

## **PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS CERITA FABEL**

Riswanda Imawan<sup>1</sup>, Yusni Khairul Amri<sup>2</sup>  
Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan  
email: [riswandaimawan2019@gmail.com](mailto:riswandaimawan2019@gmail.com)

### **Abstrak**

*Dalam penelitian ini peneliti mengangkat rumusan masalah bagaimana pengaruh metode eksperimen terhadap kemampuan menulis cerita fabel. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap kemampuan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian ini eksperimen posttest only control design, dengan menekankan perbandingan perlakuan antara kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Penelitian dilakukan di SMP Al-Washliyah 30 Medan, Jl. Pancing 1 No.2, Desa Besar, Kecamatan Medan Labuhan, Kabupaten Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Waktu penelitian ini direncanakan pada Januari 2023 sampai Agustus 2023. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan yang terdiri dari 9 kelas dengan jumlah seluruh kelas VII yaitu 280 siswa, dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-8 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-9 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 68 siswa, 34 siswa kelas eksperimen dan 34 siswa kelas kontrol. Objek yang diteliti adalah penggunaan media pembelajaran digital terhadap kemampuan menulis cerita fabel. Instrumen penelitian yang digunakan adalah berupa tes. Sedangkan teknik analisis data menggunakan uji-t (Independent Sample T-Test). Berdasarkan hasil analisis uji statistik penelitian ini telah menjawab hipotesis yakni: memperoleh nilai rata-rata perbedaan antara posttest kelas kontrol dengan rata-rata 53,09 (sebelum diberikan treatment) dengan nilai posttest kelas eksperimen dengan rata-rata 76,76 (sesudah diberikan treatment) yaitu Asym.Sig. (2-tailed) bernilai 0,000, karena nilai 0,000 lebih kecil dari <0,50 maka dapat disimpulkan bahwa "Hipotesis diterima" artinya ada perbedaan dari sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran digital dalam kegiatan menulis cerita fabel oleh siswa Kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan.*

*Kata kunci: media digital, cerita fabel, kemampuan menulis.*

### **Abstract**

*In this study, the researcher raised a problem formulation regarding the influence of the experimental method on the ability to write fable stories. This research aims to determine the effect of using digital learning media on the ability to write fable stories by class VII students at SMP Al-Washliyah 30 Medan. This research is a type of quantitative research with experimental methods. This research design is an experimental posttest only control design, emphasizing the comparison of treatment between the two groups, namely the experimental group and the control group. The research was conducted at SMP Al-Washliyah 30 Medan, Jl. Pancing 1 No.2, Besar Village, Medan Labuhan District, Medan City Regency, North Sumatra Province. The time of this research is planned for January 2023 to August 2023. The population in this research is all students of class VII of SMP Al-Washliyah 30 Medan which consists of 9 classes with a total of 280 students in class VII, and the sample in this research is class VII-8 students as experimental class and class VII-9 as a control class with a total of 68 students, 34 experimental class students and 34 control class students. The object studied is the use of digital learning media on the ability to write fable stories. The research instrument used was a test. Meanwhile, the data analysis technique uses the t-test (Independent Sample T-Test). Based on the results of the statistical test analysis, this research has answered the hypothesis, namely: obtaining an average difference between the control class posttest with an average of 53.09 (before being given treatment) and the experimental class posttest score with an average of 76.76 (after being given treatment) namely Asym.Sig. (2-tailed) has a value of 0.000, because the value of 0.000 is smaller than <0.50, it can be concluded that "Hypothesis is accepted" meaning that there is a difference between before and after the*

*use of digital learning media in fable writing activities by Class VII students of Al-Washliyah Middle School 30 Medan.*

**Keywords:** *digital media, fable stories, writing skills.*

## 1. PENDAHULUAN

Bahasa adalah salah satu bentuk komunikasi manusia. Manusia merupakan makhluk sosial yang harus berinteraksi dengan sesamanya dalam memenuhi berbagai kebutuhan hidup. Karena itu, manusia tidak mungkin bisa hidup sendiri tanpa berinteraksi dengan orang lain. Salah satu aspek keterampilan berbahasa adalah, keterampilan menulis. Menulis merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa ragam tulis yang bersifat produktif. Menulis dapat dikatakan keterampilan berbahasa yang paling rumit di antara jenis-jenis keterampilan berbahasa lainnya. Ini karena menulis bukanlah sekadar menyalin kata-kata dan kalimat-kalimat, melainkan juga mengembangkan dan menuangkan pikiran-pikiran dalam suatu struktur tulisan yang teratur. Menulis dapat diartikan sebagai kegiatan menuangkan ide/gagasan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai media penyampai (Tarigan, 1986:15)

Menulis adalah salah satu cara manusia untuk mengasah otak agar tidak kehilangan jejak atas segala yang sudah mereka pelajari. Menurut Imron Rosidi (2009:2), menulis merupakan sebuah kegiatan menuangkan pikiran, gagasan, dan perasaan seseorang yang diungkapkan dalam bahasa tulis. Sedangkan menurut Dalman (2016: 3), mendefinisikan menulis sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya.

Salah satu bentuk tulisan adalah fabel. Fabel merupakan dongeng yang tokohnya binatang, biasanya binatang peliharaan dan binatang liar, seperti binatang menyusui, burung, binatang melata (reptilia), ikan dan serangga. Binatang-binatang itu dalam cerita jenis ini dapat berbicara dan berakal budi seperti manusia (Danandjaja, 2002:86). Dengan demikian fabel menggunakan tokoh

binatang dalam setiap ceritanya. Di mana binatang-binatang itu memiliki watak seperti manusia, berbicara dan berakal budi. Seolah-olah binatang itu hidup dan memiliki kebudayaan masyarakat seperti manusia dan berinteraksi seperti manusia pada umumnya.

Hal ini sejalan dengan pernyataan diatas. Pertama, penelitian oleh Husna Maizar, Yusni Khairul Amri, dalam jurnal yang berjudul “Analisis Bentuk Dari Nilai-Nilai Pendidikan Pada Cerita Rakyat Di Pariaman Sumatera Barat”. Berdasarkan analisis data penelitian ditemukan nilai-nilai pendidikan dalam cerita Asal Usul Danau Maninjau meliputi nilai pendidikan, nilai agama, nilai moral, nilai sosial dan nilai-nilai budaya. Nilai edukasi berupa nilai religi lebih banyak terdapat pada cerita Asal Usul Danau Maninjau sekitar 40%.

Kedua, penelitian oleh Yusni Khairul Amri, Hasan Al Gaffari, dalam jurnal yang berjudul “Van Siantar's Bandietsabram Christopher Postcolonial Study on Novel”. Teknik analisis data yang digunakan adalah membaca novel berulang-ulang, mengapresiasi, memahami, mengumpulkan data, menggarisbawahi, mendeskripsikan, dan menyimpulkan hasil penelitian. Hasil penelitian ini didapatkan bentuk hibriditas berupa perlawanan diperoleh sebanyak 10 data dan hibriditas mengenai tanpa paksaan diperoleh sebanyak 5 data. Selanjutnya mimikri atau peniruan dengan menggunakan bahasa kolonial diperoleh sebanyak 5 data, mimikri berupa perlengkapan hidup sebanyak 2 data, mimikri berupa mata pencaharian sebanyak 4 data, dan mimikri berupa pengetahuan sebanyak 3 data.

Teknologi dalam pembelajaran digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan dan dalam pengajaran tidak dapat dilepaskan dengan kaitannya kaidah

dan aturan-aturan terkait perubahan tingkah laku pribadi. Bentuk dari tercapainya tujuan pembelajaran yaitu seperti berkembangnya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diakibatkan dari pengalaman yang merupakan komponen keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar lebih canggih dan kreatif dengan menggunakan teknologi informasi digital. Media pembelajaran digital merupakan media belajar yang bekerja menggunakan data digital atau mampu menghasilkan karya digital yang mampu diakses, diolah, dan didistribusikan melalui perangkat digital (Batubara, 2021:3). Beberapa bentuk teknologi yang digunakan untuk menciptakan, memberikan informasi, dan mengelola informasi Eeducation yang berkaitan dengan pemanfaatan media dan teknologi komunikasi, seperti internet, komputer, video atau televisi, radio, dan alat audiovisual lainnya yang dapat digunakan dalam sistem pendidikan (Nurdyansyah, 2019:73).

Penerapan teknologi digital pada era saat ini, diharapkan mampu memudahkan kegiatan interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk melaksanakan proses pembelajaran. Teknologi, informasi, dan komunikasi dikenal sebagai medium yang mampu memberikan jawaban berupa informasi dalam segala bidang ilmu (Prawiradilaga, Ariani and Handoko, 2016). Penerapan teknologi dalam pembelajaran tentunya menjadi hal yang sangat penting dalam pendidikan saat ini, untuk itu pendidik diharuskan memiliki kemampuan untuk membuat inovasi baru dalam pembelajaran menggunakan teknologi. Menurut Haag dan Keen menyatakan bahwa teknologi informasi merupakan seperangkat alat yang digunakan dalam membantu tugas-tugas yang sangat berhubungan dengan proses penyampaian data (Affandi, 2018:8). Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul

“Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Oleh Siswa Kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023”, sebagai alternatif solusi karena pembelajaran sebelumnya dirasa membosankan dan membuat siswa mengalami kesulitan dalam menulis fabel yang baik dan benar. Agar permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini tidak meluas, disini peneliti mengkhususkan menulis fabel, karena fabel adalah salah satu cerita yang tokohnya binatang yang sampai saat ini masih sering ada dan ditampilkan dalam berbagai acara atau kegiatan.

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian diuraikan sebagai berikut: 1. Untuk mengetahui kemampuan menulis teks fabel dengan menggunakan media digital terhadap kemampuan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan tahun pembelajaran 2022/2023. 2. Untuk mengetahui kemampuan menulis teks fabel tanpa menggunakan media digital terhadap kemampuan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan tahun pembelajaran 2022/2023. 3. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media digital terhadap kemampuan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan tahun pembelajaran 2022/2023.

## **2. METODE**

### **2.1 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMP Al-Washliyah 30 Medan, Jl. Pancing 1 No.2, Desa Besar, Kecamatan Medan Labuhan, Kabupaten Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Waktu penelitian ini direncanakan pada Januari 2023 sampai Agustus 2023.

### **2.2 Populasi dan Sampel**

Menurut Arikunto (2013:173), populasi ialah objek yang akan diteliti. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang

ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari kemudia ditarik kesimpulannya. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka ditetapkan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII, SMP Al-Washliyah 30 Medan yang terdiri dari 9 kelas dengan jumlah seluruh kelas VII yaitu 280 siswa.

Menurut Sujarweni (2015:81), sampel adalah bagian dari sejumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang digunakan untuk penelitian. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. menurut Sugiyono (2014:218), Purposive Sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu.. Artinya, mencari sampel yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan secara khusus oleh peneliti. Adapun kelas yang dipilih oleh peneliti yaitu kelas VII-8 SMP yang berjumlah 34 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-9 yang berjumlah 34 siswa sebagai kelas kontrol.

### 2.3 Metode Penelitian

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Sugiyono (2017: 109), menyatakan bahwa metode penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan. Metode ini bertujuan untuk melihat apakah ada perbedaan hasil sebagai akibat adanya perbedaan perlakuan yang diberikan pada metode eksperimen dan metode kontrol.

### 2.4 Desain Penelitian

Desain penelitian ini eksperimen posttest only control design, dengan menekankan perbandingan perlakuan antara kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol, yang mana kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan khusus, sedangkan kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan khusus. Metode ini dilakukan karena peneliti ingin

mengetahui Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Oleh Siswa Kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023.

Tabel 1. Desain Penelitian Posttest Only Control Design

Kelas	Kelompok	Perlakuan	Post-Test
VII-8	R <sub>1</sub>	X	O <sub>1</sub>
VII-9	R <sub>2</sub>	-	O <sub>2</sub>

### 2.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah sarana yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data. Menurut Sugiyono (2017: 148) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Maka penelitian ini menggunakan intrumen penelitian dengan menggunakan tes untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. 1. Tes Tes menurut Arikunto dan Jabar (2004) merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dengan menggunakan cara atau aturan yang telah ditentukan. Tes praktik dalam penelitian ini dilakukan setelah kegiatan belajar mengajar peneliti bersama peserta didik menggunakan media digital. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh dan mengetahui kemampuan siswa menulis cerita teks fabel.

Tabel 2. Skor Penilaian

No.	Kategori	Rentang Skor
1.	Sangat Baik	81 - 100
2.	Baik	71 - 80
3.	Cukup	61 - 70
4.	Kurang	51 - 60
5.	Sangat Kurang	0 - 50

## 3. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan secara kuantitatif untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital terhadap kemampuan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan. Penelitian ini dilakukan dengan metode eksperimen. Media digital dijadikan sebagai treatment untuk dicari tahu bagaimana penggunaan media digital

terhadap kemampuan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VII-8 sedangkan untuk VII-9 tanpa perlakuan/tidak menggunakan media digital. Data kelas VII-8 berjumlah 34 siswa dengan menggunakannya pembelajaran media berbasis digital sebagai kelas eksperimen. Sedangkan kelas VII-9 berjumlah 34 siswa dengan pembelajaran tidak menggunakan media digital sebagai kelas kontrol. Berdasarkan data pada kelas VII-9 sebagai kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 53,09. Sedangkan

pada kelas VII-8 sebagai kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 76,76.

**Data Kemampuan Menulis Cerita Fabel Tanpa Bantuan Media Digital Kelas Kontrol (VII-9)**

Hasil kemampuan menulis cerita fabel tanpa bantuan media digital kelas kontrol (VII-9) dapat dicermati pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Data Kemampuan Menulis Cerita Fabel Tanpa Bantuan Media Digital Kelas Kontrol.

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian					Skor	Nilai
		Judul	Orientasi	Komplikasi	Resolusi	Koda		
1	Ahdan Aidil Putra	2	3	2	2	1	10	50
2	April Liyani	2	2	2	1	1	8	40
3	Arfah Arshafin	2	2	1	1	2	8	40
4	Arya Anggara	3	2	2	2	2	11	55
5	Azriel Aliga	2	2	2	2	2	10	50
6	Beila A. Salsabila	3	2	3	2	2	12	60
7	Clara Fifianum	2	3	2	1	1	9	45
8	Dafa Haikal	2	2	2	2	1	9	45
9	Deluita Auliyah	2	3	2	1	1	9	45
10	Diva Ayu Pratiwi	3	3	2	2	3	10	50
11	Duviandra Andika S	3	2	3	1	2	11	55
12	Dwi Cahya Putri	1	2	2	2	1	8	40
13	Edo Syahrin	2	3	2	1	1	9	45
14	Fachregi Utama	3	2	2	2	3	12	60
15	Fahri Alfahrizi	2	2	2	2	3	11	55
16	Fania Adelia Putri	2	3	3	2	2	12	60
17	Hafis Ramadhan	3	3	3	2	2	13	65
18	Hanifah Yusmaliza	3	2	2	2	2	11	55
19	Kihajar Diantoro	3	4	3	4	3	17	85
20	Lutfi Haikal	3	3	2	2	2	12	60
21	M. Alfiata Fadil	2	3	2	2	2	11	55
22	M. Izrai Ibrahim	3	4	4	3	3	17	85
23	M. Prayuda	2	2	1	2	1	8	40
24	M. Rizky Aditya	2	2	2	2	2	10	50
25	M. Sultan Al-Malik	2	2	3	2	2	11	55
26	Mahesa Aldava	3	2	3	3	3	14	70
27	Nafisah Alya Putri	3	2	2	2	2	11	55
28	Nazwa Putri Kayla	2	2	1	1	2	8	40
29	Nur Afni	2	2	3	2	1	10	50
30	Rindu Ramadhani	2	2	1	1	2	8	40
31	Sekar Sari	2	1	1	2	2	8	40
32	Syaiiful E. Hasibuan	2	2	2	2	3	11	55
33	Tasya Aulia	2	2	2	2	1	9	45
34	Zahra Yasmin	3	2	3	2	3	13	65
Jumlah		80	80	74	64	66	361	180
Rata-Rata		2,35	2,35	2,17	1,88	1,94	10,61	53,09

Berdasarkan Tabel 3 diketahui nilai kemampuan menulis cerita fabel kelas kontrol tanpa bantuan media digital dan diperoleh nilai sebesar 53,09 yang diperoleh menggunakan rumus hasil tersebut termasuk ke dalam kategori kurang.

**Data Kemampuan Menulis Cerita Fabel Menggunakan Media Digital Kelas**

**Eksperimen (VII-8)**

Hasil kemampuan menulis cerita fabel menggunakan bantuan media digital kelas eksperimen (VII-8) dapat dicermati pada tabel di bawah ini

Tabel 4. Data Kemampuan Menulis Cerita Fabel Menggunakan Bantuan Media Digital Kelas Eksperimen.

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian				Skor	Nilai	
		Judul	Orientasi	Komplikasi	Resolusi	Koda		
1	Adelia Putri	4	4	3	4	4	19	95
2	Aditya Harry Prasetyo	4	3	4	4	2	17	85
3	Ajeng Retno Fairrus	3	3	3	3	3	15	75
4	Alfiano Dwi Nugraha	2	3	3	3	3	14	70
5	Al-Zaki Fersario	2	3	4	2	4	15	75
6	Ari Arso	3	3	3	3	3	15	75
7	Dio Hariri	3	4	3	3	3	16	80
8	Kenzo Ramadhan	3	3	3	3	2	14	70
9	Keysha M. Amanda	3	4	4	4	4	19	95
10	M. Aditya	3	3	2	3	3	14	70
11	M. Alvi Lesmana	4	3	3	3	3	16	80
12	M. Diko Irawan Nasutin	4	3	3	3	3	16	80
13	M. Fadli	3	3	3	3	4	16	80
14	M. Prayogi	3	4	3	3	3	16	80
15	M. Sahril	3	4	3	4	4	18	90
16	Mahraz	3	3	3	2	3	14	70
17	Mawaddah Amelia	4	2	3	3	3	15	75
18	Nadda Kayla Ahmad	3	3	2	2	2	12	60
19	Nasarina	3	3	3	3	4	16	80
20	Nazwa Sabrani	3	2	2	2	1	10	50
21	Nur Delima Adelia	2	2	2	2	4	12	60
22	Putri Kayla Heriani	3	3	3	3	4	16	80
23	Quinsa Balqis	3	4	3	3	3	16	80
24	Rafi Ananda	3	4	3	3	3	16	80
25	Ridho Ramadhan	4	3	3	3	4	17	85
26	Ruben A. Mases	2	3	3	2	3	13	65
27	Sadila Putri	3	4	3	3	3	16	80
28	Sandy Syahputra	3	3	3	3	3	15	75
29	Satria Agung	3	3	2	2	3	13	65
30	Sekar Melati	3	3	2	3	3	14	70
31	Syauqi Irsad	4	3	3	3	4	17	85
32	Tania Nur Azizah	4	4	3	3	4	18	90
33	Travis Prastana	3	3	3	3	3	15	75
34	Vilia Ratu Syifa	3	3	3	4	4	17	85
Jumlah		106	108	99	100	109	522	2.610
Rata-rata		3,11	3,17	2,91	2,94	3,2	15,35	76,76

Berdasarkan Tabel 4 diketahui nilai kemampuan menulis cerita fabel kelas eksperimen menggunakan bantuan media digital dan diperoleh nilai sebesar 76,76 yang diperoleh menggunakan rumus hasil tersebut termasuk ke dalam kategori baik.

**Analisis Data**

Terdapat pengaruh penggunaan media digital terhadap kemampuan menulis cerita fabel pada siswa dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan pemerolehan nilai posttest kontrol 53,09

dan posttest eksperimen 76,76. Perbedaan hasil tes antara kelas kontrol dan eksperimen menjadi hal yang positif dan baik untuk pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang diajarkan guru. Hal ini membuktikan bahwa media digital berpengaruh untuk mempermudah siswa dalam kegiatan menulis cerita fabel.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini ditentukan uji normalitasnya menggunakan uji statistik dengan bantuan program SPSS yaitu dengan uji shapiro-wilk. Hasil normalitas penelitian ini dapat di

lihat pada tabel berikut :

Eksperimen

Tabel 5. Uji Normalitas Kelas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kemampuan Menulis Cerita Fabel	Media Digital						
	Eksperimen	.158	34	.030	.957	34	.204
	Kontrol	.170	34	.014	.878	34	.001

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 5 diketahui bahwa semua sampel baik kelas kontrol 34 siswa maupun kelas eksperimen 34 siswa mengikuti kegiatan pembelajaran. Uji normalitas di atas digunakan untuk mengetahui apakah sebaran normal atau tidak normal. Kaidah yang digunakan adalah jika  $P > 0,05$  maka sebaran dikatakan normal. Sebaliknya jika  $P < 0,05$  maka sebaran dikatakan tidak normal. Dari hasil uji normalitas di atas item posttest kelas eksperimen memperoleh ( $P=0.204$ ) dan item posttest kontrol memperoleh ( $P=0.001$ ). Hasil tersebut menunjukkan bahwa uji normalitas kelas eksperimen berdistribusi normal ( $P > 0,05$ ). dan kelas kontrol berdistribusi tidak normal ( $P < 0,05$ ).

Uji Homogenitas ditujukan untuk menguji kesamaan beberapa bagian sampel sehingga generalisasi terhadap populasi dapat dilakukan. Uji homogenitas menggunakan rumus Uji Levene, berikut hasil uji homogenitas menggunakan bantuan software SPSS.

Tabel 6. Uji Homogenitas Kelas Eksperimen

**Test of Homogeneity of Variances**

Kemampuan Menulis Cerita Fabel

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.465	1	66	.498

Uji Homogenitas di atas digunakan untuk mengetahui apakah apakah sebaran homogen atau tidak homogen. Kaidah yang digunakan adalah jika  $P > 0,05$  maka sebaran dikatakan homogen. Sebaliknya jika  $P < 0,05$  maka sebaran dikatakan tidak homogen. Dari hasil uji homogenitas di atas item dapat disimpulkan bahwa data homogen karena  $P > 0,05$  yaitu 0,498.

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari hasil tes, uji hipotesis yang digunakan adalah Uji-t (Independent Sample T-Test) dilakukan untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan menulis cerita fabel siswa antara kelas kontrol tanpa media digital dan kelas eksperimen dengan media digital. Bila pada hasil uji hipotesis terdapat perbedaan, menunjukkan bahwa media digital berpengaruh pada kemampuan menulis cerita fabel oleh siswa. Rumus yang digunakan adalah uji t (t-independent) dengan bantuan program SPSS, berikut ini hasil uji t-independent.

Tabel 7. Tabel Deskriptif

		Group Statistics				
		Media Digital	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kemampuan Menulis Cerita Fabel	Eksperimen		34	76.76	9.838	1.687
	Kontrol		34	53.09	11.548	1.980

Berdasarkan tabel 7 diketahui bahwa sampel kelas eksperimen berjumlah 34 siswa dengan rata-rata nilai keseluruhan 76.76, standar deviasi 9.838 dan standar eror 1.687. Sedangkan kelas

kontrol rata-rata 53.09, jumlah siswa 34 standar deviasi 11.548 dan standar eror 1.980.

Tabel 8. Tabel T Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
										Lower	Upper
Kemampuan Menulis Cerita Fabel	Equal variances assumed	.465	.498	9.100	66	.000	23.676	2.602	18.482	28.871	
	Equal variances not assumed			9.100	64.375	.000	23.676	2.602	18.479	28.873	

Berdasarkan tabel 8 didapatkan nilai signifikan (2-tailed) 0.000 maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak jadi dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan terhadap pada kemampuan menulis cerita fabel siswa menggunakan media pembelajaran digital.

**Kenampuan Menulis Cerita Fabel Kelas Kontrol Tanpa Menggunakan Media Pembelajaran Digital**

Berdasarkan data yang diperoleh diketahui bahwasannya pada aspek penilaian Judul diperoleh jumlah skor 80 dengan rata-rata 2,35. Selanjutnya pada aspek penilaian Orientasi diperoleh jumlah skor 80 dengan rata-rata 2,35. Selanjutnya pada aspek penilaian Komplikasi diperoleh jumlah skor 74 dengan rata-rata 2,17. Selanjutnya pada aspek penilaian Resolusi diperoleh jumlah skor 64 dengan rata-rata 1,88. Selanjutnya pada aspek penilaian Koda diperoleh jumlah skor 66 dengan rata-rata 1,94

**Kenampuan Menulis Cerita Fabel Kelas Eksperimen Menggunakan Media Pembelajaran Digital**

Berdasarkan data yang diperoleh diketahui bahwasannya pada aspek penilaian Judul diperoleh jumlah skor 106 dengan rata-rata 3,11. Selanjutnya pada aspek penilaian Orientasi diperoleh jumlah skor 108 dengan rata-rata 3,17. Selanjutnya pada aspek penilaian Komplikasi diperoleh jumlah skor 99 dengan rata-rata 2,91. Selanjutnya pada aspek penilaian Resolusi diperoleh jumlah skor 100 dengan rata-rata 2,94. Selanjutnya pada aspek penilaian Koda diperoleh jumlah skor 109 dengan rata-rata 3,20.

**Pengaruh Kenampuan Menulis Cerita Fabel Menggunakan Media Pembelajaran Digital**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap kemampuan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan. Adanya media pembelajaran digital memba ntu siswa dalam menulis cerita fabel karena dengan adanya media pembelajaran digital membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa



dengan dukungan video, dan khususnya penggunaan media pembelajaran digital *Google classroom* membantu siswa dalam menulis cerita fabel karena dengan mengakses *Google classroom* dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang diberikan guru, serta penggunaan waktu yang fleksibel membuat belajar dimana pun tanpa terbatas tidak hanya di kelas saja, Pembelajaran berlangsung secara kondusif dan fleksibel. Perbedaan penilaian yang dihasilkan oleh siswa dapat dilihat langsung dari hasil posttest kelas kontrol dengan perolehan nilai 53,09 dan hasil posttest kelas eksperimen dengan perolehan nilai 76,76. Berdasarkan analisis data hasil penelitian kemudian dilakukan analisis melalui uji statistik parametrik Uji- t (Independent Sample T-Test). Berdasarkan hasil analisis uji statistik penelitian ini telah menjawab hipotesis yakni: memperoleh nilai rata-rata perbedaan antara posttest kelas kontrol (sebelum diberikan treatment) dengan nilai posttest kelas eksperimen (sesudah diberikan treatment) yaitu Asym.Sig. (2-tailed) bernilai 0,000, karena nilai 0,000 lebih kecil dari  $< 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis diterima” artinya ada perbedaan dari sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran digital dalam kegiatan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian dan hasil analisis data melalui uji statistik penelitian ini telah menjawab hipotesis yaitu:

1. Kemampuan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan tahun pembelajaran 2022-2023 tanpa menggunakan media pembelajaran digital pada kelas kontrol berada pada kategori kurang dengan nilai rata-rata yaitu 53,09 dan standar deviasi yaitu 11.548.
2. Kemampuan menulis cerita fabel

oleh siswa kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan tahun pembelajaran 2022-2023 dengan menggunakan media pembelajaran digital pada kelas eksperimen berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata yaitu 76,76 dan standar deviasi yaitu 9.838.

3. Berdasarkan hasil analisis uji statistik parametrik Uji t Independent Sample T-Test penelitian ini telah menjawab hipotesis yakni: memperoleh nilai rata-rata perbedaan antara posttest kelas kontrol (sebelum diberikan treatment) dengan nilai posttest eksperimen (sesudah diberikan treatment) yaitu Asym.Sig. (2-tailed) bernilai 0,000, karena nilai 0,000 lebih kecil dari  $< 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis diterima” artinya ada perbedaan dari sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran digital dalam kegiatan menulis cerita fabel oleh siswa kelas VII SMP Al-Washliyah 30 Medan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, M. 2018. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. Kuningan: Yayasan Nurul Huda Windusengkahan.
- Amri, Yusni Khairul. 2015. Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia Pemahaman Dasar-dasar Bahasa Indonesia. Yogyakarta: Atap Buku Yogyakarta.
- Amri, Yusni Khairul. 2020. Folklor Etnik: Kearifan Lokal Etnik sebagai Bias Nilai Budaya pada Folklor. Medan: Bircu Publishing.
- Amri, Yusni Khairul., Dian Marisha Putri. 2021. Menelisik Nilai Budaya pada Cerita Rakyat Sipirok sebagai Cerminan Karakter Kultur Angkola. Prosiding Seminar Nasional Sastra, Lingua, Dan Pembelajarannya (Salinga). Sumatera Utara. <http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id>

- [/index.php/salinga/index](#)
- Amri, Yusni Khairul.,Dian Marisha Putri. 2022. Meretas Nilai-Nilai Budaya Etnik Melalui Cerita Rakyat. Talenta Conference Series: Local Wisdom, Social, and Arts (LWSA). USU
- Amri, Y.K.,Dian.,M.P., Bambang.,P.S. 2022. Form of Mandate as a Message in Folklore. BIAR Publisher. Matondang Journal. Sumatera Utara .1(1).
- Arikunto S. 2013. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta. Arikunto, S & Jabar. 2004. Evaluasi Program Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Batubara, H.H. 2021. Media Pembelajaran Digital. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.Dwijio, A.-Q.N
- Dalman 2015. Keterampilan menulis. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Dalman. 2016. Keterampilan Menulis. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Danandjaja, J. 2002. Folklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain- lain. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Daryanto. (2016). Media Pembelajaran. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Knapp, P & Watkins M. 2005. Genre, Text, Grammar, Technologies for Teaching and Assessing Writing. Australia: University of New South Wales Press.
- Miftah. 2015. Peran dan Fungsi Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Untuk PAUD. Jurnal Teknodik Vol. 19(1): 1-11.
- Nst, Y. A., Saprda, S., & Susilo, E. F. 2023. Pengembangan Modul Menulis Teks Fabel Berbasis Picture and Picture pada Siswa Kelas VII MTs Al-Bukhary Rantauprapat. Journal on Education, 5(3), 6227–6247. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1395>
- Nurdyansyah. 2019. Media Pembelajaran Inovatif. Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Nurhayati, H. 2015. Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Cerita Fabel dengan Teknik Rangsang Gambar. Dinamika, 5(3). 13-19.
- Prawiradilaga, D. S. 2016. Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning (D. S. Prawiradilaga, D. Ariani, & H. Handoko (Ed.)). Prenadamedia Group
- Rubiyanto, D. 2019. Peran Akademisi Di Era Revolusi Industri 4.0 Dan Soc iet 5.0 Dalam Mengembangkan Ipteks. Cv. Harian Jateng Network.
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : PT. Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung:Alfabeta.