

**EFEKTIVITAS MEDIA *YOUTUBE* RIRI CERITA ANAK INTERAKTIF
TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KEMBALI CERITA FABEL
SISWA KELAS II SDN CANGKIR GRESIK**

SKRIPSI

SITI YUNI PUSPITASARI

D97219103



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JUNI 2023**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Yuni Puspitasari

NIM : D97219103

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Penelitian Kuantitatif yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dibuktikan bahwa penelitian ini merupakan hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima segala sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 8 Juli 2023

Yang membuat pernyataan



Siti Yuni Puspitasari

NIM. D97219103

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi Oleh:

Nama : Siti Yuni Puspitasari

NIM : D97219103

Judul : **EFEKTIVITAS MEDIA *YOUTUBE* RIRI CERITA ANAK INTERAKTIF TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KEMBALI CERITA FABEL SISWA KELAS II SDN CANGKIR GRESIK**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Pembimbing I



Prof. Dr. Hj. Evi Fatimatur Rusydiyah, M.Ag.
NIP. 197312272005012003

Surabaya,

Pembimbing II



Hernik Farisia, M.Pd.I
NIP. 201409007

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKIRPSI

Skripsi oleh Siti Yuni Puspitasari ini dipertahakan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, Juni 2023

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya




Dekan,

Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd
NIP. 197407251998031001


Penguji I


M. Bahri Musthofa M.Pd.I., M.Pd
NIP. 197307222005011005

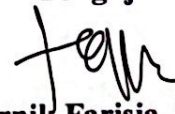
Penguji II


Uswatun Chasanah, M.Pd.I
NIP. 198211132015032003

Penguji III


Prof. Dr. Hj. Evi Fatimatur Rusydiyah, M.Ag.
NIP. 197312272005012003

Penguji IV


Hernik Farisia, M.Pd.I
NIP. 201409007



UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : SITI YUNI PUSPITASARI
NIM : 097219103
Fakultas/Jurusan : TARBIYAH DAN KEGURUAN / PGMI
E-mail address : Siti.yunipuspitasari@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Efektivitas Media Youtube RIRI Cerita Anak Interaktif Terhadap

Keterampilan Menulis Kembali Cerita Fabel Siswa kelas II SDI

Cangkir Gresik

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 15 Juli 2013

Penulis

(SITI YUNI PUSPITASARI)

nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Siti Yuni Puspitasari, 2023. Efektivitas Media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif Terhadap Keterampilan Menulis Kembali Cerita Fabel Siswa Kelas II SDN Cangkir Gresik. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I: **Prof. Dr. Hj. Evi Fatimatur Rusydiyah, M.Ag.** Pembimbing II: **Hernik Farisia, M.Pd.I.**

Kata Kunci: Media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif, Keterampilan Menulis Kembali Cerita Fabel.

Latar belakang pada penelitian ini terkait pada masalah rendahnya keterampilan menulis siswa pada materi menulis kembali cerita fabel. Tentunya permasalahan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor yang pertama adalah kurangnya kosa kata yang dimiliki oleh siswa sehingga dalam menulis kata yang digunakan masih berulang. Faktor kedua adalah media yang digunakan masih konvensional, yaitu berupa buku siswa dan buku cerita sehingga siswa merasa bosan dan tidak bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis kembali cerita fabel siswa dengan menggunakan media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif.

Pada penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode *Quasi Eksperimental Design*. Desain penelitian menggunakan *Nonequivalent Control Group Design* yaitu dengan menggunakan satu kelas eksperimen untuk diberi perlakuan dengan media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif dan kelas kontrol dengan media konvensional. Instrumen yang digunakan yaitu berupa tes *essay* dan dokumentasi. Pelaksanaan penelitian ini didahului dengan *Pre-test* pada kedua kelas, kemudian untuk kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional, lalu kedua kelas diadakan *post-test* untuk mengetahui perbedaan keterampilan menulis siswa. Teknik analisis data menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan uji N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 42,67 dan kelas kontrol 48,52. Untuk rata-rata nilai hasil *posttest* kelas eksperimen adalah 80,44 dan kelas kontrol 51,44. Sementara untuk uji N-Gain pada kelas eksperimen diperoleh nilai gain sebesar 0,6595, sedangkan nilai gain kelas kontrol sebesar 0,0163, sehingga dapat dinyatakan terbukti kebenarannya sesuai dengan kriteria uji N-Gain bahwa penggunaan media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif lebih efektif dalam pembelajaran menulis kembali cerita fabel siswa kelas II SDN Cangkir Gresik.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	v
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
1. Bagi Siswa	10
2. Bagi Guru	10
3. Bagi Peneliti	10

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori	11
1. Media Pembelajaran	11
a. Pengertian Media Pembelajaran	11
b. Fungsi Media Pembelajaran	12
c. Manfaat Media Pembelajaran	15
2. Youtube RIRI Cerita Anak Interaktif	16
a. Pengertian Youtube	16
b. Kelebihan Media Youtube	17
c. Cara Penggunaan Media Youtube	18
d. RIRI Cerita Anak Interaktif	19
e. Langkah-langkah Menggunakan Youtube RIRI Cerita Anak Interaktif	20
3. Keterampilan Menulis Kembali Cerita Fabel	21
a. Pengertian Keterampilan Menulis	21
b. Pengertian Menulis Kembali Cerita	22
c. Langkah-langkah Menulis Kembali Cerita	23
d. Pengertian Cerita Fabel	24
e. Struktur Cerita Fabel	25
f. Indikator Keterampilan Menulis Kembali Cerita Fabel	26
B. Kajian Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Pikir	31
D. Hipotesis Penelitian	33

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis atau Desain Penelitian	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian	35
C. Populasi dan Sampel Penelitian	36
D. Variabel Penelitian	37
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	38
1. Teknik Pengumpulan Data	38
2. Instrumen Pengumpulan Data	39
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	40
1. Uji Validitas	40
2. Uji Reliabilitas	42
G. Teknik Analisis Data	44
1. Analisis Uji Prasyarat	44
a. Uji Normalitas	44
b. Uji Homogenitas	45
c. Uji Hipotesis	46
2. Uji N-Gain	48

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	50
1. Pengolahan Data Hasil <i>Pretest</i> Siswa	51
a. Uji Normalitas Data <i>Pretest</i>	53
b. Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i>	54
c. Uji Hipotesis Data <i>Pretest</i>	55

2. Pengolahan Data Hasil <i>Posttest</i> Siswa	56
a. Uji Normalitas Data <i>Posttest</i>	59
b. Uji Hipotesis Data <i>Posttest</i>	59
3. Uji N-Gain	61
B. Pembahasan Hasil Penelitian	62
1. Keterampilan Menulis Kembali Cerita Fabel Siswa Kelas II SDN Cangkir Gresik Sebelum Penerapan Media <i>Youtube</i> RIRI Cerita Anak Interaktif	63
2. Keterampilan Menulis Kembali Cerita Fabel Siswa Kelas II SDN Cangkir Gresik Sesudah Penerapan Media <i>Youtube</i> RIRI Cerita Anak Interaktif	65
3. Efektivitas Penggunaan Media <i>Youtube</i> RIRI Cerita Anak Interaktif terhadap Keterampilan Menulis Kembali Cerita Fabel Siswa Kelas II SDN Cangkir Gresik	67
 BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	70
B. Implikasi	71
C. Keterbatasan Peneliti	72
D. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
RIWAYAT HIDUP	78
LAMPIRAN	79

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	35
Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas II SDN Cangkir Gresik	36
Tabel 3.3 Instrumen Penilaian <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	39
Tabel 3.4 Kriteria Indeks Korelasi	41
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Instrumen	41
Tabel 3.6 Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen	43
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	43
Tabel 3.8 Klasifikasi Nilai N-Gain	49
Tabel 4.1 Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	51
Tabel 4.2 Statistik Deskriptif Data <i>Pretest</i>	53
Tabel 4.3 Hasil <i>Test of Normality Pretest</i>	53
Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	54
Tabel 4.5 Hasil Uji T <i>Independent Sample T-Test</i>	55
Tabel 4.6 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	56
Tabel 4.7 Statistik Deskriptif Data <i>Posttest</i>	58
Tabel 4.8 Hasil <i>Test of Normality Posttest</i>	59
Tabel 4.9 Hasil Uji <i>Mann Whitney</i>	60
Tabel 4.10 Statistik Deskriptif Uji N-Gain	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Screenshots</i> Beranda Youtube RIRI Cerita Anak Interaktif	19
Gambar 2.2 <i>Screenshots Playlist</i> Youtube RIRI Cerita Anak Interaktif	19
Gambar 2.3 <i>Screenshots Video</i> Youtube RIRI Cerita Anak Interaktif	20
Gambar 2.4 Bagan Kerangka Pikir Penelitian	32
Gambar 3.1 Rumus Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	47
Gambar 3.2 Rumus Uji <i>Mann Whitney</i>	47
Gambar 4.1 Diagram Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	52
Gambar 4.2 Diagram Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	52
Gambar 4.3 Diagram Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	57
Gambar 4.4 Diagram Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	58

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A.1 Surat Izin Penelitian	82
Lampiran A.2 Lembar Validasi Tes Dosen Ahli	83
Lampiran A.3 Lembar Validasi RPP Guru Ahli	85
Lampiran A.4 Validasi LKPD Guru Ahli	87
Lampiran B.1 RPP Kelas Eksperimen	90
Lampiran B.2 RPP Kelas Kontrol	98
Lampiran B.3 Lembar LKPD	106
Lampiran B.4 Instrumen Kisi-Kisi Tes	109
Lampiran B.5 Lembar Tes	110
Lampiran B.6 Rubrik Penilaian Tes Keterampilan	112
Lampiran C.1 Daftar Hasil Uji Coba	114
Lampiran C.2 Hasil Jawaban Uji Coba Soal Tes	115
Lampiran C.3 Uji Validitas	117
Lampiran C.4 Uji Reliabilitas	117
Lampiran D.1 Hasil Jawaban Tes Siswa Kelas Eksperimen	119
Lampiran D.2 Hasil Jawaban Tes Siswa Kelas Kontrol	123
Lampiran E.1 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i>	128
Lampiran E.2 Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i>	128
Lampiran E. 3 Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	128
Lampiran E.4 Hasil Uji Hipotesis <i>Pretest</i>	128
Lampiran E.5 Hasil Uji Hipotesis <i>Posttest</i>	129
Lampiran E.6 Hasil Uji N-Gain	129

Lampiran F.1 Dokumentasi Kelas Uji Coba	131
Lampiran F.2 Dokumentasi Kelas Eksperimen	131
Lampiran F.3 Dokumentasi Kelas Kontrol	132



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan pesan yang disampaikan dalam bentuk ekspresi sebagai alat komunikasi pada situasi tertentu dalam berbagai aktivitas.¹ Berbahasa adalah kemampuan untuk mengekspresikan dan memahami apa yang diungkapkan oleh orang lain melalui bahasa, baik tertulis maupun lisan.² Keterampilan berbahasa perlu diajarkan bagi siswa SD kelas awal melalui pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran keterampilan berbahasa di sekolah sebaiknya dimulai sejak dini karena dapat berdampak jangka panjang terhadap perkembangan membaca siswa.³

Pendidikan di Indonesia menempatkan Bahasa Indonesia sebagai salah satu bidang studi yang diajarkan di sekolah. Kemendikbud memaparkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia telah diarahkan sejak siswa berada di kelas satu SD dengan tujuan agar anak memiliki kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.⁴ Pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah haruslah berisi

¹ Noermanzah, "Bahasa Sebagai Alat Komunikasi, Citra Pikiran, Dan Kepribadian", *Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, (2019), 19.

² Pamuji dan Setyami, "Desain Model Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Bagi Siswa Sekolah Dasar Se-Kalimantan Utara *Language Skills Learning Model Design for Elementary School Students of North Borneo*", *Jurnal Borneo Humaniora*, Vol. 1, No. 2 (2018), 26.

³ *Ibid.*, 26-27.

⁴ Fajar Ilmi Mustafidhah Rokhimah, Lilik Binti Mirnawati dan Setiawan, "Equilibrium : Jurnal Pendidikan Analisis Keterampilan Menulis Siswa Kelas 1 Pada Model Pembelajaran Daring Di SD Muhammadiyah 4 Surabaya", *Equilibrium : Jurnal Pendidikan*, Vol. 9, No. 2 (2021), 60.

usaha-usaha yang dapat membawa serangkaian keterampilan. Keterampilan tersebut erat hubungannya dengan proses-proses yang mendasari pikiran.

Terdapat empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, menulis, membaca, dan bercerita. Keempat keterampilan berbahasa tersebut memiliki hubungan yang erat dengan keterampilan-keterampilan lainnya karena keempat keterampilan berbahasa pada dasarnya merupakan satu kesatuan yang utuh.⁵ Keterampilan menyimak merupakan suatu proses keterampilan yang kompleks meliputi mendengarkan, memahami bunyi-bunyi tersebut, dan meresponnya.⁶ Sedangkan keterampilan berbicara dalam Bahasa Indonesia merupakan suatu keterampilan bahasa yang perlu dikuasai dengan baik karena dengan penguasaan keterampilan berbicara yang baik siswa dapat mengkomunikasikan ide-ide mereka.⁷ Sejalan dengan itu, keterampilan membaca juga harus dikuasai dengan baik karena melibatkan kemampuan kognitif, kemampuan mengamati dan kemampuan berkomunikasi. Adapun keterampilan menulis yang menjadi salah satu bagian terpenting dalam keterampilan berbahasa karena keterampilan ini bersifat aktif-produktif. Menulis merupakan kegiatan yang kompleks karena harus menyusun dan mengatur isi tulisannya dan menuliskannya dalam rumusan berbagai bahasa.⁸

⁵ Hendrisman, "Relationship Rules with Word Vocabulary Writing Skills for Students", *Linguistic, English Education and Art (LEEA) Journal* Vol. 3, No. 1 (2019), 49.

⁶ Ina Magdalena, Nurul Ulfi, dan Sapitri Awaliah, "Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Gondrong 2", *Edisi : Jurnal Edukasi Dan Sains* Vol. 3, No. 2 (2021), 243-52.

⁷ *Ibid*, 52.

⁸ Hendrisman, "Relationship Rules with Word Vocabulary Writing Skills for Students", 49.

Keterampilan ini dipandang menduduki hirarki yang paling rumit dan kompleks di antara jenis-jenis keterampilan berbahasa lainnya.⁹

Keterampilan menulis penting untuk mengatasi kesulitan-kesulitan siswa dalam menulis, seperti pemilihan kosa kata, bahasa, ejaan, dan penggunaan tanda baca. Beberapa hasil penelitian terdahulu Andersen, telah memperlihatkan bahwa kesulitan siswa dalam merangkai kata-kata menjadi kalimat, kalimat menjadi paragraf, serta kurangnya penguasaan keterampilan berbahasa merupakan permasalahan yang sering dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran keterampilan menulis.¹⁰ Oleh karena itu, keterampilan menulis memang harus diterapkan kepada siswa sekolah dasar di kelas awal sehingga siswa terlatih kemampuan menulisnya dan lebih siap untuk menulis di kelas tinggi.

Menulis merupakan tuntutan penting bagi siswa karena dengan menulis memudahkan siswa untuk berpikir kreatif dan aktif, serta mampu memberikan reaksi positif terhadap perkembangan di lingkungan sekitar yang selalu dinamis.¹¹ Dengan menulis siswa dapat memunculkan ide baru dan dengan menulis dapat membantu siswa menyerap dan memproses informasi serta berpikir secara aktif. Ketika ide-ide baru muncul dalam tulisan, siswa dapat mengungkapkan perasaannya dalam sebuah paragraf yang dapat diubah

⁹ Magdalena, Ulfi, dan Awaliah, "Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Gondrong 2", 52.

¹⁰ Rahmi Agusti, Syahrul R, dan Ramalis Hakim, "Peningkatan Kemampuan Menulis Narasi Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No. 2 (2021), 42.

¹¹ Denis Yulian Alfianto, "Penerapan Language Experience Approach Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas II SD", *Journal for Lesson and Learning Studies* Vol. 4, No. 1 (2021), 40.

menjadi sebuah karangan. Mengingat pentingnya peran menulis bagi siswa, maka menulis perlu dikembangkan dalam pembelajaran di sekolah mulai dari Sekolah Dasar (SD) hingga Perguruan Tinggi (PT). Ketika pembelajaran menulis di kelas awal, tujuannya adalah agar kegemaran dan keterampilan menulis dapat memperluas pengetahuan dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pada dasarnya menulis bukanlah hal yang mudah, masih banyak siswa yang kesulitan mengekspresikan perasaan dan pikirannya dalam bentuk tulisan. Hal ini bisa dilihat dari ketidakmampuan siswa dalam menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, misalnya dalam pemilihan kata yang kurang tepat, kalimat yang tidak efektif dan kesulitan memilih kosa kata pada saat membuat kalimat.¹² Banyak juga siswa yang menganggap bahwa menulis adalah kegiatan yang sangat sulit. Hal ini juga dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang kurang mengarahkan siswa untuk menulis sehingga siswa sulit untuk mengungkapkan perasaan dan pikirannya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Maret lalu dengan guru kelas II SDN Cangkir Gresik, peneliti memperoleh permasalahan yang terjadi pada kelas II SD Cangkir, yaitu rendahnya keterampilan menulis siswa pada materi menulis kembali cerita fabel. Guru kelas menjelaskan ada beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan menulis kembali cerita fabel. Faktor yang pertama adalah kurangnya kosa kata yang dimiliki oleh siswa sehingga dalam menulis

¹² Hendrisman, "Relationship Rules with Word Vocabulary Writing Skills for Students", 50.

kata yang digunakan masih berulang dan siswa mengalami kesulitan dalam merangkai kalimat. Faktor kedua dikarenakan siswa kurang memiliki motivasi untuk menulis, siswa lebih senang untuk menyampaikan secara lisan hasil dari cerita yang telah mereka baca. Dan faktor yang ketiga adalah media yang digunakan masih konvensional, yaitu berupa buku siswa dan buku cerita.

Keterampilan menulis di sekolah dasar yang rendah disebabkan oleh beberapa faktor seperti penerapan model pembelajaran yang monoton serta penggunaan media yang kurang efektif. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Vivi, Jumaria, dan Junifer dalam penelitiannya menunjukkan bahwa media sangat mempengaruhi keterampilan menulis siswa. Peneliti terdahulu menyarankan penggunaan media *youtube* sebagai solusi pembelajaran dalam melatih keterampilan menulis.¹³ Epa dan Usman dalam penelitiannya juga telah membuktikan bahwa media *youtube* dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa. Media dapat membuat siswa tidak merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung dengan memanfaatkan media *youtube*. Dapat diketahui bahwa dari jumlah keseluruhan sampel yang ada, keterampilan siswa setelah menggunakan media *youtube* adalah berkategori baik.¹⁴

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting untuk memaksimalkan tujuan pembelajaran yang dirancang oleh guru. Media pembelajaran merupakan suatu perantara yang digunakan untuk

¹³ Junifer Siregar, Vivi Imelda Simangunsong, dan Jumaria Sirait, "Pengaruh Media Youtube Pada Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Pematangsiantar", *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan* Vol. 2, No. 2 (2022), 53–54.

¹⁴ Epa Sulsilawati dan Usman, "Pengaruh Penggunaan Media Youtube Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur", *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia* Vol. 2, No. 1 (2021), 5.

menyampaikan informasi dengan tujuan dapat memberikan rangsangan kepada siswa pada proses belajar.¹⁵ Pada proses pembelajaran berlangsung guru perlu menciptakan pembelajaran yang kreatif, efisien, dan efektif.¹⁶

Kreativitas guru dapat diwujudkan dengan cara membuat media pembelajaran dengan menggunakan teknologi modern. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat memberikan kontribusi bagi guru untuk memudahkan dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah. Selain itu dengan memanfaatkan teknologi dalam membuat media pembelajaran dapat memberikan inovasi baru bagi siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media *youtube*. Media *youtube* yang dapat digunakan salah satunya ialah *channel* RIRI Cerita Anak Interaktif.

Youtube RIRI Cerita Anak Interaktif adalah sebuah *channel* yang menyajikan animasi untuk anak-anak yang mengangkat berbagai cerita rakyat, fabel, dongeng, dan cerita inspiratif lainnya yang dibuat dalam bentuk audio visual. Menurut Nathania dari hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa, unsur audio visual yang terdapat pada *channel youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif mengacu pada penggabungan atau kombinasi antara suara, gambar, dan video.¹⁷ Unsur visual yang ditampilkan dalam RIRI berupa video yang menampilkan animasi dari cerita sedangkan unsur audio yang ditampilkan

¹⁵ Dwi Yusantika Friska, Imam Suyitno, dan Furaidah, "Pengaruh Media Audio Dan Audio Visual Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV", *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* Vol. 3, No. 2 (2018), 58.

¹⁶ Julsyam Fitra dan Hasan Maksum, "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK", *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* Vol. 4, No. 1 (2021), 1.

¹⁷ Nathania Chelsea Mineri, "Media Industri Kreatif Sastra Dalam Laman YouTube Riri Cerita Anak Interaktif", *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Dan Seni*, 2 (2022), 187.

berupa narasi cerita yang dibawakan oleh narator dan ditemani dengan lantunan lagu atau *background* musik. Pada *channel youtube* ini memiliki nilai lebih dalam penyampaian konten-kontennya karena dikemas dengan sangat menarik, kreatif, edukatif dan bahasa yang digunakan sederhana sehingga cocok digunakan untuk kelas awal.¹⁸ Sesuai dengan karakter pembelajaran anak usia sekolah dasar berada pada tahapan oprasional konkret. Konkrit di sini mengandung makna proses belajar beranjak dari hal-hal yang dapat dilihat, didengar, dirasa, dan diraba.

Sehingga melalui media *youtube* ini dapat memudahkan siswa untuk melatih keterampilan menulis kembali cerita fabel. Media *youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif diharapkan dapat mengatasi permasalahan kesulitan menulis kembali cerita fabel pada siswa kelas awal. Melalui penelitian ini, peneliti akan menguji efektivitas media *youtube* terhadap keterampilan menulis siswa. Berdasarkan ulasan latar belakang tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif terhadap Keterampilan Menulis Kembali Cerita Fabel Siswa Kelas II SDN Cangkir Gresik”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

¹⁸ Aditya Diah Anggini, "Analisis Media Pembelajaran Youtube Channel Riri Cerita Anak Interaktif Untuk Pembelajaran Cerita Fantasi Di Kelas Vii Smp", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* Vol.5, No. 3 (2022), 488.

1. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, siswa mengalami kesulitan dalam merangkai kata karena kurangnya kosa kata yang dimiliki oleh siswa sehingga dalam menulis sebuah kalimat kata yang digunakan masih sering berulang.
2. Kurangnya motivasi siswa dalam menulis, hal itu disebabkan karena siswa merasa cepat bosan dan merasa sulit untuk menuangkan idenya kedalam bentuk tulisan.
3. Kurangnya variasi dalam penggunaan media pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis kembali cerita fabel kelas II di SDN Cangkir Gresik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti membatasi masalah agar penelitian ini dapat terarah dan tidak terlalu luas jangkauan sebagai berikut:

1. Fokus pada Tema 7 Subtema 1 Kebersamaan di Rumah, muatan mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN Cangkir Gresik.
2. Materi pembelajaran menulis kembali cerita fabel siswa kelas II SDN Cangkir Gresik.
3. Media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah keterampilan menulis kembali cerita fabel siswa kelas II SDN Cangkir Gresik sebelum penerapan media *youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif?
2. Bagaimanakah keterampilan menulis kembali cerita fabel siswa kelas II SDN Cangkir Gresik sesudah penerapan media *youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif?
3. Bagaimanakah efektivitas penggunaan media *youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif terhadap keterampilan menulis kembali cerita fabel siswa kelas II SDN Cangkir Gresik?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis keterampilan menulis kembali cerita fabel siswa kelas II SDN Cangkir sebelum penerapan media *youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif.
2. Untuk menganalisis keterampilan menulis kembali cerita fabel siswa kelas II SDN Cangkir sesudah penerapan media *youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif.
3. Untuk menganalisis efektivitas penggunaan media *youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif terhadap keterampilan menulis kembali cerita fabel siswa kelas II SDN Cangkir.

F. Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang penulis harapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi Siswa

Melalui penggunaan media *youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis kembali cerita fabel di kelas II SDN Cangkir Gresik.

2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dalam pelajaran menulis kembali cerita fabel dengan menggunakan media *youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif dan dipakai sebagai alternatif guru untuk meningkatkan mutu pengajaran menulis dan profesionalisme guru semakin meningkat.

3. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan menjadi pengalaman yang sangat berguna bagi peneliti dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada siswa, terpenting dalam meningkatkan keterampilan menulis pada siswa.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi suatu mata pelajaran oleh guru kepada siswa pada saat proses belajar di kelas maupun di luar kelas. Oleh Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association*) media pembelajaran memiliki pengertian yaitu bentuk-bentuk komunikasi baik secara cetak ataupun dalam bentuk audio visual beserta peralatannya.¹⁹ Menurut Tahan Suci Windasari dan Harlinda Sofyan, media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan dalam komunikasi antara guru dengan siswa sehingga dapat mendukung terjadinya proses pembelajaran.²⁰

Menurut Desi Patmawati, dalam penggunaan media pembelajaran dapat menjadikan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran.²¹ Dengan menggunakan media ketika

¹⁹ Usep Setiawan dkk, *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*, (2022), 46.

²⁰ Tahan Suci Windasari dan Harlinda Sofyan, "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol. 10, No. 1 (2019), 3.

²¹ Desti Patmawati, Rustono Ws, dan Momoh Halimah, "Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Di Sekolah Dasar", *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 5, No. 2 (2018), 16.

menyampaikan materi tentu akan menjadikan pembelajaran lebih menarik, diharapkan siswa mampu memahami materi dengan baik.

Sedangkan Lina Novita, dalam jurnalnya menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru dengan mempermudah dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga lebih mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dibuat.²² Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain; sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, tepat untuk mendukung materi pelajaran yang bersifat fakta dan konsep, praktis, luwes dan guru terampil dalam menggunakannya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menunjang pemahaman siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang diberikan guru kepada siswa.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Rizqi, menjabarkan beberapa fungsi media pembelajaran, antara lain:

²² Lina Novita, Elly Sukmanasa, dan Mahesa Yulistira Pratama, "Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD", *Indonesian Journal of Primary Education* Vol. 3, No. 2 (2019), 64–72.

1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memfasilitasi komunikasi antara pengirim pesan dan penerima pesan.

2) Fungsi motivasi

Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan siswa akan lebih termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja namun juga memudahkan siswa dalam mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

3) Fungsi kebermaknaan

Dengan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya dapat meningkatkan informasi berupa data dan fakta pada pengembangan aspek kognitif tahap rendah, tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menciptakan aspek kognitif tahap tinggi

4) Fungsi penyamaan persepsi

Melalui pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

5) Fungsi individualitas

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.²³

Sedangkan menurut Lemi Indriyani, dalam jurnalnya menjabarkan fungsi media pembelajaran antara lain:

- 1) Situasi belajar yang efektif dapat diciptakan melalui media
- 2) Media merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran
- 3) Media pembelajaran penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dibuat
- 4) Media pembelajaran untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa untuk memahami materi di dalam kelas,
- 5) Media pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan.²⁴

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Media pembelajaran yang mengharuskan situasi seperti di atas dapat berwujud modul, paket belajar, kaset dan perangkat lunak komputer untuk digunakan siswa. Dalam situasi seperti ini guru atau pelatih bertindak sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Media sangat berguna dan membantu dalam proses pendidikan karena dengan bantuan

²³ Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* Vol. 16, No. 1 (2018), 100.

²⁴ Lemi Indriyani, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* Vol. 2, No. 1 (2019), 17–26.

media pembelajaran proses pembelajaran lebih terarah, tertata dan memiliki pedoman sesuai dengan tujuan pendidikan.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat dari media pembelajaran adalah untuk mempermudah interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Menurut M. Arifin Alatas, media pembelajaran memiliki delapan manfaat. Delapan manfaat tersebut antara lain:

- 1) Mengatasi keterbatasan dan kesulitan siswa dalam proses pembelajaran. Misalnya ketika siswa tidak mampu melihat objek pembelajaran secara langsung maka objek tersebut bisa dibawa ke hadapan siswa dengan media pembelajaran atau ketika siswa tidak mampu memahami materi secara abstrak maka bisa menggunakan media pembelajaran untuk memberikan gambaran kepada siswa.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang kelas sebagai tempat pembelajaran.
- 3) Dapat menimbulkan proses interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan belajar.
- 4) Menghasilkan berbagai macam pengamatan.
- 5) Untuk memberikan pemahaman yang konkrit dan nyata tentang konsep-konsep dasar.
- 6) Membangkitkan rasa ingin tahu dan minat belajar siswa.
- 7) Memotivasi siswa untuk belajar.

- 8) Memberikan pengalaman dan gambar yang kompleks, dari yang abstrak hingga yang nyata.²⁵

2. Youtube RIRI Cerita Anak Interaktif

a. Pengertian Youtube

Youtube merupakan situs *website* media *sharing* video *online* terbesar dan paling populer di dunia internet.²⁶ Menurut Nana dan Laili, *youtube* merupakan situs yang digunakan untuk *sharing* video di mana kita dapat mendownload dan mengupload sebuah video.²⁷ Salah satu kegunaan *youtube* adalah sebagai media pembelajaran sehingga menciptakan kondisi dan suasana belajar yang interaktif, menarik, dan menyenangkan.

Menurut Risqa, Rahman, dan Zulfikar, *youtube* merupakan sumber pengajaran yang baik, sebagai sumber alat motivasi belajar siswa dan sebagai sumber pembelajaran yang gratis sehingga dengan menggunakan *youtube* proses belajar akan lebih praktis.²⁸ Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa media *youtube* adalah media yang dapat digunakan untuk mengunggah, berbagi, dan menonton video secara gratis dan dapat diakses semua orang. Di dunia

²⁵ M. Arifin Alatas, *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*, ed. by H. A. Ghazali (Malang: CV. Madza Media Kota Malang, 2019), 20.

²⁶ Sobri, Tatu Hilaliyah, Ilmi Solihat, dan Imam Syafi'i, "Pengaruh Pemanfaatan Media Youtube Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen", *Mendidik: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran* Vol. 8, No.1 (2022), 104.

²⁷ Nana Oktavia and Laili Etika Rahmawati, "Meningkatkan Kompetensi Menulis Teks Prosedur Melalui Pemanfaatan Video Youtube Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia", *Paedagogie*, 16.1 (2021), 15–20.

²⁸ Risqa Ulandari, Abd Rahman K, dan Zulfikar Busrah, "Youtube Sebagai Media Pembelajaran Pai Di Masa Pandemi Covid-19", *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 19, No. 1 (2021), 26-27.

pendidikan, *youtube* sudah banyak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Dengan menggunakan media video *youtube* dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran interaktif di kelas, baik untuk guru maupun siswa melalui presentasi secara *online* atau *offline*.

b. Kelebihan Media Youtube

Media *youtube* memiliki kelebihan terutama dalam proses pembelajaran antara lain:

- 1) Interaktif, yaitu memberi ruang bagi guru dan siswa dalam berdiskusi, mereview video pembelajaran, dan melakukan kegiatan tanya jawab dengan menggunakan fitur *live chat* atau komentar.
- 2) Potensial, yaitu menjadi situs yang populer dan dapat memberikan bantuan berupa sumber belajar dalam dunia pendidikan.
- 3) Ekonomis, yaitu dapat diakses secara gratis oleh semua orang.
- 4) Praktis, yaitu mudah digunakan serta dapat dibuat oleh berbagai kalangan termasuk guru dan siswa.
- 5) Informatif, yaitu banyak berisikan informasi-informasi terupdate terkait perkembangan dunia pendidikan, kebudayaan, teknologi, dan sebagainya.
- 6) *Shareable*, yaitu memiliki fitur *share link*, sehingga dapat berbagi pada media sosial lainnya seperti *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *WhatsApp*, dan website atau blog.²⁹

²⁹ Ahmad Nursobah, "Pemanfaatan Media Sosial Youtube Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah", *El Midad: Jurnal PGMI* Vol. 13, No.2 (2021), 79.

c. Cara Penggunaan Media Youtube

Youtube dapat diakses melalui web maupun aplikasi di *handphone*.

Website untuk mengakses *youtube* adalah www.youtube.com. Berikut cara untuk mengakses *youtube* melalui web atau link:

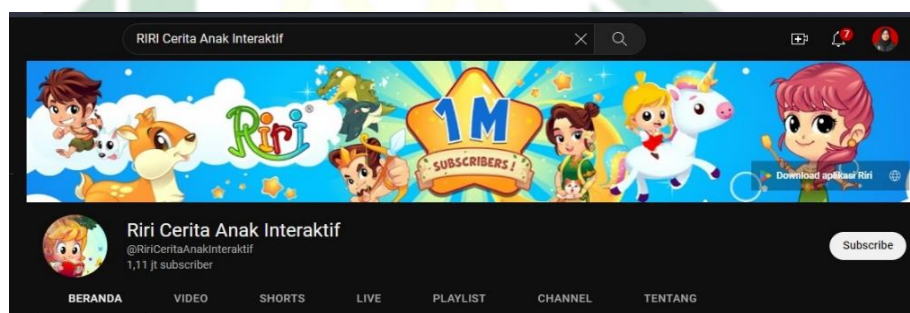
- 1) Buka aplikasi *chrome*, *browser*, *google* di *handphone* maupun di komputer.
- 2) Setelah *search* di kolom pencarian dengan mengetik kata *Youtube*.
- 3) Ketika sudah masuk ke halaman utama *yotube*, bisa *search* video pada kolom pencarian sesuai dengan yang diinginkan.

Selain dapat di akses melalui *web*, *youtube* juga bisa digunakan melalui aplikasi di *handphone*. Sebelum itu harus mengunduh aplikasi *youtube* melalui *Playstore* atau *Appstore*. Berikut ini cara yang untuk menggunakan *youtube* melalui aplikasi:

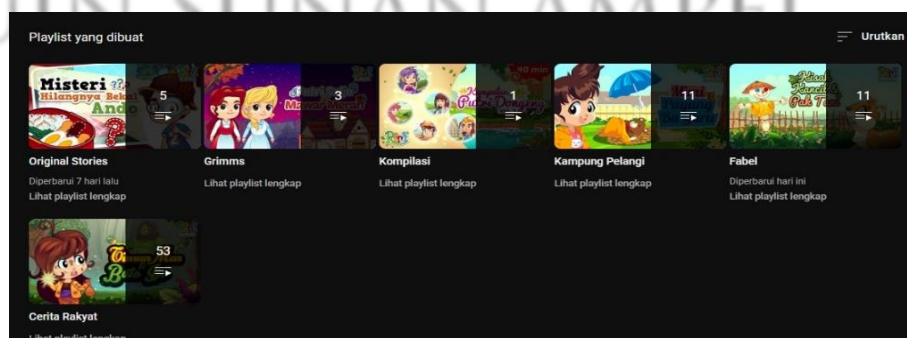
- 1) Masuk ke *Playstore* atau *Appstore* yang terdapat pada *Smartphone* atau *Iphone*.
- 2) Kemudian itu *search* pada kolom pencarian dengan mengetik *youtube*.
- 3) Lalu pilih instal pada aplikasi *youtube*.
- 4) Setelah aplikasi *youtube* terunduh, pilih ikon yang ada di sebelah pojok kanan atas.
- 5) *Log in* dengan menggunakan akun *Gmail* atau *Google*.
- 6) Setelah berhasil *log in*, pengguna dapat mengakses, mengunggah, dan menonton video sesuai keinginan.

d. RIRI Cerita Anak Interaktif

RIRI Cerita Anak Interaktif merupakan salah satu *channel youtube* yang fokus pada pengembangan cerita dan animasi yang menarik untuk anak-anak. Pada *channel* ini memiliki berbagai macam cerita dongeng seperti, fabel legenda, cerita rakyat, dan kisah inspiratif lainnya. RIRI menghadirkan sebuah konten video interaktif yang menyediakan berbagai macam jenis cerita yang variatif dan konten yang akan terus bertambah.



Gambar 2.1 Screenshots Beranda Youtube RIRI Cerita Anak Interaktif
(Sumber: <https://www.youtube.com/@RiriCeritaAnakInteraktif>)



Gambar 2.2 Screenshots Playlist Youtube RIRI Cerita Anak Interaktif
(Sumber: <https://www.youtube.com/@RiriCeritaAnakInteraktif/playlists>)

Video *youtube* yang digunakan, yaitu pada video yang berjudul “Kisah Gajah dan Semut” yang terdapat pada *playlist* “Fabel”.

e. Langkah-langkah Menggunakan *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif

Dalam penggunaan media *youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia sangat membantu guru untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fabel. Adapun langkah-langkah untuk menggunakan media *youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif:

- 1) Guru menyiapkan video yang telah diunduh dari *youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif yang berjudul “Kisah Gajah dan Semut” dengan menyesuaikan materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II semester 2.



Gambar 2.3 Screenshots Video *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=BlicXnuECUc&list=PLy0UQvH7Z782PI4EUNh6xnA06Aa4hJBtZ>)

- 2) Video disajikan dalam bentuk tampilan layar melalui LCD proyektor.
- 3) Guru mengarahkan kepada siswa untuk memperhatikan video yang ditampilkan.

- 4) Guru memberikan penguatan kepada siswa setelah selesai memutar video.
- 5) Siswa secara individu menyusun cerita fabel dengan hasil pemikiran dan bahasa sendiri.

3. Keterampilan Menulis Kembali Cerita Fabel

a. Pengertian Keterampilan Menulis

Menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai dengan baik oleh siswa. Menulis merupakan cara menyalurkan pikiran dan perasaan dari hati dan pikiran dari setiap individu.³⁰ Sedangkan keterampilan menulis adalah keterampilan yang bersifat aktif-produktif yang artinya keterampilan yang berfungsi supaya siswa bisa menulis sebuah karangan yang mana dari karangan tersebut akan menghasilkan sebuah karya.³¹ Dengan menulis seseorang akan dapat mengungkapkan pikiran dan gagasan yang dimaksud.

Keterampilan menulis mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan menulis siswa diarahkan mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa tulis. Dalam hal ini diharapkan siswa mampu menuangkan gagasan atau idenya secara runtut dengan diksinya yang tepat serta struktur yang benar sesuai dengan konteksnya. Dengan demikian menulis tidak lain dari memindahkan

³⁰ Kanar Zirak dkk, "Using Visual Media for Improving Writing Skills", *Canadian Journal of Language and Literature Studies* Vol. 2, No. 4 (2022), 23–31.

³¹ Khavisa Pranata, Yauma Widya Kartika, dan Zulherman, "Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita", *Jurnal Basicedu* Vol. 2, No. 3 (2021), 1272.

bahasa ke dalam wujud tulisan dengan menggunakan lambang-lambang grafem (huruf).³²

Keterampilan menulis masuk pada pembelajaran Tema 7: Kebersamaan, Subtema 1: Kebersamaan di Rumah, muatan mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD/MI semester 2. Pada KI. 4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. Pada KD 3.8: Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan, dan KD. 4.8: Menceritakan kembali teks dongeng binatang (fabel) yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri.

b. Pengertian Menulis Kembali Cerita

Menulis adalah kegiatan penyampaian pesan dengan menggunakan tulisan sebagai alat atau mediana. Sedangkan kemampuan menulis kembali cerita merupakan kemampuan yang dimiliki siswa untuk menulis kembali gambaran dari isi cerita yang telah dibaca. Kemampuan menulis kembali bacaan atau cerita adalah suatu kegiatan untuk mengungkapkan ide, gagasan ataupun pokok pikiran ke dalam bahasa tulis dari bahan (teks) yang sudah ada. Teks di sini merupakan bacaan

³² Sumarno Elina Syarif, Zulkarnaini, *Pembelajaran Menulis*, ed. by Mudini, *Departemen Pendidikan Nasional* (Jakarta, 2009), 1.

tertulis yang dibaca oleh siswa atau diperdengarkan melalui kaset maupun video, kemudian siswa diminta untuk menuliskan kembali cerita dari teks tersebut secara keseluruhan atau hanya intinya saja. Jadi dapat disimpulkan bahwa menulis kembali cerita merupakan kegiatan penyampaian pesan dengan menggunakan bahasa berupa tulisan untuk menggambarkan kembali isi cerita yang telah dibaca atau disimak dengan imajinasi dan kreativitasnya.

c. Langkah-Langkah Menulis Kembali Cerita

Menurut Erma Suryani, dalam menulis kembali cerita ada beberapa langkah yang harus dilakukan supaya hasil tulisan baik dan runtut, bisa melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Membaca kembali cerita yang akan ditulis
- 2) Memperhatikan bagian demi bagian cerita dari awal sampai dengan akhir.
- 3) Mengingat-ingat urutan cerita, tokoh dan unsur-unsur cerita lainnya
- 4) Membayangkan adegan dalam cerita seolah-olah terlibat di dalamnya atau melihatnya secara langsung.
- 5) Mulai menulis kembali cerita tersebut dengan memperhatikan urutannya.³³

Dalam pembelajaran menulis kembali cerita yang diceritakan tidak harus sama persis dengan cerita aslinya, akan tetapi tidak boleh

³³ Erma Suryani, "Peningkatan Keterampilan Menulis Kembali Dongeng Menggunakan Model Pembelajaran Langsung Dengan Media Gambar Seri Pada Peserta Didik Kelas VII B SMPN 2 Cempaga Kabupaten Kotawaringin Timur", *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* Vol. 2, No. 2 (2022), 8-9.

menyimpang dari unsur-unsur cerita (tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, sudut pandang dan amanat). Pembelajaran menulis kembali cerita dapat mendorong siswa untuk lebih kreatif dan ekspresif. Selain itu menuliskan kembali merupakan penyampaian ulang cerita secara tulis dengan menggunakan bahasa sendiri.

d. Pengertian Cerita Fabel

Cerita fabel adalah cerita tentang hewan sebagai metafora untuk karakter manusia.³⁴ Menulis cerita fabel merupakan salah satu bentuk pembelajaran tentang cerita. Pada Kurikulum 2013 menulis cerita fabel dilakukan dengan cara menceritakan kembali cerita yang telah dibaca. Dengan bercerita secara tertulis pembaca tidak akan merasa digurui atau diminta untuk menjaga tradisi, melainkan menjadi sadar akan pesan dari cerita yang didengar.³⁵

Fabel merupakan cerita yang menceritakan kehidupan hewan yang berperilaku menyerupai manusia. Cerita jenis ini bersifat khayalan dan tidak mungkin kisah nyata. Artinya fabel merupakan cerita yang menceritakan kehidupan hewan yang menyerupai perilaku manusia. Cerita ini bersifat khayalan tidak mungkin terjadi.

Cerita fabel disebut juga cerita moral karena pesan yang dikandungnya sangat erat hubungannya dengan kehidupan manusia. Adapun tokoh yang berperan dalam cerita fabel biasanya adalah hewan.

³⁴ Heny Gastiana Dewi, Heri Suwignyo, dan Maryaeni, "Bahan Ajar Menulis Teks Fabel Bermuatan Nilai Kehidupan", *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* Vol. 3, No. 8 (2018), 38.

³⁵ *Ibid*, 38.

Namun tidak hanya menceritakan kehidupan hewan tetapi juga kehidupan manusia dengan segala karakternya. Jadi peran hewan dalam cerita fabel mempunyai karakter layaknya manusia, antara lain: baik dan buruk atau jahat, jujur, pembohong, sopan dan kasar, licik, sombong, keras kepala dll.³⁶

e. Struktur Cerita Fabel

Cerita fabel memiliki struktur sebagai berikut:

1) Orientasi

Pada bagian ini memperkenalkan para tokoh, apa yang terjadi pada tokoh dan di mana peristiwa itu terjadi. Struktur plot sebuah fabel sering disamakan dengan awal cerita karena di sinilah pengarang memperkenalkan cerita sebelum membahas masalah atau peristiwa yang sebenarnya.

2) Komplikasi

Pada tahap ini dimulai dari konflik (permasalahan) sampai tahap klimaks (puncak masalah). Pemunculan konflik atau masalah dalam cerita fabel biasa ditunjukkan dari sikap tokoh, peristiwa, perbedaan pandangan yang melahirkan perselisihan, atau keinginan yang tidak sesuai dengan harapan. Konflik-konflik yang dilahirkan dalam teks fabel merupakan dasar terbentuknya nilai-nilai moral yang ingin disampaikan oleh pengarang terhadap pembaca.

³⁶ N Halla, "Analisis Pesan Moral Dalam Cerita Fabel Dan Peranannya Dalam Pendidikan Karakter Anak Usia Dini", *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora* Vol. 2, No. 5 (2020), 78–85.

3) Resolusi

Pada bagian ini konflik (masalah) hingga fase klimaks (puncak masalah). Dalam cerita terjadinya sebuah konflik atau masalah biasanya tercermin dalam sikap orang, peristiwa, ketidaksepakatan, atau keinginan yang tidak sesuai dengan harapan. Kontradiksi yang muncul dalam dongeng menjadi dasar pembentukan nilai-nilai moral yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca.

4) Koda

Pada tahap ini, akhir cerita atau hasil penyelesaiannya yang mengandung pesan moral yang tertulis maupun tersirat. Koda juga sering disebut sebagai bagian akhir cerita yang secara gamplang memaparkan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita tersebut melalui konflik atau permasalahan yang muncul dalam cerita tersebut.³⁷

f. Indikator Keterampilan Menulis Kembali Cerita Fabel

Indikator keterampilan menulis menurut Mohammad Siddik antara lain, seperti: kesesuaian isi, pemilihan kata dalam kalimat atau disebut diksi, pembuatan kalimat yang efektif, paragraf atau alenia dan pengembangannya, gaya bahasa, ragam bahasa, dan pengungkapan

³⁷ Harmawati, "Kemampuan Menganalisis Struktur Fabel Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Baebunta Kabupaten Luwu Utara", *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, Vol.2, No.2.2 (2018), 1–14.

lainnya yang merupakan manifestasi atau perwujudan pemindahan buah pikir dan perasaan secara tertulis.³⁸

Dari indikator tersebut peneliti akan menggunakan beberapa indikator keterampilan menulis kembali cerita, antara lain:

1) Kesesuaian judul dengan isi

Dalam membuat membuat sebuah karangan harus memperhatikan kesesuaian antara judul dengan isi cerita yang dibuat.

2) Penggunaan EYD yang tepat

Penggunaan ejaan dan tanda baca yang tepat dalam sebuah kalimat dapat membantu pembaca dalam memahami sebuah tulisan. Penggunaan tanda baca dapat membedakan makna yang ada dalam sebuah kalimat.

3) Kelengkapan penulisan kata

Dalam menulis sebuah karangan yang baik harus memperhatikan kelengkapan setiap huruf yang digunakan supaya dapat membentuk sebuah kata yang tepat. Jadi dalam membuat sebuah kalimat harus diperhatikan kelengkapan setiap penulisan kata.

4) Penggunaan kalimat yang efektif

Dalam menulis sebuah karangan atau cerita penulis harus membuat sebuah karangan yang mengandung unsur kalimat yang lengkap dengan susunan yang tepat dengan bahasa yang jelas dan mudah

³⁸ Mohammad Siddik, *Dasar-Dasar Menulis Dengan Penerapannya*, ed. by Moch. Imam Bisri (Malang: Tungal Mandiri Publishing, 2016).

dipahami oleh pembaca. Dengan tidak membuat bingung pembaca dengan kalimat-kalimat sulit untuk dipahami.

Adapun tingkatan indikator kepadatan teks untuk siswa kelas II SD/MI, antara lain:

- 1) Teks lebih panjang dengan kosa kata yang lebih menantang.
- 2) Setiap susunan kalimat terdiri lebih dari sepuluh kata.
- 3) Setiap kalimat menggunakan bahasa yang sederhana dan disertai gambar untuk memudahkan memahami teks.
- 4) Teks yang dibuat lebih pendek tentang satu topik bahasan.
- 5) Karakteristik *genre* yang berbeda, seperti fiksi realistik, fantasi, sastra tradisional dan biografi sederhana.³⁹

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan adalah gambaran sistematis dari hasil penelitian sebelumnya. Peneliti yang relevan dan sesuai dengan topik yang sedang diteliti. Penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Vivi Imelda Simangunsong, Jumaria Sirait, dan Junifer Siregar yang berjudul “Pengaruh Media *Youtube* pada Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Pematangsiantar”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media *youtube* terhadap pembelajaran menulis teks

³⁹ The Continuum, dkk., "Text Level Indicators", pp. 4-9.

eksposisi oleh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Pematangsiantar. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-10 berjumlah 30 siswa. Pada penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *youtube* (*pre-test*) dikategorikan sangat kurang dengan total nilai 1233 dan rata-rata 41,1 dan nilai rata-rata sesudah menggunakan media pembelajaran *youtube* (*post-test*) dikategorikan baik dengan total nilai 2192 dan rata-rata 73,06, maka hasil nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* dapat diketahui adanya perbedaan nilai rata-rata sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *youtube* terhadap kemampuan menulis teks eksposisi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Pematangsiantar. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan penggunaan media *youtube* terhadap keterampilan menulis teks eksposisi oleh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Pematangsiantar.⁴⁰

2. Penelitian terdahulu selanjutnya oleh Epa Sulsilawati dan Usman dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Youtube* Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur”. Dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media *youtube* terhadap keterampilan menulis teks prosedur siswa kelas VII SMP Negeri 26 Makassar. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode yang digunakan adalah pra eksperimen (*Pra-experimental design*) dengan

⁴⁰ Junifer Siregar, Vivi Imelda Simangunsong, dan Jumaria Sirait, "Pengaruh Media Youtube Pada Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Pematangsiantar", *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan* Vol. 2, No. 2 (2022), 53–54.

rancangan penelitian *one group pretest-posttest design*. Hasil *pretest* tanpa menggunakan media *youtube* yaitu 7 orang siswa berada pada kategori cukup baik (20%), dan kategori kurang baik sebanyak 7 orang siswa (20%), kategori tidak baik sebanyak 21 orang siswa (60%). Adapun pembelajaran menulis teks prosedur dengan menggunakan media *youtube* cukup baik dibandingkan dengan *pretest*. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis statistik deskriptif yang menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh rentang nilai 90-100 berjumlah 7 (20%), siswa yang memperoleh rentang nilai 80-90 berjumlah 8 dengan (23%), siswa yang memperoleh rentang nilai 65-79 berjumlah 8 (23%), siswa yang memperoleh rentang nilai 55-64 berjumlah 6 (17%), siswa yang memperoleh rentang nilai 0-54 berjumlah 6 (17%). Dapat diketahui bahwa dari jumlah keseluruhan sampel yang ada, keterampilan siswa setelah menggunakan media *youtube* adalah berkategori baik.⁴¹

3. Dan penelitian yang dilakukan oleh Sobri, dkk., yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Media *Youtube* Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat pengaruh dari penggunaan media *youtube* terhadap keterampilan menulis cerpen siswa. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *True Eksperimental Design* dengan menggunakan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah kelas V-A dan

⁴¹ Epa Sulsilawati dan Usman, "Pengaruh Penggunaan Media Youtube Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur", *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia* Vol. 2, No. 1 (2021), 5.

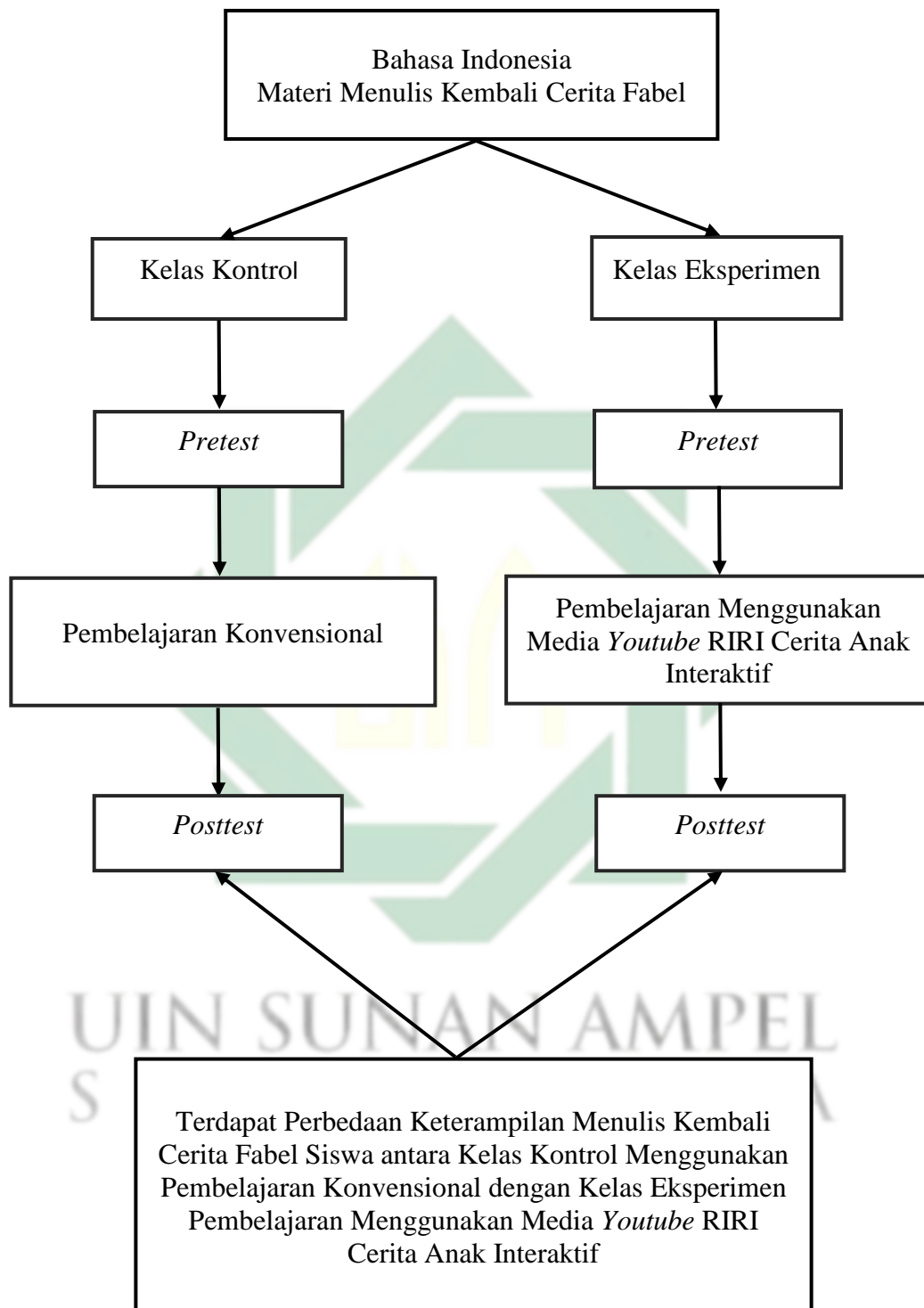
V-B SDN Gerem 1 Kota Cilegon, menggunakan teknik *probability sampling* dengan teknik *random sampling*. Berdasarkan hasil *pretest* pada kelas eksperimen sebelum mendapatkan perlakuan rata-rata nilai sebesar 59,5. Sedangkan hasil *posttest* keterampilan menulis cerpen setelah mendapatkan perlakuan menggunakan media *youtube* rata-rata nilai sebesar 80,16. Dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* menulis cerpen siswa kelas V SDN Gerem 1 Kota Cilegon dengan memanfaatkan media *youtube* terbukti mengalami peningkatan.⁴²

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan hasil wawancara dilakukan pada guru kelas II SDN Cangkir Gresik keterampilan menulis kembali cerita fabel siswa masih rendah. Faktor yang mempengaruhi adalah minimnya media yang digunakan dan tidak sesuai dengan materi pembelajaran. Melalui penggunaan media yang inovatif dan sesuai dengan materi pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menulis kembali cerita fabel. Mengingat pentingnya penggunaan media pembelajaran terhadap keterampilan menulis siswa maka perlu menggunakan media pembelajaran interaktif seperti media *youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif.

Di bawah ini adalah pola penelitian eksperimen dengan menggunakan model kelas paralel yang telah dirancang sebagai kerangka berpikir yaitu:

⁴² Sobri, dkk, "Pengaruh Pemanfaatan Media Youtube Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen", *Memdidik: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran* Vol. 8, No. 1 (2022), 105-108.



Gambar 2.4 Bagan Kerangka Pikir Penelitian

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana jawaban yang diberikan hanya berdasarkan pada teori yang relevan dan belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.⁴³ Dari pernyataan tersebut mengenai hipotesis penelitian ini disusun sebagai berikut:

H₀ = Penggunaan media *youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif tidak efektif digunakan untuk keterampilan menulis kembali cerita fabel siswa kelas II SDN Cangkir Gresik.

H_a = Penggunaan media *youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif efektif digunakan untuk keterampilan menulis kembali cerita fabel siswa kelas II SDN Cangkir Gresik.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas maka, kelas yang diberi perlakuan dengan menggunakan media *youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif lebih baik di bandingkan dengan kelas yang tidak diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran media *youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif.

⁴³ Hardani Ahyar dkk, *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, 2020.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis atau Desain Penelitian

Pada penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif karena untuk memecahkan masalah yang dihadapi dan dilakukan secara sistematis, serta data yang dikumpulkan berupa serangkaian atau kumpulan angka.⁴⁴ Sedangkan metode yang digunakan adalah metode *Quasi Eksperimental Design*, yaitu suatu penelitian yang bertujuan untuk memberikan bukti kebenaran fakta di lapangan terkait dengan masalah yang menggunakan angka.⁴⁵ Menggunakan satu kelas eksperimen atau kelas perlakuan dan satu kelas kontrol, untuk melihat perbedaan keefektifan media *youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif terhadap keterampilan menulis kembali cerita fabel siswa kelas II SDN Cangkir Gresik.

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya saja desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. penggunaan desain ini sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu ingin mengetahui perbedaan keterampilan siswa dalam menulis kembali cerita fabel setelah diterapkan media *youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif.

⁴⁴ Iyus Jayusman dan Oka Agus Kuriawan Shavab, "Studi Deskriptif Kuantitatif Tentang Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah", *Jurnal Artefak* Vol.7 No.1 (2020), 13–20.

⁴⁵ Maya Khulbania, "Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Kelipatan Dan Faktor Bilangan Siswa SDN 06 Kaur", *Skripsi Program Sarjana Institut Agama Islam Negeri Bengkulu*, (2019), 29.

Pelaksanaan penelitian ini didahului dengan *pretest* pada kedua kelas, kemudian untuk kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional. Setelah diberikan perlakuan pada kedua kelas diadakan *posttest* untuk mengetahui keterampilan menulis siswa. Supaya desain penelitian ini lebih jelas, maka dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Kelas Siswa	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁ = *Pretest* di kelas eksperimen.

O₂ = *Posttest* di kelas eksperimen.

O₃ = *Pretest* di kelas kontrol.

O₄ = *Posttest* di kelas kontrol.

X = Media *youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cangkir Gresik di Jl. Raya Cangkir No.88, Dusun Cangkir, Cangkir, Kec. Driyorejo, Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61177. Waktu penelitian dilaksanakan selama satu bulan, yaitu pada bulan April 2023.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan unit yang akan diteliti ciri-ciri atau karakteristiknya, dan pada populasi itulah nanti hasil penelitian diberlakukan. Di dalam populasi itulah terjadinya sebuah masalah yang akan diteliti. Pada penelitian ini populasinya yaitu seluruh siswa II SDN Cangkir Gresik dengan jumlah 81 siswa.

Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas II SDN Cangkir Gresik

No.	Kelas	Jumlah
1.	II - A (Mawar)	27
2.	II - B (Melati)	27
3.	II - C (Anggarek)	27
	Jumlah	81

2. Sampel

Untuk menentukan jumlah sampel pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* ini adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.⁴⁶ Dengan diterapkan media *youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif terhadap keterampilan menulis kembali cerita fabel, untuk kelas II-B (Melati) yakni kelas kontrol dengan jumlah siswa yaitu 27 dan kelas II-C (Anggrek) sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 27. Sedangkan pada kelas II-A (Mawar) yang berjumlah 27 siswa digunakan untuk pengujian

⁴⁶ Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian, Rajawali Pers* (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2020), 62.

instrumen pada penelitian. Jadi jumlah keseluruhan siswa kelas II-B dan kelas II-C yaitu 54 siswa untuk dijadikan sampel.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah atribut, objek atau nilai dari seseorang yang menunjukkan variasi tertentu untuk memperoleh informasi yang dapat ditarik kesimpulannya. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas sering disebut *Independent* di mana variabel yang dapat mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya variabel dependen (terikat). Jadi variabel (X) dalam penelitian ini yaitu penggunaan media *Youtube RIRI Cerita Anak Interaktif*. Media *youtube* akan digunakan untuk menjadi pengaruh atau menjadi sebab perubahan variabel terikat (keterampilan menulis cerita fabel).

2. Variabel terikat (Y)

Variabel yang terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Jadi variabel terikat (Y) dalam penelitian ini yaitu keterampilan menulis kembali cerita fabel. Keterampilan menulis akan dipengaruhi oleh variabel bebas untuk mengetahui besarnya pengaruh akibat adanya variabel bebas tersebut.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang diinginkan, maka perlu dilakukan pengumpulan data dalam penelitian. Langkah ini sangat penting karena data yang terkumpul nantinya akan digunakan untuk menguji hipotesis. Teknik pengumpulan data harus disesuaikan dengan kebutuhan. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

a. Tes

Tes adalah sekumpulan soal atau latihan dan alat lain yang digunakan untuk mengukur kemampuan, kecerdasan, keterampilan atau bakat yang dimiliki seseorang atau kelompok.⁴⁷ Pada penelitian tes yang digunakan adalah tes tertulis dalam bentuk uraian atau esai pada *pretest* dan *posttest*. Untuk mendapatkan data penelitian, digunakan alat pengumpulan data yaitu berupa instrumen menulis kembali cerita fabel guna mengukur kemampuan menulis siswa.

b. Dokumentasi

Teknik ini digunakan untuk mengambil atau mengumpulkan data yang bersumber dari dokumen-dokumen atau keterangan yang tercatat yang ada di SDN Cangkir Gresik. Dokumentasi foto digunakan untuk melengkapi bukti-bukti yang telah dilakukan peneliti terhadap siswa. Dokumentasi juga dimanfaatkan untuk melengkapi data tentang kegiatan pembelajaran yang meliputi aktivitas siswa dan guru serta

⁴⁷ Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian*, 33.

kejadian yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan alat rekam atau foto.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes tertulis. Tes tertulis dilaksanakan sebanyak 2 kali yaitu pada *pretest* dan *posttest*. Adapun penilaian keterampilan menulis kembali cerita fabel dapat dilihat pada indikator instrumen penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.3 Instrumen Penilaian *Pretest-Posttest*

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Kesesuaian judul dengan isi tulisan	Seluruh isi cerita yang ditulis sesuai judul	Setengah isi cerita sesuai dengan judul	Kurang dari setengah isi cerita sesuai dengan judul	Seluruh isi cerita belum sesuai dengan judul
2.	Penggunaan EYD yang tepat	Menggunakan huruf kapital, kata depan, dan tanda baca yang tepat tanpa bimbingan guru	Ada sebagian kecil penggunaan huruf kapital, kata depan, dan tanda baca kurang digunakan dengan tepat.	Terdapat setengah dari teks menggunakan huruf kapital, kata depan, dan tanda baca kurang digunakan dengan tepat.	Sebagian besar penggunaan huruf kapital, kata depan, dan tanda baca tidak digunakan dengan tepat.
3.	Kelengkapan penulisan kata	Seluruh kalimat menggunakan penulisan kata yang lengkap	Terdapat sebagian kecil penulisan kata yang kurang lengkap	Terdapat setengah dari teks penulisan kata yang belum lengkap	Sebagian besar kalimat menggunakan penulisan kata yang belum lengkap
4.	Penggunaan kalimat yang efektif	Mengandung unsur kalimat yang lengkap dengan susunan yang tepat	Mengandung unsur kalimat yang lengkap, namun susunannya kurang tepat	Mengandung unsur kalimat yang kurang lengkap dan susunannya juga kurang tepat	Mengandung unsur kalimat yang kurang lengkap dan tidak jelas, susunannya juga sulit dipahami

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas instrumen menunjukkan bahwa hasil dari pengukuran menggambarkan segi atau aspek yang diukur. Instrumen dapat dikatakan valid jika mempunyai validitas yang tinggi, sebaliknya instrumen yang tidak valid berarti memiliki validitas yang rendah. Oleh karena itu untuk mengetahui instrumen yang digunakan valid atau tidak maka perlu dilakukan analisis validitas empirik untuk mengetahui validitas tiap butir soal.

Menurut Gito Supriadi, untuk menghitung koefisien validitas tes instrumen, pada penelitian ini menggunakan teknik korelasi *product moment*, dengan rumus sebagai berikut:⁴⁸

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

Keterangan:

r_{hitung} = Angka indeks korelasi r *product moment*

N = Jumlah individu dalam sampel

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor X

$\sum Y$ = Jumlah seluruh skor Y

$\sum X^2$ = Jumlah penguadratan variabel X

$\sum Y^2$ = Jumlah penguadratan variabel Y

$\sum XY$ = *Product* X kali Y

⁴⁸ Gito Supriadi, *Penelitian Pnendidkan Metod1.Pdf*, I (Yogyakarta: UNY Press, 2021), 85.

Dapat diperoleh r-hitung, maka nilai r-hitung dibandingkan dengan r-tabel pada $\alpha = 0,05$, dengan kaidah keputusan:⁴⁹

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka data dinyatakan valid

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dinyatakan tidak valid

Adapun kriteria yang digunakan untuk menafsirkan makna korelasi adalah sebagai berikut:⁵⁰

Tabel 3.4 Kriteria Indeks Korelasi

Nilai r hitung	Kriteria
0,00 - 0,19	Sangat Rendah
0,20 - 0,39	Rendah
0,40 - 0,59	Cukup
0,60 - 0,79	Tinggi
0,80 - 1,00	Sangat Tinggi

Uji validitas pada penelitian ini dihitung menggunakan aplikasi software *IBM SPSS Statistic ver 22 for windows*. Hasil uji coba instrumen dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Instrumen

No. Item	Hasil Uji (r hitung)	Nilai r tabel 5%	Keterangan	Kriteria
1.	0,831	0,381	Valid	Sangat Tinggi
2.	0,727	0,381	Valid	Tinggi
3.	0,840	0,381	Valid	Sangat Tinggi
4.	0,827	0,381	Valid	Sangat Tinggi

Pada tabel 3.5 menunjukkan bahwa hasil dari keseluruhan soal instrumen dinyatakan valid karena r hitung lebih besar dari r tabel dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5% dan indeks korelasi tinggi-sangat tinggi.

⁴⁹ Supriadi, *Statistik Penelitian Pendidikan*, 85.

⁵⁰ Supriadi, *Statistik Penelitian Pendidikan*, 86.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan ketetapan atau konsistensi suatu alat dalam menilai apa yang akan dinilai. Uji reliabilitas bukan hanya untuk menguji instrumen penelitian, namun reliabilitas berkaitan dengan sejauh mana instrumen penelitian menghasilkan sebuah data yang dapat di percaya.⁵¹ Untuk melihat reabilitas instrumen pada peneliti ini dapat diukur menggunakan rumus koefisien *Cronbach's Alpha*.⁵² Rumus *Cronbach Alpha* yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : reliabilitas instrumen

k : banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$: jumlah varians butir

σ_t^2 : varians total

Jika $r_{11} > r_{\text{tabel}}$, maka instrumen dapat dikatakan reliabel. Suatu instrumen akan dikatakan sangat reliabel apabila mendekati angka 1. Pengujian reliabilitas disesuaikan dengan nilai *Cronbach's Alpha* dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Jika r hitung $>$ r tabel, instrumen dinyatakan reliabel.
- b. Jika r hitung $<$ r tabel, instrumen dinyatakan tidak reliabel.

⁵¹ Purwanto, *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas Dan Tealiabilitas Untuk Penelitian Ekonomi Syariah*, Staiapress (Staiapress, 2018), 72-73.

⁵² *Ibid*, 105.

Tabel 3.6 Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen

Nilai Reliabilitas	Keterangan
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat tinggi

Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi *software IBM SPSS Statistic ver 22 for windows* yang menunjukkan hasil sebagai berikut:

Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Nilai r hitung <i>Cronbach's Alpha</i>	Nilai r tabel	Keterangan
0,820	0,381	Reliabilitas Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 3.7 dapat diketahui r tabel atau reliabilitas instrumen dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha* adalah sebesar 0,850. Nilai tersebut apabila dibandingkan dengan nilai r tabel yaitu sebesar 0,381 adalah lebih besar. sehingga dapat disimpulkan bahwa reliabilitas instrumen tes sangat tinggi atau dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini.

G. Teknik Analisis Data

Data kuantitatif dapat diolah dan dianalisis dengan menggunakan statistik. Analisis data merupakan suatu proses untuk mengubah data menjadi informasi

yang ringkas dan jelas dalam menerangkan suatu data atau angka.⁵³ Terdapat dua macam statistik yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini, yaitu *statistik deskriptif* dan *statistik inferensial*.⁵⁴ Analisis deskriptif dilakukan dengan penyajian data melalui tabel distribusi frekuensi, histogram, rata-rata dan simpangan baku. Sedangkan analisis inferensial yaitu dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji statistik. Analisis dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi *software IBM SPSS Statistic ver 22 for windows*.

1. Analisis Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas diterapkan dengan tujuan untuk mengetahui mana data yang baik dan layak untuk digunakan, serta membuktikan data tersebut merupakan data yang distribusi normal atau tidak. Suatu data yang normal merupakan salah satu syarat untuk melakukan uji *Parametric*. Namun apabila salah satu dari data atau keduanya tidak berdistribusi normal maka uji yang akan dilakukan adalah uji *Non-Parametric*.

Uji normalitas data dilakukan peneliti menggunakan bantuan program *software IBM SPSS Statistic ver 22 for windows* dengan metode *Shapiro-Wilk*. Pada umumnya uji *Shapiro-Wilk* digunakan ketika sampel penelitian jumlahnya sedikit (< 100). Uji normalitas

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif*, (2003), 167.

⁵⁴ *Ibid*, 167.

dapat dilihat dari data hasil *pre-test* dan juga *post-test* siswa. Diawali dengan penentuan signifikansi, yaitu pada taraf signifikansi 5% (0,05).

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut:⁵⁵

- 1) Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data tersebut berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Apabila hasil uji normalitas data berdistribusi normal maka perlu dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas merupakan uji perbedaan antara dua kelompok, yaitu dengan melihat perbedaan varian kelompoknya.⁵⁶ Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah dua kelompok sampel yang diambil memiliki variansi populasi yang sama atau tidak. Uji homogenitas menggunakan Uji *Levene* dengan dibantu program *software IBM SPSS Statistic ver 22 for windows*. Jika nilai signifikansi F lebih besar dari α ($\text{sig} > 0,05$), maka H_0 diterima sehingga dapat dinyatakan bahwa dua kelas sampel berada pada populasi yang variansinya homogen. Akan tetapi, jika nilai signifikansi F lebih kecil dari α ($\text{sig} < 0,05$), maka H_0 ditolak sehingga dapat

⁵⁵ Wayan Widana dan Putu Lia Muliani, *Uji Persyaratan Analisis, Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan Di RSUD Kota Semarang* (Lumajang: KLIK MEDIA, 2020), 27.

⁵⁶ Gito Supriadi, *Penelitian Pendidikan Metod1.Pdf*, (2019), 57.

disimpulkan bahwa kedua kelas sampel berada pada populasi dengan varian tidak homogen.⁵⁷

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji homogen atau tidaknya data sampel yang diambil dari populasi yang sama. Apabila hasil uji normalitas data tidak berdistribusi normal maka tidak perlu dilakukan uji homogenitas namun langsung diuji perbedaan dua rata-ratanya menggunakan uji statistik *Non-Parametric* dengan uji *Mann-Whitney*. Namun apabila hasil uji homogenitas menunjukkan data tersebut homogen, data dapat diuji perbedaan dua rata-ratanya menggunakan uji statistik *Parametric* dengan uji *Independent Sample T-Test*.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan cabang ilmu statistika inferensial yang dipergunakan untuk menguji kebenaran suatu pernyataan secara statistik dan menarik kesimpulan, apakah menerima atau menolak pernyataan tersebut.⁵⁸ Untuk melihat perbedaan keterampilan menulis kembali cerita fabel antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, maka perlu dilakukan uji hipotesis. Pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian adalah dengan menggunakan Uji t (*T-test*) dengan taraf signifikan 0,05. Uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini jika data berdistribusi normal dan homogen adalah uji *Independent Sample T-Test*. Untuk mempermudah perhitungan dan analisis data,

⁵⁷ M. Budiantara Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian* (Yogyakarta: SIBUKU MEDIA, 2017), 107.

⁵⁸ Almasdi Syahza, *Buku Metodologi Penelitian , Edisi Revisi Tahun 2021*, (2021), 94.

peneliti menggunakan bantuan program *software IBM SPSS Statistic ver 22 for windows*. Adapun rumus dari uji *Independent Sample T-Test*:

$$t_{\text{hitung}} = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_{12} + (n_2-1)s_{12}}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Gambar 3.1 Rumus Uji *Independent Sample T-Test*

Adapun kriteria yang digunakan untuk menentukan Uji *Independent Sample T-Test* adalah sebagai berikut:

1. Apabila Apabila nilai signifikansi (*2-tailed*) < 0,05 maka H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara satu variabel dependen terhadap variabel independen.
2. Apabila nilai signifikansi (*2-tailed*) > 0,05 maka H_0 diterima, artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara satu variabel dependen terhadap variabel independen.

Sedangkan jika hasil dari salah satu atau kedua data tidak berdistribusi normal, maka dilakukan uji statistik *Non-Parametric* dengan uji *Mann-Whitney*. Adapun rumus untuk menentukan nilai dari hasil Uji *Mann Whitney*:

$$U = n_1n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1 \quad \text{atau}$$

$$U = n_1n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_2$$

Gambar 3.2 Rumus Uji *Mann Whitney*

2. Uji N-Gain

Pada penelitian ini untuk mengetahui efektif atau tidaknya media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif terhadap keterampilan menulis kembali cerita fabel siswa dengan menggunakan Uji N-Gain ternormalisasi dengan menggunakan bantuan program *software IBM SPSS Statistic ver 22 for windows*. Data yang diperoleh dari hasil penelitian melalui *pretest dan posttest* yang merupakan hasil pengukuran aspek keterampilan yang berupa skor total. *Pretest* dilakukan untuk mengukur kemampuan awal dari masing-masing siswa sebelum pembelajaran atau sebelum diberi perlakuan. Hasil tes awal disajikan secara deskripsi. *Posttest* digunakan untuk melihat sejauh mana hasil kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan, kemudian data ini juga digunakan untuk mengukur peningkatan keterampilan menulis kembali cerita fabel siswa dengan cara menentukan gain atau selisih pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun rumus dari Uji N-Gain sebagai berikut:

$$Gain (g) = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Ideal - Skor Pretest}$$

Keterangan:

Gain (g) = Skor gain

Skor *pretest* = nilai *pretest*

Skor *posttest* = nilai *posttest*

skor ideal = skor maksimal

Adapun klasifikasi penialain skor N-Gain menurut Gito Supriadi adalah sebagai berikut:⁵⁹

Tabel 3.8 Klasifikasi Nilai N-Gain

No	Nilai	Klasifikasi
1	$N\text{-Gain} \geq 0,7$	Tinggi
2	0,30 – 0,70	Sedang
3	0,00 – 0,29	Rendah



⁵⁹ Supriadi, *Statistik Penelitian Pendidikan*, 180.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Cangkir Driyorejo, Gresik. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperiment* dan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Terdapat dua jenis variabel pada penelitian ini, yakni variabel independen berupa media *Youtube* RIRI Cerita Interaktif dan variabel dependen yakni keterampilan menulis kembali cerita fabel kelas II.

Pada penelitian ini dilakukan selama 2 kali pertemuan pada masing-masing kelas. Langkah pertama sebelum dilaksanakan proses pembelajaran, terlebih dahulu dilakukan *pretest* atau tes awal dengan tujuan untuk mengetahui keterampilan menulis kembali cerita fabel siswa. Setelah melaksanakan *pretest*, untuk kelas eksperimen akan diberikan *treatment* atau perlakuan dengan menggunakan media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif, sedangkan untuk kelas kontrol diberikan *treatment* tanpa menggunakan media *Youtube* RIRI Cerita Interaktif. Setelah proses pembelajaran dengan memberikan perlakuan, selanjutnya dilaksanakan *posttest* atau tes akhir untuk mengetahui adanya peningkatan nilai dari keterampilan menulis kembali cerita fabel siswa.

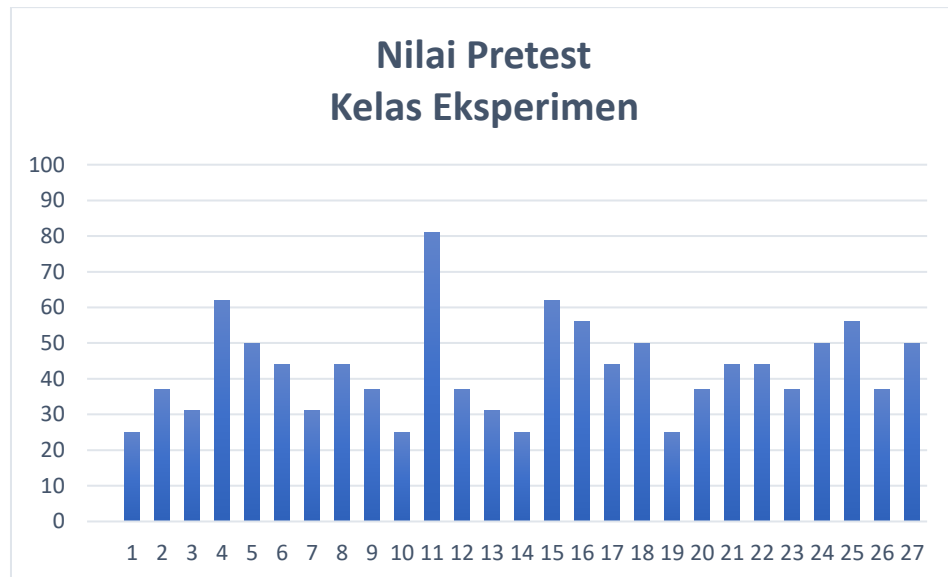
1. Pengolahan Data Hasil *Pretest* Siswa

Soal *pretest* diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada masing-masing kelas penelitian dengan nilai dihitung dalam skala 100. Sampel pada penelitian ini berjumlah 54 siswa yakni 27 siswa dari kelas eksperimen dan 27 siswa dari kelas kontrol. Berdasarkan pengolahan data nilai *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh hasil sebagai berikut:

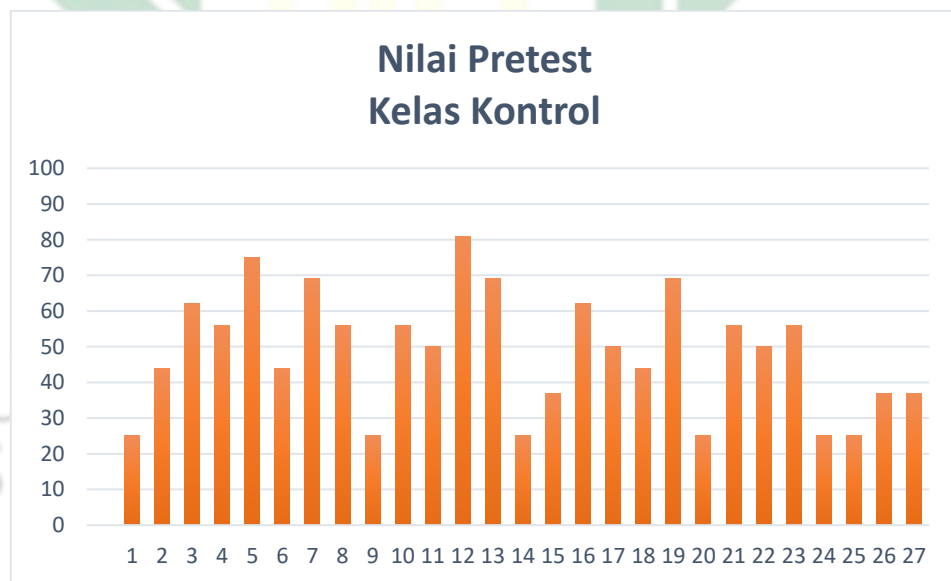
Tabel 4.1 Hasil *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No.	Nama Siswa Kelas Kontrol	Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	Nama Siswa Kelas Eksperimen	Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen
1.	AFSG	25	ANF	25
2.	AMNS	44	ABA	37
3.	ASR	62	AA	31
4.	AF	56	ARM	62
5.	ACPM	75	ABA	50
6.	ABP	44	APAP	44
7.	ATH	69	CDAA	31
8.	BS	56	DKH	44
9.	DRT	25	DZA	37
10.	DRM	56	DAD	25
11.	FAZ	50	DTS	81
12.	JRN	81	F	37
13.	KLS	69	MARA	31
14.	MRAP	25	MA	25
15.	NSN	37	MADS	62
16.	NVH	62	NANF	56
17.	NTO	50	RPA	44
18.	PDM	44	SAC	50
19.	RYA	69	SCQ	25
20.	SAP	25	TDP	37
21.	SDNRJ	56	VGPM	44
22.	S	50	YF	44
23.	YAAF	56	MAS	37
24.	FYH	25	Z	50
25.	KTMRW	25	AEA	56
26.	MCPE	37	DS	37
27.	MAP	37	YKS	50

Berikut diagram nilai *pretest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol:



Gambar 4.1 Diagram Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen



Gambar 4.2 Diagram Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

Berikut ini disajikan analisis statistik deskriptif data nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 4.2 Statistik Deskriptif Data *Pretest*

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	27	25	81	42.67	13.368
Pretest Kontrol	27	25	81	48.52	16.919

Berdasarkan data di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen adalah 42,67 dengan simpangan baku 13,368 sedangkan rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol adalah 48,52 dengan simpangan baku adalah 16,919.

a. Uji Normalitas Data *Pretest*

Setelah diketahui gambaran statistik deskriptif nilai *pretest* dari masing-masing kelas penelitian, langkah selanjutnya adalah melakukan uji normalitas terhadap nilai *pretest* di kedua kelas tersebut. Uji normalitas data *pretest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan untuk menguji sebaran data hasil *pretest* berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan *software IBM SPSS Statistic ver 22 for windows* dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Hasil analisis uji normalitas *Shapiro-Wilk* data *pretest* dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil *Test of Normality Pretest*

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest Eksperimen	.930	27	.069
Pretest Kontrol	.935	27	.092

Dalam uji normalitas dengan menggunakan *Shapiro-Wilk* menghasilkan nilai signifikansi untuk kelas eksperimen dan kelas

kontrol masing-masing 0,069 dan 0,092. Maka data hasil *pretest* kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal karena nilainya lebih besar dari nilai signifikan sebesar 0,05.

b. Uji Homogenitas Data *Pretest*

Uji prasyarat selanjutnya adalah uji homogenitas dua varians nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji *Levene* dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Dengan hipotesis untuk uji homogenitas dua varians yaitu:

Ho : Tidak terdapat perbedaan nilai varians pada nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Ha : Terdapat perbedaan nilai varians pada nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kriteria pengambilan kesimpulan untuk pengujian tersebut adalah sebagai berikut:

1) Jika nilai signifikansi (sig) < 0,05 maka Ho ditolak.

2) Jika nilai signifikansi (sig) > 0,05 maka Ho diterima.

Hasil dari uji homogenitas dengan menggunakan uji *Levene* disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas *Pretest*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.429	1	52	.125

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai signifikansi (sig) adalah 0,125 yang berarti nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan maka Ho diterima. Sehingga dapat

diambil kesimpulan bahwa kedua kelas tersebut memiliki varians yang sama atau dengan kata lain kedua kelas tersebut berasal dari populasi yang variansinya homogen.

c. Uji Hipotesis Data *Pretest*

Perbedaan kemampuan awal antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dapat diketahui melalui pengujian terhadap rata-rata nilai *pretest* pada masing-masing kelas dengan melakukan uji-t. Data hasil uji-t disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji T *Independent Sample Test*

		t-test for Equality of Means		
		T	Df	Sig. (2-tailed)
Hasil	Equal variances assumed	-1.410	52	.164
Belajar	Equal variances not	-1.410	49.358	.165
Siswa	assumed			

Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H_a : Terdapat perbedaan kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kriteria pengambilan keputusan yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak
- 2) Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima

Berdasarkan tabel 4.5, hasil uji-T sampel *independent* dua sisi memberikan nilai signifikansi 0,164. Nilai tersebut lebih dari 0,05

sehingga berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, maka H_0 diterima. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa tidak terdapat perbedaan rata-rata kemampuan awal siswa baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol, yang artinya kemampuan awal siswa pada kedua kelas adalah sama.

Berdasarkan kesimpulan di atas, analisis penyebab kemampuan awal siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sama karena kedua kelas tersebut belum mendapatkan *treatment* atau perlakuan pada proses pembelajaran baik yang akan menggunakan media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif maupun media konvensional. Sehingga hasil *pretest* berasal murni dari pemahaman dan kemampuan awal siswa tanpa bimbingan dari guru terlebih dahulu.

2. Pengolahan Data Hasil *Posttest* Siswa

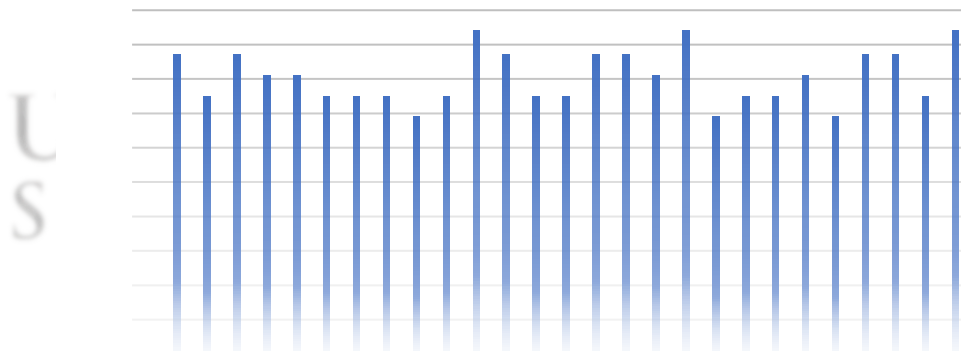
Soal *posttest* diberikan untuk mengetahui kemampuan aspek keterampilan siswa setelah mengikuti pembelajaran. Dalam penelitian ini nilai *posttest* dihitung dalam skala 100. Nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

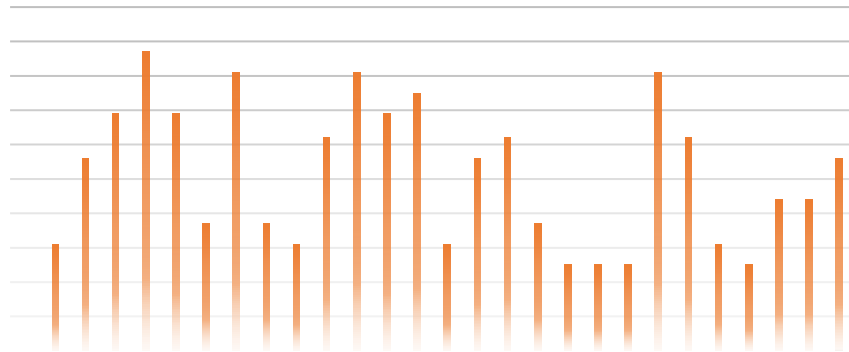
No.	Nama Siswa Kelas Kontrol	Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	Nama Siswa Kelas Eksperimen	Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen
1.	AFSG	31	ANF	87
2.	AMNS	56	ABA	75
3.	ASR	69	AA	87
4.	AF	87	ARM	81
5.	ACPM	69	ABA	81
6.	ABP	37	APAP	75
7.	ATH	81	CDA	75

8.	BS	37	DKH	75
9.	DRT	31	DZA	69
10.	DRM	62	DAD	75
11.	FAZ	81	DTS	94
12.	JRN	69	F	87
13.	KLS	75	MARA	75
14.	MRAP	31	MA	75
15.	NSN	56	MADS	87
16.	NVH	62	NANF	87
17.	NTO	37	RPA	81
18.	PDM	25	SAC	94
19.	RYA	25	SCQ	69
20.	SAP	25	TDP	75
21.	SDNRJ	81	VGPM	75
22.	S	62	YF	81
23.	YAAF	31	MAS	69
24.	FYH	25	Z	87
25.	KTMRW	44	AEA	87
26.	MCPE	44	DS	75
27.	MAP	56	YKS	94

Berikut diagram nilai *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol:



Gambar 4.3 Diagram Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen



Gambar 4.4 Diagram Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

Berikut ini disajikan analisis statistik deskriptif data nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 4.7 Statistik Deskriptif Data *Posttest*

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttest Eksperimen	27	69	94	80.44	7.703
Posttest Kontrol	27	25	87	51.44	20.538
Valid N (listwise)	27				

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen adalah 80,44 dengan dengan simpangan baku 7,703, sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol adalah 51,44 dengan simpangan baku sebesar 20,538.

a. Uji Normalitas Data *Posttest*

Uji normalitas data dilakukan menggunakan *software IBM SPSS Statistic ver 22 for windows* dengan uji *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Hasil analisis uji *Shapiro-Wilk* data *posttest* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil *Test of Normality Posttest*

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Posttest Eksperimen	.893	27	.009
Posttest Kontrol	.912	27	.025

Berdasarkan tabel 4.8 hasil uji normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* menghasilkan nilai signifikansi untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing sebesar 0,009 dan 0,025. Maka data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi tidak normal karena nilainya lebih kecil dari nilai signifikan yaitu 0,05.

b. Uji Hipotesis Data *Posttest*

Perbedaan peningkatan keterampilan menulis kembali cerita fabel siswa antara kelas yang mendapat perlakuan media *Youtube RIRI Cerita Anak Interaktif* dengan kelas yang tidak mendapatkan perlakuan dapat diketahui melalui pengujian terhadap rata-rata nilai *posttest* pada masing-masing kelas dengan melakukan uji-t. Setelah melakukan uji normalitas, langkah berikutnya karena sampel tidak berdistribusi normal maka dilakukan uji-t dengan menggunakan uji *Mann-Whitney*. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan program *software IBM*

SPSS Statistic ver 22 for windows dengan mengambil taraf signifikansi sebesar 0,05. Hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$, Tidak terdapat perbedaan peningkatan keterampilan menulis kembali cerita fabel antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$, Terdapat perbedaan peningkatan keterampilan menulis kembali cerita fabel antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Kriteria pengambilan kesimpulan untuk pengujian tersebut adalah:

- 1) Jika nilai signifikansi (Sig) < 0,05 maka H_0 ditolak
- 2) Jika nilai signifikansi (Sig) > 0,05 maka H_0 diterima

Hasil dari uji *Mann Whitney* ditunjukkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Uji Mann Whitney

Hasil Belajar	
Siswa	
Mann-Whitney U	78.000
Wilcoxon W	456.000
Z	-4.998
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan tabel 4.9, hasil uji *Mann Whitney* diperoleh Zhitung sebesar -4,998 dengan nilai signifikansi 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga berdasarkan kriteria pengambilan keputusan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat

perbedaan peningkatan keterampilan menulis kembali cerita fabel siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

3. Uji N-Gain

Peneliti menganalisis data yang diperoleh dengan menggunakan uji N-Gain ternormalisasi, uji ini untuk menentukan efektif atau tidaknya penggunaan media *Youtube RIRI Cerita Anak Interaktif* terhadap keterampilan menulis kembali cerita fabel siswa. Indeks gain diperoleh dari pembagian antara nilai *posttest* dikurangi nilai *pretest* dengan nilai maksimum ideal dikurangi nilai *pretest* siswa, berdasarkan output dari program *software IBM SPSS Statistic ver 22 for windows*. Berikut ini disajikan analisis deskriptif data nilai gain kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 4.10 Statistik Deskriptif Uji N-Gain

Kelas	Statistic	Std. Deviation
Eksperimen	Mean	.6595
	Minimum	.50
	Maximum	.88
Kontrol	Mean	.0163
	Minimum	-1.42
	Maximum	.70

Berdasarkan Tabel 4.12, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai gain kelas eksperimen lebih besar dari pada rata-rata nilai gain kelas kontrol. Nilai rata-rata gain untuk kelas kontrol adalah 0,01 dengan kriteria rendah, sedangkan nilai rata-rata gain kelas eksperimen adalah 0,65 dengan kriteria sedang. Kelompok eksperimen memiliki rata-rata

indeks gain yang lebih besar dari pada kelompok kontrol yaitu 0,64. Bisa diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan peningkatan keterampilan menulis siswa pada *pretest dan posttest* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sehingga dapat dinyatakan bahwa penggunaan media *Youtube RIRI Cerita Anak Interaktif* pada materi menulis kembali cerita fabel tersebut efektif.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil data penelitian yang telah diperoleh, peneliti memberikan perlakuan berbeda pada kedua kelas tersebut. Pada kelas II B (kelas eksperimen) peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan media *Youtube RIRI Cerita Anak Interaktif*, sedangkan pada kelas II C (kelas kontrol) peneliti memberikan perlakuan tanpa menggunakan media *Youtube RIRI Cerita Anak Interaktif*. Peneliti memperoleh data fakta dengan penggunaan media *Youtube RIRI Cerita Anak Interaktif* lebih efektif dibandingkan tanpa menggunakan media *Youtube RIRI Cerita Anak Interaktif*, hal ini dibuktikan dengan perhitungan analisis data yang telah diperoleh dari hasil keterampilan menulis kembali cerita fabel siswa.

Aditya Diah Anggini dan Ni Made Sri Indriani, mengatakan bahwa dengan menggunakan media *Youtube RIRI Cerita Anak Interaktif* dapat memberikan kontribusi dalam ilmu pengetahuan sehingga membantu siswa dalam

meningkatkan motivasi belajar dan memahami cerita dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu tercapainya hasil belajar yang baik.⁶⁰

1. Keterampilan Menulis Kembali Cerita Fabel Siswa Kelas II SDN Cangkir Gresik Sebelum Penerapan Media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif

Berdasarkan hasil *pretest* yang diperoleh berupa nilai rata-rata dari kelas eksperimen adalah 42,67 dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 48,52. Bila dilihat dari hasil rata-rata kedua kelas tersebut memiliki sedikit perbedaan. Setelah mengetahui hasil nilai rata-rata *pretest* dari kedua kelas, langkah selanjutnya ialah uji normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Dari hasil uji normalitas diperoleh rincian nilai signifikansi dari kelas eksperimen sebesar $0,69 > 0,05$ dan kelas kontrol nilai signifikansi sebesar $0,92 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas sampel tersebut berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas pada kedua kelas, langkah berikutnya ialah dengan melakukan uji homogenitas menggunakan uji *Levene*. Dari uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,125 > 0,05$. Sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut memiliki varians yang sama dengan kata lain kedua kelas tersebut berasal dari populasi yang variansinya homogen.

⁶⁰ A D Anggini, "Analisis Media Pembelajaran *Youtube* Channel Riri Cerita Anak Interaktif Untuk Pembelajaran Cerita Fantasi Di Kelas Vii Smp", 5 (2022), 489 .

Selanjutnya untuk mengetahui perbedaan kemampuan awal siswa yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dilakukan uji *Independent Sampel T-Test*.

Berdasarkan hasil uji tersebut didapatkan nilai signifikansi $0,164 > 0,05$, maka H_0 diterima yang berarti tidak terdapat perbedaan rata-rata kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan siswa menulis kembali cerita fabel pada kedua kelas dikategorikan sangat kurang karena belum mencapai target KKM yaitu 75. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Vivi Imelda Simangunsong, bahwa kemampuan awal menulis siswa sebelum diberikan perlakuan dengan memanfaatkan media *youtube* dikategorikan sangat rendah hal itu dibuktikan dari hasil rata-rata nilai siswa yang belum memenuhi KKM.⁶¹

Dari hasil tersebut dapat memberikan pembuktian bahwa penggunaan media pembelajaran berupa video pada saat proses belajar mengajar sangatlah penting untuk menunjang dan memberikan stimulus kepada siswa agar memberikan ketertarikan siswa dalam mempelajari materi. Menurut teori Gunawan, menjelaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis video interaktif memenuhi kriteria dan aspek seperti kualitas isi dan tujuan, kualitas intruksional dan kualitas teknik.⁶²

Oleh karena dalam materi menulis kembali cerita fabel bisa menggunakan

⁶¹ Vivi Imelda Simangunsong, Jumaria Sirait, "Pengaruh Media *Youtube* pada Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Pematangsiantar", 54.

⁶² Asnil Aidah Ritonga dan Gunawan, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*, (Medan: Rajawali, 2020).

media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan yang dimiliki siswa.

2. Keterampilan Menulis Kembali Cerita Fabel Siswa Kelas II SDN Cangkir Gresik Sesudah Penerapan Media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif

Setelah kemampuan awal siswa diperoleh melalui hasil *pretest*, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pembelajaran dengan menggunakan perlakuan berupa media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif. Setelah dilakukan pembelajaran, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *posttest*. Adapun hasil *posttest* diperoleh berupa nilai rata-rata dari kelas eksperimen sebesar 80,44 dan kelas kontrol sebesar 51,44.

Dari hasil analisis nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan selisih nilai yaitu sebesar 29. Tingginya nilai yang diperoleh oleh kelas eksperimen pada hasil *posttest* dikarenakan siswa mampu membuat cerita sesuai dengan empat aspek yang digunakan sebagai penilaian pada menulis kembali cerita fabel. Sedangkan pada kelas kontrol, siswa membuat cerita bukan dari pemahaman dan bahasa sendiri melainkan menyalin dari teks cerita. Selain itu cerita yang dibuat tidak sampai selesai hanya setengah dari jalan cerita. Oleh karena itu, nilai pada kelas kontrol pada saat *posttest* mengalami penurunan dibandingkan pada

saat *pretest* dikarenakan cerita yang dibuat tidak sesuai dengan aspek penilaian menulis kembali cerita fabel.

Langkah selanjutnya ialah uji normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Dari hasil uji normalitas diperoleh rincian nilai signifikansi dari kelas eksperimen sebesar $0,009 < 0,05$ dan kelas kontrol sebesar $0,025 < 0,05$. Maka data *posttest* dari kedua kelas tidak berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga tidak dilakukan uji homogenitas. Analisis data dilanjutkan dengan melakukan uji t menggunakan uji statistik *non-parametric Mann-Whitney*. Dari pengujian tersebut diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05, maka berdasarkan kriteria pengujian H_0 ditolak. Artinya rata-rata kemampuan akhir siswa pada materi menulis kembali cerita fabel untuk kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol.

Epa Sulsilawati dan Usman juga membuktikan dari hasil penelitiannya yang berjudul pengaruh penggunaan media *Youtube* terhadap keterampilan menulis teks prosedur pada kelas VII SMP Negeri 26 Makassar, cukup baik dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa dibandingkan dengan sebelum menggunakan media *Youtube*.⁶³ Sebanyak 23 siswa dari jumlah keseluruhan 34 siswa memperoleh nilai di atas rata-rata, hal ini membuktikan bahwa keterampilan menulis siswa meningkat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *youtube*.

⁶³ Epa Sulsilawati dan Usman, "Pengaruh Penggunaan Media *Youtube* Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur", 5.

3. Efektivitas Penggunaan Media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif terhadap Keterampilan Menulis Kembali Cerita Fabel Siswa Kelas II SDN Cangkir Gresik

Dari hasil analisis data *pretest-posttest* terdapat perbedaan yang signifikan, maka selanjutnya dilakukan analisis untuk mengetahui efektif atau tidaknya penggunaan media *Youtube* Aplikasi RIRI Cerita Anak Interaktif terhadap keterampilan menulis kembali cerita fabel siswa dengan melakukan uji N-Gain. Pada kelas eksperimen mendapat rata-rata nilai gain sebesar 0,6595 di mana nilai tersebut berada pada kriteria sedang. Sedangkan nilai rata-rata gain kelas kontrol sebesar 0,0163 yang mana nilai tersebut pada kriteria rendah. Dari hasil rata-rata nilai gain kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif efektif dalam pembelajaran menulis kembali cerita fabel siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan media *youtube* sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Sobri, Tatu Hilaliyah, Ilmi Solihat, dan Imam Syafi'i menyatakan bahwa dengan memanfaatkan media *Youtube* sangat berpengaruh terhadap motivasi dan keterampilan menulis cerpen siswa kelas V SDN Gerem 1 Kota Cilegon.⁶⁴ Hal ini dibuktikan dengan antusiasnya siswa selama pembelajaran dan hasil penilaian keterampilan

⁶⁴ Sobri, dkk. "Pengaruh Pemanfaatan Media *Youtube* Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen", 108.

menulis siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *youtube*.

Dari pemaparan penelitian sebelumnya dapat diketahui bahwa penggunaan media *youtube* dapat meningkatkan keterampilan menulis pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita pendek, teks prosedur dan teks eksposisi di kelas tinggi, yaitu pada kelas V SDN Gerem 1 Kota Cilegon, kelas VII SMP Negeri 2 Makassar dan Kelas VIII SMP Negeri 2 Pematangsiantar. Pada penelitian ini penggunaan media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif fokus pada keterampilan menulis kembali cerita fabel kelas II SDN Cangkir Gresik. Karena saat ini penggunaan media *youtube* masih jarang digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis kembali cerita fabel pada kelas awal.

Dalam penggunaan media *youtube* bisa disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan atau mencari *channel youtube* seperti RIRI Cerita Anak Interaktif untuk materi menulis kembali cerita fabel. Seperti yang telah dipaparkan oleh peneliti sebelumnya bahwa media *youtube* sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada tingkat sekolah dasar karena siswa bisa terfokus dengan materi yang disampaikan oleh guru dan juga dapat mengembangkan kreativitas yang dimiliki.⁶⁵ Selain itu penggunaan media pembelajaran berupa video yang terdapat pada *channel youtube* akan memberikan pengalaman dan warna baru pada proses pembelajaran

⁶⁵ Rahmatika Rahmatika, Munawir Yusuf, dan Leo Agung, "The Effectiveness of Youtube as an Online Learning Media", *Journal of Education Technology*, Vol. 5, No.1 (2021), 154.

sehingga akan mempengaruhi prestasi belajar pada keterampilan menulis siswa.⁶⁶

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis kembali cerita fabel siswa. Perbedaan pada keterampilan menulis ini dapat dilihat dari hasil *pretest-posttest* yang dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di mana kelas yang mendapatkan perlakuan atau *treatment* dengan menggunakan media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif mengalami perubahan yang signifikan dan didukung dengan penelitian sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif lebih efektif terhadap keterampilan menulis kembali cerita fabel siswa.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

⁶⁶ *Ibid*, 152

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian dan analisis data yang telah dilakukan mengenai efektivitas media *youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif terhadap keterampilan menulis cerita fabel siswa kelas II SDN Cangkir Gresik, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen adalah 42,67 dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 48,52. Dari hasil analisis data tersebut dapat dilihat bahwa perbedaan nilai rata-rata tidak terlalu besar. Berdasarkan hasil uji *Independent Sampel T-Test* didapatkan nilai signifikansi $0,164 > 0,05$ maka H_0 diterima yang berarti tidak terdapat perbedaan rata-rata kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Hasil analisis data *posttest* siswa setelah diberikan perlakuan menunjukkan adanya peningkatan pada keterampilan menulis kembali cerita fabel siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 80,44 dan kelas kontrol sebesar 51,44. Begitupun pada hasil uji *Mann Whitney* diperoleh nilai signifikansi 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga berdasarkan kriteria pengambilan keputusan H_0 ditolak. Artinya rata-rata kemampuan akhir siswa pada materi menulis

kembali cerita fabel setelah diberikan perlakuan mengalami perubahan yang signifikan.

3. Hasil Uji N-Gain pada penelitian ini membuktikan bahwa dengan menggunakan media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif lebih efektif untuk keterampilan menulis kembali cerita fabel siswa. Hal ini dibuktikan dari perhitungan uji N-Gain pada kelas eksperimen diperoleh nilai gain sebesar 0,6595 dalam kategori sedang sedangkan nilai gain kelas kontrol sebesar 0,0163 dalam kategori rendah sehingga dapat dinyatakan terbukti kebenarannya sesuai dengan kriteria uji N-Gain bahwa penggunaan media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif lebih efektif dalam pembelajaran menulis kembali cerita fabel siswa kelas II SDN Cangkir Gresik.

B. Implikasi

Dampak atau implikasi dari penelitian yang berjudul “Efektivitas Media *Youtube* RIRI Cerita Anaka Interaktif Terhadap Keterampilan Menulis Kembali Cerita Fabel Siswa Kelas II SDN Cangkir Gresik” menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *Youtube* RIRI Cerita Anak Interaktif dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman baru bagi siswa, serta membantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam memahami materi khususnya pada menulis kembali cerita fabel sehingga dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam meningkatkan keterampilan menulis kembali siswa.

C. Keterbatasan Peneliti

Dalam penelitian ini, peneliti menyadari bahwa masih memiliki keterbatasan dalam melaksanakan penelitian meliputi:

1. Pemanfaatan media *Youtube RIRI Cerita Anak Interaktif* memerlukan alat pendukung laptop, proyektor dan pengeras suara yang memadai, sehingga pada saat memberi perlakuan harus pindah kelas untuk melakukan pembelajaran dikarenakan kelas yang memiliki fasilitas tersebut hanya terdapat di kelas IV saja.
2. Dalam proses pengambilan data terhadap objek kurang maksimal karena harus menyesuaikan waktu dan kondisi dari sekolah.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dikemukakan oleh peneliti, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan untuk menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar tentunya hal ini bertujuan untuk meningkatkan stimulus dan antusias siswa dalam belajar. Misalnya dengan menggunakan alat peraga atau media yang dapat menunjang pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran yang dipelajari. Selain itu, jika guru ingin menggunakan media *Youtube RIRI Cerita Anak Interaktif*, selain menyiapkan alat penunjang yang digunakan, guru juga perlu mengatur pencahayaan ruang kelas dan pengeras suara agar media yang ditampilkan dapat terlihat dan

didengar dengan jelas oleh siswa sehingga siswa lebih tertarik dan nyaman dengan menggunakan media tersebut.

2. Bagi siswa, diharapkan lebih giat dalam belajar dan lebih meningkatkan hasil belajar dalam keterampilan menulis kembali cerita fabel. Siswa juga harus dapat berkreasi dengan menggunakan imajinasinya dan dapat menerapkan nilai moral yang terkandung di dalam cerita dalam kehidupan sehari-hari.
3. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan baru, menambah pengalaman, ilmu dan kreativitas bagi peneliti dalam membuat karya ilmiah.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, Rizqi Ilyasa, 'Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi', *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16.1 (2018) <<https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>>
- Agusti, Rahmi, Syahrul R, and Ramalis Hakim, 'Peningkatan Kemampuan Menulis Narasi Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5.2 (2021), 930–42 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.820>>
- Ahyar, Hardani, Universitas Sebelas Maret, Helmina Andriani, Dhika Juliana Sukmana, Universitas Gadjah Mada, M.Si. Hardani, S.Pd., and others, *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, 2020
- Alfianto, Denis Yulian, Siti Zahara, Zaki Al Fuad, Universitas Bina, Bangsa Getsempena, Anik Hidayati, and others, 'P-ISSN Jurnal Ilmiah Mahasiswa Volume 2 , Nomor 1 , April 2021 PENERAPAN LANGUAGE EXPERIENCE APPROACH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS II SD', *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4.1 (2021), 731–40 <<https://doi.org/10.23887/jear.v5i1.30338>>
- Anggini, A D, 'Analisis Media Pembelajaran Youtube Channel Riri Cerita Anak Interaktif Untuk Pembelajaran Cerita Fantasi Di Kelas Vii Smp', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5 (2022), 479–92 <[https://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/13220%0Ahttps://repo.undiksha.ac.id/13220/3/1812011028-BAB 1 PENDAHULUAN.pdf](https://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/13220%0Ahttps://repo.undiksha.ac.id/13220/3/1812011028-BAB%201%20PENDAHULUAN.pdf)>
- Continuum, The, Literacy Learning Grades K-, Pinnell Adapted, and Sachem Literacy Coaches, 'Text Level Indicators', pp. 1–21
- Dewi, Heny Gastiana, Heri Suwignyo, and Maryaeni, 'Bahan Ajar Menulis Teks Fabel Bermuatan Nilai Kehidupan', *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3.8 (2018), 1032–38
- Elina Syarif, Zulkarnaini, Sumarno, *Pembelajaran Menulis*, ed. by Mudini, Departemen Pendidikan Nasional (Jakarta, 2009)
- Fitra, Julsyam, and Hasan Maksum, 'Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK', *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4.1 (2021), 1 <<https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>>
- Friska, Dwi Yusantika, Imam Suyitno, and Furaidah, 'Pengaruh Media Audio Dan Audio Visual Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV', *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3.2 (2018), 251–58 <<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10544>>
- Gunawan, Asnil Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0, Rajawali* (Medan, 2020), IV

- Halla, N, 'Analisis Pesan Moral Dalam Cerita Fabel Dan Peranannya Dalam Pendidikan Karakter Anak Usia Dini', *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 2.05 (2020), 78–85
<<https://jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/380>>
- Harmawati, 'Kemampuan Menganalisis Struktur Fabel Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Baebunta Kabupaten Luwu Utara', *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, Vol.2 No.2.2 (2018), 1–14
- Hendrisman, Hendrisman, 'Relationship Rules with Word Vocabulary Writing Skills for Students', *Linguistic, English Education and Art (LEEA) Journal*, 3.1 (2019), 138–49 <<https://doi.org/10.31539/leea.v3i1.946>>
- Hikmawati, Fenti, *Metodologi Penelitian, Rajawali Pers* (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2020), IV
- Ilmi Mustafidhah Rokhimah, Lilik Binti Mirnawati, Fajar, and Setiawan, 'Equilibrium : Jurnal Pendidikan Analisis Keterampilan Menulis Siswa Kelas 1 Pada Model Pembelajaran Daring Di SD Muhammadiyah 4 Surabaya', *Equilibrium : Jurnal Pendidikan*, IX (2021), 150–60
<<http://journal.unismuh.ac.id/index.php/equilibrium>>
- Indriyani, Lemi, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2.1 (2019), 17–26
- Jayusman, Iyus, and Oka Agus Kuriawan Shavab, 'Jurnal Artefak Vol.7 No.1 April 2020 <https://Jurnal.Unigal.Ac.Id/Index.Php/Artefak>', *Jurnal Artefak*, 7.1 (2020), 13–20
- M. Arifin Alatas, *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*, ed. by H. A. Ghazali (Malang: CV. Madza Media Kota Malang, 2019)
<<https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>>
- Magdalena, Ina, Nurul Ulfi, and Sapitri Awaliah, 'Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Gondrong 2', *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3.2 (2021), 243–52
<<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>>
- Maya Khulbania, 'Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Kelipatan Dan Faktor Bilangan Siswa SDN 06 Kaur' (IAIN Bengkulu, 2019)
- Mineri, Nathania Chelsea, 'Media Industri Kreatif Sastra Dalam Laman YouTube “ Riri Cerita Anak Interaktif ”', *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Dan Seni*, 2 (2022)
- Noermanzah, 'Bahasa Sebagai Alat Komunikasi, Citra Pikiran, Dan Kepribadian', *Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 2019, 306–19
<<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>>

- Novita, Lina, Elly Sukmanasa, and Mahesa Yudistira Pratama, 'Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD', *Indonesian Journal of Primary Education*, 3.2 (2019), 64–72 <<https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>>
- Nursobah, Ahmad, 'Pemanfaatan Media Sosial Youtube Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah', *El Midad: Jurnal PGMI*, 13.2 (2021), 76–85 <<https://doi.org/10.20414/elmidad.v13i2.4122>>
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, M. Budiantara, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian* (Yogyakarta: SIBUKU MEDIA, 2017)
- Oktavia, Nana, and Laili Etika Rahmawati, 'Meningkatkan Kompetensi Menulis Teks Prosedur Melalui Pemanfaatan Video Youtube Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia', *Paedagogie*, 16.1 (2021), 15–20 <<https://doi.org/10.31603/paedagogie.v16i1.4986>>
- Pamuji, S. S., and I. Setyami, 'Desain Model Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Bagi Siswa Sekolah Dasar Se-Kalimantan Utara Language Skills Learning Model Design for Elementary School Students of North Borneo', *Jurnal Borneo Humaniora*, 2018, 25–29
- Patmawati, Desti, Rustono Ws, and Momoh Halimah, 'PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Di Sekolah Dasar', *All Rights Reserved*, 5.2 (2018), 308–16 <<http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>>
- PURWANTO,S.E.I., M.S.I, *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas Dan Tealiabilitas Untuk Penelitian Ekonomi Syariah*, Staiapress (Staiapress, 2018), XIII
- Rahmatika, Rahmatika, Munawir Yusuf, and Leo Agung, 'The Effectiveness of Youtube as an Online Learning Media', *Journal of Education Technology*, 5.1 (2021), 152 <<https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.33628>>
- Setiawan, Usep, Amit Saepul Malik, Irma Megawati, Dyah Wulandari, Asri Nurazizah, Dadang Nurjaman, and others, *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*, 2022
- Siddik, Mohammad, *Dasar-Dasar Menulis Dengan Penerapannya*, ed. by Moch. Imam Bisri (Malang: Tunggul Mandiri Publishing, 2016)
- Sobri, Sobri, Tatu Hilaliyah, Ilmi Solihat, and Imam Safi'i, 'Pengaruh Pemanfaatan Media Youtube Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen', *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 8.1 (2022), 103–9 <<https://doi.org/10.30653/003.202281.217>>
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif*, 2003
- Sugiyono, D., *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*, 2013

- Sulsilawati, Epa, Jalan Daeng, Tata Raya, and Sulawesi Selatan, 'PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA YOUTUBE TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS TEKS PROSEDUR Abstract: The Influence of Using Youtube Media on the Ability to Write Procedure', *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2.1 (2021), 1–6
- Supriadi, Gito, *PENELITIAN PENDIDIKAN Metod1.Pdf*, Pertama (Yogyakarta: UNY Press, 2021)
- Suryani, Erma, 'Peningkatan Keterampilan Menulis Kembali Dongeng Menggunakan Model Pembelajaran Langsung Dengan Media Gambar Seri Pada Peserta Didik Kelas VII B SMPN 2 Cempaga Kabupaten Kotawaringin Timur', 2.2 (2022), 1–23
- Syahza, Almasdi, and Universitas Riau, *Buku Metodologi Penelitian , Edisi Revisi Tahun 2021*, 2021
- Ulandari, Risqa, Abd Rahman K, and Zulfikar Busrah, 'Youtube Sebagai Media Pembelajaran Pai Di Masa Pandemi Covid-19', *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 19.1 (2021), 17–30
- Vivi Imelda Simangunsong, Jumaria Sirait, Junifer Siregar, 'Pengaruh Media Youtube Pada Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Pematangsiantar Vivi Imelda Simangunsong, Jumaria Sirait, Junifer Siregar', *PEDAGOGIKA: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 2.2 (2022), 52–56
- Widana, Wayan, dan Putu Lia Muliani, *Uji Persyaratan Analisis, Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan Di RSUD Kota Semarang* (Lumajang: KLIK MEDIA, 2020)
- Windasari, Tahan Suci, dan Harlinda Sofyan, 'Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10.Vol 10 No 1 (2019): JPD-Jurnal Pendidikan Dasar (2019), 1–13
<<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/JPD.010.01>>
- Zirak, Kanar, Haseeb Chicho, Mohammed Omer, and Hamad Zrary, "Using Visual Media for Improving Writing Skills", *Canadian Journal of Language and Literature Studies*, 2.4 (2022), 23–31 <<https://doi.org/10.53103/cjlls.v2i4.55>>