

ARTIKEL ILMIAH

**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA DALAM
PEMBELAJARAN MENULIS CERITA FANTASI
PADA SISWA KELAS VII SMP N 4 GAMPING
TAHUN AJARAN 2018/2019**



OLEH:

**NURTRIASTUTI
NIM:14144800030**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
2018**

**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA DALAM
PEMBELAJARAN MENULIS CERITA FANTASI
PADA SISWA KELAS VII SMP N 4 GAMPING
TAHUN AJARAN 2018/2019**

**Oleh:
Nurtriasuti
NIM 14144800030**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
2018**

ABSTRAK

Nurtriasuti. 2018. *Keefektifan Penggunaan Media Diorama Dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas Vii Smp N 4 Gamping Tahun Ajaran 2018/2019*. Skripsi. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas PGRI Yogyakarta. Dosen Pembimbing Nina Widyaningsih, M. Hum.

Kata Kunci: Media Diorama, Menulis Cerita Fantasi

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan menggunakan desain *pretest – posttest control group design*. Variabel dalam penelitian ini ada dua, yaitu variabel bebas berupa penggunaan media diorama dan variabel terikat berupa kemampuan menulis cerita fantasi. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gamping. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *simplerandom sampling*. Berdasarkan teknik tersebut diperoleh kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII C sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes. Teknik tes menggunakan tes uraian dengan materi pembelajaran menulis cerita fantasi. Validitas yang digunakan adalah validitas isi dan reliabilitas instrumen *Alpha Cronbach*. Hasil uji reliabilitas diperoleh $r = 0,913$. Sebelum diadakan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan yaitu uji normalitas dan uji homogenitas menggunakan program *SPSS 16.0*. Berdasarkan hasil perhitungan program *SPSS 16.0* dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas *pretest* kelas eksperimen 0,056, *posttest* kelas eksperimen 0,856, *pretest* kelas kontrol 0,610, dan *posttest* kelas kontrol 0,561. Uji normalitas pada semua data menunjukkan $P > 0,05$, maka semua data dikatakan normal. Uji homogenitas data *pretest* menunjukkan 0,144 dan *posttest* menunjukkan 0,130 ($P > 0,05 = \text{homogen}$).

Hasil perhitungan *uji-T* yang dilakukan pada skor *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan t_{hitung} sebesar 5,3 dengan df sebesar 62. Kemudian nilai t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan t_{tabel} , dan dapat dinyatakan $t_{hitung} 5,3 >$ dari $t_{tabel} (1,9)$. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan pembelajaran menulis cerita fantasi antara siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gamping yang mengikuti pembelajaran menulis cerita fantasi menggunakan Media diorama dengan siswa yang mengikuti pembelajaran menulis cerita fantasi tanpa menggunakan media diorama. Setelah dilakukan masing-masing kelas, terlihat bahwa Hasil tersebut ditunjukkan dengan hasil rata-rata kelas eksperimen yang lebih tinggi

dibandingkan kelas kontrol (75,8>68,4). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media diorama efektif digunakan dalam pembelajaran menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gamping.

ABSTRACT

Nurtriastuti. 2018. *Keefektifan Penggunaan Media Diorama Dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas Vii Smp N 4 Gamping Tahun Ajaran 2018/2019*. Skripsi. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas PGRI Yogyakarta. Dosen Pembimbing Nina Widyaningsih, M. Hum.

Keywords: Diorama Media ", Writing Fantasy Stories

This research was a quasi-experimental study using a pretest-posttest control group design. There were two variables which were used in this study, namely the independent variable namely, diorama media usage and the dependent variable, namely, the ability to write fantasy stories. The population of this study was VII grade of students in State Junior High School of Gamping. The sampling technique which is used was simple random sampling technique. Based on the technique above it was obtained data namely, the experimental class and class VII C as the control class. Data collection techniques used test techniques. The test technique which is used was description test with learning material such as writing fantasy stories. The validity which was used was content validity and Cronbach Alpha instrument reliability. The reliability test results which were obtained are $r = 0.913$. Before the data analysis was conducted, the requirements Test which was required, such as. First, namely the normality test and homogeneity test use the SPSS 16.0 program. Based on the calculation results of the SPSS 16.0 program, it could be concluded that the results of the normality test of the pretest experimental class were 0.056, the experimental class posttest was 0.856, the control class pretest was 0.610, and the control class posttest was 0.561. The normality test on all data shows $P > 0.05$, then all data are said to be as normal. The homogeneity test of pretest data shows 0.144 and posttest shows 0.130 ($P > 0.05 =$ homogeneous).

The results of the t-test calculations which are conducted in the posttest score between the control class and the experimental class show $t_{count} 5.3 > t_{table}$ of 62. Then, the t_{count} is compared with t_{table} , and it can be stated $t_{count} 5.3 >$ from t table (1.9). This case shows that there is a significant difference in the learning of writing fantasy stories between VII grade of students in State Junior High School of Gamping who participated in writing fantasy stories using the method of diorama media with students who took part in writing fantasy stories without using diorama media. After each class, it was seen that the results were shown by the results of the experimental class which is higher than the control class (75.8> 68.4). This case shows that the media use of dioramas is effectively used in learning to write fantasy stories of VII grade students in State Junior High School of Gamping.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya sadar untuk mengembangkan potensi yang dianugerahkan Tuhan kepada manusia dan diarahkan pada tujuan yang diharapkan agar memanusiakan manusia atau menjadikannya manusia utuh. Pendidikan ini dapat terwujud melalui proses pengajaran,

pembelajaran, pembiasaan, dan latihan dengan memperhatikan kompetensi-kompetensi pedagogi berupa profesi, kepribadian dan sosial (Hidayat, 2013:3). Sehingga untuk mengembangkan potensi yang dimiliki harus melalui proses pembelajaran maupun latihan.

Menulis merupakan bagaian yang tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran. Pada kurikulum 2013 revisi 2006, siswa dituntut dapat menghasilkan produk berupa karya tulis. Menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis yang bertujuan memberitahu, meyakinkan dan menghibur. Hasil dari proses kreatif ini biasa disebut dengan istilah tulisan atau karangan. Sehingga menulis juga merupakan kegiatan yang produktif dan ekspresif.

Smith 1981 dalam Suparno (2007:1.4) mengatakan bahwa pengalaman belajar menulis yang dialami siswa disekolah tidak lepas dari gurunya sendiri. Umumnya guru tidak mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pengajaran keterampilan menulis, padahal keterampilan menulis acapkali disebut sebagai keterampilan berbahasa yang sulit dan kompleks.

Sehubungan dengan permasalahan menulis, berdasarkan pengamatan yang pernah peneliti lakukan saat PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) di SMP Negeri 4 Gamping bahwa dalam kegiatan menulis siswa masih perlu adanya perhatian. Proses pembelajaran yang dilakukan guru dalam pembelajaran menulis kurang efektif, guru hanya sebatas menjelaskan teori dengan menggunakan metode ceramah. Belum adanya penggunaan media pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran menulis menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan melihat situasi tersebut, maka perlu adanya penggunaan media pembelajaran, tentunya media yang dapat menunjang hasil belajar siswa dan materi yang dijelaskan dapat dipahami oleh siswa secara baik dan benar.

Di dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat beberapa materi yang mengharuskan guru memberikan visualisasi mengenai objek yang ada di

dalam materi pembelajaran. Sebagai contoh adalah pembelajaran cerita fantasi yang membutuhkan gambaran untuk meningkatkan imajinasi siswa dalam menulis. Hal itu membuktikan bahwa cerita fantasi memang memerlukan media yang cocok dan sesuai untuk digunakan pada kelas VII, dan media yang cocok dan sesuai adalah media diorama. Menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2017:170) Diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek yang ditempatkan dipentas yang berlatar belakang lukisan disesuaikan dengan penyajiannya. Penggunaan media diorama dalam pembelajaran menulis cerita fantasi akan membantu siswa untuk berimajinasi dengan memberikan gambaran pada suatu kejadian tertentu sehingga hal itu kan memudahkan siswa dalam menemukan ide atau gagasan.

2. KAJIAN TEORI

2.1 Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan. Menulis merupakan kegiatan merangkai huruf menjadi kata atau kalimat untuk disampaikan kepada orang lain, sehingga orang lain dapat memahaminya (Dalman, 2016:3).

Menurut Tarigan (2008:22) menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambar grafik itu.

Menurut Marwoto, 1987 dalam Dalman (2016:4) adalah

mengungkapkan ide atau gagasan dalam bentuk karangan secara leluasa. Dalam hal ini, menulis itu membutuhkan sekemata yang luas sehingga penulis mampu menuangkan ide, gagasan, pendapatnya dengan mudah dan lancar. Sekema itu sendiri adalah pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Jadi semakin luas sekema seseorang, semakin mudah ia menulis.

Sejalan dengan pendapat di atas, Menurut Supardi 1977 (dalam Dalman, 2016:5) menulis merupakan suatu proses kreatif yang melibatkan cara berfikir divergen (menyebarkan) dari pada konvergen (memusatkan). Dalam hal ini, menulis merupakan proses penyampaian informasi secara tertulis berupa hasil kreativitas penulisnya dengan menggunakan cara berfikir yang kreatif, tidak monoton dan tidak berpusat pada satu pemecahan masalah saja. Dengan demikian, penulis dapat menghasilkan berbagai bentuk dan warna tulisan secara kreatif sesuai dengan tujuan dan sasaran tulisannya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan suatu kegiatan untuk menuangkan kreativitas berupa ide, gagasan, pendapat, pikiran maupun perasaan kepada orang lain dengan cara merangkai huruf atau lambang-lambang menjadi kata atau kalimat sehingga dapat dibaca oleh orang lain.

2.2 Cerita Fantasi

Teks cerita fantasi adalah salah satu jenis teks narasi. Berdasarkan kurikulum 2013 revisi 2016, tipe teks narasi meliputi prosa, fiksi ilmiah, cerpen, cerita fantasi, fabel, dongeng, cerita

rakyat, mitos, drama dan lain-lain (kemendikbud, 2016:6).

Menurut Nurgiyantoro (2013:20) cerita fantasi (*fantastic stories*) dapat dipahami sebagai cerita yang menampilkan tokoh, alur atau tema yang derajat kebenarannya diragukan, baik menyakut (hampir) seluruh maupun hampir sebagian cerita. Dengan kata lain, cerita fantasi sebenarnya juga menampilkan berbagai peristiwa dan aksi yang realistik sebagai hanya dalam cerita realistik, tetapi di dalamnya juga terdapat sesuatu yang sulit diterima.

Huck dkk (dalam Nurgiyantoro, 2013:295) mengatakan bahwa cerita fantasi adalah cerita yang memiliki makna lebih dari sekedar apa yang dikisahkan. Cerita fantasi bukan hanya cerita yang berkisah dengan tokoh-tokoh supranatural yang lazim muncul pada cerita masa lalu tetapi juga melibatkan tokoh dan kehidupan moderen.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai cerita fantasi, dapat dipahami bahwa cerita fantasi memiliki ciri yang dapat membedakan dengan jenis teks lainnya. Ciri cerita fantasi antara lain : (1) adanya keajaiban, keanehan dan kemisteriusan dalam cerita, (2) penulis tidak dibatasi oleh realitas atau kehidupan nyata, (3) menggunakan latar lintas ruang dan waktu, (4) menghadirkan tokoh unik, (5) bersifat fiksi, (6) dari segi bahasa menggunakan sinonim dengan emosi yang kuat dan variasi kata yang menonjol (kemendikbud, 2016:50-52).

2.3 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah perantara atau pengantar. Menurut AECT

1977 dalam Wina (2016:57) media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Sedangkan dalam proses belajar mengajar Arsyad (2017:3) media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Penggunaan media dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran dan serta dapat merangsang pikiran, minat maupun perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi.

Media pembelajaran Menurut Sanaky (2013:4) adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini diharapkan guru dapat memanfaatkan berbagai media dalam proses pembelajaran dikelas sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Menurut Gagne' dan Briggs 1975 dalam Arsyad (2017:4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto,

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampakan materi pembelajaran kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Hal ini dapat

mengoptimalkan prestasi belajar siswa.

2.4 Media Diorama

Diorama adalah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek yang ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan disesuaikan dengan penyajiannya. (Sudjana, 2017:170)

Menurut Sanaky (2013:133)

Diorama adalah sebuah skenario kecil dalam bentuk tiga dimensi untuk memperagakan suatu keadaan dalam ukuran kecil. Dalam skenario itu, terdapat benda-benda tiga dimensi dalam ukuran kecil pula. Benda-benda kecil itu berupa orang-orangan, pohon-pohonan, rumah-rumahan, dan sebagainya, sehingga tampak seperti dunia sebenarnya dalam ukuran mini.

Jenis media Diorama ada tiga seperti yang dikemukakan oleh Sanaky 2011 dalam Dinda Ayesha (2016:26) adalah diorama tertutup, diorama lipat dan diorama terbuka.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan diorama adalah suatu benda yang berukuran kecil yang mengambarkan suatu objek. Diorama biasanya digunakan untuk menjelaskan suatu peristiwa keadaan sehingga menarik untuk memahami isi dalam diorama tersebut.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilakukan di SMP N 4 Gamping yang akan menjadi subjek atau populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP N 4 Gamping yang berjumlah 192 siswa. Menurut Sugiyono (2011:80)

populasi adalah subjek yang mempunyai kualitas dan karakter tertentu untuk ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2011:81). Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XII SMP N 4 Gamping dengan mengambil satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling* atau pengundian. Setelah dilakukan pengundian kelas XII A sebagai kelas eksperimen dan kelas XII C sebagai kelas kontrol.

Widoyoko, Eko Putro (2014: 51) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat bantu yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa tes berbentuk uraian dengan jumlah 1 (satu) soal.

Untuk menguji validitas instrumen peneliti menggunakan uji validitas dengan korelasi pearseon (*product moment*) dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} : Koefisien korelasi
- n : Banyak siswa
- $\sum X$: Jumlah total data variable X
- $\sum Y$: Jumlah total data varian Y
- $\sum XY$: Jumlah perkalian antara X dan Y

Edi Riadi (2016-208)

Untuk mengetahui instrumen valid dan tidaknya kemudian dilakukan perbandingan dengan r_{tabel} *product mument* dengan taraf signifikan 5% menurut r_{tabel} . Hasil uji coba kemudian dianalisis dengan software SPSS 16. Soal dinyatakan

valid apa bila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5%.

Reabilitas instrumen dikatakan baik jika instrumen memberikan hasil yang tetap atau konsisten meskipun dilakukan oleh orang yang berbeda, waktu yang berbeda dan tempat yang berbeda. Pada penelitian ini menggunakan uji reliabilitas *cronbach's alpa* dengan rumus:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{\sum S_t^2} \right)$$

Keterangan:

- α : Koefisien reliabilitas
- k : banyak butir soal
- S_t^2 : variansi skor total
- S_i^2 : variansi skor butir

Edi Riadi (2016:218)

Nilai koefisien korelasi dari instrumen yang telah diuji cobakan kepada 31 siswa adalah 0,913. Jika diinterpretasikan maka termasuk pada kategori tinggi.

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011:38). Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu :

1. Variabel bebas

Variabel bebas adalah variabel yang dipengaruhi, mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependen*). Dalam penelitian ini variabel bebas yaitu media diorama.

2. Variabel terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikat yaitu kemampuan menulis cerita fantasi

siswa kelas VII SMP N 4 Gamping.

Uji prasyarat yang digunakan adalah Uji normalitas ini dilakukan untuk mengkaji normal atau tidaknya suatu data penelitian, dengan menggunakan uji normalitas *kolmogorov-Smirnov* $P > 0,05$ dan uji homogenitas ini akan dilakukan dengan analisis varian satu arah (satu jalan). Apabila nilai α , dapat menunjukkan varian tersebut homogen atau tidak. Syarat agar varian bersifat homogen apabila signifikansi yang diperoleh $> \alpha$, maka variansi setiap sampel sama (homogen), Jika signifikansi yang diperoleh $< \alpha$, maka variansi setiap sampel tidak sama (tidak homogen) pada taraf signifikansi 5% .

Uji hipotesis dalam penelitian ini dihitung dengan menggunakan uji test atau uji-T. uji-T digunakan untuk uji signifikansi antara pembelajaran menulis cerita fantasi dengan menggunakan media diorama, dengan pembelajaran tanpa menggunakan media diorama.

Adapun rumus uji-T yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *the pooled variance model T-test*:

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{N_1} + \frac{S_2^2}{N_2}}}$$

Keterangan:

\overline{X}_1 : Rerata data kelas pertama

\overline{X}_2 : Rerata data kelas kedua

S_1^2 : Varian sampel 1

S_2^2 : Varian sampel 2

N_1 : Banyaknya sampel pengukur kelas pertama

N_2 : Banyaknya sampel pengukur kelas kedua

(Edi Riadi, 2016:249)

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian membahas tentang analisis data meliputi deskripsi data, uji prasyarat, dan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh media diorama terhadap pembelajaran menulis cerita fantasi.

Tabel4.1: Deskripsi *Pretest* Kelas Eksperimendan Kelas Kontrol

Pretest	Pretest Kelas Eksperimen	Pretest Kelas Kontrol
Mean	63,8438	59,5625
Median	66	60
Mode	66	60
Std. Deviation	10,66834	7,97956
Minimum	31	46
Maximum	77	75
Sum	2043	1906

Tabel 4.2: Deskripsi Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Posttest	Posttest Kelas Eksperimen	Posttest Kelas Kontrol
Mean	75.8438	68,4375
Median	75	6
Mode	75	60
Std. Deviation	4,97159	6,11681
Minimum	66	60
Maximum	85	77
Sum	2427	2190

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *kolmogorov-Smirnov* dengan $P > 0,05$. Hasil perhitungan uji normalitas didapatkan nilai *kolmogorov-Smirnov* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar dari 0,05 sehingga dapat

disimpulkan data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal. Hasil uji normalitas data *pretest posttes* kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan melalui tabel berikut.

Tabel 4.3: Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji Normalitas	Kolmogorov-Smirnov Z	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keterangan
Pretest Kel. Eksperimen	1,337	0,056	Normal
Posttest Kel. Eksperimen	0,856	0,456	Normal
Pretest Kel. Kontrol	0,760	0,610	Normal
Posttest Kel. Kontrol	0,790	0,561	Normal

Setelah dilakukan uji normalitas, kemudian dilakukan uji

homogenitas dengan analisis varian satu arah (satu jalan).

Tabel 4.4: Uji Homogenitas Varian Data Pretest

Data	Levene Statistic	df2	Sig.	Keterangan
Pretest	2,18	62	0.144	Sig > α 0,144 > 0,05 , Data homogen

Tabel 4.8: Uji Homogenitas Varian Data Posttest

Data	Levene Statistic	df2	Sig.	Keterangan
Posttest	2,35	62	0,130	Sig > α 130 > 0,05 , Data homogen

Berdasarkan tabel uji homogenitas varian data pretest dan posttest dapat dilihat nilai sig diperoleh 0,144 dan 0,130 > 0,05. maka dapat dikatakan varian data pretest dan posttest setiap sampel sama (homogen) pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Setelah dilakukan uji prasyarat, kemudian dilakukan uji hipotesis menggunakan uji-T untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis cerita fantasi antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media diorama dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media diorama.

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara pembelajaran menulis cerita fantasi yang menggunakan media diorama dengan pembelajaran menulis cerita fantasi tanpa menggunakan media diorama.

H_a : Penggunaan media Diorama dalam pembelajaran menulis cerita fantasi lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media Diorama.

Hasil analisis uji-T Data *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol besarnya t_{hitung} sebesar 8,139 dengan df sebesar 31 dan hasil analisis uji-T data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen besarnya t_{hitung} sebesar 8,443 dengan df sebesar 31.

Dari Hasil analisis uji-T data *pretest* dan *posttest* pembelajaran menulis cerita fantasi antara kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa ada perbedaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Namun, pada hasil uji-T tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menulis cerita fantasi dengan menggunakan media diorama lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis cerita fantasi tanpa menggunakan media diorama.

maka dapat diketahui hasil pengujian hipotesis adalah H_0 **ditolak** dan H_a **diterima**.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar dalam kemampuan menulis cerita fantasi dikelas VII SMP N 4 Gamping dengan menggunakan media diorama. Bisa dilihat dari skor *pretest* sebesar 63,8 dan skor rata-rata *posttest* sebesar 75,8 selisih 12. Dari hasil analisis dapat dinyatakan t_{hitung} 5,3 > dari t_{tabel} (1,9).

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dalman, H. 2016. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dinda, Ayesha. 2016. *Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Diskusi Dengan Menggunakan Media Diorama Pada Siswa Kelas VIII-5 SMP Negeri 8 Yogyakarta*. Yogyakarta: Program Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hidayat, Syarif. 2013. *Teori dan Prinsip Pendidikan*. Tangerang: Pustaka Mandiri.
- Kemendikbud. 2016. *Buku Guru Bahasa Indonesia-Edisi Revisi*. Jakarta: Kementrian dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. 2016. *Buku Siswa Bahasa Indonesia-Edisi Revisi*. Jakarta: Kementrian dan Kebudayaan.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

- Nurdiyantoro, Burhan. 2010. *Teori Kajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Riadi, Edi. 2016. *Statistika Penelitian: Analisis Manual dan IBM SPSS*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suparno.dan Yunus, M. 2007. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Semi, Atar. 2007. *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa.
- Sayuti, Suminto. 2000. *Berkenalan dengan Prosa fiksi*. Yogyakarta: Gama media.
- Sanaky, Hajair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif – Inovatif: Buku Bacaan Wajib Guru, Dosen, dan Calon Guru*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, N. dan Rivai, A. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry. 2008. *Menulis: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Tri, Wulandari. 2017. *Kefektifan Strategi Reviewinga Film dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 15 Yogyakarta*. Yogyakarta: Program Sarjana Universitas Negri Yogyakarta.