

# Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Berbasis Digital Bertema Sosial Terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Teks Fabel Siswa Kelas VII MTs Al-Hikmah Purwoasri Kabupaten Kediri

Laila Wahyuni<sup>1</sup>, Ayyu Subhi Farahiba<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Trunojoyo Madura  
Email: <sup>1</sup>lailawahyuni99@gmail.com, <sup>2</sup>ayyu.farahiba@trunojoyo.ac.id

## ARTICLE INFORMATION

### Article history:

Received: 01/02/2023;

Revised: 20/02/2023;

Accepted: 28/02/2023;

Available online: 22/03/2023;

### Keywords:

digital serial picture media;  
fable text retelling skills.

## ABSTRACT

*This research is motivated by the tendency of teachers to use the old approach or simply convey theory which results in students being less actively involved in the teaching process. The purpose of this study was to determine the effect of using social-themed digital serial media images on the skills of retelling fable texts for class VII students of MTs Al-Hikmah Purwoasri, Kediri Regency. This type of research is a quantitative research with a quasi-experimental method with a non-equivalent group design. Sampling technique with purposive sampling. The sample in this study is the control class and the experimental class. The variables in this study are independent variables, dependent variables, and control variables. The data of this study is the skill test scores of retelling fable texts without and by using social-themed digital serial media images. The results of this study were the mean scores for the control and experimental pretest classes, namely 61.25 and 68.5, the control and experimental posttest classes, namely 73.25 and 81.5. Processing the t-test with the condition that the two samples must be normally distributed and the variance is homogeneous. The posttest t-test results obtained from the control and experimental classes were  $t_{count}$  3.535 and  $t_{table}$  2.024. The condition for the t-test is that if  $t_{count} > t_{table}$  then  $H_0$  is rejected. So, there is a significant influence on social-themed digital-based serial image media on the skills of retelling fable texts for class VII MTs Al-Hikmah Purwoasri, Kediri Regency.*

Journal of Educational Language and Literature with CC BY SA license, 2023.

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi kecenderungan guru yang menggunakan pendekatan lama atau sekadar menyampaikan teori yang mengakibatkan siswa kurang terlibat aktif dalam proses pengajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gambar berseri berbasis digital bertema sosial terhadap keterampilan menceritakan kembali teks fabel siswa kelas VII MTs Al-Hikmah Purwoasri Kabupaten Kediri. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dengan rancangan penelitian *non-equivalent group design*. Teknik pengambilan sampel dengan *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas kontrol dan kelas eksperimen. Variabel pada penelitian ini yaitu variabel bebas, variabel terikat, dan variabel kontrol. Data penelitian ini adalah skor tes keterampilan menceritakan kembali teks fabel tanpa dan dengan menggunakan media gambar berseri berbasis digital bertema sosial. Hasil penelitian ini adalah nilai rata-rata kelas *pretest* kontrol dan eksperimen yaitu 61,25 dan 68,5, kelas *posttest* kontrol dan eksperimen yaitu 73,25 dan 81,5. Pengolahan uji-t dengan syarat kedua sampel harus berdistribusi normal dan varian bersifat homogen. Hasil uji-t *posttest* yang diperoleh dari kelas kontrol dan eksperimen adalah  $t_{hitung}$  3,535 dan  $t_{tabel}$  2,024. Syarat uji-t adalah jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak. Jadi, terdapat pengaruh yang signifikan pada media gambar berseri berbasis digital bertema sosial terhadap keterampilan menceritakan kembali teks fabel siswa kelas VII MTs Al-Hikmah Purwoasri Kabupaten Kediri.

**Kata Kunci:** media gambar berseri digital, keterampilan menceritakan kembali teks fabel.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik agar dapat berkomunikasi dengan baik dan benar secara lisan maupun tulisan. Terdapat empat keterampilan yang saling berkaitan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan tersebut adalah menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Tarigan (2008:1) berpendapat bahwa keterampilan yang terdapat dalam Bahasa Indonesia memiliki keterkaitan



satu sama lain. Salah satu keterampilan yang perlu diajarkan adalah keterampilan bercerita melalui bahasa lisan maupun tulisan. Keterampilan bercerita peserta didik perlu dilatih dan dikembangkan secara optimal, mengingat bercerita merupakan kegiatan berbahasa yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bercerita peserta didik berusaha mengungkapkan pikiran dan perasaannya kepada orang lain secara lisan maupun tulisan.

Kompetensi dasar yang perlu diraih peserta didik kelas VII pada pembelajaran teks fabel kurikulum 2013 yaitu (3.15) Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar dan (4.15) Menceritakan kembali isi cerita fabel/legenda daerah setempat yang dibaca/didengar. Pentingnya menceritakan kembali sebuah cerita fabel dikarenakan di dalam teks fabel berisi cerita tentang moral yang diperankan oleh banyak jenis binatang. Sehingga melalui teks fabel, peserta didik dapat mempelajari nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya.

Berdasarkan hasil observasi dengan mengajukan pertanyaan kepada guru bahasa Indonesia kelas VII MTs Al-Hikmah Purwoasri Kabupaten Kediri, keterampilan menceritakan kembali teks fabel masih belum optimal. Beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan untuk mengemukakan ide, pikiran, atau gagasan ke dalam bentuk tulisan. Peserta didik dalam menceritakan kembali teks fabel secara tertulis masih banyak ditemukan kesalahan penulisan, seperti penggunaan ejaan dan tanda baca serta cenderung menggunakan kalimat yang sama dengan cerita fabel yang telah dibaca ataupun didengar.

Permasalahan lain yang membuat peserta didik tidak bersemangat pada pembelajaran menceritakan kembali teks fabel adalah proses pembelajaran yang kurang variatif, metode ceramah masih menjadi andalan bagi guru di MTs Al-Hikmah Purwoasri Kabupaten Kediri sehingga pembelajaran menjadi tidak menarik dan membosankan karena peserta didik tidak terlibat aktif. Tidak terdapat media atau strategi yang diterapkan guru untuk menumbuhkan minat peserta didik pada pembelajaran menceritakan kembali teks fabel, kondisi tersebut yang menjadi pemicu rendahnya keterampilan menceritakan kembali teks fabel yang dimiliki peserta didik.

Masih rendahnya keterampilan menceritakan kembali teks fabel pada peserta didik kelas VII MTs Al-Hikmah dan pembelajaran yang kurang variatif menjadi pendorong untuk melakukan penelitian tentang pembelajaran teks fabel dengan menggunakan media dan model pembelajaran yang baru. Kegiatan pembelajaran yang saat ini digunakan oleh guru MTs Al-Hikmah belum mengarah pada tindakan nyata peserta didik untuk langsung melakukan praktik menceritakan kembali dalam bahasa tulis. Mengingat keterampilan bercerita sangat penting, maka penggunaan media pembelajaran juga harus diperhatikan. Media pembelajaran yang digunakan harus dipersiapkan dengan baik agar proses pembelajaran dapat berlangsung efektif dan dapat menarik minat siswa.

Media pembelajaran digital merupakan media yang canggih atau memenuhi kebaruan yang biasanya akrab dengan peserta didik. dalam memanfaatkan teknologi dan media untuk kegiatan pembelajaran, tentunya ada tantangan tersendiri yang dihadapi oleh guru. Namun terlepas dari tantangan tersebut, mengaplikasikan media berteknologi digital merupakan kebutuhan yang diperlukan pada zaman sekarang. Karena dengan memperkenalkan teknologi berarti juga menyiapkan peserta didik untuk lebih siap dalam mempelajari hal baru di kemudian hari.

Media gambar berseri berbasis digital yang diterapkan pada pembelajaran menceritakan kembali teks fabel tidak hanya bertujuan untuk memudahkan siswa dalam menemukan ide dan merangkai kalimat yang akan dituangkan dalam bentuk cerita fabel sesuai dengan strukturnya. Akan tetapi juga harus mengandung nilai kebaikan yang dapat dipelajari oleh siswa. Oleh karena itu diberikan tema sosial disertakan pada media gambar

berseri digital yang akan digunakan pada pembelajaran menceritakan kembali teks fabel. Penggunaan media gambar berseri berbasis digital bertema sosial diharapkan dapat menarik minat siswa dan aktif dalam pembelajaran teks fabel. Jika pembelajaran di kelas hanya sekedar teori saja, siswa akan cepat jenuh sehingga mengalami kendala pada materi menceritakan kembali teks fabel. Bersumber pada masalah yang diterangkan, maka penelitian ini dilaksanakan dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Berbasis Digital Bertema Sosial Terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Teks Fabel Siswa Kelas VII Mts Al-Hikmah.”

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yang memiliki bentuk penelitian *quasi experiment*. Penelitian tersebut memungkinkan bagi seorang peneliti untuk melakukan manipulasi variabel bebas untuk dijadikan faktor perlakuan (*treatment factor*) atau faktor intervensi (*intervention factor*). Dengan memanipulasi faktor, maka diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap variabel dependen. Metode eksperimen banyak dipilih dan paling produktif dalam penelitian. Pada penelitian ini bentuk desain dari *quasi experiment* yang diterapkan yaitu *non-equivalent group design*. Dalam penelitian eksperimen, desain penelitian ini cukup banyak dilakukan. Pada *non-equivalent group design*, diterapkan *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Tetapi yang mendapatkan perlakuan media gambar berseri berbasis digital bertema sosial hanya kelompok eksperimen.

Menurut Sugiyono (2017: 57) Populasi adalah penyamarataan wilayah yang di dalamnya terdapat objek/subjek yang mempunyai ciri khas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa MTs Al-Hikmah Purwoasri semester gasal pada tahun pelajaran 2022/2023. Penetapan sampel menerapkan *purposive sampling*. *Purposive sampling* atau *judgement sampling* berarti memilih sampel yang disesuaikan dengan tujuan tertentu, misalnya dengan mempertimbangkan jumlah siswa, mempertimbangkan nilai siswa, dan lain-lain. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VII-1 MTs Al-Hikmah menjadi kelompok kontrol dan siswa kelas VII-7 menjadi kelompok eksperimen. Kriteria yang ditentukan untuk mendapatkan kelas sampel pada penelitian ini adalah (a) dua kelas dengan jumlah yang sama pada semester 1 tahun ajaran 2022/2023, (b) Kedua kelas tersebut lebih responsif pada pembelajaran.

Teknik pengumpulan data merupakan usaha serta alat yang dipakai untuk mengumpulkan data (Darmawan, 2014: 159). Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah tes unjuk kerja dan angket. Tes merupakan daftar pertanyaan atau soal latihan yang dipakai untuk menguji pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang dimiliki individu maupun kelompok. Tes unjuk kerja adalah salah satu tes yang dapat dipakai untuk menguji keterampilan seseorang. Tes tersebut diberikan pada saat akan memulai pembelajaran dan setelah pembelajaran selesai untuk mengetahui keterampilan menceritakan kembali cerita fabel sebelum maupun sesudah pemberian perlakuan. Sedangkan Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien apabila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji coba instrumen dan uji analisis prasyarat. Uji coba instrumen merupakan uji yang dilakukan untuk melihat kelayakan sebuah instrumen. Uji coba instrumen meliputi uji validitas dan uji reliabilitas. Analisis uji

prasyarat meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t. data yang digunakan untuk uji prasyarat merupakan data *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini akan menerangkan hasil selama proses pengambilan data dan hasil analisis data yang dilakukan. Langkah penelitian ini diawali dengan memvalidasi instrumen penelitian kepada validator ahli. Penelitian ini menggunakan dua validator, yaitu dosen ahli dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia MTs Al-Hikmah Purwoasri Kabupaten Kediri. Validator yang pertama yaitu Bapak Albitar Septian Syarifuddin, S.Pd., M.Pd. selaku dosen PBSI dan validator kedua yaitu Ibu Anisa'ul Fauziah, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia MTs Al-Hikmah Purwoasri Kabupaten Kediri. Berikut adalah lima instrumen yang telah divalidasi oleh kedua validator.

**Tabel 1 Hasil Validasi Instrumen Penelitian**

Instrumen Penelitian	Persentase Nilai Validator 1	Persentase Nilai Validator 2	Rata-rata Persentase	Kategori
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	90%	75%	82%	Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi
Lembar Kerja Peserta Didik	86%	75%	80%	Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi
Tes Unjuk Kerja dan Pedoman Penilaian	95%	91%	93%	Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi
Angket Respon Siswa	88%	83%	85%	Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi
Media Pembelajaran	50%	50%	50%	Layak digunakan di lapangan dengan revisi

Selanjutnya yaitu melakukan uji coba penggunaan instrumen di sekolah yang sama dengan kelas yang berbeda. Data hasil uji coba instrumen diujikan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kereliabelan suatu media, jika media yang digunakan valid dan reliabel maka instrumen penelitian ini dapat digunakan untuk pengambilan data penelitian. Uji coba instrumen dilakukan di sekolah yang sama dengan kelas yang berbeda, yaitu kelas VII-3. Uji coba instrumen bertujuan untuk menguji kevalidan media yang akan digunakan untuk penelitian. Analisis data yang digunakan yaitu dari hasil penelitian berupa membuat cerita fabel dengan menggunakan media gambar berseri berbasis digital bertema sosial sebagai instrumen yang diuji cobakan. Adapun hasil dari uji coba instrumen menggunakan teknik penghitungan secara manual dengan menggunakan *microsoft excel*.

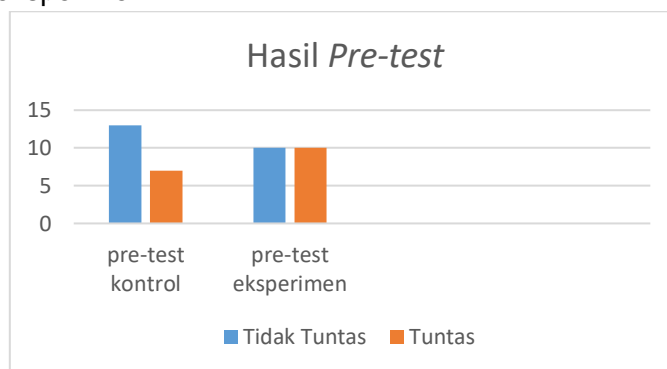
Penelitian ini menggunakan uji validitas korelasi *product moment*. Soal berupa tes membuat teks fabel menggunakan media gambar berseri berbasis digital bertema sosial. Uji coba dilakukan di MTs Al-Hikmah Purwoasri Kabupaten Kediri dengan satu kali pertemuan. Instrumen yang diuji coba sebanyak lima penilaian, yaitu judul, ejaan, pemilihan kata, alur cerita, kelengkapan dan urutan struktur. Kriteria yang dipakai dalam pengambilan keputusan valid adalah jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Dikatakan tidak valid apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 0,05.

Berdasarkan hasil dari uji coba instrumen, terdapat lima aspek penilaian pada menulis teks fabel yaitu kesesuaian penulisan judul, penggunaan ejaan, pemilihan kata, alur cerita, serta kelengkapan dan urutan struktur. Kevalidan aspek penilaian tersebut dapat diketahui pada tabel di atas, bahwa  $r_{hitung} > r_{tabel}$  secara berturut-turut adalah aspek pertama  $r_{hitung} 0,453 > r_{tabel} 0,444$ , aspek kedua  $r_{hitung} 0,730 > r_{tabel} 0,444$ , aspek ketiga  $r_{hitung} 0,859 > r_{tabel} 0,444$ , aspek keempat  $r_{hitung} 0,639 > r_{tabel} 0,444$ , dan aspek kelima  $r_{hitung} 0,618 > r_{tabel} 0,444$ .

Langkah selanjutnya yang harus dilakukan setelah uji validitas adalah melakukan uji reliabilitas. Rumus yang digunakan pada uji reliabilitas adalah *Alpha Cronbach*. Hasil penghitungan dalam uji reliabilitas ini dilakukan dengan *microsoft excel*. Nilai reliabilitas yang diperoleh yaitu 0,7. Nilai dari hasil tersebut dapat dikategorikan reliabilitas “Tinggi”.

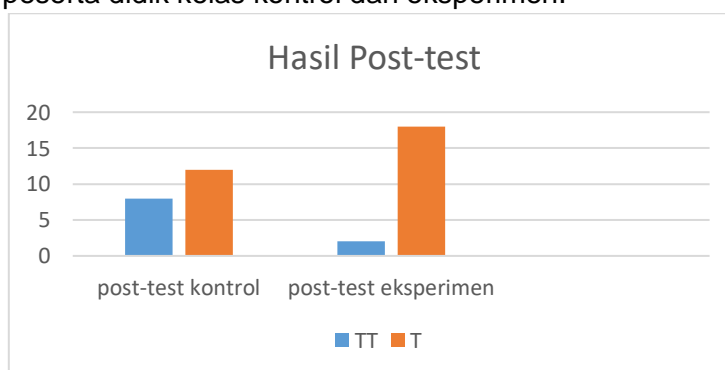
### Hasil Keterampilan Menceritakan Kembali Teks Fabel Siswa Kelas VII MTs Al-Hikmah Purwoasri Kabupaten Kediri

Hasil dari tes tulis peserta didik berupa unjuk kerja peserta didik dalam menceritakan kembali teks fabel. Hasil yang diperoleh peserta didik berdasarkan nilai dari *pretest* dan *posttest*. Hasil *pretest* peserta didik diperoleh sebelum mereka mendapatkan perlakuan atau penerapan media gambar berseri berbasis digital bertema sosial untuk menceritakan kembali teks fabel. Tujuan diadakannya *pretest* adalah untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada saat menceritakan kembali teks fabel. Pada *pretest* kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 61,25 dengan jumlah siswa yang tuntas berjumlah 7 siswa, sedangkan 13 siswa lainnya tergolong tidak tuntas. Pada *pretest* kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 68,5 dengan jumlah siswa yang tuntas berjumlah 10 siswa, sedangkan 10 siswa lainnya tergolong tidak tuntas. Berikut adalah gambar diagram batang hasil *pretest* peserta didik kelas kontrol dan eksperimen.



**Gambar 1 Hasil Nilai *Pretest* Kelas Kontrol dan Eksperimen**

Hasil *posttest* juga sama diperoleh seperti hasil *pretest*, namun terdapat perbedaan pada kedua hasil tersebut. Hasil *posttest* diperoleh berdasarkan unjuk kerja peserta didik dalam menceritakan kembali teks fabel setelah mendapatkan perlakuan. Tujuan dari adanya *posttest* yaitu untuk mengetahui apakah terdapat perbandingan dengan hasil *pretest*. Pada *posttest* kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 73,25 dengan jumlah siswa yang tuntas berjumlah 12 siswa, sedangkan 8 siswa lainnya tergolong tidak tuntas. Pada *posttest* kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 81,5 dengan jumlah siswa yang tuntas berjumlah 18 siswa, sedangkan 2 siswa lainnya tergolong tidak tuntas. Berikut adalah gambar diagram batang hasil *posttest* peserta didik kelas kontrol dan eksperimen.



**Gambar 2 Hasil Nilai *Posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen**

## Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Berbasis Digital Bertema Sosial Terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Teks Fabel Siswa Kelas VII MTs Al-Hikmah Purwoasri Kabupaten Kediri

Keterampilan menceritakan kembali teks fabel dinilai dari lima aspek yaitu penentuan judul, penggunaan ejaan, pemilihan kata, penulisan alur cerita, serta kelengkapan dan urutan struktur. Siswa diharapkan dapat menuliskan judul sesuai dengan gambar berseri yang telah ditampilkan, menggunakan ejaan yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, pemilihan kata harus tepat, penulisan alur yang tidak berbelit-belit, serta menggunakan struktur yang lengkap. Penggunaan media gambar berseri berbasis digital bertema sosial pada penelitian ini, siswa diberikan 5 potongan gambar yang saling berkaitan dengan tema yang sama. Gambar tersebut berupa buku digital berbentuk *flipbook* yang ditampilkan melalui layar LCD proyektor. Untuk mengetahui pengaruh media gambar berseri berbasis digital bertema sosial terhadap keterampilan menceritakan kembali teks fabel siswa kelas VII MTs Al-Hikmah pada penelitian ini melalui uji hipotesis. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terdapat uji prasyarat yang harus dilakukan yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji normalitas memakai rumus uji *lilliefors* pada kelas *pretest* dan *posttest* kontrol maupun eksperimen. Data yang dihasilkan adalah kelas kontrol *pretest* dan *posttest* memiliki nilai  $L_{max} 0,17 < L_{tabel} 0,19$  dengan keputusan bahwa data pada kelas kontrol berdistribusi normal. Sedangkan kelas kontrol *posttest* berdistribusi normal dengan  $L_{max} 0,16 < L_{tabel} 0,19$ . Kelas eksperimen *pretest*  $L_{max} 0,10 < L_{tabel} 0,19$  dengan keputusan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan kelas eksperimen *posttest* berdistribusi normal dengan  $L_{max} 0,17 < L_{tabel} 0,19$ . Berdasarkan hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa hasil dari kelompok kontrol dan eksperimen berbeda karena penggunaan media yang diterapkan. Kedua kelas tersebut berdistribusi normal dengan kategori  $L_{max} < L_{tabel}$ .

Tahapan pengujian yang dilakukan selanjutnya adalah uji homogenitas. Tujuan dari uji homogenitas adalah untuk mencari tahu pengaruh dari variabel X terhadap variabel Y, serta untuk mencari tahu hipotesis penelitian yang telah ditentukan. Uji homogenitas kelas *pretest* kontrol dan eksperimen pada penelitian ini didapatkan nilai F hitung sebesar  $1,563 < F_{tabel} 2,168$ . Sedangkan nilai homogenitas pada kelas *posttest* kontrol dan eksperimen didapatkan nilai F hitung sebesar  $2,158 < F_{tabel} 2,168$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data kelas *pretest* dan *posttest* kontrol maupun eksperimen memiliki varian yang homogen.

Tahapan pengujian yang terakhir adalah uji signifikansi (uji-t) yang menggunakan *uji-t independent* yaitu diambil dari dua sampel yang berbeda. Taraf signifikan  $T_{hitung}$  data independen yang dipakai adalah 0,05. Hasil dari perhitungan uji-t independent dari *posttest* kelas kontrol dan eksperimen diperoleh  $T_{hitung} 3,837$  dan  $T_{tabel} 2,024$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $T_{hitung} > T_{tabel}$  sehingga  $H_0$  ditolak. Pada hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media gambar berseri berbasis digital bertema sosial terhadap keterampilan menceritakan kembali teks fabel siswa kelas VII MTs Al-Hikmah Purwoasri Kabupaten Kediri. Berikut adalah tabel hasil uji-t.

**Tabel 2 Hasil Analisis Uji Signifikan (Uji-t)**

Data	Taraf Signifikansi	$T_{hitung}$	$T_{tabel}$	Keterangan
Kontrol <i>Posttest</i>	0,05	3,535	2,024	Ho Ditolak
Eksperimen <i>Posttest</i>				

Pengaruh penggunaan media gambar berseri berbasis digital terhadap keterampilan menceritakan kembali teks fabel siswa kelas VII MTs Al-Hikmah Purwoasri Kabupaten Kediri dapat dilihat dari hasil tes unjuk kerja. Dari hasil pekerjaan siswa terlihat bahwa siswa mampu menceritakan kembali cerita fabel dengan judul yang logis dan menarik pembaca, alur cerita

dituliskan dengan runtut, dapat menulis teks fabel dengan struktur yang lengkap, serta mampu menuliskan amanat atau nilai sosial yang terkandung dalam cerita dengan variatif. Dengan penggunaan media gambar berseri berbasis digital bertema sosial, siswa tidak akan jenuh dan akan termotivasi sehingga mau mengerjakan tugas serta lebih memahami seperti apa tugas yang diberikan. Media gambar berseri berbasis digital bertema sosial berpengaruh dalam merangsang imajinasi siswa untuk mengembangkan ide-ide cerita dari gambar berseri menjadi cerita fabel yang utuh dan menarik.

Hasil penelitian ini memiliki keterkaitan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sirait (2017) dinyatakan bahwa penggunaan media gambar berseri berpengaruh positif pada kemampuan menulis teks berita siswa. Pengaruh media gambar berseri dibuktikan dengan antusias dan keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung. Dengan media gambar berseri siswa lebih mampu memahami suatu kejadian meskipun tidak secara langsung melihat peristiwa dan siswa lebih mudah menemukan ide-ide dari gambar berseri untuk dikembangkan menjadi teks berita yang padu. Penelitian lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini pernah dilakukan oleh Agussalim, dkk. (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan media gambar berseri berpengaruh lebih efektif diterapkan pada pembelajaran menulis teks prosedur daripada pembelajaran konvensional. Penggunaan media gambar berseri dalam pembelajaran membuat siswa memiliki hasil lebih baik dibandingkan sebelumnya. Artinya, keefektifan pembelajaran dapat ditunjang keberhasilannya dengan memilih atau menggunakan media yang baik dan sesuai dalam proses pembelajaran.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar berseri digital bertema sosial berpengaruh terhadap keterampilan menceritakan kembali teks fabel siswa kelas VII MTs Al-Hikmah Purwoasri Kabupaten Kediri. Hal tersebut dapat dilihat dari perhitungan statistik, yaitu dengan perincian nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen 68,5. Dalam kelas eksperimen *pretest*, 10 siswa tidak tuntas dan terdapat 10 siswa yang tuntas. Kemudian nilai rata-rata pada kelas kontrol *pretest* adalah 61,25. Pada kelas kontrol *pretest*, terdapat 13 siswa yang tidak tuntas, sedangkan jumlah siswa yang tuntas adalah 7 siswa. Selain hasil *pretest*, terdapat hasil dari *posttest* dengan perincian nilai rata-rata kelas eksperimen *posttest* sebesar 81,5. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 18 dan yang tidak tuntas berjumlah 2 siswa. Selanjutnya nilai rata-rata dari kelas kontrol *posttest* sebesar 73,25. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa dan yang tidak tuntas terdapat 8 siswa. Hasil yang ditunjukkan dalam uji-t *independent* yaitu  $T_{hitung} 3,535$  dan  $T_{tabel} 2,024$ . Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dengan kategori penilaian yaitu  $T_{hitung} 3,535 > T_{tabel} 2,024$ . Hasil penelitian menunjukkan bahwa media gambar berseri berbasis digital bertema sosial berpengaruh terhadap keterampilan menceritakan kembali teks fabel siswa kelas VII MTs Al-Hikmah Purwoasri Kabupaten Kediri. Dengan adanya media gambar berseri berbasis digital bertema sosial, siswa tidak akan jenuh dan termotivasi mengerjakan tugas sehingga mampu menentukan judul dengan cepat dan logis, menceritakan kembali teks fabel dengan alur yang menarik dan runtut, mencantumkan nilai sosial yang terkandung di dalam cerita dengan variatif, serta mampu merangkai kalimat menjadi cerita yang menarik dan mudah dipahami. Media gambar berseri berbasis digital bertema sosial mampu merangsang imajinasi siswa dalam memunculkan ide untuk kemudian dituangkan menjadi cerita fabel yang utuh dan menarik.



## REFERENSI

- Darmawan, D. 2014. *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fika Putri Indah Sari, Idawati Garim, dan A. A. A. 2018. Keefektifan Media Gambar Berseri Dalam Pembelajaran Menulis Teks Narasi Siswa Kelas VII SMP Negeri Palopo. *Jurnal Pendidikan*, 1–10.
- Sirait, M. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Kemampuan Menulis Teks Berita Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Porsea Tahun Pembelajaran 2016/2017. *Skripsi*. Medan: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. G. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.