Universitas Nusantara PGRI Kediri
UPT. PERPUSTAKAAN, PUBLIKASI DAN INOVASI
Alamat: Kampus 1, Jl. KH. Ahmad Dahlan No.76 Kota Kediri 64112
Telp. (0354) 771576,(0354) 771503, (0354) 771495, Fax.(0354) 771576
Website: http://ppi.unpkediri.ac.id/ Email: perpustakaan@unpkediri.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS SIMILARITY

Ketua UPT Perpustakaan, Publikasi dan Inovasi Universitas Nusantara PGRI Kediri menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama Mahasiswa	: Devi Armandasari
NPM	: 2114040023
Program Studi	: S1-Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia

Judul Karya Ilmiah:

"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL "ASAL-USUL KEDIRI" TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS CERITA PENDEK SISWA KELAS XI FASE F SMA NEGERI 4 KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2024/2025"

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal 30% *similarity* sesuai dengan ketentuan yang berlaku pada setiap subbab naskah Laporan **Tugas Akhir** yang disusun.
Demikian Surat Keterangan ini kami berikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Kediri, 24 Juni 2025
Ka UPT PPI,

Dr. Abdul Aziz Hunaifi, M.A

TUGAS AKHIR DEVI ARMANDASARI-2114040023-PBSI

by PPI Similarity

Submission date: 25-Jun-2025 01:08PM (UTC+0700)
Submission ID: 2701423800
File name: TUGAS_AKHIR_DEVI_ARMANDASARI-2114040023-PBSI-1.docx (268K)
Word count: 19789
Character count: 122324

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sengaja sebagai pembekalan siswa dalam menghadapi peran mereka di masa depan melalui pemberian bimbingan pengajaran, dan latihan. Pembelajaran bahasa, khususnya Bahasa Indonesia, berarti belajar berkomunikasi. Siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis serta dalam menggunakan bahasa dalam berbagai konteks, seperti berpikir atau bernalar melalui pembelajaran.

Keberhasilan pendidikan di institusi formal seperti sekolah dapat diukur dari prestasi belajar siswa. Namun, di bidang Bahasa Indonesia, metode dan media pembelajaran masih digunakan secara klasik. Dari penerapan tersebut siswa tidak terlibat secara aktif dalam kelas. Siswa merasa bosan karena mereka hanya duduk, diam, mendengar, mencatat, dan menghafal selama pelajaran.

Ada alternatif pembelajaran yang berfokus pada siswa dapat menemukan informasi secara mandiri untuk mengatasi siswa yang bosan dengan kegiatan pembelajaran di kelas, dan menghubungkan materi yang telah mereka pelajari dengan hal-hal yang akan mereka pelajari dalam kehidupan keseharian.

Depdiknas (2006) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi secara efektif dan tepat dalam Bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulis dan untuk meningkatkan apresiasi terhadap karya kesastraan masyarakat Indonesia.

Pendidikan juga menjadi salah satu faktor penting dalam pembentukan kemampuan literasi dan keterampilan menulis siswa.

Kurikulum, menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas), adalah kumpulan rencana dan pengawasan yang berkaitan dengan materi dan isi pelajaran, serta pendekatan yang digunakan untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan keputusan Kemendikbudristek pada tahun 2022, telah melakukan usaha pemulihan di bidang pendidikan di Indonesia. Upaya pemerintah dalam melakukan pemulihan pendidikan dengan membuat kurikulum terbaru yaitu Kurikulum Merdeka.

Secara keseluruhan, Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang dirancang dengan pendekatan pembelajaran sehingga siswa memiliki lebih banyak waktu untuk mendalami konsep dan meningkatkan kompetensi akademik dan non akademik dengan maksimal. Selain itu, Kurikulum Merdeka memiliki ruang bebas untuk guru dalam memilih berbagai perangkat ajar untuk menunjang kebutuhan dan minat belajar siswa.

Perkembangan bahasa, ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni mengikuti perkembangan pembelajaran bahasa. Oleh sebab itu, bahasa Indonesia dipelajari ketika pendidikan dasar sampai perguruan tinggi dan digunakan sebagai sarana untuk berkomunikasi, bernalar, dan mengembangkan pemikiran kritis yang secara otomatis memengaruhi teknologi informasi dan pengetahuan yang berkembang. Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka tetap menerapkan pembelajaran mengacu pada teks yang berarti pembelajaran ini menggunakan teks sebagai landasan pembelajaran (Sufianti, 2013).

Untuk mengetahui seberapa baik siswa mempelajari Kurikulum Merdeka Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran wajib di sekolah menengah atas, perlu menetapkan tujuan dan capaian pembelajaran. Capaian pembelajaran Bahasa Indonesia dengan elemen berbahasa menulis yaitu siswa diharapkan dapat mengidentifikasi, menganalisis, dan menafsirkan unsur-unsur sejarah yang terkandung dalam cerita pendek. Selain itu, siswa mampu menghubungkan nilai-nilai tersebut dengan konteks kehidupan masa kini, sehingga mereka lebih menghargai sejarah bangsa.

Sedangkan untuk tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan elemen berbahasa menulis yaitu siswa mampu memahami dan menelaah nilai-nilai sejarah dalam cerita pendek. Siswa dapat memahami dan mengidentifikasi elemen pembangun cerita, struktur, dan kaidah kebahasaan cerita pendek. Mereka juga dapat menganalisis dan menulis cerita pendek yang mengandung nilai-nilai sejarah bangsa.

Dalam konteks pembelajaran, keterampilan menulis sebagai fokus utama dalam kurikulum untuk mengembangkan literasi dan pola pikir kritis siswa. Melalui proses menulis, siswa dapat mengasah keterampilan berpikir kritis, ekspresi diri, dan pemecahan masalah. Dalam ranah pembelajaran, keterampilan menulis yang baik sangat diperlukan untuk menyampaikan ide-ide dengan jelas dan efektif.

Menurut Rahmanto (2007:15) menyatakan bahwa pembelajaran sastra diajarkan secara efektif, maka pembelajaran memberikan pengaruh terhadap proses pengembangan potensi siswa. Cerita pendek adalah salah satu jenis karya sastra

yang dapat diajarkan. Karya sastra cerita pendek ini membutuhkan keterampilan dan kreativitas dalam mengembangkan unsur-unsur dan struktur cerita pendek.

Namun, siswa khususnya kelas XI SMA, masih mengalami kesulitan dalam membuat cerita pendek yang sesuai dengan struktur teks. Mereka gagal mencapai tujuan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi membuat cerita pendek. Salah satu istilah penting dalam Kurikulum Merdeka adalah KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran). Pendekatan pembelajaran KKTP difokuskan pada ketercapaian tujuan pembelajaran siswa.

Berdasarkan observasi awal, beberapa siswa menunjukkan kesulitan dalam mengekspresikan ide dan menyusun alur cerita yang runtut. Banyak siswa yang kurang mampu menggali inspirasi dari lingkungan sekitar atau bahan ajar yang tersedia. Hingga pada akhirnya, siswa kurang terampil dalam menulis cerita pendek dengan nilai-nilai sejarah Kediri. Menurut hasil data di lapangan menunjukkan, ada sekitar 30 dari 35 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran).

Pembelajaran menulis di jenjang SMA lebih sering menggunakan buku teks dan metode ceramah tanpa dukungan media pembelajaran yang bervariasi, sehingga siswa cenderung merasa kurang tertarik dan motivasi belajarnya rendah dalam mengembangkan keterampilan menulis cerita pendek.

Selain itu, guru kurang memanfaatkan berbagai macam media yang tersedia selama proses pembelajaran, yang dapat diamati secara langsung. Akibatnya, siswa mungkin terlihat lesu, tidak tertarik pada pelajaran, bosan, dan tidak fokus dalam

memperhatikan dan berbicara dengan teman-temannya, yang menyebabkan suasana kelas menjadi ramai (Jumriati, 2022).

Secara umum, pembelajaran menulis cerita pendek di jenjang SMA memang masih menghadapi banyak tantangan (Jamaryatun et al., 2013). Faktor lain yang dapat mempengaruhi keterampilan menulis siswa ketika menghadapi kesulitan menulis cerita pendek siswa diantaranya yaitu, kurangnya belajar serta latihan, kurang percaya diri, atau kurangnya pemahaman tentang struktur dan teknik penulisan yang efektif.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mempengaruhi cara siswa memahami tentang teknis penulisan cerita pendek, merancang plot, mengembangkan karakter, dan menulis cerita pendek yang menarik. Dengan memahami dampak penggunaan media tersebut, dapat mengidentifikasi strategi pengajaran serta mengembangkan keterampilan menulis siswa dalam konteks literasi media yang semakin berkembang.

Penggunaan media audio visual khususnya yang berhubungan dengan nilai sejarah dan budaya lokal seperti "*Asal-Usul Kediri*" dianggap dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang konteks cerita yang memicu imajinasi siswa. Selain itu, media audio visual memungkinkan siswa untuk lebih memahami alur cerita, karakter, dan latar dalam konteks yang konkret dan menarik. Media pembelajaran berbasis audio visual sering kali lebih menarik bagi siswa dibandingkan materi tertulis. Penggunaan video memungkinkan siswa untuk belajar melalui berbagai saluran sensoris (visual dan audio), yang dapat meningkatkan daya serap informasi.

Media audio visual dapat dikatakan lebih efektif dalam membangun pemahaman siswa daripada teks tertulis, karena memberikan visualisasi langsung dan narasi yang mendalam. Dengan berkembangnya teknologi, media audio visual seperti video telah menjadi pengalaman belajar serta membangkitkan literasi dengan materi keterampilan menulis cerita pendek pada siswa.

Selain itu, media pembelajaran audio visual semakin relevan dalam konteks pendidikan modern yang berbasis teknologi. Media audio visual pada penelitian ini mengambil video yang berjudul *"Asal-Usul Kediri"* karena mudah diakses melalui media digital yang menjadikan media ini populer di kalangan pelajar.

Sebagai media yang sudah dikenal, konten tersebut dapat menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk menjadi lebih aktif dalam proses belajar. Siswa zaman sekarang lebih akrab dengan konten digital, seperti video yang berjudul "*Asal Usul Kediri"* membantu meningkatkan kecintaan pada cerita tradisional yang memiliki nilai sejarah dengan preferensi gaya belajar siswa pada keterampilan menulis cerita pendek.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media audio visual terhadap keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas XI fase F. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik meneliti pengaruh penggunaan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" terhadap keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas XI. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media audio visual terhadap keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas XI fase F di SMA Negeri 4 Kota Kediri.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas XI Fase F SMA Negeri 4 Kota Kediri tahun ajaran 2024/2025 tanpa menggunakan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*"?
2. Bagaimanakah keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas XI Fase F SMA Negeri 4 Kota Kediri tahun ajaran 2024/2025 dengan menggunakan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*"?
3. Adakah pengaruh antara penggunaan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" terhadap keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas XI Fase F SMA Negeri 4 Kota Kediri tahun ajaran 2024/2025?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada penjabaran rumusan masalah yang telah disampaikan sebelumnya, dapat ditentukan tujuan dari penelitian ini yang dibagi menjadi dua yaitu tujuan khusus dan tujuan umum sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Membuktikan interaksi antara penggunaan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" dapat memengaruhi keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas XI Fase F SMA Negeri 4 Kota Kediri tahun ajaran 2024/2025.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus terdiri dari:

a. Menganalisis pengaruh keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas XI Fase F SMA Negeri 4 Kota Kediri Tahun Ajaran 2024/2025 tanpa menggunakan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*".
b. Menganalisis pengaruh keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas XI Fase F SMA Negeri 4 Kota Kediri Tahun Ajaran 2024/2025 dengan menggunakan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*".
c. Menyimpulkan adanya penggunaan media media audio visual "*Asal-Usul Kediri*".terhadap keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas XI Fase F SMA Negeri 4 Kota Kediri Tahun Ajaran 2024/2025.

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian merujuk pada manfaat atau kontribusi yang dimiliki oleh suatu penelitian terhadap pemahaman, pengembangan, atau penyelesaian suatu masalah tertentu. Kegunaan penelitian sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini memiliki manfaat teoretis karena mengembangkan teori penelitian pembelajaran ini selama waktu yang lama. Manfaat teoretis tersebut meliputi hal-hal berikut:

a. Dapat dijadikan rekomendasi dalam penerapan media pembelajaran Bahasa Indonesia.
b. Sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya agar kebaruan penelitian terus berlanjut.

1. Manfaat Praktis

Manfaat praktis memberikan pengaruh langsung pada komponen-komponen pembelajaran. Penelitian ini memiliki manfaat praktis, di antaranya sebagai berikut:

a. Untuk Siswa/Pelajar

Memunculkan nilai karakter keaktifan pada diri siswa dalam menjelajahi materi pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Untuk Guru/Pengajar

Sebagai bentuk profesionalitas kerja pengajar dalam mengembangkan strategi pembelajaran menggunakan media yang tepat.

c. Untuk Pihak Sekolah

Sebagai bentuk pengembangan dari kemajuan mutu pendidikan dan kurikulum yang berlaku di sekolah.

d. Untuk Peneliti

Peneliti dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman dalam melakukan penelitian pembelajaran di lingkup sekolah menegah.

e. Untuk Mahasiswa/Lembaga

Dapat dijadikan pedoman penelitian oleh peneliti lebih lanjut dengan baik.

BAB II
LANDASAN TEORI

A. Teori dan Penelitian Terdahulu dari Variabel Terikat

Salah satu tahapan yang harus dilakukan pada penelitian oleh peneliti adalah menganalisis teori. Menurut Neuman (dalam Sugiyono, 2019: 85), menyatakan bahwa teori adalah pengertian atau hakikat pada kajian penelitian dengan menjabarkan variabel yang dikaji. Pada variabel terikat didefinisikan sebagai variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain. Berikut ini adalah teori pada variabel terikat dalam penelitian ini.

1. Keterampilan Berbahasa

Bahasa adalah kumpulan bunyi kalimat yang diucapkan secara langsung maupun tidak langsung secara sistematis dan bermakna serta merupakan sarana untuk mengungkapkan pikiran atau perasaan seseorang (Mulyati, 2009: 217). Hal ini menunjukkan bahwa fungsi utama bahasa adalah komunikasi. Berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan adalah empat komponen umum kemampuan berbahasa, menurut Muhasaba (2018). Selain itu, Muhasaba (2018) menyatakan bahwa fungsi bahasa adalah untuk berkomunikasi secara tulis atau lisan.

Beberapa keterampilan berbahasa lisan adalah berbicara, mendengarkan, dan membaca, dan keterampilan berbahasa tulis adalah menulis dan membaca. Sifat mendengarkan (menyimak) dan membaca bersifat reseptif, yaitu menerima atau memahami pesan yang disampaikan oleh pembicara atau penulis. Sedangkan keterampilan berbicara dan menulis bersifat produktif, yaitu menghasilkan ucapan atau tulisan. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, menyimak

(mendengarkan), berbicara, membaca, dan menulis adalah empat aspek keterampilan berbahasa yang saling terkait.

2. Keterampilan Menulis

Satu dari tiga kemampuan berbahasa lainnya, yaitu membaca, berbicara, dan menyimak, adalah menulis. Keempat kemampuan ini saling bergantung satu sama lain (Tarigan, 1982:1). Menulis bisa dikuasai dengan terus-menerus latihan. Semakin banyak berlatih, maka semakin baik tulisannya.

Menurut Pitoyo (2025: 22), kemampuan menulis adalah kemampuan seseorang untuk menyampaikan ide, gagasan, pikiran, pendapat, dan perasaan yang ditujukan kepada orang lain melalui bahasa tulis dengan memperhatikan isi, kosa kata, pengetahuan bahasa, dan teknik penulisan. Kualitas tulisan yang dihasilkan dipengaruhi secara teoretis oleh kemampuan menulis. Pernyataan tersebut secara langsung memberikan informasi bahwa indikator keterampilan menulis meliputi keterampilan mengemukakan ide atau gagasan, memilih kata dengan tepat, serta menyusun kalimat menjadi paragraf yang baik dan jelas.

Nunan (dalam Pitoyo, 2015:20), mengemukakan terdapat enam keberhasilan dalam menulis, yaitu 1) keahlian dalam teknik penulisan, 2) pemahaman dan kepatuhan terhadap aturan ejaan dan tanda baca, 3) keterampilan mengorganisasi isi teks secara menyeluruh untuk memberikan deskripsi informasi yang ditulis, 4) penggunaan sistem tata bahasa untuk menyampaikan maksud dan arti secara jelas, 5) memperbaiki hasil tulisan, dan 6) pemilihan dan penyesuaian kata-kata yang tepat untuk kebutuhan pembaca.

Menurut Iskandarwassid dan Sunendar, (2011: 249), menjabarkan tentang tindakan menulis, khususnya dalam menuliskan perasaan atau pikiran, pemakai bahasa atau penulis lebih mempunyai kesempatan untuk mempersiapkan dan mengorganisasikan dirinya serta mengungkapkan perasaan dan pikiran pemakai bahasa atau penulis itu sendiri. Berdasarkan paparan dari penjelasan tersebut, dapat disimpulan bahwa unsur penting berupa keterampilan menulis adalah salah satu unsur penting dalam penguasaan keterampilan berbahasa yang mempelajari tentang proses menciptakan bahasa tulis yang ditujukan untuk memudahkan pemahaman pembaca.

a. Pengertian Menulis

Menulis adalah cara berbahasa untuk berkomunikasi secara tidak langsung atau tanpa tatap muka, menurut Tarigan (2008: 3). Belajar menulis dan belajar naik sepeda adalah dua hal yang mirip. Menurut Dwijo (dalam Waryanti 2022: 6) menyatakan bahwa setiap konsep yang ada saat ini, baik teori maupun praktik, dapat diterapkan secara praktis. Maka, semakin sering seseorang melakukan kegiatan menulis, semakin senang dengan hasil yang diciptakan.

Kegiatan menulis ini, dapat disebut dengan kegiatan aktif dan ekspresif (Pitoyo, 2019: 128). Tulisan juga dapat diartikan sebagai menyusun surat-surat berdasarkan kata atau kalimat untuk ditransfer kepada orang lain. Suparmo dan Yunuse (2008: 1-3) tulisan bisa diartikan sebagai suatu kegiatan (komunikasi) yang penyampaian pesannya berupa tulisan sebagai alat atau medianya. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang secara bertahap untuk mengungkapkan pikiran, pengetahuan dan perasaan melalui

kata-kata tertulis, untuk menjadikannya sederhana dan mudah dipahami oleh pembaca.

b. Tahapan Menulis

Menulis dapat dikatakan sebagai kegiatan yang terencana. Hal ini menunjukkan bahwa tulisan muncul secara bertahap. Menulis merupakan aktivitas yang tidak bisa dilewatkan oleh setiap individu. Karya tulis terdiri dari beberapa macam, yaitu tulisan dalam bentuk makalah, esai, artikel ilmiah, atau skripsi. Dalam hal ini, setiap orang memiliki kemampuan yang berbeda-beda dan faktor utamanya adalah minat seseorang untuk menulis. Berikut adalah penjelasan tahapan-tahapan menulis.

1. Tahap Prapenulisan

Tahap ini merupakan langkah pertama sebelum mulai menulis. Pada tahap ini, terdapat berbagai kegiatan penulis sebelum melakukan proses menulis. Mulai dengan memilih topik yang akan ditulis dan memastikan apakah topik tersebut akan menarik perhatian pembaca.

2. Tahap Penulisan

Penulis pada tahap ini menuliskan semua ide, pikiran, dan gagasan ke dalam media tertulis, termasuk media lainnya. Pada tahap ini, semua ide disusun secara sederhana atau belum terstruktur.

3. Tahap Revisi.

Revisi merujuk pada tindakan memperbaiki dengan menambahkan yang kurang atau mengurangi yang berlebihan, menambah informasi penting, menyalurkan tulisan, mengubah tatanan pikiran, dan menghilangkan informasi yang tidak relevan.

4. Tahap Editing

Penulis pada tahap editing melakukan aktivitas membaca draf secara berulang. Tulisan di draf masih butuh beberapa penyempurnaan. Memeriksa kembali kesalahan dan kelemahan draf dengan mempertimbangkan ketepatan gagasan utama dan tujuan penulisan.

5. Tahap Publikasi

Publikasi adalah langkah terakhir dalam proses penulisan. Setelah menyelesaikan tulisan yang bagus, tulisan tersebut kemudian dipublikasikan kepada penerbit, redaksi majalah, dan sebagainya. Dapat juga dibagikan kepada pembaca melalui internet.

c. Tujuan Menulis

Menulis memiliki tujuan seperti yang telah disebutkan oleh Tarigan (2005:4) berpendapat bahwa tujuan menulis yaitu mendeskripsikan wujud bahasa sebagai bentuk pemahaman dalam mempelajari bacaan yang dituliskan. Menulis pada dasarnya berfungsi sebagai cara yang tidak langsung untuk berkomunikasi. D'Angelo (melalui Tarigan, 2008: 22), berpendapat kegiatan menulis dapat mengembangkan cara berpikir siswa. Menulis juga dapat merasakan dan menikmati hubungan antar manusia, mengembangkan pemikiran, menyelesaikan konflik, dan mengatur berbagai kejadian atau fenomena. Menurut Hartig (melalui Tarigan, 2008: 25-26), menulis dapat memenuhi berbagai tujuan, termasuk tugas, altruistis, persuasif, informasi, ekspresif, kreatif, dan pemecahan masalah. Ini adalah penjelasannya.

1. Tujuan tugas

Penulis menuliskan sesuatu karena diberi tugas, bukan karena ingin menulis tetapi sebuah bentuk keharusan.

2. Tujuan altruistis

   Penulis memiliki tujuan untuk menghibur pembaca dengan tulisan yang diciptakan. Penulis menulisakn tulisannya dengan jelas agar pembaca dapat memahami tulisannya.

3. Tujuan persuasif (*persuasive goal*)

   Tujuan persuasif bermaksud untuk meyakinkan atau membujuk pembaca akan keabsahan ide yang disampaikan.

4. Tujuan informasi

   Tujuan penulisan yang bermaksud untuk memberikan informasi atau penjelasan serta ditunjukkan kepada khalayak umum.

5. Tujuan kreatif

   Tujuan penulisan yang bermaksud untuk menampilkan dan memberikan pengumuman bahwa tulisan adalah milik pengarang untuk pembaca.

6. Tujuan ekspresi

   Tujuan yang berkaitan dengan ekspresi yang dimunculkan. Tujuan penulisan adalah sebagai nilai estetika.

186

7. Tujuan pemecahan masalah (*Problem solving purpose*)

   Penulis akan memaparkan, memaparkan, mendalami dan menelaah secara cermat pemikiran-pemikiran dalam gagasannya agar pembaca dapat memahami dan menerimanya.

Dengan mempertimbangkan tujuan menulis di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis juga mencakup tujuan tugas, persuasi, informasi, ekspresi, inovasi, dan pemecahan masalah. Tujuan menulis tersebut secara garis besar bermaksud untuk membantu pembaca dan memahami tulisan dari penulis.

d. Fungsi Menulis

Menurut Enre (1989: 6) memaparkan bahwa fungsi menulis yaitu membantu sesorang dalam mengingat sesuatu yang pernah dialami atau dilakukan. Dengan kegiatan menulis, seseorang dapat mudah mengingat pada hal yang telah dilalui atau dilakukan sebelumnya.

1) Menulis dapat mempengaruhi rangsangan pikiran manusia dalam mencari dan menggunakan otaknya untuk berpikir.
2) Menulis mengatur pikiran ke dalam bentuk tulisan. Terkadang penulis dapat menjelaskan konsep yang tidak jelas atau tidak jelas hanya karena menulis tentang sesuatu atau dirinya sendiri.
3) Menulis membantu sesorang untuk menerima dan memperoleh informasi baru.
4) Menulis mempersiapkan pikiran untuk melihat dan mengapresiasi diri dari ide atau gagasan secara lebih objektif.
5) Menulis dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan dengan menjelaskan elemen-elemen yang terkandung dalam tulisan.

Jadi, disimpulkan bahwa manfaat menulis adalah berupa tulisan sebagai alat komunikasi, di mana masyarakat dapat memahami tulisan serta mengembangkan pemikiran seseorang terhadap tulisan yang dibaca sesuai dengan fungsi menulis.

3. Cerita Pendek

Ketika seseorang melakukan kegiatan menulis, mereka harus melakukan komunikasi sebelum menulis. Untuk itu, penting untuk memahami maksud dari teks dalam konteks itu dibuat. Menurut Christie dan Misson (1998: 8), "teks" berasal dari bahasa Latin, yang berarti "menenun". Teks dapat didefinsikan sebagai rangkaian kata dan kalimat yang disusun bersama guna membuat satu kesatuan yang utuh (Christie dan Misson, 1998: 8). Teks yang baik yaitu teks yang enak dipakai atau dibaca, memiliki hubungan kuat antara elemen satu dengan elemen yang lain.

Teks cerita pendek merupakan teks cerita yang relatif pendek sesuai namanya yang bergenre karya sastra berupa prosa. Namun, panjang dan pendek ukuran pada cerita pendek yang dapat diambil, tidak selalu memiliki aturan yang pasti. Menurut Nurgiyantoro (2010: 10), menganggap cerita pendek sebagai cerita yang dapat diselesaikan dalam satu bacaan. Saat membaca novel, biasanya kira-kira setengah hingga dua jam.

Menurut Sumardjo (2001: 91) cerita pendek adalah seni keterampilan menyajikan sebuah cerita atau kisah. Dalam cerita pendek terdapat satu kesatuan bentuk yang utuh, tunggal, serta tidak terdapat bagian-bagian yang tidak relevan. Namun, juga ada bagian yang tidak terlalu banyak. Semua bagian cerita pendek bersifat jelas, penting, dan penuh makna. Dengan asumsi ini, cerita pendek dapat

dianggap sebagai karya sastra fiksi prosais. Cerita pendek biasanya tidak terlalu panjang dan cenderung menjadi cerita fiksi. Keseluruhan cerita pendek ini membentuk suatu kesatuan.

a. Ciri-ciri Cerita Pendek

Jika dilihat dari segi penulisan, cerita pendek hanya memuat kurang dari 10 halaman, bahkan terkadang hanya beberapa halaman saja. Memiliki sifat cerita yang berhubungan langsung dengan cerita utama. Menurut Wicaksono (2005: 55), cerita pendek terdapat ciri-ciri yang spesifik sebagai berikut.

1) Ceritanya lebih pendek dari novel.
2) Cerita pendek dengan maksimal 10.000 kata atau kisaran 30 halaman.
3) Minimalitas karakter cerita para tokoh, sebab yang digambarkan dalam cerita pendek hanya intisarinya saja.
4) Memiliki alur cerita yang runtut.
5) Menggunakan kata-kata sederhana yang mudah diketahui pembaca.
6) Isi cerita memiliki kesan dan pesan yang menyentuh para pembaca.
7) Biasanya hanya memiliki satu topik masalah.
8) Ceritanya tunggal dan langsung.
9) Memiliki karakter penokohan yang sederhana.

b. Struktur Cerita Pendek

Penyusunan cerita pendek harus sesuai dengan struktur dari cerita pendek yang berlaku. Menurut Achmad (2016: 87-88), menyatakan bahwa struktur cerita pendek bakunya meliputi:

1) Orientasi atau pendahuluan adalah pengantar awal dan pengenalan cerita.

2) Komplikasi atau konflik adalah kemunculan masalah yang dialami oleh tokoh dalam cerita.
3) Penyelesaian adalah bagian terakhir dalam cerita. Penyelesaian ini berupa meredanya ketegangan dari konflik yang terjadi dalam cerita.
4) Koda merupakan komentar terakhir mengenai isi cerita secara umum, mungkin penuh berupa nasihat-nasihat mengenai cerita.

c. Kaidah Kebahasaan Cerita Pendek

Menurut Sumardjo kaidah kebahasaan cerita pendek antara lain:

1. Banyak kalimat yang mengandung makna waktu lampau, ditunjukkan dengan penggunaan kata seperti: ketika, sudah terjadi, pada waktu itu, beberapa tahun sebelumnya.
2. Sebagian besar menggunakan kata sambung untuk menunjukkan urutan waktu (konjungsi kronologis) seperti; awalnya, sebelumnya, lalu, sejak waktu itu, sesudahnya, dan sebagainya.
3. Sering menggunakan kata kerja untuk menggambarkan peristiwa yang sedang terjadi, seperti: merawat, mengelak, menangis, memerintah, meloncati, menghindari.
4. Menampilkan kalimat langsung yang menceritakan pernyataan seorang tokoh oleh pengarang. Contoh: menuturkan, mengungkapkan, mengatakan bahwa, dan menyatakan kronologis cerita.
5. Pikiran dan perasaan karakter sering diwakili dengan kata kerja yang menunjukkan situasi tertentu, seperti: berharap, merasakan, mengalami, menginginkan.

6. Banyak menggunakan dialog, ditandai dengan tanda petik ganda ("....") atau kata kerja yang menunjukkan ucapan langsung, misalnya: "Ke mana saja kamu tadi?" tanya Rini kepada Andi.
7. Kata sifat dimanfaatkan untuk menggambarkan karakter, latar, dan suasana cerita, contohnya: Di senja hari, pria tua itu tampak menyeruput secangkir teh panas sembari menikmati rintik hujan di sebuah pondok di tengah persawahan.

d. Jenis-Jenis Cerita Pendek

Menurut jumlah kata, cerita pendek dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

1) Mini novel, juga disebut *flash story* adalah cerita pendek dengan sekitar 750 hingga 1000 kata.
2) Cerpen umum adalah cerita pendek dengan 3000–4000 kata.
3) Cerita panjang adalah cerita pendek antara 4.000 dan 10.000 kata.

Berdasarkan teknik penulisnya, cerita pendek dibedakan menjadi dua sebagai berikut.

1) Cerita pendek lengkap merupakan suatu cara penulis untuk menulis cerita pendek yang memiliki hanya satu topik, tetapi cerita pendek jenis ini mempunyai alur yang runtut dari awal hingga akhir.
2) Cerita pendek tidak lengkap merupakan suatu cara penulis untuk menulis cerita pendek tanpa adanya pokok bahasan dan mempunyai alur yang tidak teratur.

e. Menulis Cerita Pendek

Menurut Sumardjo (2007:75) menyatakan bahwa ada beberapa tahapan dalam menulis cerita pendek. Hal tersebut meliputi,

1. Tahap Pratulis

Tahap pratulis berisi mengenai cara penulis sebelum menuliskan gagasan dan pemikiran. Lalu, penulis akan mengungkapkan pemikirannya adalah dalam bentuk tulisannya. Gaya penulisan ini mendefinisikan persyaratan teknis penulisan.

2. Tahap Pembuatan

Tahap pembuatan berisi mengenai kegiatan menulis dimulai. Penulis akan mengungkapkan gagasan dan pemikiran yang telah didapat ke dalam sebuah sketsa/draf tulisan.

3. Tahap Menulis

Tahap menulis berisi mengenai fase di mana penulis menciptakan ide, gagasan, serta pemikirannya dalam bentuk tulisan. Penulis mengungkapkan semua ide baik atau buruk, semua ide diungkapkan dalam sebuah karya yang terencana. Tahap penulisan biasanya mengarah pada rancangan kasar yang masih berupa draf saja.

4. Tahap revisi

Tahap revisi adalah tahap yang mengikuti pengungkapan pemikiran dalam bentuk tulisan. Dalam tahap revisi, penulis dapat melakukan perbaikan terhadap hasil tulisan dengan cara penghapusan, pengoreksian, pengurangan, dan penulisan ulang. Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam tahapan menulis cerita pendek. Sumardjo (2007: 92) menyatakan, menulis cerita pendek adalah suatu kegiatan yang menghasilkan karya seni. Hasil tulisan berupa cerita pendek yang menarik membutuhkan pemikiran yang luas dari penulis.

Dalam hal ini, kegiatan menulis cerita pendek dapat membangun kemampuan siswa untuk belajar menjelajahi diri sendiri. Maka, sebagai guru harus mampu

menunjukkan sikap positif dalam pengajaran Bahasa Indonesia. Hal itu dapat menentukan teknik untuk memudahkan siswa menemukan ide dan mulai menulis cerita pendek. Jacob Sumardjo (2007: 174) berpendapat bahwa cerita pendek bukan sekedar cerita pendek seseorang, melainkan mempunyai makna yang lebih luas yaitu pengalaman sekelompok orang atau sekelompok orang tertentu. Pengalaman khusus ini harus mempunyai makna yang lebih luas dan umum. Sehingga orang lain atau pembaca dapat melihat gambaran cerita pendek yang lebih luas melalui cerita. Penelitian ini dilakukan secara terpisah dari penemuan yang dihasilkan oleh penelitian sebelumnya sebagai referensi dan bahan penelitian. Hasil penelitian yang digunakan untuk perbandingan tidak lepas dari topik penelitian, yang adalah studi tentang kemampuan untuk menulis cerita pendek.

Studi yang ditulis oleh Mukodas Arif Subekti (Jurnal Parafrasa: Bahasa, Sastra, dan Pengajaran, 2022), dalam penelitiannya yang berjudul "**Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa SMA**" menjelaskan bahwa Pada pembelajaran menulis cerita pendek siswa tidak hanya mempelajari teori sastra saja, namun siswa diharuskan untuk memiliki kemampuan untuk membuat karya sastra dalam bentuk cerita pendek, yang memungkinkan mereka untuk menyampaikan pikiran, ide, pendapat, dan perasaan mereka. Siswa dapat berpikir secara kreatif dan mengungkapkan perasaan mereka dengan menulis cerita pendek. Penelitian survei dilakukan di SMA Negeri 1 Banyumas untuk mengevaluasi kemampuan mereka dalam menulis cerita pendek. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan siswa untuk menulis cerita pendek masih rendah; mereka menerima skor rata-rata 65,26 dan termasuk dalam kategori cukup. Salah satu faktor utama yang

menyebabkan rendahnya kemampuan ini adalah kesulitan siswa dalam menemukan konsep atau gagasan sebagai awal cerita. Faktor lain yang memengaruhi adalah metode pembelajaran yang biasanya monoton, serta jumlah kata yang terbatas yang dimiliki siswa. Hasil penelitian ini sebanding dengan penelitian sebelumnya, yang membahas kemampuan menulis cerita pendek. Namun, yang membedakan penelitian ini adalah bahwa subjeknya adalah siswa kelas X SMA, sedangkan penelitian yang sekarang ini merujuk pada siswa kelas XI SMA.

Penelitian milik Vera Sardila (Jurnal Pemikiran Islam, 2015), telah melakukan penelitian dengan judul "**Strategi Pengembangan Linguistik Terapan Melalui Kemampuan Menulis Biografi dan Autobiografi: Sebuah Upaya Membangun Keterampilan Menulis Kreatif Mahasiswa**" memaparkan bahwa menulis sudah menjadi kebutuhan bagi suatu kaum intelektual untuk menghasilkan pikiran dan keinginan bagi pelajar. Sebagai seorang akademisi, pelajar diharuskan untuk tidak hanya senang menulis, tetapi juga menulis tulisan yang mengandung ide-ide atau pemikiran kreatif. Maka dari itu, menulis berkaitan dengan dunia akdemik. Menulis seringkali dianggap sebagai tantangan bagi pelajar. Hal ini karena, menulis membutuhkan kemampuan untuk mengolah, menata, mempertimbangkan secara kritis, dan menata ulang gagasan yang disampaikan sehingga pembaca dapat memahaminya. Penelitian ini memberikan inspirasi kepada para pelajar, terutama pada bagian menulis kreatif seperti biografi dan autobiografi. Hasil penelitian ini serupa dengan penelitian sebelumnya, karena penelitian ini membahas keterampilan menulis, terutama menulis kreatif untuk membuat karya. Sedangkan yang membedakan penelitian ini dan penelitian sekarang yaitu penelitian ini berisi

mengenai hakikat dari keterampilan menulis, biografi, dan aoutobiografi saja. Sementara itu, pada penelitian yangsekarang membahas keterampilan menulis pada siswa kelas XI SMA.

Lovita Wulandari, Sirli Novia Mayaningrum, dan Riana Dwi Lestari (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 2019), telah elakukan penelitian dengan judul "**Pengaruh Metode *Picture and Picture* dalam Minat Belajar Menulis Teks Puisi pada Siswa SMA**" menjelaskan bahwa penelitian ini dilakukan karena peneliti menemukan bahwa ada masalah dengan pembelajaran menulis di kelas, karena banyak siswa masih menghadapi kesulitan untuk menyampaikan ide melalui tulisan. Siswa memiliki hasil belajar menulis rata-rata 79,7, dan nilai hasil belajar akhir 88,3. Berdasarkan data tersebut, menunjukkan bahwa seorang guru atau pendidik harus melakukan perubahan untuk meningkatkan pembelajaran yang efektif di kelas. Hasil penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang sekarang, yaitu membahas tentang keterampilan menulis, sedangkan hal yang membedakan yaitu penelitian ini membahas pengaruh keterampilan menulis puisi. Sementara itu, pada penelitian yang sekarang membahas mengenai keterampilan menulis cerita pendek.

B. Teori dan Penelitian Terdahulu dari Variabel Bebas

Peneliti harus menganalisis teori sebagai bagian dari proses penelitian mereka. Menurut Neuman (dalam Sugiyono, 2019: 85), menyatakan bahwa teori adalah pengertian atau hakikat pada kajian penelitian dengan menjabarkan variabel yang dikaji. Pada variabel bebas didefinisikan sebagai variabel yang memengaruhi

variabel lain (terikat). Berikut ini adalah teori pada variabel bebas dalam penelitian ini.

1. Media Pembelajaran

Menurut Sadiman (1993), menyatakan bahwa media merupakan perantara antara pengirim dan penerima pesan. Hal ini menjadikan media sebagai perantara sumber informasi antara perangkat pembelajaran dengan guru. Menurut Oemar Hamalik (2002: 56), mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan gabungan unsur manusia (siswa dan guru), bahan (buku, papan tulis, kapur, alat pembelajaran), peralatan (ruang, audiovisual pelajaran), dan proses yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adanya media pembelajaran membantu guru dan siswa berinteraksi. Secara jelasnya, dapat dikatakan dengan adanya media membuat pesan dalam konteks pendidikan dapat disampaikan dan tersampaikan untuk mencapai proses pembelajaran. Sebuah kegiatan yang ditujukan guna meningkatkan proses belajar dan memenuhi kebutuhan siswa disebut mengajar.

Suryani dan Agung (2012) mengatakan media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mengajar. Ini termasuk materi untuk guru dan alat untuk menyampaikan informasi dari sumber belajar ke penerima. Bersamaan dengan Briggs (1970), yang berpendapat bahwa belajar dari media merupakan sarana untuk merangsang siswa agar proses belajar mengajar berlangsung. Menurut Kosma (1994), media diartikan dengan proses pencocokan, misalnya berbicara tentang media pembelajaran adalah mendefinisikan media dengan proses pencocokan yang mempengaruhi pembelajaran.

Dari perbedaan komentar tentang media pembelajaran, dapat ditarik simpulan bahwa media pembelajaran merupakan perantara pada penyampaian materi pembelajaran guna meningkatkan proses belajar mengajar yang optimal. Media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran yang efektif dan meningkatkan hasil belajar siswa.

a. Tujuan Media Pembelajaran

Menurut Sanaky (2013), tujuan media sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk:

1. Mempermudah pembelajaran di kelas.
2. Meningkatkan efektivitas pembelajaran.
3. Menjaga kesesuaian antara tujuan pembelajaran dan materi pelajaran.
4. Membantu fokus peserta didik selama proses pembelajaran.

Adapun tujuan media pembelajaran menurut Smaldino, dkk (2008), adalah untuk mendukung komunikasi dan proses pembelajaran. Lanjut, Dwyer (1978), dalam Asyhar (2011), menyatakan bahwa metode komunikasi memengaruhi kemampuan mengingat peserta didik. Dengan menggunakan media, daya ingat siswa dalam waktu 3 jam hanya 70%. Dengan menggunakan media visual tanpa komunikasi verbal, daya ingat siswa meningkat 72%, sedangkan dengan media visual dan komunikasi verbal, daya ingat siswa meningkat 85%. Ini sejalan dengan gagasan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat peserta didik (Asyhar, 2011).

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran membantu proses pembelajaran dan membentuk lingkungan belajar yang dirancang oleh guru (Suryani & Agung S, 2012). Asyhar (2011) menyatakan bahwa semantik, manipulatif, fiksatif, distributif, sosiokultural, dan psikologis adalah tujuan media pembelajaran.

1. Fungsi Semantik

Semantik berkaitan dengan makna dari suatu kata atau istilah. Dalam berbagai materi pelajaran, terutama pada mata pelajaran Matematika sering kali muncul istilah, simbol, sifat, hubungan antarkonsep, dan proses yang hanya disampaikan secara verbal. Hal ini dapat menyebabkan peserta didik salah memahami makna dari istilah-istilah tersebut. Oleh karena itu, media pembelajaran diperlukan untuk membantu mengatasi permasalahan komunikasi yang kompleks. Fungsi semantik media pembelajaran adalah untuk memberikan kejelasan dan mengkonkretkan konsep, membuat pengetahuan dan pengalaman belajar lebih mudah dipahami dan dimaknai.

2. Fungsi Manipulatif

Media pembelajaran juga memiliki fungsi manipulatif, yaitu sebagai sarana untuk memanipulasi objek atau peristiwa agar sesuai dengan kondisi, situasi, tujuan, dan target pembelajaran. Manipulasi di sini berarti suatu cara yang efektif untuk merepresentasikan peristiwa atau objek yang sulit dijangkau atau tidak memungkinkan dihadirkan secara langsung dalam proses pembelajaran.

3. Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif mengacu pada bagaimana media pembelajaran merekam, menyimpan, dan memutar ulang benda atau peristiwa masa lalu. Melalui media

pembelajaran ini, siswa dapat memperoleh informasi mengenai kejadian-kejadian yang sebelumnya belum mereka ketahui.

4. Fungsi Distributif

Kemampuannya untuk melampaui batas ruang dan waktu serta membantu mengatasi keterbatasan alat indra manusia adalah bagian dari fungsi distributif media pembelajaran. Melalui media pembelajaran, suatu objek atau peristiwa dapat dipindahkan secara virtual ke berbagai tempat, sehingga dapat disajikan secara serentak kepada banyak siswa dengan pengalaman belajar yang relatif serupa terhadap peristiwa tersebut.

5. Fungsi Sosiokultural

Untuk menerima dan menerima perbedaan sosiokultural siswa, media pembelajaran melakukan tugas sosiokultural. Fungsi sosiokultural juga dapat mengajarkan nilai-nilai terkait budaya seperti toleransi dan keharmonisan.

6. Fungsi Psikologis

Dalam fungsi psikologis, media pembelajaran terbagi meliputi berbagai macam fungsi,

a) Fungsi atensi, media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan perhatian mereka terhadap materi pembelajaran.
b) Fungsi afektif mengacu pada bagaimana media pembelajaran menimbulkan perasaan dan emosi siswa serta mempengaruhi seberapa baik mereka menerima atau menolak sesuatu.

c) Fungsi kognitif, menunjukkan bahwa melalui media pembelajaran, siswa dapat memahami dan memanfaatkan representasi dari berbagai objek yang mereka pelajari, baik itu berupa individu, benda, maupun peristiwa.

d) Fungsi psikomotorik, yaitu fungsi yang membantu siswa mengembangkan keterampilan motorik atau keterampilan, seperti menggunakan fasilitas laboratorium atau video senam sebagai pengganti guru senam dalam pelajaran olahraga.

e) Fungsi imajinatif, media pembelajaran memiliki kemampuan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Imajinasi berdasarkan Kamus Lengkap Psikologi (C. P. Chaplin (1993:239) menjelaskan bahwa penciptaan objek atau peristiwa dapat terjadi tanpa menggunakan data sensoris.

f) Fungsi motivasi, Guru dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik dengan menumbuhkan minat dan menanamkan harapan. Harapan untuk mencapai keinginan tertentu dapat menjadi dorongan internal yang ditumbuhkan guru dalam diri peserta didik, yaitu keyakinan bahwa inspirasi akan muncul dalam hati peserta didik atas dorongan dari guru.

Menurut Sutikno (2009:106-107), peran media dalam proses pembelajaran adalah untuk meningkatkan ketertarikan siswa dan membuat pembelajaran lebih komunikatif dan produktif, memungkinkan penyesuaian waktu pembelajaran, meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, dan meningkatkan semangat belajar, serta meningkatkan tingkat keaktifan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, dan banyak lagi. Berdasarkan pendapat ahli di atas yang membahas tentang fungsi media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran

mendukung pembelajaran di kelas dalam banyak hal. Jika media digunakan dengan benar di kelas, media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Encyclopedia of Educational Research dalam Hamalik (Sundayana, 2014), mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut.

1) Menyediakan landasan konkret bagi proses berpikir serta membantu mengurangi penggunaan kata-kata yang tidak dipahami (verbalisme).
2) Meningkatkan ketertarikan dan perhatian siswa terhadap pembelajaran.
3) Membangun fondasi penting bagi perkembangan kemampuan belajar siswa.
4) Memberikan pengalaman langsung yang mendorong siswa untuk belajar secara mandiri.
5) Mengembangkan pola pikir yang terstruktur dan berkesinambungan, khususnya yang berkaitan dengan aktivitas sehari-hari.
6) Mendukung peningkatan keterampilan berbahasa siswa.
7) Menambahkan keberagaman dalam proses kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran, menurut Sudjana dan Rivai (1991), memiliki manfaat untuk membuat pengajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat memupuk motivasi belajar siswa. Ini dapat memperjelas isi materi pengajaran agar lebih mudah dipahami sehingga guru dapat mencapai tujuan pengajaran dengan lebih baik, membuat metode pembelajaran menjadi lebih beragam dengan menggabungkan komunikasi verbal guru dengan media lain untuk mencegah kebosanan siswa, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar mereka sendiri.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk hal-hal berikut bagi guru dan siswa.

a. Manfaat media pembelajaran bagi guru.

1) Menarik perhatian serta memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar.

2) Menyediakan pedoman yang jelas dengan alur dan tahapan pengajaran yang tersusun secara sistematis.

3) Mendukung ketepatan dan ketelitian dalam menyampaikan materi ajar.

4) Membantu memperjelas materi, khususnya konsep-konsep abstrak seperti dalam mata pelajaran matematika, fisika, dan lainnya.

5) Menyediakan variasi dalam metode dan media pembelajaran agar proses belajar tidak terasa monoton.

6) Mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan, bebas dari tekanan.

7) Menghemat waktu dengan menyajikan informasi pokok secara terstruktur dan mudah dipahami.

8) Meningkatkan rasa percaya diri guru dalam mengajar

b. Manfaat media pembelajaran bagi siswa.

1) Mendorong rasa ingin tahu siswa untuk belajar

2) Memotivasi siswa untuk belajar, baik di kelas maupun mandiri;

3) Memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang isampaikan secara terstruktur melalui media;

4) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton bagi siswa sehingga lebih terfokus pada pembelajaran;

5) Meningkatkan kesadaran siswa dalam memilih media pembelajaran yang paling sesuai melalui variasi media yang ditawarkan.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Proses pembelajaran harus dirancang dengan cermat untuk mengikuti perkembangan zaman, termasuk penggunaan media pembelajaran. Guru harus memahami jenis-jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam dan di luar kelas untuk memilih media pembelajaran yang tepat. Berikut adalah beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru selama proses pembelajaran.

Arsyad (2016) mendefinisikan media berbasis manusia, berbasis cetak, visual, audio-visual, dan berbasis komputer sebagai jenis media pembelajaran.

1. Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia adalah jenis media pembelajaran tertua yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media berbasis manusia bermanfaat ketika tujuannya adalah untuk mengubah sikap atau terlibat langsung dalam memantau aktivitas belajar mengajar siswa dan guru. Media ini, melalui eksplorasi yang dibantu oleh analisis peristiwa yang terjadi dari waktu ke waktu di lingkungan belajar, memiliki kemampuan untuk mengarahkan dan memengaruhi proses pembelajaran. Siswa sering menganggap belajar sebagai sesuatu yang negatif dan memiliki pengalaman belajar yang tidak menyenangkan. Instruktur sebagai media manusia dapat secara intuitif memahami kebutuhan siswa dan menyediakan pengalaman belajar yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Terdapat dua pendekatan yang efisien dalam menentukan media berbasis manusia, sebagaimana diperlukan, yakni desain yang berfokus pada permasalahan. Desain pembelajaran yang berorientasi pada permasalahan dikembangkan berdasarkan isu yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Berikut adalah teknik untuk menyusun desain pembelajaran tersebut.

1) Mengidentifikasi masalah yang relevan.
2) Mengidentifikasi pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
3) Pengajaran pentingnya pengetahuan untuk memecahkan masalah.
4) Mengeksplorasikan siswa dalam memecahkan masalah.
5) Mengembangkan masalah dalam konteks yang beragam berdasarkan tingkat kesulitan.
6) Beri siswa masalah baru untuk menyelesaikan untuk menilai pengetahuan mereka.

Desain pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif adalah komponen penting dari pembelajaran dengan media berbasis manusia. Jika manusia diberi akal dan budi pekerti oleh Tuhan, mereka akan lebih mudah memahami keadaan siswa selama proses pembelajaran daripada komputer, yang hanya dapat mengikuti program yang telah ditentukan sebelumnya.

2. Media Berbasis Cetakan

Arsyad (2016) menyatakan bahwa "media berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran kertas." Konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi

kosong adalah enam hal yang harus diperhatikan saat merancang media berbasis cetakan. Materi media berbasis cetakan merupakan dasar untuk pembuatan dan penggunaan materi pembelajaran lainnya yang memiliki fitur berikut, menurut Kustandi dan Sutjipto (2011).

1) Teks dibaca secara linier.
2) Teks menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif.
3) Teks ditampilkan statis.
4) Pengembangan bergantung pada prinsip kebahasaan dan persepsi visual.
5) Teks juga berorientasi pada siswa.
6) Informasi dapat diatur dan ditata ulang oleh pemakai media.

3. Media Berbasis Visual

Media visual, menurut Kustandi dan Sutjipto (2011), tidak terlalu berbeda dari media berbasis cetak. Persamaan utama adalah pembuatan dan penggunaan materi pembelajaran yang memiliki ciri-ciri berikut.

1) Visual diamati berdasarkan ruang.
2) Visual juga menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif.
3) Visual juga ditampilkan statis.
4) Persepsi visual digunakan sebagai acuan dalam prinsip kebahasaan dan persepsi visual.
5) Media visual juga berorientasi pada siswa.
6) Informasi dapat diatur dan ditata ulang oleh pemakai media.

Arsyad (2016) menyatakan bahwa visual harus ditempatkan dalam konteks yang relevan dan siswa harus berinteraksi dengannya untuk menyakinkan bahwa

ada proses informasi, karena visual dapat menarik minat siswa dan membangun hubungan antara pelajaran dan dunia nyata.

4. Media Audio Visual

Visual berarti gambar, grafik, atau sesuatu yang dapat dilihat oleh indra penglihatan, sedangkan audio dapat didefinisikan sebagai suara yang didengar oleh indra pendengaran. Audio visual merupakan gabungan antara gambar dan suara. Media audio visual adalah jenis media pembelajaran yang menggabungkan suara dan gambar untuk digunakan dalam kegiatan belajar dan mempengaruhi kinerja program pendidikan. Hal ini cukup membantu pendengaran dan penglihatan siswa untuk dapat memahami pelajaran lebih baik. Teknik audio visual adalah teknik yang menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin mekanik dan elektronik. Sebagaimana dinyatakan oleh Kustandi dan Sutjipto (2011), ciri-ciri berikut berlaku untuk media audio visual.

a. Bersifat linier.
b. Menyajikan visualisasi yang dinamis.
c. Digunakan sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan oleh perancang atau pembuat media.
d. Merupakan representatif fisik dari gagasan rill atau gagasan abstrak.
e. Dikembangkan menurut prinsip psikologi behaviorisme dan kognitif.
f. Biasanya berfokus pada guru dan siswa kurang terlibat.

Arsyad (2010) menyatakan bahwa pengajaran audio visual memiliki ciri-ciri penggunaan perangkat keras selama proses pendidikan, seperti penggunaan proyektor, *tape recorder*, dan proyektor visual yang lebar. Pembelajaran melalui

media audio visual berarti pembuatan dan penerapan materi melalui pendengaran dan pandangan. Tidak perlu bergantung pada pemahaman kata atau simbol terkait.

a. Video "*Asal-Usul Kediri*"

Media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia, khususnya untuk siswa kelas XI, memerlukan media yang efektif supaya pemahaman siswa dapat maksimal. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media audio visual yang memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa dan alat bagi guru untuk melangsungkan pembelajaran. Dalam pemilihan media pembelajaran ini, peneliti memilih media berupa video pembelajaran untuk siswa. Peneliti memilih video audio visual yang berjudul "*Asal-Usul Kediri*". Pemilihan judul tersebut memiliki tujuan untuk memberikan pengetahuan sejarah kepada siswa tentang cerita masa lampau, khususnya yaitu daerah Kediri. Video "*Asal-Usul Kediri*" dapat mengenalkan kembali nilai sejarah zaman dahulu yang penting untuk diingat dan dikenang oleh semua orang, terutama untuk pembelajaran siswa supaya dapat melestarikan budaya sosial suatu daerah.

Penelitian ini dilakukan secara mandiri dari penelitian sebelumnya, yang digunakan sebagai referensi dan bahan penelitian. Hasil penelitian yang digunakan untuk perbandingan tidak lepas dari topik penelitian yaitu kajian media dan keterampilan menulis cerita pendek.

Penelitian Teni Nurrita (Jurnal Misykat, 2018) telah melakukan penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**" memaparkan bahwa alat bantu dalam proses belajar mengajar supaya makna dan pesan yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami, sehingga

tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien. Setelah guru menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa dan menghasilkan perubahan tingkah laku, disebut hasil belajar. Media pembelajaran memiliki dua manfaat bagi guru. Pertama, mereka memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang memungkinkan siswa menjelaskan materi dengan cara sistematis dan menarik, yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Kedua, mereka dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, memungkinkan mereka berpikir dan menganalisis materi pelajaran dalam lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dengan media pembelajaran. Siswa dapat memahami pelajaran karena media pembelajaran menjadi menarik dan mudah digunakan. Selain itu, media pembelajaran menyesuaikan kebutuhan siswa, efisiensi belajar siswa dapat meningkat karena media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran, meningkatkan konsentrasi belajar siswa, dan memotivasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian sebelumnya, karena penelitian ini membahas tentang bagaimana menggunakan media pembelajaran yang efektif di kelas untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Penelitian ini juga membahas metode pembuatan media pembelajaran, sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan jenis media audio visual "*Asal-Usul Kediri*".

Melva Dolok Saribu, Marlina Agkris Tambunan, dan Monalisa Frince Sianturi (Jurnal Pendidikan dan Konseling, 2022), melakukan penelitian mengenai "**Pengaruh Media Film Pendek terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Paraginan**" ini menemukan bahwa penggunaan media

film meningkatkan keinginan dan keterampilan siswa untuk menulis cerita pendek secara signifikan. Mereka juga dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang struktur cerita dan mengembangkan ide-ide kreatif. Penggunaan film pendek berdampak besar pada kemampuan Anda untuk menulis cerita pendek. Dengan menggunakan media film, siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk menulis cerita pendek. Siswa kelas IX SMP Negeri Paranginan memiliki keterampilan menulis cerpen yang buruk sebelum menggunakan media film pendek, sehingga mereka tidak mencapai nilai KKM. Ini karena peran film sebagai media pembelajaran yang signifikan. Kadang-kadang, menonton dan menikmati film pendek dapat mendorong siswa untuk menulis cerita pendek.

Hasil penelitian di atas memiliki kesamaan dengan hasil penelitian saat ini, yaitu menulis cerita pendek. Namun, metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian saat ini membedakan keduanya. Penelitian di atas menggunakan media pembelajaran film pendek. Sementara, penelitian sekarang menggunakan media pembelajaran audio visual.

Dwi Maula Fitri Ningrum, Ristiyani, dan Mila Roysa (Jurnal Inovasi Pendidikan, 2023), dalam penelitian yang berjudul **"Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Menggunakan Aplikasi *Wattpad*"** menunjukkan penggunaan media pembelajaran mempengaruhi proses pembelajaran menulis cerita pendek. Penggunaan media pembelajaran menulis melalui aplikasi Wattpad dapat disebut sebagai media belajar yang kreatif, modern dan menyenangkan. Aplikasi ini juga berfungsi untuk menghibur siswa agar pembelajaran menulis di kelas tidak menjadi monoton dan membosankan. Aplikasi *Wattpad* memungkinkan siswa untuk

menulis karya seperti novel, cerita pendek, bahkan puisi. Hal ini dapat mengembangkan proses berpikir siswa.

Hasil penelitian di atas memiliki persamaan dengan penelitian yang sekarang yaitu membahas mengenai menulis cerita pendek pada pembelajaran. Namun, perbedaan terletak pada fakta bahwa penelitian di atas menggunakan aplikasi *Wattpad* untuk mengajarkan siswa menulis cerita pendek. Sementara, pada penelitian sekarang menggunakan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" dalam pembelajaran menulis cerita pendek.

C. Teori dan Penelitian Terdahulu Variabel Terikat dan Variabel Bebas

Penelitian ini dilakukan secara independen dari penelitian sebelumnya, yang digunakan sebagai referensi dan bahan penelitian. Hasil penelitian yang digunakan untuk perbandingan tidak lepas dari topik penelitian yaitu kajian media pembelajaran dan keterampilan menulis cerita pendek.

Alvi Kusumah, Teguh Suharto, dan Agung Nasrulloh Saputro (Jurnal Pendidikan Multidisipliner, 2024) telah menyajikan suatu penelitian mengenai "**Penerapan Metode Pembelajaran *Discovery Learning* dengan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Kelas 5 SDN Bangunrejo Lor 3 Ngawi**". Dalam penelitian ini, para peneliti menemukan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran cerita pendek dapat meningkatkan upaya siswa untuk menulis cerita pendek. Siswa kelas 5 SDN Bangunrejo Lor 3 Ngawi menunjukkan peningkatan keterampilan menulis cerita pendek setelah menggunakan metode *Discovery Learning* dengan media audio visual. Ini

menunjukkan bahwa menerapkan metode *Discovery Learning* dengan media audio visual akan meningkatkan kemampuan siswa menulis cerita pendek.

Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran menulis cerita pendek adalah subjek penelitian saat ini, dan temuan penelitian di atas sejalan. Sedangkan perbedaan penelitian di atas dengan penelitian sekarang yaitu penelitian di atas menerapkan metode pembelajaran *Discovery Learning*. Sementara, penelitian sekarang, hanya menggunakan media audio visual dalam pembelajaran keterampilan menulis cerita pendek. perbedaan juga terletak pada subjek penelitian. Dalam penelitian di atas, subjek penelitiannya yaitu siswa SDN Bangunrejo Lor 3 Ngawi. Sedangkan, penelitian sekarang, subjek penelitiannya adalah siswa kelas XI SMA Negeri 4 Kota Kediri.

Penelitian Indah Tiarasari, Welli Marlisa, dan Alfdhal Kusumanegara (Jurnal Bahasa dan Sastra, 2024) telah melakukan penelitian dengan judul "**Pengaruh Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pendek**" memaparkan tentang tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui media audio visual memengaruhi kemampuan siswa kelas IX MTs Ummatan Wasathan Pesantren Teknologi Riau untuk menulis cerita pendek. Penelitian ini adalah jenis kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain kontrol *post-test* saja. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *purposive*. Hasil analisis memungkinkan beberapa hal. Pertama, keterampilan menulis cerita pendek siswa yang diajarkan melalui media audio visual menerima nilai rata-rata 80,27. Kedua, keterampilan menulis cerita pendek siswa yang diajarkan melalui model

konvensional menerima nilai rata-rata 74,55. Ketiga, ada korelasi antara penggunaan media audio visual dan kemampuan menulis cerita pendek.

Hasil penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang sekarang, yaitu membahas tentang media audio visual terhadap keterampilan menulis siswa untuk mengidentifikasi hubungan atau pengaruh dari dua variabel tersebut. Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang sekarang terletak pada sasaran penelitian yang dipilih oleh peneliti. Untuk penelitian ini sasran penelitiannya adalah siswa kelas IX MTs, sedangkan penelitian yang sekarang sasaran penelitiannya yaitu kelas XI SMA.

Berlian Putri Maharani, Encil Puspitoningrum, dan Marista Dwi Rahmayantis (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran ke-6, 2023), dalam penelitian yang berjudul "**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi terhadap Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi pada Siswa Kelas X**", dapat dijabarkan bahwa penelitian ini merujuk pada keterampilan menulis paragraf deskripsi dengan media pembelajaran animasi. Untuk mendeskripsikan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam elemen menulis paragraf. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa kemampuan untuk menulis paragraf deskripsi tanpa menggunakan media pembelajaran animasi mendapatkan nilai rendah. Hasil posttest kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata 73,46, di bawah KKM. Hasil posttest kelas eksperimen menunjukkan kemampuan siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih untuk menulis paragraf deksripsi dengan media animasi tinggi, dengan nilai rata-rata 83,65. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi memengaruhi kemampuan siswa untuk menulis paragraf deskripsi.

Hasil penelitian di atas memiliki persamaan dengan penelitian saat ini, yaitu penggunaan media yang efektif untuk pembelajaran di kelas. Sedangkan hal yang membedakan yaitu penelitian di atas menggunakan media pembelajaran berupa animasi. Sementara, penelitian sekarang menggunakan media pembelajaran audio visual "*Asal-Usul Kediri*". Selain itu, penelitian di atas membahas mengenai keterampilan menulis paragraf deskripsi, sedangkan penelitian sekarang, membahas mengenai keterampilan menulis cerita pendek.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa ada banyak cara dan hasil yang relevan untuk menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa menulis cerita pendek.

D. Kerangka Berpikir

Mata pelajaran bahasa Indonesia yang memiliki keterkaitan dengan keterampilan menulis penting untuk dikuasai siswa, khususnya kepada siswa kelas XI sekolah menengah. Salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa yaitu keterampilan menulis teks cerita pendek. Keterampilan tersebut merupakan sarana untuk mengembangkan kreativitas, berpikir kritis, dan olah imajinasi siswa dalam menciptakan sebuah karya sastra berupa teks cerita pendek. Namun, fakta di lapangan menunjukkan masih banyak hambatan yang menghalangi siswa untuk memahami dan mengembangkan keterampilan menulis cerita pendek sehingga membuat nilai belajar siswa kurang maksimal.

Penyebab rendahnya hasil belajar menulis cerita pendek dalam mata pelajaran bahasa Indonesia adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang tepat diterapkan pada siswa dan membuat proses belajar mengajar kurang maksimal.

Pernyataan tersebut juga berlaku pada pembelajaran menulis cerita pendek yang menuntut siswa memiliki keterampilan menulis yang aktif dan kreatif. Proses pembelajaran menulis cerita pendek tidak hanya memerlukan keaktifan dan juga keterampilan siswa dalam menulis cerita pendek saja, namun juga untuk menunjang pembelajaran yang lebih baik. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat melibatkan imajinasi siswa dan membantu guru menyampaikan pembelajaran sedemikian rupa sehingga tercapai proses pembelajaran yang efektif karena siswa tidak bosan dan kesulitan.

Penggunaan media pembelajaran audio visual "*Asal-Usul Kediri*" memengaruhi siswa dalam berimajinasi secara akurat dan mudah. Setidaknya siswa tidak akan kesulitan menulis cerita pendek karena media pembelajaran dapat membantu siswa dalam motivasi belajar menulis cerita pendek. Untuk mengantisipasi kepuasan terhadap hasil cerita pendek siswa, peneliti mencoba menerapkan penggunaan media pembelajaran berupa media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" dalam keterampilan cerita pendek. Media pembelajaran diberikan kepada siswa agar dapat menjadikan siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, menumbuhkan semangat belajar siswa untuk mempelajari materi pelajaran, yang menghasilkan hasil belajar siswa yang lebih baik dan paling efektif.

Berdasarkan teori yang telah dipaparkan, penggunaan media pembelajaran audio visual "*Asal-Usul Kediri*" pada siswa kelas XI SMA Negeri 4 Kota Kediri ini merupakan sebuah upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek siswa. Peneliti akan mengamati keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas XI fase F XI SMA Negeri 4 Kota Kediri. Untuk mempelajari keterampilan tersebut,

peneliti akan menerapkan penggunaan media pembelajaran berupa media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" pada siswa kelas XI fase F XI SMA Negeri 4 Kota Kediri tahun ajaran 2024/2025. Berdasarkan media pembelajaran yang digunakan, peneliti mengamati pengaruh media tersebut terhadap keterampilan siswa kelas XI dalam menulis cerita pendek.

F. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2013:96) mengungkapkan bahwa hipotesis penelitian adalah jawaban sementara pada suatu penelitian, yang kebenarannya belum dapat dibuktikan kebenarannya secara empiris dinyatakan tentatif karena jawabannya berdasarkan teori. Adapun teori yang ada, menyatakan bahwa suatu hipotesis pada dasarnya hanya menyatakan suatu variabel mempunyai pengaruh terhadap variabel lain. Namun, hipotesis hanya diartikan sebagai hipotetis. Berdasarkan penelitian teoretis dan kerangka berpikir, maka dapat dirumuskan hipotesis atau jawaban sementara dalam penelitian ini, yaitu.

1. Keterampilan menulis cerita pendek siswa XI fase F XI SMA Negeri 4 Kota Kediri tahun ajaran 2024/2025 tanpa menggunakan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" lebih rendah.
2. Keterampilan menulis cerita pendek siswa XI fase F XI SMA Negeri 4 Kota Kediri tahun ajaran 2024/2025 dengan menggunakan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" lebih tinggi.
3. Terdapat pengaruh penggunaan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" terhadap keterampilan menulis cerita pendek siswa XI fase F XI SMA Negeri 4 Kota Kediri tahun ajaran 2024/2025.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Peneliti menggunakan istilah "desain penelitian" untuk menjelaskan strategi yang mereka gunakan untuk menghubungkan setiap aspek penelitian secara sistematis schingga mereka dapat menganalisis dan menentukan fokus penelitian dengan lebih efektif dan efisien. Jenis metode kuantitatif yang akan digunakan, bergantung pada variabel *independent* yang dimanipulasi. Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen, yang berarti penelitian yang memberikan proses dan melihat perubahannya. Namun, hal itu tidak dapat memanipulasi subjek dan sampel yang digunakan tidak diambil secara acak. Penelitian kuasi eksperimen digunakan untuk menyelidiki bagaimana variabel dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berinteraksi satu sama lain.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kelompok kontrol non-ekuivalen (*non-equivalent control group*) yaitu pendekatan penelitian yang mengharuskan dua kelas sampel diperlukan untuk desain tidak sebanding. Kedua kelompok akan diuji dengan instrumen yang sama untuk menentukan yang lebih berpengaruh. Kelas eksperimen akan menerima perlakuan sedangkan kelas kontrol tidak menerima perlakuan. Pendekatan kelompok kontrol *non-ekuivalen* pada penelitian kuasi eksperimen menggunakan kelompok *pre-test* dan *post-test*. Desain ini dipilih karena memungkinkan pengujian pengaruh penggunaan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" terhadap keterampilan menulis cerita pendek siswa, meskipun pengelompokan subjek tidak dilakukan secara acak.

Berikut ini merupakan desain penelitian kuasi eksperimen (*quasi experimental*) dengan menggunakan pendekatan kelompok kontrol non ekuivalen (*non-equivalent control group*).

Tabel 3.1 (*Non Equivalent Control Group*)

Kelompok	Kelas	*Pre-test*	Perlakuan	*Post-test*
Kelas Eksperimen	XI-5	O_1	X_1	O_2
Kelas Kontrol	XI-4	O_3	-	O_4

Keterangan:

O_1 = Hasil *pre-test* kelompok eksperimen.

O_2 = Hasil *post-test* kelompok eksperimen.

O_3 = Hasil *pre-test* kelompok kontrol.

O_4 = Hasil *post-test* kelompok kontrol.

X_1 = Perlakuan menggunakan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*".

B. Definisi Opersional

Definisi operasional merupakan pernyataan atau definisi yang diperlukan oleh peneliti untuk menjawab hipotesis penelitian. Pada variabel penelitian, definisi operasional dapat disebut sebagai suatu atribut atau sifat dari objek atau penelitian yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan, kemudian ditarik kesimpulan.

1. Keterampilan Menulis Cerita Pendek

Keterampilan menulis cerita pendek mencakup keterampilan untuk mengolah ide dan emosi menjadi sebuah narasi yang padat dan bermakna. Keterampilan menulis cerita pendek merujuk pada sebuah kegiatan untuk menuangkan ide, gagasan, imajinasi, dan pengalaman ke dalam bentuk narasi yang singkat juga penuh makna. Seorang penulis, cerita pendek harus mampu membangun karakter yang kuat dengan sedikit kata, tetapi tetap terasa hidup. Keterampilan menulis cerita pendek tidak hanya melibatkan penggunaan kata-kata yang tepat, tetapi juga keterampilan untuk membangun alur cerita yang menarik, menciptakan karakter yang hidup, dan menyampaikan pesan secara mendalam. Seorang penulis perlu memiliki pemahaman yang mendalam tentang struktur naratif seperti pengenalan, komplikasi, konflik, dan resolusi. Penggunaan bahasa yang tepat memengaruhi cara pembaca merasakan cerita.

Proses menulis cerita pendek melibatkan revisi berulang untuk memperbaiki setiap bagian cerita. Keberhasilan menulis cerita pendek terletak pada keterampilan penulis untuk menarik perhatian pembaca dari awal hingga akhir cerita. Elemen kejutan atau *twist* sering kali menjadi kunci untuk menunjukkan kesan mendalam isi cerita. Dalam proses menulis cerita pendek, penulis akan memadukan kreativitas dan logika, sehingga pembaca dapat merasakan isi dari cerita. Menulis cerita pendek menjadi sarana untuk mengeksplorasi ide-ide dan menyampaikan perspektif dengan cara yang halus dan penuh makna.

2. Media Audio Visual "*Asal-Usul Kediri*"

Media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" menyajikan kisah legendaris tentang asal mula sebuah daerah yang sarat nilai budaya. Dengan visual yang memukau,

cerita "*Asal-Usul Kediri*" dihidupkan kembali dari suasana kerajaan pada masa lampau, beserta latar sejarah dibuat seperti animasi bergerak yang menarik. Setiap adegan dirancang untuk menghadirkan visual yang indah sekaligus informatif dan menambah daya tarik berbagai kalangan. Alur narasi yang disampaikan oleh tokoh-tokoh utama yang karismatik, menggambarkan kebijaksanaan, keberanian, dan cinta pada tanah air. Bagian-bagian sejarah diceritakan dengan jelas, membuat pendengar larut dalam pengalaman yang informatif dan menghibur. Kesan yang kuat dan otentik dihasilkan melalui penggunaan efek suara tradisional. Pilihan kata dalam cerita dirangkai dengan cermat untuk menggambarkan keindahan budaya lokal. Daya tarik suara cerita diperkuat oleh alur cerita yang dramatis.

Dalam durasi yang singkat, video ini berhasil menghasilkan penggambaran budaya yang kuat tanpa kehilangan esensi cerita. Penggunaan animasi dan efek suara modern memperkaya pengalaman menonton dan menjadi lebih relevan bagi generasi muda. Cerita "*Asal-Usul Kediri*" tidak hanya menginformasikan, tetapi rasa kagum terhadap warisan budaya. Melalui audio visual ini, kekayaan sejarah Kediri tersampaikan dengan cara yang kreatif dan inspiratif.

C. Pengembangan Instrumen Penelitian

1. Instrumen Penelitian

Keakuratan instrumen dalam sebuah penelitian dapat memengaruhi hasil data yang dikumpulkan. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian, terutama untuk mengumpulkan data seperti angket, tes, dan lembar observasi. Penelitian ini menggunakan alat atau instrumen tes. Instrumen penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam

materi pembelajaran tertentu. Penelitian ini menggunakan instrumen tes menulis cerita pendek kepada siswa kelas XI fase F di SMA Negeri 4 Kota Kediri tahun ajaran 2024/2025 menggunakan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*". Instrumen ini digunakan untuk mengukur tingkat keterampilan menulis cerita pendek siswa. Pokok masalah dari penelitian ini adalah keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas XI. Berikut ini adalah rubrik penilaian keterampilan menulis cerita pendek siswa.

Tabel 3.2 Rubrik Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Skor	Kriteria Penilaian
1.	Struktur Cerita Pendek	4	Sangat Baik: Cerita memiliki struktur (Orientasi, komplikasi, klimaks, dan resolusi) yang lengkap, logis, dan saling terhubung dengan baik.
		3	Baik: Struktur cerita ada, tetapi ada sedikit ketidaksesuaian antara bagian-bagian cerita.
		2	Kurang Baik: Struktur cerita kurang lengkap atau terlalu singkat.
		1	Sangat Kurang: Struktur cerita tidak ada dan tidak sesuai antar bagian-bagian cerita.
2.	Kesesuaian Kaidah Kebahasaan	4	Sangat Baik: Cerita menggunakan kaidah kebahasaan secara konsisten dan tepat. Adapun pemilihan kata, penggunaan kata kerja, kata hubung, dan gaya bahasa yang sesuai dengan suasana cerita. Hampir tidak ada kesalahan.
		3	Baik: Sebagian besar kaidah kebahasaan digunakan dengan tepat. Terdapat sedikit kesalahan dalam pemilihan kata atau struktur kalimat, tetapi tidak menggangu jalan penulisan cerita.
		2	Kurang Baik: Penggunaan kebahasaan kurang konsisten. Terdapat beberapa kesalahan dalam struktur kalimat, pemilhan

			kata, atau gaya bahasa yang dapat mengurangi keutuhan cerita.
		1	Sangat Kurang: Kaidah kebahasaan tidak bisa dipahami, memiliki banyak kesalahan dalam struktur kalimat, pemilihan kata, dan gaya bahasa sehingga cerita sulit dipahami.
3.	Kreativitas Tulisan	4	Sangat Baik: Cerita dibuat secara orisinal dengan jalan cerita yang menarik dan cerita dapat memunculkan imajinasi pembaca.
		3	Baik: Cerita cukup orisinal dengan jalan cerita yang menarik. Namun, cerita belum memunculkan imajinasi, tetapi cerita masih bisa dimsakan *feeling*nya. Banyak kesalahan dalam mendeskripsikan susunan cerita.
		2	Kurang Baik: Cerita kurang menarik, ide cerita masih rancu, dan imajinasi tidak muncul.
		1	Sangat Kurang: Cerita tidak memiliki kreativitas sama sekali. Cerita seperti salinan yang tidak memiliki sumber yang jelas.
4.	Penggunaan Nilai Sejarah	4	Sangat Baik: Cerita mendalam dan jelas menggambarkan nilai sejarah dengan akurat dan sesuai.
		3	Baik: Cerita menyertakan nilai sejarah, tetapi ada sedikit ketidaksesuaian atau kurang mendalam.
		2	Kurang Baik: Nilai sejarah ada, namun tidak jelas atau kurang tepat dalam penggambaran.
		1	Sangat Kurang: Nilai sejarah tidak tercermin dalam cerita.
5.	Penggunaan Tanda Baca	4	Sangat Baik: Cerita ditulis sesuai dengan aturan penulisan, ejaan tanda baca, penggunaan huruf kapital, dan penataan paragraf.
		3	Baik: Cerita ditulis sesuai dengan aturan penulisan cerita pendek. Tetapi, masih banyak kesalahan ejaan tanda baca, penggunaan huruf kapital, dan penataan paragraf.

		2	Kurang Baik: Cerita belum memenuhi aturan penulisan cerita pendek, kadang terjadi kesalahan ejaan tanda baca, penggunaan huruf kapital, dan penataan paragraf.
		1	Sangat Kurang: Cerita tidak memenuhi aturan penulisan cerita pendek, terjadi banyak kesalahan ejaan tanda baca, penggunaan huruf kapital, dan penataan paragraf.
	Jumlah Skor		

Sumber: Buku Guru Bahasa Indonesia 2014

$$\textbf{Nilai Akhir} = \frac{\text{Total pemerolehan skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Tabel 3.3 KKTP Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

No.	Predikat	Kriteria	Interval Nilai	Keterangan
1.	A	Sangat Baik	91-100	Pencapaian sangat baik dang sangat memuaskan.
2.	B	Baik	81-90	Pencapaian memadai dengan bebcbrapa kekurangan.
3.	C	Cukup	71-80	Pencapaian cukup memadai dengan banyak kekurangan.
4	D	Kurang	61-70	Pencapaian perlu perbaikan yang signifikan.
5.	E	Gagal	0-60	Pencapaian tidak memenuhi standar.

Sumber: Panduan Penilaian Kurikulum Merdeka Kemendikbud

2. Validitas dan Reabilitas

a. Validitas

Validitas merupakan metrik yang mengukur valid atau tidaknya suatu instrumen. Validitas mengacu pada instrument penelitian yang digunakan dapat mengukur yang seharusnya diukur. Untuk memastikan validitas instrumen, dapat dilakukan validitas isi melalui konsultasi dengan ahli. Dalam hal tersebut, ahli yang dimaksud adalah dosen pendidikan bahasa dan sastra Indonesia di Universitas Nusantara PGRI Kediri dan guru Bahasa Indonesia di sekolah yang akan dituju. Selain konsultasi dengan dosen, dapat juga melakukan penilaian dan pemahaman kepada guru untuk kesesuaian materi dengan indikator keterampilan menulis cerita pendek. Validitas isi juga dapat diperiksa untuk memastikan bahwa setiap butir instrumen yang dibuat, dapat mengukur aspek keterampilan menulis cerita pendek yang sesuai dengan teori yang digunakan.

b. Reliabilitas

Reliabilitas dalam penelitian merujuk pada pengujian instrumen untuk menilai konsistensi hasil pengukuran. Uji reliabilitas dilakukan pada data hasil yang telah dikumpulkan menggunakan uji statistik Cronbach's Alpha. Berikut ini disajikan rumus dan tabel nilai interpetasi dari uji statistik *Cronbach's Alpha*.

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

Gambar 3.1 Rumus Reliabilitas

Keterangan:

α = Nilai reliabilitas (*Cronbach's Alpha*)

k = Jumlah butir/item instrumen

δ_i^2 = Varians skor masing-masing item

δ_t^2 = Varians skor total

Tabel 3.4 Interpretasi *Cronbach's Alpha*

Nilai *Alpha*	Interpretasi
≥0,90	Sangat reliabel
0,80-0,89	Reliabel
0,70-0,79	Cukup reliabel
0,60-0,69	Kurang reliabel
<0.60	Tidak reliabel

Dengan adanya validitas dan reliabilitas yang telah teruji, instrumen penelitian diharapkan dapat memberikan hasil yang akurat dan konsisten untuk menganalisis pengaruh media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" terhadap peningkatan keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas XI di SMA Negeri 4 Kota Kediri. Hal ini juga dapat memastikan bahwa kesimpulan penelitian memiliki dasar yang kuat dan dapat diandalkan.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian merupakan suatu lokasi yang digunakan sebagai proses studi untuk memperoleh pemecahan masalah pada penelitian. Tempat yang digunakan pada penelitian ini yaitu tempat belajar atau sekolah. Peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 4 Kota Kediri yang beralamat di Jl. Sersan Suharmaji, Gg. IX, No. 52, Kelurahan Manisrenggo, Kota Kediri, Jawa Timur, kode pos 64128.

Alasan dipilihnya sekolah tersebut didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, SMA Negeri 4 Kota Kediri telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka Belajar melalui pendekatan yang fleksibel yang memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan potensi diri sesuai minat dan bakat. Pembelajaran berbasis proyek, serta pemanfaatan teknologi dalam kelas, menjadi daya tarik

utama, yang membuat proses belajar mengajar lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Kedua, guru-guru yang ada di SMA Negeri 4 Kota Kediri telah bersertifikasi dan memiliki standar kompetensi yang tinggi serta fokusnya pada pengembangan keterampilan abad 21, seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan komunikasi. Siswa-siswi di sekolah juga diberdayakan untuk terlibat aktif dalam berbagai kegiatan ekstrakulikuler yang mendukung pengembangan karakter dan kepemimpinan.

Ketiga, pada tahun ajaran 2023/2024, SMA Negeri 4 Kota Kediri berhasil menembus Perguruan Tinggi Negeri (PTN) Jalur Seleksi Nasional Berdasarkan Prestasi (SNBP) sebanyak 69 siswa dan Seleksi Prestasi Akademik Nasional Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (SPAN-PTKIN) sebanyak 11 siswa yang merupakan sebuah kebanggaan bagi sekolah. Keempat, SMA Negeri 4 Kota Kediri meraih prestasi dalam Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN) tahun 2024 yang diselenggarakan pada bulan Juli di Surabaya. Ada empat atlet yang mengikuti olimpiade tersebut dengan cabang olahraga bulu tangkis, pencak silat, atletik putri/putra, dan bola voli.

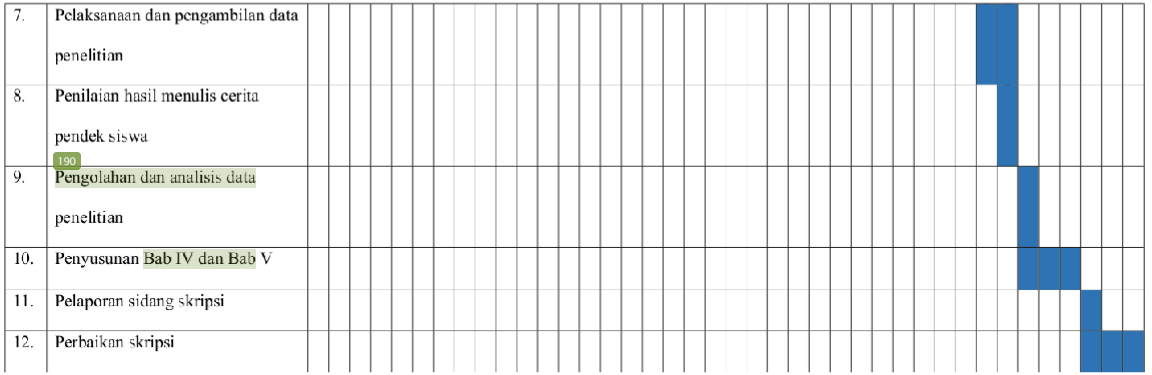
2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian merupakan sebuah susunan alat penting dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Segala bentuk kegiatan yang dilakukan peneliti dari awal hingga selesai melakukan penelitian memiliki tenggat waktu yang telah ditentukan. Kegiatan penelitian dilakukan mulai dari bulan September hingga

Desember 2024. Untuk mendapatkan gambaran kegiatan peneliti yang lebih rinci ada dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3.4 Rincian Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Waktu Penelitian																																								
		Oktober 2024				November 2024				Desember 2024				Januari 2025				Februari 2025				Maret 2025				April 2025				Mei 2025				Juni 2025				Juli 2025			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengajuan judul skripsi																																								
2.	Studi pustaka																																								
3.	Perumusan masalah penelitian																																								
4.	Penyusunan Bab I, Bab II, dan Bab III																																								
5.	Penyusunan instrumen penelitian																																								
6.	Pengajuan surat izin melakukan penelitian																																								

7.	Pelaksanaan dan pengambilan data penelitian	
8.	Penilaian hasil menulis cerita pendek siswa	
9.	Pengolahan dan analisis data penelitian	
10.	Penyusunan Bab IV dan Bab V	
11.	Pelaporan sidang skripsi	
12.	Perbaikan skripsi	

Keterangan: 1 – Minggu Pertama; 2 – Minggu Kedua; 3 – Minggu Keenpat; 4 – Minggu Keempat

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian bisa diartikan sebagai subjek penelitian di wilayah serta waktu tertentu yang akan diteliti. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas XI yang sedang menempuh pembelajaran di SMA Negeri 4 Kota Kediri pada tahun ajaran 2024/2024. Di bawah ini adalah perincian populasi penelitian.

Tabel 3.5 Populasi Penelitian

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
XI-1	12	24	36 siswa
XI-2	12	23	35 siswa
XI-3	13	22	35 siswa
XI-4	12	23	35 siswa
XI-5	16	20	36 siswa
XI-6	12	23	35 siswa
XI-7	18	18	36 siswa
XI-8	15	21	36 siswa
XI-9	18	18	36 siswa
XI-10	17	19	36 siswa
XI-11	16	20	36 siswa
Total			**Σ = 392 siswa**

Sumber: Data resmi dapodik SMA Negeri 4 Kediri

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian kecil dari jumlah dan karakteristik dari suatu populasi. Sampel pada penelitian ini yaitu mengambil sebagian kecil dari populasi siswa kelas XI di SMA Negeri 4 Kota Kediri yang dibagi menjadi dua kelompok kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian, berbagai

pengambilan metode sampling digunakan untuk mengambil sampel (Sugiyono, 2015:118). Penelitian ini menggunakan teknik *Simple Random Sampling* untuk menentukan sampel.

Adapun pengambilan sampel pada penilitian menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan pendapat Arikunto (2018:174), menyatakan bahwa sampel yang kurang dari 100 dapat diambil secara keseluruhan. Sampel yang besar atau yang lebih dari 100 orang, dapat diambil sebanyak 10% hingga 15% atau 20% atau lebih. Pada penelitian ini memiliki populasi sebanyak 392 siswa dengan sampel berjumlah 71 siswa berdasarkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

$$\frac{\text{Jumlah sampel}}{\text{Jumlah populasi}} \times 100\% = \frac{71}{392} \times 100\% = 18\%$$

Tabel 3.6 Sampel Penelitian

Kelompok	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
Kelompok Kontrol	XI-4	12	23	35 siswa
Kelompok Eksperimen	XI-5	16	20	36 siswa
Total				**Σ = 71**

F. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian kuantitatif yaitu suatu proses penerapan metode ilmiah dengan mempertimbangkan elemen keilmuan. Hal yang diharapkan dari penelitian ini adalah memastikan bahwa hasil yang sah atau valid. Berikut ini adalah tahapan penelitian ini.

1. Tahap Persiapan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap persiapan yaitu merancang media pembelajaran audio visual "*Asal-Usul Kediri*", menyiapkan instrumen tes (*pre-test* dan *post-test*), dan melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, kelompok dibagi menjadi kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol.

a. Kelas eksperimen: Memberikan *pretest* untuk mengukur keterampilan awal menulis cerita pendek siswa. Memberikan perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran menggunakan audio visual "*Asal-Usul Kediri*" kepada siswa. Kemudian, memberikan *post-test* kepada siswa untuk mengukur hasil keterampilan menulis cerita pendek setelah diberi perlakuan.

b. Kelas kontrol: Memberikan *pre-test* dengan format serupa dengan kelas eksperimen. Kelas kontrol menggunakan media selain audio visual "*Asal-Usul Kediri*" atau menggunakan media pembelajaran lain (media film pendek). Setelah dilakukan pengelompokan, peneliti mengumpulkan data dari kedua kelompok kelas tersebut. Kemudian, hasil data yang telah dikumpulkan diberi penskoran atau penilaian untuk diolah pada tahap analisis.

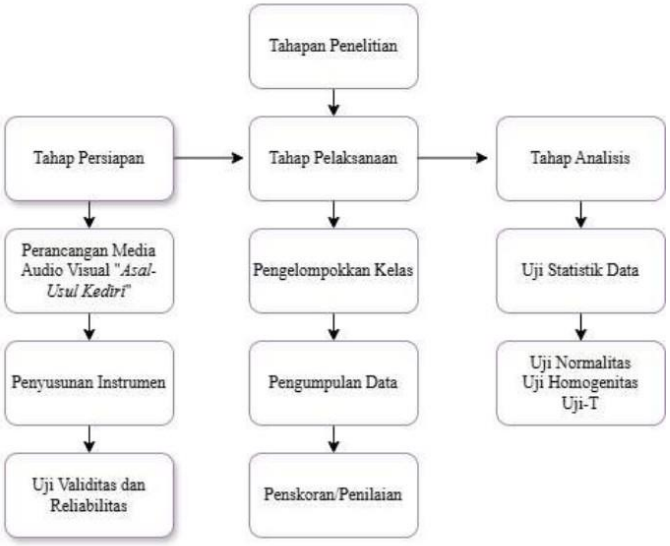
3. Tahap Analisis

Pada tahap ini, peneliti akan mengolah data *pretest* dan *post-test* menggunakan uji statistik.

a. Uji normalitas untuk menjamin penyebaran data.

b. Uji homogenitas untuk memastikan kesamaan varian.

c. Uji-T (*Independent Sample T-Test*) untuk melihat perbedaan hasil menulis antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.



Gambar 3.1 Bagan alir prosedur penelitian

4. Teknik Analisis Data

Analisis bahan atau data penelitian sangat penting dalam penelitian. Kesimpulan yang akurat diperoleh dari analisis yang dilakukan oleh peneliti setelah data sampel dikumpulkan menggunakan instrumen yang telah disiapkan. Analisis data dilakukan dengan tujuan menguji hipotesis atau rumusan masalah penelitian. Peneliti akan menganalisis data kuantitatif menggunakan metode statistik.

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif yaitu teknik pengumpulan dan penyajian data penelitian dengan menggunakan data populasi dan sampel yang berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai objek yang akan diteliti (Ghozali, 2019:19)

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam statistik adalah pengujian hipotesis untuk menentukan kumpulan data yang layak untuk didistribusikan normal dan untuk menentukan seberapa besar kemungkinan variabel yang mendasari kumpulan data tersebut akan terdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi normal data sampel penelitian. Jika metode parametrik digunakan untuk analisis data, syarat normalitas harus dipenuhi. Artinya data harus berdistribusi normal. Jika ukuran sampel kecil dan tipe datanya nominal atau ordinal, digunakan metode statistik non parametrik. Uji *Kolmogorov Smirnov* dapat digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal apabila sampel >50 responden. Jika sampel < 50 responden, maka uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*, selama signifikansi data lebih besar dari 0,05. Ini dilakukan dengan menggunakan SPSS 29.0 dengan taraf signifikan 5%.

3. Uji Homogenitas

Selain uji normalitas, peneliti perlu memeriksa homogenitas data dengan uji statistik dalam format ANOVA menggunakan program SPSS 29.0. uji homogenitas sendiri yaitu suatu prosedur uji statistik untuk menunjukkan bahwa dua sampel yang diambil dari populasi yang memilikivarians yang sama. Tujuan dari uji homogenitas untuk mengetahui sampel yang diambil sama atau berbeda. Berikut ini adalah dasar pengambilan keputusan.

a. Sampel tidak sama jika nilai signifikan kurang dari 0,05.

b. Sampel dikatakan sama apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,05.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan pengambilan keputusan yang didasarkan pada analisis data, baik dari percobaan yang terkontrol maupun dari observasi (tidak terkontrol). Untuk menguji hipotesis, peneliti melakukan uji statistik untuk mengetahui bahwa media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" berpengaruh terhadap keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas XI di SMA Negeri 4 Kota Kediri. Pengujian tes digunakan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara skor menulis cerita pendek siswa di kelas ekperimen dan kelas kontrol pada saat *post-test*. Uji hipotesis dengan menggunakan uji-t untuk menganalisis hipotesis penelitian. Uji-t dapat dipakai untuk menentukan perbandingan rata-rata dua kelompok yang diambil dari dua sampel yang berbeda (*independent*). Sebelum melakukan analisis *Independent Sample T-Test*, data harus memenuhi syarat terlebih dahulu. Syarat itu mencakup:

a. Data disajikan sebagai rasio atau interval.

b. Populasi dengan distribusi normal menyediakan data sampel.

c. Tidak terdapat perbedaan yang nyata pada variansi kedua sampel yang dibandingkan (homogen).

d. Dua sampel berbeda menyediakan data.

Penggunaan fitur analisis *independent sample T-Test* pada SPSS 29.0, dilakukan untuk menguji hipotesis. Keputusan dibuat dengan membandingkan nilai-nilai hitung t_{tabel} dengan memperhatikan ketentuan sebagai berikut.

1) Jika $\pm t_{hitung} < \pm t_{tabel,}$ maka H0 diterima dan Ha ditolak.

2) Jika $\pm t_{hitung} > \pm t_{tabel}$, maka H0 ditolak dan Ha diterima.

Selain itu, pengambilan keputusan juga dapat dilihat dari taraf signifikan (p-value). Jika $p > 0,05$, maka H0 diterima. Jika $p < 0,05$, maka H0 ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian bab ini berisi sajian data penelitian, analisis data, dan pembahasan. Sajian data diperoleh melalui proses penelitian dengan instrumen yang telah ditetapkan sebelumnya. Hasil data yang sudah diperoleh lalu dikumpulkan yaitu data hasil menulis cerita pendek siswa. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk tabel bersama dengan perhitungan statistik deskriptif seperti nilai rata-rata, median, modus, dan standar deviasi. Selain itu, uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis dapat digunakan untuk menganalisis data.

Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk mengukur keterampilan menulis cerita pendek siswa dan mengetahui penggunaan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" dapat memengaruhi keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas XI SMA Negeri 4 Kota Kediri. Data hasil penelitian diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test* pada kelompok kontrol yaitu XI-4 (kelompok tanpa menggunakan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*", melainkan media konvensional lain) dan kelompok eksperimen yaitu XI-5 (kelompok yang menggunakan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*").

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yaitu upaya melaporkan hasil temuan berdasarkan metode yang sudah diterapkan dengan mengumpulkan data yang diperoleh saat penelitian. Pada bab ini menyajikan data variabel keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas XI SMA Negeri 4 Kota Kediri. Untuk mencapai tujuan pada peneitian ini, maka

data pada subjek penelitian dibagi menjadi dua kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

1. Data *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Kontrol

Data pada penelitian dengan instrumen tes berupa *pre-test* dan *post-test* didapatkan melalui subjek kelompok kontrol di kelas XI-4 SMA Negeri 4 Kota Kediri dengan jumlah siswa sebanyak 35 siswa. Penelitian ini diterapkan guna mengetahui sejauh mana keterampilan siswa dalam menulis cerita pendek tanpa menggunakan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*". Hasil nilai siswa disajikan berupa tabel sebagai berikut.

a. Nilai *Pre-test* Kelompok Kontrol

Data hasil penelitian diperoleh melalui instrumen tes yang diberikan kepada siswa sebagai kelompok kontrol. Data pada kelompok kontrol ditujukan untuk siswa kelas XI-4 di SMA Negeri 4 Kota Kediri menggunakan *pre-test* menulis cerita pendek bertema sejarah Kediri. Hasil *pre-test* terdapat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.1 Nilai *Pre-test* Kelompok Kontrol

PRE-TEST KELAS KONTROL (XI-4)									
No	**Nama Siswa**	**Skor**					**Hasil Skor**	**N**	**P**
		1	**2**	**3**	**4**	**5**			
1.	Ahmad Haril Nalas Satria	2	2	2	3	3	$\frac{12}{20} \times 100$	60	E
2.	Albina Rohayatuz Zahra Antoni	4	3	4	4	3	$\frac{18}{20} \times 100$	90	B
3.	Arsya Putri Nabila	3	3	3	4	4	$\frac{17}{20} \times 100$	85	B
4.	Auri Bella Cellia	3	3	2	2	2	$\frac{12}{20} \times 100$	60	E
5.	Avin Arya Putra Nova Sonata	3	3	3	3	3	$\frac{15}{20} \times 100$	75	C
6.	Billiona Syakura Ahmad	2	2	3	3	3	$\frac{13}{20} \times 100$	65	D
7.	Cantika Indah Lestari	3	3	3	4	2	$\frac{15}{20} \times 100$	75	C
8.	Cheasya Ayu Meidinata	3	3	4	4	2	$\frac{16}{20} \times 100$	80	C

9.	Cindy Yovita Pranidya	3	3	3	4	3	$\frac{16}{20} \times 100$	80	C
10.	Davina Eka Azalia Putri	3	3	4	3	4	$\frac{17}{20} \times 100$	85	B
11.	Dhiana Zahrah Al Mufattahah	3	3	3	2	3	$\frac{14}{20} \times 100$	70	D
12.	Dias Ata Azzahra	3	3	4	3	2	$\frac{15}{20} \times 100$	75	C
13.	Dida Hardik Maysiang	4	4	3	3	3	$\frac{17}{20} \times 100$	85	B
14.	Diva Zulfatul Aulia	3	3	3	3	3	$\frac{15}{20} \times 100$	75	C
15.	Elin Eka Nuriya Sya'bania	3	3	3	3	3	$\frac{15}{20} \times 100$	75	C
16.	Endhita Mahira Edwar	3	3	4	4	3	$\frac{17}{20} \times 100$	85	B
17.	Fariska Deliana Putri	2	2	2	4	3	$\frac{13}{20} \times 100$	65	D
18.	Galuh Retna Puspita Arum	3	3	4	3	4	$\frac{16}{20} \times 100$	80	C
19.	Jesy Marselinda Putri	3	3	3	3	2	$\frac{14}{20} \times 100$	70	D
20.	M. Azzumardi Azra	2	3	3	3	2	$\frac{13}{20} \times 100$	65	D
21.	M. Ilham Guevara Pratama	3	3	2	3	2	$\frac{13}{20} \times 100$	65	D
22.	Mas Ayu Nurul Arsita	3	3	4	2	3	$\frac{15}{20} \times 100$	75	C
23.	Masy'al Nabhan Fairuzzabadi	3	3	2	3	3	$\frac{14}{20} \times 100$	70	D
24.	Mirabella Az Zahra	3	3	4	4	3	$\frac{17}{20} \times 100$	85	B
25.	Mohammad Farel Valencia Putra	3	3	3	3	2	$\frac{14}{20} \times 100$	70	D
26.	Muhammad Abdul Farid	3	3	3	4	3	$\frac{16}{20} \times 100$	80	D
27.	Muhammad Hilmy Asyirofi Ali Mashadi	3	3	3	3	2	$\frac{14}{20} \times 100$	70	D
28.	Muhammad Indra Pratama	3	3	3	3	2	$\frac{14}{20} \times 100$	70	D
29.	Nadine Davina Putri	3	3	3	3	3	$\frac{15}{20} \times 100$	75	C
30.	Phoenix Keizi Aura Sembada	3	3	3	3	3	$\frac{15}{20} \times 100$	75	C
31.	Raissa Athaya Salsabila	3	3	3	4	3	$\frac{16}{20} \times 100$	80	C
32.	Ridfiq Valen Pradana Putra	3	3	3	3	2	$\frac{14}{20} \times 100$	70	D
33.	Risa Auliawati	3	3	3	3	2	$\frac{14}{20} \times 100$	70	D

34.	Rosalina Joice Stevani Koo	2	3	3	3	2	$\frac{13}{20} \times 100$	65	D
35.	Sukma Maharani	3	3	3	4	3	$\frac{16}{20} \times 100$	80	D
Jumlah								**2600**	

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, tahap *pre-test* kelompok kontrol diketahui bahwa jumlah siswa XI-4 sebanyak 35 siswa dinyatakan lengkap telah mengikuti *pre-test* menulis cerita pendek bertema sejarah Kediri. Siswa yang memperoleh nilai 60 sebanyak 2 siswa, memperoleh nilai 65 sebanyak 5 siswa, memperoleh nilai 70 sebanyak 8 siswa, memperoleh nilai 75 sebanyak 8 siswa, memperoleh nilai 80 sebanyak 6 siswa, memperoleh nilai 85 sebanyak 5 siswa, dan memperoleh nilai 90 sebanyak 1 siswa. Pada hasil *pre-test*, kelompok kontrol mencatatkan nilai rata-rata 74,29. Nilai tertinggi 90, nilai terendah 60, dan standar deviasi sebesar 7,683.

Nilai rata-rata yang dihasilkan dari *pre-test* menulis cerita pendek dengan tema sejarah Kediri kepada siswa dapat disebabkan oleh faktor siswa yang belum mengetahui sejarah tentang Kediri, siswa belum memahami materi cerita pendek, dan media yang digunakan belum maksimal sehingga siswa kurang menangkap pembelajaran di kelas. Nilai rata-rata *pre-test* siswa membuat kelompok kontrol tergolong pada kategori KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) cukup dengan interval nilai sebagai berikut.

Tabel 4.2 Interval Pencapaian *Pre-test* Keterampilan Menulis Cerita Pendek Kelompok Kontrol

Kelas XI-4				
Kriteria	**Predikat**	**Interval Nilai**	**Frekuensi**	**Persen (%)**
Sangat Baik	A	91-100	-	-
Baik	B	81-90	6	17,2%
Cukup	C	71-80	14	40,0 %
Kurang	D	61-70	13	37,2 %

Gagal	E	0-60	2	5,7 %
Jumlah			**35**	**100 %**

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, diketahui bahwa interval nilai yang diproleh dari keterampilan menulis cerita pendek dengan tema sejarah Kediri siswa kelas XI-4 (Kelompok Kontrol) dapat dibagi menjadi lima kriteria pencapaian hasil menulis siswa, mulai dari kriteria yang sangat baik hingga kriteria gagal berdasarkan skala nilai frekuensi.

Hasil pre-test keterampilan menulis cerita pendek siswa di kelompok kontrol menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kemampuan yang cukup untuk menulis cerita pendek, dengan rata-rata nilai 74,29. Berdasarkan KKTP (Ketentuan Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) dapat dinyatakan cukup dengan interval nilai sebesar 71-80 yang didapatkan oleh sebanyak 14 siswa. Maka, hasil menulis siswa dalam kelompok kontrol, perlu ditingkatkan lagi untuk mencapai tujuan pembelajaran menulis cerita pendek yang maksimal.

b. Nilai *Post-test* Kelompok Kontrol

Data hasil penelitian ini diperoleh melalui *post-test* yang diberikan kepada siswa kelompok kontrol. Data pada kelompok kontrol ditujukan untuk siswa kelas XI-4 SMA Negeri 4 Kota Kediri menggunakan *post-test* menulis cerita pendek bertema sejarah Kediri. Hasil *post-test* terdapat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.3 Nilai *Post-test* Kelompok Kontrol

POST-TEST KELOMPOK KONTROL (XI-4)									
No	**Nama Siswa**	**Skor**					**Hasil Skor**	**N**	**P**
		1	**2**	**3**	**4**	**5**			
1.	Ahmad Haril Nalas Satria	3	3	2	3	2	$\frac{13}{20} \times 100$	65	D

2.	Albina Rohayatuz Zahra Antoni	4	4	3	4	4	$\frac{19}{20} \times 100$	95	A
3.	Arsya Putri Nabila	3	3	3	4	4	$\frac{17}{20} \times 100$	85	B
4.	Auri Bella Cellia	3	3	3	2	2	$\frac{13}{20} \times 100$	65	D
5.	Avin Arya Putra Nova Sonata	3	3	3	3	3	$\frac{15}{20} \times 100$	75	C
6.	Billiona Syakura Ahmad	3	3	3	3	2	$\frac{14}{20} \times 100$	70	D
7.	Cantika Indah Lestari	3	3	3	4	3	$\frac{16}{20} \times 100$	80	C
8.	Cheasya Ayu Meidinata	4	4	3	3	3	$\frac{17}{20} \times 100$	85	B
9.	Cindy Yovita Pranidya	3	3	4	4	3	$\frac{17}{20} \times 100$	85	B
10.	Davina Eka Azalia Putri	3	3	4	4	4	$\frac{18}{20} \times 100$	90	B
11.	Dhiana Zahrah Al Mufattahah	3	3	2	4	3	$\frac{15}{20} \times 100$	75	C
12.	Dias Ata Azzahra	3	3	4	3	3	$\frac{16}{20} \times 100$	80	C
13.	Dida Hardik Maysiang	3	3	4	4	4	$\frac{18}{20} \times 100$	90	B
14.	Diva Zulfatul Aulia	3	3	3	4	3	$\frac{16}{20} \times 100$	80	C
15.	Elin Eka Nuriya Sya'bania	3	3	4	3	3	$\frac{16}{20} \times 100$	75	C
16.	Endhita Mahira Edwar	4	4	4	3	3	$\frac{18}{20} \times 100$	90	B
17.	Fariska Deliana Putri	3	3	2	2	3	$\frac{13}{20} \times 100$	65	D
18.	Galuh Retna Puspita Arum	3	3	4	3	3	$\frac{16}{20} \times 100$	80	B
19.	Jesy Marselinda Putri	3	3	3	3	3	$\frac{15}{20} \times 100$	75	C
20.	M. Azzumardi Azra	3	3	3	3	2	$\frac{14}{20} \times 100$	70	D
21.	M. Ilham Guevara Pratama	3	3	3	2	2	$\frac{13}{20} \times 100$	65	D
22.	Mas Ayu Nurul Arsita	3	3	3	3	4	$\frac{16}{20} \times 100$	80	C
23.	Masy'al Nabhan Fairuzzabadi	3	3	3	2	3	$\frac{14}{20} \times 100$	70	D
24.	Mirabella Az Zahra	3	3	4	3	3	$\frac{16}{20} \times 100$	80	B
25.	Mohammad Farel Valencia Putra	3	3	3	4	2	$\frac{15}{20} \times 100$	75	C
26.	Muhammad Abdul Farid	3	3	4	3	3	$\frac{16}{20} \times 100$	80	B

27.	Muhammad Hilmy Asyirofi Ali Mashadi	3	3	3	4	2	$\frac{15}{20} \times 100$	75	C
28.	Muhammad Indra Pratama	3	3	3	2	3	$\frac{14}{20} \times 100$	70	C
29.	Nadine Davina Putri	3	3	4	3	2	$\frac{16}{20} \times 100$	80	C
30.	Phoenix Keizi Aura Sembada	3	3	2	4	3	$\frac{15}{20} \times 100$	75	C
31.	Raissa Athaya Salsabila	4	4	3	3	3	$\frac{17}{20} \times 100$	85	B
32.	Ridfiq Valen Pradana Putra	3	3	3	3	3	$\frac{15}{20} \times 100$	75	C
33.	Risa Auliawati	3	3	3	2	3	$\frac{14}{20} \times 100$	70	C
34.	Rosalina Joice Stevani Koo	3	3	3	2	2	$\frac{13}{20} \times 100$	65	D
35.	Sukma Maharani	3	3	4	3	3	$\frac{16}{20} \times 100$	80	B
Jumlah								**2700**	

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, pada tahap *post-test* kelompok kontrol diketahui bahwa jumlah siswa XI-4 sebanyak 35 siswa dinyatakan lengkap telah mengikuti tes menulis cerita pendek bertema sejarah Kediri. Sebanyak 5 siswa mendapatkan nilai 65, kemudian 5 siswa lainnya mendapatkan nilai 70. Kemudian, 8 siswa mendapatkan nilai 75, 9 siswa mendapatkan nilai 80. 4 siswa mendapatkan nilai 85, 3 siswa mendapatkan nilai 90, dan hanya satu siswa yang berhasil mendapatkan nilai 95. Kelompok kontrol mencatatkan nilai post-test rata-rata 77,14, dengan nilai tertinggi 95, nilai terendah 65, dan standar deviasi 7,978.

Nilai rata-rata siswa yang dihasilkan dari tes menulis cerita pendek pada kelompok kontrol cukup memuaskan. Hal itu, dapat disebabkan oleh faktor siswa yang mulai mengetahui sejarah tentang Kediri. Namun, masih ada siswa yang belum memahami materi cerita pendek, dan media yang digunakan masih belum maksimal sehingga siswa kurang menangkap pembelajaran di kelas. Nilai rata-rata

post-test siswa kelompok kontrol masih tergolong pada kategori KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) cukup dengan interval nilai sebagai berikut.

Tabel 4.4 Interval Pencapaian *Post-test* Keterampilan Menulis Cerita Pendek Kelompok Kontrol

Kelas XI-4 tanpa Media Audio Visual "*Asal-Usul Kediri*"				
Kriteria	**Predikat**	**Interval Nilai**	**Frekuensi**	**Persen (%)**
Sangat Baik	A	91-100	1	2,9 %
Baik	B	81-90	7	20,0 %
Cukup	C	71-80	17	48,6 %
Kurang	D	61-70	10	28,6 %
Gagal	E	0-60	-	-
Jumlah			**35**	**100 %**

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, menunjukkan interval nilai yang diperoleh dari keterampilan menulis cerita pendek bertema sejarah Kediri. Siswa kelas XI-4 (Kelompok Kontrol) tanpa menggunakan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" dapat dibagi menjadi lima kriteria pencapaian hasil menulis cerita pendek pada siswa, dari pencapaian kriteria yang sangat baik hingga kriteria gagal, berdasarkan skala frekuensi jumlah siswa.

Pencapaian hasil *post-test* keterampilan menulis cerita pendek pada siswa di kelompok kontrol tanpa menggunakan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" menunjukkan peningkatan. Siswa dinilai cukup dalam memahami keterampilan menulis cerita pendek dengan nilai rata-rata 77,14 sedangkan jumlah rata-rata yang dihasilkan pada *pre-test* sebelumnya yaitu sebesar 74,29. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa di kelas XI-4 dapat dikatakan sudah cukup ahli dalam menulis cerita pendek.

c. Statistik Deskriptif *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Kontrol

Hasil penelitian menggunakan kelompok kontrol sebagai pembeda dalam menentukan pengaruh keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas XI-4 SMA Negeri 4 Kota Kediri. Kelompok kontrol tidak diberi perlakuan pada *post-test* yaitu kelas tanpa menggunakan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" kepada siswa. Untuk mengetahui hasil menulis cerita pendek pada siswa bertema sejarah Kediri dilakukan uji statisik deskriptif pada *pre-test* dan *post-test*. Hasil dari uji kedua test tersebut, dapat dianalisis menggunakan statistik desriptif pada program SPSS 29.0 seperti berikut.

Tabel 4.5 Statistik Deskriptif Kelompok Kontrol

		Pre-test Kelompok Kontrol	*Post-test* Kelompok Kontrol
N	Valid	35	35
	Missing	0	0
Mean		74.29	77.14
Median		75.00	75.00
Mode		70	80
Std. Deviation		7.683	7.978
Variance		59.034	63.655
Skewness		.047	.207
Std. Error of Skewness		.398	.398
Kurtosis		-.702	-.501
Std. Error of Kurtosis		.778	.778
Range		30	30
Minimum		60	65
Maximum		90	95
Sum		2600	2700

Sumber: Data diolah 2025

Berdasarkan tabel 4.5 diketahui bahwa hasil *pre-test* siswa pada kelompok kontrol dalam keterampilan menulis cerita pendek bertema sejarah Kediri

menunjukkan nilai rata-rata 74,29 dengan nilai minimum sebesar 60 dan nilai maksimum 90. Data yang dihasilkan dapat dinyatakan bahwa keterampilan menulis cerita pendek siswa dari standart KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajarn) tergolong cukup. Hal tersebut belum memenuhi tujuan pembelajaran disebabkan oleh siswa yang kurang memahami materi cerita pendek, masih mengalami kesulitan dalam menulis cerita, dan guru yang kurung berinovasi dalam memanfaatkan media pembelajaran yang menyenangkan, sehingga membuat siswa kurang tertarik dalam kegiatan pembelajaran yang berdampak pada pemahaman materi keterampilan menulis cerita pendek siswa.

Selain itu, tabel 4.5 menunjukkan hasil post-test siswa dari kelompok kontrol dalam keterampilan menulis cerita pendek. Siswa memperoleh nilai rata-rata 77,14, nilai minimum 65, dan nilai maksimum 95, dan hasilnya sedikit lebih baik dibandingkan dengan hasil pre-test sebelumnya.

Meski nilai hasil menulis cerita pendek mengalami sedikit peningkatan, namun hal tersebut belum memenuhi capaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) pada Kurikulum Merdeka hasil belajar siswa masih tergolong dalam kriteria cukup. Oleh sebab itu, dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, guru perlu berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran seperti media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" sebagai penyampaian materi cerita pendek bertema sejarah terutama budaya lokal daerah Kediri agar siswa tertarik untuk mempelajari materi dengan mudah, kelas menjadi nyaman juga menyenangkan, serta siswa dapat melestarikan kebudayaan atau warisan daerah.

2. Data *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Eksperimen

Data pada penelitian dengan instrumen tes berupa *pre-test* dan *post-iest* didapatkan melalui subjek kelompok eksperimen di kelas XI-5 SMA Negeri 4 Kota Kediri dengan jumlah siswa sebanyak 36 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan menulis cerita pendek bertema sejarah Kediri pada *post-test* siswa menggunakan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*".

a. Nilai *Pre-test* Kelompok Eksperimen

Data hasil peneitian diperoleh melalui instrumen tes yang diberikan kepada siswa yang terdapat pada kelompok eksperimen yaitu kelas XI-5 dengan jumlah siswa sebanyak 36 siswa di SMA Negeri 4 Kota Kediri. Data berupa hasil nilai yang diperoleh dari *pre-test* siswa kelas XI-5, seperti di bawah ini.

Tabel 4.6 Nilai *Pre-test* Kelompok Eksperimen

PRE-TEST KELOMPOK EKSPERIMEN (XI-5)									
NO	NAMA SISWA	SKOR					HASIL SKOR	N	P
		1	2	3	4	5			
1.	Ahmad Rafli Efendi	3	3	3	3	2	$\frac{14}{20} \times 100$	70	D
2.	Ahmad Zidane Firmansyah	3	3	2	2	2	$\frac{12}{20} \times 100$	60	E
3.	Andreas Marcelandra	3	3	3	3	3	$\frac{15}{20} \times 100$	75	C
4.	Ayunda Puji Lestari	4	4	3	3	4	$\frac{18}{20} \times 100$	90	B
5.	Bagas Akbar Prasetya	3	3	3	3	3	$\frac{15}{20} \times 100$	75	C
6.	Daffa Aditya Efendi	2	2	3	2	2	$\frac{12}{20} \times 100$	60	E
7.	Faza Satriya Putra	3	3	2	2	2	$\frac{12}{20} \times 100$	60	E
8.	Ganendra Tristan Alief Putranto	3	3	2	2	3	$\frac{13}{20} \times 100$	65	D
9.	Ghea Zarizka Rahma	3	3	4	3	3	$\frac{17}{20} \times 100$	85	B
10.	Gilang Angga Kusuma	3	3	2	3	2	$\frac{13}{20} \times 100$	65	D

11.	Keysa Bilbina Damayanti	3	3	4	4	3	$\frac{17}{20} \times 100$	85	B
12.	Kirana Nafisa Shifaunnisa	3	3	3	4	3	$\frac{16}{20} \times 100$	80	C
13.	Lilis Rahma Novita Sari	3	3	4	3	3	$\frac{16}{20} \times 100$	80	C
14.	Lutfi Karina Andini	3	3	2	3	3	$\frac{14}{20} \times 100$	70	D
15.	Maria Charitas Anindita	3	3	3	2	2	$\frac{13}{20} \times 100$	65	D
16.	Moch Rafif Attala	3	3	2	3	2	$\frac{13}{20} \times 100$	65	D
17.	Muhammad Afan Imanudin	3	3	2	3	3	$\frac{14}{20} \times 100$	70	D
18.	Muhammad Fardan Fitra Maulana	3	2	2	2	2	$\frac{11}{20} \times 100$	55	E
19.	Muhammad Utomo	3	3	2	3	3	$\frac{14}{20} \times 100$	70	D
20.	Na'illa Ridha Rohmani	3	3	3	2	3	$\frac{14}{20} \times 100$	70	D
21.	Natasya Firda Ariyanti	3	3	3	3	3	$\frac{15}{20} \times 100$	75	C
22.	Nia Kartika	3	3	3	4	4	$\frac{17}{20} \times 100$	85	B
23.	Novia Agustina Heriyanawati	3	3	2	3	3	$\frac{14}{20} \times 100$	70	D
24.	Pamela Nur Ardhia	3	3	3	2	3	$\frac{14}{20} \times 100$	70	D
25.	Raditya Angga Syahputra	2	2	3	3	2	$\frac{12}{20} \times 100$	60	E
26.	Rahma Maulida Miati	3	3	3	3	3	$\frac{15}{20} \times 100$	75	C
27.	Raisya Ramadhani Sunu	3	3	3	3	2	$\frac{14}{20} \times 100$	70	D
28.	Rizqi Galang Saputra	3	3	3	3	3	$\frac{15}{20} \times 100$	75	C
29.	Sekar Arum Kusumaningtyas	3	3	2	3	2	$\frac{13}{20} \times 100$	65	D
30.	Shechar Novitara	3	3	3	2	2	$\frac{13}{20} \times 100$	65	D
31.	Shevanya Agustina Purwadiyani	3	3	3	3	3	$\frac{15}{20} \times 100$	75	C
32.	Surya Rahayu Lestari	3	3	3	3	3	$\frac{15}{20} \times 100$	75	C
33.	Tito Sunantra	2	2	3	2	2	$\frac{11}{20} \times 100$	55	E
34.	Vanesa Lutmila Yonanda	3	3	2	3	2	$\frac{13}{20} \times 100$	65	D
35.	Zakia Eka Putri	3	3	2	2	2	$\frac{12}{20} \times 100$	60	E

36.	Zidane Marcelino Sinaga	2	2	2	3	3	$\frac{12}{20} \times 100$	60	E
Jumlah								**2515**	

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, pada tahap *pre-test* kelompok eksperimen diketahui bahwa jumlah siswa XI-5 sebanyak 36 siswa dinyatakan lengkap telah mengikuti tes menulis cerita pendek bertema sejarah Kediri. Siswa yang mendapatkan nilai 55 sebanyak 2 siswa, memperoleh nilai 60 sebanyak 6 siswa, memperoleh nilai 65 sebanyak 7 siswa, memperoleh nilai 70 sebanyak 8 siswa, memperoleh nilai 75 sebanyak 7 siswa, memperoleh nilai 80 sebanyak 2 siswa, memperoleh nilai 85 sebanyak 3 siswa, dan yang memperoleh nilai 90 sebanyak 1 siswa. Pada nilai *pre-test*, kelompok eksperimen mencatatkan nilai rata-rata sebesar 69,86. Nilai tertinggi 85, nilai terendah 55, dan standar deviasi sebesar 8,741.

Siswa kelas XI-5 dari kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata yang sangat rendah dalam tes menulis cerita pendek. Beberapa faktor yang berkontribusi pada hasil yang buruk ini termasuk siswa tidak memiliki pemahaman yang mendalam tentang sejarah Kediri, siswa tidak memiliki pemahaman yang mendalam tentang materi cerita pendek, media yang digunakan dalam pembelajaran belum maksimal, sehingga siswa kurang menangkap materi di kelas, dan suasana bela diri yang buruk.

Kelas XI-5				
Kriteria	**Predikat**	**Interval Nilai**	**Frekuensi**	**Persen (%)**
Sangat Baik	A	91-100	1	1
Baik	B	81-90	4	11,1 %
Cukup	C	71-80	9	25,0 %
Kurang	D	61-70	15	41,6 %
Gagal	E	0-60	8	22,3 %

Jumlah	36	100 %

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, diketahui bahwa interval nilai yang diperoleh dari *pre-test* keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas XI-5 (Kelompok Eksperimen) dapat dibagi menjadi lima kriteria pencapaian hasil keterampilan menulis cerita pendek pada siswa, dari pencapaian sangat baik hingga sangat kurang, sesuai dengan skala frekuensi.

Pencapaian keterampilan menulis cerita pendek pada siswa dalam *pre-test* kelompok eksperimen menunjukkan sebagian besar siswa masih kurang dalam memahami keterampilan menulis cerita pendek dengan nilai rata-rata sebesar 69,86. Berdasarkan KKTP (Ketentuan Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) dapat dinyatakan kurang dengan interval nilai sebesar 61-70 diperoleh sebanyak 15 siswa. Hasil menulis siswa perlu ditingkatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran menulis cerita pendek yang lebih baik lagi.

b. Nilai *Post-test* Kelompok Eksperimen

Data hasil penelitian diperoleh melalui *post-test* menulis cerita pendek yang diberikan kepada siswa kelompok eksperimen. Data pada kelompok eksperimen ditujukan untuk siswa kelas XI-5 SMA Negeri 4 Kota Kediri menggunakan *post-test* menulis cerita pendek bertema sejarah Kediri. Nilai *post-test* terdapat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.8 Nilai *Post-test* Kelompok Eksperimen

POST-TEST KELAS EKSPERIMEN (XI-5)									
NO	NAMA SISWA	SKOR					HASIL SKOR	N	P
		1	2	3	4	5			

1.	Ahmad Rafli Efendi	3	3	4	4	3	$\frac{17}{20} \times 100$	85	B
2.	Ahmad Zidane Firmansyah	3	3	3	3	2	$\frac{14}{20} \times 100$	70	D
3.	Andreas Marcelandra	3	3	3	4	3	$\frac{16}{20} \times 100$	80	C
4.	Ayunda Puji Lestari	4	4	4	4	3	$\frac{19}{20} \times 100$	95	A
5.	Bagas Akbar Prasetya	4	4	4	3	3	$\frac{18}{20} \times 100$	90	B
6.	Daffa Aditya Efendi	3	3	3	4	3	$\frac{16}{20} \times 100$	80	C
7.	Faza Satriya Putra	3	3	4	3	3	$\frac{16}{20} \times 100$	80	C
8.	Ganendra Tristan Alief Putranto	3	3	3	3	3	$\frac{15}{20} \times 100$	75	C
9.	Ghea Zarizka Rahma	4	4	4	3	4	$\frac{19}{20} \times 100$	95	A
10.	Gilang Angga Kusuma	3	3	4	4	3	$\frac{17}{20} \times 100$	85	B
11.	Keysa Bilbina Damayanti	4	4	3	4	4	$\frac{19}{20} \times 100$	95	A
12.	Kirana Nafisa Shifaunnisa	4	4	3	4	3	$\frac{18}{20} \times 100$	90	B
13.	Lilis Rahma Novita Sari	4	4	3	3	3	$\frac{17}{20} \times 100$	85	B
14.	Lutfi Karina Andini	4	4	4	3	3	$\frac{18}{20} \times 100$	90	B
15.	Maria Charitas Anindita	3	3	4	3	3	$\frac{16}{20} \times 100$	80	C
16.	Moch Rafif Attala	4	4	3	3	3	$\frac{17}{20} \times 100$	85	B
17.	Muhammad Afan Imanudin	3	3	4	3	4	$\frac{17}{20} \times 100$	85	B
18.	Muhammad Fardan Fitra Maulana	3	3	3	2	2	$\frac{13}{20} \times 100$	65	D
19.	Muhammad Utomo	4	4	3	3	3	$\frac{17}{20} \times 100$	85	B
20.	Na'illa Ridha Rohmani	3	3	3	4	2	$\frac{15}{20} \times 100$	75	C
21.	Natasya Firda Ariyanti	4	4	3	3	3	$\frac{17}{20} \times 100$	85	B
22.	Nia Kartika	4	4	4	3	3	$\frac{18}{20} \times 100$	90	B
23.	Novia Agustina Heriyanawati	3	3	4	3	3	$\frac{16}{20} \times 100$	80	C
24.	Pamela Nur Ardhia	3	3	3	4	3	$\frac{16}{20} \times 100$	80	C
25.	Raditya Angga Syahputra	3	3	2	4	2	$\frac{14}{20} \times 100$	70	D

26.	Rahma Maulida Miati	3	3	4	3	3	$\frac{16}{20} \times 100$	80	C
27.	Raisya Ramadhani Sunu	3	3	4	3	3	$\frac{16}{20} \times 100$	80	C
28.	Rizqi Galang Saputra	4	4	4	3	3	$\frac{18}{20} \times 100$	90	B
29.	Sekar Arum Kusumaningtyas	3	3	4	3	3	$\frac{16}{20} \times 100$	80	C
30.	Shechar Novitara	3	3	3	4	4	$\frac{17}{20} \times 100$	85	B
31.	Shevanya Agustina Purwadiyani	4	4	4	3	4	$\frac{19}{20} \times 100$	95	A
32.	Surya Rahayu Lestari	4	4	4	3	3	$\frac{18}{20} \times 100$	90	B
33.	Tito Sunantra	2	2	3	3	3	$\frac{13}{20} \times 100$	65	D
34.	Vanesa Lutmila Yonanda	3	3	3	3	3	$\frac{15}{20} \times 100$	75	C
35.	Zakia Eka Putri	4	4	3	3	2	$\frac{16}{20} \times 100$	80	C
36.	Zidane Marcelino Sinaga	3	3	3	3	3	$\frac{15}{20} \times 100$	75	C
Jumlah								**2970**	

Berdasarkan tabel 4.8 di atas, pada tahap *post-test* kelompok eksperimen diketahui bahwa jumlah siswa XI-5 sebanyak 36 siswa dinyatakan lengkap telah mengikuti tes menulis cerita pendek bertema sejarah Kediri. Hasil nilai siswa dimulai dari yang memperoleh nilai 65 sebanyak 2 siswa, memperoleh nilai 70 sebanyak 2 siswa, memperoleh nilai 75 sebanyak 4 siswa, memperoleh nilai 80 sebanyak 10 siswa, memperoleh nilai 85 sebanyak 8 siswa, memperoleh nilai 90 sebanyak 6 siswa, dan yang memperoleh nilai 95 sebanyak 4 siswa. Pada nilai *post-test*, kelompok eksperimen telah mencatatkan nilai rata-rata sebesar 82,50. Nilai tertinggi 95, nilai terendah 65, dan standar deviasi sebesar 7,973.

Nilai rata-rata yang dihasilkan dari *post-test* menulis cerita pendek siswa mengalami peningkatan yang tinggi. Siswa yang dinyatakan memenuhi standar KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) mencapai kategori baik. Adanya penggunaan media yang dapat menunjang keberhasilan siswa dalam keterampilan menulis cerita pendek siswa

dengan tema sejarah Kediri berupa media audio visual "*Asal-Usul Kediri*", sehingga siswa dapat menangkap materi pembelajaran melalui media audio visual. Penggunaan media pembelajaran audio visual "*Asal-Usul Kediri*" dapat menunjang stimulus dan respon siswa dalam materi menulis cerita pendek saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hal itu menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan dari keterampilan menulis cerita pendek siswa berasal dari penggunaan media pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi kepada siswa. Salah satunya yaitu menggunakan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" sebagai alat dan bahan penyampaian materi cerita pendek yang bertema sejarah Kediri. Nilai rata-rata *post-test* siswa kelompok eksperimen tergolong pada kategori KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) dinyatakan baik dengan interval nilai sebagai berikut.

Tabel 4.9 Interval Pencapaian *Post-test* Keterampilan Menulis Cerita Pendek Kelompok Eksperimen

Kelas XI-5 Menggunakan Media Audio Visual "*Asal-Usul Kediri*"				
Kriteria	**Predikat**	**Interval Nilai**	**Frekuensi**	**Persen (%)**
	A	91-100	4	11,1 %
	B	81-90	14	38,9 %
	C	71-80	14	38,9 %
	D	61-70	4	11,2 %
Sangat Kurang	E	0-60	-	-
Jumlah				**100 %**

Berdasarkan tabel 4.9 di atas, diketahui bahwa interval nilai yang diperoleh dari keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas XI-5 (Kelompok Eksperimen) menggunakan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" dapat dibagi menjadi lima kriteria pencapaian hasil menulis cerita pendek bertema sejarah Kediri siswa, dari pencapaian sangat baik hingga kriteria gagal, sesuai dengan skala frekuensi.

Pencapaian hasil *post-test* keterampilan menulis cerita pendek siswa di kelompok eksperimen menggunakan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" menunjukkan peningkatan yang tinggi. Hal itu dapat dibuktikan bahwa siswa dinilai mampu menulis cerita pendek dengan baik dengan perolehan nilai rata-rata kelas 82,50, sedangkan jumlah rata-rata *pre-test* sebelumnya yaitu sebesar 69,86. Hal tersebut menunjukkan bahwa di kelompok eksperimen yaitu kelas XI-5 sesuai dengan standar KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) dapat dikatakan baik dalam keterampilan menulis cerita pendek bertema sejarah Kediri.

c. Statistik Deskriptif *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Eksperimen

Hasil penelitian ini menggunakan kelompok eksperimen sebagai kelompok yang diberi perlakuan khusus dalam menentukan pengaruh keterampilan menulis cerita pendek bertema sejarah Kediri siswa kelas XI-4 SMA Negeri 4 Kota Kediri. Kelompok eksperimen diberi perlakuan yaitu kelas yang menggunakan media pembelajaran audio visual "*Asal-Usul Kediri*" kepada siswa kelas XI-5. Untuk mengetahui hasil menulis cerita pendek siswa dilakukan uji *pre-test* dan *post-test*. Hasil dari uji kedua tes tersebut, dapat dianalisis menggunakan uji statistik desriptif SPSS 29.0 seperti berikut.

Tabel 4.10 Statistik Deskriptif Kelompok Eksperimen

		Pre-test Kelompok Eksperimen	*Post-test* Kelompok Eksperimen
N	Valid	36	36
	Missing	0	0
Mean		69.86	82.50
Median		69.33	82.78
Mode		70	80
Std. Deviation		8.741	7.973

Variance	76.409	63.571
Skewness	.385	-.358
Std. Error of Skewness	.393	.393
Kurtosis	-.334	-.200
Std. Error of Kurtosis	.768	.768
Range	35	30
Minimum	55	65
Maximum	90	95
Sum	2515	2970

Sumber: Data diolah 2025

Berdasarkan tabel 4.10 diketahui bahwa hasil *pre-test* siswa pada kelompok eksperimen dalam keterampilan menulis cerita pendek pada siswa menunjukkan nilai rata-rata sebesar 69,86 dengan nilai minimum sebesar 55 dan nilai maksimum 85. Data yang dihasilkan dapat dinyatakan bahwa *pre-test* pada keterampilan menulis cerita pendek siswa dari standart KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) tergolong cukup. Namun, masih sangat kurang untuk memenuhi capaian tujuan pembelajaran. Hal tersebut dapat disebabkan oleh siswa yang kurang memahami materi cerita pendek yang bertema sejarah Kediri, siswa mengalami kesulitan dalam memulai menulis cerita, dan guru yang kurung memiliki inovasi dalam memanfaatkan media pembelajaran yang menyenangkan, sehingga membuat siswa kurang memahami materi yang disampaikan dalam kegiatan pembelajaran yang berdampak pada hasil keterampilan menulis cerita pendek siswa.

Pada tabel 4.10 di atas juga dapat dilihat bahwa hasil *post-test* siswa dari kelompok eksperimen dalam keterampilan menulis cerita pendek bertema sejarah Kediri siswa mengalami peningkatan yang sangat tinggi dibandingkan dengan *pre-test* yang belum diberi perlakuan khusus. Hasil *post-test* dengan pemerolehan nilai

rata-rata sebesar 82,50, nilai minimum sebesar 65, nilai maksimum sebesar 95. Hasil data *post-test* keterampilan menulis cerita pendek siswa tersebut sudah memenuhi capaian tujuan pembelajaran berdasarkan KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) pada Kurikulum Merdeka yang tergolong dalam kriteria baik. Penerapan media pembelajaran yang terbaru dapat meningkatkan kualitas belajar siswa. Penggunaan media "*Asal-Usul Kediri*" merupakan solusi yang tepat untuk menyampaikan materi pembelajaran yang menyenangkan dan nyaman untuk siswa khususnya dalam mempelajari materi cerita pendek dengan tema sejarah daerah Kediri.

B. Analisis Data

Menganalisis data yang perlu dilakukan sebelum melakukakan Uji-T (*Independent Sample T-test*), yaitu menguji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan valid dan dapat diolah. Setelah itu, data hasil penelitian juga diuji untuk normalitas dan homogenitas, baik *Pre-test* maupun *Post-test* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kemudian, uji terakhir yang diakukan yaitu Uji-T yang digunakan untuk menilai hipotesis data penelitian yang sudah diuji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Validitas

Validitas merupakan cara untuk menentukan kevalidan dan keabsahan data pada penelitian. Pada penelitian ini menggunakan validitas isi yang dapat diuraikan untuk memastikan validitas instrumen, dapat dilakukan validitas isi melalui konsultasi dengan ahli. Hal tersebut mengacu pada ahli yang dimaksud yaitu Dosen

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Nusantara PGRI Kediri dan guru Bahasa Indonesia di sekolah yang akan dituju. Instrumen dalam penelitian ini berupa satu butir soal uraian, yaitu: "**Buatlah cerita pendek bertema sejarah Kediri minimal 4 paragraf.**" Instrumen ini diberikan kepada 35 siswa sebagai responden kelompok kontrol dan 36 siswa sebagai responden kelompok eksperimen. Validitas isi bertujuan untuk menilai sejauh mana isi instrumen mencerminkan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin diukur. Dalam hal ini, soal disusun berdasarkan capaian pembelajaran menulis cerita pendek dengan memperhatikan kesesuaian konteks lokal sejarah Kediri. Penilaian validitas isi dilakukan melalui konsultasi dengan ahli (guru Bahasa Indonesia dan dosen pembimbing tugas akhir) mengenai:

1) Kesesuaian isi soal dengan indikator pembelajaran.
2) Relevansi tema sejarah lokal daerah Kediri.
3) Kelengkapan aspek penilaian dalam rubrik yang meliputi struktur cerita, kaidah kebahasaan, kreativitas, nilai sejarah, dan tanda baca.

Berdasarkan hasil telaah dan validasi ahli, soal dinyatakan memiliki validitas isi yang baik dan layak digunakan untuk mengukur kemampuan menulis siswa dalam konteks pembelajaran sejarah melalui cerita pendek.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas digunakan untuk melakukan asesmen terhadap kemampuan menulis cerita pendek siswa. *Cronbach's Alpha* adalah indikator reliabilitas yang nilainya berada dalam rentang antara nol hingga satu. nilai minimum keandalan pada ukuran ini yaitu 0,80 yang dapat memberikan dukungan untuk konsistensi instrumen pada

penelitian. Uji reliabilitas pada penelitian menggunakan uji statistik *Cronbach's Alpha*.

Instrumen soal dapat diuji menggunakan uji statistik reliabilitas sebagai berikut ini.

Tabel 4.11 Statistik Reliabilitas Kelompok Kontrol

Cronbach's Alpha	N *of Items*
0.967	2

Sumber: Data diolah 2025

Tabel 4.11 di atas menunjukkan nilai *Croanbach Alpha* sebesar 0,967 > 0,80 (Kelompok Kontrol). Kelompok kontrol memberikan hasil *pre-test* dan *post-test* dari siswa kelas XI-4. Data penelitian yang telah diuji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai interpretasi reliabilitas pada kelompok kontrol sebesar 0,967 yang menandakan bahwa instrumen tes untuk melakukan penelitian dapat dinyatakan reliabel.

Tabel 4.12 Statistik Reliabilitas Kelompok Eksperimen

Cronbach's Alpha	N *of Items*
0.896	2

Sumber: Data diolah 2025

Tabel 4.12 di atas menunjukkan nilai *Croanbach Alpha* sebesar 0,896 > 0,80 (Kelompok Eksperimen). Kelompok eksperimen memberikan hasil *pre-test* dan *post-test* keterampilan menulis cerita pendek bertema sejarah Kediri dari siswa kelas XI-5. Data penelitian yang telah diuji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai interpretasi reliabilitas pada kelompok kontrol sebesar 0,896 yang menandakan bahwa instrumen tes untuk melakukan penelitian dapat dinyatakan reliabel. Maka,

data penelitian yang telah diuji reliabilitas dari kedua kelompok menunjukkan bahwa nilai interpretasi reliabilitas pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebesar 0,967 dan 0,896 menandakan bahwa instrumen tes untuk melakukan penelitian dapat dinyatakan reliabel. Maka, data penelitian dapat dianalisis uji selanjutnya.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji statistik untuk memastikan distribusi data penelitian normal dan dapat digunakan. Data penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* jika data memiliki jumlah sampel > 100. Uji tersebut digunakan untuk sampel besar. Namun, pada data penelitian ini jumlah sampel sebanyak 71 responden (n < 100), maka uji normalitas yang cocok digunakan pada sampel kecil adalah *Shapiro-Wilk,* untuk membuktikan bahwa data berdistribusi normal dan dapat melakukan uji hipotesis. Berikut ini adalah hasil uji normalitas menggunakan program SPSS 29.0.

Tabel 4.13 Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov[a]			*Shapiro-Wilk*		
	Kelompok	**Statistic**	df	*Sig.*	**Statistic**	df	*Sig.*
Hasil Menulis Cerita Pendek Siswa	*Pre-test* Kelompok Kontrol	.140	35	.080	.954	35	.147
	Post-test Kelompok Kontrol	.132	35	.132	.946	35	.084
	Pre-test Kelompok Eksperimen	.133	36	.111	.953	36	.131
	Post-test Kelompok Eksperimen	.155	36	.029	.943	36	.063

Sumber: Data diolah 2025

Tabel 4.13 di atas menunjukkan bahwa ada dua jenis uji normalitas yaitu *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*. Pada uji *Kolmogorov-Smirnov*, menyatakan bahwa nilai *post-test* kelompok eksperimen dinyatakan tidak normal, tetapi penelitian ini menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*. Maka, tabel di atas uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* yang menyatakan semua data penelitian berdistribusi normal dengan taraf signifikansi nilai > 0,05.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji statistik untuk memastikan kesamaan varian data penelitian pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Uji homogenitas menggunakan *Levene Statistic* menggunakan program SPSS 29.0. Uji homogenitas menguji data penelitian berupa *pre-test* dan *post-test* dari masing-masing kelompok. Uji homogenitas digunakan untuk mengukur dua sampel penelitian yang diambil memiliki kesamaan varian. Sampel data penelitian dapat dikatakan sama apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,05. Berikut ini adalah hasil uji homogenitas pada *pre-test* dan *post test*.

Tabel 4.14 Hasil Uji Homogenitas *Pre-test* Kelompok Kontrol dan Eksperimen

		Levene Statistic	df1	df2	*Sig.*
Hasil *Pre-test* Kelompok	*Based on Mean*	1.293	1	69	.259
	Based on Median	1.385	1	69	.243
	Based on Median and with adjusted df	1.385	1	66.649	.243
	Based on trimmed mean	1.380	1	69	.244

Sumber:Data diolah 2025

Tabel 4.14 di atas menunjukkan perhitungan uji homogenitas nilai *pre-test* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Berdasarkan baris *Based on Mean*

didapatkan hasil *pre-test* kelompok dengan taraf signifikansi (*Sig*) 0,259 > 0,05. Pada baris *Median* nilai *pre-test* kelompok menunjukkan taraf signifikansi (*Sig*) 0,243 > 0,05. Pada baris (*Based on Median and with adjusted df*) median yang disesuaikan dengan *df* didapatkan nilai (*Sig*) 0,243 > 0,50 berdasarkan taraf signifikansi (*Sig*) lebih dari 0,05. Berdasarkan *trimmed mean* kelompok diperoleh hasil (*Sig*) 0,244 > 0,05. Maka, dapat disimpulkan bahwa hasil tersebut menunjukkan nilai *pre-test* antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menunjukkan semua data yang homogen. Siswa yang mengikuti *pre-test* pada dua kelompok memiliki cara berpikir, sifat, dan perilaku yang sama. Di bawah ini merupakan uji homogenitas pre-test dan post-test kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menggunakan program SPSS 29.0.

Tabel 4.15 Hasil Uji Homogenitas *Post-test* Kelompok

		Levene Statistic	df1	df2	*Sig.*
Hasil *Post-test* Kelompok	*Based on Mean*	.009	1	69	.926
	Based on Median	.001	1	69	.973
	Based on Median and with adjusted df	.001	1	68.448	.973
	Based on trimmed mean	.008	1	69	.931

Sumber:Data diolah 2025

Tabel 4.15 di atas menunjukkan perhitungan uji homogenitas nilai *post-test* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pada baris *Based on Mean* didapatkan hasil *post-test* kelompok dengan taraf signifikansi (*Sig*) 0,926 > 0,05. Pada baris *Median* nilai *pre-test* kelompok menunjukkan taraf signifikansi (*Sig*) 0,973 > 0,05. Pada baris (*Based on Median and with adjusted df*) median yang disesuaikan dengan *df* didapatkan nilai (*Sig*) 0,973 > 0,50 berdasarkan taraf signifikansi (*Sig*)

lebih dari 0,05. Berdasarkan *trimmed mean* kelompok diperoleh hasil (*Sig*) 0,931 > 0,05. Maka, dapat disimpulkan bahwa hasil tersebut menunjukkan nilai *pre-test* antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menunjukkan semua data yang homogen. Siswa yang mengikuti *pre-test* pada dua kelompok memiliki cara berpikir, sifat, dan perilaku yang sama.

4. Uji Hipotesis (*Independent Sample T Test*)

Telah diketahui bahwa data *pre-test* dan *post-test* baik kelompok kontrol maupun eksperimen berdistribusi secara normal dan homogen, maka pengujian *Independent Sample T Test* adapat dilakukan. Hasil uji hipotesis sebagai berikut.

Tabel 4.16 Uji Hipotesis *Independent* Sample *T-Test*

		Levene's Test for Equality of Variances		*t-test for Equality of Means*							
						Significance				*95% Confidence Interval of the Difference*	
		F	*Sig.*	t	df	*One-Sided* p	*Two-Sided* p	*Mean Difference*	*Std. Error Differ-ence*	*Lower*	*Upper*
Hasil Hasil Menulis Cerita Pendek Menggunakan Audio Visual "Asal-Usul Kediri"	*Equal variances assumed*	.009	.926	-2.830	69	.003	.006	-5.357	1.893	-9.134	-1.580
	Equal variances not assumed			-2.830	68.941	.003	.006	-5.357	1.893	-9.134	-1.580

Sumber:Data diolah 2025

Tabel 4.16 tersebut menunjukkan nilai pada kolom *Sig Levene Test for Equality of Variances* menunjukkan nilai 0,926 > 0,05, maka dapat diartikan bahwa variansi rata-rata *post-test* menulis cerita pendek bertema sejarah Kediri antara kelompok kontrol tanpa diberi perlakuan dan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" memiliki variansi sama. Pada bagian *Significance* kolom nilai *Sig Two Side p* atau sering disebut dengan *Sig* (2-*tailed*) menghasilkan uji sebesar 0,006 < 0,05 menunjukkan bahwa Ha diterima dan H0 ditolak. Adapun $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% (0,05) –2830 < 69 (t_{tabel} = 1,99495).

Tabel 4.16 uji hipotesis *Independent Sample T-test* di atas juga diketahui pada kolom *mean difference* menunjukkan nilai rat-rata sebesar -5,134 yang menandakan selisih antara kelompok kontrol yang memiliki 35 siswa tanpa menggunakan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" dan kelompok eksperimen dengan menggunakan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" memiliki perbedaan antar *pre-test* dan *post-test* dari masing-masing kelompok. Setiap siswa yang memiliki rata-rata nilai pada keterampilan menulis cerita pendek siswa paling kecil (*Lower*) sebesar -9134 dan yang paling besar (*Upper*) sebesar -1,580. Dengan demikian, norma keputusan berdasarkan data pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" memiliki pengaruh yang signifikan pada keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas XI fase F SMA Negeri 4 Kota Kediri Tahun Ajaran 2024/2025.

Berdasarkan hasil dari pengujian analisis data, maka dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

a. Keterampilan siswa pada kelas XI SMA Negeri 4 Kota Kediri Tahun Ajaran 2024/2025 Fase F dalam menulis cerita pendek yang memiliki tema sejarah Kediri tanpa penggunaan media audio visual tergolong rendah. Pada kelompok kontrol, hasil *post-test* mencatatkan nilai rata-rata sebesar 77,14 dengan nilai terendah sebesar 65 yang diperoleh 5 siswa dan nilai tertinggi 95 yang diperoleh 1 siswa.

b. Keterampilan siswa pada kelas XI SMAN 4 Kota Kediri Tahun Ajaran 2024/2025 Fase F dalam menulis cerita pendek bertema sejarah Kediri dengan menggunakan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" tergolong tinggi. Pada kelompok eksperimen, hasil *post-test* mencatatkan nilai rata-rata sebesar 82,50 dengan nilai terendah 65 dengan jumlah siswa 2 dan nilai tertinggi 95 didapat oleh 4 siswa.

c. Ada pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran audio visual "*Asal-Usul Kediri*" terhadap keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas XI fase F SMA Negeri 4 Kota Kediri Tahun Ajaran 2024/2025. Mengacu pada hasil *post-test* pada kelompok eksperimen yaitu kelas XI-5 menunjukkan nilai rata-rata 82,50 dan kelompok kontrol yaitu kelas XI-4 menunjukkan nilai rata-rata sebesar 77,14. Hasil dari pengujian hipotesis melalui *Independent sample t test* yang didasarkan pada kolom *Equal variances assumed* didapatkan nilai 0,006, maka nilai *Sig* 0,006 < 0,05 yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan pada media pembelajaran audio visual "*Asal-Usul Kediri*" terhadap keterampilan menulis cerita pendek bertema sejarah Kediri pada siswa kelas XI Fase F SMA Negeri 4 Kota Kediri.

5. Pengujian Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang sifatnya sementara pada suatu permasalahan penelitian. Berdasarkan penjelasan dari hasil analisis data, dapat disimpulkan:

a. Hipotesis pertama diterima, karena keterampilan siswa kelas XI Fase F SMA Negeri 4 Kota Kediri Tahun Ajaran 2024/2025 dalam menulis cerita pendek tanpa penggunaan media audio visual dikategorikan rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil *post-test* sebanyak 35 siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 77,14 yang dapat dikatakan cukup berdasarkan standar KKTP yang ditentukan.
b. Hipotesis kedua diterima, karena keterampilan siswa kelas XI Fase F SMA Negeri 4 Kota Kediri Tahun Ajaran 2024/2025 dalam menulis cerita pendek dengan penggunaan media audio visual dikategorikan tinggi. Hal ini dapat dilihat dari hasil *post-test* sebanyak 36 siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 82,50 yang berada di atas standar KKTP yang ditentukan.
c. Hipotesis ketiga diterima, terdapat pengaruh antara penggunaa media audio visual terhadap keterampilan menulis cerita pendek pada siswa pada kelas XI Fase F SMA Negeri 4 Kota Kediri Tahun Ajaran 2024/2025. Dari penjelasan tersebut dapat buktikan melalui perolehan nilai rata-rata yang lebih tinggi pada siswa kelompok eksperimen (dengan menggunakan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 82,50 daripada siswa kelompok kontrol (tanpa menggunakan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 77,14. Hal tersebut juga dibuktikan dengan hasil analisis data yang didapatkan nilai *Sig p value* 0,006 yang artinya lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat ditarik keputusan bahwa *Sig p value* 0,006

< 0,05 adalah Ha diterima dan H0 ditolak. Maka, dapat dikatakan kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan pada nilai *post-test* dibandingkan dengan *pre-test*.

B. Pembahasan

1. Kemampuan Menulis Cerita Pendek tanpa Menggunakan Media Audio Visual "*Asal-Usul Kediri*" Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Kota Kediri Tahun Ajaran 2024/2025

Berdasarkan hasil analisis data kelas XI-4 SMA Negeri 4 Kota Kediri, diketahui bahwa keterampilan menulis cerita pendek tanpa menggunakan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" belum mencapai hasil yang maksimal. Hasil yang tergolong rendah dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa kelas XI-4 SMA Negeri 4 Kota Kediri, yaitu 74.29 menjadi 77,14. Nilai tersebut cukup memenuhi standar KKTP yang telah ditetapkan. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media konvensional belum efektif untuk melakukan pembelajaran.

Nilai masih tergolong cukup dengan standar KKTP mengakibatkan kurangnya dukungan media pembelajaran yang sesuai, sehingga siswa kurang menangkap materi pembelajaran dan menuangkan ide atau gagasan siswa. Hal lain yang memengaruhi kurang maksimalnya hasil menulis cerita pendek siswa yaitu minimnya pengetahuan siswa tentang keterampilan menulis cerita pendek. Kegiatan menulis, dapat disebut dengan kegiatan aktif dan ekspresif (Pitoyo, 2019: 128). Biasanya guru hanya menjelaskan materi pelajaran secara lisan kepada siswa atau hanya menggunakan papan tulis sebagai media ajarnya. Akibatnya siswa

kurang menangkap maksud yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut, termasuk faktor penghambat belajar siswa yang kurang maksimal.

Pemerolehan nilai siswa dalam pembelajaran menulis cerita pendek yang tergolong cukup penyebabnya adalah belum adanya media pembelajaran yang menyenangkan untuk merangsang belajar dan cara berpikir siswa. Pembelajaran menulis cerita pendek di kelas biasanya hanya sebatas pendalaman teori saja dan pemilihan media pembelajaran yang kurang mendukung, sehingga capaian hasil belajar siswa dalam keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kurang maksimal atau memenuhi target pembelajaran.

Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian-penelitian sebelumnya yang juga membahas tentang topik perbandingan penggunaan media audio visual dengan penggunaan media konvensional. Menurut Oemar Hamalik (2002: 56), mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan gabungan unsur manusia (siswa dan guru), bahan (buku, papan tulis, kapur, alat pembelajaran), peralatan (ruang, audiovisual pelajaran), dan proses yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Maka, apabila hanya dengan mengandalkan metode pembelajaran, guru dan siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas yang nyaman. Penggunaan media pembelajaran seperti media audio visual terutama merupakan salah satu solusi umtuk membuat pembelajar kelas yang nyaman dan menyenangkan.

2. Keterampilan Menulis Cerita Pendek Menggunakan Media Audio Visual "*Asal-Usul Kediri*" Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Kota Kediri Tahun Ajaran 2024/2025

Berdasarkan hasil analisis data kelas XI-5 SMA Negeri 4 Kota Kediri, diketahui bahwa keterampilan menulis cerita pendek menggunakan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" sudah mencapai hasil yang maksimal. Hasil yang tergolong tinggi dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* siswa kelas XI-5 SMA Negeri 4 Kota Kediri, yaitu 69,86 menjadi 82,50. Nilai tersebut sudah memenuhi KKTP yang telah ditetapkan. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menulis cerita pendek yang bertema sejarah Kediri menggunakan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" dapat lebih efektif daripada media yang lain.

Pemerolehan nilai siswa dalam pembelajaran menulis cerita pendek yang tergolong tinggi disebabkan oleh media pembelajaran yang berupa media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" yang dapat meningkatkan belajar dan cara berpikir siswa. Adanya media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" telah mengubah cara belajar siswa menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar menulis cerita pendek siswa. Selain itu, media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" dapat menciptakan suasana belajar-mengajar lebih kondusif, sehingga siswa dapat berperan aktif. inovatif, dan berpikir kritis selama kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas.

Nilai siswa yang sudah memenuhi KKTP tergolong tinggi karena pengaruh positif berupa penggunaan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" yang ditampilkan didepan kelas dapat menarik siswa untuk memperoleh hasil menulis cerita pendek yang lebih maksimal. Dengan menggunakan gambar, video, dan animasi dapat dijelaskan secara lebih sederhana. Media audio visual dapat menumbuhkan rasa

ingin tahu dan motivasi siswa untuk belajar. Media ini membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien.

Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian-penelitian sebelumnya yang juga membahas tentang topik penggunaan media audio visual. Selain itu, pada siswa kelas IX, penggunaan media audio visual dapat meningkatkan cara berpikir siswa pada keterampilan menulis cerita pendek (Tiarasari et al., 2024). Bahkan, penggunaan media audio visual yang menampilkan animasi membuat siswa tidak merasa bosan dan tetap nyaman mengikuti pembelajaran di kelas. Guru dan siswa juga dapat aktif dalam kegiatan belajar mengajar keterampilan menulis paragraf deskripsi siswa (Maharani et al., 2023).

3. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual "*Asal-Usul Kediri*" terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Kota Kediri Tahun Ajaran 2024/2025

Berdasarkan hasil uji statistik yang dilakukan, hasil menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas XI SMA Negeri 4 Kota Kediri. Penggunaan media pembelajaran berupa audio visual "*Asal-Usul Kediri*" memberikan dampak yang positif dalam kegiatan pembelajaran keterampilan menulis cerita pendek siswa.

Analisis data yang dilakukan dalam pengujian hipotesis penelitian, maka beberapa hal ditemukan terutama yang berkaitan dengan penelitian yaitu penggunaan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" ternyata lebih baik daripada menggunakan media konvensional pada keterampilan menulis cerita pendek siswa

kelas XI fase F SMA Negeri 4 Kota Kediri. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen yang mengalami kenaikan yang lebih tinggi (69,86 menjadi 82,50) dibandingkan dengan kelompok kontrol (74,29 menjadi 77,14). Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media audio visual dapat lebih efektif untuk meningkatkan nilai siswa sesuai dengan KKTP yang berlaku.

Diketahui dari analisis data bahwa keterampilan menulis cerita pendek dengan menggunakan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" pada siswa kelas XI SMA Negeri 4 Kota Kediri tergolong tinggi. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil cek program SPSS dengan taraf signifikan > 0,005 yang menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" terhadap keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas XI SMA Negeri 4 Kota Kediri memiliki pengaruh yang positif.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Pada bagian penutup dari penulisan skripsi, menjelaskan tentang simpulan yang berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian pada judul skripsi "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual "*Asal-Usul Kediri*" terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas XI Fase F SMA Negeri 4 Kota Kediri Tahun Ajaran 2024/2025". Penggunaan media pembelajaran terbaru yaitu media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" yang diberikan pada siswa kelas XI fase F mampu meningkatkan kualitas hasil belajar menulis cerita pendek. Hasil belajar keterampilan menulis cerita pendek tanpa mengggunakan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" pada kelas XI SMA Negeri 4 Kota Kediri tahun ajaran 2024/2025 termasuk dalam kategori sedang. Hasil keterampilan menulis cerita pendek menggunakan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" pada kelas XI SMA Negeri 4 Kota Kediri tahun ajaran 2024/2025 termasuk dalam kategori tinggi.

Hal tersebut dapat dibuktikan bahwa media pembelajaran yang terbaru yaitu media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" mampu meningkatkan hasil kualitas belajar dalam keterampilan menulis pada siswa kelas XI fase F di SMA Negeri 4 Kota Kediri tahun ajaran 2024/2025. Adanya perbedaan rata-rata pencapaian daam keterampilan menulis cerita pendek menggunakan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" yang signifikan.

Hasil analisis data dan pembahasan pada bab sebelumnya yang merujuk pada pengujian hipotesis yang sudah dirumuskan dengan taraf signifikansi 0,05, maka

dapat diuraikan bahwa siswa kelas XI fase F di SMA Negeri 4 Kota Kediri tahun ajaran 2024/2025 memiliki keterampilan yang kurag dalam menulis cerita pendek tanpa menggunakan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*". Hasil akhir *post-test* pada kelas kontrol mencatatkan nilai rata-rata sebesar 71,11 dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 90.pada kelas eksperimen yaitu kelas yang menggunakan media pembelajaran audio visual "*Asal-Usul Kediri*" memiliki keterampilan menulis cerita pendek yang tinggi. Hasil akhir post-test mencatatkan rata-rata sebesar 82,78 dengan nilai terendah 65 dan nilai tertinggi 95. Penilaian post-test antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu 71,11 < 82,78 menandakan bahwa kelas eksperimen mampu menulis cerita pendek dengan baik daripada kelas kontrol.

B. Implikasi

Implikasi merupakan dampak dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Implikasi penelitian menjelaskan keuntungan dan efek dari penelitian. Temuan dari penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak. Tidak hanya pihak akademisi saja, tetapi juga praktisi, pembuat kebiakan, dan pihak pihak lainnya yang dilibatkan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat dijabarkan implikasi penelitian berupa teoretis dan praktis sebagai berikut.

1. Implikasi Teoretis

Teori pembelajaran, khususnya pembelajaran berbasis multimedia berupa audio visual dan keterampilan menulis cerita pendek siswa telah berkembang secara signifikan pada penelitian ini. Dengan kombinasi audio dan visual yang meningkatkan pemrosesan informasi dan daya ingat siswa. Hasil dari penelitian ini dapat membantu proses pembelajaran di sekolah. Jika hasil temuan menunjukkan

bahwa penggunaan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" mampu meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas XI fase F di SMA Negeri 4 Kota Kediri. Hal itu menandakan bahwa stimulus dari media pembelajaran yang diberikan dapat membantu mengembangkan kreativitas dan memahami pembelajaran struktur dalam cerita pendek.

Selain itu, penelitian ini juga mampu pengembangan budaya menggunakan media berbasis budaya daerah yaitu media audio visual "*Asal-Usul Kediri*". Media ini berfungsi sebagai pendukung yang membantu siswa mengaitkan pengetahuan yang dimiliki dan imajinasi dalam menulis cerita pendek. Hasil dari peneliian ini dapat memperkaya substansi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia dengan membangun model pembelajaran menulis kreatif yang memadukan multimedia dan kearifan lokal.

2. Implikasi Praktis

Penelitian tentang pengaruh media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" terhadap keterampilan menulis cerita pendek siswa memiliki hasil yang signifikan bagi banyak pihak. Penelitian ini memberi guru bukti yang nyata bahwa media berbasis budaya daerah, efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menulis cerita pendek. Sekolah memiliki dasar yang kuat untuk mengembangkan media pembelajaran digital dan fasilitasa tambahan.

Hasil penelitian dapat digunakan oleh lembaga pendidikan untuk membuat kebijakan pengembangan profesional guru dan kurikulum muatan lokal. Pembelajaran yang dibantu dengan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" mampu membantu siswa memperkuat identitas budaya daerah melalui keterampilan

menulis cerita pendek siswa. Secara lebih luas, penelitian dapat menjadi sarana inovatif untuk menggabungkan teknologi pendidikan dengan pelestarian budaya daerah. Hal tersebut, memungkinkan pembelajaran yang bermakna sekaligus melestarikan budaya bagi generasi muda.

C. Saran

Dalam penelitian keterampilan menulis cerita pendek menggunakan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" menjabarkan mengenai saran yang ditujukan kepadan pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian. Saran merupakan rekomendasi yang dibuat oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian. Saran bertujuan untuk memberikan solusi, masukan, atau tindakan perbaikan yang dapat digunakan oleh pihak terkait, seperti siswa, guru, sekolah, atau peneliti selanjutnya. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mermberikan saran sebagai berikut.

1. Untuk Guru (Praktisi Langsung)

Menurut isi dari awal hingga akhir pada penelitian ini, guru Bahasa Indonesia secara berkelanjutan harus menerapkan penggunaan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" sebagai bagian dari pembelajaran menuis cerita pendek. Guru disarankan untuk membuat modul pembelajaran yang memadukan media tersebut dengan strategi pembelajaran menulis. Guru disarankan untuk membuat aktivitas pendampingan, seperti diskusi kelompok dan latihan menulis terstruktur untuk meningkatkan hasil belajar. Selain itu guru, dapat bekerja sama dengan rekan sejawat untuk membuat media yang sebanding dengan tema budaya daerah yang lainnya.

2. Untuk Siswa (Subjek Pmebelajaran)

Siswa disarankan agar menggunakan media audiovisual dalam proses pembelajaran "*Asal-Usul Kediri*" sebagai sumber inspirasi untuk mengembangkan ide-ide kreatif. siswa juga dapat mengeksplorasi berbagai sumber budaya daerah lainnya secara mandiri, dapat meningkatkan wawasan siswa, dan memperbanyak bahan siswa untuk menulis. Selain itu, siswa disarankan untuk lebih aktif memberikan masukan tentang jenis media pembelajaran yang dibutuhkan agar proses belajar menulis menjadi lebih menarik dan efisien.

3. Untuk Sekoah (Lembaga Penyelenggara)

Sekolah sebaiknya menyediakan fasilitas dan perlengkapan pendukung yang cukup untuk mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis tenologi seperti media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" untuk diterapkan. Pihak sekolah dapat mengalokasikan dana khusus untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya daerah dan memberikan pelatihan kepada guru tentang pembuatan dan pemanfaatan media digital. Selain itu, pihak sekolah harus enggunakan penelitian ini sebagai dasar dalam menyusun kebijakan pengembangan pembelajaran berbasis budaya daerah.

4. Untuk Peneliti Selanjutnya (Pengembangan Ilmiah)

Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian yang lebih lanjut dengan cakupan yang lebih luas, seperti mengevaluasi keefektifan media audio visual "*Asal-Usul Kediri*" untuk penerapan terhadap keterampilan berbahasa yang berbeda atau tingkat pendidikan yang berbeda. Peneliti lain juga dapat mengembangkan variasi media pembelajaran serupa dengan metode yang lebih inovatif atau meneliti faktor lain yang mungkin memengaruhi hasil belajar, seperti

gaya belajar atau motivasi siswa. Untuk mendapatkan hasil yang komprehensif, penelitian ini harus dilakukan dengan desain yang lebih kompleks serta memiliki rentang waktu penelitian yang lebih lama.

TUGAS AKHIR DEVI ARMANDASARI-2114040023-PBSI

ORIGINALITY REPORT

28%	27%	16%	9%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

12

1	eprints.uny.ac.id	Internet Source
2	repository.uin-suska.ac.id	Internet Source
3	lib.unnes.ac.id	Internet Source
4	docplayer.info	Internet Source
5	repository.usd.ac.id	Internet Source
6	www.scribd.com	Internet Source
7	repository.radenintan.ac.id	Internet Source
8	repository.upi.edu	Internet Source

Internet Source digilib.ikippgriptk.ac.id	1%
Internet Source	1%
id.123dok.com	1%
Internet Source	1%
digilibadmin.unismuh.ac.id	1%
Internet Source	<1%
Internet Source	<1%
repository.uinsu.ac.id	<1%

13	zombiedoc.com Internet Source	<1%
14	id.scribd.com Internet Source	<1%
15	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	<1%
16	ojs.stkippgri-lubuklinggau.ac.id Internet Source	<1%
17	andhi0211.blogspot.com Internet Source	<1%
18	simki.unpkediri.ac.id Internet Source	<1%
19	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1%
20	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1%
21	www.researchgate.net Internet Source	<1%
22	eprints3.upgris.ac.id Internet Source	<1%
23	eprints.uns.ac.id Internet Source	<1%
24	core.ac.uk Internet Source	<1%
25	e-theses.iaincurup.ac.id Internet Source	<1%
26	repository.unp.ac.id Internet Source	<1%

27	mafiadoc.com Internet Source	<1%
28	eprints.binadarma.ac.id Internet Source	<1%
29	Sharah Devi Shafhira Sari Harahap, Tuti Herawati, Bambang Gulyanto. "PENGARUH MODEL ASSURANCE, RELEVANCE, INTEREST, ASSESSMENT, SATISFACTION TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS CERPEN PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 MERANTI TAHUN AJARAN 2019 / 2020", JURNAL KOMUNITAS BAHASA, 2021 Publication	<1%
30	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1%
31	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	<1%
32	e-journal.unipma.ac.id Internet Source	<1%
33	proceeding.unpkediri.ac.id Internet Source	<1%
34	Submitted to Hankuk University of Foreign Studies Student Paper	<1%
35	a-research.upi.edu Internet Source	<1%
36	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1%
37	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1%

38	digilib.uns.ac.id Internet Source	<1%
39	text-id.123dok.com Internet Source	<1%
40	eprints.unm.ac.id Internet Source	<1%
41	eprintslib.ummgl.ac.id Internet Source	<1%
42	guntaraid.wordpress.com Internet Source	<1%
43	Submitted to Universitas Terbuka Student Paper	<1%
44	es.scribd.com Internet Source	<1%
45	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1%
46	Submitted to College of the Canyons Student Paper	<1%
47	journal.um-surabaya.ac.id Internet Source	<1%
48	Submitted to International Hellenic University Student Paper	<1%
49	Khamaludin, Khabib. "Implementasi media audio visual dalam pembelajaran tematik kelas V di MI Ma'arif NU Darul Abror Kedungjati Bukateja Purbalingga", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia), 2024 Publication	<1%
50	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1%

51	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	<1%
52	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1%
53	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1%
54	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	<1%
55	123dok.com Internet Source	<1%
56	Submitted to Ajou University Graduate School Student Paper	<1%
57	adoc.tips Internet Source	<1%
58	ejournal.mandalanursa.org Internet Source	<1%
59	eprints.stiei-kayutangi-bjm.ac.id Internet Source	<1%
60	jurnal.unikal.ac.id Internet Source	<1%
61	e-journal.sari-mutiara.ac.id Internet Source	<1%
62	media.neliti.com Internet Source	<1%
63	lindanurmasari.blogspot.com Internet Source	<1%
64	journal.unpas.ac.id Internet Source	<1%
	repository.iainbengkulu.ac.id	

65	Internet Source	<1%
66	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	<1%
67	Submitted to STKIP Sumatera Barat Student Paper	<1%
68	fliphtml5.com Internet Source	<1%
69	Dede Komaludin, Sabri Sabri. "Pengaruh Pemberian Variasi Lemparan Shuutlecock Terhadap Penempatan Hasil Smash", Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar, 2019 Publication	<1%
70	lib-fkip.unpak.ac.id Internet Source	<1%
71	mandemak.sch.id Internet Source	<1%
72	Elis Irmayanti, Bayu Surindra. "Peningkatan Penguasaan Konsep "Kebijakan Fiskal dan Moneter" Melalui Model Pembelajaran Mandiri Aktif Bermedia Audio Visual pada Siswa Kelas XI-1 SMA Negeri 4 Kediri", Proceedings of the ICECRS, 2019 Publication	<1%
73	kikyputriani.wordpress.com Internet Source	<1%
74	repository.uinfasbengkulu.ac.id Internet Source	<1%
75	edumedia.pkbdb.org Internet Source	<1%
	ejournal.undiksha.ac.id	

76	Internet Source	<1%
77	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1%
78	jurnal.umsu.ac.id Internet Source	<1%
79	ojs.unm.ac.id Internet Source	<1%
80	Submitted to Trinity College Dublin Student Paper	<1%
81	idoc.pub Internet Source	<1%
82	www.slideshare.net Internet Source	<1%
83	jptam.org Internet Source	<1%
84	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	<1%
85	Arzi Kurnia Kholifah, Turahmat. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATERI CERPEN DI SMA ISLAM SULTAN AGUNG 3 SEMARANG", Jurnal Kata : Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya, 2025 Publication	<1%
86	Meisy Candra, Aris Daryono, Denik Wirawati. "PENINGKATAN KETERMPILAN MENULIS CERPEN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA LIRIK LAGU PADA PESERTA DIDIK KELAS XI MIPA1 SMA NEGERI 1 KALASAN", WIDYA DIDAKTIKA - Jurnal Ilmiah Kependidikan, 2023	<1%

	Publication	
87	Submitted to Universitas Indonesia Student Paper	< 1 %
88	Submitted to Universitas Negeri Makassar Student Paper	< 1 %
89	jurnal.um-tapsel.ac.id Internet Source	< 1 %
90	repository.dinamika.ac.id Internet Source	< 1 %
91	www.jopglass.com Internet Source	< 1 %
92	etd.uinsyahada.ac.id Internet Source	< 1 %
93	repository.unja.ac.id Internet Source	< 1 %
94	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	< 1 %
95	Utri Diansari. "PERBANDINGAN EFISIENSI CASCADE AERATOR DAN BUBBLE AERATOR DALAM MENURUNKAN KADAR BESI AIR SUMUR BOR", Jurnal Teknologi Lingkungan Lahan Basah, 2021 Publication	< 1 %
96	idr.uin-antasari.ac.id Internet Source	< 1 %
97	ojs.unimal.ac.id Internet Source	< 1 %
98	repository.usu.ac.id Internet Source	< 1 %

99	Nirwana, Abd. Rahim Ruspa. "Kemampuan Menulis Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa Prodi Informatika Universitas Cokroaminoto Palopo", Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra, 2020 Publication	< 1 %
100	Putri Hania, Isna Ida Mardiyana. "Pengaruh Model Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) Berbasis Kearifan Lokal Madura Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Subtema 2 Kelas V SDN Tanamerah 2 Sumenep", Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), 2023 Publication	< 1 %
101	Submitted to UIN Sultan Syarif Kasim Riau Student Paper	< 1 %
102	Submitted to Universitas Kristen Duta Wacana Student Paper	< 1 %
103	Submitted to Universitas Negeri Padang Student Paper	< 1 %
104	Submitted to Universitas PGRI Madiun Student Paper	< 1 %
105	Submitted to Universitas PGRI Palembang Student Paper	< 1 %
106	Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper	< 1 %
107	Submitted to Universitas Putera Batam Student Paper	< 1 %
108	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	< 1 %

109	journal.ikipsiliwangi.ac.id Internet Source	<1%
110	wahyurosidin.blogspot.com Internet Source	<1%
111	Cindi Pratami, Tiflatul Husna. "PENGARUH METODE SNOWBALL THROWING TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS PUISI SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 BERINGIN TAHUN PEMBELAJARAN 2021-2022", Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 2022 Publication	<1%
112	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1%
113	journal.ubm.ac.id Internet Source	<1%
114	Fathimah Azzahraail Batul, Didik Sugeng Pambudi, Antonius Cahya Prihandoko. "PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MODEL SSCS DENGAN PENDEKATAN RME DAN PENGARUHNYA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KOMPUTASIONAL", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2022 Publication	<1%
115	Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta Student Paper	<1%
116	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<1%
117	Submitted to Universitas PGRI Adi Buana Surabaya Student Paper	<1%

118	Winda Dwi Hudhana. "Pengembangan Media Video Scribe dalam Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Berbasis Karakter Siswa Kelas X SMA se-Kabupaten Tangerang", Pena : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 2019 Publication	<1%
119	e-campus.iainbukittinggi.ac.id Internet Source	<1%
120	ejournal.skpm.ipb.ac.id Internet Source	<1%
121	jurnal.abulyatama.ac.id Internet Source	<1%
122	ojs.uph.edu Internet Source	<1%
123	repository.eka-prasetya.ac.id Internet Source	<1%
124	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1%
125	Submitted to Universitas Bung Hatta Student Paper	<1%
126	Welli Meinarni, Sri Enggar Kencana Dewi. "Pengaruh Pendekatan Saintifik terhadap Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Tematik-Integratif pada Mata Pelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyahnegeri Belitang II OKU Timur", JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah), 2019 Publication	<1%
127	ar.scribd.com Internet Source	<1%
	blog.teknokrat.ac.id	

128	Internet Source	<1%
129	eprints.untirta.ac.id Internet Source	<1%
130	journal.unj.ac.id Internet Source	<1%
131	jurnal.ummi.ac.id Internet Source	<1%
132	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	<1%
133	repository.unisma.ac.id Internet Source	<1%
134	terapiwicarasolo.files.wordpress.com Internet Source	<1%
135	www.coursehero.com Internet Source	<1%
136	Kariyah Kariyah. "Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Pendek Menggunakan Media Pop Up Pada Siswa Kelas V Sdn 36 Sungai Ambawang Kabupaten Kubu Raya", Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora, 2020 Publication	<1%
137	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II Student Paper	<1%
138	Mohamad Syarief Abdullah. "Mendorong Motivasi Belajar Siswa melalui Pemanfaatan Multimedia dalam Pendekatan Flipped Learning", Jurnal Bisnis Mahasiswa, 2025 Publication	<1%

139	Submitted to University of Muhammadiyah Malang Student Paper	<1%
140	Zahrotul Azkiyah, Ari Kartiko, Muhammad Mujtaba Mitra Zuana. "PENGARUH KUALITAS PELAYANAN AKADEMIK DAN PROMOSI TERHADAP MINAT SISWA BARU DI MADRASAH", Nidhomul Haq : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 2020 Publication	<1%
141	e-journal.my.id Internet Source	<1%
142	ikharizmaputrirahayu.blogspot.com Internet Source	<1%
143	jonedu.org Internet Source	<1%
144	jurnal.arkainstitute.co.id Internet Source	<1%
145	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	<1%
146	www.digilib.ui.ac.id Internet Source	<1%
147	www.inteleksia.stidalhadid.ac.id Internet Source	<1%
148	Aulia Rahma Putri. "Tugas Akhir Metodologi Penelitian Bahasa Indonesia", Open Science Framework, 2022 Publication	<1%
149	Leloni Samula Hawi. "UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MATERI PERSAMAAN LINEAR SATU VARIABLE MELALUI	<1%

MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DAN MEDIA LCD INFOCUS DI KELAS VII-B SEMESTER 1 SMP NEGERI 8 PALANGKA RAYA TAHUN PELAJARAN 2021/2022", Anterior Jurnal, 2023
Publication

150	Restu Ilma Nurqolbi, Arifah A Riyanto, Ririn Hunafa Lestari. "PENGARUH KETERAMPILAN PROSES SAINS TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS PADA ANAK USIA DINI", CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), 2019 Publication	< 1 %
151	adoc.pub Internet Source	< 1 %
152	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	< 1 %
153	digilib.unila.ac.id Internet Source	< 1 %
154	dspace.uii.ac.id Internet Source	< 1 %
155	edukatif.org Internet Source	< 1 %
156	ejurnalkotamadiun.org Internet Source	< 1 %
157	eprints.unimudasorong.ac.id Internet Source	< 1 %
158	files1.simpkb.id Internet Source	< 1 %
159	ia800609.us.archive.org Internet Source	< 1 %

160	jurnal.fkip.uns.ac.id Internet Source	<1%
161	jurnalfkip.unram.ac.id Internet Source	<1%
162	jurnalmandiri.lkd-pm.com Internet Source	<1%
163	lib.uin-malang.ac.id Internet Source	<1%
164	repository.fkip.unla.ac.id Internet Source	<1%
165	repository.library.uksw.edu Internet Source	<1%
166	repository.unika.ac.id Internet Source	<1%
167	sc.syekhnurjati.ac.id Internet Source	<1%
168	stradapress.org Internet Source	<1%
169	Berliana Alvionita Pratiwi, Sumiyadi Sumiyadi, Rudi Adi Nugroho. "Pembelajaran Diferensiasi Berbasis Proyek untuk Pengembangan Keterampilan Menulis Cerita Pendek di SMP", Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra, 2024 Publication	<1%
170	Danu Denri Susilo, Aris Daryono, Denik Wirawati. "PEMANFAATAN OBJEK FAVORIT UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS CERPEN PADA SISWA KELAS XI SMA	<1%

NEGERI 1 KALASAN", WIDYA DIDAKTIKA - Jurnal Ilmiah Kependidikan, 2023
Publication

171 Else Pebrinda, Muhammad Arifin, Ria Ariesta. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS PERSUASIF SISWA KELAS VIII A SMP NEGERI 46 BENGKULU UTARA", Jurnal Ilmiah KORPUS, 2021 <1%
Publication

172 Hani Novianti & Daud Pamungkas. "Using Transformation Technique to Improve Writing Skill of Short Story", Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran, 2018 <1%
Publication

173 Jon Kenedi, Gumono Gumono, Suryadi Suryadi. "Perbedaan Kemampuan Menulis Teks Prosedur Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Google Classroom Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Kota Bengkulu", Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing, 2021 <1%
Publication

174 Lucia Siswantini, V. Teguh Suharto, Dwi Rohman Soleh. "Keefektifan Model Pembelajaran Mind Mapping pada Penulisan Cerita Pendek Ditinjau dari Kecerdasan Emosional Siswa Kelas 5 SDN Se Gugus Suryo Kecamatan Sine Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2021/2022", Wewarah: Jurnal Pendidikan Multidisipliner, 2022 <1%
Publication

175	Nur Aini. "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Materi Keterampilan Menulis Cerita Pendek Melalui Media Mind Mapping", Karimah Tauhid, 2023 Publication	<1 %
176	Septian Dwita Fannandri, Nurafni, Mimin Ninawati. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTU MEDIA AUDIO VISUAL PADA SISWA SD KELAS IV", TANGGAP : Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar, 2024 Publication	<1 %
177	Siti Maisaroh, Amrini Shofiyani, Siti Sulaikho. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART SNAKE DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB", Al-Lahjah : Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab, dan Kajian Linguistik Arab, 2020 Publication	<1 %
178	agussuprianto09.blogspot.com Internet Source	<1 %
179	akunastitie.wordpress.com Internet Source	<1 %
180	arekrantau.wordpress.com Internet Source	<1 %
181	ariendri.blogspot.com Internet Source	<1 %
182	blogsainulh.wordpress.com Internet Source	<1 %
183	de.scribd.com Internet Source	<1 %

184	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1%
185	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1%
186	docobook.com Internet Source	<1%
187	ecampus-fip.umj.ac.id Internet Source	<1%
188	ejournal.bbg.ac.id Internet Source	<1%
189	ejournal.upi.edu Internet Source	<1%
190	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	<1%
191	ibriez.iainponorogo.ac.id Internet Source	<1%
192	issuu.com Internet Source	<1%
193	journal.stikesborneocendekiamedika.ac.id Internet Source	<1%
194	journal2.um.ac.id Internet Source	<1%
195	jurnal.umk.ac.id Internet Source	<1%
196	moam.info Internet Source	<1%
197	muhammadalisunan.blogspot.com Internet Source	<1%
	repo.iain-tulungagung.ac.id	

198	Internet Source	<1%
199	repositori.unsil.ac.id Internet Source	<1%
200	repository.ibs.ac.id Internet Source	<1%
201	repository.uhamka.ac.id Internet Source	<1%
202	repository.unair.ac.id Internet Source	<1%
203	staff.uny.ac.id Internet Source	<1%
204	Gita Okvi Wahyudia Wati, Musimin Ibrahim, Syamsul Ghufron, Pance Mariati. "Studi Komparasi Media Pembelajaran Gambar dan Video terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Pada Siswa di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021 Publication	<1%
205	Munawaroh, Munawaroh. "Implementasi Metode Pembiasaan Dalam Menumbuhkan Karakter Religius Anak Usia Dini di ra Diponegoro 117 Babakan Karanglewas Banyumas", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia) Publication	<1%
206	Dwiki Anpariza, Yanti Fitria. "Pengaruh Strategi POE Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021 Publication	<1%

207	Hasrin Lamote, Zulqarnain T. "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa MTs Negeri 1 Kendari pada Mata Pelajaran IPA Terpadu", KULIDAWA, 2020 Publication	<1%
208	Ita Kurnia, Tera Noviantiningtyas, Qonita Nur Rohmania. "Game Hago Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar", JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA, 2021 Publication	<1%
209	Jusnidar Jusnidar, Nur Adillah Safirah, Usman Usman, Sitti Nurhidayah Ilyas, Muhammad Akil Musi. "EFEKTIFITAS MEDIA AUDIO VISUAL (ANIMASI TAYO) TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK 5-6 TAHUN", Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI), 2024 Publication	<1%
210	Monica Yuliana Wahono, Nurhasan Hamidi. "Keefektifan Metode Tutor Sebaya terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Kognitif Akuntansi Penyusutan Aset Tetap", Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia, 2024 Publication	<1%
211	Rissa Andriyani, Erik Aditia Ismaya, Siti Masfuah. "Improving The Learning Outcomes of IPAS Through the Application of Powtoon Media SD 3 Wergu Wetan", Jurnal Prajaiswara, 2025 Publication	<1%

212	Susiati Susiati. "POLITENESS OF CHILDREN IN INDONESIAN LANGUAGE LEARNING (IMPERATIVE PRAGMATIC STUDY) IN CLASS V SD NEGERI 1 BURU DISTRICT", Open Science Framework, 2021 Publication	<1%
213	Syamzah Ayuningrum. "Penerapan Media Pop Up Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek", Wacana : Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajaran, 2023 Publication	<1%

Exclude quotes	Off	Exclude matches	Off
Exclude bibliography	Off		