

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu sektor pembangunan nasional yakni dalam hal ini pendidikan nasional, dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, memiliki visi dengan terwujudnya sistem pendidikan yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga Pemerintah telah melakukan berbagai penataan dalam standarisasi pendidikan, yakni dituangkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan , dan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.

Pada kurikulum 2013, siswa tidak lagi menjadi objek dalam pendidikan. namun menjadi subyek dengan ikut mengembangkan tema dan materi yang ada. Sehingga, dengan adanya perubahan ini, tentu berbagai standar dalam komponen pendidikan mengalami perubahan. Sehingga, keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan akan bergantung pada keterampilan guru dalam merancang materi pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk kreatif dalam menyusun materi ajar. Materi pembelajaran dirancang semaksimal mungkin dalam membantu siswa mencapai tujuan yang diharapkan guru, juga perlu memperhatikan hal-hal yang berkaitan dengan pemilihan materi pembelajaran, seperti jenis, cakupan, urutan, dan perlakuan terhadap materi. Terkait dengan hal itu, jika guru memiliki kemampuan dalam menyusun materi pembelajarannya, tentu akan membantu munculnya potensi, motivasi dan meningkatnya kemampuan siswa. Keberhasilan

pembelajaran secara keseluruhan akan bergantung pada guru dalam merancang proses pembelajaran yang menyenangkan.

Keterampilan menulis sangat penting untuk ditingkatkan, sehingga perlunya mengembangkan potensi siswa agar terampil menulis. Menulis adalah suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif (Tarigan, 2013) Tidak hanya secara produktif menciptakan tulisan dan menuangkan perasaan keterampilan menulis melibatkan kreativitas dan pemikiran. Keterampilan menulis merupakan sebuah proses untuk menyampaikan suatu gagasan, ide, pendapat dalam bentuk bahasa tulis yang Menulis merupakan kegiatan yang kompleks, karena dengan menulis tentu seseorang akan dituntut mampu mengorganisasikan ide pemikiran gagasan dan perasaannya melalui tulisan (Inggriyani, 2021).

Dalam proses menulis ini akan mengalami beberapa kesulitan. (Hartidini, S, 2018) mengungkapkan bahwa rendahnya keterampilan menulis siswa ini disebabkan beberapa faktor, yakni (1) tingkat penguasaan kosakata yang rendah, dan (2) kurangnya tingkat penguasaan keterampilan mikrobahasa siswa. Kemudian, (Inggriyani, F, 2021), telah mengemukakan faktor rendahnya keterampilan menulis siswa ini disebabkan oleh rendahnya peran guru dalam pembinaan menulis, sehinggasiswa kurang aktif dalam mengembangkan ide dan gagasannya. Lalu menurut (Dewi, N.K, 2021), rendahnya keterampilan menulis siswa disebabkan oleh siswa berpikir bahwa keterampilan menulis itu sulit dilakukan dan siswa kesulitan menemukan ide atau gagasan yang sesuai dengan wacana yang ditulis. Menurut (Meiningsih, S, 2021), bahwa faktor–faktor yang menyebabkan rendahnya keterampilan menulis adalah (1) kurangnya latihan menulis yang diberikan guru, dan (2) metode pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan dari masalah tersebut di atas, maka penulis akan menerapkan sebuah model pembelajaran, yaitu model *discovery learning*. *Discovery* atau penemuan merupakan suatu kegiatan yang dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Penemuan terjadi apabila siswa dalam proses mentalnya (mengamati, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, dan menarik kesimpulan) menemukan beberapa konsep atau prinsip (Rahman, R, 2014). Senada dengan pendapat tersebut, (Hosnan, 2014) juga menyatakan bahwa model *discovery* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, dan menyelidiki sendiri, sehingga. *Discovery learning* adalah rangkaian aktivitas pembelajaran yang melibatkan secara optimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga peserta didik dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku.

Diharapkan dengan model pembelajaran *Discovery Learning* ini dapat menjadikan pengetahuan dan pembelajaran bermakna serta relevan bagi siswa untuk menemukan dan menerapkan idenya sendiri, gurupun hanya bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator yang mengarahkan siswa untuk menemukan konsep, prosedur pembelajaran dengan *Discovery Learning* ini mengacu pada keingintahuan siswa memotivasi mereka untuk melanjutkan pekerjaan hingga mereka menemukan jawabannya, juga belajar memecahkan masalah secara mandiri dan keterampilan berfikir kritis karena mereka harus menganalisis dan menangani informasi. Model pembelajaran *discovery learning* menitikberatkan kemampuan siswa dalam memecahkan suatu permasalahan dalam pembelajaran

melalui rasa ingin tahu siswa. Model pembelajaran ini menuntut siswa aktif untuk mencari sumber belajar yang ada untuk permasalahan dalam pembelajaran.

Keterampilan menulis apabila tidak diimbangi dengan praktik maka menjadi salah satu faktor kurangnya keterampilan siswa dalam menulis. Siswa pada sekolah menengah pertama seharusnya sudah bisa mengekspresikan gagasan, pikiran, dan perasaannya secara tertulis. Menyusun gagasan, pendapat dan pengalaman menjadi rangkaian berbahasa tulis yang benar, teratur, sistematis dan logis bukanlah merupakan pekerjaan mudah, melainkan pekerjaan yang diperlukan terus menerus. Maka untuk itu bisa dikatakan bahwa keterampilan menulis merupakan keterampilan yang kompleks dari sejumlah pengetahuan dan keterampilan. Penyebab lain dari terbatasnya siswa dalam keterampilan menulis adalah guru yang kurang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik. Dalam hal ini tentu kreativitas seorang guru dibutuhkan dalam memilih media yang tepat untuk siswa. Guru dapat melakukan perubahan didalam proses pembelajarannya dengan menggunakan media yang menarik agar siswa tidak jenuh didalam kegiatan proses pembelajaran.

Salah satu media tambahan pembelajarannya adalah audio visual. Menurut (Sanjaya, 2014) media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. Kemudian, (Djamarah, 2013) mengungkapkan media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Jenis media ini memiliki kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media audiovisual merupakan seperangkat alat yang mampu memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Perpaduan antara gambar dan suara membentuk karakter

yang sama dengan obyek aslinya, sehingga bisa dilihat dan didengar oleh indra kita.

Penelitian ini akan menggunakan media audio visual, tentu ini sangat membantu proses pembelajaran dalam keterampilan menulis cerita fantasi. Media ini sebagai media pembelajaran keterampilan menulis cerita fantasi diharapkan dapat membantu keefektifannya, rasa ingin tahu siswa lebih lagi sehingga diharapkan meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi.

Cerita fantasi adalah pengembangan dan teks narasi yang dapat dijadikan sebuah cerita fiktif. Cerita fantasi menjadi salah satu genre sastra yang sangat digemari saat ini. Tidak hanya sakadar ceritanya yang tidak masuk akal saja, namun tokoh-tokoh didalamnya dengan karakteristik unik diciptakan dalam cerita fantasi, juga menjadi alasan mengapa banyak orang menyukainya. Fantasi merupakan cerita yang menampilkan tokoh alur latar atau tema yang derajat kebenarannya diragukan, hampir seluruh maupun hanya sebagian cerita. Cerita fantasi menurut (Pranoto, 2011) dikatakan fantasi karena alur dan ceritanya memaparkan suatu peristiwa yang dirangkai oleh pengarang dengan menggunakan daya khayal sehingga dapat merangsang imajinasi para pembaca dan menarik minat pembaca. Selain itu, cerita fantasi juga dapat merangsang daya pikir kreatif para peserta didik.

Dengan pembelajaran menulis cerita fiksi, menjadi salah satu langkah awal bagi siswa untuk mengetahui cara mengembangkan imajinasi dan menuangkannya dalam bahasa tulis yang berbentuk sebuah teks cerita fantasi. Pembelajaran menulis teks cerita fantasi sangat penting, namun berdasarkan realita sebagian besar siswa mengalami kendala dalam penerapannya. Salah satu sekolah yang mengalami kendala pada pembelajaran menulis teks cerita fantasi

adalah siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung. Upaya dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa khususnya pada materi menulis teks cerita fantasi tidaklah mudah. Adanya kendala yang ditemui di lapangan sehingga hasil yang diharapkan belum tercapai. Berdasarkan hasil studi pendahuluan bahwa pada dasarnya kegiatan pembelajaran menulis teks cerita fantasi cenderung disampaikan kurang minat dari siswa. Para guru hanya menggunakan bahan ajar buku teks saja tanpa menggunakan model-model pembelajaran yang bervariasi atau kurang sesuainya pendekatan yang diterapkan guru dalam proses belajar mengajar.

Pendapat ini didukung oleh hasil penelitian (Humairoh, 2016) diketahui bahwa masalah yang dihadapi siswa dalam menulis teks cerita fantasi sebagai berikut 1) dalam proses pembelajaran siswa masih pasif, bosan dalam mengikuti pelajaran, dan kurang dapat mengembangkan potensi yang mereka miliki, 2) siswa kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran menulis khususnya menulis teks cerita fantasi, dan 3) siswa masih mengalami kesulitan dalam menuangkan pemikiran dalam bentuk tulisan. Bahkan, ada beberapa siswa yang masih merasa bimbang dalam menuangkan gagasannya dalam bentuk tulisan 4) kurangnya pengalaman guru yang baru.

Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara yang pernah peneliti lakukan di kelas VII SMP IT Bina Insani Kayuagung ada beberapa permasalahan dalam pembelajaran keterampilan menulis dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media audiovisual, yakni dengan menunjukkan bahwa ada sebagian siswa mengalami kendala dalam memproduksi teks cerita fantasi. Ada beberapa hal yang menjadi faktor penyebabnya. Dalam kasus ini, guru agak kurang variatif dalam memilih metode pembelajaran sehingga siswa merasa

bosan, kurang termotivasi dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran menulis teks cerita fantasi. Proses belajar yang demikian kurang mendapatkan hasil maksimal karena guru tidak memberikan bimbingan menulis teks cerita fantasi. Permasalahan lain yang ditemui oleh peneliti adalah pembelajaran menulis kreatif teks cerita fantasi sering dianggap kurang menarik oleh sebagian siswa, apalagi dengan kondisi saat ini siswa terbiasa melihat dan mendengar sehingga agak kurang minat untuk berfikir, memiliki ide yang dituangkan dalam bentuk tulisan. Minat siswa dalam menulis sebagian rendah, karena ada sebagian yang beranggapan bahwa menulis merupakan hal yang agak sulit. Merasa enggan belajar menulis khususnya menulis teks cerita fantasi karena mengalami beberapa kesulitan. Kesulitan tersebut diantaranya kesulitan dalam menentukan tema cerita kesulitan dalam memperoleh ide dan mengembangkannya menjadi sebuah cerita.

Dalam hal ini penggunaan model *discovery learning* dapat dimaksimalkan pada penggunaan media pembelajaran, karena penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena terdapat variasi dalam pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media audiovisual. Media audiovisual merupakan media yang dapat dilihat dan didengar.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis merasa perlu untuk meneliti keterampilan menulis cerita fantasi dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan audiovisual pada siswa kelas VII SMP IT Bina Insani Kayaugung. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model tersebut terhadap keterampilan menulis cerita fantasi. Oleh karena itu, penting dilakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery*

Learning dan Media Audio visual terhadap Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP IT Bina Insani Kayuagung Kabupaten Ogan Komering Ilir”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari pembahasan latar belakang masalah di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Guru kurang variatif dalam memilih metode pembelajaran sehingga siswa merasa bosan.
2. Minat siswa dalam menulis sebagian rendah, karena ada sebagian yang beranggapan bahwa menulis merupakan hal yang agak sulit. Merasa enggan belajar menulis khususnya menulis teks cerita fantasi karena mengalami beberapa kesulitan.
3. Kurangnya motivasi dan ketertarikan tersebut sangat berpengaruh pada pengembangan kreativitas dan imajinasi siswa dalam menulis teks cerita fantasi.
4. Pengalaman guru dalam pembelajaran masih sedikit dan menggunakan metode ceramah.
5. Pembelajaran menulis kreatif teks cerita fantasi sering dianggap kurang menarik oleh sebagian siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi sesuai dengan variabel peneliti agar lebih berfokus dan terarah, yakni sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung

2. Dalam penelitian ini model pembelajaran yang digunakan adalah *discovery learning*
3. Dalam penelitian ini media yang digunakan adalah media audio visual (film)
4. Dalam penelitian ini materi yang disampaikan adalah pengertian cerita fantasi, unsur cerita fantasi, struktur dan bahasa cerita fantasi, menyajikan cerita fantasi.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ditulis oleh penulis maka rumusan masalah yang muncul dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* dan media audio visual terhadap Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Kelas VII SMP IT Bina Insani Kayuagung?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* dan media audio visual terhadap Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Kelas VII SMP IT Bina Insani Kayuagung.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, maka hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah untuk menambah literasi kajian tentang penerapan Model pembelajaran *Discovery Learning* dan media audio visual untuk meningkatkan kemampuan siswa menulis cerita fantasi di kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung. Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi pengembangan keilmuan oleh guru-guru sekolah dasar dalam proses pembelajaran

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan serta pengalaman bagaimana cara meningkatkan rasa ingin tahu siswa mencari data-data referensi serta memunculkan motivasi untuk lebih semangat khususnya dalam kegiatan penelitian
- 2) Menambah pengetahuan dan keterampilan lebih dan sebelumnya tentang model pembelajaran *Discovery Learning* dan bagaimana penerapannya dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Siswa

- 1) Mengetahui kemampuan siswa pada pembelajaran menulis cerita fantasi, dan diharapkan semua itu dapat diperoleh siswa secara penuh dengan diterapkannya model pembelajaran *Discovery Learning* dan media audio visual
- 2) Untuk memotivasi minat belajar siswa dalam mengikuti seluruh pembelajaran sebagai dasar untuk penugasan
- 3) Memotivasi keaktifan siswa dalam proses pembelajaran

c. Bagi Guru

- 1) Dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas VII SMP Serta dapat memperoleh wawasan dan pengalaman dalam melakukan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif
- 2) Memotivasi profesional guru dalam pembelajaran, dan para guru diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dan audio visual
- 3) Memperbaiki proses belajar mengajar dan hasil pembelajaran siswa
- 4) Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar

d. Bagi Sekolah

- 1) Dapat memotivasi kualitas pembelajaran di sekolah dan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang sering dialami oleh siswa dalam kegiatan belajar mengajar
- 2) Sebagai bahan acuan bagi guru lain yang belum melaksanakan penelitian tindakan kelas
- 3) Sebagai bahan refleksi guru yang merupakan pilar utama dalam rangka mencerdaskan bangsa

- 4) Sebagai sumber inspirasi bagi sekolah dalam upaya perbaikan kualitas pada pembelajaran menulis cerita fantasi
- 5) Mendorong sekolah agar berupaya menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan untuk pembelajaran yang efektif

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP IT Bina Insani Kayuagung Kabupaten Ogan Komering Ilir. Waktu penelitian dilaksanakan mulai pada bulan Januari 2024 hingga April 2024. Pengumpulan data, analisis data sampai dengan membuat laporan penelitian.

3.2 Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen (*Experimental Research*). (Sugiyono, 2011) Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari perbedaan perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Kondisi yang terkendalikan di maksud adalah adanya hasil dari penelitian dikonversikan ke dalam angka-angka, untuk analisis yang digunakan dengan menggunakan analisis statistik. Perlakuan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu ads sekelompok siswa yang menjadi sampel penelitian yang diberikan perlakuan penggunaan model pembesaran yang dieksperimenkan. Dalam penelitian ini juga dilakukan pada 2 kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelompok kontrol adalah kelompok yang diperlakukan dengan menggunakan konvensional sedangkan kelompok eksperimen diperlakukan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dan audio visual. Kemudian dianalisis untuk mengetahui pengaruh kelompok yang mendapat *treatment* terhadap kemampuan menulis cerita fantasi siswa.

Penelitian ini menggunakan tes hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian hasil perlakuan dapat memberikan perbandingan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang diajarkan menggunakan model pembelajaran langsung. Sehingga dalam penelitian ini diketahui perbedaan hasil belajar siswa yang memperoleh nilai rata-rata lebih baik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. (Margono, 2014) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif adalah suatu penelitian yang lebih banyak menggunakan logika hipotesis verifikasi yang dimulai dengan berfikir deduktif untuk menurunkan hipotesis kemudian melakukan pengujian di lapangan dan kesimpulan atau hipotesis tersebut ditarik berdasarkan data empiris.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi Penelitian

Menurut Arikunto (2010) menyatakan populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Bahwa populasi merupakan semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Sukardi (2010), Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung yang berjumlah 82 orang.

Tabel 3.1. Populasi Penelitian

No	Nama Kelas	Jumlah Siswa
----	------------	--------------

		L	p	Total
1	Kelas VII Saudah	-	21	21
2	Kelas VII Hafsah	-	21	21
3	Kelas VII Umar	20	-	20
4	Kelas VII Ali	20	-	20
Jumlah		40	42	82

Sumber: Data Primer SMP IT Bina Insani Kayuagung

3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, sehingga sampel merupakan bagian dari populasi yang ada, sehingga untuk pengambilan sampel harus menggunakan cara tertentu yang didasarkan oleh pertimbangan-pertimbangan yang ada (Sugiyono, 2011). Penarikan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan cara teknik *simple random sampling* yaitu tiap individu dalam populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi anggota sampel. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan langsung mengundi kelas karena pengelompokkan siswa dalam tiap kelas bersifat homogen sehingga acak kelas sudah diasumsikan mewakili. Acak siswa pada pemilihan sampel didapat kelas VII Saudah yang berjumlah 21 siswa dan kelas VII Hafsah terdapat 21 siswa. Sampel penelitian yaitu kelas VII akhwat SMP IT Bina Insani Kayuagung berjumlah 42 siswa.

Tabel 3.2. Sampel Penelitian

No	Nama Kelas	Jumlah Siswa		
		L	p	Total
1	Kelas VII Saudah	-	21	21
2	Kelas VII Hafsah	-	21	21
Jumlah		-	42	42

Sumber: Data Primer SMP IT Bina Insani Kayuagung

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.4.1 Observasi

Menurut Arikunto (Arikunto, 2010) di dalam pengertian psikologik observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan meliputi kegiatan permuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai guru dan akovitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dan media audio visual.

3.4.2 Tes

Tes merupakan salah satu alat ukur untuk menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Arikunto (2010) mengatakan bahwa tes merupakan serentetan pertanyaan yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan maupun kemampuan yang dimiliki oleh individu maupun kelompok. Tes yang diberikan pada siswa dalam penelitian dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi pelajaran setelah diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dan media audio visual.

3.4.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan barang-barang yang tertulis (Arikunto, 2010). Peneliti menggunakan *checklist* dokumentasi sebagai alat dalam mengkaji dokumen yang digunakan untuk mendukung data penelitian.

3.5 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Penelitian

3.5.1 Definisi Konseptual

Singarimbun (2013) menyatakan bahwa definisi konsep adalah pemaknaan dari konsep yang digunakan, sehingga memudahkan peneliti untuk mengoperasikan konsep tersebut di lapangan. Berdasarkan pengertian tersebut maka definisi konsep dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan Media Audio Visual

Model pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*) adalah memahami konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. *Discovery* terjadi bila individu terlibat terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip.

Media audio visual merupakan media yang memiliki unsur suara dan unsur gambar dimana dapat disajikan dalam berbagai bentuk tampilan yaitu seperti film ataupun video. Dengan demikian, media audio visual sangat memiliki peran dalam proses pembelajaran, terutama dalam hal penyampaian materi pelajaran.

2) Keterampilan Menulis Cerita Fantasi

Menulis cerita fantasi ini bisa dikatakan sebagai salah satu cara untuk mengasah kemampuan kreatif yang dimiliki seseorang, yakni bentuk kegiatan menulis nonilmiah.

3.5.2 Definisi Operasional

Definisi operasional pada penelitian ini adalah penjelasan secara aplikatif perihal hubungan langsung antarvariabel yang digunakan dalam penelitian, secara detail perihal definisi operasional dapat dijelaskan seperti berikut:

1) Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan Media Audio Visual

Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah pendekatan yang mendorong siswa untuk belajar aktif metatu keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri.

Media audio visual adalah tingkat penerapan media pembelajaran yang mempunyai ciri atau unsur suara dan unsur gambar yang dapat membantu aktivitas guru ataupun aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran dengan ciri-ciri memperjelas penyajian pesan dan informasi, mengarahkan perhatian anak.

2) Keterampilan Menulis Cerita Fantasi

Kemampuan menulis cerita fantasi dalam penelitian ini adalah menyusun cerita fantasi dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut;

- 1) memilih topik atau menjadi dasar penceritaan, yaitu menentukan ide awal.
- 2) mengumpulkan materi sebageai bahan uraian dengan melakukan riset
- 3) menentukan pola pengembangan bahan uraian. Pengarang dapat melakukan pembuatan detail-detail dari awal cerita,
- 4) Menyusun kerangka paragraf berupa gagasan dan gagasan penjelas lainnya, dan
- 5) mengembangkan kerangka paragraf menjadi kalimat yang padu sehingga tersusun sebuah cerita.

Adapun pembahasan menulis certa fantasi dalam penelitian ini mencakup penggunaan bahasa dan menyunting cerita fantasi dan menyajikan centa fantasi dalam bentuk tulisan.

3.5 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Tabel 3.3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

No	Variabel	Sub Variabel	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi
1	Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> dan audio visual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengarahkan para siswa sebagai pelajar seumur hidup 2. Mengurangi ketergantungan kepada guru 3. Melatih para siswa mengeksplorasi sumber informasi 4. Mendorong siswa berfikir dan bekerja atas inisiatif sendiri 5. Menimbulkan keinginan siswa termotivasi dalam bekerja 6. Melatih ketrampilan memecahkan masalah secara mandiri 7. memberikan kepuasan intrinsik bagi siswa 8. Untuk mengembangkan kemampuan siswa secara utuh dan optimal 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibimbing untuk merumuskan hipotesis terhadap masih yang telah dirumuskan 2. Siswa dibimbing untuk merencanakan percobaan guna memecahkan masalah serta untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan 3. Siswa melakukan percobaan dengan bantuan guru 4. Siswa dibantu guru melakukan pengamatan terhadap hal-hal yang terjadi selama percobaan 5. Siswa menganalisis data hasil percobaan untuk menemukan konsep dengan bantuan guru 6. Siswa menarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh serta menemukan sendiri konsep menemukan yang ia tanamkan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu menentukan pola pengembangan bahan uraian cerita fantasi 2. Siswa mampu mengarang dan pembuatan detail-detail ide awal cerita fantasi 3. Siswa mampu menyusun kerangka paragraf berupa gagasan dan gagasan penjelas lainnya 4. Siswa mampu mengembangkan kerangka paragraf menjadi kalimat yang padu sehingga tersusun sebuah cerita fantasi

Tabel 3.4. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian (Lanjutan)

	Indikator Pencapaian
--	----------------------

No	Variabel	Sub Variabel	Kegiatan Pembelajaran	Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi
	Kemampuan Menulis Cerita Fantasi	Intelektual siswa berkonsentrasi pada bagian cerita yang dapat diterima oleh logika peserta didik	7. Menentukan tujuan penulisan sehingga dapat disesuaikan dengan bahan yang dibutuhkan 8. Menentukan bahan penulisan yang merupakan informasi yang digunakan untuk mencapai tujuan penulisan 9. Membuat kerangka yang merupakan rencana kerangka untuk menyusun yang baik	

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data secara statistik, memungkinkan peneliti melakukan tafsiran yang berarti mengenai hasil penyelidikan (Arikunto, 2010). Perlakuan penelitian ada dua cara, yaitu :

- 1) Pengajaran menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.
- 2) Pengajaran tanpa menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

Perlakuan pengajaran pada kelas eksperimen maupun pengajaran pada kelas konvensional dalam proses pembelajaran memiliki kesamaan materi atau topik yang disampaikan, sedangkan perbedaan kedua pengajaran ini terletak pada model pembelajaran, pada kelas eksperimen pengajaran menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dalam proses pembelajaran, sedangkan pada kelas konvensional tidak menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dalam proses pembelajaran.

3) Membuat Daftar Skor Mentah

Karangan yang telah dibuat siswa itu kemudia dinilai dengan klasifikasi penilaian sebagai berikut

Tabel 3.5
Rubrik Penilaian Menulis Cerita Fantasi dan Skor

No.	Aspek yang dinilai	Deskripsi	Skor
1.	Tema	Sangat baik: Tema sangat sesuai dengan isi cerita fantasi	5
		Baik: Tema sesuai dengan isi cerita fantasi	4
		Cukup: Tema cukup sesuai dengan isi cerita fantasi	3
		Kurang: Tema kurang sesuai dengan isi cerita fantasi	2
		Sangat kurang: Tema tidak sesuai dengan isi cerita fantasi	1
2.	Amanat	Sangat baik: Amanat sangat sesuai dengan isi cerita fantasi	5
		Baik: Amanat sesuai dengan isi cerita fantasi	4
		Cukup: Amanat cukup sesuai dengan isi cerita fantasi	3
		Kurang: Amanat kurang sesuai dengan isi cerita fantasi	2
		Sangat kurang: Amanat tidak sesuai dengan isi cerita fantasi	1
3.	Diksi (Pilihan kata)	Sangat baik: Diksi sangat sesuai dengan fakta yang terdapat di dalam cerita fantasi	5
		Baik: Diksi sesuai dengan fakta yang terdapat dalam film pendek	4
		Cukup: Diksi cukup sesuai dengan fakta yang terdapat dalam cerita fantasi	3
		Kurang: Diksi kurang sesuai dengan fakta yang terdapat dalam cerita fantasi	2
		Sangat kurang: Diksi tidak sesuai dengan fakta yang terdapat dalam cerita fantasi	1
4.	Makna kias	Sangat baik: Makna kias yang digunakan membuat gambaran isi cerita fantasi dalam sebuah cerita	5
		Baik: Makna kias yang digunakan membuat gambaran isi cerita fantasi	4
		Cukup: Makna kias yang digunakan membuat gambaran isi cerita fantasi	3

		pendek	
		Kurang: Makna kias yang digunakan membuat gambaran isi cerita fantasi pendek	2
		Sangat kurang: Makna kias yang digunakan membuat gambaran isi cerita fantasi pendek	1
5.	Kata konkret	Sangat baik: Kata yang dipilih sudah sangat memperkonkret makna isi cerita fantasi	5
		Baik: Kata yang dipilih sudah memperkonkret makna isi cerita fantasi	4
		Cukup: Kata yang dipilih sudah cukup memperkonkret makna isi cerita fantasi	3
		Kurang: Kata yang dipilih kurang memperkonkret makna isi cerita fantasi	2
		Sangat kurang: Kata yang dipilih tidak memperkonkret makna isi cerita fantasi	1
6.	Pengimajian	Sangat baik: Kata yang dipilih sangat mampu memberikan gambaran yang nyata mengenai isi cerita fantasi	5
		Baik: Kata yang dipilih mampu memberikan gambaran yang nyata mengenai isi cerita fantasi	4
		Cukup: Kata yang dipilih cukup mampu memberikan gambaran yang nyata mengenai isi cerita fantasi	3
		Kurang: Kata yang dipilih kurang mampu memberikan gambaran yang nyata mengenai isi cerita fantasi	2
		Sangat kurang: Kata yang dipilih tidak mampu memberikan gambaran yang nyata mengenai isi cerita fantasi	1

Jumlah skor tertinggi: 30

(Adaptasi dari Nurgiantoro, 2012 dan Perhitungan nilai akhir sebagai berikut:

$$\text{Nilai Perolehan Siswa} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 3.6
Rentang Skor dan Klasifikasi Tingkat Kemampuan

Rentang Nilai	Tingkat Kemampuan
90-100	Sangat tinggi
80-89	Tinggi
65-79	Sedang
55-64	Rendah

(Diadaptasi dari Purwanto, 2012)

Membuat Distribusi Frekuensi dari Skor Mentah. Data tes yang diperoleh dari kerja koreksi pada umumnya masih dalam keadaan tak menentu. Untuk memudahkan analisis, maka langkah selanjutnya adalah membuat tabulasi frekuensi masing-masing nilai. Cara ini dapat memudahkan perhitungan selanjutnya.

3.7 Uji Persyaratan Data

Persyaratan uji analisis data penelitian menggunakan uji normalitas dan homogenitas Hal ini dilakukan sebagai prasyarat untuk menggunakan analisis korelasi product moment dan korelasi berganda karena korelasi *product moment* merupakan statistik parametrik.

3.7.1 Uji Normalitas

Kesumawati (2023) mengemukakan bahwa tujuan dari uji normalitas adalah uji normalitas bertujuan untuk mengetahui variable endogen dalam penelitian yang mempunyai distribusi normal atau tidak. Uji normalitas diperlukan karena untuk melakukan pengujian-pengujian variabel lainnya dengan mengasumsikan bahwa nilai residual mengikuti distribusi normal Jika asumsi ini dilanggar maka uji statistik menjadi tidak valid dan statistik parametrik tidak dapat digunakan. Tujuan uji normalitas data adalah untuk

mengetahui kondisi data yang didapatkan berdistribusi normal atau sebaliknya. Pengujian ini dilakukan terhadap data penelitian Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov Test (Z)*. Karena pengujian ini adalah jika signifikansi yang diperoleh α , maka sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Jika signifikansi yang diperoleh $< \alpha$, maka sampel bukan berasal dari populasi berdistribusi normal. Taraf signifikansi uji adalah $= 0,05$.

Hipotesis yang diuji adalah:

H_0 = sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

H_a = sampel tidak berasal dari populasi berdistribusi normal

Hal ini bermakna H_0 diterima jika data berdistribusi normal dengan indikasi jika Asymptotic Significance lebih besar dan taraf nyata $\alpha = 0,05$. tetapi sebaliknya H_0 ditolak jika distribusi data tidak normal.

3.7.2 Uji Homogenitas

Menurut (Nila Kesumawati, 2023) pengujian homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah sampel berasal dari variansi yang sama atau hampir sama. Tujuan uji homogenitas sampel adalah untuk mengetahui kondisi data sampel yang diperoleh merupakan sampel berasal dari populasi bervariasi homogen atau tidak homogen. Pengujian homogenitas data dari sampel menggunakan teknik uji analisis One-Way Anova. Kriteria uji homogenitas data dari sampel adalah jika nilai signifikansi $0,05$, maka variansi setiap sampel homogen dan (H_0) ditolak, dan jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka variansi setiap sampel tidak homogen dan (H_a) diterima. Kriteria pengujian terima hipotesis nol jika *Asymptotic Significance* lebih besar dari $0,05$ dan terima lainnya (Suharsaputra, 2012).

3.8 Hipotesis Statistika

Data-data yang diperoleh dari penelitian baik melalui observasi dan dokumentasi diolah dengan analisis deskriptif untuk menggambarkan keadaan peningkatan pencapaian indikator keberhasilan yang menggambarkan keberhasilan pembelajaran mata pelajaran menulis cerita fantasi dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dan media audio visual.

Adapun teknik pengumpulan data yang berbentuk kuantitatif berupa data-data yang disajikan berdasarkan angka-angka maka menggunakan analisis kuantitatif menggunakan independent samples t- tes untuk menguji pengaruh masing masing model pembelajaran dan untuk membandingkan model pembelajaran mana yang lebih efektif. Pengolahan data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan *SPSS 22.00 For Windows*. Adapun kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

Jika nilai probabilitas > 0.05 maka H_0 diterima, artinya variance sama

Jika nilai probabilitas < 0.05 maka H_0 ditolak, artinya variance berbeda.

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah pengaruh variabel bebas Model pembelajaran *Discovery Learning* dan Audio Visual (X) dan, Kemampuan Menulis Cerita Fantasi (Y) baik secara sendiri-sendiri maupun secara bersama-sama. Hipotesis statistik dirumuskan sebagai berikut.

Hipotesis

H_{01} ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$

H_{01} diterima jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dengan model pembelajaran *discovery learning* dan kelompok pembandingan dengan media audio visual. Pada penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dikelas VII Saudah peneliti menggunakan model pembelajaran konvensional dan pertemuan kedua peneliti menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dan media audio visual di kelas VII. Setelah diadakan penelitian terhadap kelas yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dan kelompok yang menggunakan media audio visual, keseluruhan data keterampilan menulis teks cerita fantasi dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dan media audio visual dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis *Independent Samples Test*. Adapun deskripsi data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

4.1.1.1 Deskripsi Statistik Keterampilan menulis Cerita Fantasi Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Tes keterampilan menulis cerita fantasi siswa pada variabel ini dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan dikelas VII Saudah SMPIT Bina Insani Kayuagung tanggal 4 Maret 2024 dan 7 Maret 2024. Pada pertemuan pertama proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Pada pertemuan pertama, proses pembelajaran diisi dengan penjelasan materi menulis cerita fantasi dan diakhiri dengan menyimpulkan materi yang sudah

dibahas, dan memberikan penguatan atas kesimpulan yang dirumuskan oleh siswa. Pada pertemuan kedua, proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *discovery learning* dan peneliti telah menyiapkan lembar observasi untuk menilai keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan peneliti memberikan tes kepada siswa pada akhir pembelajaran.

Kemudian, pada proses pembelajaran menggunakan media audio visual dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan dimulai pada tanggal 11 Maret 2024 dan tanggal 14 Maret 2024. Pada pertemuan pertama, proses pembelajaran di isi dengan pembelajaran materi menulis cerita fantasi dengan proses diskusi dan diakhiri dengan tanya jawab dan guru memberikan penguatan atas kesimpulan yang dirumuskan oleh siswa. Kemudian peneliti memberikan tes kepada siswa. Pada pertemuan kedua yaitu pada tanggal 14 Maret 2024, proses pembelajaran berbeda dari pertemuan pertama, peneliti menggunakan media audio visual sebagai media pembelajaran kemudian menyiapkan lembar observasi untuk menilai keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan peneliti memberikan tes kepada siswa pada akhir pembelajaran. Dari hasil tes yang telah dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh total skor keterampilan menulis cerita fantasi menggunakan model konvensional (sebelum) dan dengan menggunakan media audio visual (sesudah) pada siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung adalah sebagai berikut.

Tabel 4.1.
Total Skor Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Menggunakan Model Pembelajaran Model Pembelajaran *Discovery Learning*

No	Nama Siswa	Total Skor Sebelum	Total Skor Sesudah
1	Adinda Ramat Hani Azhara	65	75

2	Afrizkah salsabilah	80	85
3	Anisa Cik	75	90
4	Aura Putri Yulena	65	80
5	Azkiyah Azabilah	80	90
6	Faizah Azrah	75	95
7	Hana Maharani	75	90
8	Imelda Qasainah	80	90
9	Inayah Dwi Zilizatih	80	95
10	Kansah Pi Ainun Mardiyah	75	95
11	Nabila Aurel Putri Deris	75	90
12	Najwa Sifa Khorunisa	80	90
13	Nindi Oktarianda	65	90
14	Ria Amelia	70	85
15	Rosalinda Afrilia	70	90
16	Sabrina Ahsani	65	95
17	Sllfana Aulia	70	95
18	Sisnta Raisyah	80	95
19	Syifa Azahrah	75	95
20	Tandzila Febriola	75	90
21	Fika Aleysia Putir	75	90

Sumber: Hasil Tes Kelas VII Saudah SMPIT Bina Insani Kayuagung

Adapun deskriptif kuantitatif total skor yang diperoleh melalui hasil tes keterampilan menulis cerita fantasi setelah menggunakan metode pembelajaran *discovery learning* siswa kelas VII Saudah di SMPIT Bina Insani Kayuagung adalah sebagai berikut.

Tabel 4.2.
Deskripsi Statistik Keterampilan Menulis Cerita Fantasi
Pembelajaran Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Statistics		Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>
N	Valid	21
	Missing	0
Mean		90.24
Median		90.00
Mode		90
Std. Deviation		5.356
Minimum		75
Maximum		95

Sumber: Hasil Pengolahan Data Menggunakan SPSS 22.00

Berdasarkan data pada tabel 4.2 di atas, menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa model pembelajaran *discovery learning* adalah 95 sedangkan nilai terendah adalah 75 dengan rata-rata 90,24 mode (nilai yang paling sering muncul) adalah 90, median adalah 90 dengan standar

deviasi adalah 5.356. Adapun hasil analisis distribusi frekuensi keterampilan menulis cerita fantasi menggunakan metode pembelajaran *discovery learning* adalah sebagai berikut.

Tabel 4.3.
Deskripsi Statistik Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	75	1	4.8	4.8	4.8
	80	1	4.8	4.8	9.5
	85	2	9.5	9.5	19.0
	90	9	42.9	42.9	61.9
	95	8	38.1	38.1	100.0
	Total	21	100.0	100.0	

Sumber: Hasil Pengolahan Data Menggunakan SPSS 22.00

Berdasarkan hasil analisis distribusi frekuensi keterampilan menulis cerita fantasi menggunakan metode pembelajaran *discovery learning* di atas, dapat diketahui bahwa terdapat 8 siswa dengan skor 95, 9 siswa dengan nilai 90. Siswa dengan nilai 85 berjumlah 2 orang, siswa dengan nilai 80 berjumlah 1 orang dan siswa dengan nilai 75 berjumlah 1 orang. Untuk mengetahui kriteria keterampilan menulis cerita fantasi menggunakan model pembelajaran metode pembelajaran *discovery learning* kemudian dilakukan perhitungan menggunakan perbandingan kriteria total skor hasil belajar dengan total skor tertinggi (skor ideal) yaitu 100. Adapun hasil perhitungannya adalah sebagai berikut.

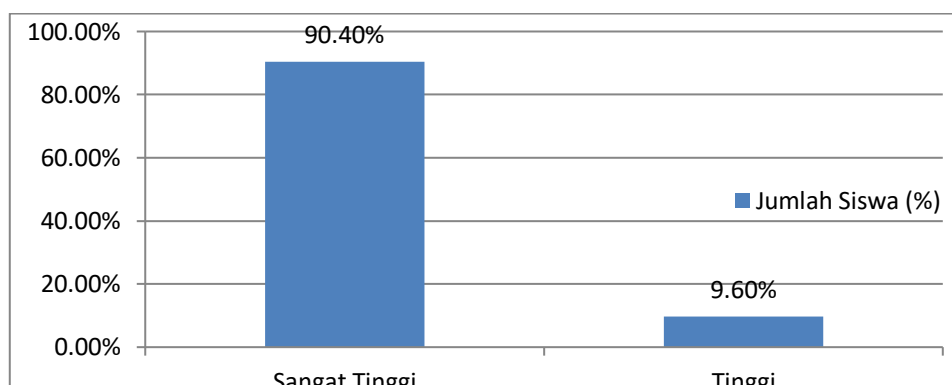
Tabel 4.4
Kriteria Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery learning*

No	N	Skor	Total Skor	Skor Ideal	%	Kriteria
----	---	------	------------	------------	---	----------

1	8	95	760	800	95%	Sangat Tinggi
2	9	90	810	900	90%	Sangat Tinggi
3	2	85	170	200	85%	Sangat Tinggi
4	1	80	80	100	80%	Tinggi
5	1	75	75	100	75%	Tinggi
Total	21	425	1995	2100	90%	Sangat Tinggi

Sumber: Hasil olah Data Mandiri

Bedasarkan tabel di atas, dapat dikemukakan bahwa dari 21 siswa terdapat 18 siswa dengan kriteria nilai sangat tinggi dan 2 siswa dengan nilai termasuk dalam kategori tinggi. Skor total keseluruhan sebesar 1995 dan skor ideal sebesar 2100 dengan kriteria efektifitas sebesar 90% berada diantara 90%-100%, termasuk kedalam kriteria sangat tinggi Dengan demikian, dapat dikemukakan bahwa keterampilan menulis cerita fantasi menggunakan metode pembelajaran *discovery learning* termasuk dalam kategori sangat tinggi. Adapun kriteria keterampilan menulis cerita fantasi menggunakan metode pembelajaran *discovery learning* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.1
Kriteria Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Menggunakan Model Pembelajaran Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Hasil analisis distribusi frekuensi di atas, didukung oleh hasil observasi berdasarkan lembar observasi yang dilakukan oleh peneliti. Observasi partisipasi siswa selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* yang terdiri dari beberapa indikator keaktifan

yaitu, 1) kemampuan siswa bertanya terhadap pelajaran yang kurang dipahaminya, 2) menjawab pertanyaan dalam diskusi 3) mengemukakan pendapat, 4) kemampuan menyimpulkan pelajaran, dan 5) kemampuan siswa bekerjasama dengan temannya. Adapun data hasil observasi dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4.5.
Hasil Observasi Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran yang Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

No	Aspek Yang Diamati	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
1	Siswa yang bertanya	4	19,04%	9	30%
2	Siswa yang menjawab	5	23,80%	8	38,09%
3	Siswa yang mengemukakan pendapat	5	23,80%	9	30%
4	Siswa yang aktif dalam diskusi	9	61,90%	13	61,90%
5	Siswa yang mampu menjadi <i>ekspert</i>	4	19,04%	10	47,61%
6	Siswa yang aktif <i>berdiskusi dengan teman</i>	11	52,38%	16	76,19%
7	Siswa yang mampu menyimpulkan Pembelajaran	5	16,5%	9	30%
8	Siswa yang mampu menjawab pertanyaan pada <i>apersepsi</i>	8	38,09%	10	47,61%

Sumber: Hasil olah Data Mandiri

Data pada tabel 4.5 menunjukkan bahwa keaktifan siswa selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* diperoleh siswa yang aktif bertanya sebanyak 4 orang siswa atau 19,04%, pertemuan ke dua meningkat menjadi 9 orang siswa atau 30%,. Untuk siswa yang mampu menjawab pada pertemuan pertama sebanyak 5 orang siswa atau 23,80 %, pertemuan ke dua meningkat menjadi 8 orang siswa atau 38,09%, siswa yang mampu mengemukakan pendapat dalam

diskusi pada pertemuan pertama sebanyak 5 orang siswa atau sebesar 23,80%, pada pertemuan ke dua sebanyak 9 orang atau sebesar 30%. Untuk siswa yang aktif dalam melakukan diskusi pada proses pembelajaran pertemuan pertama sebanyak 9 orang siswa atau 61,90%, pada pertemuan kedua sebanyak 13 orang siswa 61,90%, siswa yang mampu menjadi *ekspert* (ahli) atau mampu menguasai sub materi yang diberikan pada pertemuan pertama sebanyak 4 siswa atau 19,04%, pada pertemuan kedua sebanyak 10 orang siswa atau 47,61%, siswa yang bias bekerja sama atau saling membantu dengan temannya dalam proses pembelajaran, pada pertemuan pertama sebanyak 11 orang siswa atau sebesar 52,38%, pada pertemuan kedua meningkat menjadi 16 orang siswa atau 76,19%, sudah mampu saling membantu atau bekerja sama dengan temannya dalam proses pembelajaran, siswa yang mampu menyimpulkan materi hanya 5 orang 16,5 %, pada pertemuan kedua meningkat menjadi 9 orang 30 7%.

Setiap memulai proses pembelajaran dilakukan apersepsi dengan menanyakan beberapa pertanyaan yang menyangkut materi pelajaran yang telah dipelajari. Pada pertemuan pertama terdapat 8 orang siswa atau 38,09 % yang bisa menjawab, pada pertemuan kedua meningkat menjadi 10 orang 47,61%.

Berdasarkan data hasil observasi yang telah diuraikan diatas menunjukkan bahwa dengan belajar menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*, semangat, keaktifan, kemampuan bekerja sama serta kemampuan analisis dan daya kritis siswa dalam belajar selalu mengalami peningkatan pada setiap pertemuan.

4.1.1.2 Deskripsi Keterampilan menulis Cerita Fantasi Menggunakan Media Audio Visual

Tes keterampilan menulis cerita fantasi siswa pada penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan dikelas VII Hafsah SMPIT Bina Insani Kayuagung dimulai dari tanggal 11 Mei sampai dengan tanggal 14 Maret 2024. Pada pertemuan pertama, proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional proses pembelajaran di isi dengan penjelasan materi menulis cerita fantasi dan diakhiri dengan menyimpulkan materi yang sudah dibahas, dan memberikan penguatan atas kesimpulan yang dirumuskan oleh siswa. Pada pertemuan kedua yaitu pada tanggal 14 Maret 2024, proses pembelajaran sama seperti pertemuan pertama, akan tetapi peneliti telah menyiapkan lembar observasi untuk menilai keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan peneliti memberikan tes kepada siswa pada akhir pembelajaran. Dari hasil tes yang telah dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh total skor keterampilan menulis cerita fantasi menggunakan model konvensional (sebelum) dan dengan menggunakan media audio visual di Kelas VII Hafsah SMPIT Bina Insani Kayuagung adalah sebagai berikut.

Tabel 4.6.
Total Skor Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Menggunakan Media Audio Visual

No	Nama Siswa	Total Skor Sebelum	Skor Total Sesudah
1	Aisyah Anggeli Putri	65	75
2	Afatiyah Hani Iskandar	80	85
3	Danisyah Laila Fitri	70	85
4	El Zahra Mainawa	70	75
5	Falisya Salsabila	80	85

6	Firza Zahwa Raniya	85	85
7	Fitri Santika	75	85
8	Hafizah Beib Naomi	75	90
9	Hia Samarah	70	85
10	Kamila Fitri Sari Kencana	75	85
11	Khoirunisya Juniati	75	80
12	Kinaromsiah Putri Utami	80	85
13	Loveliya Aura Pradita	70	85
14	Naila Mulida	70	80
15	Naila Widiadana	80	85
16	Nidea Safia Bahar	85	85
17	Nurmalia Rais	75	80
18	Putri Anggraini	75	85
19	Ratna Suci Rahmadani	75	80
20	Sherli Mareta Putri	80	85
21	Tiara Ami Ismail	80	80

Sumber: Hasil Tes Kelas VII Hafisah SMPIT Bina Insani Kayuagung

Adapun deskriptif kuantitatif total skor yang diperoleh melalui hasil tes keterampilan menulis cerita fantasi setelah menggunakan media audio visual siswa kelas VII Hafisah di SMPIT Bina Insani Kayuagung adalah sebagai berikut.

Tabel 4.7.

Deskripsi Statistik Keterampilan menulis Cerita Fantasi Menggunakan Media Audio Visual		
Frekuensi Statistik		
<i>N</i>	<i>Valid</i>	21
	<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>		82.86
<i>Mode</i>		85.00
<i>Std. Deviation</i>		3.732
<i>Variance</i>		13.929
<i>Minimum</i>		75
<i>Maximum</i>		90

Sumber: Hasil Pengolahan Data Menggunakan SPSS 22.00

Berdasarkan data pada tabel 4.2 di atas, menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa model pembelajaran discovery learning adalah 90 sedangkan nilai terendah adalah 75 dengan rata-rata 81,83, mode (nilai yang paling sering muncul) adalah 85, nilai varian adalah 28,420, standar deviasi adalah 5.331. Adapun hasil analisis distribusi frekuensi keterampilan

menulis cerita fantasi Menggunakan media audio visual adalah sebagai berikut.

Tabel 4.8.
Deskripsi Statistik Keterampilan menulis Cerita Fantasi Menggunakan Media Audio Visual

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	75	2	9.5	9.5	9.5
	80	6	28.6	28.6	38.1
	85	12	57.1	57.1	95.2
	90	1	4.8	4.8	100.0
	Total	21	100.0	100.0	

Sumber: Hasil Pengolahan Data Menggunakan SPSS 22.00

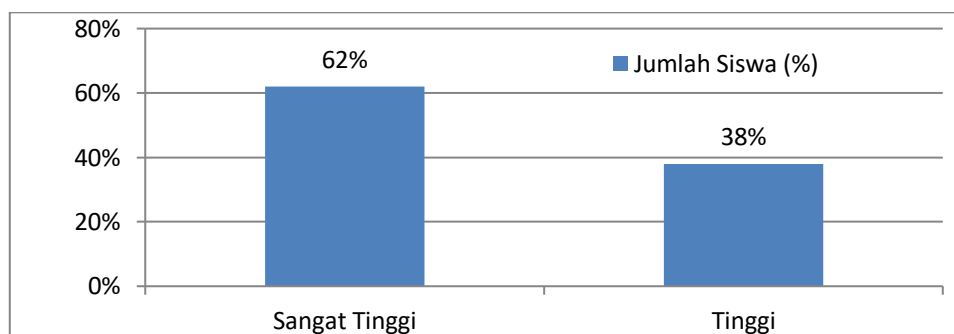
Berdasarkan hasil analisis distribusi frekuensi keterampilan menulis cerita fantasi menggunakan model pembelajaran media audio visual di atas, dapat diketahui bahwa terdapat 2 siswa dengan skor 75. 6 siswa dengan nilai skor 80. 12 siswa dengan nilai skor 85 dan 1 siswa dengan nilai skor 90. Untuk mengetahui kriteria keterampilan menulis cerita fantasi Menggunakan media audio visual kemudian dilakukan perhitungan menggunakan perbandingan kriteria total skor hasil belajar dengan total skor tertinggi (skor ideal) yaitu 100. Adapun hasil perhitungannya adalah sebagai berikut.

Tabel 4.9.
Kriteria Keterampilan menulis Cerita Fantasi Media Audio Visual

No	N	Skor	Total Skor	Skor Ideal	%	Kriteria
1	1	90	90	100	90%	Sangat Tinggi
2	12	85	1020	1200	85%	Sangat Tinggi
3	6	80	480	600	80%	Tinggi
4	2	75	150	200	75%	Tinggi
Total	21	330	1740	2100	82%	Tinggi

Sumber: Hasil Olah Data Mandiri

Berdasarkan tabel di atas, dapat dikemukakan bahwa dari 21 siswa terdapat 1 siswa atau 4,8% siswa dengan skor 90 masuk dalam kriteria nilai sangat tinggi, 12 siswa atau 57,1% siswa dengan skor 85 termasuk dalam kategori sangat tinggi. 6 siswa atau 28,6 % siswa dengan skor 80 termasuk dalam kategori tinggi dan 2 siswa atau 9,5% dengan skor 75 masuk dalam kategori tinggi. Total skor keseluruhan diperoleh sebesar 1740 dan skor ideal sebesar 2100 dengan kriteria efektifitas sebesar 82% berada diantara 80%-89%, termasuk kedalam kriteria tinggi. Dengan demikian, dapat dikemukakan bahwa keterampilan menulis cerita fantasi menggunakan media audio visual termasuk dalam kategori tinggi. Adapun kriteria keterampilan menulis cerita fantasi Menggunakan media audio visual dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.2
Kriteria Keterampilan menulis Cerita Fantasi
Menggunakan Media Audio Visual

Kemudian hasil observasi berdasarkan lembar observasi yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran discovery learning yang terdiri dari beberapa indikator keaktifan yaitu, 1) kemampuan siswa bertanya terhadap pelajaran yang kurang dipahaminya, 2) menjawab pertanyaan dalam diskusi 3) mengemukakan pendapat, 4) kemampuan menyimpulkan pelajaran, dan

5) kemampuan siswa bekerjasama dengan temannya, dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4.10.
Hasil Observasi Keaktifan Siswa Dalam Prose Pembelajaran yang Menggunakan Media Audio Visual

No	Aspek Yang Diamati	Pertemuan I		Pertemuan 2	
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
1	Siswa yang bertanya	6	28,57%	7	33,33%
2	Siswa yang menjawab	5	23,80%	5	23,80%
3	Siswa yang mengemukakan pendapat	6	28,57%	8	38,09%
4	Siswa yang aktif dalam diskusi	13	61,90%	15	71,42%
5	Siswa yang mampu menjadi <i>ekspert</i>	4	19,04%	6	28,57%
6	<i>Siswa yang aktif berdiskusi dengan teman</i>	13	61,90%	15	71,42%
7	Siswa yang mampu menyimpulkan Pembelajaran	4	19,04%	4	19,04%
8	Siswa yang mampu menjawab pertanyaan pada apersepsi	5	23,80%	6	28,57%

Sumber: Hasil Olah Data Mandiri

Data pada tabel 4.10 di atas, menunjukkan bahwa keaktifan siswa selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *discovery learning* diperoleh siswa yang aktif bertanya sebanyak 6 orang siswa atau 28,57%, pertemuan ke dua meningkat menjadi 7 orang siswa atau 33,33%. Untuk siswa yang mampu menjawab pada pertemuan pertama sebanyak 5 orang siswa atau 23,80%, pertemuan ke dua tidak meningkat yaitu tetap hanya 5 orang siswa atau 23,80%, siswa yang mampu mengemukakan pendapat dalam diskusi pada pertemuan pertama sebanyak 6 orang siswa atau sebesar 28,57%, pada pertemuan ke dua meningkat menjadi 8 orang atau sebesar 38,09%. Untuk siswa yang aktif dalam melakukan diskusi pada

proses pembelajaran pertemuan pertama sebanyak 13 orang siswa atau 61,90%, pada pertemuan kedua sebanyak 15 orang siswa 71,42%, siswa yang mampu menjadi *ekspert* (ahli) atau mampu menguasai sub materi yang diberikan pada pertemuan pertama sebanyak 4 siswa atau 19,04%, pada pertemuan kedua meningkat sebanyak 6 orang siswa atau 28,57%, siswa yang mampu bekerja sama atau saling membantu dengan temannya dalam proses pembelajaran, pada pertemuan pertama sebanyak 13 orang siswa atau sebesar 61,90%, pada pertemuan kedua meningkat menjadi 15 orang siswa atau 71,42%, siswa yang mampu menyimpulkan materi hanya 4 orang 19,04%, pada pertemuan kedua tidak meningkat yaitu tetap hanya 4 orang 19,04%. Setiap memulai proses pembelajaran dilakukan apersepsi dengan menanyakan beberapa pertanyaan yang menyangkut materi pelajaran yang telah dipelajari. Pada pertemuan pertama terdapat 5 orang siswa atau 23,80% yang bisa menjawab, pada pertemuan kedua meningkat menjadi 6 orang atau 28,57%. Berdasarkan data hasil observasi yang telah diuraikan diatas menunjukkan bahwa dengan belajar menggunakan model pembelajaran *discovery learning*, semangat, keaktifan, kemampuan bekerja sama serta kemampuan analisis dan daya kritis siswa dalam belajar tidak selalu mengalami peningkatan pada setiap pertemuan.

4.1.2 Uji Persyaratan Data

4.1.2.1 Uji Normalitas

Berdasarkan hasil analisis dapat dikemukakan bahwa seluruh data berdistribusi normal. Adapun hasil analisis dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.11.
Uji Normalitas
Kolmogorov-Smirnov^a

Varian Data	Varian Data	Nilai Sig	Kriteria Pengujian	Keterangan
<i>Model Pembelajaran Discovery Learning Media Audio Visual</i>	Sebelum	0,100	0,100 > 0,05	Normal
	Sesudah	0,101	0,101 > 0,05	Normal
	Sebelum	0,107	0,107 > 0,05	Normal
	Sesudah	0,100	0,100 > 0,05	Normal

Sumber: Hasil Pengolahan Data Menggunakan SPSS 22.00

Berdasarkan hasil pengujian normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*^a diperoleh seluruh nilai sig lebih dari 0,05 pada tiap tiap varian. Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa seluruh data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

4.1.2.2 Uji Homogenitas

Hasil analisis homogenitas pada tiap tiap varian data pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 4.12.
Hasil Uji Levene's Test For Equality Of Variances

Varian Data	Levene's Test For Equality Of Variances	Kriteria Pengujian	Keterangan
<i>Model Pembelajaran Discovery Learning Media Audio Visual</i>	0,114	Nilai <i>Equal variances assumed</i> > 0,05	Homogen
	0.126	Nilai <i>Equal variances assumed</i> > 0,05	Homogen

Sumber: Hasil Pengolahan Data Menggunakan SPSS 22.00

Berdasarkan tabel di atas, dapat dikemukakan bahwa seluruh skor keterampilan menulis cerita fantasi siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dan media audio visual lebih dari 0,05. Dengan demikian varian data di atas dinyatakan homogeny.

4.1.3 Uji Hipotesis

4.1.3.1 Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung

Adapun hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut.

Ha₁: Ada pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung

Ho₁: Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung

Berdasarkan hasil skor siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* maka hasil skor tersebut di uji menggunakan *independent samples t tes* dengan bantuan *SPSS 22.00 For Windows* untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar setelah menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Maka diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.13
Hasil Uji *Independent Samples Test*

	<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>		
	<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>Df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
<i>Nilai</i>					
<i>Equal variances assumed</i>	.114	.907	-11.275	58	.000
<i>Equal variances not assumed</i>			-11.275	57.632	.000

Sumber: Hasil Pengolahan Data Menggunakan SPSS 22.00

Dari hasil uji *Independent Samples Test* di atas, maka dapat diperoleh nilai sig 2 tailed sebesar 0,00 lebih kecil daripada 0.05. Dengan demikian terdapat perbedaan nilai keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung setelah menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Untuk mengetahui apakah ada peningkatan keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung setelah menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata kedua hasil tes. Adapun perbedaan nilai rata-rata tersebut dapat dilihat pada tabel *Group Statistik* berikut.

Tabel 4.14.
Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Sebelum	21	74.83	4.997	.912
	Sesudah	21	90.24	5.356	.988

Sumber: Hasil Pengolahan Data Menggunakan SPSS 22.00

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung sebelum menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* adalah sebesar 74,83. Kemudian terjadi peningkatan nilai rata-rata keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung setelah menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu sebesar 90,24. Oleh karena itu, maka dapat dikemukakan bahwa hipotesis H_{01} diterima, berarti terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung.

4.1.3.2 Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung

Adapun hipotesis yang di uji adalah sebagai berikut.

Ha₂: Ada pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung

Ho₂: Tidak ada pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung

Berdasarkan hasil skor siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran discovery learning maka hasil skor tersebut di uji menggunakan *independent samples t tes* dengan bantuan *SPSS 22.00 For Windows* untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media audio visual. Maka diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.15.
Hasil Uji *Independent Samples Test*

	<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>		
	<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>Df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
<i>Nilai</i>					
<i>Equal variances assumed</i>	.126	.723	-5.023	58	.000
<i>Equal variances not assumed</i>			-5.023	57.724	.000

Sumber: Hasil Pengolahan Data Menggunakan SPSS 22.00

Dari hasil uji *Independent Samples Test* di atas, maka dapat diperoleh nilai sig 2 tailed sebesar 0,00 lebih kecil daripada 0.05. dengan demikian terdapat perbedaan nilai keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung setelah menggunakan model pembelajaran *Discovery learning*. Untuk mengetahui apakah ada peningkatan keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung setelah menggunakan model pembelajaran *Discovery learning* dapat dilihat dari

perbandingan nilai rata rata kedua hasil tes. Adapun perbedaan nilai rata rata tersebut dapat dilihat pada tabel *Group Statistik* berikut.

Tabel 4.16.
Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Sebelum	21	74.67	5.713	1.043
	Sesudah	21	83.10	3.700	.973

Sumber: Hasil Pengolahan Data Menggunakan SPSS 22.00

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata rata keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung sebelum menggunakan media audio visual adalah sebesar 74,67, kemudian terjadi peningkatan nilai rata rata keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung setelah menggunakan media audio visual yaitu sebesar 83.10. Oleh karena itu, maka dapat dikemukakan bahwa hipotesis H_{02} diterima, berarti terdapat pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung.

4.1.3.3 Pengaruh Model pembelajaran *discovery learning* dan Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Keterampilan menulis Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung

Adapun hipotesis yang di uji adalah sebagai berikut.

H_{a3} : Model pembelajaran *discovery learning* lebih efektif dibandingkan media

audio visual untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung

Ho₃: Model pembelajaran *discovery learning* lebih efektif dibandingkan dengan media audio visual untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung.

Hasil skor keterampilan menulis cerita fantasi siswa pada kelas yang menggunakan media audio visual dan keterampilan menulis cerita fantasi siswa yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dapat kita lihat pada tabel berikut.

Tabel 4.17.
Perbandingan Model pembelajaran *discovery learning* dan Media audio visual Terhadap Peningkatan Keterampilan menulis Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung

No	Total Skor Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	Total Skor Media Audio Visual
1	75	75
2	85	85
3	90	85
4	80	75
5	90	85
6	95	85
7	90	85

8	90	90
9	95	85
10	95	85
11	90	80
12	90	85
13	90	85
14	85	80
15	90	85
16	95	85
17	95	80
18	95	85
19	95	80
20	90	85
21	90	80

Berdasarkan hasil total skor siswa di atas, maka dapat dianalisis perbandingan antara model pembelajaran *discovery learning* media audio visual terhadap peningkatan keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung. Adapun hasil analisis menggunakan uji *Independen Samples Test* adalah sebagai berikut

Tabel 4.18.
Hasil Uji *Independent Samples Test*

	<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>		
	<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>Df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
<i>Nilai</i>					
<i>Equal variances assumed</i>	.414	.524	5.028	40	.000
<i>Equal variances not assumed</i>			5.028	35.547	.000

Sumber: Hasil Pengolahan Data Menggunakan SPSS 22.00

Dari hasil uji perbandingan di atas, maka dapat diketahui bahwa dari hasil uji *Independen Samples Test* di atas, maka dapat diperoleh nilai sig 2 tailed sebesar 0,00 lebih kecil daripada 0.05. dengan demikian terdapat perbedaan nilai keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung setelah menggunakan model pembelajaran *Discovery*

learning dengan nilai keterampilan menulis cerita fantasi siswa menggunakan media audio visual. Untuk mengetahui apakah perbandingan keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung yang menggunakan model pembelajaran *Discovery learning* dan media audio visual dengan keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung, dapat dilihat dari perbandingan nilai rata rata kedua hasil tes. Adapun perbedaan nilai rata rata tersebut dapat dilihat pada tabel *Group Statistik* berikut.

Tabel 4.19.
Group Statistics

	Kelas	<i>N</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
Nilai	<i>Discovery Learning</i>	21	90.24	5.356	1.169
	<i>Audio Visual</i>	21	83.10	3.700	.807

Sumber: Hasil Pengolahan Data Menggunakan SPSS/22.00

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata rata keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung sebelum menggunakan model pembelajaran *discovery learning* sebesar 90.24 sedangkan keterampilan menulis cerita fantasi siswa yang menggunakan media audio visual adalah sebesar 83.10. Dengan demikian dapat diketahui bahwa nilai rata rata keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung setelah menggunakan model pembelajaran *discovery learning* lebih tinggi dari pada kemampuan menulis cerita fantasi siswa yang menggunakan media audio visual yaitu sebesar 90.24. Oleh karena itu, maka dapat dikemukakan bahwa hipotesis H_{03} diterima, berarti model pembelajaran *discovery learning* lebih efektif dibandingkan pembelajaran menggunakan media audio visual untuk

meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Hasil Analisis Deskripsi Statistik keterampilan Menulis Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung Setelah Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Berdasarkan analisis deskripsi statistik hasil tes keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung setelah menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Diperoleh hasil dari 21 siswa terdapat 18 siswa dengan kriteria nilai sangat tinggi dan 2 siswa dengan nilai termasuk dalam kategori tinggi. Skor total keseluruhan sebesar 1995 dan skor ideal sebesar 2100 dengan kriteria efektifitas sebesar 90% berada diantara 90%-100%, termasuk kedalam kriteria sangat tinggi Dengan demikian, dapat dikemukakan bahwa keterampilan menulis cerita fantasi menggunakan metode pembelajaran *discovery learning* termasuk dalam kategori sangat tinggi.

Dengan demikian, dapat dikemukakan bahwa keterampilan menulis cerita fantasi menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* termasuk dalam kategori sangat tinggi. Kemudian dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti menggunakan lembar observasi menunjukkan bahwa dengan belajar menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*, semangat, keaktifan, kemampuan bekerja sama serta kemampuan analisis dan daya kritis siswa dalam belajar selalu mengalami peningkatan pada setiap pertemuan.

4.2.2 Hasil Analisis Deskripsi Statistik Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung Setelah Menggunakan Media Audio Visual

Hasil analisis deskriptif kuantitatif keterampilan menulis cerita fantasi Menggunakan media audio visual diperoleh hasil dari 21 siswa terdapat 1 siswa atau 4,8% siswa dengan skor 90 masuk dalam kriteria nilai sangat tinggi, 12 siswa atau 57,1% siswa dengan skor 85 termasuk dalam kategori sangat tinggi. 6 siswa atau 28,6 siswa dengan skor 80 termasuk dalam kategori tinggi dan 2 siswa atau 9,5% dengan skor 75 masuk dalam kategori tinggi. Total skor keseluruhan diperoleh sebesar 1740 dan skor ideal sebesar 2100 dengan kriteria efektifitas sebesar 82% berada diantara 80%-89%, termasuk kedalam kriteria tinggi. Demikian, dapat dikemukakan bahwa keterampilan menulis cerita fantasi Menggunakan media audio visual termasuk dalam kategori tinggi. Kemudian berdasarkan data hasil observasi menunjukkan bahwa dengan belajar menggunakan media audio visual, semangat, keaktifan, kemampuan bekerja sama serta kemampuan analisis dan daya kritis siswa dalam belajar tidak selalu mengalami peningkatan pada setiap pertemuan.

4.2.3 Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung

Dari hasil uji *Independen Samples Test* di atas, diperoleh nilai sig 2 tailed sebesar 0,00 lebih kecil daripada 0.05. dengan demikian terdapat perbedaan nilai keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung setelah menggunakan model pembelajaran *Discovery*

Learning. Kemudian nilai rata rata keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung sebelum menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* adalah sebesar 74,83. Kemudian terjadi peningkatan nilai rata-rata keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung setelah menggunakan media audio visual yaitu sebesar 90,24,.Oleh karena itu, maka dapat dikemukakan bahwa hipotesis H_{o1} diterima, berarti terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung.

4.2.4 Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung

Berdasarkan hasil uji *Independen Samples Test* di atas, diperoleh nilai sig 2 tailed sebesar 0,00 lebih kecil daripada 0.05. dengan demikian terdapat perbedaan nilai keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung setelah menggunakan Media Audio Visual. Kemudian bahwa nilai rata rata keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung sebelum menggunakan media audio visual adalah sebesar 74,67, kemudian terjadi peningkatan nilai rata rata keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung setelah menggunakan media audio visual yaitu sebesar 83.10. Oleh karena itu, maka dapat dikemukakan bahwa hipotesis H_{o2} diterima, berarti terdapat pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung.

4.2.5 Pengaruh Model pembelajaran *discovery learning* dan Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung

Berdasarkan hasil uji perbandingan diperoleh nilai sig 2 tailed sebesar 0,00 lebih kecil daripada 0.05. dengan demikian terdapat perbedaan nilai keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung setelah menggunakan media audio visual dengan nilai keterampilan menulis cerita fantasi siswa model pembelajaran *Discovery learning*. Nilai rata rata keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung sebelum menggunakan media audio visual sebesar 90.24 sedangkan keterampilan menulis cerita fantasi siswa yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* adalah sebesar 83,10.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa nilai rata rata keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung setelah menggunakan model pembelajaran *discovery learning* lebih tinggi dari pada media audio visual kemampuan menulis cerita fantasi siswa yang menggunakan yaitu sebesar 90.24. Oleh karena itu, maka dapat dikemukakan bahwa hipotesis H_0 diterima, berarti model pembelajaran *discovery learning* lebih efektif dibandingkan media audio visual untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat diketahui bahwa media audio visual masih belum efektif dibandingkan dengan model pembelajaran *discovery learning* dalam upaya meningkatkan kemampuan siswa menulis cerita fantasi. Hal ini disebabkan model pembelajaran media audio visual

sangat menuntut siswa untuk terlibat secara total dalam kegiatan pembelajaran. Karena itu, diperlukan kesiapan yang maksimal bagi siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual.

Penggunaan media audio visual memerlukan kesiapan dan proses dibandingkan model pembelajaran *Discovery Learning*. Pertemuan yang singkat masih membuat siswa malu dalam bertanya, masih ragu-ragu dalam mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan dan juga masih mengalami kendala dalam bekerja sama dengan teman belajarnya. Rata-rata siswa yang aktif dalam diskusi kelompok pada pertemuan awal hanyalah siswa yang punya kemampuan akademik yang tinggi. Selain itu kemampuan menafsirkan dan membuat kesimpulan pembelajaran juga masih kurang dalam pertemuan awal pembelajaran. Hal ini disebabkan karena siswa masih belum percaya diri ketika diberikan kepercayaan penuh oleh guru untuk mengemukakan pendapatnya. Kekurangan-kekurangan dan kecanggungan yang dialami siswa dalam menjalankan proses pembelajaran dapat dipahami karena selama mengikuti pembelajaran sebelumnya siswa telah terbiasa belajar dengan menggunakan metode konvensional yaitu pembelajaran yang dilakukan secara klasikal dan satu arah.

Kelebihan model pembelajaran *discovery learning* dibanding media audio visual terletak pada pembagian peran antara guru dan siswa yang profesional. Hal ini membuat siswa tidak memerlukan waktu yang cukup lama untuk beradaptasi dengan model pembelajaran yang membuat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Meningkat secara perlahan lahan. Hal ini terlihat dari hasil observasi Dimana pembelajaran yang menggunakan model

pembelajaran *discovery learning* selalu meningkat pada pertemuan kedua. Sedangkan pada pembelajaran yang menggunakan media audio visual masih belum memberikan peningkatan pada beberapa indikator keaktifan siswa.

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Discovery learning* salah satu strategi keberhasilan dapat dijadikan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi siswa dibandingkan media audio visual .

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Silvana, Basri, & Emidar (2018) dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa 1) keterampilan menulis teks fabel siswa kelas VII SMP Negeri 16 Padang sebelum menggunakan model *Discovery Learning* berada pada kualifikasi Cukup (C); 2) keterampilan menulis teks fabel siswa kelas VII SMP Negeri 16 Padang sesudah menggunakan model *Discovery Learning* berada pada kualifikasi Baik (B); 3) berdasarkan hasil uji-t, disimpulkan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* berpengaruh terhadap keterampilan teks fabel siswa kelas VII SMP Negeri 16 Padang. Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model *Discovery Learning* terhadap keterampilan menulis teks fabel siswa kelas VII SMP Negeri 16 Padang karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Model *Discovery Learning* ini dapat digunakan dalam pembelajaran teks fabel siswa kelas VII SMP Negeri 16 Padang.

Aprima, Abdurahman, & Arief (2018) dengan hasil penelitian menyimpulkan bahwa 1) keterampilan menulis teks fabel siswa kelas VII SMP Negeri 16 Padang sebelum menggunakan model *Discovery Learning* berada pada kualifikasi Cukup (C) dengan rata-rata 61,94, 2) keterampilan menulis

teks fabel siswa kelas VII SMP Negeri 16 Padang sesudah menggunakan model *Discovery Learning* berada pada kualifikasi Baik (B) dengan rata-rata 81,53. 3) berdasarkan hasil uji-t, disimpulkan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* berpengaruh terhadap keterampilan teks fabel siswa kelas VII SMP Negeri 16 Padang.

Rosdiana (2024) dengan hasil penelitian menyatakan bahwa keterampilan menulis teks eksplanasi sebelum diberi perlakuan mendapatkan nilai rata-rata 69,5 atau persentase 59% yang tidak tuntas. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media audio visual mendapatkan nilai rata-rata 80,27 dengan persentase 78% yang tuntas. Peningkatan keterampilan menulis siswa setelah diberikan perlakuan sebesar 78% yang sebelumnya 59%. Dengan kata lain ada pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menulis teks eksplanasi siswa kelas VII SMP Negeri 11 Makassar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung berdasarkan nilai rata rata keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung sebelum menggunakan model pembelajaran *discovery learning* adalah sebesar 74,67, kemudian terjadi peningkatan nilai rata rata keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung setelah menggunakan model pembelajaran *discovery learning* yaitu sebesar 83,10.
2. Terdapat pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung berdasarkan nilai rata rata keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung sebelum menggunakan media audio visual adalah sebesar 74,83, kemudian terjadi peningkatan nilai rata rata keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung setelah menggunakan media audio visual yaitu sebesar 90.24.
3. Nilai rata rata keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung setelah menggunakan model pembelajaran *discovery learning* lebih tinggi dari pada kempuan menulis cerita fantasi siswa yang menggunakan media audio visual yaitu sebesar 90.24. Oleh

karena itu, maka dapat dikemukakan bahwa hipotesis H_{o3} diterima, berarti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *discovery learning* lebih efektif dibandingkan pembelajaran menggunakan media audio visual untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPIT Bina Insani Kayuagung.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut.

1. Siswa diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* pada siswa SMP IT Bina Insani Kayuagung
2. Guru SMPIT Bina Insani Kayuagung, khususnya guru Bahasa Indonesia diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran *discovery learning* yang dinilai efektif untuk meningkatka
3. Kepala Sekolah SMPIT Bina Insani Kayuagung di harapkan agar dapat memberikan pelatihan - pelatihan untuk menambah peningkatan dalam pengajaran, yakni kepada guru khsuusnya guru bahasa Indonesia agar memiliki pengetahuan yang luas terkait penggunaan model pembelajaran yang efektif meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Peneliti selanjutnya agar dapat meneliti lebih lanjut terkait permasalahan - permasalahan apa saja yang ditemui guru dalam penggunaan media audio visual yang kurang efektif dibandingkan model pembelajaran *Discovery Learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, I. (2015). *Kesejahteraan Sosial*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Akhadiah. (2009). *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Ali, M. (2004). *Model Penemuan Terbimbing*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Persada, A.R. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning). *Jurnal EduMa Vol.5 ISSN 2086 - 3918*.
- Saputra, A.S. (2014). *Keefektifan Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Musik Mancanegara di SMP 1 Prambanan Selatan*. Tesis. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Aqib, Z. (2015). *Model-model, media dan strategi pembelajaran kontekstual (inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto. S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Atika, Rindi. (2022). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Pada Siswa Kelas VIII Mts YPNH Tanah Abang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling Volume 4 Nomor 4 Tahun 2022 E-ISSN: 2685-936X dan P-ISSN: 2685-9351*.
- Budiningsih. (2005). *Model Discovery Learning*. Jakarta: Pustaka Mandiri.
- Dagun, S. (2006). *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Lembaga Pengkajian Kebudayaan Nusantara .
- Dalman. (2012). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dewi, N.K. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Visual Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia. *Journal of Education Technology*, 281.
- Djuanda, S. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Djamarah, S. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Renika Cipta Ilahi.
- Effendi, O. (2003). *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.

- Hartidini, S, R. S. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Argumentasi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 63-69.
- Herdian. (2010). *metode-pembelajaran-discovery-penemuan*. online <http://herdy07.wordpress.com>.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21 Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Humairoh, A. B. (2016). Implementasi Supervisi Klinis dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*.
- Inggriyani, F, A. (2021). Analisis Kesulitan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*.
- Irnanto, WP. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Musik Tradisional Nusantara Berbasis Audio Visual di SMP Negeri 1 Purbalingga. *Jurnal Lumbung Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Jamil, S. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Mukarromah, J. (2022). Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Keterampilan Menulis Fabel Siswa Kelas VII SMPN 2 Kutawaluya. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra, Vol. 8, No 1*.
- Kemendikbud. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 69 Tahun 2013 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kemendikbud. (2013). *Peraturan Pemerintah No. 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kustandi, C.B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Khairunnisa, L. H. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>.
- Komalasari, K. (2011). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Komarudin, U, S. (2010). *Landasan Pendidikan Konsep dan Aplikasinya*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Kurniasih, I. (2014). *Sukses Mengimplemaentasikan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kata Pena.
- Kurniasih, I. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013: konsep dan penerapan*. Kata Pena.
- Kurniawan, H. (2014). *Pembelajaran Menulis Kreatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Zahrina, L.N. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi melalui Strategi Joyfull Learning Untuk Siswa Kelas VII B SMP Negeri Semarang. DOI <https://doi.org/10.15294/jpbsi.v7i2.25746>.
- Mabruri A. (2013). *Manajemen Produksi Program Acara TV Format Acara Non-Drama, News & Sport*. Jakarta: PT Grasindo.
- Mardiyah. (2016). Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Melalui Kemampuan Mengembangkan Struktur Paragraf. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Volume 3 No 2 Desember 2016 p-ISSN: 2355-1925*.
- Margono. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Markaban. (2008). *Model Penemuan Terbimbing*. Jakarta: Erlangga.
- Meiningsih, S. (2021). Rolling Ball - Learning Cell dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Inggris Siswa. *Jurnal Aedagogy*, 8(2). 190, <https://doi.org/10.33394/jp.v8i2.3511>.
- Sumantri, M. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Nasution. (2011). *Metode Reseach Penelitian Ilmiah*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Kesumawati, N. (2023). *Statistik Parametrik: Penelitian Pendidikan*. Palembang: Noer Fikri.
- Noor, J. (2011). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Nurgiyantoro, B. (2005). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: BPFE.
- Okta, T.R. (2018). *Pengembangan LKPD Menulis Teks Cerita Fantasi Berbasis Metakognitif untuk Peserta Didik SMP Kelas VII*. Universitas Lampung.
- Pranoto, S. (2011). Kecerdasan Moral Anak Usia Prasekolah. DOI:<https://doi.org/10.15294/edukasi.v14i1.962>.
- Prastowo, A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

- Prihatimi. (2015). *Master Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: B First.
- Priyatni. (2010). *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Putri, D.R. (2021). Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Keterampilan Mengembangkan Hikayat ke Bentuk Cerpen Siswa. *Jurnal Pendidikan Mandala* <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/index>.
- Rahman, R, S. &. (2014). Pengaruh Konsep Diri, Motivasi Berprestasi dan Supervisi Akademik Terhadap Kompetensi Pedagogik Guru. *Jurnal Manajemen Mutu Pendidikan*, 2 (2)
- Roestiyah. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sani, A. R. (2014). *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sadirman, A.S, R. H. (2010). *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Samantowa. (2016). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta Barat: PT Indeks.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sari, A. (2016). Implementasi Supervisi Klinis di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru. *Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian dan Pengembangan*, 1(11),2254-2260.
- Singarimbun, M, E. (2013). *Metode Penelitian Survey*. Jakarta: Pustaka LP3ES Indonesia.
- Sobur, A. (2004). *Analisis Tex Media*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Slavin, R.E. (2010). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suharsaputra. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Sukardi. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Suprijono, A. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.
- Susilana, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Tarigan, H. G. (2013). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, HG. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya: Kencana.
- Zulela. (2013). *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.