

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
 INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS CERITA FANTASI
 DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS X-2
 TINGKAT MATHAYOM DISEUKSASART ISLAM SCHOOL THAILAND SELATAN**

Tiara Ashshiddiqie¹, Fauziah Suparman², Asep Firdaus³

1. PBSI Universitas Muhammadiyah Sukabumi
 2. PBSI Universitas Muhammadiyah Sukabumi
 3. PBSI Universitas Muhammadiyah Sukabumi
- tiaraashshiddiqie025@ummi.ac.id

Abstrak. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berupa *Adobe Flash*, terhadap kemampuan peserta didik di sekolah Seuksasart Islam Thailand Selatan, dalam menulis cerita fantasi. Adapun aspek-aspek yang dinilai dari tulisan para peserta didik meliputi isi, organisasi dan penulisannya. Subjek yang diambil dalam penelitian ini hanya terdiri dari satu kelas saja yaitu kelas X-2. Instrumen yang digunakan di dalam penelitian terdiri dari tes, dokumentasi dan lembar observasi. Berdasarkan pada hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa, kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas X-2 di sekolah Seuksasart Islam School tidaklah terlalu bagus, jika melihat kepada hasil *pretest* mereka. Hanya beberapa siswa saja yang mampu mendapatkan nilai lebih dari 7. Setelah itu diberikanlah *treatment* berupa pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif, dan kemudian kemampuan menulis mereka diuji kembali. Dapat terlihat adanya peningkatan nilai pada hasil *posttest* mereka. Namun meskipun mengalami peningkatan, nilai yang didapatkan masih belum memuaskan. Setelah diuji signifikansinya, dapat diketahui bahwa peningkatan tersebut tidaklah signifikan. Jadi bisa disimpulkan bahwa media itu tidak cukup berpengaruh. Peningkatan yang paling banyak terjadi yaitu terletak pada aspek pemilihan judul, penyisipan amanat dan unsur-unsur cerita fantasi. Sementara pada bagian struktur dan penulisan tampaknya tidak banyak peningkatan yang terjadi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Cerita Fantasi

Abstract. This study has the aim to know if there any influence from interactive learning media in the form of *Adobe Flash*, towards students' abilities in Seuksasart Islam School at southern Thailand, in writing fantasy stories. As for the aspects assessed from the students paper includes content, organization and their writing skill. The subject that taken for this study consisted of only one class, it is the X-2 class. The instruments used in this study consisted of tests, documentation and observation sheets. Based on the results of data analysis that has been done, can be seen that, the ability to write stories of X-2 class students in Seuksasart Islam School it's not really good, if you look at the results of their *pretest*. Only a few students are able to get more than seven grades. After that the *treatment* was given in the form of learning with interactive media, and then their writing skills were tested again. As you can see an increase in the value of their *posttest* results. But despite the increase, the value obtained is still not satisfactory. After testing the significance, it can be seen that the increase is not significant. So it can be concluded that the use of the media is not influential enough. The most frequent increase lies in aspects of title selection, insertion of mandates, and elements of fantasy story. While in the structure and writing section there seems to be not much improvement.

Keyword: Interactive Learning Media, Fantasy Story.

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman, terdapat berbagai perubahan yang perlu dilakukan. Berbagai permasalahan kerap kali tidak bisa diselesaikan dengan cara yang selalu sama atau tradisional. Keberadaan teknologi tampaknya menjadi salah satu solusi yang hadir untuk menjawab tantangan tersebut. Kata

“teknologi” sendiri merupakan serapan dari bahasa Inggris “*technology*” yang menurut Seel & Dijkstra dalam Rizal (2015:3) memiliki arti yaitu keseluruhan ilmu pengetahuan yang mencakup teori dan metode penelitian yang berlaku serta aturan yang berfungsi untuk memecahkan masalah dalam rangka mewujudkan suatu

tujuan, baik bagi masyarakat maupun individu.

Kemajuan teknologi ini tampaknya juga telah berkembang di ranah pendidikan atau pembelajaran. Pendidikan sendiri bila dilihat dari segi prosesnya, pendidikan dapat diartikan sebagai perubahan yang diperlukan dalam memahami dunia luar, diri sendiri, dan hubungan dengan orang lain atau objek-objek yang ada di lingkungan sekitarnya. Sementara pembelajaran menurut Komalasari dalam Rizal (2015:4) didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses yang digunakan untuk membuat subjek didik belajar atau dengan kata lain pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Kemajuan teknologi di bidang pendidikan atau pembelajaran ini tidak hanya berupa sebuah benda atau alat, namun berbagai ide-ide baru yang kreatif dan inovatif dalam bentuk pendekatan, strategi, metode, dan model juga termasuk ke dalam teknologi di bidang pendidikan. Adapun teknologi pendidikan yang berbentuk alat yaitu seperti media pembelajaran.

Keberadaan teknologi ini tentunya bukan tanpa alasan, sebagaimana yang dikatakan oleh Seel dan Djikstradalam Rizal (2015:3), bahwa teknologi ada untuk membantu menyelesaikan berbagai masalah guna mencapai tujuan tertentu. Begitupun dengan teknologi di bidang pendidikan. Mereka diciptakan untuk menghadapi berbagai masalah yang telah ada maupun sebagai bentuk antisipasi bagi suatu hal yang berpotensi menjadi masalah di kemudian hari yang tentunya berkaitan dengan pendidikan.

Berbagai permasalahan yang terkait dengan pendidikan ini sangat beragam. Dimulai dari tingkatan terkecil seperti permasalahan dalam pembelajaran di kelas. Sebagaimana yang dikatakan oleh Cooney, Davis, dan Henderson dalam Widdiharto (2008:6) terkait masalah belajar yang kerap kali dialami oleh siswa, biasanya disebabkan oleh lima faktor sebagai berikut, faktor fisiologis yang berkaitan dengan kemampuan otak, lalu ada faktor sosial berupa pengaruh yang ditimbulkan dari lingkungan sekitarnya,

seperti orang tua dan teman. Selanjutnya ada faktor kejiwaan yang terkait dengan emosi, kemudian ada faktor intelektual karena adanya perbedaan tingkat kecerdasan pada tiap siswa dan faktor kependidikan yang bisa disebabkan oleh adanya kekurangan pada lembaga pendidikannya maupun dari pihak guru atau tenaga pendidiknya.

Penulis mendapatkan kesempatan untuk melakukan penelitian di salah satu sekolah di negara Thailand bagian selatan. Sistem dan proses pembelajaran yang berbeda tentunya merupakan suatu ketertarikan tersendiri bagi penulis. Namun masalah pembelajaran yang dihadapi para siswa di sana tampaknya sama saja dengan masalah klasik yang biasa dijumpai di Indonesia. Berikut adalah keluhan yang kerap kali dilontarkan para siswa saat diwawancarai oleh penulis yaitu terkait dengan masalah pembelajaran yang membosankan dan juga kesulitan dalam memahami materi.

Pembelajaran yang membosankan bisa disebabkan oleh beberapa faktor seperti kurangnya penggunaan instrumen pembelajaran yang menarik atau tidak tepatnya pemilihan instrumen pembelajaran dengan kondisi dan situasi siswa. Begitupun dengan kesulitan dalam memahami materi juga bisa disebabkan oleh berbagai faktor, sebagai contoh materi dengan tingkat kesulitan yang cukup tinggi tidak bisa disampaikan dengan baik karena pemahaman sang guru yang kurang tentang materi tersebut. Atau bisa juga sang guru yang belum bisa memanfaatkan media pembelajaran untuk mengajarkan materi yang sulit tersebut.

Padahal apabila kita menilik dari beberapa fungsi media, penggunaannya mampu membantu menyelesaikan kedua permasalahan tersebut. Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai fungsi media yang dimaksud. Menurut Hamalik dalam Arsyad(2017:19), beberapa fungsi media pembelajaran yaitu mampu membangkitkan keinginan, minat, motivasi dan rangsangan belajar juga memberikan dampak psikologis bagi siswa.. Sejalan dengan teori sebelumnya, Asnawir dan Usman (2002:12) menyebutkan beberapa fungsi media yaitu untuk membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru. Lalu dapat juga

menarik perhatian siswa menjadi lebih besar dan jalannya proses pembelajaran tidak membosankan.

Masalah yang sama juga berlaku pada pembelajaran bahasa yaitu masalah kurangnya penggunaan instrumen pembelajaran yang menarik atau tidak tepatnya pemilihan instrumen pembelajaran dengan kondisi dan situasi siswa. Khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia (yang notabeneanya adalah bahasa asing) sehingga menjadikannya suatu kesulitan tersendiri bagi para siswa. Masalah lain terkait pembelajaran bahasa yaitu masalah yang sama-sama dihadapi oleh negara Indonesia dan Thailand, yaitu keduanya sebagai negara dengan tingkat literasi yang rendah. Padahal literasi merupakan salah satu *skill* yang dibutuhkan pada abad ke 21 ini. Literasi sendiri menurut *National Institute for Literacy* adalah kemampuan seorang individu dalam hal membaca, menulis, berbicara, mengitung dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian yang diperlukan dalam pekerjaan, keluarga dan masyarakat.

Berdasarkan ranking tingkat literasi *World Most Literate Countries* yang dilakukan oleh Presiden *Central Connecticut State University*, John W. Miller pada tahun 2016, menyebutkan bahwa Indonesia berada di urutan ke 60 dari 61 negara, tepat berada di bawah negara Thailand. Indonesia dan Thailand merupakan negara di Asia Tenggara yang menduduki urutan terendah dalam literasi.

Sebagaimana yang telah disebutkan di atas, keterampilan seperti berbicara, membaca dan menulis merupakan keterampilan yang harus diperoleh dalam pembelajaran bahasa. Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan siswa-siswa di sana terkait dengan literasi ini, penulis mendapati bahwa cukup banyak siswa yang gemar membaca, namun tak banyak siswa yang suka dengan kegiatan menulis. Tentu saja karena menulis merupakan tingkatan paling akhir dalam kemahiran berbahasa, maka tidak mengherankan apabila menjadi materi yang cukup sulit untuk diajarkan. Namun semua masalah tentunya memiliki solusi, sebagaimana yang telah disebutkan sebelumnya bahwa penggunaan media pembelajaran yang merupakan hasil dari kemajuan teknologi,

setidaknya bisa membantu menyelesaikan permasalahan yang ada.

Berdasarkan permasalahan yang penulis temui di lapangan (sebagaimana yang telah diuraikan di atas), maka penulis memutuskan untuk membuat penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Tingkat Mathayom Di *Seuksasart Islam School* Thailand Selatan”.

Penulis tentunya berharap bahwa pemilihan media dan materi pembelajaran yang penulis lakukan dapat menjawab persoalan yang ada di sekolah tersebut. Terkait dengan masalah dalam pembelajaran di kelas, khususnya saat pembelajaran bahasa Indonesia, lebih spesifik lagi pada materi menulis cerita fantasi yang merupakan salah satu bagian dari penerapan literasi dalam pembelajaran bahasa.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kemampuan menulis cerita fantasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada tingkat Mathayom di *Seuksasart Islam School*, Thailand selatan, sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif?
2. Bagaimana kemampuan menulis cerita fantasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada tingkat Mathayom di *Seuksasart Islam School*, Thailand selatan, sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap kemampuan menulis cerita fantasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa tingkat Mathayom di *Seuksasart Islam School*, Thailand selatan?

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui sejauh mana kemampuan para siswa di Thailand selatan dalam menulis cerita fantasi tanpa menggunakan bantuan media pembelajaran interaktif
2. Untuk mengetahui kemampuan para siswa di Thailand selatan dalam menulis cerita fantasi setelah

menggunakan media pembelajaran interaktif yang penulis kembangkan.

- Untuk mengetahui bagaimana pengaruh yang diberikan oleh penggunaan media tersebut terhadap kemampuan menulis cerita fantasi para siswa di Thailand Selatan.

METODE PENELITIAN

Jenis metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif, sedangkan desain penelitiannya merupakan bagian dari *Pre-Experimental Design* yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pemberian tesnya sendiri dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pada saat sebelum dan sesudah eksperimen.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi dan pemberian tes. Teknik observasi digunakan untuk mengobservasi kegiatan pembelajaran siswa di kelas, guna memperoleh data mengenai minat siswa terhadap pembelajaran. Kemudian yang kedua teknik dokumentasi dan terakhir didapat dari hasil tes para siswa yang terdiri dari hasil *pretest* dan *posttest* sebagai data utama untuk dianalisis. Berikut adalah instrumen observasi dan wawancara yang digunakan.

Tabel 1.1. Instrumen Observasi

No	Pernyataan	Jawaban		Ket.
		Ya	Tidak	
1	Siswa Memperhatikan Penjelasan guru Saat Proses pembelajaran			
2	Siswa Merasa Antusias Saat Pembelajaran			
3	Siswa Mengerjakan Tugas Yang Diberikan Tepat Waktu			
4	Siswa Aktif Bertanya Pada Guru Atau Teman Tentang Materi Yang Belum Dipahami			
5	Siswa Berusaha			

Mengerjakan Tugas Sesuai Dengan Kemampuan ya.			
---	--	--	--

Tabel 1.2. Penilaian Kemampuan Menulis Cerita Fantasi

No	Aspek Yang Dinilai	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Judul	1. Apakah Judul Sesuai Dengan Isi Teks? 2. Apakah Judul Yang Dipilih Singkat, Padat Dan Jelas Serta Menarik ?					
2	Struktur	1. Apakah Ada Bagian Orientasi (Pengenalan Tokoh Dan Latar)? 2. Apakah Ada Bagian Konflik ? 3. Apakah Ada Bagian Resolusi ?					
3	Amanat	1. Apakah Ada Pesan Moral Yang Coba Disampaikan? 2. Apakah Amanatnya Disampaikan Secara Tersurat					

Tiara Ashshiddiqie¹, Fauziah Suparman², Asepfirdaus³
 Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas X-2 Tingkat Mathayom Di *seuksasart Islam School* Thailand Selatan

		Maupun Tersirat ?					
4	Unsur	1. Apakah Cerita Mengandung Unsur-Unsur Cerita Fantasi?					
5	Penulis an	1. Apakah Ejaan Yang Digunakan Sudah Benar?					

Keterangan:

1. Sangat Kurang : Tidak ada aspek yang benar
2. Kurang : Ada sedikit aspek yang benar
3. Sedang : Jumlah aspek yang benar dan salah berimbang
4. Baik : Aspek memiliki ketepatan yang tinggi dengan kesalahan yang sedikit
5. Sangat Baik : Tanpa atau hampir tanpa kesalahan

Nilai Akhir

$$= \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Penelitian ini dilakukan di sekolah *Seuksasart Islam* di negara Thailand bagian selatan dengan siswa kelas X-2 sebagai subjeknya. Karena letak sekolah tersebut dekat dengan perbatasan Malaysia, maka mayoritas guru dan siswa di sana mampu berbicara dengan bahasa Melayu sebagai bahasa kedua mereka setelah bahasa Thailand. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 05, 07, 12 dan 14 Februari 2019. Waktu penelitian disesuaikan dengan jadwal yang telah ditentukan pada awal penelitian dilaksanakan.

Pada penelitian ini, penulis akan menggunakan teknik analisis kuantitatif inferensial. Pemilihan teknik analisis ini tentunya disesuaikan dengan jenis penelitiannya yang bersifat

korelasional. Teknik korelasi ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Pada penelitian ini hubungan yang dimaksud berupa pengaruh media pembelajaran interaktif sebagai variabel bebas terhadap pembelajaran cerita fantasi sebagai variabel terikat.

Setelah data yang diperlukan terkumpul, penulis menyajikan data berupa hasil penghitungan tes dalam bentuk tabel. Selanjutnya adalah tahap verifikasi atau penarikan kesimpulan berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan dianalisis. Tujuannya yaitu untuk menentukan adakah pengaruh yang dihasilkan dari penggunaan media pembelajaran interaktif tersebut terhadap kemampuan siswa di sekolah tersebut dalam menulis cerita fantasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah kegiatan pembelajaran mengenai materi cerita fantasi selesai diajarkan pada murid kelas X-2 di sekolah *Seuksasart Islam*, setelahnya mereka diberikan tes untuk dikerjakan sebagai bentuk evaluasi pembelajarannya. Pemberian materi dan tesnya sendiri dilakukan sebanyak dua kali. Maka didapatkanlah hasil awal tes (*pretest*) dan hasil akhir tes (*posttest*). Berikut ini adalah pemaparan dari hasil tes tersebut.

1. Data Hasil *PreTest*

Setelah melaksanakan kegiatan *pretest*, kemudian didapatkanlah data berupa nilai menulis cerita fantasi yang berdasar pada kemampuan awal yang dimiliki oleh peserta didik. Hasil tes tersebut kemudian dapat dijadikan sebagai acuan dari keberhasilan penelitian yang dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Adobe Flash*. Media tersebut digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa perolehan nilai tertinggi yang bisa diraih oleh siswa dalam kegiatan *pretest* ini ialah 80, sedangkan nilai terendahnya yaitu 28. Berikut adalah rincian nilai yang diperoleh oleh peserta didik, rentang nilai 21-30 sebanyak dua orang, nilai 31-40 sebanyak tujuh orang, nilai 41-50 sebanyak tiga orang, nilai 51-60 sebanyak sepuluh orang, nilai 61-70 sebanyak dua orang dan nilai 71-80 sebanyak empat orang.

2. Data Hasil *Posttest*

Setelah selesai melakukan kegiatan *posttest*, maka akan didapatkan nilai sebagai hasil akhir dari tes yang harus diselesaikan oleh para peserta didik kelas X-2 yang berperan sebagai sampel dalam penelitian ini. Hasil dari tes akhir ini didapatkan setelah adanya sebuah perlakuan dalam proses pembelajarannya, yaitu dengan menggunakan bantuan dari media pembelajaran interaktif *Adobe Flash*.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat diketahui bahwa nilai tertinggi yang diperoleh oleh peserta didik yaitu 88, sementara nilai terendahnya yaitu 36. Berikut adalah rincian nilai yang diperoleh para peserta didik, rentang nilai 31-40 sebanyak empat orang, nilai 41-50 sebanyak dua orang, nilai 51-60 sebanyak dua belas orang, nilai 61-70 sebanyak tiga orang, nilai 71-80 sebanyak enam orang dan nilai 81-90 sebanyak satu orang.

Berdasarkan hasil penghitungan di atas, dapat terlihat adanya perbedaan nilai yang diperoleh peserta didik dalam dua kegiatan tersebut, yakni *pretest* dan *posttest*. Persentase nilai peserta didik pada saat *pretest* yaitu sebesar 51%, sedangkan persentase nilai *posttest* lebih besar yaitu 59,43%.

3. Data Uji t

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dan perubahan antara hasil *pretest* dengan hasil *posttest* dan setelah dilakukan *treatment*. Namun perubahannya tidaklah signifikan. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil Uji-t, dengan harga t_{hitung} nya sebesar 0,87. Harga t_{hitung} tersebut kemudian ditransformasikan dengan t_{tabel} dengan derajat kebebasan (dk) $N-1$ atau $28-1=27$ serta taraf signifikansi 0,05, maka didapatkanlah harga t_{tabel} sebesar 1,703. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa harga t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} .

SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dijabarkan pada bagian pembahasan, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut: *pertama*, kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas X-2 di sekolah *Seuksasart Islam School* tidaklah terlalu bagus, jika melihat kepada hasil *pretest* mereka. Hanya beberapa siswa saja yang mampu mendapatkan nilai lebih

dari 7. *Kedua* setelah diberikan *treatment* berupa pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif, dan kemampuan menulis mereka diuji kembali. Dapat terlihat adanya peningkatan nilai pada hasil *posttest* mereka. Namun meskipun mengalami peningkatan, nilai yang didapatkan masih belum memuaskan, selain itu setelah diuji signifikansinya. Peningkatan tersebut tidaklah signifikan. *Ketiga*, bisa disimpulkan bahwa pengaruh itu ada namun tidaklah terlalu banyak. Peningkatan yang paling banyak terjadi yaitu terletak pada aspek pemilihan judul, penyisipan amanat dan unsur-unsur cerita fantasi. Sementara pada bagian struktur dan penulisan tampaknya tidak banyak peningkatan yang terjadi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. (2002) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Rizal, dkk. (2015). *Media Pembelajaran: Panduan Membuat Presentasi Menarik untuk Mahasiswa, Guru, dan Dosen*. Bekasi: CV. Nurani
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.