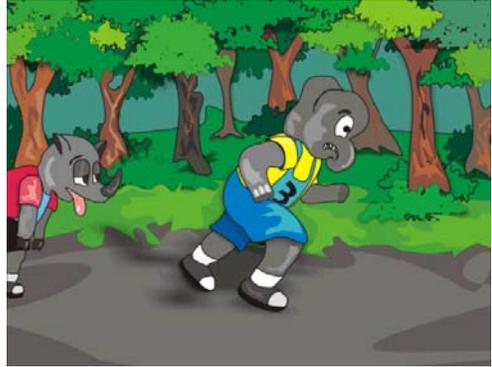
6



7



8



9



10



11



12



## Lampiran 17

## Wawancara Guru

1. Pertanyaan : Bagaimana pembelajaran menulis dongeng selama ini?  
Jawaban : Pembelajaran menulis cerpen di kelas, siswa saya suruh menulis dongeng berdasar apa yang sudah mereka baca atau dongeng yang saya bacakan.
2. Pertanyaan : Bagaimana apresiasi siswa terhadap pembelajaran menulis dongeng?  
Jawaban? : Apresiasi siswa terhadap menulis dongeng masih kurang, terkadang siswa mengeluh merasa kesulitan sehingga menyebabkan mereka malas dalam mengikuti proses selama pembelajaran berlangsung.
3. Pertanyaan : Persiapan apa saja yang ibu lakukan sebelum mengajar?  
Jawaban : Persiapannya saya baca-baca buku
4. Pertanyaan : Apakah ibu menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran menulis dongeng?  
Jawaban : Selama ini saya hanya menggunakan contoh-contoh dongeng yang sudah ada
5. Pertanyaan : Hambatan apa saja yang ibu alami selama mengajar?  
Jawaban : Banyak siswa yang kesulitan pada saat menulis dongeng. Mereka kesulitan menuangkan pikiran mereka dalam bentuk tulisan, sehingga hasil menulis dongeng kurang maksimal.
6. Pertanyaan : Bagaimana cara mengatasi hambatan tersebut?  
Jawaban : Saya berusaha untuk memberi penjelasan lagi agar siswa lebih memahami materi yang disampaikan.
7. Pertanyaan : Bagaimana apabila media gambar komik tanpa teks ini digunakan dalam pembelajaran menulis dongeng sehingga akan memudahkan siswa dalam membangun daya imajinasi siswa?  
Jawaban : saya rasa media gambar komik tanpa teks cocok digunakan dalam pembelajaran menulis dongeng.

Wates, 3 Juli 2011

Mengetahui,

Guru Bidang Studi

Mahasiswa

Sri Wayuni, S.Pd  
NIP. 19550831 1 197803 1 005

Galuh Cita Sagami  
NIM. 07201244071

Lampiran 18

## DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 14. Situasi kelompok kontrol pada saat prates



Gambar 15. Sikap siswa kelompok eksperimen pada saat prates



Gambar 16. Situasi kelompok eksperimen pada saat perlakuan



Gambar 17. Antusiasme siswa pada saat perlakuan berlangsung



Gambar 18. Keseriusan siswa kelompok eksperimen pada saat perlakuan



Gambar 19. Situasi kelas yang sangat kondusif ketika perlakuan



Gambar 20. Sikap siswa kelompok kontrol pada saat perlakuan



Gambar 21. Situasi siswa kelompok eksperimen pada saat proses menulis dongeng menggunakan media komik tanpa teks



Gambar 22. Guru sedang mengamati pekerjaan siswa ketika pascates



Gambar 23. Sikap siswa kelompok kontrol pada saat pascates berlangsung



Gambar 24. Situasi kelompok kontrol pada saat pascates berlangsung

# Hasil Tulisan Siswa

**HASIL TULISAN SISWA PRATES  
KELOMPOK KONTROL**

$$\frac{66 + 50}{2} = 58$$

Nama : Fatis N.  
 Nomor : 13  
 Kelas : 7 E.

1. Petunjuk umum
  - a. Tulis nama, nomor absen, dan kelas pada pojok kanan atas
2. Petunjuk khusus
  - a. Dengarkan baik-baik dongeng yang diceritakan oleh guru
  - b. Perhatikan dengan seksama unsur intrinsik yang terdapat dalam gambar (tema, tokoh, latar, alur, dan amanat)
  - c. Catatlah hal-hal yang penting dari gambar yang ditampilkan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan di bawah ini!
3. Soal
  - a. Isilah kolom di bawah ini dengan singkat berdasarkan dongeng yang telah kamu simak! Judul: kisah Katak dan Boksury 9

No	Unsur intrinsik	Uraian singkat
1	Tema	<del>Pengo</del> Pengorbanan 2
2	Tokoh	1. bok sury 2. Katak 3. Raksasa. 9
3	Watak tokoh	Watak tokoh 1: pemberani, baik hati (baik/buruk)* Watak tokoh 2: Pendolong (baik/buruk)* Watak tokoh 3: jahat 2 (baik/buruk)*
4	Latar terjadinya cerita	a. tempat: dusun, lereng gunung b. waktu: pada suatu hari 2
5	Alur cerita	a. Pokok cerita bagian awal (peristiwa yang dijadikan pembuka cerita): tinggallah petani yang miskin b. Pokok cerita bagian tengah (konflik): Suatu ketika ayah bok sury sakit parah. dan harus membeli gingseng yang sangat mahal c. pokok cerita bagian akhir (penutup): bok sury dan ayahnya hidup 2 rukun dan bahagia.
6	Pesan/ Amanat	1. saling tolong menolong 2. Sayang pada orang tua 3

21 x 100  
 32  
 = 66

- b. Apakah dongeng tersebut menarik? Tuliskan 2 hal yang menarik dari dongeng yang telah kamu simak!  
 Dongeng (~~menarik/tidak menarik~~)\* menarik  
 Kemenarikan dongeng:
  1. Saat katak melawan raksasa
  2. 9
- c. Tulislah kembali dongeng tersebut berdasarkan urutan pokok-pokok dongeng diatas dengan bahasamu sendiri!

\*) coret yang tidak perlu



Lembar jawab essay:  
Kisah katak dan bok sury.

Pada suatu hari di suatu lereng gunung tinggalah petani yang miskin dan mempunyai anak satu yang bernama bok sury.

Pada suatu waktu - waktu bok sury sedang memasak dan tiba-tiba datanglah seekor katak dan meminta nasi kepada bok sury. bok sury pun terkejut ~~setelah~~ mendengar katak dapat berbicara. Setelah selesai makan katak pun berkata jika dia akan tinggal di pojok ruangan dan menjadi sahabat bok sury.

Suatu ketika ayah bok sury sakit keras dan harus membeli ginseng yang sangat mahal untuk mengobati ayahnya.

di beda dusun ada Rakasa yang setiap tahun harus mendapat tumbal, dan warga di sekitar tempat bingung karena sudah bingung untuk menjadikan siapa tumbalnya. akhirnya warga ~~mengutu~~ memutuskan mengumpulkan uang sebanyak-banyaknya untuk memberi uang bagi siapa yang ingin ~~mendapat~~ menjadi tumbal. terdengarlah berita itu kepada bok sury. bok sury pun mengikuti sayembara itu. ~~pada waktunya~~ datanglah waktunya bok sury pun masak dengan banyak, untuk ayahnya. bok sury berpamitan kepada ayah dan katak, ternyata katak mengetahui yang telah mengetahui rencana bok sury, ternyata katak yang menggantikan bok sury. dan hidup dengan rukun.

2020, 1, 3

SD



Selamat Mengerjakan



$$\frac{72 + 60}{2} = 66$$

Nama : Arsy F  
 Nomor : 7  
 Kelas : VII E

1. Petunjuk umum
  - a. Tulis nama, nomor absen, dan kelas pada pojok kanan atas
2. Petunjuk khusus
  - a. Dengarkan baik-baik dongeng yang diceritakan oleh guru
  - b. Perhatikan dengan seksama unsur intrinsik yang terdapat dalam gambar (tema, tokoh, latar, alur, dan amanat)
  - c. Catatlah hal-hal yang penting dari gambar yang ditampilkan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan di bawah ini!
3. Soal
  - a. Isilah kolom di bawah ini dengan singkat berdasarkan dongeng yang telah kamu simak! Judul: Cerita Katak dan Gadis Baik

No	Unsur intrinsik	Uraian singkat
1	Tema	Balas budi sang katak 2
2	Tokoh	1. Bok Sury 2. Katak 3. Raksasa 4
3	Watak tokoh	Watak tokoh 1: rajin dan pemberani (baik/buruk)* Watak tokoh 2: pemberani dan suka menolong (baik/buruk)* Watak tokoh 3: Licik, jahat (baik/buruk)* 4
4	Latar terjadinya cerita	a. tempat: Loteng gunung b. waktu: pada zaman dahulu kala 1
5	Alur cerita	a. Pokok cerita bagian awal (peristiwa yang dijadikan pembuka cerita): Petani yg mempunyai gadis yang rajin dan pemberani ia bernama Bok Sury. 4 b. Pokok cerita bagian tengah (konflik): Rakyat menjadi susah dan resah karena setiap hari harus mengorbankan 1 orang untuk makanan raksasa c. pokok cerita bagian akhir (penutup): Akhirnya keluarga petani dan seorang anaknya hidup bahagia
6	Pesan/ Amanat	1. Kita harus <sup>berani</sup> menghadapi masalah seberat apapun 2. Kita harus tolong - menolong 3. Kita berkorban demi orang yang disayangi 3

23 x 100  
32  
= 72

- b. Apakah dongeng tersebut menarik? Tuliskan 2 hal yang menarik dari dongeng yang telah kamu simak!  
 Dongeng (menarik/tidak menarik)\*  
 Kemenarikan dongeng:  
 1. Katak itu tumbuh besar seperti anjing 1  
 2. Disaat katak menolong Bok Sury
- c. Tulislah kembali dongeng tersebut berdasarkan urutan pokok-pokok dongeng diatas dengan bahasamu sendiri!

\*) coret yang tidak perlu



Lembar jawab essay:



Cerita Katak dan Gadis Baik

Dahulu disobuah dusun di Korea hiduplah seorang petani yang mempunyai seorang gadis yang bernama BokSury yang rajin dan pemberani. Datanglah seekor katak didekat kaki BokSury, katak itu berkata pada BokSury bahwa dia meminta sedikit nasi untuknya. Lalu katak itu meminta BokSury supaya dia tinggal dirumahnya akan tetapi ayahnya tidak tahu bahwa BokSury mempunyai seekor katak. Lama-kelamaan katak itu besar lalu katak berkata kepada BokSury bahwa ayahnya jatuh sakit. Tetapi obatnya harganya sangat mahal. Didekat lereng gunung, desa itu sangat rosak karena ada salah satu orang yang mau menjadi korban untuk makanan raksasa.

Kesokan harinya BokSury memasak makanan sebanyak-banyaknya untuk ayahnya, lalu BokSury bilang sama ayahnya bahwa ia akan pergi kerumah temannya agak lama. Rakyat dekat lereng gunung berusaha mengumpulkan uang untuk diberikan kepada raksasa. BokSury mau menjadi korban untuk makanan raksasa besar itu. Setelah itu ayah BokSury sudah sehat ia sudah bisa berjalan sendiri. Saat pulang katak mengetahui apa yang akan direncanakan BokSury lalu katak itu menatap BokSury dengan mata yang memancar dan katak itu mengeluarkan asap kuning dan asap kuning itu naik keatas, juga raksasa itu mengeluarkan asap biru dan asap kuning dan asap biru saling dorong-mendorong akhirnya sang katakpun yang berhasil mengalahkan raksasa. Kemudian bumi serasa bergoncang dan akhirnya katak itu meninggal. BokSury menguburnya dengan sangat hormat. Akhirnya keluarga petani itu dan gadis hidup bahagia.

20, 20, 7, 13

Co



Selamat Mengerjakan



**HASIL TULISAN SISWA PRATES  
KELOMPOK EKSPERIMEN**

$$\frac{7256}{2} = 3628$$

Fany.S  
14  
7e

1. Petunjuk umum
  - a. Tulis nama, nomor absen, dan kelas pada pojok kanan atas
2. Petunjuk khusus
  - a. Perhatikan dengan baik gambar komik tanpa teks yang disajikan
  - b. Perhatikan dengan seksama unsur intrinsik dongeng yang terdapat dalam gambar (tema, tokoh, latar, alur, dan amanat)
  - c. Berilah judul dongeng yang sesuai dengan gambar tersebut
  - d. Catatlah hal-hal yang penting dari gambar yang disajikan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan di bawah ini!
3. Soal
  - a. Isilah kolom di bawah ini dengan singkat berdasarkan gambar dongeng yang telah disediakan!

No	Unsur intrinsik	Uraian singkat
1	Judul	Kisah Katak dan Boksury
2	Tema	Pengorbanan 3
3	Tokoh	1. Boksury 2. Katak 4 3. Laksasa 4
4	Watak tokoh	Watak tokoh 1: Rajin Watak tokoh 2: Penolong } Watak tokoh 3: Serakah } (baik/buruk)* (baik/buruk)* (baik/buruk)*
6	Latar terjadinya cerita	a. tempat: Negeri di Korea b. waktu: Dahulu kala / Pada suatu hari 2
6	Alur cerita	a. Pokok cerita bagian awal (peristiwa yang dijadikan pembuka cerita): Di negeri Korea hiduplah seorang petani b. Pokok cerita bagian tengah (konflik): Suatu hari ayah Boksury kesakitan dan harus disembuhkan dengan ginseng harganya mahal c. pokok cerita bagian akhir (penutup): Katak menolong Boksury hingga mati 2
7	Pesan/ Amanat	1. Kita harus baik hati 2. 1

23 x 100  
32  
= 2300

- b. Apakah dongeng yang disajikan menarik? Tuliskan 2 hal yang menarik dari gambar dongeng tersebut!  
Dongeng (menarik/~~tidak menarik~~)\*  
Kemenarikan dongeng:  
1. Katak bisa berbicara dengan bok sury  
2. Katak rela mati demi Boksury 3
- c. Tulislah kembali dongeng tersebut berdasarkan urutan pokok-pokok dongeng diatas dengan bahasamu sendiri!



Lembar jawab essay:



Kisah katak dan bok sury

Dahulu kala hiduplah seorang petani. Petani itu mempunyai gadis yang cantik dan pemberani. Gadis itu bernama Boksury. Pada suatu hari Bok sury memasak di dapur, tiba-tiba ada sebuah katak yang mendekati Bok sury. Lalu katak itu berkata "Berilah aku sedikit nasi karena aku sudah lama tidak makan". Perutnya mengempis. Dan Boksury pun memberi sedikit nasi kepada katak itu. Lalu katak itu berkata, "Biarlah aku tinggal disini". Akan tetapi Bok sury pun tidak mengusirnya. Pada suatu hari ayah Bok sury kesakit-sakitkan. Sakitnya pun sangat parah dan penyakit itu harus disembuhkan dengan obat ginseng dan obat itu pun harganya sangat mahal. Pada kesokan harinya Bok sury pun memasak nasi sangat banyak sekali. Bok sury berkata "ini nasi untuk ayah dan aku akan pergi mungkin cukup lama". Pada ketika itu pun ayahnya tidak ada rasa kecurigaan sedikitpun, karena Boksury sering pergi ke tetangga untuk membantu tetangga yang lain.

20, 10, 23, 13

56



Selamat Mengerjakan



$$75 + 47 = 61$$

Nibras Sekar  
23  
7<

1. Petunjuk umum
  - a. Tulis nama, nomor absen, dan kelas pada pojok kanan atas
2. Petunjuk khusus
  - a. Perhatikan dengan baik gambar komik tanpa teks yang disajikan
  - b. Perhatikan dengan seksama unsur intrinsik dongeng yang terdapat dalam gambar (tema, tokoh, latar, alur, dan amanat)
  - c. Berilah judul dongeng yang sesuai dengan gambar tersebut
  - d. Catatlah hal-hal yang penting dari gambar yang disajikan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan di bawah ini!
3. Soal
  - a. Isilah kolom di bawah ini dengan singkat berdasarkan gambar dongeng yang telah disediakan!

No	Unsur intrinsik	Uraian singkat
1	Judul	Katak Penolong 3
2	Tema	Penolong 3
3	Tokoh	1. Boksuri 2. Katak 3. Raksasa 4
4	Watak tokoh	Watak tokoh 1: Rajin, Ramahani, baik hati (baik/buruk)* Watak tokoh 2: Katak (Baja, penolong) (baik/buruk)* Watak tokoh 3: Raksasa (Angkuh, serakah) 3 (baik/buruk)*
5	Latar terjadinya cerita	a. tempat: kerens tinggi, Kerajaan tua b. waktu: sore, sebelum kata 2
6	Alur cerita	a. Pokok cerita bagian awal (peristiwa yang dijadikan pembuka cerita): Boksuri memasak dan tiba-tiba ada katak datang dan meminta makan dan Boksuri memberi makan dan katak itu tumbuh besar b. Pokok cerita bagian tengah (konflik): Ajak Boksuri jatuh sakit dan obatnya ginseng tapi sangat mahal 3 c. pokok cerita bagian akhir (penutup): Katak menolong Boksuri mengalahkan raksasa, dan Boksuri hidup bahagia bersama ayahnya. Katak itu mati
7	Pesan/ Amanat	1. jika jadi orang jangan angkuh dan serakah 2. hams hidup salias tolong menolong 3

24/100  
32  
= 75

- b. Apakah dongeng yang disajikan menarik? Tuliskan 2 hal yang menarik dari gambar dongeng tersebut!  
Dongeng (menarik/tidak menarik)\*  
Kemenarikan dongeng: 3  
1. Boksuri menolong Katak dengan memberi makan hingga katak tumbuh besar  
2. Katak bersedia menolong Boksuri
- c. Tulislah kembali dongeng tersebut berdasarkan urutan pokok-pokok dongeng diatas dengan bahasamu sendiri!



Lembar jawab essay:  
Katak Pendong



Dahulu kala di lereng gunung tinggi hidup petani miskin ia mempunyai putri, putri itu bernama Boksury, Boksury adalah gadis yang rajin dan pemberani, saat Boksury memasak tiba-tiba ada seekor katak menghampirinya, katak itu memintai makan karena ia sangat lapar, Boksury memberi katak makanan, katak itu tumbuh hingga besar, katak itu meminta supaya ia tinggal di pojok dapur ia tidak bergerak sama sekali tidak seperti katak-katak yang lain.

Pada suatu hari ayah Boksury jatuh sakit ia memanggil tabib, tetapi tabib itu tidak bisa menyembuhkannya, tabib menyuruh untuk membeli ginseng, tetapi Boksury tidak punya uang, sedangkan di desa sebrang rakyat hidup susah karena tidak ada warga yang mau bersedia menjadi persembahan, jika ada persembahan lalu rakyat menaruhnya di altar, jika esok harinya tidak ada orangnya maka rakyat akan bebas dari raksasa selama setahun, rakyat mengincar orang untuk orang yang bersedia menjadi persembahan untuk raksasa, Boksury mengetahui itu lalu Boksury berangkat ke dusun sebrang, lalu Boksury bersedia menjadi persembahan raksasa. lalu ia berangkat membeli ginseng untuk ayahnya, beberapa hari ayahnya sembuh dan bisa berdiri dan berjalan, ia hidup bahagia, tetapi ia menjadi persembahan raksasa.

Saat itu ia berangkat ke kerajaan tua ia lalu ditaruh di altar, ia melihat katak di pojok ruangan, katak menodong Boksury, lalu katak mati dan Boksury hidup bahagia bersama ayahnya.

20,10,7,7

= 47



Selamat Mengerjakan



**HASIL TULISAN SISWA PASCATES  
KELOMPOK KONTROL**

Nama: Nibrana

Nomor: 21

Kelas: 7<sup>E</sup>

$$\frac{78+56}{2} = 67$$

1. Petunjuk umum
  - a. Tulis nama, nomor absen, dan kelas pada pojok kanan atas
2. Petunjuk khusus
  - a. Perhatikan dengan baik gambar komik tanpa teks yang telah disediakan
  - b. Perhatikan dengan seksama unsur intrinsik dongeng yang terdapat dalam gambar (tema, tokoh, latar, alur, dan amanat)
  - c. Berilah judul dongeng yang sesuai dengan gambar tersebut
  - d. Catatlah hal-hal yang penting dari gambar yang disajikan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan di bawah ini!
3. Soal
  - a. Isilah kolom di bawah ini dengan singkat berdasarkan gambar dongeng yang telah disediakan!

No	Unsur intrinsik	Uraian singkat
1	Judul	Babi yang licik 3
2	Tema	Perlombaan 2
3	Tokoh	1. Gajah 2. Babi 3. Singa 4
4	Watak tokoh	Tokoh 1: Gajah: Adil Tokoh 2: Babi: licik 3 Tokoh 3: Singa: curang (baik/buruk)* (baik/buruk)* (baik/buruk)*
6	Latar terjadinya cerita	a. tempat: arena perlombaan di suatu hutan b. waktu: Siang hari 4
6	Alur cerita	a. Pokok cerita bagian awal (peristiwa yang dijadikan pembuka cerita): Pengenalan tokoh cerita pada saat latihan dan pendaftaran b. Pokok cerita bagian tengah (konflik): Babi menaduki 3 gajah dengan menemparkan wadah yang berisi semut c. pokok cerita bagian akhir (penutup): Babi dan gajah memengkan pertandingan, kemudian diadakan babak tambahan dan akhirnya gajah yang menang, setelah itu mereka berteman.
7	Pesan/ Amanat	1. Kita tidak boleh bermain curang <del>dan</del> <del>2. Jangan bermain dengan licik</del> 2

$$\frac{25 \times 200}{32} = 78$$

- b. Apakah dongeng yang disajikan menarik? Tuliskan 2 hal yang menarik dari gambar dongeng tersebut!  
Dongeng (menarik/tidak menarik)\*  
Kemenarikan dongeng:  
1. Gajah dan babi bermainimbang 4  
2. Gajah berhasil memenangkan pertandingan
- c. Tulislah kembali dongeng tersebut berdasarkan urutan pokok-pokok dongeng diatas dengan bahasamu sendiri!

\*) Coret yang tidak perlu



Lembar jawab essay:  
Babi yang licik



Pada suatu hari gajah pergi bermain dengan temannya, lalu mereka melihat ada pendaftaran lomba lari, kemudian mereka mendaftarkan diri. Keesokan harinya babi bertanya pada Singa, "Apa kelemahan gajah?" Singa menjawab, "Kelemahan gajah adalah, dia takut pada semut." Babi berterima kasih pada Singa.

Keesokan harinya, lomba akan dimulai, semua peserta sudah bersiap pada posisi masing-masing. Penonton bersorak-sorai ketika lomba akan dimulai. Wasit meniup peluit, tanda lomba dimulai, mereka berlari dengan kencang.

Di tengah jalan babi menjatuhkan wadah berisi semut, gajah pun terjatuh karena ketakutan, tapi karena tekatnya bulat untuk memenangkan perlombaan, dia langsung bangun dan berlari kembali. Lalu gajah dan babi berlari ~~hingga~~ hingga finish bersama.

Namun ~~akhirnya~~ akhirnya diadakan babak final mereka berlari kencang, akhirnya gajah pun yang memenangkan pertandingannya. Babi malu dengan kelakuannya, akhirnya dia minta maaf kepada gajah, dia mengakui jika yang dilakukannya adalah perbuatan tidak terpuji. Sekarang mereka menjadi teman yang baik. Gajah berkata pada babi ~~jika~~ kita tidak boleh bermain curang atau licik, karena dapat membuat kita menerima balasannya. Penonton bersorak-sorai karena mereka telah menjadi sahabat yang baik.

20, 10, 13, 13 = (53)



Selamat Mengerjakan



$$\frac{75+66}{2} = 70$$

1. Petunjuk umum
  - a. Tulis nama, nomor absen, dan kelas pada pojok kanan atas
2. Petunjuk khusus
  - a. Perhatikan dengan baik gambar komik tanpa teks yang telah disediakan
  - b. Perhatikan dengan seksama unsur intrinsik dongeng yang terdapat dalam gambar ( tema, tokoh, latar, alur, dan amanat)
  - c. Berilah judul dongeng yang sesuai dengan gambar tersebut
  - d. Catatlah hal-hal yang penting dari gambar yang disajikan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan di bawah ini!
3. Soal
  - a. Isilah kolom di bawah ini dengan singkat berdasarkan gambar dongeng yang telah disediakan!

29x100  
 32  
 = 75

No	Unsur intrinsik	Uraian singkat
1	Judul	Berbuat Curang 3
2	Tema	Kejujuran 3
3	Tokoh	1. Gajah 2. Babi 3. Singa 4
4	Watak tokoh	Tokoh 1: Gajah: Sabar, prihatin (baik/buruk)* Tokoh 2: Babi : licik (baik/buruk)* Tokoh 3: Singa : penasehat buruk 2 (baik/buruk)*
6	Latar terjadinya cerita	a. tempat: Hutan b. waktu: pagi, siang 3
6	Alur cerita	a. Pokok cerita bagian awal (peristiwa yang dijadikan pembuka cerita): Gajah akan mengikuti lomba lari 2 b. Pokok cerita bagian tengah (konflik): Babi meminta bantuan singa untuk mengalahkan gajah pada saat lomba lari. c. pokok cerita bagian akhir (penutup): Gajah dengan sabar dan terus mencoba pada saat final yang menuju finish terdulu yaitu gajah danggah menjadi pemenangnya.
7	Pesan/ Amanat	1. Kita harus berlaku jujur dan terus mencoba 2. Sebaliknya jika kita melakukan keadilan maka akan membawa kegagalan. 3

- b. Apakah dongeng yang disajikan menarik? Tuliskan 2 hal yang menarik dari gambar dongeng tersebut!  
 Dongeng (menarik/tidak menarik)\*  
 Kemenarikan dongeng:

menarik -1. Pada saat Gajah menang dalam perlombaan 3 lari tingkat final.  
 tidak -2. Babi menyelakai gajah pada saat perlombaan lari.

- c. Tulislah kembali dongeng tersebut berdasarkan urutan pokok-pokok dongeng diatas dengan bahasamu sendiri!

d) Coret yang tidak perlu



Lembar jawab essay:  
Berbuat Curang.

Pada pagi-pagi benar seekor Gajah melangkah dari rumah menuju lapangan sepak bola untuk berlatih ~~untuk~~ menguatkan otot bersama teman-temannya yang ikut dalam perlombaan. Setelah ia selesai berlatih ia kemudian meminta izin untuk pulang ke rumah.

Ke esokan harinya dia mendaftar di tempat pendaftaran. ternyata ia mendapat nomor 3. Lalu ia bertanya kepada temannya yang bernama Babi. Babi mendapat Nomor 2. "berarti, setelah Babi terus aku." kata Gajah. masih ada teman-temannya yang masih menunggu antrian. banyak juga teman-teman Gajah yang mengikuti lomba lari kali ini. Pada saat perjalanan pulang Babi bertemu dengan Singa. Lalu ia meminta bantuan kepada singa, bagaimana caranya untuk mengalahkan Gajah di perlombaan besok pagi. Kemudian Singa memberi tahu bahwa pada saat perlombaan dimulai ia harus tenang dan setelah dekat finish harus melempar 1 kantong semut. karena gajah ~~nya~~ takut dengan semut.

Pada Pagi harinya, Babi melaksanakan nasihat buruk itu dalam perlombaan. rupanya Babi tidak dapat menang. Ia terus melirik ke arah gajah. Lalu peluit pun ditiup tanda lari dapat di mulai. Selama lari berlangsung Babi kelihatan tidak percaya diri, lalu pada saat dekat finish ia lemparkan 1 kantong semut kepada Gajah. Spontan Gajah kaget dengan semut yang dilemparkan Babi lalu ia dengan susah payah mengejar Babi pada saat finish ternyata mereka bersama. Kemudian di adakan Lomba lari tingkat final dengan semangat Gajah berlari. Ia berlari semaksimal mungkin. Kemudian dengan usaha yang maksimal Gajah pun terdulu menuju garis finish. Setelah perlombaan selesai Gajah mendapatkan ~~sukses~~ piala kejuaraan.

Teman-teman Gajah turut senang karena Gajah teman baiknya selama bermain dapat memenangkan perlombaan. Setelah ~~ia~~ mendapatkan ~~sukses~~ selamat dan pujian ia <sup>bukannya sombong tapi tetap rendah hati dengan perasaan senang</sup> ia berjalan pulang.

**Selamat Mengerjakan**

Babi pun dengan perasaan kecewa memberi selamat ~~pada~~ kepada Gajah. Kemudian Babi bersahabat lagi dengan Gajah.

**HASIL TULISAN SISWA PASCATES  
KELOMPOK EKSPERIMEN**

$$\frac{91+76}{2} = 83,5$$

Nama : Syifa Ayu A.H.  
 KELAS : 7C.  
 Absen = 26.

1. Petunjuk umum
  - a. Tulis nama, nomor absen, dan kelas pada pojok kanan atas
2. Petunjuk khusus
  - a. Perhatikan dengan baik gambar komik tanpa teks yang disajikan
  - b. Perhatikan dengan seksama unsur intrinsik dongeng yang terdapat dalam gambar ( tema, tokoh, latar, alur, dan amanat)
  - c. Berilah judul dongeng yang sesuai dengan gambar tersebut
  - d. Catatlah hal-hal yang penting dari gambar yang disajikan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan di bawah ini!
3. Soal
  - a. Isilah kolom di bawah ini dengan singkat berdasarkan gambar dongeng yang telah disediakan!

No	Unsur intrinsik	Uraian singkat
1	Judul	Lomba Lari. Persahabatan 4
2	Tema	Binatang (fabel) 2
3	Tokoh	1. Bolang (Gajah) 2. Bobby (Babi) 3. Lily (Monyet) 4 4. Bolly (singa)
4	Watak tokoh	Watak tokoh 1: Tidak memilih-milih kawan (baik/buruk)* Watak tokoh 2: Suka bermain curang (baik/buruk)* Watak tokoh 3: Jujur (baik/buruk)* 4. Suka mengerjai orang (baik/buruk)*
5	Latar terjadinya cerita	a. tempat: Arena pertandingan b. waktu: Pagi hari. 4
6	Alur cerita	a. Pokok cerita bagian awal (peristiwa yang dijadikan pembuka cerita): Bolang bersemangat untuk pergi ke tempat pendaftaran b. Pokok cerita bagian tengah (konflik): Ketika Bobby mengerjai Bolang dengan kecoa. 4 c. pokok cerita bagian akhir (penutup): Akhirnya Bobby dan Bolang berteman baik.
7	Pesan/ Amanat	1. Tidak boleh curang 2. Harus baik hati, tidak boleh memilih-milih teman. 3

29 x 200  
 5800  
 = 91

- b. Apakah dongeng yang disajikan menarik? Tuliskan 2 hal yang menarik dari gambar dongeng tersebut!  
 Dongeng (menarik/tidak menarik)\*  
 Kemenarikan dongeng: 4  
 1. Saat Bobby memberi Bolang kecoa.  
 2. Saat Bolang menang lomba.
- c. Tulislah kembali dongeng tersebut berdasarkan urutan pokok-pokok dongeng diatas dengan bahasamu sendiri!

\*) Coret yang tidak perlu



Lembar jawab essay:  
Lomba Lari Persahabatan

Di pagi yang cerah, Bolang bergegas untuk ke tempat pendaftaran untuk mengundi Bolang nomor berapa. Bolang berusaha untuk menjadi yang juara satu. Bolang tidak mau berbuat curang, karena Bolang tahu kalau berbuat curang itu perilaku tidak terpuji. Keinginan Bolang untuk menjadi yang pertama.

Sebelum lomba dimulai, Bolang bersama teman-teman pemanasan terlebih dahulu. Bolang takut kalau sampai dia kalah hanya karena tidak pemanasan. Sambil menunggu gilirannya mulai. Bolang sangat bersemangat.

Akhirnya Bolang pun dipanggil. Bolang mendapat nomor giliran ke tiga. Bolang berharap nomor tiga ini menjadi nomor keberuntungan bagi Bolang. Bolang sudah tidak sabar.

Karena Bolly dan Bobby tidak ingin dikalahkan oleh Bolang, Bolly dan Bobby membuat rencana agar Bolang kalah dalam pertandingan, yaitu Bolly dan Bobby merencanakan akan menenggelamkan Bolang ke dalam, dan setelah Bolang tenggelam, lalu Bolly dan Bobby menolong Bolang dengan ranting yang ada semutnya. Karena itu sebuah rencana, Bolly dan Bobby sangat ingin mengalahkan Bolang.

Perlombaan pun dimulai, Bolang bersiap-siap dan selalu berdoa agar ia bisa menang. Dan Bobby akan menjalankan rencana jahatnya pada Bolang.

Bobby berhasil menjahati Bolang, Bolang pun akhirnya ketakutan, karena Bobby memberi kecoa pada Bolang, dan Bobby langsung meninggalkan Bolang di arena perlombaan bersama kecoa.

Tetapi, Bolang tidak pernah putus asa, Bolang pun langsung berlari sekuat tenaga untuk menjadi juaranya.

Yang pada akhirnya Bolang dan Bobby seri. Mereka sampai garis finish bersamaan.

Perlombaan pun diulangi, tetapi dalam perlombaan ini hanya Bolang dan Bobby saja yang bermain.

20, 20, 13, 13

76



Selamat Mengerjakan



$$\frac{84+86}{2} = 85$$

1. Petunjuk umum
  - a. Tulis nama, nomor absen, dan kelas pada pojok kanan atas
2. Petunjuk khusus
  - a. Perhatikan dengan baik gambar komik tanpa teks yang disajikan
  - b. Perhatikan dengan seksama unsur intrinsik dongeng yang terdapat dalam gambar ( tema, tokoh, latar, alur, dan amanat)
  - c. Berilah judul dongeng yang sesuai dengan gambar tersebut
  - d. Catatlah hal-hal yang penting dari gambar yang disajikan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan di bawah ini!
3. Soal
  - a. Isilah kolom di bawah ini dengan singkat berdasarkan gambar dongeng yang telah disediakan!

No	Unsur intrinsik	Uraian singkat
1	Judul	Kejujuran Membawa Kebahagiaan 4
2	Tema	Kejujuran 5
3	Tokoh	1. Boni 2. Beni 3. Leo 3
4	Watak tokoh	Watak tokoh 1: Pantang menyerah, Jujur (baik/buruk)* Watak tokoh 2: Licik (baik/buruk)* Watak tokoh 3: Penasehat buruk 1 (baik/buruk)*
5	Latar terjadinya cerita	a. tempat: Hutan b. waktu: Siang dan Pagi 4
6	Alur cerita	a. Pokok cerita bagian awal (peristiwa yang dijadikan pembuka cerita): Beni meminta bantuan kepada Leo untuk mencelakai Boni pada saat perlombaan lari. b. Pokok cerita bagian tengah (konflik): Beni melemparkan satu kantong semut kepada Boni. c. pokok cerita bagian akhir (penutup): Mereka bersahabat lagi. 3
7	Pesan/ Amanat	1. Jadilah orang jujur, karena kejujuran membawa kebahagiaan. 2. Jadilah orang yang selalu pantang menyerah. 3

$$\frac{29 \times 100}{32} = 89$$

- b. Apakah dongeng yang disajikan menarik? Tuliskan 2 hal yang menarik dari gambar dongeng tersebut!  
 Dongeng (menarik/tidak menarik)\*  
 Kemenarikan dongeng: 3  
 1. Beni malu saat memberi selamat kepada Boni  
 2. Beni dan Boni sampai finish bersama.
- c. Tulislah kembali dongeng tersebut berdasarkan urutan pokok-pokok dongeng diatas dengan bahasamu sendiri!

\*) Coret yang tidak perlu



Lembar jawab essay:  
Kejujuran membawa Kebahagiaan

Pada suatu hari Boni ingin mengikuti lomba lari. Boni pun melangkah dari rumah menuju lapangan sepak bola. Ia berlatih memperkuat otot bersama teman-temannya, ~~dan~~ bermacam-macam olahraga ia lakukan. Matahari mulai menengah. Ia bersama teman-temannya menuju tempat pendaftaran. Ternyata Boni mendapat nomor peserta ke 3. Sementara Beni mendapat nomor peserta ke 2. Sepulang dari mendaftar Beni menuju rumah Leo ia pun bertanya bagai mana caranya untuk mengalahkan Boni di perlombaan besok pagi. Leo pun memberi tahu bahwa Boni itu takut pada semut, sehingga Beni pun disarankan agar membawa satu kantong semut pada saat perlombaan lari. Ke esokan harinya Para Peserta lomba lari berkumpul di START. Sesuai saran Leo ia pun membawa 1 kantong semut. Perlombaan pun dimulai karena peluit sudah ditiup oleh Pak Monyet. Di tengah perjalanan Beni melampirkan 1 kantong semut, dengan spontan Boni kaget. Lalu Beni buru-buru meninggalkan Boni yang jatuh. Boni pun tidak patah semangat, Ia terus berlari mengejar Beni. Sampai finish mereka berdua ternyata bersama. Beni pun ~~terkejut~~ cemberut, karena Boni sudah ada di sampingnya. Pada babak final Beni dan Boni menjadi pesertanya. Perlombaan babak final dimulai setelah peluit ditiup. Dengan ~~semangat~~ bersemangat Boni berlari terus, Ia pun dapat mendahului Beni. Sesaat kemudian Boni sampai di finish babak final. Boni dinyatakan menang dalam perlombaan lari pada pagi itu, Boni pun mendapat piala sebagai pemenang. Semua teman Beni memberi selamat kepadanya. Beni dengan perasaan malu, ia pun memberi selamat kepada Boni. Di dalam hati Boni merasa bahagia karena usahanya ia pun ~~menang~~ menang. Setelah itu Boni dan Beni bersahabat seperti semula. Boni dan Beni berjalan bersama dan penonton bersorak-sorai. Boni dan Beni merasa bahagia. Di dalam hati Beni Ia berjanji akan meneladani sifat Boni yang jujur dan Pantang Menyerah. **Selamat Mengerjakan** Boni pun terketuk hatinya untuk berbuat jujur

30,30,13,13

"SEKIAN"

# Surat Izin



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

PERMOHONAN IJIN SURVEY/OBSERVASI/PENELITIAN

FRM/FBS/31-00  
31 Juli 2008

Yogyakarta, ..... September 2011

Kepada Yth. Kajor ..... PBSI  
FBS UNY

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : BALUH CITA SAGAMI No. Mhs. : 07201244071  
Jur/Prodi : Pend. Bahasa dan Sastra Indonesia

bermaksud memohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memproses Surat Ijin Observasi untuk penelitian Tugas Akhir dengan judul :  
KEEFEKTIFAN MEDIA GAMBAR KOMIK TANPA TEKS DALAM PEMBELAJARAN MENULIS DONGENG PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 WATES

Lokasi Penelitian: SMP NEGERI 1 WATES  
Alamat Mhs : Terbah Rt 14 Rw 06 Wates, Wates, Kulon Progo,  
Yogyakarta 55611

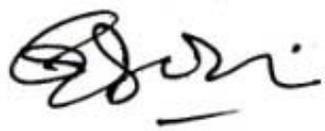
Waktu Penel : Bulan Oktober ..... s.d. Desember

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing,

  
Dr. Maman Suryaman, M.Pd

Pemohon,

  
Baluh Cita Sagami



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207  
http://www.fbs.uny.ac.id//

FRM/FBS/33-01  
10 Jan 2011

Nomor : 1900/H.34.12/PP/IX/2011  
Lampiran : --  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

27 September 2011

Kepada Yth.

Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta  
c.q. Kepala Biro Administrasi Pembangunan  
Sekretariat Daerah Propinsi DIY  
Komplek Kepatihan-Danurejan, Yogyakarta 55213

Diberitahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud akan mengadakan survey/observasi/penelitian untuk memperoleh data menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS) Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul :

*Keefektifan Media Gambar Komik Tanpa Teks dalam Pembelajaran Menulis Dongeng pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Wates*

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : GALUH CITA SAGAMI  
NIM : 07201244071  
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia  
Waktu Pelaksanaan : Bulan Oktober s.d. Desember 2011

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.



a.n. Dekan  
Wakil Dekan I,

*Suhaini M. Saleh*  
Drs. Suhaini M. Saleh, M.A.  
NIP 19540120 197903 1 002



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

## SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814, 512243 (Hunting)  
YOGYAKARTA 55213

### SURAT KETERANGAN / IJIN

Nomor : 070/6911/V/2011

Membaca Surat : Dekan Fak Bahasa dan Seni UNY.

Nomor : 1900/H34.12/IX/2011.

Tanggal Surat : 27 September 2011

Perihal : Ijin Penelitian

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam Melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
  2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman Penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintahan Daerah;
  3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
  4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

**DIIJINKAN** untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan \*) kepada :

Nama : GALUH CITA SAGAMI.

NIP/NIM : 07201244071.

Alamat : Karangmalang Yogyakarta.

Judul : KEEFEKTIVAN MEDIA GAMBAR KOMIK TANPA TEKS DALAM PEMBELAJARAN MENULIS DONGENG PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 WATES.

Lokasi : Kabupaten Kulonprogo.

Waktu : 3 (tiga) bulan

Mulai tanggal : 28 September s/d 28 Desember 2011

Dengan ketentuan :

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan \*) dari Pemerintah Provinsi DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan **softcopy** hasil penelitiannya kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY dalam **compact disk (CD)** dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang dengan mengajukan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di : Yogyakarta

Pada tanggal : 28 September 2011

An. Sekretaris Daerah

Asisten Perencanaan dan Pembangunan  
Uk. Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Kulonprogo, Cq. KPT
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Provinsi DIY
4. Dekan Fak Bahasa dan Seni UNY.
5. Yang Bersangkutan



**PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO  
KANTOR PELAYANAN TERPADU**

Alamat : Jl. KHA Dahlan, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 774402 Kode Pos 55611

**SURAT KETERANGAN / IZIN**

Nomor : 070.2 /00649/X/2011

Memperhatikan : Surat dari Sekretariat Daerah Provinsi DIY Nomor: 070/6911/V/2011 Tgl: 28 September 2011 Perihal: Izin Penelitian

Mengingat : 1. Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri;  
2. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;  
3. Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 15 Tahun 2007 tentang perubahan atas Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 12 Tahun 2000 tentang Pembentukan Organisasi dan Tata Kerja Dinas Daerah;  
4. Peraturan Bupati Kulon Progo Nomor : 56 Tahun 2007 tentang Pedoman Pelayanan pada Kantor Pelayanan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.

Diizinkan kepada : **GALUH CITA SAGAMI**  
NIM / NIP : **07201244071**  
PT/Instansi : **UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
Keperluan : **Izin Penelitian**  
Judul/Tema : **KEEFEKTIFAN MEDIA GAMBAR KOMIK TANPA TEKS DALAM PEMBELAJARAN MENULIS DONGENG PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 WATES**

Lokasi : SMP NEGERI 1 WATES

Waktu : 28 September 2011 s/d 28 Desember 2011

Dengan ketentuan :

1. Terlebih dahulu menemui/melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku.
3. Wajib menyerahkan hasil Penelitian/Riset kepada Bupati Kulon Progo c.q. Kepala Kantor Pelayanan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.
4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk kepentingan ilmiah.
5. Surat izin ini dapat diajukan untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
6. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Kemudian diharap kepada para Pejabat Pemerintah setempat untuk dapat membantu seperlunya.

Ditetapkan di : Wates

Pada Tanggal : 03 Oktober 2011

**KEPALA KANTOR PELAYANAN TERPADU**



**SRI UTARISH**

Pembina Tk.I; IV/b

NIP. 19551101 198903 2 001

Tembusan kepada Yth. :

1. Bupati Kulon Progo (Sebagai Laporan)
2. Kepala Bappeda Kabupaten Kulon Progo
3. Kepala Kantor Kesbanglinmas Kabupaten Kulon Progo
4. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Kulon Progo
5. Kepala UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Wates, Kulon Progo
6. Kepala SMP N 1 Wates, Kulon Progo
7. Yang bersangkutan
8. Arsip

F/4.2.3/KTU/2/1

12 Januari 2011

SMP NEGERI 1 WATES



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA

**SMP NEGERI 1 WATES**

**RINTISAN SEKOLAH BERTARAF INTERNASIONAL**

Jl. Terbah No. 6, Wates, Kulon Progo, D.I. Yogyakarta, Kode Pos 55611  
Telp./Fax. (0274) 773025, Web Site : [www.smpn1wates.sch.id](http://www.smpn1wates.sch.id), e-mail: [smpsawa@yahoo.com](mailto:smpsawa@yahoo.com)



## **SURAT KETERANGAN**

**NOMOR: 070/6-21**

Kepala SMP N 1 Wates Kulon Progo menerangkan bahwa :

Nama : GALUH CITA SAGAMI  
Tempat/ tanggal lahir : Kulon Progo, 4 September 1989  
Jenis kelamin : Perempuan  
NIM : 07201244071  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Alamat : Terbah RT 14 RW 06 Wates,  
Wates Kulon Progo Yogyakarta

Telah melakukan penelitian dengan judul “ Keefektifan media gambar komik tanpa teks dalam pembelajaran menulis dongeng” pada siswa kelas VII SMP N 1 Wates.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kulon Progo, 15 Desember 2011



SURYONO, S.Pd  
Pembina IV/a

NIP. 19550831 197803 1 005