

**KEEFEKTIFAN STRATEGI *STORY IMPRESSIONS*  
BERBANTUAN MEDIA FILM FANTASI  
PADA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS DONGENG  
SISWA KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 3 YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni**

**Universitas Negeri Yogyakarta**

**untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan**

**guna Memperoleh Gelar**

**Sarjana Pendidikan**



**Oleh**

**Desy Purnamawati**

**NIM 09201244056**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASRA INDONESIA**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**2013**

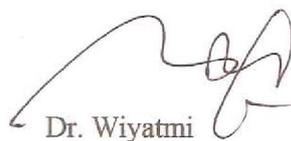
## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Keefektifan Strategi Story Impressions Berbantuan Media Film Fantasi Pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Dongeng Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 19 September 2013

Pembimbing I,



Dr. Wiyatni

NIP 19650510 199001 1001

Yogyakarta, 23 September 2013

Pembimbing II,



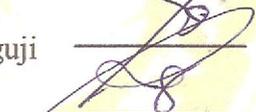
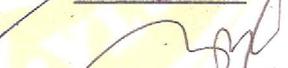
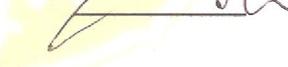
Esti Swatika Sari, M.Hum.

NIP 19750527 200003 2 001

## PENGESAHAN

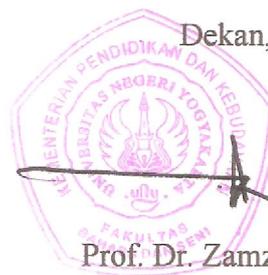
Skripsi yang berjudul “Keefektifan Strategi *Story Impressions* Berbantuan Media Film Fantasi pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Dongeng Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 4 Oktober 2013 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Hartono, M.Hum.	Ketua Penguji		16 Oktober 2013
Esti Swatika Sari, M.Hum.	Sekretaris Penguji		16 Oktober 2013
Dr. Anwar Efendi.	Penguji I		11 Oktober 2013
Dr. Wiyatmi.	Penguji II		11 Oktober 2013

Yogyakarta, 11 Oktober 2013  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP 19550505 198011 1 001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

nama : Desy Purnamawati

NIM : 09201244056

program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

fakultas : Bahasa dan Seni

menyatakan bahwa karya ilmiah ini yang berjudul *Keefektifan Strategi Story Impressions Berbantuan Media Film Fantasi Pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Dongeng Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta* adalah karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila saya terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya hal itu menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, September 2013

Penulis,

Desy Purnamawati

### **Motto**

“Jadilah seperti pohon kayu yang tumbuh di tepi jalan dan berbuah lebat. Dilempar batu, tetapi membalasnya dengan buah.” (Abu Bakar Ash Shadiq)

"Karena sesungguhnya di dalam setiap kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya dalam setiap kesulitan itu ada kemudahan."  
(QS. Al Insyirah: 5-6)

“Menjadi diri sendiri, dengan segala kelebihan dan kekurangan, melakukan segala sesuatunya dengan rasa syukur dan ikhlas. Pada akhirnya, selalu husnudhon kepada Allah SWT.” (penulis)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan syukur Kepada Allah SWT yang telah memberikan nafas, cinta kepada hamba-Nya, karya sederhana ini kupersembahkan teristimewa untuk:

Ayahanda tercinta Bapak Purnomo, dan Ibunda tersayang Ibu Sri Rukun Daswati sebagai darma bakti ananda kepada beliau yang dengan penuh kesabaran, ketulusan, serta cinta dan kasih sayang membimbing putrinya. Terima kasih atas semua pengorbanan yang telah diberikan kepada ananda selama ini..

Almamater tercinta Universitas Negeri Yogyakarta, Fakultas Bahasa dan Seni, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia atas ilmu yang luar biasa..

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah Swt Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Sholawat serta salam saya panjatkan kepada Nabi Muhammad Saw. Atas berkat rahmat dan hidayah-Nya, akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi ini untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Rasa hormat, terima kasih, dan penghargaan kepada kedua pembimbing, yaitu Dr. Wiyatmi, dan Esti Swatika Sari, M.Hum., juga kepada pembimbing akademik, Prof. Dr. Burhan Nurgiyantoro yang penuh kesabaran, kearifan, dan kebijaksanaan telah memberikan bimbingan dan dorongan yang tak henti-hentinya di sela kesibukannya. Tidak lupa, ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada Ibu Heriyanti, S.Pd. M.M., selaku kepala sekolah SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta, seluruh staf, guru, karyawan, dan siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta, terima kasih atas bantuan dan kerja sama yang baik.

Terima kasih saya ucapkan kepada teman-teman seperjuangan kelas N PBSI 2009, sahabat seperjuangan (Uus, Hida, Putri, Tika, Windri, Mega) atas persahabatan, semangat, dan keceriaan selama kuliah. Terima kasih untuk sahabatku Yodana yang telah membantu dan mengajarkanku belajar bahasa Inggris. Terima kasih untuk sahabat-sahabat di Asrama Polri Pathuk (Remaja Bhayangkara Club), Lia, Risa, Hesti, Puput, Dika, dek Rizki, dan yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, terima kasih atas ilmu dan kenangan-kenangan indah bersama kalian selama ini yang telah memberikan dukungan moral, bantuan, dan dorongan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.

Akhirnya, ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Ayah dan Ibu, dan segenap keluarga besar saya atas doa dan dukungannya selama penyusunan skripsi ini, yang dengan sabar dan setia memberikan semangat, pengertian yang mendalam, pengorbanan, dan curahan kasih sayang sehingga saya tidak pernah putus asa untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna. Untuk itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, September 2013

Penulis,

Desy Purnamawati

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>ABSTRAK</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	8
G. Batasan Istilah .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	9
A. Strategi <i>Story Impressions</i> .....	9
a. Langkah-langkah dalam Menggunakan Strategi <i>Story Impressions</i> .....	10
B. Media Film Fantasi .....	11
a. Hakikat Film .....	11
b. Film Fantasi .....	13
c. Klasifikasi Film Fantasi .....	15

C. Pembelajaran Menulis Dongeng.....	16
1) Pengertian Menulis.....	16
2) Dongeng.....	18
a) Pengertian Dongeng.....	18
b) Ciri-ciri Dongeng.....	18
c) Jenis-jenis Dongeng.....	19
d) Unsur-unsur Intrinsik Dongeng.....	19
3) Pembelajaran Menulis Kreatif Dongeng.....	21
4) Proses Kreatif Menulis Dongeng.....	23
D. Penelitian yang Relevan.....	25
E. Kerangka Pikir.....	28
F. Hipotesis Penelitian.....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>30</b>
A. Desain dan Paradigma Penelitian.....	30
B. Variabel Penelitian.....	32
C. Definisi Operasional.....	34
D. Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
E. Populasi dan Sampel.....	35
1. Populasi.....	35
2. Sampel.....	36
F. Alat dan Teknik Pengumpulan Data.....	36
1. Instrumen Pengumpulan Data.....	36
2. Pengembangan Instrumen Penelitian.....	36
G. Validitas Instrumen.....	43
H. Prosedur Penelitian.....	44
1. Pengukuran Sebelum Eksperimen.....	44
2. Pelaksanaan atau <i>Treatment</i> .....	45
3. Pengukuran Sesudah Eksperimen.....	49
I. Teknik Analisis Data.....	50
1. Uji Persyaratan Analisis Data.....	50

a. Uji Normalitas Sebaran Data.....	50
b. Uji Homogenitas Varian.....	51
2. Teknik Analisis Data. ....	52
J. Hipotesis Statistik. ....	53
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>55</b>
A. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data.....	55
B. Hasil Penelitian. ....	58
C. Pembahasan Hasil Penelitian. ....	77
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>107</b>
A. Kesimpulan. ....	107
B. Implikasi.....	108
C. Saran.....	109
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>111</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>113</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Relasi antara Proses Kreatif dengan Rangkaian Kegiatan Menulis..	24
Gambar 2 : Paradigma Penelitian Kelompok Eksperimen.....	32
Gambar 3 : Paradigma Penelitian Kelompok Kontrol. ....	32
Gambar 4 : Histogram Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretest</i> Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol. ....	60
Gambar 5 : Histogram Distribusi Frekuensi Skor <i>Posttest</i> Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol. ....	62
Gambar 6 : Histogram Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretest</i> Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Eksperimen.....	65
Gambar 7 : Histogram Distribusi Frekuensi Skor <i>Posttest</i> Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Eksperimen.....	68
Gambar 8 : Situasi Kelas Eksperimen pada Saat <i>Pretest</i> Berlangsung.....	89
Gambar 9 : Antusiasme Siswa Kelompok Eksperimen pada Saat Perlakuan.	103
Gambar 10 : Lokasi SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. ....	193
Gambar 11 : Situasi Kelompok Kontrol Saat <i>Pretest</i> . ....	193
Gambar 12 : Situasi Kelompok Eksperimen Saat <i>Pretest</i> .....	194
Gambar 13 : Sikap Siswa Kelompok Kontrol pada Saat Perlakuan. ....	194
Gambar 14 : Sikap Siswa Kelompok Kontrol pada Saat Proses Menulis Dongeng. ....	195
Gambar 15 : Situasi Kelompok Eksperimen pada Saat Perlakuan. ....	195
Gambar 16 : Antusiasme Siswa Kelompok Eksperimen Pada Saat Perlakuan Berlangsung. ....	196
Gambar 17 : Sikap Siswa Kelompok Kontrol pada Saat <i>Posttest</i> Berlangsung	196
Gambar 18 : Salah Satu Siswa Kelompok Kontrol pada Saat Menulis Dongeng	197
Gambar 19 : Situasi Siswa Kelompok Eksperimen Pada Saat <i>Posttest</i> Berlangsung. ....	197
Gambar 20 : Siswa Kelompok Eksperimen pada Saat Menulis Dongeng. ....	198
Gambar 21 : Ruang Laboratorium Audio Visual Tampak dari Depan. ....	198
Gambar 22 : Ruang Laboratorium Audio Visual Tampak dari Belakang. ....	199

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : <i>Pretest-Posttest Control Group Design</i> .....	31
Tabel 2 : Jadwal Pengambilan Data Penelitian.....	35
Tabel 3 : Instrumen Penilaian Tulisan Dongeng Siswa.....	37
Tabel 4 : Rangkuman Uji-t Data <i>Pretest</i> Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	44
Tabel 5 : Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	55
Tabel 6 : Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Varian Data <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen Kemampuan Menulis Dongeng.....	56
Tabel 7 : Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Varian Data <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen Kemampuan Menulis Dongeng.....	57
Tabel 8 : Distribusi Frekuensi Perolehan Skor <i>Pretest</i> Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol.....	59
Tabel 9 : Kecenderungan Perolehan Skor <i>Pretest</i> Kemampuan Menulis Dongeng pada Kelompok Kontrol.....	60
Tabel 10 : Distribusi Frekuensi Perolehan Skor <i>Posttest</i> Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol.....	61
Tabel 11 : Kecenderungan Perolehan Skor <i>Posttest</i> Kemampuan Menulis Dongeng pada Kelompok Kontrol.....	63
Tabel 12 : Perbandingan Data Statistik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Penguasaan Keterampilan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol.....	63
Tabel 13 : Distribusi Frekuensi Perolehan Skor <i>Pretest</i> Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Eksperimen.....	65
Tabel 14 : Kecenderungan Perolehan Skor <i>Pretest</i> Kemampuan Menulis Dongeng pada Kelompok Eksperimen.....	66
Tabel 15 : Distribusi Frekuensi Perolehan Skor <i>Posttest</i> Kemampuan Menulis	

Dongeng Kelompok Eksperimen .....	67
Tabel 16 : Kecenderungan Perolehan Skor <i>Posttest</i> Kemampuan Menulis Dongeng pada Kelompok Eksperimen.....	69
Tabel 17 : Perbandingan Data Statistik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Penguasaan Keterampilan Menulis Dongeng Kelompok Eksperimen .....	70
Tabel 18 : Rangkuman Uji-t Data <i>Pretest</i> Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	71
Tabel 19 : Rangkuman Uji-t Data <i>Posttest</i> Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	72
Tabel 20 : Rangkuman Uji-t Data Selisih Skor Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	75

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Silabus .....	113
Lampiran 2 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	115
Lampiran 3 : Kisi-kisi Instrumen Penelitian .....	144
Lampiran 4 : Rubrik Penilaian .....	151
Lampiran 5 : Soal-soal .....	152
Lampiran 6 : Sinopsis Film Fantasi .....	154
Lampiran 7 : Media Film Fantasi.....	171
Lampiran 8 : Strategi <i>Story Impressions</i> .....	175
Lampiran 9 : Hasil Tulisan Siswa .....	177
Lampiran 10 : Uji Normalitas Kelompok Kontrol.....	178
Lampiran 11 : Uji Normalitas Kelompok Eksperimen. ....	179
Lampiran 12 : Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol dan Eksperimen	180
Lampiran 13 : Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol dan Eksperimen	181
Lampiran 14 : Uji-t Independent <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol dan Eksperimen	182
Lampiran 15 : Uji-t Independent <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol dan Eksperimen	183
Lampiran 16 : Uji-t Berhubungan <i>Pretest-Posttest</i> Kelompok Kontrol dan Eksperimen.....	184
Lampiran 17 : Uji Deskripsi <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol.....	185
Lampiran 18 : Uji Deskripsi <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol.....	186
Lampiran 19 : Uji Deskripsi <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen .....	187
Lampiran 20 : Uji Deskripsi <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen .....	188
Lampiran 21 : Uji-t Selisih Skor <i>Pretest-Posttest</i> Kontrol dan Eksperimen ..	189
Lampiran 22 : Gain Skor Kelompok Kontrol .....	190
Lampiran 23 : Gain Skor Kelompok Eksperimen.....	191
Lampiran 24 : Nilai Total Menulis Dongeng Kontrol dan Eksperimen.....	192
Lampiran 25 : Dokumen Penelitian .....	193
Lampiran 26 : Surat Izin .....	200

**KEEFEKTIFAN STRATEGI *STORY IMPRESSIONS*  
BERBANTUAN MEDIA FILM FANTASI  
PADA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS DONGENG  
SISWA KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 3 YOGYAKARTA**

oleh  
**Desy Purnamawati**  
**09201244056**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis dongeng yang signifikan antara siswa yang mendapat pembelajaran menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dengan siswa yang mendapat pembelajaran tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menguji keefektifan penggunaan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dalam pembelajaran keterampilan menulis dongeng.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Penentuan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*. Berdasarkan teknik tersebut, diperoleh kelas VII B sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 39 siswa, dan kelas VII C sebagai kelompok kontrol yang terdiri dari 38 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, yaitu *pretest* dan *posttest*. Analisis data diadakan setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas yang menunjukkan bahwa skor *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dan homogen. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji-t dan gain skor.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan kemampuan menulis dongeng yang signifikan antara siswa yang mendapat pembelajaran menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dengan siswa yang mendapat pembelajaran tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi. Hal tersebut terbukti dari hasil uji-t skor *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menunjukkan t hitung adalah 6,793 dengan  $df = 75$ , dan nilai  $p = 0,000$  ( $p = 0,000 < 0,05$ ). Hasil penelitian ini membuktikan bahwa strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi teruji efektif dalam pembelajaran keterampilan menulis dongeng. Keefektifan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dapat dibuktikan dari uji-t selisih skor kedua kelompok dan gain skor dari masing-masing kelompok. Hasil Uji-t selisih skor keterampilan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menghasilkan t hitung = 4,329 dengan  $df = 75$ , dan nilai p sebesar 0,000. Nilai p lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ( $p = 0,000 < 0,05$ ). Gain skor kelompok eksperimen lebih besar daripada kelompok kontrol, yaitu 7,10 pada kelompok eksperimen dan 3,45 pada kelompok kontrol.

**Kata kunci :** *strategi, story impressions, media film fantasi, menulis dongeng*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa adalah untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, sedangkan bagi guru adalah untuk mengembangkan potensi bahasa Indonesia pada siswa, serta lebih mandiri dalam menentukan bahan ajar kebahasaan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan siswa (BSNP: 2006). Selain itu, tujuan umum pembelajaran sebuah bahasa adalah memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi.

Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tertulis. Serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesusastraan manusia Indonesia. Mata pelajaran bahasa Indonesia juga bertujuan agar peserta didik menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia (Depdiknas: 2003).

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar merupakan uraian yang memadai atas kemampuan yang harus dikuasai siswa dalam berkomunikasi lisan (mendengarkan dan berbicara) dan tulis (membaca dan menulis) sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, serta mengapresiasi karya sastra. Kompetensi dasar

mencakup aspek kemampuan berbahasa dan bersastra. Masing-masing ini dirinci lagi ke dalam empat subaspek, yaitu keterampilan mendengarkan (*listening skills*), berbicara (*speaking skills*), membaca (*reading skills*), dan menulis (*writing skills*). Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan merupakan satu kesatuan. Keterampilan berbahasa yang satu akan mempengaruhi keterampilan bahasa yang lain, terutama yang tingkatannya lebih tinggi. Di antara keempat keterampilan berbahasa tersebut menulis berada pada tataran yang paling tinggi.

Keterampilan menulis pada ranah pembelajaran di SMP/MTs pada mata pelajaran bahasa Indonesia dikembangkan dalam berbagai keterampilan menulis karya sastra maupun nonsastra. Keterampilan menulis dijabarkan pada kemampuan menulis berbagai narasi, deskripsi, eksposisi, argumentasi, dan persuasi, menulis puisi lama, menulis puisi baru, menulis teks pidato, menuliskan hasil wawancara, dan menulis cerpen (Depdiknas, 2006: 261-265).

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SMP kelas VII/ Semester 1 tercantum Standar Kompetensi (SK) mengekspresikan pikiran, perasaan, dan pengalaman melalui pantun dan dongeng. Terdapat salah satu Kompetensi Dasar, yaitu menulis kembali dengan bahasa sendiri dongeng yang pernah dibaca atau didengar. Pembelajaran dongeng merupakan bagian esensial dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP. Pembelajaran dongeng mampu memupuk jiwa estetis, jiwa keindahan, jiwa yang mengandung unsur-unsur moral dan memperhalus budi pekerti yang dapat membentuk karakter pribadi anak.

Suatu pembelajaran dikatakan berhasil jika dalam pembelajaran tersebut dapat merangsang minat siswa untuk mengaktualisasikan diri dalam kehidupan. Pembelajaran menulis cerita (dongeng) akan lebih menarik jika guru dapat memunculkan ketertarikan dan minat siswa dalam pembelajaran menulis cerita (dongeng) dengan menciptakan suatu aktivitas suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Untuk itu, perlu penggunaan strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang berkaitan dengan pembelajaran menulis.

Menurut Arsyad (2010: 15) dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Guru harus tahu strategi, teknik, media, atau metode mana yang sesuai untuk pembelajaran menulis dongeng. Berbagai metode, teknik, strategi, dan media dapat dipergunakan sebagai solusi permasalahan yang ada di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Di dalam buku karya Katherine D. Wiesendanger "*Strategies for Literacy Education*" yang diterbitkan pada tahun 2001 di Ohio, terdapat berbagai strategi pembelajaran yang dapat digunakan, di antaranya;

strategi *3W2H*, *Buddy Journals*, *Group Summarizing*, *Story Impressions*, *Reviewing Film*, *Wordless Picture Books*, dan sebagainya. Dari berbagai strategi pembelajaran yang terdapat pada buku tersebut, penulis tertarik untuk menguji-cobakan strategi *story impressions* untuk menulis dongeng.

Pemilihan strategi *story impressions* (kesan cerita) dirasa dapat membangun motivasi, kreativitas siswa dan suasana dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung. Strategi *story impressions* menurut Afflerbach dkk (via Wiesendanger: 2001, 122) adalah strategi kegiatan prapenulisan yang dirancang untuk mengembangkan skema cerita menjadi sebuah cerita yang lengkap (prediksi cerita). *Story Impressions* digunakan setelah membaca atau mendengarkan tayangan cerita yang dapat membantu siswa belajar untuk menceritakan kembali cerita lisan maupun tulis ke dalam tulisan.

*Story Impressions (Afflerbach & Walker, 1990; Bligh, 1995; Clay, 1991) is a prewriting activity that develops a schema for ideas found in a story, and it provides a starting point for revisions and for confirming ideas as the students read. Story Impressions can also be used after reading or listening to the story. The strategy helps students learn to retell oral and written stories.*

Penggunaan strategi ini menggunakan daya imajinasi dan kreativitas siswa dalam menuliskan cerita prediksi, yang mengingatkan siswa bahwa siswa dapat mengubah masalah atau menciptakan sebuah cerita yang logis sesuai dengan *clue* atau petunjuk yang diberikan oleh guru. Agar lebih menarik lagi, diperlukan adanya media pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (via Arsyad, 2010: 15) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi

dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Dari berbagai media yang ada penulis tertarik untuk menggunakan media film sebagai media untuk menulis dongeng. Media film ini dirasa cocok karena berhubungan dengan strategi yang akan digunakan. Media film bermacam-macam, salah satunya adalah film fantasi. Film fantasi adalah film dengan tema fantastis, biasanya melibatkan sihir, peristiwa supranatural, membuat-percaya makhluk, atau dunia fantasi eksotis. Genre ini dianggap berbeda dari film fiksi ilmiah dan film misteri.

Tujuan penelitian ini adalah sebagai bahan rekomendasi agar guru dapat memilih strategi, teknik, metode, media pembelajaran yang efektif. Penelitian ini bertujuan menguji-coba apakah keefektifan strategi *story impressions* dan media film fantasi dalam pembelajaran ini dapat dimanfaatkan oleh guru. Dengan demikian, strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi memiliki potensi yang dapat digunakan sebagai suatu informasi, dan bahan inovasi dalam pembelajaran menulis dongeng. Maka, akan diadakan penelitian mengenai penggunaan strategi *story impressions* dan media film fantasi dalam pembelajaran menulis dongeng siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Penelitian tersebut berjudul “Keefektifan Strategi *Story Impressions* Berbantuan Media Film Fantasi pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Dongeng Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Penggunaan strategi dan media pembelajaran yang berbeda akan berdampak pada hasil yang diperoleh.
2. Strategi dan media tertentu kemungkinan lebih efektif.
3. Penggunaan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi kemungkinan dianggap lebih efektif dari strategi yang lain.

## **C. Batasan Masalah**

1. Perbedaan kemampuan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dan pembelajaran tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi.
2. Membuktikan keefektifan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dalam pembelajaran keterampilan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah berikut ini.

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan menulis dongeng antara siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang mendapat pembelajaran menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dengan siswa yang mendapat pembelajaran tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi?
2. Apakah strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis dongeng?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah

1. Mengetahui perbedaan kemampuan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dengan siswa yang mendapat pembelajaran tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi.
2. Membuktikan keefektifan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dalam pembelajaran keterampilan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

## **F. Manfaat Hasil penelitian**

### 1. Manfaat praktis

#### a) Bagi siswa

Mendorong minat siswa terampil dalam pembelajaran menulis dongeng.

#### b) Bagi guru

Dijadikan sebuah bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih strategi dan media pada pembelajaran dongeng.

## **G. Batasan Istilah**

1. Efektif adalah suatu pencapaian tujuan secara tepat atau memilih tujuan-tujuan yang tepat dari serangkaian alternatif atau pilihan cara dan menentukan pilihan dari beberapa pilihan lainnya.
2. Dongeng adalah cerita tentang suatu hal yang tidak pernah terjadi dan juga tidak mungkin terjadi (fantastis belaka).
3. Strategi *story impressions* adalah strategi kegiatan prapenulisan yang dirancang untuk mengembangkan skema cerita menjadi sebuah cerita yang lengkap (prediksi cerita).
4. Film fantasi adalah film dengan tema fantastis, biasanya melibatkan sihir, peristiwa supranatural, membuat-percaya makhluk, atau dunia fantasi eksotis.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Banyak ragam strategi pembelajaran sastra yang dapat ditempuh. Pemilihan strategi pembelajaran banyak ditentukan oleh tujuan yang hendak dicapai dengan pengajaran. Penelitian ini menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi.

### **A. Strategi *Story Impressions***

Strategi *Story Impressions* menurut Afflerbach dkk (via Wiesendanger, 2001: 122) adalah strategi kegiatan prapenulisan yang dirancang untuk mengembangkan skema cerita menjadi sebuah cerita yang lengkap (prediksi cerita). *Story impressions* digunakan setelah membaca atau mendengarkan tayangan cerita yang dapat membantu siswa belajar untuk menceritakan kembali cerita lisan maupun tulis ke dalam tulisan.

*Story Impressions (Afflerbach & Walker, 1990; Bligh, 1995; Clay, 1991) is a prewriting activity that develops a schema for ideas found in a story, and it provides a starting point for revisions and for confirming ideas as the students read. Story Impressions can also be used after reading or listening to the story. The strategy helps students learn to retell oral and written stories.*

Kesan cerita merupakan strategi yang dirancang untuk mengembangkan pemahaman siswa dalam membuat skema cerita menjadi sebuah cerita yang lengkap (prediksi cerita). Di dalam “*story impressions*” ada beberapa petunjuk cerita yang signifikan berasal dari poin penting seperti *setting*, karakter, dan plot untuk membantu siswa dalam membuat ringkasan hipotesis cerita (prediksi cerita) sebelum memulai membaca cerita aslinya.

**a. Langkah –langkah dalam menggunakan strategi *story impressions***

Langkah-langkah yang digunakan dalam strategi *story impressions* menurut Afflerbach dkk (via Wiesendanger, 2001: 124) sebagai berikut.

1. Mengembangkan *clue* atau petunjuk-petunjuk dari cerita asli. Petunjuk-petunjuk diambil dari *setting*, karakter, dan plot.

Contoh: Laurie (karakter)

Kindergarten (*setting*)

2. Mendiskusikan kosakata dari *clue* yang belum familiar dengan para siswa. Ini dapat membantu memperkenalkan kosakata baru pada siswa.
3. Menginstruksikan kepada siswa untuk menuliskan cerita prediksi. Bebaskan mereka untuk mengubah dan menciptakan sebuah cerita yang logis.
4. Mengizinkan beberapa siswa untuk menceritakan prediksi cerita mereka secara lisan di depan kelas sebelum membaca cerita yang sebenarnya.
5. Mengumpulkan prediksi cerita mereka atau membandingkan tulisan siswa dengan cerita yang sebenarnya.
6. Setelah siswa menyelesaikan prediksi cerita mereka, instruksikan siswa untuk menuliskan kembali cerita yang sebenarnya dengan menggunakan *clue* atau petunjuk-petunjuk dengan menggunakan bahasanya sendiri-sendiri.
7. Menganalisa “cerita ulang” mereka untuk menentukan ide-ide penting dan kesimpulan yang diceritakan kembali.

*Step Used in the Strategy by Afflerbach (via Wiesendanger, 2001: 124) is:*

1. *Develop a list of clues taken from the story. These clues should relate to the characters, setting, and main events of the story. The following is an example of a “clue list”:*  
*Laurie*  
*Kindergarten*
2. *Read the title and clues from the story with the students and discuss any words that are unfamiliar. This helps introduce new vocabulary.*
3. *Instruct students to use the clues in the order listed to write a prediction story. Remind them that they can change the tense or from of the word to create a logical story.*
4. *Allow some students to share their prediction stories orally to a peer, to you, or to the class before reading the actual story.*
5. *collect the prestories but do not grade them or compare them with the actual story or the retelling. keep them as a writing sample or return them to the students for inclusion in writing notebooks.*
6. *After they complete their prediction stories, instruct students to read the story silently and write a retelling of the story using the story clues.*
7. *Analyze the retelling by using a story-specific checklist or retelling protocol to determine the important ideas and inferences retold.*

## **B. Media Film Fantasi**

### **a. Hakikat Film**

Menurut KBBI (1988: 242) film adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop). Para teoritikus film dalam buku Sumarno (1996: 2) film yang dikenal dewasa ini merupakan perkembangan lanjut dari fotografi. Penyempurnaan-penyempurnaan fotografi terus berlanjut, yang kemudian mendorong rintisan penciptaan film atau gambar hidup. Selanjutnya, di dalam buku Sumarno (1996: 2) disebutkan bahwa dua nama penting dalam rintisan penemuan film ialah Thomas Alva Edison dan Lumiere Bersaudara.

Lumiere Bersaudara memikirkan kemungkinan untuk membuat film-film mereka sendiri untuk alat kinetoskop. Bahkan mereka juga merancang perkembangan kinetoskop berupa piranti yang mengkombinasikan kamera, alat memproses film dan proyektor menjadi satu. Piranti ini disebut sinematograf (*cinematographe*), yang dipatenkan Maret, 1895.

Selanjutnya, sinematograf digunakan untuk merekam adegan-adegan singkat, seperti para pekerja yang pulang pabrik, kereta api memasuki stasiun, dan anak-anak kecil bermain di pantai. Konsep pertunjukan bioskop - penayangan film ke layar dalam sebuah ruangan yang gelap – lambat laun menyebar ke seluruh dunia. Hingga sekarang, konsep pertunjukan bioskop demikian masih bertahan di mana-mana (Sumarno, 1996: 3).

Kemampuan film untuk memperlihatkan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Semua film dapat dikatakan mempunyai satu sasaran, yaitu menarik perhatian orang terhadap muatan masalah-masalah yang dikandung. Selain itu film dapat dirancang untuk melayani keperluan publik terbatas maupun publik yang seluas-luasnya (Sumarno, 1996: 10).

Menurut Sumarno (1996: 10) pada dasarnya film dapat dikelompokkan ke dalam dua pembagian besar, yaitu kategori film cerita dan film noncerita. Pendapat lain suka menggolongkan menjadi film fiksi dan film nonfiksi. Dalam perkembangannya, film cerita dan noncerita saling mempengaruhi dan melahirkan berbagai jenis film yang memiliki ciri, gaya, dan corak masing-masing. Pada umumnya, film cerita bersifat komersial, artinya dipertunjukkan di bioskop

dengan harga tiket tertentu atau diputar di televisi dengan dukungan sponsor iklan tertentu.

## **b. Film Fantasi**

Setiap orang menyukai film, tidak peduli orang dewasa maupun anak-anak. Tentunya sebuah film tidak terlepas dari adanya sebuah cerita, salah satunya adalah cerita fiksi. Menurut Nurgiyantoro (2005: 218) dalam cerita fiksi tergambar peristiwa kehidupan lewat karakter tokoh dalam menjalani kehidupan sebagaimana diungkapkan lewat alur cerita.

Menurut KBBI (1988) fiksi adalah rekaan; khayalan; tidak berdasarkan kenyataan. Jadi, apa yang dikisahkan dalam sebuah fiksi adalah segala sesuatu khususnya untuk tokoh dan peristiwa yang bersifat imajinatif. Di dalam buku Nurgiyantoro (2005: 220) genre fiksi anak dapat dikelompokkan ke dalam fiksi realistik (*realistic fiction*), fiksi fantasi (*fantasy*), fiksi formula (*formula fiction*), fiksi sejarah (*historical fiction*), fiksi sains (*scientific fiction*), dan fiksi biografis (*biographical fiction*).

Di antara berbagai cerita fiksi sering ada yang begitu menarik dan menampilkan sesuatu yang fantastis. Cerita fiksi tersebut dikenal sebagai cerita fiksi fantasi. Fiksi fantasi (*fantastic fiction*) menurut Coleridge (via Nurgiyantoro, 2005: 295) cerita yang menawarkan sesuatu yang sulit diterima. Fiksi fantasi juga disebut sebagai cerita fantasi mencoba menghadirkan sebuah dunia lain di samping dunia realitas.

Di dalam buku Nurgiyantoro (2005: 295) dijelaskan bahwa cerita fantasi bukan hanya cerita yang berkisah dengan tokoh-tokoh supranatural yang lazim muncul pada cerita masa lalu, tetapi juga dapat melibatkan tokoh dan kehidupan modern. Fiksi fantasi mengangkat berbagai isu dalam kehidupan modern, realitas kehidupan masa kini, dengan tokoh peristiwa yang mencerminkan realitas, juga menampilkan hal-hal yang tidak masuk akal, terlihat familiar dan digemari pembaca.

Menurut Fowkes (2010: 7) film fantasi adalah film dengan tema fantastis, biasanya melibatkan sihir, peristiwa supranatural, membuat percaya makhluk, atau dunia fantasi eksotis. Genre fantasi dianggap berbeda dari film fiksi ilmiah dan film horor. Film fantasi sering memiliki unsur sihir, mitos, penasaran, kejutan, dan luar biasa.

Di dalam buku Fowkes (2010: 10) film-film fantasi, dikisahkan seorang pahlawan seringkali mengalami semacam pengalaman mistis dan harus meminta bantuan dari yang kuat, kekuatan manusia super. Biasanya, karakter utama dalam fantasi adalah pangeran atau putri. Beberapa fantasi-jenis film mungkin juga menyertakan karakter kuasi-agama atau supranatural seperti malaikat, dewa-dewa, peri atau dalam kasus *live action*/hibrida animasi karakter kartun atau mereka termasuk kurcaci dan peri. Fenomena aneh dan karakter yang luar biasa (seperti karakter mengerikan yang adalah roh jahat atau tukang sihir) yang dimasukkan ke dalam film fantasi, dan sering melekat pada film supranatural. Banyak muncul film-film fantasi yang dihasilkan oleh sineas asing, seperti *Harry Potter*, *The Lord of The Rings*, *Gossebumps*, *Hugo*, *The Golden Compass*, dan lain-lain.

Oleh karena itu, media film fantasi selain dimaksudkan untuk memberikan cerita menarik dan ajaran moral tertentu, ia juga tampil sebagai sebuah karya seni yang memiliki unsur-unsur keindahan, yang antara lain dicapai lewat kemenarikan cerita, penokohan, pengaluran, dan peristiwa.

### **c. Klasifikasi Film Fantasi**

Di era globalisasi ini kemampuan teknologi semakin pesat. Hal tersebut turut memberikan andil dalam perkembangan produksi tiga dimensi, seperti film fantasi. Wilshin (2010: 24) mengatakan bahwa film fantasi lebih sering kembali pada akar masa lalunya, mitos klasik dari zaman Yunani dan Romawi atau legenda dari zaman Raja Arthur, ketimbang membayangkan masa depan manusia.

Menurut Huck (via Nurgiyantoro, 2005: 296) cerita fiksi fantasi, juga yang termasuk fiksi fantasi modern, mempunyai kesamaan dengan cerita rakyat modern, yaitu sama-sama berakar dari cerita lama semacam cerita dongeng, legenda, mitos, atau cerita-cerita tua lainnya.

Menurut Lukens (via Nurgiyantoro, 2005: 297) jenis sastra anak yang dapat dikelompokkan ke dalam fantasi ini adalah cerita fantasi, fantasi tingkat tinggi, dan fiksi sains.

#### **a) Cerita Fantasi**

Menurut Nurgiyantoro (2005: 297) cerita fantasi adalah menampilkan cerita yang derajat kebenarannya diragukan. Artinya, berdasarkan logika biasa apa yang dikisahkan dalam cerita itu kurang masuk akal, paling tidak bagian-bagian tertentu, walaupun tidak secara keseluruhan.

#### b) Fiksi Fantasi Tinggi

Menurut Nurgiyantoro (2005: 299) cerita fantasi tinggi adalah cerita yang juga memiliki karakteristik sebagai cerita fantasi, yaitu bahwa apa yang dikisahkan lebih merupakan tokoh dan peristiwa fantastic luar biasa yang kadar kebenarannya diragukan. Bedanya ada pada tema yang diusung. Fiksi fantasi tinggi mengusung tema pertentangan antara dua kekuatan yang berbeda, yaitu antara kekuatan yang baik dan yang buruk.

#### c) Fiksi Sains

Nurgiyantoro (2005: 302) mengemukakan cerita fiksi sains adalah sebuah fiksi yang mengaitkan antara fakta dan teknologi ilmiah dengan cerita fiksi yang bersifat imajinatif. Senada dengan itu, Kingsley (via Nurgiyantoro, 2005: 302) mengatakan bahwa fiksi sains adalah hipotesis yang berdasarkan sejumlah inovasi dalam sains dan teknologi, pseudo-sains, atau pseudo-teknologi. Fiksi sains bercerita tentang berbagai hal yang terasa “ilmiah” dan meyakinkan, sehingga adakalanya fiksi sains kadang-kadang tidak mudah dibedakan apakah ia murni fantasi atau sains.

### **C. Pembelajaran Menulis Dongeng**

#### **1) Pengertian Menulis**

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan seseorang. Fachrudin (1988: 5) menyatakan bahwa menulis merupakan kemampuan atau mengorganisasikan buah pikiran, ide, gagasan, dan pengalaman

dengan mempergunakan bahasa tulis yang baik dan benar. Sebuah tulisan dapat dikatakan baik apabila dikomunikasikan sesuai dengan tujuan dan situasi berbahasa, sedangkan tulisan dapat dikatakan benar apabila sesuai dengan aturan atau norma dan kaidah-kaidah bahasa yang berlaku. Berdasarkan kedua batasan itu dapat disimpulkan bahwa menulis adalah kemampuan menuangkan, mengorganisasikan, dan menyusun ide dan atau pikiran dengan menggunakan serangkaian bahasa tulis yang baik, benar, cermat, dan tepat.

Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Tarigan (1995: 117), menulis berarti mengekspresikan secara tertulis gagasan, ide, pendapat, atau pikiran dan perasaan. Sarana mewujudkan hal itu adalah bahasa. Isi ekspresi melalui bahasa itu akan dimengerti oranglain atau pembaca bila dituangkan dalam bahasa yang teratur, sistematis, sederhana, dan mudah dimengerti.

Menurut Tarigan (2008:3), menulis merupakan kegiatan yang produktif dan ekspresif. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung. Aktivitas menulis merupakan suatu bentuk manifestasi kompetensi berbahasa paling akhir yang dikuasai pembelajaran bahasa setelah kompetensi lainnya. Kegiatan menulis menghendaki orang untuk menguasai lambang atau simbol-simbol visual dan aturan tata tulis, khususnya yang menyangkut masalah ejaan (Nurgiyantoro, 2010: 423).

## **2) Dongeng**

### **a) Pengertian Dongeng**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi (terutama tentang kejadian zaman dulu yang aneh-aneh). Nurgiyantoro (2005: 200) mengatakan bahwa dongeng merupakan suatu bentuk cerita rakyat yang bersifat universal yang dapat ditemukan di berbagai pelosok masyarakat dunia. Istilah dongeng dapat dipahami sebagai cerita yang tidak benar-benar terjadi dan dalam banyak hal sering tidak masuk akal. Dari sudut pandang ini ia dapat dipandang sebagai cerita fantasi, cerita yang mengikuti daya fantasi walau terkesan aneh-aneh walau secara logika sebenarnya tidak dapat diterima.

### **b) Ciri-ciri Dongeng**

Menurut Nurgiyantoro (2005: 215), dongeng memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Dongeng disebarakan dari mulut ke mulut dan dongeng sering ditemukan tanpa diketahui asal usul nama pengarangnya.
- b. Bersifat istana sentris, artinya kisah yang diangkat lebih banyak pada kehidupan istana kerajaan.
- c. Bersifat fantasi (khayalan)
- d. Terdapat ajaran moral

### c) Jenis-jenis Dongeng

Sama halnya dengan cerita binatang, dilihat dari waktu kemunculannya, dongeng dapat dibedakan ke dalam dongeng klasik dan modern. Sesuai dengan pembedaan yang dilakukan Stewig (via Nurgiyantoro, 2005: 201) dongeng klasik termasuk ke dalam sastra tradisional, sedang dongeng modern ke dalam sastra rekaan. Dongeng klasik adalah cerita yang muncul sejak zaman dahulu yang telah mewaris secara turun-temurun lewat tradisi lisan, dipihak lain dongeng modern adalah cerita dongeng yang sengaja ditulis untuk maksud bercerita dan agar tulisannya itu dibaca oleh orang lain. Yang terdapat pada dongeng klasik, yaitu fabel, legenda, sage, mitos. Contohnya *Dongeng Kancil*, cerita *Asal Usul Banyuwangi*, cerita *Panjilaras*, dan cerita *Nyi Roro Kidul*. Sedangkan dongeng modern adalah cerita fantasi modern, seperti cerita-cerita *Harry Potter* (J.K Rowling), *Lord of The Rings* (J.R.R. Tolkien). Contoh untuk karya sastra Indonesia misalnya adalah *Hilangnya Ayam Bertelur Emas* (Djokolelono) dan *Putri Berwajah Buruk* (Poppy Donggo Hutagalung).

### d) Unsur-unsur Intrinsik Dongeng

Dongeng merupakan salah satu cerita fiksi yang di dalamnya memiliki unsur intrinsik dan entrinsik.

#### a. Tema

Tema, menurut Stanton dkk (via Nurgiyantoro, 1998: 67) adalah makna yang dikandung oleh cerita. Tema sebuah karya sastra selalu berkaitan dengan makna (pengalaman) kehidupan. Melalui karyanya itulah pengarang menawarkan

makna tertentu kehidupan, mengajak pembaca untuk melihat, merasakan, dan menghayati makna (pengalaman) kehidupan dengan cara bagaimana ia memandang permasalahan tersebut.

b. Tokoh

Istilah “tokoh” menunjuk pada orangnya, pelaku cerita. Tokoh cerita dimaksudkan sebagai pelaku yang dikisahkan perjalanan hidupnya dalam cerita fiksi sebagai pelaku maupun penderita berbagai peristiwa yang diceritakan (Nurgiyantoro, 2005: 222).

c. Alur

Istilah yang biasa dipergunakan untuk menyebut alur adalah alur cerita, plot, jalan cerita. Alur berkaitan dengan masalah bagaimana peristiwa, tokoh, dan segala sesuatu itu digerakkan, dikisahkan menjadi sebuah rangkaian cerita yang padu dan menarik (Nurgiyantoro, 2005: 237).

d. Latar

Sebuah cerita fiksi yang hadir dengan menampilkan tokoh dan alur memerlukan kejelasan tempat di mana cerita itu terjadi, kapan waktu terjadinya, dan latar belakang social-budaya masyarakat tempat para tokoh berinteraksi dengan sesame. Latar (setting) dapat dipahami sebagai landasan tumpu berlangsungnya berbagai peristiwa dan kisah yang diceritakan dalam cerita fiksi (Nurgiyantoro, 2005: 248-249).

e. Moral

Moral dalam karya sastra dapat dipandang sebagai amanat, pesan, message. Moral dalam cerita, menurut Kenny (via Nurgiyantoro, 1998: 321),

biasanya dimaksudkan sebagai suatu saran yang berhubungan dengan ajaran moral tertentu yang bersifat praktis, yang dapat diambil (dan ditafsirkan) lewat cerita yang bersangkutan oleh pembaca.

### **3) Pembelajaran Menulis Kreatif Dongeng**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, “kreatif” sebagai kata sifat dari “kreasi”, mengandung pengertian; (1) memiliki daya cipta: memiliki kemampuan untuk menciptakan; (2) bersifat (mengandung) daya cipta. Kurniawan di dalam bukunya (2009: 138) menyebutkan bahwa konsep dasar kreatif adalah mencipta sebagai manifestasi dari pikiran dan perasaan seseorang. Yang dimaksud dengan mencipta di sini adalah menulis, yaitu melakukan penginskripsian (*encoding*) cerita sebagai ungkapan pikiran dan perasaan seseorang dengan media bahasa “kata-kata”.

Melalui kegiatan menulis, seseorang dapat mengungkapkan ide, pikiran, dan perasaan kepada orang lain. Melalui tulisan pula, seseorang dapat berkomunikasi. Menurut Gie (2002: 3) menulis adalah segenap rangkaian kegiatan seseorang mengungkapkan gagasan, menyampaikan melalui bahasa tulis kepada masyarakat pembaca untuk dipahami. Sarana mewujudkan hal itu adalah bahasa. Isi ekspresi melalui bahasa itu akan dimengerti orang lain atau pembaca bila dituangkan dalam bahasa yang teratur, sistematis, sederhana dan mudah dimengerti.

Menulis merupakan suatu representasi bagian dari kesatuan-kesatuan ekspresi bahasa. Pada prinsipnya fungsi utama dari tulisan adalah sebagai alat

komunikasi yang tidak langsung (Tarigan, 1986: 21). Melalui menulis, seseorang dapat mengungkapkan gagasan dan idenya ke dalam tulisan. Menulis juga memiliki peran penting bagi pendidikan, hal ini disebabkan karena menulis akan memudahkan para siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Harus diakui bahwa menulis adalah pelibatan perasaan dan pengetahuan seseorang secara total. Artinya, dalam menulis kita dituntut untuk se kreatif mungkin dalam memberdayakan pengetahuan dan perasaan kita (Kurniawan, 2009: 139).

Menurut Titik dkk (2012: 18) dalam menulis, seorang penulis harus menyadari setidaknya tiga hal yang merupakan kode etikanya, yaitu (1) unsur informasi, (2) unsur edukasi/pendidikan, (3) unsur hiburan. Ketiganya mesti terpadu dalam suatu karya tulis yang akan memberi manfaat yang menyenangkan bagi pembaca.

Agar kegiatan pembelajaran tidak menjemukan, guru hendaknya berusaha mengarahkan siswa agar tidak hanya mengungkapkan fakta-fakta pokok yang ada dalam cerita, tetapi juga membawakan cerita itu menjadi lebih hidup. Menghidupkan cerita ini dapat dilaksanakan misalnya dengan mengungkapkan perasaan yang dialami si tokoh, menceritakan hubungan tokoh satu dengan yang lain, atau mengungkapkan jiwa serta suasana yang meliputi cerita itu seperti keingintahuan, kekaguman, kecemasan, kecurigaan, misteri, kebahagiaan, dan sebagainya. Dengan demikian berarti siswa tidak hanya menghafal isi cerita, tetapi mengungkapkan ulang apa yang telah diserapnya (Rahmanto, 2004: 113).

Untuk merangsang dan meningkatkan daya serap siswa terhadap cerita, penelitian ini menerapkan model pembelajaran sastra yang dibantu dengan strategi

*story impressions* berbantuan media film fantasi. Dengan strategi dan media tersebut, siswa diharapkan dapat menangkap isi cerita lebih baik karena cerita dongeng yang akan dituliskan kembali, dibuat lebih mengena di hati siswa sehingga lebih mudah dalam menceritakannya kembali ke dalam tulisan. Kegiatan menceritakan kembali di sini merupakan kegiatan menuliskan kembali dongeng yang telah dibaca atau didengar siswa dengan gaya penceritaan sendiri dan siswa diharapkan mampu mengkreasikan kembali dongeng yang telah disimakinya dengan cara menuliskan prediksi cerita selanjutnya.

#### **4) Proses Kreatif Menulis Dongeng**

Manusia memiliki keterampilan berbahasa, salah satunya adalah menulis. Menulis merupakan jenis keterampilan berbahasa yang menduduki posisi paling tinggi setelah membaca, berbicara, dan menyimak. Hal ini terjadi karena menulis merupakan jenis keterampilan berbahasa yang bersifat aktif, yang menuntut seseorang untuk mendapatkan gagasan, mengolah gagasan, dan menyampaikan gagasan tersebut dalam kode-kode bahasa tulis (Kurniawan, 2009: 151). Dalam hal ini, kegiatan menulis dongeng merupakan kegiatan aktif.

Menurut Kurniawan (2009: 151-153) proses kreatif merupakan cara-cara dan kebiasaan yang dilakukan seseorang saat menulis. Kegiatan proses kreatif seseorang dalam menulis dapat dipastikan berelasi dan berpengaruh dengan hasil tulisannya. Relasi antara proses kreatif dengan rangkaian kegiatan menulis ini dapat digambarkan seperti Gambar 1.



**Gambar 1. *Relasi antara proses kreatif dengan rangkaian kegiatan menulis***

Dengan demikian, menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa merupakan serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan kegiatan personal dan universal. Kegiatan personal ini mengarah pada kebiasaan-kebiasaan dan cara (*style*) dalam melakukan kegiatan menulis yang universal: mencari gagasan, mengolah gagasan, menuliskan gagasan, dan mengedit tulisan. Sementara itu, kegiatan universalnya mengarah pada kegiatan-kegiatan yang sifatnya intelektual, yaitu menyimak dengan cermat setiap isu yang berkembang di masyarakat, berdiskusi, dan membaca. Tanpa kegiatan intelektual seperti ini, dapat dipastikan kegiatan menulis tidak akan terjadi (Kurniawan, 2009: 154).

Di dalam buku Kurniawan (2009: 155) menyebutkan bahwa, pada penulisan karya sastra, khususnya cerita anak, sifat universal kegiatan menulis yang mutlak harus dilalui oleh kita bergerak pada wilayah pengetahuan dan perasaan, sedangkan proses kreatifnya yang individual bergerak pada wilayah perilaku, dan perpaduan keduanya: universal sebagai representasi pengetahuan dan perasaan dengan personal sebagai representasi perilaku inilah yang akan membentuk kegiatan menulis sebagai bagian dan kepribadian yang kreatif. Saat

kita mau menulis, maka kita akan melewati tahap pencarian, pengolahan, penulisan ide, dan *editing*. Serangkaian kegiatan ini bergerak dalam pengetahuan dan perasaan orang, maka disebut bersifat *universal* karena pasti sama dilakukan semua orang; sedangkan cara-cara yang ditempuh orang dalam melakukan kegiatan ini, yang bergerak pada wilayah tindakan, bersifat personal karena setiap orang akan berbeda dalam cara-cara mendapatkan ide, mengolah ide, menuliskan ide, dan *editing*.

#### **D. Penelitiann yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang berjudul “*Keefektifan Penggunaan Model Strata Dalam Pembelajaran Menulis Dongeng Siswa Kelas VII SMP N 1 Kaliangkrik Magelang*” oleh Erva Agus Rahmawati. Model strata ini merupakan salah satu model pembelajaran sastra yang menerapkan 3 langkah pokok, yaitu penjelajahan, interpretasi, dan rekreasi. Pada langkah penjelajahan siswa diberi kesempatan memahami suatu karya sastra dengan membaca, mendengarkan, dan menghayati secara langsung karya sastra itu. Pada tahap interpretasi siswa dengan bimbingan guru diusahakan mampu menganalisis dan menafsirkan unsur-unsur cerita. Langkah rekreasi dengan cara merupakan langkah pendalaman. Pada langkah ini siswa diharapkan mampu mengkreasikan kembali karya sastra tersebut dengan cara mengubah bagian cerita dari bentuk narasi menjadi dialog, menuliskan kembali suatu bagian dari sudut pandangan salah seorang pelaku, dan sebagainya.

Dari hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa penggunaan model strata pada pembelajaran menulis dongeng lebih efektif dibandingkan yang tidak menggunakan model strata. Keefektifan penggunaan model strata dapat dilihat dari Uji-t kenaikan skor rerata keterampilan menulis dongeng kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan, yaitu hasil perhitungan menunjukkan besarnya  $t_{hitung}$  ( $t_h$ ) adalah 11,116 dengan db 54 diperoleh p sebesar 0,000. Nilai p lebih kecil dari 0,05 ( $p=0,000 < 0,05$ ). Dengan demikian hasil Uji-t tersebut menunjukkan terdapat kemampuan menulis dongeng siswa kelompok eksperimen yang signifikan antara perbedaan sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*) menggunakan model strata.

Penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini karena sama-sama menggunakan model pembelajaran yang terpusat dari peserta didik sebagai sumber materi penulisan dongeng dengan adanya penggunaan model strata. Perbedaannya terletak pada model pembelajarannya.

Penelitian yang juga relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang berjudul "*Keefektifan Media Film Animasi Dalam Pembelajaran Apresiasi Dongeng Pada Siswa Kelas VII SMP N 1 Pleret Kabupaten Bantul*" oleh Kurnia Puspita Rosmala Sari. Dalam penelitian eksperimennya, Kurnia mencoba menerapkan media film animasi untuk menguji keefektifan media tersebut dalam pembelajaran apresiasi dongeng. Media film animasi mampu menampilkan gambar-gambar hidup secara nyata. Sehingga dapat mengaktifkan kreativitas imajinatifnya untuk menuangkan ide yang terekam dalam pikiran mereka tentang isi film animasi.

Dari hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa penggunaan media film animasi pada pembelajaran apresiasi dongeng lebih efektif dibandingkan yang tidak menggunakan media film animasi. Keefektifan penggunaan media film animasi dapat dilihat dari Uji-t skor *posttest* kelompok eksperimen, yaitu hasil perhitungan menunjukkan besarnya  $t_{hitung} (t_h)$  adalah 2,343 dengan  $db=62$  diperoleh  $p$  sebesar 0,022. Nilai  $p$  lebih kecil dari 0,05 ( $p=0,022 < 0,05$ ). Skor rerata hasil *pretest* ke *posttest* kelompok eksperimen, yaitu 31,88 menjadi 34,06. Dengan demikian hasil Uji-t tersebut menunjukkan terdapat kemampuan apresiasi dongeng siswa kelompok eksperimen yang signifikan antara perbedaan sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*) menggunakan media film animasi.

Penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini karena di samping sama-sama penelitian eksperimen juga memanfaatkan media film pada tahapan pratulis. Hasil penelitian yang dikutip merujuk pada permasalahan yang mirip dengan yang akan dikaji, yaitu mengajarkan keterampilan menulis dongeng. Perbedaannya adalah jika hasil penelitian terdahulu menggunakan model strata dan media film animasi, penelitian ini menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi.

## E. Kerangka Pikir

Pembelajaran menulis dongeng dimaksudkan untuk melatih siswa agar terbiasa mengembangkan kemampuan menulis kreatif sebuah cerita dongeng. Pada proses pembelajaran menulis dongeng, faktor guru dan model pembelajaran sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Sebuah kegiatan belajar mengajar akan menjadi hal yang menarik apabila guru dapat mengelolanya dengan baik.

Dalam pembelajaran menulis sastra seperti dongeng, puisi, cerpen, pantun di sekolah pada kenyataannya mendapatkan posisi sangat minimal. Pembelajaran di sekolah umumnya masih menerapkan metode ceramah, tujuan, dan penugasan. Kelemahan lain juga dipengaruhi oleh strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang kurang efektif. Pembelajaran di sekolah pada umumnya tidak menggunakan strategi, media atau alat bantu yang lain.

Untuk mengatasi hal tersebut, hendaknya dapat menggunakan alternatif pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang dibantu dengan strategi dan media. Strategi pembelajaran yang dirasa tepat untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan strategi *story impressions* yang dibantu dengan penggunaan media film fantasi. Pemilihan media film fantasi didasari dengan alasan bahwa media tersebut berupa sebuah tayangan cerita fiktif, imajinatif yang termasuk dalam kategori dongeng modern. Media film fantasi dapat dimanfaatkan untuk memudahkan siswa dalam menuliskan kembali cerita dongeng yang pernah didengar atau disimak. Diharapkan dapat menarik minat siswa untuk melakukan praktik menulis dongeng secara berulang-ulang untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

## **F. Hipotesis**

### **1. Hipotesis nol (H<sub>0</sub>)**

- a. Tidak ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang diberi pembelajaran dengan menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dan tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi.
- b. Penggunaan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dalam pembelajaran menulis dongeng tidak lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis dongeng tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

### **2. Hipotesis Alternatif (H<sub>a</sub>)**

- a. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang diberi pembelajaran dengan menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dan tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi.
- b. Penggunaan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dalam pembelajaran menulis dongeng lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis dongeng tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Desain dan Paradigma Penelitian**

#### **1. Desain Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Sugiyono (2012: 72) mengatakan bahwa penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh dari pemberian perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Dengan demikian, penelitian eksperimen ini dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan oleh subjek penelitian dengan cara membandingkan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Desain penelitian menggunakan *Pretest-Posttest Control Group Design*. Menurut (Sugiyono, 2012:79) desain ini terdiri dari dua kelompok yang dipilih secara *random*, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pretest* yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan.

Desain ini terdiri dari dua kelompok yang masing-masing diberikan *pretest* dan *posttest* yang kemudian diberi perlakuan dengan pembelajaran menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dan pembelajaran tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media

film fantasi. Langkah-langkah desain *Pretest-Posttest Control Group Design* dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 1. *Pretest-Posttest Control Group Design*.

Kelompok	<i>Pretest</i>	Variabel bebas	<i>Posttest</i>
E	$O_1$	X	$O_2$
K	$O_3$	-	$O_4$

Keterangan:

E : Kelompok eksperimen (kelompok yang diberi perlakuan dengan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi)

K : Kelompok kontrol (kelompok yang tidak diberi perlakuan dengan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi)

X : Penggunaan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dalam pembelajaran menulis dongeng

O1 : *Pretest* untuk kelompok eksperimen

O2 : *Posttest* untuk kelompok eksperimen

O3 : *Pretest* untuk kelompok kontrol

O4 : *Posttest* untuk kelompok kontrol

## 2. Paradigma Penelitian

Sugiyono (2012:42) menyatakan paradigma penelitian adalah pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis, dan teknik analisis statistik yang akan digunakan.

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma sederhana. Paradigma sederhana terdiri atas satu variabel independen dan dependen (Sugiyono, 2012: 42).

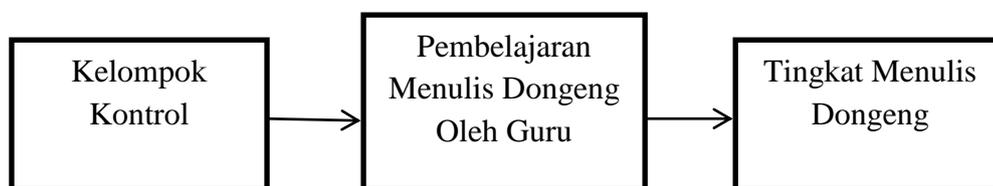
Paradigma dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

a. Paradigma Kelompok Eksperimen



Gambar 2: **Paradigma Kelompok Eksperimen**

b. Paradigma Kelompok Kontrol



Gambar 3: **Paradigma Kelompok Kontrol**

Dari gambar paradigma penelitian di atas, variabel penelitian yang telah ditetapkan dikenal pra-uji dengan pengukuran penggunaan *pretest*. Pembelajaran menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi untuk kelompok eksperimen dan pembelajaran tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi untuk kelompok kontrol. Setelah itu, kedua kelompok tersebut dikenai pengukuran dengan menggunakan *posttest*.

## B. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2012: 38) variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Kerlinger (via Sugiyono, 2012: 38)

menyatakan bahwa variabel adalah konstruk (*constructs*) atau sifat yang akan dipelajari.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, maka dapat dirumuskan di sini bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Menurut hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lain maka macam-macam variabel dalam penelitian dapat dibedakan menjadi dua, yaitu variabel independen dan variabel dependen.

### **1. Variabel Independen**

Variabel ini dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi untuk menulis dongeng.

### **2. Variabel Dependen**

Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pembelajaran menulis dongeng.

## **C. Definisi Operasional**

### **1. Variabel bebas**

Variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah penggunaan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi. Artinya siswa diajak untuk melihat dan mengamati tayangan sebuah film, kemudian siswa dapat mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik bersama dengan guru, dan setelah itu siswa dapat mengkreasikan kembali karya sastra itu dengan menuliskan cerita prediksi sesuai dengan petunjuk yang diberikan, dan yang terakhir siswa menuliskan kembali dongeng dalam film tersebut. Film yang dipilih untuk ditayangkan adalah film bergenre fantasi yang mampu menarik perhatian untuk dilihat oleh siswa SMP karena objek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

### **2. Variabel terikat**

Variabel terikat yaitu berupa pembelajaran menulis dongeng. Artinya suatu pembelajaran untuk mengukur kemampuan menulis kreatif dongeng yang didengar atau disimaknya.

## **D. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat**

Penelitian ini mengambil lokasi di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Kelas yang diambil sebagai objek penelitian adalah siswa kelas VII.

## 2. Waktu penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada jam pelajaran bahasa Indonesia sehingga siswa mengalami suasana pembelajaran seperti biasanya. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 18 April 2013 sampai dengan 13 Mei 2013. Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: 1) tahap pengukuran awal menulis kembali dongeng (*pretest*) oleh kedua kelompok, 2) tahap perlakuan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, 3) tahap perlakuan tes akhir (*posttest*) menulis kembali dongeng. Proses pengumpulan data dapat diamati melalui tabel di bawah ini.

Tabel 2. **Jadwal Pengambilan Data Penelitian**

No.	Tanggal	Kegiatan	Kelas
1.	18 April 2013	<i>Pretest</i>	7C
2.	18 April 2013	<i>Pretest</i>	7B
3.	27 April 2013	Perlakuan I	7C
4.	29 April 2013	Perlakuan I	7B
5.	1 Mei 2013	Perlakuan II	7C
6.	3 Mei 2013	Perlakuan III	7C
7.	4 Mei 2013	Perlakuan II	7B
8.	6 Mei 2013	Perlakuan III	7B
9.	8 Mei 2013	Perlakuan IV	7C
10.	10 Mei 2013	<i>Posttest</i>	7C
11.	11 Mei 2013	Perlakuan IV	7B
12.	13 Mei 2013	<i>Posttest</i>	7B

## E. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Populasi menurut Sugiyono (2012: 80) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Peneliti akan melakukan penelitian pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 3

Yogyakarta terdapat 8 kelas, yaitu VII A, VII B, VII C, VII D, VII E, VII 1, VII 2, VII 3, yang masing-masing kelas berjumlah 35 sampai 40 orang.

## **2. Sampel Penelitian**

Pengambilan sampel ini dilakukan dengan teknik *simple random sampling* yang dilakukan dengan cara mengundi atau secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2012: 80). Dari hasil pengundian itu diperoleh kelas VII B menjadi kelompok eksperimen dan kelas VII C menjadi kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen akan mendapat pembelajaran dengan menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi, sedangkan kelompok kontrol mendapat pembelajaran tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi.

## **F. Alat dan Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Instrumen Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes (*pretest* dan *posttest*). Tes dilakukan pada saat pembelajaran bahasa Indonesia. Selanjutnya, *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui prestasi kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa. *Pretest* digunakan untuk mengetahui prestasi siswa sebelum mendapat perlakuan, sedangkan *posttest* digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mendapat perlakuan. *Pretest* dan *posttest* ini dilakukan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pembelajaran dilaksanakan di dalam kelas dan materi yang diambil adalah menulis kembali dongeng yang pernah dibaca atau didengar.

## 2. Pengembangan Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah Arikunto (2010: 203).

Instrumen dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes menulis dongeng. Dalam tes ini yang dinilai adalah proses serta hasil akhirnya. Penilaian diperoleh dari pengamatan keaktifan siswa, minat, dan respon siswa terhadap pembelajaran tersebut, sedangkan penilaian hasil diperoleh dari kreativitas menulis dongeng yang siswa tulis.

Kriteria dalam penilaian ini menggunakan pedoman penilaian tugas menulis fiksi milik Nurgiyantoro yang dirancang ulang dengan alasan sebagai penyesuaian terhadap karangan atau tulisan yang akan dinilai, yakni tulisan dongeng.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Tulisan Dongeng Siswa

Aspek	Kriteria	Indikator	Skor	Skor Maksimal
Isi	Kesesuaian isi teks	<b>Sangat Baik:</b> Cerita dikembangkan dengan sangat baik, seluruh isi cerita sesuai cerita aslinya sehingga pembaca dapat mengikuti ceritanya.	5	5
		<b>Baik:</b> Cerita dikembangkan dengan baik, ada sedikit isi cerita yang tidak sesuai dengan cerita aslinya.	4	
		<b>Cukup:</b> Cerita dikembangkan secara terbatas, cukup banyak isi cerita	3	

		<p>yang tidak sesuai dengan cerita aslinya.</p> <p><b>Kurang:</b> Cerita kurang dikembangkan, isi cerita banyak yang tidak sesuai dengan cerita aslinya.</p> <p><b>Sangat Kurang:</b> Tidak ada pengembangan cerita, sebagian besar isi cerita tidak sesuai dengan cerita aslinya.</p>	2	
			1	
	Ketepatan logika urutan cerita	<p><b>Sangat baik:</b> Cerita mudah dipahami, urutan peristiwa yang disajikan sangat jelas dan sangat logis.</p> <p><b>Baik:</b> Cerita mudah dipahami, urutan peristiwa disajikan dengan jelas dan logis.</p> <p><b>Cukup:</b> Cerita cukup mudah dipahami, urutan peristiwa disajikan cukup jelas dan cukup logis.</p> <p><b>Kurang:</b> Cerita sulit dipahami, urutan peristiwa yang disajikan kurang jelas dan kurang logis.</p> <p><b>Sangat Kurang:</b> Cerita sangat sulit dipahami, urutan peristiwa yang disajikan tidak jelas dan tidak logis.</p>	5	
			4	
			3	
			2	
			1	
	Kreativitas pengembangan cerita	<p><b>Sangat Baik:</b> Cerita dikembangkan dengan imajinasi yang sangat kreatif, pengembangan cerita disertai dengan penyajian hal-hal yang menarik dan nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita dongeng.</p> <p><b>Baik:</b> Cerita dikembangkan dengan disertai hal-hal yang menarik , dan nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita dongeng</p> <p><b>Cukup:</b> Cerita dikembangkan dengan disertai hal-hal yang cukup menarik dan nilai-nilai moral yang cukup terkandung dalam cerita dongeng.</p> <p><b>Kurang:</b></p>	5	5
			4	
			3	

		<p>Cerita dikembangkan dengan disertai hal-hal yang kurang menarik dan nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita dongeng.</p> <p><b>Sangat Kurang:</b> Cerita tidak kreatif dalam menuangkan ide-ide ceritanya.</p>	2	
			1	
	Kemenarikan isi cerita	<p><b>Sangat baik:</b> Pengungkapan imajinasi, dan gaya penulisan tergarap dengan sangat baik sesuai bagian tiap paragraf, menarik, akhir cerita diberi pesan moral.</p> <p><b>Baik:</b> Pengungkapan imajinasi, dan gaya penulisan tergarap dengan baik sesuai bagian tiap paragraf, menarik, akhir cerita diberi pesan moral.</p> <p><b>Cukup:</b> Pengungkapan imajinasi, dan gaya penulisan tergarap dengan cukup baik, struktur cerita cukup sesuai bagian paragraf, penyajian akhir cerita cukup menarik.</p> <p><b>Kurang:</b> Pengungkapan imajinasi, dan gaya penulisan kurang tergarap, struktur cerita sedikit cerita yang tidak sesuai dengan bagian paragrafnya, penyajian akhir cerita kurang menarik dan tanpa pesan moral.</p> <p><b>Sangat Kurang:</b> Pengungkapan imajinasi, dan gaya penulisan tidak tergarap, struktur cerita tidak sesuai bagian paragrafnya, penyajian cerita tidak menarik dan tidak ada pesan moral.</p>	5	5
			4	
			3	
			2	
			1	
	Ketepatan makna keseluruhan cerita	<p><b>Sangat Baik:</b> Isi cerita yang disajikan sesuai dengan cerita aslinya, tidak ada peristiwa yang keluar dari cerita aslinya.</p> <p><b>Baik:</b> Isi cerita yang disajikan sesuai dengan petunjuk, ada sedikit peristiwa yang tidak sesuai</p>	5	5
			4	

		<p>dengan cerita aslinya.</p> <p><b>Cukup:</b> Isi cerita disajikan dngan cukup menarik dan cukup sesuai dengan petunjuk , beberapa peristiwa tidak sesuai dengan cerita aslinya.</p> <p><b>Kurang:</b> Isi cerita yang disajikan kurang sesuai dengan petunjuk, banyak peristiwa yang tidak sesuai dengan cerita aslinya.</p> <p><b>Sangat kurang:</b> Isi cerita yang disajikan tidak sesuai dengan petunjuk, semua peristiwa tidak berdasarkan cerita aslinya</p>	3	
		<p><b>Kurang:</b> Isi cerita yang disajikan kurang sesuai dengan petunjuk, banyak peristiwa yang tidak sesuai dengan cerita aslinya.</p> <p><b>Sangat kurang:</b> Isi cerita yang disajikan tidak sesuai dengan petunjuk, semua peristiwa tidak berdasarkan cerita aslinya</p>	2	
		<p><b>Sangat kurang:</b> Isi cerita yang disajikan tidak sesuai dengan petunjuk, semua peristiwa tidak berdasarkan cerita aslinya</p>	1	
Organisasi dan penyajian	Ketepatan detail peristiwa (tokoh, setting, alur)	<p><b>Sangat baik:</b> Semua unsur disajikan dengan sangat proposional, jelas, lengkap dan menarik.</p> <p><b>Baik:</b> Semua unsur disajikan dengan proposional, jelas, lengkap, tetapi tidak menarik.</p> <p><b>Cukup:</b> Unsur disajikan dengan jelas, cukup proposional, tetapi kurang lengkap dan kurang menarik.</p> <p><b>Kurang:</b> Unsur disajikan dengan kurang jelas, kurang proposional, kurang lengkap dan kurang menarik.</p> <p><b>Sangat kurang:</b> Tidak ada penyajian unsur-unsur cerita.</p>	5 4 3 2 1	5
	Kepaduan urutan cerita tiap-tiap paragraf	<p><b>Sangat baik:</b> Urutan cerita yang disajikan pada tiap paragraf membentuk hubungan paragraf satu dengan yang lain sehingga membentuk cerita yang logis, serasi, dan menarik.</p> <p><b>Baik:</b> Urutan cerita yang disajikan membentuk hubungan paragraf satu dengan yang lain sehingga membentuk cerita yang serasi dan menarik.</p> <p><b>Cukup:</b> Urutan cerita yang disajikan pada</p>	5 4 3	5

		<p>tiap paragraph membentuk hubungan paragraf satu dengan yang lain sehingga membentuk cerita yang cukup padu dan cukup menarik.</p> <p><b>Kurang:</b> Urutan cerita yang disajikan pada tiap paragraf satu dengan yang lain kurang padu dan kurang menarik.</p> <p><b>Sangat kurang:</b> Urutan cerita yang disajikan pada tiap paragraf satu dengan yang lain tidak padu dan tidak menarik.</p>	2	
			1	
	Kebaruan dan kekuatan alur	<p><b>Sangat baik:</b> Memiliki bagian pendahuluan, isi dan penutup serta pengembangannya, sehingga alur terlihat sangat jelas dan logis.</p> <p><b>Baik:</b> Memiliki bagian pendahuluan, isi, penutup serta pengembangan yang cukup.</p> <p><b>Cukup:</b> Salah satu bagian pendahuluan, isi, dan penutup tidak ada, serta pengembangan yang cukup</p> <p><b>Kurang:</b> Salah satu bagian pendahuluan, isi, dan penutup tidak ada, serta pengembangannya kurang.</p> <p><b>Sangat kurang:</b> Pendahuluan, isi, dan penutup tidak ada, serta pengembangannya kurang.</p>	5	5
			4	
			3	
			2	
			1	
Bahasa	Pilihan kata atau diksi	<p><b>Sangat baik:</b> Pemilihan kata sangat tepat dan sangat sesuai.</p> <p><b>Baik:</b> Pemilihan kata tepat dan sesuai.</p> <p><b>Cukup:</b> Pemilihan kata cukup tepat dan sesuai.</p> <p><b>Kurang:</b> Pemilihan kata kurang tepat dan kurang sesuai.</p> <p><b>Sangat kurang:</b> Pemilihan kata tidak tepat dan tidak sesuai.</p>	5	5
			4	
			3	
			2	
			1	

	Ketepatan kalimat	<p><b>Sangat baik:</b> Struktur kalimat sangat baik dan sangat tepat, antara kalimat yang satu dengan kalimat yang lain menjalin hubungan sangat kompleks.</p> <p><b>Baik:</b> Struktur dan penyusunan kalimat baik dan tepat, antara kalimat yang satu dengan kalimat yang lain menjalin hubungan yang kompleks.</p> <p><b>Cukup:</b> Struktur dan penyusunan kalimat cukup baik dan cukup tepat, antara kalimat yang satu dengan kalimat yang lain cukup kompleks dan cukup tepat.</p> <p><b>Kurang:</b> Struktur dan penyusunan kalimat kurang tepat, antara kalimat yang satu dengan kalimat yang lain hubungannya kurang kompleks.</p> <p><b>Sangat Kurang:</b> Struktur dan penyusunan kalimat tidak baik dan tidak tepat, tidak ada jalinan yang kompleks antar kalimat.</p>	5 4 3 2 1	5
Mekanik	Ejaan dan tata tulis	<p><b>Sangat baik:</b> Tidak ada kesalahan dalam penulisan huruf, kata, dan tanda baca.</p> <p><b>Baik:</b> Ada kesalahan sebesar 5 dalam penulisan huruf, kata dan tanda baca.</p> <p><b>Cukup:</b> Ada kesalahan sebesar 10 dalam penulisan huruf, kata dan tanda baca.</p> <p><b>Kurang:</b> Ada kesalahan sebesar 15 dalam penulisan huruf, kata, dan tanda baca.</p> <p><b>Sangat kurang:</b> Ada kesalahan sebesar lebih dari 20 dalam penulisan huruf, kata, dan tanda baca.</p>	5 4 3 2 1	5

	Kerapian	<p><b>Sangat baik:</b> Penulisan rapi, tidak ada coretan, dan sangat mudah dibaca.</p> <p><b>Baik:</b> Tulisan rapi, tidak ada coretan dan mudah dibaca.</p> <p><b>Cukup:</b> Tulisan rapi, ada coretan, dan mudah dibaca</p> <p><b>Kurang:</b> Tulisan kurang rapi, ada coretan, dan kurang mudah dibaca.</p> <p><b>Sangat kurang:</b> Tulisan tidak rapi, ada coretan, dan tidak mudah dibaca.</p>	5	5
			4	
			3	
			2	
			1	
<b>Skor Total</b>				<b>60</b>

### G. Validitas Instrumen

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi (*content validity*) karena instrumen yang digunakan berupa tes menulis dongeng. Tujuan dari validitas isi adalah untuk menentukan sejauh mana alat tes itu relevan dan dapat mewakili ranah yang dimaksudkan (Nurgiyantoro, 2011: 156).

Isi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini harus berpedoman pada KTSP, lalu disesuaikan dengan materi pembelajaran bahasa Indonesia. Tes yang digunakan terlebih dahulu ditelaah oleh ahli dalam bidang yang bersangkutan (*expert judgement*). Sri Rukun Daswati, S.Pd., guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII dan VIII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta merupakan *expert judgement* dalam penelitian ini.

## H. Prosedur Penelitian

### 1. Pengukuran Sebelum Eksperimen (*Pre-experiment measurement*)

Sebelum eksperimen dilakukan terlebih dahulu diadakan pengontrolan terhadap variabel noneksperimen yang dimiliki subjek yang diperkirakan dapat mempengaruhi hasil penelitian. Kemudian disiapkan dua kelompok ini dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Hasil penyampelan dengan *simple random sampling* diperoleh kelas VII C sebagai kelompok kontrol dan kelas VII B sebagai kelompok eksperimen.

Pada tahap ini akan dilakukan *pretest* berupa menulis dongeng baik pada kelompok kontrol maupun pada kelompok eksperimen. Tujuan diadakan *pretest* yaitu untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki oleh kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. *Pretest* juga dilakukan untuk menyamakan kondisi skor *pretest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang kemudian dianalisis menggunakan rumus uji-t. perhitungan dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS versi 16.0.

Hasil uji-t data *pretest* kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dapat dilihat pada lampiran dan tabel berikut.

Tabel 4. **Rangkuman Uji-t Data *Pretest* Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen**

Data	t hitung	Df	p	Keterangan
<i>Pretest</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	1,818	75	0,073	$P > 0,05 \neq$ signifikan

Tabel di atas menunjukkan bahwa perhitungan menggunakan rumus statistik dengan bantuan program SPSS versi 16.0 diperoleh nilai t hitung = 1,818

dengan df 75, pada taraf signifikansi 0,05% (5%). Hasil uji-t *pretest* keterampilan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menghasilkan nilai p sebesar 0,073. Nilai p lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian hasil uji-t menunjukkan bahwa keterampilan menulis dongeng antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen berangkat dalam keadaan yang sama sebelum diberi perlakuan.

## **2. Pelaksanaan (*Treatment*)**

Setelah kedua kelompok dianggap dimiliki kondisi yang sama dan diberikan *pretest*, maka untuk tahap selanjutnya diadakan *treatment* (perlakuan). Tindakan ini dengan menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi, siswa, guru, dan peneliti. Guru sebagai pelaku memanipulasi proses belajar mengajar. Adapun yang dimaksud dengan memanipulasi adalah memberikan perlakuan dengan menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi. Sementara itu peneliti berperan sebagai pengamat yang mengamati secara langsung proses pemberian manipulasi. Pada tahap ini, ada perbedaan perlakuan antara kelompok kontrol dan eksperimen. Dalam pembelajaran menulis dongeng, kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi, sedangkan kelompok kontrol tidak mendapat perlakuan tersebut.

Adapun tahap-tahap pelaksanaan eksperimen ini adalah sebagai berikut.

a. Kelompok Eksperimen

Kelompok eksperimen diberi perlakuan pembelajaran menulis dongeng dengan menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi sebanyak empat kali perlakuan. Siswa menulis dongeng setelah diterapkan perlakuan dengan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi, sehingga ide-ide menulis kembali dongeng tersebut dapat langsung muncul setelah siswa menyaksikan tayangan film fantasi. Berikut langkah-langkah pembelajaran menulis dongeng pada kelompok eksperimen.

1) Pertemuan Pertama

Setelah mendapatkan *pretest*, kelompok eksperimen kemudian mendapatkan perlakuan, yaitu pembelajaran dengan menerapkan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi. Proses perlakuan untuk kelompok eksperimen menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi melalui langkah-langkah sebagai berikut.

1. Guru menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Guru bertanya jawab dengan siswa tentang jenis-jenis dongeng, unsur-unsur intrinsik, dan langkah-langkah menuliskan kembali dongeng.
3. Guru memberikan penjelasan mengenai strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi yang akan digunakan untuk penulisan dongeng.
4. Guru memberikan penjelasan terkait bagaimana cara memahami tayangan film yang disajikan agar siswa paham.

5. Masing-masing siswa diberikan lembar soal untuk menulis dongeng.
6. Siswa menyiapkan diri untuk menyimak tayangan film, sementara guru menyiapkan *laptop*, LCD, dan *sound speaker*.
7. Setelah siswa paham mengenai strategi *story impressions* tersebut, guru menayangkan film fantasi yang berjudul *Mysterious Island*, *Charlie and The Chocolate Factory*, *Aladin dan Lampu Ajaib*, dan *Zathura*.
8. Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam film.
9. Siswa menulis unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam film pada lembar jawab yang sudah disediakan.
10. Di pertengahan cerita, guru memberhentikan tayangan film tersebut.
11. Guru memberikan *clue* atau petunjuk-petunjuk dari cerita asli yang diambil dari (*setting*, karakter, plot).
12. Kemudian siswa diberi tugas individu untuk memprediksi cerita selanjutnya sesuai dengan imajinasi dan kreativitas masing-masing berdasarkan *clue* atau petunjuk yang diberikan
13. Setelah siswa menuliskan cerita prediksinya, guru menayangkan cerita selanjutnya.
14. Siswa menuliskan kembali cerita tersebut secara utuh mulai dari awal hingga akhir cerita.
15. Siswa menyunting hasil tulisan mereka berdasarkan penilaian
16. Siswa dan guru memberikan kesimpulan.

## 2) Pertemuan Kedua, Ketiga, dan Keempat

Dalam pertemuan kedua sampai keempat, kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan dengan menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi. Proses perlakuan untuk kelompok eksperimen melalui langkah-langkah sebagai berikut.

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Guru menyajikan kembali materi dongeng sebagai pengantar.
3. Siswa bersama guru mengulas kembali materi dongeng, dan guru bertanya jawab dengan siswa.
4. Setelah siswa paham, guru menayangkan kembali sebuah film dengan cerita yang berbeda-beda pada setiap pertemuan.
5. Siswa menyimak tayangan film, mengamati film tersebut dengan penuh perhatian.
6. Siswa diberi kesempatan bertanya oleh guru jika belum paham mengenai cerita dalam film.
7. Siswa dibimbing guru mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik dalam film.
8. Siswa diberi tugas untuk menuliskan cerita prediksi sesuai dengan *clue* atau petunjuk yang telah diberikan oleh guru.
9. Setelah siswa menuliskan cerita prediksinya, guru menayangkan cerita selanjutnya.
10. Siswa menuliskan kembali cerita tersebut secara utuh mulai dari awal hingga akhir cerita.

#### b. Kelompok Kontrol

Setelah mendapatkan *pretest*, kelompok kontrol mendapatkan pembelajaran menulis dongeng yang dilaksanakan tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi, tetapi menggunakan apa yang biasanya digunakan oleh guru yaitu sesuai dengan kurikulum atau KTSP yang digunakan metode tradisional (metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan). Guru memberikan materi yang berhubungan dengan dongeng dan cara menulis dongeng. Siswa dan guru melakukan tanya jawab terkait materi yang disampaikan, setelah siswa paham, guru membacakan dongeng yang berbeda pada tiap pertemuannya. Selanjutnya, siswa menulis kembali dongeng yang dibacakan oleh guru sesuai dengan kreativitas dan gaya penceritaan masing-masing.

### 3. Pengukuran Sesudah Eksperimen (*Post-Experiment Measurement*)

Langkah terakhir setelah siswa mendapat perlakuan, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberi *posttest*. Tes ini bertujuan untuk melihat pencapaian perubahan kemampuan menulis dongeng setelah diberi perlakuan dengan menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dan yang tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi. *Posttest* juga digunakan untuk membandingkan prestasi yang dicapai peserta didik apakah sama, semakin meningkat, atau semakin menurun.

## **I. Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini, analisis data menggunakan rumus Uji-t dan gain skor. Menurut Nurgiyantoro (2009:160), uji-t dimaksudkan untuk menguji rata-rata hitung di antara kelompok-kelompok tertentu. Uji-t dalam penelitian ini digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata hitung, apakah ada perbedaan signifikan atau tidak antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Syarat data bersifat signifikan apabila nilai p lebih kecil daripada taraf signifikansi 5%. Namun, sebelum dilakukan pengujian terhadap hipotesis maka akan dilakukan uji persyaratan analisis terlebih dahulu, yaitu uji normalitas sebaran dan uji homogenitas.

### **1. Uji Persyaratan Analisis Data**

#### **a. Uji Normalitas Sebaran Data**

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah segala yang diselidiki memiliki distribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan teknik statistik Kolmogorov-Smirnov (Uji K-S). Interpretasi hasil uji normalitas dengan melihat nilai *Asymp. Sig. (2tailed)*. Adapun interpretasi dari uji normalitas adalah sebagai berikut.

- a) Jika nilai *Asymp. Sig. (2tailed)* lebih besar dari tingkat *Alpha 5%* (*Asymp. Sig.(2tailed) > 0,05*) dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

- b) Jika nilai *Asymp. Sig. (2tailed)* lebih kecil dari tingkat *Alpha 5%* (*Asymp. Sig.(2tailed)* < 0,05) dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

### **b. Uji Homogenitas Varian**

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi memiliki varian yang sama atau tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan satu sama lain. Interpretasi hasil uji homogenitas dengan melihat nilai *Sig.* Adapun interpretasinya sebagai berikut.

- a) Jika signifikan lebih kecil dari 0,05 (*Sig.* < *alpha*), maka varian berbeda secara signifikan (tidak homogen).
- b) Jika signifikan lebih besar dari 0,05 (*Sig.* > *alpha*), maka varian berbeda secara signifikan (homogen).

## **2. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah Uji-t (t-test). Uji-t untuk menguji apakah nilai rata-rata dari kedua kelompok tersebut memiliki perbedaan yang signifikan teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan komputer program SPSS 16.0. Interpretasi hasil Uji-t dengan melihat nilai *Sig. (2-tailed)*, kemudian dibandingkan dengan tingkat signifikansi 0,05. Adapun interpretasi dari Uji-t adalah sebagai berikut.

- a. Jika nilai *Sig. (2-tailed)* lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05 (*Sig. (2-tailed)* > 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang positif dan signifikan antara siswa yang diberi pembelajaran dengan strategi

*story impressions* berbantuan media film fantasi dibanding dengan siswa yang diberi pembelajaran tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dalam pembelajaran menulis dongeng.

- b. Jika nilai *Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05 (*Sig. (2-tailed)* < 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang positif dan signifikan antara siswa yang diberi pembelajaran dengan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dibanding dengan siswa yang diberi pembelajaran tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dalam pembelajaran menulis dongeng. Setelah dilakukan Uji-t, dapat diambil kesimpulan bahwa;
  - 1) Jika nilai *Sig. (2-tailed)* lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05 (*Sig. (2-tailed)* > 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi tidak lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dalam pembelajaran menulis dongeng.
  - 2) Jika nilai *Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05 (*Sig. (2-tailed)* < 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dalam pembelajaran menulis dongeng.

## J. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik disebut juga hipotesis nihil ( $H_0$ ). Hipotesis ini menyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan menulis dongeng kelas eksperimen yang diberi pembelajaran dengan menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dengan kelas kontrol yang diberi pembelajaran tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi.

$$1. H_0 = \mu_1 : \mu_2$$

$$H_a = \mu_1 \neq \mu_2$$

$H_0$  = Tidak ada perbedaan kemampuan menulis dongeng yang signifikan antara siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang mendapat pembelajaran menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dengan siswa yang mendapat pembelajaran tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi.

$H_a$  = Terdapat perbedaan kemampuan menulis dongeng yang signifikan antara siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang mendapat pembelajaran menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dengan siswa yang mendapat pembelajaran tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi.

2.  $H_0 = \mu_1 : \mu_2$

$H_a = \mu_1 \neq \mu_2$

$H_0$  = Strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi tidak efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

$H_a$  = Strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

**BAB IV**  
**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**A. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data**

Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis data yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas.

**1. Hasil Uji Normalitas Sebaran Data Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen**

Data pada uji normalitas sebaran data ini diperoleh dari *pretest* dan *posttest* kemampuan menulis dongeng. Dengan bantuan SPSS versi 16.0 dihasilkan nilai Sig. (2-tailed) pada *Kolmogorov-Smirnov* yang dapat menunjukkan sebaran data yang diperoleh dari hasil perhitungan lebih besar dari tingkat alpha 5% (Sig.(2-tailed) > 0,050).

Hasil uji normalitas sebaran data *pretest* dan *posttest* kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

**Tabel 5. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran Data *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen**

<b>Data</b>	<b>Asymp. Sig. (2-tailed)</b>	<b>Keterangan</b>
<i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	0,955	Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,050 = normal
<i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	0,713	Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,050 = normal
<i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	0,760	Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,050 = normal
<i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	0,733	Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,050 = normal

Berdasarkan hasil perhitungan program SPSS versi 16.0 dapat diketahui bahwa sebaran data normal. Dan hasil perhitungan normalitas sebaran data *pretest* dan *posttest* kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diketahui bahwa, data-data di atas berdistribusi normal. Jadi, data tersebut telah memenuhi syarat untuk dianalisis dengan analisis statistik Uji-t.

## 2. Hasil Uji Homogenitas Varians

Setelah dilakukan uji normalitas sebaran data, selanjutnya dilakukan uji homogenitas varian. Dengan bantuan program SPSS versi 16.0 dihasilkan skor yang menunjukkan varian yang homogen adalah apabila signifikannya lebih besar dari 0,050.

### a. Hasil Uji Homogenitas Varian Data *Pretest* Kemampuan Menulis Dongeng

Rangkuman hasil perhitungan uji homogenitas varian data (*Levene Statistic*) dengan program SPSS versi 16.0 disajikan sebagai berikut.

**Tabel 6. Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Varian Data *Pretest* Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen Kemampuan Menulis Dongeng**

<b>Data</b>	<b>Levene Statistic</b>	<b>df1</b>	<b>df2</b>	<b>Sig.</b>	<b>Keterangan</b>
<i>Pretest</i> Kemampuan Menulis Dongeng	3,585	1	75	0,062	Sig.> 0,050 = homogen

Dilihat dari tabel rangkuman hasil perhitungan uji homogenitas varian data dari Levene untuk skor hasil tes, yaitu sebesar 3,585 dengan  $df1 = 1$  dan  $df2 = 75$ , dan signifikansi 0,062. Karena signifikansinya lebih besar daripada 0,05, skor

hasil *pretest* kemampuan menulis dongeng dalam penelitian ini dinyatakan homogen.

#### **b. Hasil Uji Homogenitas Varian Data *Posttest* Kemampuan Menulis Dongeng**

Rangkuman hasil uji homogenitas varian data (*Levene Statistic*) dengan program SPSS versi 16.0 disajikan sebagai berikut.

**Tabel 7. Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Varian Data *Posttest* Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen Kemampuan Menulis Dongeng**

<b>Data</b>	<b>Levene Statistic</b>	<b>df1</b>	<b>df2</b>	<b>Sig.</b>	<b>Keterangan</b>
<i>Posttest</i> Kemampuan Menulis Dongeng	1,226	1	75	0,272	Sig. > 0,050 = homogen

Dilihat dari tabel rangkuman hasil perhitungan program SPSS versi 16.0 di atas dapat diketahui bahwa *posttest* kemampuan menulis dongeng dalam penelitian ini mempunyai varian data yang homogen. Hasil perhitungan uji homogenitas varian data *pretest* dan *posttest* kemampuan menulis dongeng selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Hasil perhitungan uji homogenitas varian *pretest* dan *posttest* kemampuan menulis dongeng dengan program SPSS versi 16.0 dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kedua data tersebut mempunyai varian yang homogen. Berarti kedua data tersebut mempunyai syarat untuk dianalisis dengan analisis statistik Uji-t.

## **B. Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis dongeng siswa antara yang diberi pembelajaran dengan menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dan pembelajaran tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi. Selain itu penelitian ini juga untuk menguji keefektifan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dalam pembelajaran keterampilan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

Data yang digunakan untuk mengetahui keefektifan tersebut diperoleh dari skor *pretest* kelompok kontrol, skor *pretest* kelompok eksperimen, skor *posttest* kelompok kontrol, dan skor *posttest* kelompok eksperimen. Kelompok kontrol merupakan kelas yang diberi pembelajaran menulis dongeng dengan menggunakan cara tradisional, yaitu metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan, sedangkan kelompok eksperimen merupakan kelas yang diberi pembelajaran menulis dongeng dengan menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi. Sebelum kedua kelompok diberi pembelajaran dengan menggunakan dan tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi, kedua kelompok diberi *pretest* sebagai kemampuan awal menulis dongeng. Setelah dilakukan *pretest*, kemudian diberikan perlakuan dan tahap terakhir dilakukan *posttest*.

Data dalam penelitian ini meliputi data skor tes awal dan data skor akhir. Hasil penelitian pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen disajikan sebagai berikut.

## 1. Deskripsi Data Hasil Penelitian Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol

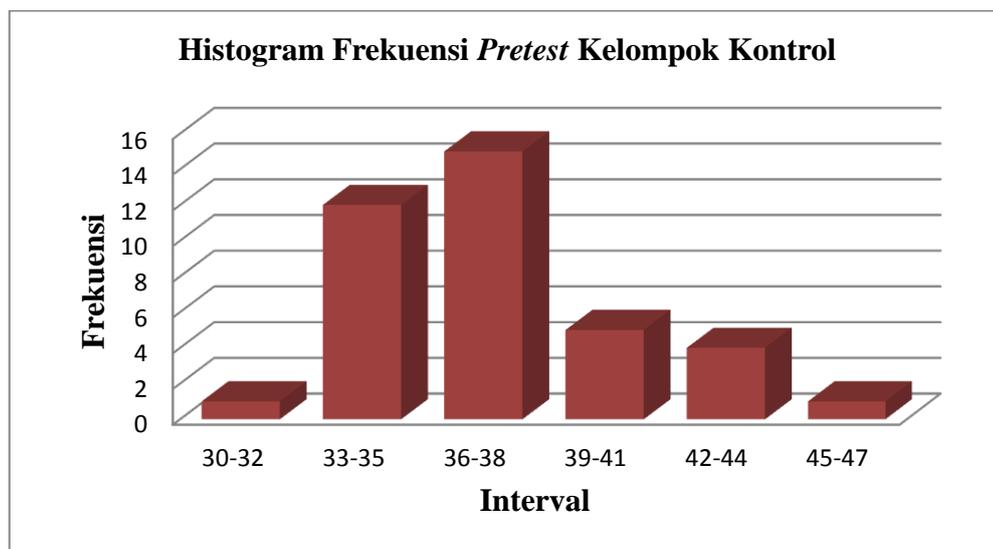
### a. Deskripsi Data *Pretest* Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol

Kelompok kontrol merupakan kelas yang diberi pembelajaran dongeng dengan menggunakan cara tradisional, yaitu metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Sebelum kelompok kontrol diberi perlakuan, terlebih dahulu dilakukan *pretest*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta sebelum diberi perlakuan. Subjek pada *pretest* kelompok kontrol adalah 38 siswa. *Pretest* kelompok kontrol dilaksanakan pada hari Kamis, 18 April 2013. Berikut ini sajian distribusi frekuensi skor *pretest* kontrol.

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Perolehan Skor *Pretest* Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol

NO.	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi %	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Kumulatif %
1.	30-32	1	2,6	38	100
2.	33-35	12	31,6	37	97,4
3.	36-38	15	39,5	25	65,8
4.	39-41	5	13,1	10	36,3
5.	42-44	4	10,5	5	13,1
6.	45-47	1	2,6	1	2,6

Data di atas menunjukkan *pretest* hasil kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol memiliki *mean* 37,16, *median* 37,00, *mode* 37, dengan skor tertinggi 47 dan skor terendah 30. Distribusi frekuensi skor *pretest* kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dapat dilihat pada histogram berikut ini.



Gambar 4. **Histogram Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol.**

Melalui histogram di atas dapat diketahui bahwa skor hasil *pretest* kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol didistribusikan menjadi enam kelas interval. Frekuensi terbanyak terdapat pada interval 36-38, namun skor tersebut merupakan skor yang masih tergolong rendah dikarenakan belum mencapai nilai KKM (75). Jika dijadikan nilai, skor 36-38 menjadi 60-63.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* pada kelompok kontrol ini masih banyak terdapat siswa yang mendapatkan nilai rendah. Rendahnya perolehan skor *pretest* kelompok kontrol ini kemungkinan disebabkan oleh siswa yang belum memiliki penguasaan materi mengenai menulis dongeng.

Tabel 9. **Kecenderungan Perolehan Skor *Pretest* Kemampuan Menulis Dongeng pada Kelompok Kontrol**

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Frekuensi%
1.	Rendah	< 36	13	34,2%
2.	Sedang	36 s.d. 41	20	52,6%
3.	Tinggi	>41	5	13,2%
Jumlah			38	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui skor masuk dalam kategori rendah yaitu sebesar 34,2%. Skor masuk kategori rendah jika skor berada di bawah 36, yaitu sebanyak 13 siswa. Kemudian skor yang masuk dalam kategori sedang yaitu sebesar 36 s.d. 41 yaitu sebanyak 20 siswa. Kemudian skor yang masuk dalam kategori tinggi yaitu sebesar 13,2%. Skor masuk dalam kategori tinggi jika skor lebih dari 41. Hal ini menunjukkan pada saat *pretest*, sebagian siswa pada kelompok kontrol masih memiliki nilai yang relatif rendah karena masih banyak siswa yang belum mampu mencapai nilai KKM (75).

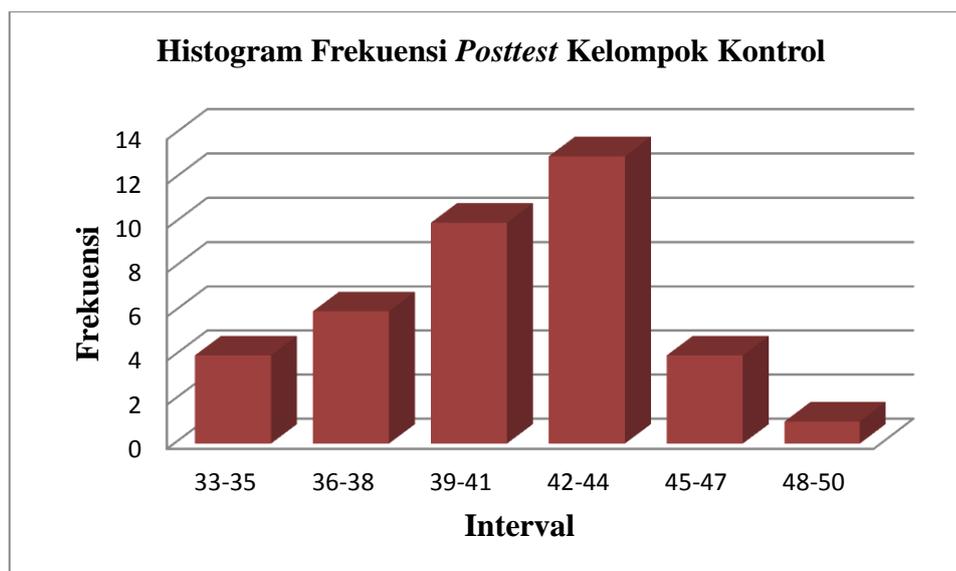
#### **b. Deskripsi Data *Posttest* Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol**

Pemberian *posttest* kemampuan menulis dongeng pada kelompok kontrol dimaksudkan untuk melihat pencapaian hasil perubahan skor kemampuan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Subjek pada *pretest* kelompok kontrol adalah 38 siswa. *Posttest* kelompok kontrol dilaksanakan pada hari Kamis, 10 Mei 2013. Berikut ini sajian distribusi frekuensi skor *posttest* kontrol.

**Tabel 10. Distribusi Frekuensi Perolehan Skor *Posttest* Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol**

<b>NO.</b>	<b>Kelas Interval</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Frekuensi %</b>	<b>Frekuensi Kumulatif</b>	<b>Frekuensi Kumulatif %</b>
1.	33-35	4	10,5	38	100
2.	36-38	6	15,8	34	89,5
3.	39-41	10	26,3	28	73,7
4.	42-44	13	34,2	18	47,4
5.	45-47	4	10,5	5	13,1
6.	48-50	1	2,6	1	2,6

Data di atas menunjukkan *posttest* hasil kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol memiliki *mean* 40,61, *median* 41,00, *mode* 42, dengan skor tertinggi 50 dan skor terendah 33. Distribusi frekuensi skor *posttest* kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dapat dilihat pada histogram berikut ini.



Gambar 5. Histogram Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol.

Melalui histogram di atas dapat diketahui bahwa skor hasil *posttest* kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol didistribusikan menjadi enam kelas interval. Hasil *posttest* pada kelompok kontrol ini menunjukkan frekuensi terbanyak terdapat pada interval 42-44, yakni sebanyak 13. Hal ini menunjukkan bahwa pada *posttest* kelompok kontrol masih banyak siswa yang belum mampu mencapai nilai KKM (75). Jika dijadikan nilai, skor 42-44 menjadi 70-73.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* pada kelompok kontrol ini masih banyak terdapat siswa yang mendapatkan nilai rendah. Rendahnya perolehan skor *posttest* kelompok kontrol ini kemungkinan

disebabkan karena siswa merasa jenuh dengan pembelajaran menulis yang terus-menerus pada saat perlakuan berlangsung, sehingga *posttest* pada kelompok kontrol hanya meningkat sedikit dan dapat dikatakan kurang memuaskan.

**Tabel 11. Kecenderungan Perolehan Skor *Posttest* Kemampuan Menulis Dongeng pada Kelompok Kontrol**

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Frekuensi%
1.	Rendah	< 39	10	26,3%
2.	Sedang	39 s.d. 44	23	60,5%
3.	Tinggi	>44	5	13,5%
Jumlah			38	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui skor masuk dalam kategori rendah yaitu sebesar 26,3%. Skor masuk kategori rendah jika skor berada di bawah 39 yaitu sebanyak 10 siswa. Sementara itu, skor yang masuk kategori sedang berada di antara 39 s.d. 44 yaitu sebanyak 23 siswa. Kemudian skor yang masuk dalam kategori tinggi sebesar 13,5%. Skor yang masuk kategori tinggi jika skor lebih dari 44.

### c. Rangkuman Perbandingan Data *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kontrol

Tabel yang disajikan berikut ini dibuat untuk mempermudah dalam membandingkan skor tertinggi, skor terendah, *mean*, *median*, dan *mode* dari *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol. Berikut tabel perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol.

**Tabel 12. Perbandingan Data Statistik *Pretest* dan *Posttest* Penguasaan Keterampilan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol**

Data	N	Skor Terendah	Skor Tertinggi	Mean	Median	Mode
<i>Pretest</i>	38	30	47	37,16	37,00	37
<i>Posttest</i>	38	33	50	40,61	41,00	42

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata atau *mean pretest* kelompok kontrol sebesar 37,16. Sementara itu, rata-rata atau *mean posttest* pada kelompok kontrol mengalami perubahan rata-rata menjadi 41,00. Hal ini menunjukkan adanya perubahan skor setelah perlakuan dalam kelas kontrol. Kenaikan rerata pada kelompok kontrol sebesar 3,45. Nilai *median pretest* kelompok kontrol sebesar 37,00 mengalami kenaikan skor pada *posttest* menjadi 41,00. Begitu pula dengan *mode* atau nilai tengah yang juga mengalami kenaikan skor dari 37 menjadi 42. Skor tertinggi *pretest* pada kelompok kontrol sebesar 47 dan skor terendah sebesar 30. Sementara pada *posttest* kelas kontrol skor tertinggi 50 dan skor terendah sebesar 33.

Berdasarkan perbedaan besarnya kenaikan nilai rerata *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol menunjukkan perbedaan setelah adanya perlakuan. Namun, perbedaan tersebut perlu diuji signifikansinya agar dapat diketahui perbedaan tersebut signifikan atau tidak, pernghitungan akan dilakukan dengan uji beda menggunakan Uji-t.

## **2. Deskripsi Data Hasil Penelitian Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Eksperimen**

### **a. Deskripsi Data *Pretest* Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Eksperimen**

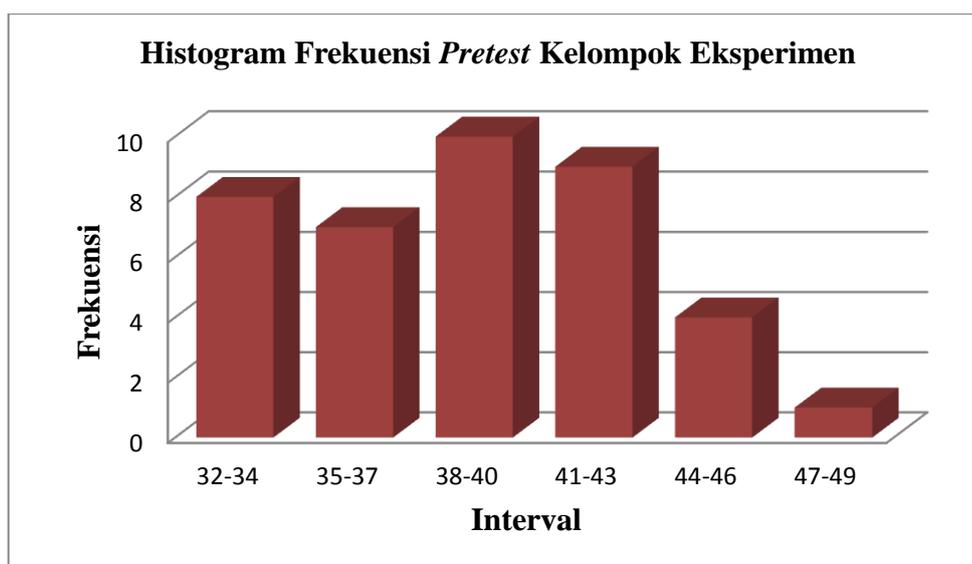
Kelompok eksperimen merupakan kelas yang diberi pembelajaran menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi. Sebelum kelompok eksperimen diberi perlakuan, terlebih dahulu dilakukan *pretest*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta sebelum diberi perlakuan. Subjek

pada *pretest* kelompok eksperimen adalah 39 siswa. *Pretest* kelompok eksperimen dilaksanakan pada hari Kamis, 18 April 2013. Berikut ini sajian distribusi frekuensi skor *pretest* eksperimen.

**Tabel 13. Distribusi Frekuensi Perolehan Skor *Pretest* Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Eksperimen**

NO.	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi %	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Kumulatif %
1.	32-34	8	20,5	39	100
2.	35-37	7	17,9	31	79,5
3.	38-40	10	25,6	24	61,5
4.	41-43	9	23,0	14	35,9
5.	44-46	4	10,2	5	12,8
6.	47-49	1	2,6	1	2,6

Data di atas menunjukkan *pretest* hasil kemampuan menulis dongeng kelompok eksperimen memiliki mean 38,72, median 39,00, mode 39, dengan skor tertinggi 48 dan skor terendah 32. Distribusi frekuensi skor *pretest* kemampuan menulis dongeng kelompok eksperimen dapat dilihat pada histogram berikut ini



**Gambar 6. Histogram Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Eksperimen.**

Melalui histogram di atas dapat diketahui bahwa skor hasil *pretest* kemampuan menulis dongeng kelompok eksperimen didistribusikan menjadi enam kelas interval. Frekuensi terbanyak terdapat pada interval 38-40, namun skor tersebut merupakan skor yang masih tergolong rendah dikarenakan belum mencapai nilai KKM (75). Jika dijadikan nilai, skor 38-40 menjadi 63-67.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* pada kelompok eksperimen ini masih banyak terdapat siswa yang mendapatkan nilai rendah. Rendahnya perolehan skor *pretest* kelompok eksperimen ini kemungkinan disebabkan oleh siswa yang belum memiliki penguasaan materi mengenai menulis dongeng.

Tabel 14. **Kecenderungan Perolehan Skor *Pretest* Kemampuan Menulis Dongeng pada Kelompok Eksperimen**

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Frekuensi%
1.	Rendah	< 37	12	30,8%
2.	Sedang	37 s.d. 42	20	51,2%
3.	Tinggi	>42	7	18,0%
Jumlah			39	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui skor masuk dalam kategori rendah yaitu sebesar 30,8%. Skor masuk kategori rendah jika skor berada di bawah 37, yaitu sebanyak 12 siswa. Kemudian skor yang masuk dalam kategori sedang yaitu sebesar 37 s.d. 42 yaitu sebanyak 20 siswa. Kemudian skor yang masuk dalam kategori tinggi yaitu sebesar 18,0%. Skor masuk dalam kategori tinggi jika skor lebih dari 42. Hal ini menunjukkan pada saat *pretest*, sebagian siswa pada kelompok eksperimen masih memiliki nilai yang relatif rendah karena masih banyak siswa yang belum mampu mencapai nilai KKM (75).

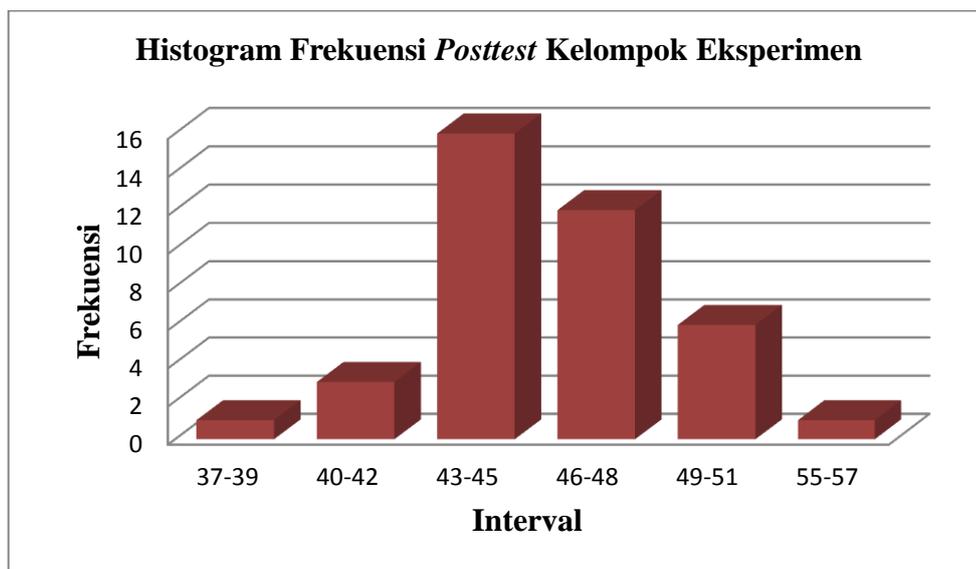
### b. Deskripsi Data *Posttest* Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Eksperimen

Pemberian *posttest* kemampuan menulis dongeng pada kelompok eksperimen dimaksudkan untuk melihat pencapaian hasil kenaikan skor kemampuan menulis dongeng dengan menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi. Subjek pada *posttest* kelompok eksperimen adalah 39 siswa. Berikut ini sajian distribusi frekuensi skor *posttest* kelompok eksperimen.

Tabel 15. Distribusi Frekuensi Perolehan Skor *Posttest* Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Eksperimen

NO.	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi %	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Kumulatif %
1.	37-39	1	2,6	39	100
2.	40-42	3	7,7	38	97,4
3.	43-45	16	41,0	35	89,7
4.	46-48	12	30,7	19	48,7
5.	49-51	6	15,4	7	17,9
6.	55-57	1	2,6	1	2,6

Data di atas menunjukkan *posttest* hasil kemampuan menulis dongeng kelompok eksperimen memiliki *mean* 45,82, *median* 45,00, *mode* 45, dengan skor tertinggi 55 dan skor terendah 37. Distribusi frekuensi skor *posttest* kemampuan menulis dongeng kelompok eksperimen dapat dilihat pada histogram berikut ini.



Gambar 7. **Histogram Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Eksperimen.**

Melalui histogram di atas dapat diketahui bahwa skor hasil *posttest* kemampuan menulis dongeng kelompok eksperimen tersebut, lebih dari setengah dari jumlah siswa telah mencapai nilai KKM (75), yakni skor 43-45 dengan nilai 72-75, dan skor 46-48 dengan nilai 77-80. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *posttest* mengalami perubahan yang baik. Semula banyak siswa mendapatkan skor yang masih kurang pada saat *pretest* dan mengalami kenaikan pada saat *posttest*.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa rata-rata siswa kelompok eksperimen memperoleh nilai yang baik pada saat *posttest*. Berdasarkan tabel dan histogram distribusi skor awal dan skor akhir kelompok eksperimen di atas, dapat dilihat melalui adanya kenaikan skor kemampuan dalam menulis dongeng. Hal tersebut dapat dilihat dari skor tertinggi, baik pada tes awal dan tes akhir yang mengalami perubahan yang signifikan. Skor tertinggi mengalami kenaikan skor dari 48 menjadi 55 atau dengan nilai dari 80 menjadi 92, begitu pula dengan skor

terendah mengalami kenaikan skor dari 32 menjadi 37 atau dengan nilai 53 menjadi 62.

Tabel 16. **Kecenderungan Perolehan Skor *Posttest* Kemampuan Menulis Dongeng pada Kelompok Eksperimen**

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Frekuensi%
1.	Rendah	< 43	4	10,2%
2.	Sedang	43 s.d. 49	32	82,0%
3.	Tinggi	>49	3	7,7%
Jumlah			39	100%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui sebanyak 3 siswa berada pada kategori tinggi dengan presentase sebesar 7,7%. Sementara itu, sebanyak 32 berada pada kategori sedang dengan presentase sebesar 82,0%. Kategori rendah memiliki presentase 10,2%. Siswa yang berada pada kategori rendah yaitu sebanyak 4 siswa . hal ini menunjukkan bahwa hamper seluruh siswa memiliki skor yang bagus. Lebih dari setengah dari jumlah siswa kelompok eksperimen telah mampu mencapai nilai KKM (75), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* kemampuan menulis dongeng siswa kelompok eksperimen telah mencapai nilai yang memuaskan.

### c. **Rangkuman Perbandingan Data *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen**

Tabel yang disajikan berikut ini dibuat untuk mempermudah dalam membandingkan skor tertinggi, skor terendah, *mean*, *median*, dan *mode* dari *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol. Berikut tabel perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan menulis dongeng kelompok eksperimen.

Tabel 17. **Perbandingan Data Statistik *Pretest* dan *Posttest* Penguasaan Keterampilan Menulis Dongeng Kelompok Eksperimen**

<b>Data</b>	<b>N</b>	<b>Skor Terendah</b>	<b>Skor Tertinggi</b>	<b>Mean</b>	<b>Median</b>	<b>Mode</b>
<i>Pretest</i>	39	32	48	38,72	39,00	39
<i>Posttest</i>	39	37	55	45,82	45,00	45

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata atau *mean* rata-rata atau *mean pretest* kelompok eksperimen sebesar 38,72. Sementara itu, rata-rata atau *mean posttest* pada kelompok eksperimen mengalami kenaikan rerata menjadi 45,82. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan skor setelah perlakuan dalam kelas eksperimen. Kenaikan rerata pada kelompok eksperimen sebesar 7,21. Nilai *median pretest* kelompok kontrol sebesar 37,00 mengalami kenaikan skor pada *posttest* menjadi 41,00. Berdasarkan perbedaan besarnya kenaikan nilai rerata kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menunjukkan perbedaan setelah adanya perlakuan. Namun, perbedaan tersebut perlu diuji signifikansinya agar dapat diketahui perbedaan tersebut signifikan atau tidak, pernghitungan akan dilakukan dengan uji beda menggunakan Uji-t.

### **3. Hasil Analisis Data untuk Pengujian Hipotesis Pertama**

Hasil analisis data untuk pengujian hipotesis yang berbunyi:“ Terdapat perbedaan kemampuan menulis dongeng yang signifikan antara siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang mendapat pembelajaran menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dengan siswa yang mendapat pembelajaran tanpa menggunakan startegi *story impressions* berbantuan media film fantasi.” diperoleh hasil perhitungan uji-t yang dilakukan dengan

bantuan SPSS versi 16.0. Analisis data ini dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian, yaitu untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis dongeng yang diberi pembelajaran menulis dongeng dengan menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi.

a. Hasil Uji-t

Uji-t dalam penelitian ini digunakan untuk menguji perbedaan kemampuan menulis dongeng antara kelompok kontrol yang diberi pembelajaran tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dan kelompok eksperimen yang diberi pembelajaran menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi. Penghitungan uji-t dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS versi 16.0. Syarat data bersifat signifikan apabila nilai p lebih kecil dari 0,050.

**1) Uji-t Data *Pretest* Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol dan Eksperimen**

Uji-t data *pretest* kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dan *posttest* kelompok eksperimen dilakukan untuk mengetahui kemampuan menulis dongeng siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan. Uji-t selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Berikut adalah rangkuman hasil Uji-t data *pretest* kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

**Tabel 18. Rangkuman Uji-t Data *Pretest* Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen**

<b>Data</b>	<b>t hitung</b>	<b>df</b>	<b>p</b>	<b>Keterangan</b>
<i>Pretest</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	1,818	75	0,073	P > 0,05 ≠ signifikan

Tabel di atas menunjukkan bahwa perhitungan menggunakan rumus statistik dengan bantuan komputer program SPSS 16.0 diperoleh nilai thitung = 1,818 dengan df 75, pada taraf signifikansi 0,05% (5%). Hasil Uji-t *pretest* keterampilan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menghasilkan nilai p sebesar 0,073. Nilai p lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, hasil Uji-t menunjukkan bahwa keterampilan menulis dongeng antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen berangkat dalam keadaan yang sama sebelum diberi perlakuan.

## 2) Uji-t Data *Posttest* Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Uji-t data *posttest* kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dan *posttest* kelompok eksperimen dilakukan untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis dongeng siswa kelompok kontrol yang mendapat pembelajaran tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dan kelompok eksperimen yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi. Uji-t selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Berikut adalah rangkuman hasil Uji-t data *posttest* kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen .

Tabel 19. Rangkuman Uji-t Data *Posttest* Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Data	t hitung	df	p	Keterangan
<i>Posttest</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	6,793	75	0,000	P < 0,05 = signifikan

Tabel di atas menunjukkan bahwa perhitungan menggunakan rumus statistik dengan bantuan komputer program SPSS 15.0 diperoleh nilai  $t$  hitung = 6,793 dengan  $df$  75, pada taraf signifikansi 0,05% (5%). Hasil Uji-*t posttest* keterampilan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menghasilkan nilai  $p$  sebesar 0,000. Nilai  $p$  lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ( $p = 0,000 < 0,05$ ). Hasil Uji-*t* tersebut menunjukkan bahwa kedua data memiliki hasil yang berbeda dan terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian, hasil Uji-*t* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan menulis dongeng antara kelompok kontrol yang mendapat pembelajaran tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dan kelompok eksperimen yang mendapat pembelajaran menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi.

#### **b. Pengajuan Hipotesis**

Setelah dilakukan analisis data menggunakan Uji-*t*, kemudian dilakukan pengujian hipotesis kemampuan menulis dongeng. Dengan melihat hasil dari Uji-*t*, maka dapat diketahui hasil pengajuan hipotesis kemampuan menulis dongeng, yaitu hipotesis nol ( $H_0$ ) yang berbunyi; “Tidak ada perbedaan kemampuan menulis dongeng yang signifikan antara siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang mendapat pembelajaran menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dengan siswa yang mendapat pembelajaran tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi.” **ditolak**. Sementara itu, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang berbunyi; “Terdapat perbedaan

kemampuan menulis dongeng yang signifikan antara siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang mendapat pembelajaran menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dengan siswa yang mendapat pembelajaran tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi.” **diterima**. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan menulis dongeng siswa kelompok kontrol yang mendapat pembelajaran tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dan kelompok eksperimen yang mendapat pembelajaran menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi.

#### **4. Hasil Analisis Data untuk Pengujian Hipotesis Kedua**

Hasil analisis data untuk pengujian hipotesis kedua yang berbunyi: “Strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi tidak efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.” diperoleh dari uji-t selisih skor dan gain skor yang dibantu program SPSS versi 16.0. Perhitungan tersebut dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dalam pembelajaran menulis dongeng.

##### **1) Uji-t Selisih Skor Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen**

Uji-t data *pretest-posttest* kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dan *posttest* kelompok eksperimen dilakukan untuk mengetahui perubahan skor

kemampuan menulis dongeng siswa kelompok kontrol yang mendapat pembelajaran tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dan kelompok eksperimen yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi.

Berikut adalah rangkuman hasil Uji-t data *pretest-posttest* selisih kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

**Tabel 20. Rangkuman Uji-t Data Selisih Skor Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen**

<b>Data</b>	<b>t hitung</b>	<b>df</b>	<b>p</b>	<b>Keterangan</b>
<i>Pretest-Posttest</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	4,329	75	0,000	$P < 0,05 =$ signifikan

Tabel di atas menunjukkan bahwa perhitungan menggunakan rumus statistik dengan bantuan komputer program SPSS versi 16.00 diperoleh nilai t hitung = 4,329 dengan df 75, pada taraf signifikansi 0,05% (5%). Hasil Uji-t kenaikan skor keterampilan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menghasilkan nilai p sebesar 0,000. Nilai p lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ( $p = 0,000 < 0,05$ ). Dengan demikian, hasil Uji-t menunjukkan bahwa terdapat perubahan skor keterampilan menulis dongeng antara kelompok kontrol yang mendapat pembelajaran tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dan kelompok eksperimen yang mendapat pembelajaran menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi. Hasil data tersebut menunjukkan data yang berbeda dan terdapat perubahan skor yang signifikan antara kedua kelompok tersebut.

### c. Gain Skor

Menurut Putra (2011) Gain adalah selisih antara nilai *postest* dan *pretest*, gain menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep siswa setelah pembelajaran dilakukan guru. Gain skor dari kelompok kontrol sebesar 3,45 dan kelompok eksperimen sebesar 7,10. Melalui gain skor tersebut dapat diketahui bahwa skor pada kelompok eksperimen lebih mengalami perubahan yang signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis dongeng.

### d. Pengajuan Hipotesis

Setelah dilakukan analisis data menggunakan Uji-t selisih skor dan gain skor, kemudian dilakukan pengujian hipotesis kemampuan menulis dongeng. Dengan melihat hasil analisis Uji-t selisih skor dan gain skor, maka dapat diketahui pengajuan hipotesis kemampuan menulis dongeng, yaitu hipotesis nol ( $H_0$ ) yang berbunyi “Strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi tidak efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.” **ditolak**. Sementara itu, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang berbunyi; “Strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.” **diterima**. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis dongeng siswa yang mendapat pembelajaran menggunakan strategi *story impressions* berbantuan

media film fantasi lebih efektif daripada siswa yang mendapat pembelajaran tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi.

### **C. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis dongeng siswa antara yang diberi pembelajaran dengan menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dan pembelajaran tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui keefektifan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi yang merupakan salah satu jenis strategi pada keterampilan menulis. Sebuah strategi baru memang diperlukan untuk merangsang minat siswa terhadap pembelajaran menulis. Telepas dari hal tersebut, keefektifan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi patut diuji dalam pembelajaran menulis sastra sebab strategi ini merupakan strategi yang mampu mendorong siswa untuk mengembangkan skema cerita menjadi sebuah cerita yang lengkap (prediksi cerita). Menulis yang digunakan dalam penelitian ini adalah dongeng. Dengan kata lain, penelitian ini dilakukan terhadap pembelajaran menulis dongeng.

Pembelajaran menulis dongeng merupakan materi yang diajarkan pada siswa kelas VII di semester gasal. Menulis dongeng merupakan suatu kegiatan menulis dengan tujuan utamanya adalah menuliskan kembali dongeng yang pernah dibaca atau didengar. Penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang terletak di Jalan Kapten Piere Tendean Yogyakarta. Populasi

sebanyak 8 kelas, yaitu kelas VII 1, VII 2, VII 3, VII A, VII B, VII C, VII D, VII E, dengan jumlah siswa sebanyak 300. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 77 siswa yang terbagi dalam dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sampel diambil dengan *simple random sampling* yang dilakukan dengan cara mengundi atau secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

Dari teknik tersebut diperoleh kelas VII C dan VII B. Kelas VII C sebagai kelompok kontrol, yaitu kelompok yang diberi pembelajaran menulis dongeng tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi, sedangkan kelas VII B sebagai kelompok eksperimen, yaitu kelompok yang diberi pembelajaran menulis dongeng menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil pembelajaran antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dan untuk mengetahui keefektifan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dalam pembelajaran menulis dongeng siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

Kondisi awal kemampuan menulis dongeng baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen dalam penelitian ini mempunyai kemampuan awal yang sama. Kondisi tersebut dapat dilihat setelah dilakukan *pretest*. Skor *pretest* diperoleh dari penggabungan skor tulisan siswa. Kemudian hasil *pretest* tersebut dihitung menggunakan Uji-t pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Diketahui t hitung 1,818 dan df 75 menghasilkan Sig. (2-tailed) 0,073. Nilai p lebih besar dari signifikansi 5%. Dari hasil tersebut menunjukkan tidak terdapat

perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan awal menulis dongeng antara keduanya. Dengan demikian, kedua kelompok tersebut berangkat dari keadaan yang sama.

Pada saat *pretest*, kesulitan yang dialami siswa paling banyak ada pada hasil tulisan dongeng siswa. Banyak siswa yang masih merasa kesulitan pada saat menentukan pokok peristiwa yang terjadi, yaitu pembuka cerita, konflik cerita, dan penyelesaian cerita. Tulisan siswa masih tergolong rendah, meski beberapa di antara mereka ada sekian siswa yang hasil tulisannya cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil tulisan siswa yang masih terdapat kesalahan ejaan dan kalimat.

Dilihat dari penyajian cerita, siswa masih belum dapat menghidupkan cerita. Siswa terkesan menulis dengan bahasa yang dilisankan sehingga tulisan siswa terkesan hafalan semata. Kesalahan juga dilihat dari kalimat-kalimat yang terdapat pada karangan kurang padu dan koheren.

Dari segi mekanik, masih banyak tulisan siswa yang tidak rapi, banyak coretan, dan masih banyak salah tulis. contoh kesalahan pada kelompok kontrol dapat dilihat dalam tulisan dongeng berikut ini.

No  
Date

## Cinderella

34

Di sebuah kerajaan, hidup seorang anak perempuan yang baik bersama kedua kakak tiri dan ibu tirinya. Ibu dan kedua kakak tirinya sangat benci terhadap gadis itu. Hingga-hingga mempekerjakan gadis itu. Sehingga mereka memanggilnya Cinderella, yang artinya gadis kotor dan penuh debu.

Di suatu hari, datang pengawal dari istana yg menyebarkan undangan pesta. Kakak tiri dan ibu tirinya sangat senang karena diundang ke pesta. Tetapi, Cinderella sedih sebab tidak bisa ikut pesta karena ibu tirinya melarang memakai gaun yg penuh debu dan kotor. Cinderella kembali ke kamarnya dan menangis sekeras-kerasnya. Tapi tiba-tiba datang seorang peri yg menghampiri Cinderella. Peri: kenapa (kmu) menangis cinderella, Cinderella menjawab Aku tiba-tiba ikut pesta karena baju gaunku ini kotor dan penuh debu. Kemudian peri menyihir Cinderella menjadi gadis yg sangat cantik. Peri berkata: Jelakans (kmu) bisa ikut pesta Cinderella. Cinderella pun berterimakasih terhadap peri. Tetapi, dia bingung, dia akan naik apa ke istana tempat pesta. Akhirnya, peri memberikan kendaraan kereta emas.

Sesampainya di istana, orang-orang kaget melihat cinderella, sebab cinderella sangat cantik saat itu. Kemudian pangeran berkata: Maukah kamu berdansa denganku? Cinderella menjawab ya. Tetapi kakak-kakak tiri dan ibu tirinya cemburu/iri terhadap Cinderella. Tapi Cinderella tidak menghiraukan mereka, Cinderella tetap berdansa bersama pangeran. Setelah beberapa hari, secara tiba-tiba pangeran mengajak Cinderella untuk menikah, dan akhirnya mereka menjadi pasangan yg setia dan bahagia.

$$4 + 2 + 2 + 2 + 3 + 3 + 3 + 2 + 3 + 3 + 3 + 4 = 34$$

JOYKO® 36 Lines, 6 mm

(S9/VII-C/KK/PRE)

Pada contoh karangan di atas, dapat diketahui bahwa tulisan siswa masih menunjukkan kekurangan dalam hal isi, penyajian cerita, bahasa, dan mekanik. Dalam hal isi, kekurangan tulisan siswa terlihat tidak adanya pesan amanat yang tersirat di dalam dongeng, yaitu kesabaran dan kejujuran. Selain itu, alur cerita dan konflik kurang terbangun dengan baik. Siswa tidak menjelaskan secara baik rangkaian peristiwa yang terdapat dalam dongeng.

Dari segi penyajian cerita, kekurangan tulisan siswa masih tampak jelas, yaitu berupa cerita yang masih bersifat hafalan semata, karena pada paragraf pertama hampir mirip kata-katanya dengan dongeng yang diceritakan oleh guru, sehingga penulis tidak mampu menghidupkan cerita. Terlihat jelas, penulis tidak menciptakan konflik dalam dongeng tersebut. Penulis tidak menceritakan bagaimana pada saat Cinderella bisa datang ke pesta dansa dengan kereta kudanya, jugapada saat sepatu kaca milik Cinderella terlepas, dan bagaimana akhirnya pangeran bisa menemukan pasangan sepatu kaca tersebut. Penulis terlalu singkat dalam penyajian cerita, sehingga tidak mampu terbangun dengan baik. Selain itu, tidak ada perumpamaan, majas, dan gaya bahasa yang disisipkan untuk membumbui cerita agar terkesan lebih menarik.

Dari segi bahasa, kekurangan pada tulisan siswa di atas masih tampak jelas, yaitu tidak terdapat pemilihan diksi yang baik. Dari segi mekanik, kekurangan pada tulisan siswa terlihat dari banyaknya kesalahan penulisan huruf kapital, ejaan, dan adanya penulisan kata. Pada paragraf ketiga, kesalahan penggunaan huruf kapital terlihat pada kata *cinderella* yang harusnya ditulis menggunakan huruf kapital karena merupakan nama tokoh, yaitu menjadi “Cinderella”. Rata-rata, siswa salah dalam menulis kata dengan singkatan yang seharusnya seperti yang terlihat pada kata *yg*, *hingga-hingga*, *km*, dan *tdk*. Yang seharusnya ditulis lengkap, yaitu “yang”, “sehingga”, “kamu”, dan “tidak”.

Contoh lain kesalahan pada kelompok eksperimen dapat dilihat pada karangan di bawah ini.

No	Date
Cinderella	
39	
<p>Disebuah kerajaan hiduplah seorang anak perempuan bersama ibu tiri dan kedua kakak tirinya. Anak perempuan ini sangat cantik dan baik hati. Sedangkan ibu dan kedua kakak tirinya sangatlah jahat.</p> <p>Pada suatu hari datanglah pengawal kerajaan yang menyebarkan undangan pesta diistana. Kedua kakak tiri Cinderella "kalian harus berdandan secantik-cantiknya kalian harus memikat hati pangeran agar jatuh cinta pada salah satu dari kalian". Hari yang ditanti, kedua kakak tiri Cinderella pun mulai berdandan menggunakan merahnya dipipi dan di bibir mereka. Mereka menggunakan gaun yang indah dan mereka bersukaria dicerminkan dengan gembira.</p> <p>Saat Cinderella melihat mereka berdandan Cinderella pun sangat sedih dan kecewa. Dia ingin ikut datang kepesta namun dia tidak diperbolehkan oleh ibu dan kakak tirinya. Dan Cinderella pun menangis meratap nasibnya.</p> <p>Tiba-tiba muncul lah seorang peri di hadapan Cinderella. Peri itu berkata "Cinderella engkau anak yg baik hati tidak sepatutnya kau menangis ayo tersenyumlah" Ibu peri menyuruh Cinderella untuk mengumpulkan empat ekor tikus dan 2 ekor kadal.</p> <p>Setelah semua dikumpulkan, peripun mengubah empat ekor tikus dan dua ekor kadal menjadi 4 ekor kadal dan dua orang sais, yang terakhir Cinderella berubah menjadi Putri yg cantik dan memakai baju gaun yg sangat indah.</p> <p>Setelah tiba di istana pangeran pun mengahai Cinderella untuk berdansa.</p> <p>Lulu pangeran pun menikahi Cinderella dan hidup bersama selamanya.</p>	
$4 + 2 + 3 + 2 + 4 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 5 = 39$	

(S36/VII-B/KE/PRE)

Pada contoh karangan di atas, dapat diketahui bahwa tulisan siswa masih menunjukkan kekurangan dalam hal isi, penyajian cerita, bahasa, dan mekanik. Dalam hal isi, kekurangan tulisan siswa terlihat tidak adanya pesan amanat yang tersirat di dalam dongeng, yaitu kesabaran dan kejujuran. Selain itu, alur cerita dan konflik kurang terbangun dengan baik. Siswa tidak menjelaskan secara baik rangkaian peristiwa yang terdapat dalam dongeng. Penulis juga tidak

menampilkan tokoh utama pada paragraf pertama. Akan tetapi, pada tulisan dongeng tersebut, tokoh dan watak tokoh tergambar dengan jelas oleh penulis.

Dari segi penyajian cerita, kekurangan tulisan siswa masih tampak jelas, yaitu berupa cerita yang masih bersifat hafalan semata, karena pada paragraf pertama hampir mirip kata-katanya dengan dongeng yang diceritakan oleh guru, sehingga penulis tidak mampu menghidupkan cerita. Pada paragraf pertama, penulis tidak menceritakan atau menyebutkan tokoh utamanya, yaitu Cinderella, dan hanya secara singkat menceritakannya. Terlihat jelas, penulis tidak menciptakan konflik dalam dongeng tersebut. Penulis tidak menceritakan bagaimana pada saat sepatu kaca milik Cinderella terlepas, dan bagaimana akhirnya pangeran bisa menemukan pasangan sepatu kaca tersebut. Penulis terlalu singkat dalam penyajian cerita, sehingga tidak mampu terbangun dengan baik. Selain itu, tidak ada perumpamaan, majas, dan gaya bahasa yang disisipkan untuk membumbui cerita agar terkesan lebih menarik.

Dari segi bahasa, kekurangan pada tulisan siswa di atas masih tampak jelas, yaitu pemilihan diksi dan pemakaian konjungsi. Pada paragraf terakhir pemilihan diksi yang tidak tepat terletak pada kata *menikahi* yang seharusnya ditulis “menikah”. Sementara itu, penerapan konjungsi yang tidak tepat terlihat pada paragraf ketiga, yaitu penerapan konjungsi *dan*. Penulisan konjungsi *dan* harus disambung dengan konjungsi sebelumnya. Kata “dan” merupakan penanda dari frasa koordinatif yang seharusnya tidak diawali titik pada penulisan sebelumnya, namun tetap dirangkaikan dalam satu kalimat. Kesalahan penggunaan konjungsi dan dapat dilihat pada kalimat berikut ini; *Dan Cinderella*

*pun menangis meratapi nasibnya*. Pada kalimat tersebut, konjungsi dan sebaiknya dihilangkan saja sehingga menjadi “Cinderella pun menangis meratapi nasibnya”.

Dari segi mekanik, kekurangan pada tulisan siswa terlihat dari banyaknya kesalahan penulisan huruf kapital, ejaan, dan adanya penulisan kata. Pada paragraph kedua, kesalahan penggunaan huruf kapital terlihat pada kata *cinderella* yang harusnya ditulis menggunakan huruf kapital karena merupakan nama tokoh, yaitu menjadi “Cinderella”. Rata-rata, siswa salah dalam menulis kata dengan singkatan yang seharusnya seperti yang terlihat pada kata *yg*, *merah2*, *berputar2*, dan *tdk*. Yang seharusnya ditulis lengkap, yaitu “yang”, “merah-merah”, “berputar-putar”, dan “tidak”. Kesalahan penulisan ejaan pada tulisan tersebut terlihat pada kata *disebuah*, *diistana*, *dicermin*, *kepesta*, dan, *di hadapan* yang seharusnya ditulis “di sebuah”, “di istana”, “di cermin”, “ke pesta”, dan “dihadapan”.

Selain dari hasil tes *pretest* kemampuan awal menulis dongeng siswa, kondisi awal menulis dengan kedua kelompok tersebut juga terlihat dari sikap kedua kelompok tersebut saat *pretest* berlangsung. Ketika proses KBM berlangsung, siswa mengeluh. Hal ini disebabkan karena siswa merasa kesulitan untuk menuangkan apa yang ada dalam pikirannya ke dalam bentuk tulisan. Antusiasme tidak terlihat pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen meski akhirnya mereka memperhatikan pada saat guru membacakan dongeng. Hal tersebut terjadi kemungkinan karena pembelajaran menulis dongeng sudah disampaikan pada semester gasal dan siswa menyepelkan *pretest* karena sudah

merasa mampu dalam menuliskan kembali dongeng sehingga hasil *pretest* masih kurang.

### **1. Perbedaan Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen**

Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran dengan menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi, sedangkan kelompok kontrol tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi, yaitu sesuai dengan kurikulum atau KTSP (dengan cara tradisional, yaitu ceramah, tanya jawab, dan penugasan). Kelompok kontrol diberi pembelajaran dengan metode yang biasa dilakukan oleh guru ketika pembelajaran menulis dongeng (guru membacakan cerita kemudian siswa menyimak lalu siswa menuliskan kembali dongeng yang telah dibacakan oleh guru). Sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*), dilakukan *pretest* terlebih dahulu. Hasil kemampuan *pretest* antara kelompok kontrol dan eksperimen menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan tingkat kemampuan menulis dongeng dan berangkat dalam keadaan yang sama.

Setelah mendapatkan *pretest*, guru memberikan materi yang berhubungan dengan dongeng dan cara menulis dongeng. Siswa dan guru melakukan tanya jawab terkait materi yang disampaikan, setelah siswa paham, guru membacakan dongeng yang berbeda pada tiap pertemuannya. Selanjutnya, siswa menulis kembali dongeng yang dibacakan oleh guru sesuai dengan kreativitas dan gaya penceritaan masing-masing.

Setelah mendapatkan *pretest* kelompok eksperimen kemudian mendapatkan perlakuan, yaitu pembelajaran dengan menerapkan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi. Proses perlakuan untuk kelompok eksperimen menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi melalui langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Guru menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- b. Guru bertanya jawab dengan siswa tentang jenis-jenis dongeng, unsur-unsur intrinsik, dan langkah-langkah menuliskan kembali dongeng.
- c. Guru memberikan penjelasan mengenai strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi yang akan digunakan untuk penulisan dongeng.
- d. Guru memberikan penjelasan terkait bagaimana cara memahami tayangan film yang disajikan agar siswa paham.
- e. Masing-masing siswa diberikan lembar soal untuk menulis dongeng.
- f. Siswa menyiapkan diri untuk menyimak tayangan film, sementara guru menyiapkan *laptop*, *LCD*, dan *sound speaker*.
- g. Setelah siswa paham mengenai strategi *story impressions*, guru menayangkan film yang berjudul *Mysterious Island*, *Charlie and The Chocolate Factory*, *Aladin dan Lampu Ajaib*, dan *Zathura*.
- h. Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam film.
- i. Siswa menulis unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam film pada lembar jawab yang sudah disediakan.
- j. Di pertengahan cerita, guru memberhentikan tayangan film tersebut.

- k. Guru memberikan *clue* atau petunjuk-petunjuk dari cerita asli yang diambil dari (*setting*, karakter, plot).
- l. Kemudian siswa diberi tugas individu untuk memprediksi cerita selanjutnya sesuai dengan imajinasi dan kreativitas masing-masing berdasarkan *clue* atau petunjuk yang diberikan
- m. Setelah siswa menuliskan cerita prediksinya, guru menayangkan cerita selanjutnya. Kemudian siswa menuliskan kembali cerita tersebut secara utuh mulai dari awal hingga akhir cerita.
- n. Siswa menyunting hasil tulisan mereka berdasarkan penilaian.
- o. Siswa dan guru memberikan kesimpulan.

Kesimpulan dari langkah-langkah pembelajaran kelompok eksperimen yang menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi adalah pada perlakuan pertama, siswa juga diberi lembar soal yang berisi panduan untuk menentukan atau mendata pokok-pokok peristiwa dalam film. Terlebih dahulu siswa dan guru melakukan diskusi tanya jawab mengenai dongeng dan pokok-pokok peristiwa dalam dongeng. Setelah itu siswa mencermati penggunaan strategi *story impressions* dan media film fantasi. Hal ini bertujuan agar siswa tidak kebingungan pada saat tes berlangsung. Selanjutnya, siswa diberi kesempatan untuk bertanya bagi yang belum paham akan penjelasan guru. Tahap selanjutnya, siswa menyimak tayangan film fantasi. Kemudian siswa mengamati film fantasi yang diberikan. Guru menayangkan tayangan film yang dipotong kurang lebih berdurasi 15 menit. Siswa melanjutkan memprediksi cerita tersebut dengan menggunakan *clue* atau petunjuk yang sudah disediakan. Setelah siswa

membuat cerita prediksi, kemudian guru menayangkan film selanjutnya, sehingga siswa dapat mengetahui cerita prediksi yang mereka buat sesuai dengan cerita sebenarnya atau tidak. Tahap terakhir, siswa menuliskan kembali cerita dari awal hingga akhir cerita.

Setiap kelompok diberi pembelajaran (perlakuan) sebanyak empat kali. Pada masing-masing pembelajaran diberi materi dongeng yang berbeda. Dongeng untuk perlakuan pertama pada kelompok eksperimen adalah film yang berjudul *Mysterious Island* (Pulau Misterius) yang bertemakan petualangan. Dongeng untuk perlakuan kedua *Charlie and The Chocolate Factory* (Charlie dan Pabrik Coklat) yang bertemakan kejujuran dan keberuntungan. Dongeng untuk perlakuan ketiga berjudul *Aladin dan Lampu Ajaib* bertemakan kepercayaan terhadap orang lain, dan dongeng untuk perlakuan keempat berjudul *Zathura* bertemakan petualangan ke luar angkasa. Semua materi dongeng yang dipilih tersebut sesuai diajarkan untuk siswa SMP karena memiliki nilai ajaran moral dan pesan amanat yang dapat dijadikan pelajaran oleh siswa.

Siswa pada kelompok eksperimen ini terlihat lebih memiliki perhatian dan antusiasme tinggi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun gambaran situasi pembelajaran dongeng pada kelompok eksperimen dapat dilihat pada foto sebagai berikut.



Gambar 8. Situasi kelas eksperimen pada saat proses pembelajaran.

Setelah dilakukan perlakuan, selanjutnya kedua kelompok tersebut diberi perlakuan *posttest*. Pemberian *posttest* kemampuan menulis dongeng dimaksudkan untuk mengetahui pencapaian hasil kemampuan menulis dongeng setelah diberi perlakuan. Selain itu, *posttest* kemampuan menulis dongeng digunakan untuk membandingkan skor yang dicapai siswa pada saat *pretest* dan *posttest*, apakah hasil kemampuan menulis dongeng siswa sama, meningkat, atau menurun. Kemampuan menulis dongeng antara kelompok eksperimen yang menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dengan kelompok kontrol cara tradisional, yaitu metode ceramah menggunakan dapat diketahui dengan menggunakan rumus Uji-t.

Uji-t digunakan untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis dongeng antara kelompok yang diberi pembelajaran menulis dongeng dengan menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dengan kelompok yang tidak menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi ini dilakukan sebanyak empat kali. Pertama, Uji-t *pretest* kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kedua, Uji-t

*posttest* kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Ketiga, Uji-t selisih skor kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Uji-t *pretest* kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dilakukan untuk mengetahui kemampuan menulis dongeng siswa sebelum diberi perlakuan. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa besarnya *t* hitung adalah 1,818 dengan *df* 75 diperoleh *p* sebesar 0,073. Nilai *p* lebih besar dari signifikansi 0,05 ( $p = 0,073 > 0,05$ ). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hasil Uji-t tidak signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa *pretest* kedua kelompok berangkat dalam keadaan yang sama.

Uji-t *posttest* kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dilakukan untuk menguji keefektifan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dilihat dari perbedaan kemampuan menulis dongeng siswa sesudah diberi perlakuan. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa besarnya *t* hitung adalah 6,793 dengan *df* 75 diperoleh *p* sebesar 0,000. Nilai *p* lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ( $p = 0,000 < 0,05$ ). Dengan demikian, hasil Uji-t tersebut menunjukkan bahwa *posttest* keterampilan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menghasilkan data yang berbeda dan terdapat perbedaan yang signifikan.

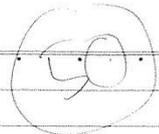
Uji-t selisih skor kemampuan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dilakukan untuk mengetahui perubahan skor kemampuan menulis dongeng antara kelompok eksperimen yang menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dengan kelompok kontrol yang tidak

menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa  $t$  hitung adalah 4,329 dengan  $df$  75 diperoleh  $p$  sebesar 0,000. Nilai  $p$  lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ( $p = 0,000 < 0,05$ ). Dengan demikian, hasil Uji- $t$  tersebut menunjukkan adanya selisih skor kemampuan menulis dongeng yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi kelompok eksperimen lebih mengalami perubahan skor jika dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Berikut ini adalah salah satu contoh penggunaan strategi *story impressions* pada kelompok eksperimen.



Berikut ini adalah contoh hasil *posttest* tulisan siswa kelompok eksperimen.

No	Date
	
Aladin Dan Lampu Ajaib	
<p>Dahulu kala, terdapat seorang ibu dan anak laki-lakinya di sebuah kota Persia. Anak laki-laki itu bernama "Aladin". Suatu hari ada seorang laki-laki yang menemui Aladin. Laki-laki itu mengakui Aladin sebagai keponakannya. Laki-laki itu mengajak Aladin pergi ke luar kota dengan seizin ibunya. Ditengah perjalanan, Aladin mengeluh kecapekan, tetapi ia malah dibentak dan disuruh mencari kayu bakar. Jika Aladin tidak mau, ia akan dibunuhnya. Aladin ragu dengan laki-laki itu bukan pamannya melainkan seorang penyihir. Lalu laki-laki penyihir itu menyalakan api dengan kayu bakar dan mengucapkan mantra. "kraak..." tiba-tiba tanah menjadi berlubang seperti gua.</p>	
<p>Penyihir itu menyuruh Aladin untuk mengambil lampu antik di dasar tanah itu. Tetapi, Aladin tidak mau karena ketakutan. Lalu penyihir itu memaksa Aladin untuk tetap mengambil lampu antik itu, penyihir memberikan cincin kepada Aladin. Kata penyihir itu cincin itu bisa melindungi Aladin. Akhirnya Aladin pun turun ke dasar tanah untuk mengambil lampu itu. Sesampainya di dasar tanah, Aladin pun langsung mengambil lampu antik itu lalu membawanya ke atas. Tetapi, tanah itu semakin tertutup, penyihir menyuruh Aladin untuk memberikan lampu itu kepadanya. Tetapi Aladin tidak mau, dia akan memberikannya setelah ia sampai di atas sana. Penyihir sudah tidak sabar lagi, ia langsung menutup tanah itu dan meninggalkan Aladin di dasar tanah.</p>	
<p>Aladin sangat ketakutan di dalam gua itu, tiba-tiba muncullah seorang Raksasa yang sangat besar, raksasa itu menyuruh Aladin untuk meminta keinginan yang ia mau. Aladin ingin pulang, dia diantar oleh raksasa itu. Setelahnya di rumah, Aladin langsung menceritakan semua yang telah terjadi kepada ibunya.</p>	
<p>Setelah beberapa tahun kemudian, Aladin tumbuh menjadi pemuda yang sangat gagah dan tampan. Waktu itu, Aladin melihat seorang putri yang sangat cantik. Ia ingin menjadikan putri itu sebagai istrinya. Ibu Aladin siap untuk membantunya. Ibu Aladin langsung pergi ke istana dengan membawa semua permatanya. Sampai istana, raja istana langsung setuju jika anaknya menjadi istri Aladin. Raja dan juga putrinya akan pergi ke rumah atau istana Aladin.</p>	

Sesampainya di rumah, ibu langsung menggosok lampu itu dan meminta jin untuk membawakan sebuah istana. Hari itu pun tiba, Baba dan juga putrinya sudah datang di istana Aladin. Lalu pernikahan itu pun langsung dimulai dengan meriah. Penyihir itu melihat pesta pernikahan itu, dan ia pura-pura menjadi Perjual lampu. Ia menawarkan untuk menukar lampu lama dengan lampu baru. Istri Aladin melihat lampu Aladin itu, dan ia langsung menukarnya. Lalu penyihir itu menggosok lampu itu dan menyuruh jin untuk mengangkut istana beserta isi dan juga istri Aladin. Lalu Aladin pergi ke tempat penyihir itu dan mengambil lampu itu di dalam kantongnya. Lalu penyihir terbangun, dan menyerang Aladin. Tetapi peri lampu itu mendorong penyihir hingga tewas.

(S36/VII-B/KE/POS)

Perubahan kemampuan menulis dongeng pada kelompok eksperimen ditunjukkan dari hasil tulisan siswa.

Aspek	Kriteria	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>	Selisih
Isi	Kesesuaian isi teks	4	5	1
	Ketepatan logika urutan cerita	2	4	2
	Kreativitas pengembangan cerita	3	4	2
	Kemenarikan isi cerita	2	4	2
	Ketepatan makna keseluruhan cerita	4	4	0
Organisasi dan penyajian	Ketepatan detil peristiwa	3	5	2
	Kepaduan urutan cerita tiap-tiap paragraph	3	4	1
	Kebaruan dan kekuatan alur	3	4	2
Bahasa	Pilihan kata atau diksi	3	4	1
	Ketepatan kalimat	3	4	1
Mekanik	Ejaan dan tata tulis	3	3	0
	Kerapian	5	5	0
Total		39	50	

Perubahan ditunjukkan oleh beberapa hal, di antaranya terletak pada pengembangan kalimat dan pengembangan jumlah paragraf meningkat

dibandingkan dengan tulisan dongeng siswa pada saat *pretest*. Perubahan siswa yang sangat menonjol terlihat pada isi cerita yang ditulis oleh siswa. Isi cerita terdapat beberapa kriteria, di antaranya 1) kesesuaian isi teks, 2) ketepatan logika urutan cerita, 3) kreativitas pengembangan cerita, 4) kemenarikan isi cerita. Cerita diceritakan secara runtut berdasarkan pokok-pokok peristiwa dan memiliki alur cerita yang baik. Dilihat dari segi penyajian cerita, tulisan dongeng siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan (skor *pretest* 6 menjadi 8 saat *posttest*). Hal ini disebabkan siswa kelompok eksperimen berlatih dengan pembelajaran menulis dongeng yang diberi perlakuan menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi sangat memberi inspirasi bagi siswa untuk mengembangkan imajinasi pada saat menulis dongeng. Dari segi bahasa dan mekanik, kelompok eksperimen juga mengalami peningkatan. Penggunaan pemilihan kata, dan struktur kalimat yang dibuat sudah baik dan sesuai. Begitu pula dengan penggunaan tanda baca dan kepaduan antarparagraf sudah mengalami peningkatan yang signifikan (skor *pretest* 14 menjadi 16 saat *posttest*).

Dari beberapa aspek yang terdapat pada kisi-kisi instrumen menulis dongeng, skor yang paling besar terjadi perubahan terdapat pada aspek isi, yaitu kesesuaian isi teks, ketepatan logika urutan cerita, kreativitas pengembangan cerita, kemenarikan isi cerita, ketepatan detil peristiwa, dan kebaruan dan kekuatan alur. Meskipun aspek yang lain tetap mendukung hasil tulisan siswa.

Adanya strategi *story impressions* dapat membantu siswa dalam mengembangkan ide dalam menuangkan kreativitasnya, sehingga keberadaan alur

cerita menjadi runtut, tinggal bagaimana siswa mengembangkannya sendiri sesuai dengan imajinasi mereka.

Kelompok kontrol juga terlihat telah mengalami perubahan dalam kemampuan menulis dongeng, namun perubahan yang terjadi pada kelompok kontrol tidak signifikan. Hal ini dapat dilihat dari beberapa hal, di antaranya dari hasil tulisan siswa, pengembangan paragraf yang dihasilkan masih kurang, keterpaduan paragraf masih kurang, keterpaduan antarkalimat dan penggunaan ejaan yang masih terdapat kesalahan. Berikut ini contoh hasil *posttest* tulisan dongeng siswa kelompok kontrol.

us  
Aladin dan Lampu Ajaib

(37)

No  
Date

Dahulu kala di Persia, Aladin bertemu lelaki yang mengaku sebagai pamannya lalu mengajak Aladin keluar kota. Aladin mengeluh tetapi pamannya membentakinya & mengancam akan memukulnya. Dan ternyata orang itu adalah penyihir.

Penyihir itu menghentakkan kakinya ketanah & muncullah lubang besar dan menyuruh Aladin masuk kesana & mengambil lampu. Lalu Penyihir itu memberi cincin yang dapat Melindunginya di dalam lubang itu. Lalu pintu lubang itu mulai tertutup. Penyihir itu menyuruh Aladin memberikan lampu itu, tetapi Aladin tidak mau sebelum dia keluar dari lubang itu.

Aladin menangis meminta tolong, tiba-tiba keluar raksasa dari lampu ajaib itu, Aladin merasa ketakutan. Raksasa itu mengaku dirinya adalah peri lampu dan mengantar Aladin pulang. Setelahnya dirumah Ibu menggosok lampu itu & meminta makanan.

Aladin bertemu seorang putri Raja yang sangat Cantik & meminta ibunya datang kerumah Raja & memberikan permata-permata milik Aladin. Ibu meminta peri lampu untuk membuat istana megah. Sang Raja pun tiba, lalu meminta ibu menikahkan putranya dengan putri Raja.

Merekapun melangsungkan pesta pernikahan. Ternyata penyihir itu mengancam menjadi penjual lampu. Lalu Jasmine istri Aladin pergi keluar untuk mengganti lampu yang lama dengan yang baru. Lalu Jasmine dicekap penyihir itu.

Aladin menyelamatkan Jasmine dan hidup bahagia di istana tempat dia tinggal dan meminta peri lampu mengembalikan istananya kembali ke persia.

$$4 + 2 + 2 + 2 + 4 + 3 + 3 + 2 + 3 + 3 + 3 + 5 = 37$$

Perubahan kemampuan menulis dongeng pada kelompok kontrol ditunjukkan dari hasil tulisan siswa.

Aspek	Kriteria	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>	Selisih
Isi	Kesesuaian isi teks	4	4	0
	Ketepatan logika urutan cerita	2	2	0
	Kreativitas pengembangan cerita	2	2	0
	Kemenarikan isi cerita	2	2	0
	Ketepatan makna keseluruhan cerita	3	4	1
Organisasi dan penyajian	Ketepatan detil peristiwa	3	3	0
	Kepaduan urutan cerita tiap-tiap paragraf	3	3	0
	Kebaruan dan kekuatan alur	3	2	0
Bahasa	Pilihan kata atau diksi	3	3	0
	Ketepatan kalimat	3	3	0
Mekanik	Ejaan dan tata tulis	3	3	0
	Kerapian	4	5	1
Total		34	37	

Pada contoh karangan di atas, dapat diketahui bahwa tulisan siswa masih menunjukkan kekurangan dalam hal isi, penyajian cerita, bahasa, dan mekanik. Dalam hal isi, kekurangan tulisan siswa terlihat tidak adanya pesan amanat yang tersirat di dalam dongeng, yaitu kepercayaan kepada orang lain. Selain itu, alur cerita dan konflik kurang terbangun dengan baik. Siswa tidak menjelaskan secara baik rangkaian peristiwa yang terdapat dalam dongeng. Penulis juga tidak memperkenalkan tokoh utama pada paragraf pertama. Akan tetapi, pada tulisan dongeng tersebut, tokoh dan watak tokoh tergambar dengan jelas oleh penulis.

Dari segi penyajian cerita, kekurangan tulisan siswa masih tampak jelas, yaitu berupa cerita yang singkat. Pada paragraf pertama, penulis langsung menyebutkan tokoh utamanya, yaitu Aladin dan hanya secara singkat menceritakannya. Terlihat jelas, penulis tidak menciptakan konflik dalam

dongeng tersebut. Penulis tidak menceritakan bagaimana pada saat Aladin mengusap-usap jarinya kemudian muncul seorang raksasa dari cincin itu. dan bagaimana akhirnya si penyihir tewas. Penulis terlalu singkat dalam penyajian cerita, sehingga tidak mampu terbangun dengan baik. Selain itu, tidak ada perumpamaan, majas, dan gaya bahasa yang disisipkan untuk membumbui cerita agar terkesan lebih menarik.

Dari segi bahasa, kekurangan pada tulisan siswa di atas masih tampak jelas, yaitu pemilihan diksi dan pemakaian konjungsi. Pada paragraf terakhir pemilihan diksi yang tidak tepat terletak pada kata *menikahi* yang seharusnya ditulis “menikah”. Sementara itu, penerapan konjungsi yang tidak tepat terlihat pada paragraf ketiga, yaitu penerapan konjungsi *dan*. Penulisan konjungsi *dan* harus disambung dengan konjungsi sebelumnya. Kata “dan” merupakan penanda dari frasa koordinatif yang seharusnya tidak diawali titik pada penulisan sebelumnya, namun tetap dirangkaikan dalam satu kalimat. Kesalahan penggunaan konjungsi dan dapat dilihat pada kalimat berikut ini; *Dan ternyata orang itu adalah penyihir*. Pada kalimat tersebut, konjungsi dan sebaiknya dihilangkan saja sehingga menjadi “Ternyata orang itu adalah penyihir”.

Dari segi mekanik, kekurangan pada tulisan siswa terlihat dari banyaknya kesalahan penulisan huruf kapital, ejaan, dan adanya penulisan kata. Pada paragraf pertama, kesalahan penggunaan huruf kapital terlihat pada kata *Pamannya* yang harusnya ditulis menggunakan huruf kecil karena merupakan nama tokoh, yaitu menjadi “pamannya”. Pada paragraf terakhir, juga terdapat kesalahan penggunaan huruf kapital terlihat pada kata *persia* yang harusnya ditulis menggunakan huruf

kapital karena merupakan nama tempat, yaitu menjadi “Persia”. Rata-rata, siswa salah dalam menulis kata dengan singkatan yang seharusnya seperti yang terlihat pada kata *yg*, *&*, *tiba*”, dan *dgn*. Yang seharusnya ditulis lengkap, yaitu “yang”, “dan”, “tiba-tiba”, dan “dengan”. Kesalahan penulisan ejaan pada tulisan tersebut terlihat pada kata *dirumah*, *kerumah*, yang seharusnya ditulis “di rumah”, “ke rumah”.

## **2. Keefektifan Penggunaan Strategi *Story Impressions* Berbantuan Media Film Fantasi terhadap Kemampuan Menulis Dongeng**

Keefektifan penggunaan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dalam pembelajaran menulis dongeng diketahui dengan analisis uji-t selisih skor dan perhitungan gain skor. Perhitungan menggunakan rumus statistik dengan bantuan komputer program SPSS 16.0 diperoleh nilai  $t$  hitung = 4,329 dengan  $df$  75, pada taraf signifikansi 0,05% (5%). Hasil Uji-t selisih skor keterampilan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menghasilkan nilai  $p$  sebesar 0,000. Nilai  $p$  lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ( $p = 0,000 < 0,05$ ). Dengan demikian, hasil Uji-t menunjukkan bahwa terdapat selisih skor keterampilan menulis dongeng antara kelompok kontrol yang mendapat pembelajaran tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dan kelompok eksperimen yang mendapat pembelajaran menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi. Perhitungan selanjutnya menggunakan gain skor. Gain skor merupakan selisih *mean posttest* dan *pretest* dari masing-masing kelompok kontrol dan eksperimen. Gain skor digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan atau penurunan skor

*mean* masing-masing kelompok. Gain skor kelompok kontrol yakni 3,45, sementara gain skor kelompok eksperimen yakni 7,10. Hasil gain skor tersebut menyatakan bahwa gain skor kelompok eksperimen lebih besar dari gain skor kelompok kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi pada kelompok eksperimen lebih efektif dibandingkan dengan kelompok kontrol yang mendapat pembelajaran tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi.

Dari 39 siswa dalam kelompok eksperimen terdapat 27 siswa yang telah mencapai nilai KKM (75). Artinya, lebih dari setengah dari jumlah siswa telah mencapai nilai KKM (75), yakni skor 43-45 dengan nilai 72-75, dan skor 46-48 dengan nilai 77-80. Skor tertinggi mengalami perubahan skor dari 45 menjadi 55 atau dengan nilai dari 80 menjadi 92, begitu pula dengan skor terendah mengalami perubahan skor dari 32 menjadi 37 atau dengan nilai 53 menjadi 62. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *posttest* mengalami perubahan yang baik. Semula banyak siswa mendapatkan skor yang masih kurang pada saat *pretest* dan mengalami perubahan yang signifikan pada saat *posttest*.

Keefektifan penggunaan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi juga dapat dilihat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kelompok eksperimen lebih efektif dibandingkan pembelajaran pada kelompok kontrol. Hal ini ditunjukkan dari aktivitas siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran. Siswa kelompok eksperimen mempunyai ketertarikan dan antusiasme yang tinggi dalam proses pembelajaran, hal ini tentu saja mempengaruhi minat siswa dalam proses menulis, sehingga hasil tulisan siswa menjadi lebih baik.

Tersedianya sarana dan prasarana di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta, khususnya yang terkait dengan pembelajaran sudah sangat baik. Di setiap kelas sudah terpasang LCD yang memudahkan guru dalam proses kegiatan belajar mengajar. Lingkungan sekolah yang bersih dan rapi membuat suasana belajar menjadi nyaman.

Penggunaan strategi *story impressions* ini menggunakan daya imajinasi dan kreativitas siswa dalam menuliskan cerita prediksi. Agar lebih menarik lagi, diperlukan adanya media pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (via Arsyad, 2010: 15) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Media film dirasa cocok karena berhubungan dengan strategi yang akan digunakan. Media film bermacam-macam, salah satunya adalah film fantasi. Film fantasi adalah film dengan tema fantastis, biasanya melibatkan sihir, peristiwa supranatural, membuat-percaya makhluk, atau dunia fantasi eksotis. Genre ini dianggap berbeda dari film fiksi ilmiah dan film horror. Lambang audio visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

Media film fantasi dipilih karena pada kenyataannya dalam beberapa tahun terakhir film bioskop menjadi sesuatu yang digemari dan memiliki daya tarik tersendiri bagi masyarakat. Selain itu, film fantasi tidak hanya memberikan suatu tampilan yang menarik, tetapi dalam film fantasi yang dipilih, seperti *Mysterious Island*, *Charlie and The Chocolate Factory*, *Aladin* dan *Lampu Ajaib*, dan

*Zathura* terdapat unsur-unsur moral di dalamnya. Jadi, siswa dapat belajar dan mengambil manfaat setelah melihat tayangan film fantasi tersebut. Media film ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam menulis dongeng. Media film fantasi ini memberi stimulus sehingga dapat membantu siswa dalam mengembangkan imajinasinya dan terjadi proses kreatif sastra dalam penulisan dongeng. Hal inilah yang menyebabkan penggunaan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi ini efektif untuk digunakan sebagai strategi dan media pembelajaran menulis dongeng.

Pada saat proses pembelajaran menulis berlangsung di kelas eksperimen, terlihat adanya ketertarikan siswa terhadap strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi. Siswa juga menunjukkan sikap tekun dan perhatian ketika proses kreatif menulis dongeng berlangsung di dalam kelas. Sementara itu, siswa pada kelompok kontrol memiliki sikap yang berbeda pada saat pembelajaran berlangsung. Siswa kelompok kontrol banyak mengeluh ketika proses kreatif menulis dongeng dilakukan. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran di kelas yang cenderung monoton sehingga menyebabkan siswa merasa bosan.

Dalam memilih media film fantasi, dilakukan pemilihan yang tepat dan sesuai dengan pembelajaran dongeng siswa kelas VII. Dongeng yang akan dipilih adalah dongeng bertema *modern*, maka film yang dipilih adalah film yang bergenre fantasi, yaitu *Mysterious Island*, *Charlie and The Chocolate Factory*, *Aladin dan Lampu Ajaib*, dan *Zathura*. Penggunaan media film fantasi ini memanfaatkan *audio-visual* yang menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun gambaran proses

pembelajaran menulis dongeng yang menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi sebagai berikut.



**Gambar 9. Antusiasme Siswa Kelompok Eksperimen pada Saat Perlakuan**

Pada gambar di atas, siswa sedang memperhatikan tayangan film fantasi yang disajikan pada layar LCD dilengkapi dengan *sound* yang membantu proses pembelajaran berlangsung. Dari gambar tersebut, terlihat siswa penuh perhatian dalam memperhatikan film yang ditampilkan. Film yang menarik membuat siswa semakin bersemangat sehingga siswa tidak merasa bosan, terutama pada saat proses pengembangan imajinasi dalam menuliskan cerita prediksi. dengan demikian, media film fantasi dapat membantu penerapan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dalam pembelajaran menulis dongeng.

Keefektifan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi selain mempermudah siswa dalam merangsang imajinasi siswa untuk meningkatkan kemampuan menulis, ternyata juga dapat mempermudah guru pada saat proses pembelajaran. Melalui strategi ini, guru merasa lebih mudah dalam menyampaikan materi dongeng kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat

tercapai. Selain itu, guru mampu menarik perhatian siswa ketika proses pembelajaran, sehingga dapat memaksimalkan kemampuan siswa dalam proses kreatif menulis dongeng.

Dengan demikian penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian-penelitian menulis dongeng sebelumnya yang sudah pernah dilakukan dan diketahui hasilnya efektif terhadap pembelajaran menulis dongeng.

*Pertama*, hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang berjudul “*Keefektifan Penggunaan Model Strata Dalam Pembelajaran Menulis Dongeng Siswa Kelas VII SMP N 1 Kaliangkrik Magelang*” oleh Erva Agus Rahmawati. Model strata ini merupakan salah satu model pembelajaran sastra yang menerapkan 3 langkah pokok, yaitu penjelajahan, interpretasi, dan rekreasi. Pada langkah penjelajahan siswa diberi kesempatan memahami suatu karya sastra dengan membaca, mendengarkan, dan menghayati secara langsung karya sastra itu. Pada tahap interpretasi siswa dengan bimbingan guru diusahakan mampu menganalisis dan menafsirkan unsur-unsur cerita. Langkah rekreasi dengan cara merupakan langkah pendalaman. Pada langkah ini siswa diharapkan mampu mengkreasikan kembali karya sastra tersebut dengan cara mengubah bagian cerita dari bentuk narasi menjadi dialog, menuliskan kembali suatu bagian dari sudut pandangan salah seorang pelaku, dan sebagainya.

Penelitian ini menjadi relevan dengan hasil penelitian tersebut karena hasil yang diperoleh dari penelitian ini juga menunjukkan meningkatnya hasil menulis dongeng siswa. Di samping itu juga siswa juga lebih bisa mengeksplorasi hasil

pengamatannya dalam tahap prapenulisan yang mampu meningkatkan kualitas hasil penulisan dongengnya.

*Kedua*, hasil penelitian ini memiliki relevansi dengan hasil penelitian yang berjudul “*Keefektifan Media Film Animasi Dalam Pembelajaran Apresiasi Dongeng Pada Siswa Kelas VII SMP N 1 Pleret Kabupaten Bantul*” oleh Kurnia Puspita Rosmala Sari. Dalam penelitian eksperimennya, Kurnia mencoba menerapkan media film animasi untuk menguji keefektifan media tersebut dalam pembelajaran apresiasi dongeng. Media film animasi mampu menampilkan gambar-gambar hidup secara nyata. Sehingga dapat mengaktifkan kreativitas imajinatifnya untuk menuangkan ide yang terekam dalam pikiran mereka tentang isi film animasi. Dari hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa penggunaan media film animasi pada pembelajaran apresiasi dongeng lebih efektif dibandingkan yang tidak menggunakan media film animasi.

Penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini karena di samping sama-sama penelitian eksperimen juga memanfaatkan media film sebagai penguatan daya imajinasi siswa. Hal ini karena pada pembelajaran apresiasi dongeng, siswa diharapkan mampu untuk mengapresiasi dongeng sesuai dengan kreativitas dan daya imajinasi siswa. Hal ini sama dengan yang dilakukan pada penelitian ini dengan memanfaatkan media *audio visual* cerita dongeng mampu memaksimalkan daya imajinasi siswa dan terbukti efektif untuk mengetahui perubahan kemampuan menulis dongeng.

Melihat adanya kebermanfaatan dan keefektifan dari strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi, dapat disimpulkan bahwa strategi

*story impressions* berbantuan media film fantasi ini dapat digunakan sebagai bagian dari salah satu inovasi pembelajaran guna meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas guru maupun peserta didik. Meski demikian, strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi ini juga tidak lepas dari beberapa kelebihan dan kekurangan yang menyertainya. Untuk itu, diperlukan penelitian lebih lanjut guna mengetahui sejauh mana strategi ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran selain untuk pembelajaran keterampilan menulis dongeng.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka penulis dapat menarik kesimpulan dalam penelitian ini. ada dua kesimpulan yang penulis kemukakan pada bab ini.

*Pertama*, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dan kemampuan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang mendapat pembelajaran tanpa menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi. Hal tersebut dibuktikan dari hasil perhitungan Uji-t skor *posttest* antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 16.0 dan dari perhitungan tersebut diperoleh nilai t hitung = 6,793 dengan df 75, pada taraf signifikansi 0,05% (5%). Hasil Uji-t *posttest* keterampilan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menghasilkan nilai p sebesar 0,000. Nilai p lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ( $p = 0,000 < 0,05$ ).

*Kedua*, strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi efektif digunakan dalam pembelajaran menulis dongeng siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Hal tersebut dibuktikan dari hasil analisis uji-t data selisih skor *pretest-posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dan analisis statistik gain skor yang dilakukan dengan bantuan SPSS versi 16.0. Hasil

Uji-t selisih skor keterampilan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diperoleh nilai t hitung = 4,329 dengan df 75 menghasilkan nilai p sebesar 0,000. Nilai p lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ( $p = 0,000 < 0,05$ ). Gain skor dari kelompok kontrol sebesar 3,45 dan kelompok eksperimen sebesar 7,10. Melalui gain skor tersebut dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan rerata skor yang cukup signifikan.

## **B. Implikasi**

Berdasar pada simpulan di atas, beberapa hal yang dapat diimplikasikan dalam pembelajaran menulis dongeng yaitu, proses pembelajaran menulis dongeng akan berhasil dengan baik jika faktor pendukung belajar mengajar dapat digunakan dengan tepat. Salah satu faktor pendukung tersebut adalah penggunaan strategi pembelajaran dibantu dengan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan secara tepat. Oleh sebab itu, guru sebagai pengajar diharapkan dapat menerapkan strategi juga menyiapkan media pembelajaran yang menarik dan melibatkan peran serta siswa, sehingga siswa lebih menikmati proses belajar dan termotivasi untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan adalah strategi *story impressions*. Penggunaan strategi *story impressions* ini mampu merangsang daya imajinasi dan kreativitas siswa dalam menuliskan cerita prediksi. Selain itu, media film ini memberi stimulus sehingga dapat membantu siswa dalam mengembangkan imajinasinya dan terjadi proses kreatif sastra dalam penulisan

dongeng, selain itu dapat menarik perhatian dan antusiasme siswa sehingga tidak jenuh seperti pembelajaran yang biasa dilakukan.

### C. Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi di atas, dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut.

1. Dari hasil penelitian ini, terbukti bahwa strategi pembelajaran *story impressions* berbantuan media film fantasi efektif dapat digunakan dalam pembelajaran menulis dongeng. Penggunaan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi dapat memberi kesan menarik pada pembelajaran sehingga siswa tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Kelebihan lain dari penggunaan strategi ini adalah dapat mempermudah siswa dalam mencari ide dan inspirasi dalam proses pembelajaran menulis dongeng. Selain itu, pembelajaran menulis dongeng menggunakan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi juga melibatkan peran serta siswa secara langsung. Strategi ini bermanfaat bagi siswa karena dapat dijadikan sarana bagi siswa untuk dapat mengolah imajinasi mereka dalam menentukan cerita prediksi yang terdapat pada tayangan film tersebut, sehingga siswa sangat aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dari beberapa keuntungan penggunaan strategi *story impressions* berbantuan media film fantasi tersebut, guru mata pelajaran bahasa Indonesia disarankan menggunakan strategi ini untuk memperoleh hasil kemampuan menulis dongeng siswa yang maksimal.

2. Bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian serupa dengan menambah jumlah perlakuan sehingga penelitian lebih maksimal dan akurat sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aminudin. 2009. *Pandai Memahami dan Menulis Cerita Pendek*. Bandung: PT. Pribumi Mekar.
- Arikuto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Cetakan keempatbelas. Jakarta: Bina Aksara.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. 1996. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Buehl, Doug. 2001. *Classroom Strategies for Interactive Learning* (2<sup>nd</sup> ed., p. 133). Newark, DE: International Reading Association.
- BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan). 2006. *Standar Isi 2006 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta.
- Dick, F. Bernard. 1997. *Anatomy of Film* (Third Edition). New York: St. Martin's Press.
- Enre, Fachruddin Ambo. 1988. *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Fowkes, A. Katherine. 2010. *The Fantasy Film*. United Kingdom: Willey Blackwell.
- Iskandarwassid, Sunendar Dadang. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Cetakan ketiga. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Kurniawan, Heru. 2009. *Sastra Anak dalam Kajian Strukturalisme, Sosiologi Semiotika, hingga Penulisan Kreatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kusmaryadi, Ismail. 2007. *Menulis dengan Hati Membangun Motivasi Menulis*. Bandung: PT. Pribumi Mekar.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- \_\_\_\_\_. 2009. *Statistik Terapan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- \_\_\_\_\_. 2005. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- \_\_\_\_\_. 1998. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta Gadjah Mada University Press.
- Putra, Alfiandika Nur Muhammad. 2011. *Uji Normalitas Gain*. <http://biologipedia.blogspot.com>. (diunduh pada 12 Februari 2013).

- Rahmanto. 2004. *Metode Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Kanisius.
- Rahmawati, Erva Agus. 2011. Keefektifan Penggunaan Model Strata dalam Pembelajaran Menulis Dongeng Siswa Kelas VII SMP N I Kaliangkrik Magelang. *Skripsi*. Yogyakarta: FBS UNY.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sari, Kurnia Puspita Rosmala. 2010. Keefektifan Media Film Animasi Dalam Pembelajaran Apresiasi Dongeng Siswa Kelas VII SMP N 1 Pleret Bantul. *Skripsi*. Yogyakarta: FBS UNY.
- Sekarjati, Ayu. 2012. *1001 Dongeng Dunia Paling Inspiratif untuk Anak*. Yogyakarta: Araska.
- Soeparno, 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: PT. Intan-Pariwara.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Cetakan ketujuhbelas. Bandung: Alfabeta.
- Suharna, dkk. 2010. *Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bogor: Yudhistira.
- Sumarno, Marseli. 1996. *Dasar-dasar Apresiasi Film*. Jakarta: Grasindo.
- Tarigan, Henry Guntur. 2000. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Gie, The Liang. 2002. *Terampil Mengarang*. Yogyakarta: Andi.
- Wiesendanger, D. Katherine. 2001. *Strategies for Literacy Education*. Columbus: Upper Saddle River
- Wilshin, Mark. 2010. *Sinema dalam Sejarah: Fiksi Sains & Fantasi*. Jakarta: KPG.
- Wiyatmi, dkk. 2012. *Pengembangan Profesionalisme Guru Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: UNY.
- WS, Titik, dkk. 2012. *Kreatif Menulis Cerita Anak*. Bandung: Nuansa.

# LAMPIRAN

# SILABUS

Lampiran 1

**SILABUS**

**Sekolah** : SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta

**Mata Pelajaran** : Bahasa Indonesia

**Kelas/Semester** : VII/1

**Aspek** : Menulis

**Standar Kompetensi** : 8. Mengapresiasi pikiran, perasaan, dan pengalaman melalui pantun dan dongeng.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Karakter	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen		
8.2 Menulis kembali dengan bahasa sendiri dongeng yang pernah dibaca	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengertian Dongeng</li> <li>2. Ciri-ciri Dongeng</li> <li>3. Jenis-jenis Dongeng</li> <li>4. Unsur-unsur Intrinsik</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menulis dongeng yang telah dibaca atau didengar</li> <li>• Membahas dongeng yang telah ditulis siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi unsur intrinsik dalam dongeng</li> <li>• Mengembangkan daftar kata petunjuk dalam bentuk cerita prediksi</li> <li>• Menuliskan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Secara cermat</li> <li>• Secara teliti</li> <li>• Secara jujur</li> <li>• Tanggung jawab</li> <li>• Percaya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tugas Individu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uraian bebas</li> </ul>	4 x 40'	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku kumpulan dongeng</li> <li>• Film Fantasi</li> </ul>

atau didengar	5. Dongeng Cara Menulis Kembali Dongeng		kembali dongeng film fantasi yang diperdengarkan dengan menggunakan bahasa sendiri	diri				
------------------	---	--	---	------	--	--	--	--

Yogyakarta, April 2013  
Guru Mata Pelajaran

Sri Rukun Daswati, S.Pd.  
NIP 19621128 198711 2 002

**RPP KELOMPOK KONTROL  
DAN KELOMPOK  
EKSPERIMEN**

## Lampiran 2

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****RPP***Prestest* Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Sekolah	: SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: VII/1
Alokasi Waktu	: 2 x 40 menit
Standar Kompetensi	: 8. Mengekspresikan pikiran, perasaan, dan pengalaman melalui pantun dan dongeng
Kompetensi dasar	: 8.2. Menulis kembali dengan bahasa sendiri dongeng yang pernah dibaca atau didengar
Indikator	: 1. Mampu menentukan pokok-pokok dongeng 2. Mampu menuliskan kembali dongeng berdasarkan urutan pokok-pokok dongeng 3. Mampu menuliskan kembali dongeng yang dibaca atau diperdengarkan dengan menggunakan bahasa sendiri.

**A. Tujuan Pembelajaran**

1. Mampu menentukan pokok-pokok yang dapat dikembangkan menjadi dongeng
2. Mampu menulis dongeng berdasarkan pokok-pokok yang ditentukan
3. Mampu menulis dongeng yang dibaca atau didengar dengan memperhatikan kelogisan urutan cerita, pilihan kata (diksi), tanda baca, dan ejaan.

**B. Materi Pembelajaran****1. Pengertian Dongeng**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi (terutama tentang kejadian zaman dulu yang aneh-aneh).

Selanjutnya Nurgiyantoro (2005: 200) mengatakan bahwa dongeng merupakan suatu bentuk cerita rakyat yang bersifat universal yang dapat ditemukan di berbagai pelosok masyarakat dunia. Istilah dongeng dapat dipahami sebagai cerita yang tidak benar-benar terjadi dan dalam banyak hal sering tidak masuk akal. Dari sudut pandang ini ia dapat dipandang sebagai cerita fantasi, cerita yang mengikuti daya fantasi walau terkesan aneh-aneh walau secara logika sebenarnya tidak dapat diterima.

## 2. Ciri-ciri Dongeng

- a. Dongeng disebarakan dari mulut ke mulut dan dongeng sering ditemukan tanpa diketahui asal usul nama pengarangnya.
- b. Bersifat istana sentris, artinya kisah yang diangkat lebih banyak pada kehidupan istana kerajaan.
- c. Bersifat fantasi (khayalan)
- d. Terdapat ajaran moral

## 3. Jenis-jenis dongeng

Sama halnya dengan cerita binatang, dilihat dari waktu kemunculannya, dongeng dapat dibedakan ke dalam dongeng klasik dan modern. Sesuai dengan pembedaan yang dilakukan Stewig (via Nurgiyantoro, 2005: 201) dongeng klasik termasuk ke dalam sastra tradisional, sedang dongeng modern ke dalam sastra rekaan. Dongeng klasik adalah cerita yang muncul sejak zaman dahulu yang telah mewaris secara turun-temurun lewat tradisi lisan, dipihak lain dongeng modern adalah cerita dongeng yang sengaja ditulis untuk maksud bercerita dan agar tulisannya itu dibaca oleh orang lain. Yang terdapat pada dongeng klasik, yaitu fabel, legenda, sage, mitos. Contohnya *Dongeng Kancil*, cerita *Asal Usul Banyuwangi*, cerita *Panjilaras*, dan cerita *Nyi Roro Kidul*. Sedangkan dongeng modern adalah cerita fantasi modern, seperti cerita-cerita *Harry Potter* (J.K Rowling), *Lord of The Rings* (J.R.R. Tolkien). Contoh untuk karya sastra Indonesia misalnya adalah *Hilangnya Ayam Bertelur Emas* (Djokolelono) dan *Putri Berwajah Buruk* (Poppy Donggo Hutagalung).

#### 4. Unsur-unsur dongeng

Dongeng merupakan salah satu cerita fiksi yang di dalamnya memiliki unsur intrinsik dan ekstrinsik.

##### a. Tema

Tema, menurut Stanton dkk (via Nurgiyantoro, 1998: 67) adalah makna yang dikandung oleh cerita. Tema sebuah karya sastra selalu berkaitan dengan makna (pengalaman) kehidupan. Melalui karyanya itulah pengarang menawarkan makna tertentu kehidupan, mengajak pembaca untuk melihat, merasakan, dan menghayati makna (pengalaman) kehidupan dengan cara bagaimana ia memandang permasalahan tersebut.

##### b. Tokoh

Istilah “tokoh” menunjuk pada orangnya, pelaku cerita. Tokoh cerita dimaksudkan sebagai pelaku yang dikisahkan perjalanan hidupnya dalam cerita fiksi sebagai pelaku maupun penderita berbagai peristiwa yang diceritakan (Nurgiyantoro, 2005: 222).

##### c. Alur

Istilah yang biasa dipergunakan untuk menyebut alur adalah alur cerita, plot, jalan cerita. Alur berkaitan dengan masalah bagaimana peristiwa, tokoh, dan segala sesuatu itu digerakkan, dikisahkan menjadi sebuah rangkaian cerita yang padu dan menarik (Nurgiyantoro, 2005: 237).

##### d. Latar

Sebuah cerita fiksi yang hadir dengan menampilkan tokoh dan alur memerlukan kejelasan tempat di mana cerita itu terjadi, kapan waktu terjadinya, dan latar belakang social-budaya masyarakat tempat para tokoh berinteraksi dengan sesame. Latar (setting) dapat dipahami sebagai landasan tumpu berlangsungnya berbagai peristiwa dan kisah yang diceritakan dalam cerita fiksi (Nurgiyantoro, 2005: 248-249).

##### e. Moral

Moral dalam karya sastra dapat dipandang sebagai amanat, pesan, message. Moral dalam cerita, menurut Kenny (via Nurgiyantoro, 1998: 321),

biasanya dimaksudkan sebagai suatu saran yang berhubungan dengan ajaran moral tertentu yang bersifat praktis, yang dapat diambil (dan ditafsirkan) lewat cerita yang bersangkutan oleh pembaca.

**5. Hal-hal yang Perlu Diperhatikan dalam Menuliskan Kembali Dongeng yang Dibaca atau Didengar dengan langkah-langkah berikut.**

- a. Menyimak dongeng film fantasi dengan cermat beserta unsur intrinsiknya.
- b. Memahami isi cerita.
- c. Mengembangkan cerita sesuai dengan daftar kata kunci menjadi cerita prediksi dongeng yang diperdengarkan.
- d. Menggunakan pilihan kata (diksi) yang menarik, ejaan, dan kalimat yang efektif.

**C. Metode Pembelajaran**

1. Inkuiri
2. Penugasan

**D. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran**

Bentuk Kegiatan	Langkah-Langkah Kegiatan	Waktu
Pendahuluan a. Motivasi b. Prasyarat	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan memulai dengan berdoa bersama</li> <li>b. Guru menanyakan kabar siswa</li> <li>c. Guru mengabsen siswa</li> <li>d. Guru menyampaikan Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran</li> <li>e. Guru bertanya jawab dengan siswa tentang dongeng yang pernah dibaca dan didengar.</li> </ol>	3 menit
Kegiatan Inti	<p><i>Eksplorasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa menyimak penyajian materi menulis dongeng (dari guru)</li> </ol>	20 menit

	<p><i>Elaborasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa membaca buku dongeng yang diberikan oleh guru</li> <li>Siswa menentukan unsur-unsur intrinsik dalam dongeng</li> <li>Siswa menceritakan kembali dongeng yang telah dibaca dengan bahasa sendiri.</li> </ol> <p><i>Konfirmasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengumpulkan hasil cerita dongeng yang telah ditulis</li> </ol>	<p>55 menit</p> <p>7 menit</p>
Kegiatan Akhir	<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru dan siswa merefleksi hasil pembelajaran</li> <li>Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, motivasi hadiah terhadap keberhasilan peserta didik</li> <li>Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dan menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.</li> </ol>	5 menit

#### E. Sumber/Bahan/Alat

- Buku Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia

#### Kisi-kisi Instrumen Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menentukan pokok-pokok dongeng</li> <li>Mampu menulis dongeng</li> </ul>	<p>Tes tulis</p> <p>Tes praktik/kin</p>	<p>Uraian</p> <p>Uji petik kerja</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tentukan pokok-pokok dongeng yang</li> </ul>

berdasarkan urutan pokok-pokok dongeng	erja		kamu baca/dengar! • Tuliskanlah dengan bahasamu sendiri dongeng yang bam kamu baca/dengar!
--	------	--	---

### Rubrik Penilaian

No	Aspek	Kriteria	Skor Maksimal
1.	Isi	Kesesuaian isi teks	5
		Ketepatan logika urutan cerita	5
		Kreatifitas pengembangan cerita	5
		Kemenarikan isi cerita	5
		Ketepatan makna keseluruhan cerita	5
2.	Organisasi dan penyajian	Ketepatan detil peristiwa tokoh, latar/setting, alur	5
		Kepaduan urutan cerita pada tiap-tiap paragraph	5
		Kebaruan dan kekuatan alur	5
3.	Bahasa	Pilihan kata (diksi)	5
		Ketepatan kalimat	5
4.	Mekanik	Ejaan dan tata tulis	5
		Kerapian	5
Skor total			60

**Keterangan :**

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Mengetahui  
Guru Pembimbing,

Sri Rukun Daswati, S.Pd.  
NIP 19621128 198711 2 002

Yogyakarta, April 2013  
Mahasiswa

Desy Purnamawati  
NIM 09201244056

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### RPP

*Posttest* Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Sekolah	: SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: VII/1
Alokasi Waktu	: 2 x 40 menit
Standar Kompetensi	: 8. Mengekspresikan pikiran, perasaan, dan pengalaman melalui pantun dan dongeng
Kompetensi dasar	: 8.2. Menulis kembali dengan bahasa sendiri dongeng yang pernah dibaca atau didengar
Indikator	: 1. Mampu menentukan pokok-pokok dongeng 2. Mampu menuliskan kembali dongeng berdasarkan urutan pokok-pokok dongeng 3. Mampu menuliskan kembali dongeng yang dibaca atau diperdengarkan dengan menggunakan bahasa sendiri.

#### A. Tujuan Pembelajaran

1. Mampu menentukan pokok-pokok yang dapat dikembangkan menjadi dongeng
2. Mampu menulis dongeng berdasarkan pokok-pokok yang ditentukan
3. Mampu menulis dongeng yang dibaca atau didengar dengan memperhatikan kelogisan urutan cerita, pilihan kata (diksi), tanda baca, dan ejaan.

#### B. Materi Pembelajaran

##### 1. Pengertian Dongeng

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi (terutama tentang kejadian zaman dulu yang aneh-aneh). Selanjutnya Nurgiyantoro (2005: 200) mengatakan bahwa dongeng merupakan

suatu bentuk cerita rakyat yang bersifat universal yang dapat ditemukan di berbagai pelosok masyarakat dunia. Istilah dongeng dapat dipahami sebagai cerita yang tidak benar-benar terjadi dan dalam banyak hal sering tidak masuk akal. Dari sudut pandang ini ia dapat dipandang sebagai cerita fantasi, cerita yang mengikuti daya fantasi walau terkesan aneh-aneh walau secara logika sebenarnya tidak dapat diterima.

## 2. Ciri-ciri Dongeng

- a. Dongeng disebarakan dari mulut ke mulut dan dongeng sering ditemukan tanpa diketahui asal usul nama pengarangnya.
- b. Bersifat istana sentris, artinya kisah yang diangkat lebih banyak pada kehidupan istana kerajaan.
- c. Bersifat fantasi (khayalan)
- d. Terdapat ajaran moral

## 3. Jenis-jenis dongeng

Sama halnya dengan cerita binatang, dilihat dari waktu kemunculannya, dongeng dapat dibedakan ke dalam dongeng klasik dan modern. Sesuai dengan pembedaan yang dilakukan Stewig (via Nurgiyantoro, 2005: 201) dongeng klasik termasuk ke dalam sastra tradisional, sedang dongeng modern ke dalam sastra rekaan. Dongeng klasik adalah cerita yang muncul sejak zaman dahulu yang telah mewaris secara turun-temurun lewat tradisi lisan, dipihak lain dongeng modern adalah cerita dongeng yang sengaja ditulis untuk maksud bercerita dan agar tulisannya itu dibaca oleh orang lain. Yang terdapat pada dongeng klasik, yaitu fabel, legenda, sage, mitos. Contohnya *Dongeng Kancil*, cerita *Asal Usul Banyuwangi*, cerita *Panjilaras*, dan cerita *Nyi Roro Kidul*. Sedangkan dongeng modern adalah cerita fantasi modern, seperti cerita-cerita *Harry Potter* (J.K Rowling), *Lord of The Rings* (J.R.R. Tolkien). Contoh untuk karya sastra Indonesia misalnya adalah *Hilangnya Ayam Bertelur Emas* (Djokolelono) dan *Putri Berwajah Buruk* (Poppy Donggo Hutagalung).

#### 4. Unsur-unsur dongeng

Dongeng merupakan salah satu cerita fiksi yang di dalamnya memiliki unsur intrinsik dan ekstrinsik.

##### a. Tema

Tema, menurut Stanton dkk (via Nurgiyantoro, 1998: 67) adalah makna yang dikandung oleh cerita. Tema sebuah karya sastra selalu berkaitan dengan makna (pengalaman) kehidupan. Melalui karyanya itulah pengarang menawarkan makna tertentu kehidupan, mengajak pembaca untuk melihat, merasakan, dan menghayati makna (pengalaman) kehidupan dengan cara bagaimana ia memandang permasalahan tersebut.

##### b. Tokoh

Istilah “tokoh” menunjuk pada orangnya, pelaku cerita. Tokoh cerita dimaksudkan sebagai pelaku yang dikisahkan perjalanan hidupnya dalam cerita fiksi sebagai pelaku maupun penderita berbagai peristiwa yang diceritakan (Nurgiyantoro, 2005: 222).

##### c. Alur

Istilah yang biasa dipergunakan untuk menyebut alur adalah alur cerita, plot, jalan cerita. Alur berkaitan dengan masalah bagaimana peristiwa, tokoh, dan segala sesuatu itu digerakkan, dikisahkan menjadi sebuah rangkaian cerita yang padu dan menarik (Nurgiyantoro, 2005: 237).

##### d. Latar

Sebuah cerita fiksi yang hadir dengan menampilkan tokoh dan alur memerlukan kejelasan tempat di mana cerita itu terjadi, kapan waktu terjadinya, dan latar belakang social-budaya masyarakat tempat para tokoh berinteraksi dengan sesame. Latar (setting) dapat dipahami sebagai landasan tumpu berlangsungnya berbagai peristiwa dan kisah yang diceritakan dalam cerita fiksi (Nurgiyantoro, 2005: 248-249).

##### e. Moral

Moral dalam karya sastra dapat dipandang sebagai amanat, pesan, message. Moral dalam cerita, menurut Kenny (via Nurgiyantoro, 1998: 321), biasanya dimaksudkan sebagai suatu saran yang berhubungan dengan ajaran

moral tertentu yang bersifat praktis, yang dapat diambil (dan ditafsirkan) lewat cerita yang bersangkutan oleh pembaca.

**5. Hal-hal yang Perlu Diperhatikan dalam Menuliskan Kembali Dongeng yang Dibaca atau Didengar dengan langkah-langkah berikut.**

- a. Menyimak dongeng film fantasi dengan cermat beserta unsur intrinsiknya.
- b. Memahami isi cerita.
- c. Mengembangkan cerita sesuai dengan daftar kata kunci menjadi cerita prediksi dongeng yang diperdengarkan.
- d. Menggunakan pilihan kata (diksi) yang menarik, ejaan, dan kalimat yang efektif.

**C. Metode Pembelajaran**

1. Inkuiri
2. Penugasan

**D. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran**

Bentuk Kegiatan	Langkah-Langkah Kegiatan	Waktu
Pendahuluan a. Motivasi b. Prasyarat	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan memulai dengan berdoa bersama</li> <li>b. Guru menanyakan kabar siswa</li> <li>c. Guru mengabsen siswa</li> <li>d. Guru menyampaikan Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran</li> <li>e. Guru bertanya jawab dengan siswa tentang dongeng yang pernah dibaca dan didengar.</li> </ol>	3 menit
Kegiatan Inti	<p><i>Eksplorasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa menyimak penyajian materi menulis dongeng (dari guru)</li> </ol> <p><i>Elaborasi</i></p>	20 menit

	<p>a. Siswa membaca buku dongeng yang diberikan oleh guru</p> <p>b. Siswa menentukan unsur-unsur intrinsik dalam dongeng</p> <p>c. Siswa menceritakan kembali dongeng yang telah dibaca dengan bahasa sendiri.</p> <p><i>Konfirmasi</i></p> <p>a. Siswa mengumpulkan hasil cerita dongeng yang telah ditulis</p>	<p>55 menit</p> <p>7 menit</p>
Kegiatan Akhir	<p>Penutup</p> <p>a. Guru dan siswa merefleksi hasil pembelajaran</p> <p>b. Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, motivasi hadiah terhadap keberhasilan peserta didik</p> <p>c. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dan menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.</p>	5 menit

### E. Sumber/Bahan/Alat

- Buku Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia

#### Kisi-kisi Instrumen Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menentukan pokok-pokok dongeng</li> <li>Mampu menulis dongeng berdasarkan urutan pokok-</li> </ul>	<p>Tes tulis</p> <p>Tes praktik/kinerja</p>	<p>Uraian</p> <p>Uji petik kerja</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tentukan pokok-pokok dongeng yang kamu baca/dengar!</li> </ul>

pokok dongeng			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tuliskanlah dengan bahasamu sendiri dongeng yang bam kamu baca/dengar!</li> </ul>
---------------	--	--	--

### Rubrik Penilaian

No	Aspek	Kriteria	Skor Maksimal
1.	Isi	Kesesuaian isi teks	5
		Ketepatan logika urutan cerita	5
		Kreatifitas pengembangan cerita	5
		Kemenarikan isi cerita	5
		Ketepatan makna keseluruhan cerita	5
2.	Organisasi dan penyajian	Ketepatan detil peristiwa tokoh, latar/setting, alur	5
		Kepaduan urutan cerita pada tiap-tiap paragraf	5
		Kebaruan dan kekuatan alur	5
3.	Bahasa	Pilihan kata (diksi)	5
		Ketepatan kalimat	5
4.	Mekanik	Ejaan dan tata tulis	5
		Kerapian	5
Skor total			60

**Keterangan :**

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Mengetahui  
Guru Pembimbing,

Sri Rukun Daswati, S.Pd.  
NIP 19621128 198711 2 002

Yogyakarta, April 2013  
Mahasiswa

Desy Purnamawati  
NIM 09201244056

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### RPP

Kelompok Kontrol

Sekolah	: SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: VII/1
Alokasi Waktu	: 2 x 40 menit
Standar Kompetensi	: 8. Mengekspresikan pikiran, perasaan, dan pengalaman melalui pantun dan dongeng
Kompetensi dasar	: 8.2. Menulis kembali dengan bahasa sendiri dongeng yang pernah dibaca atau didengar
Indikator	: 1. Mampu menentukan pokok-pokok dongeng 2. Mampu menuliskan kembali dongeng berdasarkan urutan pokok-pokok dongeng 3. Mampu menuliskan kembali dongeng yang dibaca atau diperdengarkan dengan menggunakan bahasa sendiri.

#### A. Tujuan Pembelajaran

1. Mampu menentukan pokok-pokok yang dapat dikembangkan menjadi dongeng
2. Mampu menulis dongeng berdasarkan pokok-pokok yang ditentukan
3. Mampu menulis dongeng yang dibaca atau didengar dengan memperhatikan kelogisan urutan cerita, pilihan kata (diksi), tanda baca, dan ejaan.

#### B. Materi Pembelajaran

##### 1. Pengertian Dongeng

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi (terutama tentang kejadian zaman dulu yang aneh-aneh). Selanjutnya Nurgiyantoro (2005: 200) mengatakan bahwa dongeng merupakan

suatu bentuk cerita rakyat yang bersifat universal yang dapat ditemukan di berbagai pelosok masyarakat dunia. Istilah dongeng dapat dipahami sebagai cerita yang tidak benar-benar terjadi dan dalam banyak hal sering tidak masuk akal. Dari sudut pandang ini ia dapat dipandang sebagai cerita fantasi, cerita yang mengikuti daya fantasi walau terkesan aneh-aneh walau secara logika sebenarnya tidak dapat diterima.

## 2. Ciri-ciri Dongeng

- a. Dongeng disebarakan dari mulut ke mulut dan dongeng sering ditemukan tanpa diketahui asal usul nama pengarangnya.
- b. Bersifat istana sentris, artinya kisah yang diangkat lebih banyak pada kehidupan istana kerajaan.
- c. Bersifat fantasi (khayalan)
- d. Terdapat ajaran moral

## 3. Jenis-jenis dongeng

Sama halnya dengan cerita binatang, dilihat dari waktu kemunculannya, dongeng dapat dibedakan ke dalam dongeng klasik dan modern. Sesuai dengan pembedaan yang dilakukan Stewig (via Nurgiyantoro, 2005: 201) dongeng klasik termasuk ke dalam sastra tradisional, sedang dongeng modern ke dalam sastra rekaan. Dongeng klasik adalah cerita yang muncul sejak zaman dahulu yang telah mewaris secara turun-temurun lewat tradisi lisan, dipihak lain dongeng modern adalah cerita dongeng yang sengaja ditulis untuk maksud bercerita dan agar tulisannya itu dibaca oleh orang lain. Yang terdapat pada dongeng klasik, yaitu fabel, legenda, sage, mitos. Contohnya *Dongeng Kancil*, cerita *Asal Usul Banyuwangi*, cerita *Panjilaras*, dan cerita *Nyi Roro Kidul*. Sedangkan dongeng modern adalah cerita fantasi modern, seperti cerita-cerita *Harry Potter* (J.K Rowling), *Lord of The Rings* (J.R.R. Tolkien). Contoh untuk karya sastra Indonesia misalnya adalah *Hilangnya Ayam Bertelur Emas* (Djokolelono) dan *Putri Berwajah Buruk* (Poppy Donggo Hutagalung).

#### 4. Unsur-unsur dongeng

Dongeng merupakan salah satu cerita fiksi yang di dalamnya memiliki unsur intrinsik dan ekstrinsik.

##### a. Tema

Tema, menurut Stanton dkk (via Nurgiyantoro, 1998: 67) adalah makna yang dikandung oleh cerita. Tema sebuah karya sastra selalu berkaitan dengan makna (pengalaman) kehidupan. Melalui karyanya itulah pengarang menawarkan makna tertentu kehidupan, mengajak pembaca untuk melihat, merasakan, dan menghayati makna (pengalaman) kehidupan dengan cara bagaimana ia memandang permasalahan tersebut.

##### b. Tokoh

Istilah “tokoh” menunjuk pada orangnya, pelaku cerita. Tokoh cerita dimaksudkan sebagai pelaku yang dikisahkan perjalanan hidupnya dalam cerita fiksi sebagai pelaku maupun penderita berbagai peristiwa yang diceritakan (Nurgiyantoro, 2005: 222).

##### c. Alur

Istilah yang biasa dipergunakan untuk menyebut alur adalah alur cerita, plot, jalan cerita. Alur berkaitan dengan masalah bagaimana peristiwa, tokoh, dan segala sesuatu itu digerakkan, dikisahkan menjadi sebuah rangkaian cerita yang padu dan menarik (Nurgiyantoro, 2005: 237).

##### d. Latar

Sebuah cerita fiksi yang hadir dengan menampilkan tokoh dan alur memerlukan kejelasan tempat di mana cerita itu terjadi, kapan waktu terjadinya, dan latar belakang social-budaya masyarakat tempat para tokoh berinteraksi dengan sesame. Latar (setting) dapat dipahami sebagai landasan tumpu berlangsungnya berbagai peristiwa dan kisah yang diceritakan dalam cerita fiksi (Nurgiyantoro, 2005: 248-249).

##### e. Moral

Moral dalam karya sastra dapat dipandang sebagai amanat, pesan, message. Moral dalam cerita, menurut Kenny (via Nurgiyantoro, 1998: 321),

biasanya dimaksudkan sebagai suatu saran yang berhubungan dengan ajaran moral tertentu yang bersifat praktis, yang dapat diambil (dan ditafsirkan) lewat cerita yang bersangkutan oleh pembaca.

**5. Hal-hal yang Perlu Diperhatikan dalam Menuliskan Kembali Dongeng yang Dibaca atau Didengar dengan langkah-langkah berikut.**

- a. Menyimak dongeng film fantasi dengan cermat beserta unsur intrinsiknya.
- b. Memahami isi cerita.
- c. Mengembangkan cerita sesuai dengan daftar kata kunci menjadi cerita prediksi dongeng yang diperdengarkan.
- d. Menggunakan pilihan kata (diksi) yang menarik, ejaan, dan kalimat yang efektif.

**C. Metode Pembelajaran**

1. Inkuiri
2. Penugasan

**D. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran**

Bentuk Kegiatan	Langkah-Langkah Kegiatan	Waktu
Pendahuluan a. Motivasi b. Prasyarat	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan memulai dengan berdoa bersama</li> <li>b. Guru menanyakan kabar siswa</li> <li>c. Guru mengabsen siswa</li> <li>d. Guru menyampaikan Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran</li> <li>e. Guru bertanya jawab dengan siswa tentang dongeng yang pernah dibaca dan didengar.</li> </ol>	3 menit
Kegiatan Inti	<p><i>Eksplorasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa mendengarkan penyajian materi menulis dongeng (dari guru)</li> </ol>	20 menit

	<p><i>Elaborasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa membaca buku dongeng yang diberikan oleh guru</li> <li>Siswa menentukan unsur-unsur intrinsik dalam dongeng</li> <li>Siswa menceritakan kembali dongeng dengan bahasa sendiri.</li> </ol> <p><i>Konfirmasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengumpulkan hasil cerita dongeng yang telah ditulis</li> </ol>	<p>55 menit</p> <p>7 menit</p>
Kegiatan Akhir	<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru dan siswa merefleksi hasil pembelajaran</li> <li>Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, motivasi hadiah terhadap keberhasilan peserta didik</li> <li>Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dan menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.</li> </ol>	5 menit

#### E. Sumber/Bahan/Alat

- Buku Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia

#### Kisi-kisi Instrumen Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menentukan pokok-pokok dongeng</li> <li>Mampu menulis dongeng</li> </ul>	<p>Tes tulis</p> <p>Tes praktik/kin</p>	<p>Uraian</p> <p>Uji petik kerja</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tentukan pokok-pokok dongeng yang kamu</li> </ul>

berdasarkan umtan pokok-pokok dongeng	erja		baca/dengar! • Tuliskanlah dengan bahasamu sendiri dongeng yang bam kamu baca/dengar!
---------------------------------------	------	--	--

### Rubrik Penilaian

No	Aspek	Kriteria	Skor Maksimal
1.	Isi	Kesesuaian isi teks	5
		Ketepatan logika urutan cerita	5
		Kreatifitas pengembangan cerita	5
		Kemenarikan isi cerita	5
		Ketepatan makna keseluruhan cerita	5
2.	Organisasi dan penyajian	Ketepatan detil peristiwa tokoh, latar/setting, alur	5
		Kepaduan urutan cerita pada tiap-tiap paragraf	5
		Kebaruan dan kekuatan alur	5
3.	Bahasa	Pilihan kata (diksi)	5
		Ketepatan kalimat	5
4.	Mekanik	Ejaan dan tata tulis	5
		Kerapian	5
Skor total			60

**Keterangan :**

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Mengetahui  
Guru Pembimbing,

Yogyakarta, April 2013  
Mahasiswa

Sri Rukun Daswati, S.Pd.  
NIP 19621128 198711 2 002

Desy Purnamawati  
NIM 09201244056

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### RPP

Kelompok Eksperimen

Sekolah	: SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: VII/1
Alokasi Waktu	: 2 x 40 menit
Standar Kompetensi	: 8. Mengekspresikan pikiran, perasaan, dan pengalaman melalui pantun dan dongeng
Kompetensi dasar	: 8.2. Menulis kembali dengan bahasa sendiri dongeng yang pernah dibaca atau didengar
Indikator	: 1. Mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik dongeng 2. Siswa mengembangkan daftar kata petunjuk dalam bentuk cerita prediksi. 3. Siswa menuliskan kembali dongeng film fantasi yang diperdengarkan dengan menggunakan bahasa sendiri.

#### A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menulis cerita prediksi dari cerita fantasi yang telah didengar
2. Siswa mampu menulis kembali dongeng yang telah didengar

#### B. Materi Pembelajaran

##### 1. Pengertian Dongeng

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi (terutama tentang kejadian zaman dulu yang aneh-aneh). Selanjutnya Nurgiyantoro (2005: 200) mengatakan bahwa dongeng merupakan suatu bentuk cerita rakyat yang bersifat universal yang dapat ditemukan di berbagai pelosok masyarakat dunia. Istilah dongeng dapat dipahami sebagai cerita yang tidak benar-benar terjadi dan dalam banyak hal sering tidak masuk akal. Dari sudut pandang ini ia dapat dipandang sebagai cerita fantasi, cerita yang mengikuti

daya fantasi walau terkesan aneh-aneh walau secara logika sebenarnya tidak dapat diterima.

## 2. Ciri-ciri Dongeng

- a. Dongeng disebarakan dari mulut ke mulut dan dongeng sering ditemukan tanpa diketahui asal usul nama pengarangnya.
- b. Bersifat istana sentris, artinya kisah yang diangkat lebih banyak pada kehidupan istana kerajaan.
- c. Bersifat fantasi (khayalan)
- d. Terdapat ajaran moral

## 3. Jenis-jenis dongeng

Sama halnya dengan cerita binatang, dilihat dari waktu kemunculannya, dongeng dapat dibedakan ke dalam dongeng klasik dan modern. Sesuai dengan pembedaan yang dilakukan Stewig (via Nurgiyantoro, 2005: 201) dongeng klasik termasuk ke dalam sastra tradisional, sedang dongeng modern ke dalam sastra rekaan. Dongeng klasik adalah cerita yang muncul sejak zaman dahulu yang telah mewaris secara turun-temurun lewat tradisi lisan, dipihak lain dongeng modern adalah cerita dongeng yang sengaja ditulis untuk maksud bercerita dan agar tulisannya itu dibaca oleh orang lain. Yang terdapat pada dongeng klasik, yaitu fabel, legenda, sage, mitos. Contohnya *Dongeng Kancil*, cerita *Asal Usul Banyuwangi*, cerita *Panjilaras*, dan cerita *Nyi Roro Kidul*. Sedangkan dongeng modern adalah cerita fantasi modern, seperti cerita-cerita *Harry Potter* (J.K Rowling), *Lord of The Rings* (J.R.R. Tolkien). Contoh untuk karya sastra Indonesia misalnya adalah *Hilangnya Ayam Bertelur Emas* (Djokolelono) dan *Putri Berwajah Buruk* (Poppy Donggo Hutagalung).

## 4. Unsur-unsur dongeng

Dongeng merupakan salah satu cerita fiksi yang di dalamnya memiliki unsur intrinsik dan entrinsik.

- a. Tema

Tema, menurut Stanton dkk (via Nurgiyantoro, 1998: 67) adalah makna

yang dikandung oleh cerita. Tema sebuah karya sastra selalu berkaitan dengan makna (pengalaman) kehidupan. Melalui karyanya itulah pengarang menawarkan makna tertentu kehidupan, mengajak pembaca untuk melihat, merasakan, dan menghayati makna (pengalaman) kehidupan dengan cara bagaimana ia memandang permasalahan tersebut.

b. Tokoh

Istilah “tokoh” menunjuk pada orangnya, pelaku cerita. Tokoh cerita dimaksudkan sebagai pelaku yang dikisahkan perjalanan hidupnya dalam cerita fiksi sebagai pelaku maupun penderita berbagai peristiwa yang diceritakan (Nurgiyantoro, 2005: 222).

c. Alur

Istilah yang biasa dipergunakan untuk menyebut alur adalah alur cerita, plot, jalan cerita. Alur berkaitan dengan masalah bagaimana peristiwa, tokoh, dan segala sesuatu itu digerakkan, dikisahkan menjadi sebuah rangkaian cerita yang padu dan menarik (Nurgiyantoro, 2005: 237).

d. Latar

Sebuah cerita fiksi yang hadir dengan menampilkan tokoh dan alur memerlukan kejelasan tempat di mana cerita itu terjadi, kapan waktu terjadinya, dan latar belakang social-budaya masyarakat tempat para tokoh berinteraksi dengan sesame. Latar (setting) dapat dipahami sebagai landasan tumpu berlangsungnya berbagai peristiwa dan kisah yang diceritakan dalam cerita fiksi (Nurgiyantoro, 2005: 248-249).

e. Moral

Moral dalam karya sastra dapat dipandang sebagai amanat, pesan, message. Moral dalam cerita, menurut Kenny (via Nurgiyantoro, 1998: 321), biasanya dimaksudkan sebagai suatu saran yang berhubungan dengan ajaran moral tertentu yang bersifat praktis, yang dapat diambil (dan ditafsirkan) lewat cerita yang bersangkutan oleh pembaca.

**5. Hal-hal yang Perlu Diperhatikan dalam Menuliskan Kembali Dongeng yang Dibaca atau Didengar dengan langkah-langkah berikut.**

- a. Menyimak dongeng film fantasi dengan cermat beserta unsur intrinsiknya.
- b. Memahami isi cerita.
- c. Mengembangkan cerita sesuai dengan *clue* atau petunjuk-petunjuk menjadi cerita prediksi selanjutnya.
- d. Menggunakan pilihan kata (diksi) yang menarik, ejaan, dan kalimat yang efektif.

**6. Menulis dongeng dengan strategi *Story Impressions* dengan menggunakan Media Film Fantasi.**

- a. Pengertian strategi *Story Impressions*

Strategi *Story Impressions* (kesan cerita) menurut Afflerbach dkk (via Wiesendanger, 2001: 122) adalah strategi kegiatan prapenulisan yang dirancang untuk mengembangkan skema cerita menjadi sebuah cerita yang lengkap (prediksi cerita). *Story Impressions* digunakan setelah membaca atau mendengarkan tayangan cerita yang dapat membantu siswa belajar untuk menceritakan kembali cerita lisan maupun tulis ke dalam tulisan.

*Story Impressions (Afflerbach & Walker, 1990; Bligh, 1995; Clay, 1991) is a prewriting activity that develops a schema for ideas found in a story, and it provides a starting point for revisions and for confirming ideas as the students read. Story Impressions can also be used after reading or listening to the story. The strategy helps students learn to retell oral and written stories.*

Kesan cerita merupakan strategi yang dirancang untuk mengembangkan pemahaman siswa dalam membuat skema cerita menjadi sebuah cerita yang lengkap (prediksi cerita). Di dalam “*Story Impressions*” ada beberapa petunjuk cerita yang signifikan berasal dari poin penting seperti setting, karakter, dan plot

untuk membantu siswa dalam membuat ringkasan hipotesis cerita (prediksi cerita) sebelum memulai membaca cerita aslinya.

**a. Langkah –langkah dalam menggunakan strategi *Story Impressions***

Langkah-langkah yang digunakan dalam strategi *Story Impressions* menurut Afflerbach (via Wiesendendanger, 2001: 124) sebagai berikut.

1. Mengembangkan *clue* atau petunjuk-petunjuk dari cerita asli. Petunjuk-petunjuk diambil dari setting, karakter, dan plot.

Contoh: Laurie (karakter)

Kindergarten (setting)

2. Mendiskusikan kosakata dari *clue* yang belum familiar dengan para siswa. Ini dapat membantu memperkenalkan kosakata baru pada siswa.
3. Menginstruksikan kepada siswa untuk menuliskan cerita prediksi. Bebaskan mereka untuk mengubah dan menciptakan sebuah cerita yang logis.
4. Mengizinkan beberapa siswa untuk menceritakan prediksi cerita mereka mereka secara lisan di depan kelas sebelum membaca cerita yang sebenarnya.
5. Mengumpulkan prediksi cerita mereka atau membandingkan tulisan siswa dengan cerita yang sebenarnya.
6. Setelah siswa menyelesaikan prediksi cerita mereka, instruksikan siswa untuk menuliskan kembali cerita yang sebenarnya dengan menggunakan *clue* atau petunjuk-petunjuk dengan menggunakan bahasanya sendiri-sendiri.
7. Menganalisa “cerita ulang” mereka untuk menentukan ide-ide penting dan kesimpulan yang diceritakan kembali.

**b. Pengertian Media Film Fantasi**

Film fantasi adalah jenis cerita fiksi yang menampilkan sesuatu yang fantastis. Cerita fantasi menurut Huck dkk. (via Nurgiyantoro: 2005, 295) adalah cerita yang memiliki makna lebih dari sekadar yang dikisahkan. Cerita fantasi bukan hanya cerita yang berkisah dengan tokoh-tokoh supranatural yang lazim muncul pada cerita masa lalu, tetapi juga dapat melibatkan tokoh dan kehidupan modern, seperti film *Harry Potter* (J.K Rowling), *Lord of The Rings* (J.R.R.

Tolkien), dan lain-lain yang cerita serialnya telah diindonesiakan itu dapat dikategorikan sebagai dongeng modern atau cerita fantasi.

### C. Metode Pembelajaran

1. Strategi *Story Impressions* Berbantuan Media Film Fantasi
2. Penugasan

### D. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Bentuk Kegiatan	Langkah-Langkah Kegiatan	Waktu
Pendahuluan a. Motivasi b. Prasyarat	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan memulai dengan berdoa bersama</li> <li>b. Guru menanyakan kabar siswa</li> <li>c. Guru mendata kehadiran siswa</li> <li>d. Guru menyampaikan Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran</li> <li>e. Guru bertanya jawab dengan siswa tentang jenis dan cara menuliskan kembali dongeng yang dibaca atau didengar</li> </ol>	3 menit
Kegiatan Inti	<p><i>Eksplorasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa memahami teori menuliskan kembali dongeng yang didengar</li> <li>b. Siswa mencermati penggunaan strategi <i>Story Impressions</i> dan media Film Fantasi.</li> </ol> <p><i>Elaborasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa menyimak tayangan Film Fantasi</li> <li>b. Siswa mencatat atau mendata pokok-pokok peristiwa dalam tayangan Film Fantasi</li> <li>c. Guru memberikan <i>clue</i> atau petunjuk-petunjuk dari cerita asli yang diambil dari (<i>setting</i>, karakter, plot)</li> <li>d. Siswa membuat cerita prediksi selanjutnya berdasarkan clue atau petunjuk</li> <li>e. Siswa menuliskan kembali dongeng secara utuh dengan bahasa sendiri berdasarkan prediksi yang telah dibuat</li> </ol>	<p>7 menit</p> <p>60 menit</p> <p>5 menit</p>

	<p><i>Konfirmasi</i></p> <p>a. Siswa mengumpulkan hasil cerita dongeng yang telah ditulis</p> <p>b. Siswa membandingkan hasil cerita prediksi dengan cerita sebenarnya</p>	
Kegiatan Akhir	<p>Penutup</p> <p>a. Guru dan siswa merefleksi hasil pembelajaran</p> <p>b. Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, motivasi hadiah terhadap keberhasilan peserta didik</p> <p>c. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dan menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.</p>	5 menit

#### E. Sumber/Bahan/Alat

- Media Film Fantasi
- Audio speaker, LCD
- Buku Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia

#### F. Rubrik Penilaian

No	Aspek	Kriteria	Skor Maksimal
1.	Isi	Kesesuaian isi teks	5
		Ketepatan logika urutan cerita	5
		Kreatifitas pengembangan cerita	5
		Ketepatan makna keseluruhan cerita	5
		Kesesuaian cerita dengan sumber cerita	5
2.	Organisasi dan penyajian	Ketepatan detil peristiwa tokoh, latar/setting, alur	5
		Kepaduan urutan cerita pada tiap paragraph	5

		Kebaruan dan kekuatan alur	5
3.	Bahasa	Pilihan kata (diksi)	5
		Penyusunan kalimat	5
4.	Mekanik	Ejaan dan tata tulis	5
		Kerapian	5
Skor total			60

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Mengetahui  
Guru Pembimbing,

Yogyakarta, April 2013  
Mahasiswa

Sri Rukun Daswati, S.Pd.  
NIP 19621128 198711 2 002

Desy Purnamawati  
NIM 09201244056

**KISI-KISI INSTRUMEN  
PENELITIAN & RUBRIK  
PENILAIAN**

## Lampiran 3

## Kisi-kisi Instrumen Penilaian

Aspek	Kriteria	Indikator	Skor	Skor Maksimal
Isi	Kesesuaian isi teks	<b>Sangat Baik:</b> Cerita dikembangkan dengan sangat baik, seluruh isi cerita sesuai cerita aslinya sehingga pembaca dapat mengikuti ceritanya.	5	5
		<b>Baik:</b> Cerita dikembangkan dengan baik, ada sedikit isi cerita yang tidak sesuai dengan cerita aslinya.	4	
		<b>Cukup:</b> Cerita dikembangkan secara terbatas, cukup banyak isi cerita yang tidak sesuai dengan cerita aslinya.	3	
		<b>Kurang:</b> Cerita kurang dikembangkan, isi cerita banyak yang tidak sesuai dengan cerita aslinya.	2	
		<b>Sangat Kurang:</b> Tidak ada pengembangan cerita, sebagian besar isi cerita tidak sesuai dengan cerita aslinya.	1	
	Ketepatan logika urutan cerita	<b>Sangat baik:</b> Cerita mudah dipahami, urutan peristiwa yang disajikan sangat jelas dan sangat logis.	5	
		<b>Baik:</b> Cerita mudah dipahami, urutan peristiwa disajikan dengan jelas dan logis.	4	
		<b>Cukup:</b> Cerita cukup mudah dipahami, urutan peristiwa disajikan cukup jelas dan cukup logis.	3	
		<b>Kurang:</b> Cerita sulit dipahami, urutan peristiwa yang disajikan	2	



		<p><b>Cukup:</b> Pengungkapan imajinasi, dan gaya penulisan tergarap dengan cukup baik, struktur cerita cukup sesuai bagian paragraf, penyajian akhir cerita cukup menarik.</p> <p><b>Kurang:</b> Pengungkapan imajinasi, dan gaya penulisan kurang tergarap, struktur cerita sedikit cerita yang tidak sesuai dengan bagian paragrafnya, penyajian akhir cerita kurang menarik dan tanpa pesan moral.</p> <p><b>Sangat Kurang:</b> Pengungkapan imajinasi, dan gaya penulisan tidak tergarap, struktur cerita tidak sesuai bagian paragrafnya, penyajian cerita tidak menarik dan tidak ada pesan moral.</p>	3	
			2	
			1	
	Ketepatan makna keseluruhan cerita	<p><b>Sangat Baik:</b> Isi cerita yang disajikan sesuai dengan cerita aslinya, tidak ada peristiwa yang keluar dari cerita aslinya.</p> <p><b>Baik:</b> Isi cerita yang disajikan sesuai dengan petunjuk, ada sedikit peristiwa yang tidak sesuai dengan cerita aslinya.</p> <p><b>Cukup:</b> Isi cerita disajikan dengan cukup menarik dan cukup sesuai dengan petunjuk, beberapa peristiwa tidak sesuai dengan cerita aslinya.</p> <p><b>Kurang:</b> Isi cerita yang disajikan kurang sesuai dengan petunjuk, banyak peristiwa yang tidak sesuai dengan cerita aslinya.</p> <p><b>Sangat kurang:</b> Isi cerita yang disajikan tidak sesuai dengan petunjuk, semua</p>	5	5
			4	
			3	
			2	
			1	

		peristiwa tidak berdasarkan cerita aslinya		
Organisasi dan penyajian	Ketepatan detail peristiwa (tokoh, setting, alur)	<p><b>Sangat baik:</b> Semua unsur disajikan dengan sangat proposional, jelas, lengkap dan menarik.</p> <p><b>Baik:</b> Semua unsur disajikan dengan proposional, jelas, lengkap, tetapi tidak menarik.</p> <p><b>Cukup:</b> Unsur disajikan dengan jelas, cukup proposional, tetapi kurang lengkap dan kurang menarik.</p> <p><b>Kurang:</b> Unsur disajikan dengan kurang jelas, kurang proposional, kurang lengkap dan kurang menarik.</p> <p><b>Sangat kurang:</b> Tidak ada penyajian unsur-unsur cerita.</p>	5 4 3 2 1	5
	Kepaduan urutan cerita tiap-tiap paragraf	<p><b>Sangat baik:</b> Urutan cerita yang disajikan pada tiap paragraf membentuk hubungan paragraf satu dengan yang lain sehingga membentuk cerita yang logis, serasi, dan menarik.</p> <p><b>Baik:</b> Urutan cerita yang disajikan membentuk hubungan paragraf satu dengan yang lain sehingga membentuk cerita yang serasi dan menarik.</p> <p><b>Cukup:</b> Urutan cerita yang disajikan pada tiap paragraph membentuk hubungan paragraf satu dengan yang lain sehingga membentuk cerita yang cukup padu dan cukup menarik.</p> <p><b>Kurang:</b> Urutan cerita yang disajikan pada tiap paragraf satu dengan</p>	5 4 3 2	5

		yang lain kurang padu dan kurang menarik. <b>Sangat kurang:</b> Urutan cerita yang disajikan pada tiap paragraf satu dengan yang lain tidak padu dan tidak menarik.	1	
	Kebaruan dan kekuatan alur	<b>Sangat baik:</b> Memiliki bagian pendahuluan, isi dan penutup serta pengembangannya, sehingga alur terlihat sangat jelas dan logis. <b>Baik:</b> Memiliki bagian pendahuluan, isi, penutup serta pengembangan yang cukup. <b>Cukup:</b> Salah satu bagian pendahuluan, isi, dan penutup tidak ada, serta pengembangan yang cukup <b>Kurang:</b> Salah satu bagian pendahuluan, isi, dan penutup tidak ada, serta pengembangannya kurang. <b>Sangat kurang:</b> Pendahuluan, isi, dan penutup tidak ada, serta pengembangannya kurang.	5  4  3  2  1	5
Bahasa	Pilihan kata atau diksi	<b>Sangat baik:</b> Pemilihan kata sangat tepat dan sangat sesuai. <b>Baik:</b> Pemilihan kata tepat dan sesuai. <b>Cukup:</b> Pemilihan kata cukup tepat dan sesuai. <b>Kurang:</b> Pemilihan kata kurang tepat dan kurang sesuai. <b>Sangat kurang:</b> Pemilihan kata tidak tepat dan tidak sesuai.	5  4  3  2  1	5

	Ketepatan kalimat	<p><b>Sangat baik:</b> Struktur kalimat sangat baik dan sangat tepat, antara kalimat yang satu dengan kalimat yang lain menjalin hubungan sangat kompleks.</p> <p><b>Baik:</b> Struktur dan penyusunan kalimat baik dan tepat, antara kalimat yang satu dengan kalimat yang lain menjalin hubungan yang kompleks.</p> <p><b>Cukup:</b> Struktur dan penyusunan kalimat cukup baik dan cukup tepat, antara kalimat yang satu dengan kalimat yang lain cukup kompleks dan cukup tepat.</p> <p><b>Kurang:</b> Struktur dan penyusunan kalimat kurang tepat, antara kalimat yang satu dengan kalimat yang lain hubungannya kurang kompleks.</p> <p><b>Sangat Kurang:</b> Struktur dan penyusunan kalimat tidak baik dan tidak tepat, tidak ada jalinan yang kompleks antar kalimat.</p>	5 4 3 2 1	5
Mekanik	Ejaan dan tata tulis	<p><b>Sangat baik:</b> Tidak ada kesalahan dalam penulisan huruf, kata, dan tanda baca.</p> <p><b>Baik:</b> Ada kesalahan sebesar 5 dalam penulisan huruf, kata dan tanda baca.</p> <p><b>Cukup:</b> Ada kesalahan sebesar 10 dalam penulisan huruf, kata dan tanda baca.</p> <p><b>Kurang:</b> Ada kesalahan sebesar 15 dalam penulisan huruf, kata,</p>	5 4 3 2	5

		dan tanda baca. <b>Sangat kurang:</b> Ada kesalahan sebesar lebih dari 20 dalam penulisan huruf, kata, dan tanda baca.	1	
	Kerapian	<b>Sangat baik:</b> Penulisan rapi, tidak ada coretan, dan sangat mudah dibaca. <b>Baik:</b> Tulisan rapi, tidak ada coretan dan mudah dibaca. <b>Cukup:</b> Tulisan rapi, ada coretan, dan mudah dibaca <b>Kurang:</b> Tulisan kurang rapi, ada coretan, dan kurang mudah dibaca. <b>Sangat kurang:</b> Tulisan tidak rapi, ada coretan, dan tidak mudah dibaca.	5 4 3 2 1	5
Skor Total				60

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Pemerolehan Nilai}}{\text{Nilai Total}} \times \text{Skor Ideal (100)}$$

## Lampiran 4

**Rubrik Penilaian**

No	Aspek	Kriteria	Skor Maksimal
1.	Isi	Kesesuaian isi teks	5
		Ketepatan logika urutan cerita	5
		Kreatifitas pengembangan cerita	5
		Kemenarikan isi cerita	5
		Ketepatan makna keseluruhan cerita	5
2.	Organisasi dan penyajian	Ketepatan detil peristiwa tokoh, latar/setting, alur	5
		Kepaduan urutan cerita pada tiap-tiap paragraf	5
		Kebaruan dan kekuatan alur	5
3.	Bahasa	Pilihan kata (diksi)	5
		Ketepatan kalimat	5
4.	Mekanik	Ejaan dan tata tulis	5
		Kerapian	5
Skor total			60

Lampiran 5

*Soal Pretest Kontrol dan Eksperimen***Tugas Siswa**

Nama :

Kelas :

No. Absen :

**Petunjuk :**

1. Bacalah sebuah dongeng yang telah diberikan.
2. Perhatikan dengan seksama dan catatlah pokok-pokok peristiwa dalam dongeng (judul, tema, tokoh, latar/setting, alur, amanat).
3. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan jelas.

**Soal**

1. Isilah unsur-unsur intrinsik dongeng pada kolom di bawah ini!

<b>NO.</b>	<b>Pokok-pokok peristiwa</b>	<b>Uraian Singkat</b>
1.	Judul	
2.	Tema	
3.	Tokoh	1. 2. 3 4.
4.	Latar/Setting	Waktu :  Tempat:
5.	Alur cerita	Bagian Awal :  Bagian Tengah :  Bagian Akhir :
6.	Amanat/Moral	

2. Dari data tersebut, tuliskan kembali dongeng yang telah dibaca dengan menggunakan bahasamu sendiri!

*Soal Posttest Kontrol dan Eksperimen*

**Tugas Siswa**

Nama :  
Kelas :  
No. Absen :

**Petunjuk :**

4. Bacalah sebuah dongeng yang telah diberikan.
5. Perhatikan dengan seksama dan catatlah pokok-pokok peristiwa dalam dongeng (judul, tema, tokoh, latar/setting, alur, amanat).
6. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan jelas.

**Soal**

1. Isilah unsur-unsur intrinsik dongeng pada kolom di bawah ini!

NO.	Pokok-pokok peristiwa	Uraian Singkat
1.	Judul	
2.	Tema	
3.	Tokoh	1. 2. 3 4.
4.	Latar/Setting	Waktu :  Tempat:
5.	Alur cerita	Bagian Awal :  Bagian Tengah :  Bagian Akhir :
6.	Amanat/Moral	

2. Dari data tersebut, tuliskan kembali dongeng yang telah dibaca dengan menggunakan bahasamu sendiri!

# SINOPSIS FILM

**CINDERELLA**

Di sebuah kerajaan, hiduplah seorang anak perempuan bersama ibu tiri dan kedua kakak tirinya. Anak perempuan ini sangat cantik dan baik hati. Sedangkan ibu dan kedua kakak tirinya sangatlah jahat. Mereka mempekerjakan anak perempuan ini di rumahnya sendiri. Setiap hari anak perempuan ini harus mengerjakan seluruh pekerjaan rumah. Ibu tirinya selalu membentakinya. Sementara kedua kakak tirinya selalu mengoloknya dan memanggilnya Cinderella yang artinya gadis kotor dan penuh debu. Menurut kedua kakak tirinya, itu adalah nama yang cocok untuk anak perempuan ini.

Pada suatu hari datanglah pengawal kerajaan yang menyebarkan surat undangan pesta dari istana. Kedua kakak tiri Cinderella sangat senang, “Asyik... kita akan pergi dan berdandan secantik-cantiknya. Kalau Pangeran memilihku untuk menjadi ratunya, ibu pasti akan gembira.” Ibu tiri Cinderella juga sangat senang dan berkata pada kedua putrinya, “Kalian harus berdandan secantik-cantiknya. Kalian harus menarik perhatian Pangeran agar jatuh cinta pada kalian.” Hari yang dinanti tiba. Kedua kakak tiri Cinderella mulai berdandan dengan gembira. Mereka memulaskan pemerah pipi dan bibir di mana-mana. Mereka mengenakan gaun indah yang sudah dipersiapkan sebelumnya, mematut-matut diri di depan cermin, berputar-putar dan tertawa-tawa gembira. Ibu mereka pun tidak mau kalah. Dia turut membenahi pakaian mereka yang masih kurang, menambahkan perona wajah di pipi kedua anaknya, berharap Pangeran akan memilih salah satu anaknya.

Cinderella melihat mereka berdandan dan merasa sangat sedih. Dia ingin ikut mereka berpesta, tetapi ibu dan kedua kakak tirinya tidak mengijinkannya ikut ke pesta. “Baju pun kau tak punya, apa mau pergi ke pesta dengan baju seperti itu?”, kata kakak Cinderella. Setelah semua berangkat ke pesta, Cinderella kembali ke kamarnya. Ia menangis sekeras-kerasnya karena hatinya sangat kesal. “Aku tidak bisa pergi ke istana dengan baju kotor seperti ini, tapi aku ingin pergi”. Cinderella menangis meratapi nasibnya. Dia menangis dan teringat pada ayahnya, “Andai saja Ayah masih ada, pasti aku akan dibelikannya gaun indah untuk pergi ke istana”.

Tiba-tiba muncullah seorang peri di depan Cinderella. “Cinderella, berhentilah menangis. Kau anak yang baik, Cinderella. Tidak seharusnya kau bersedih dan menangis. Tersenyumlah. Wajahmu akan bertambah cantik saat kau tersenyum,” kata peri tambun berbaju biru itu. Cinderella masih terisak sambil bersimpuh di lantai, “Bagaimana aku bisa tersenyum, duhai Peri. Aku ingin datang ke pesta bersama kakak- kakakku, tapi mereka tidak mengijinkanku datang ke pesta karena aku tidak memiliki baju yang pantas”. Peri tersenyum dengan sangat ramah, “Cinderella, bawalah empat ekor tikus dan dua ekor kadal”. Cinderella merasa bingung dengan permintaan peri, tetapi dia tetap melakukannya. Cinderella mengumpulkan tikus-tikus dan kadal-kadal di rumahnya.

Setelah semuanya dikumpulkan Cinderella, peri membawa tikus dan kadal tersebut ke kebun labu di halaman belakang. “Sim salabim!” peri berteriak sambil menebar sihir dari tongkat ajaibnya. Terjadilah suatu keajaiban. Tikus-tikus berubah menjadi empat ekor kuda, serta kadal-kadal berubah menjadi dua orang sais. Sebuah labu besar di kebun, berubah bentuk menjadi kereta berwarna emas. Yang terakhir, Cinderella berubah menjadi putri yang cantik, dengan memakai gaun yang sangat indah dan sepasang sepatu kaca. Karena gembiranya, Cinderella mulai menari berputar-putar dengan sepatu kacanya seperti kupu-kupu. Peri berkata, “Cinderella, pengaruh sihir ini akan lenyap setelah lonceng pukul dua belas malam berhenti. Karena itu, pulanglah sebelum lewat tengah malam”. “Iya Peri. Aku akan pulang sebelum pukul dua belas malam. Terima kasih, Peri,” jawab Cinderella. Kereta kuda emas segera berangkat membawa Cinderella menuju istana.

Setelah tiba di istana, Cinderella langsung masuk ke aula istana. Begitu masuk, pandangan semua yang hadir tertuju pada Cinderella. Mereka sangat kagum dengan kecantikan Cinderella. “Cantiknya Putri itu. Putri dari negara mana ya?” gumam para hadirin. Akhirnya sang Pangeran datang menghampiri Cinderella. “Putri yang cantik, maukah Putri menari dengan saya?” pinta Pangeran sembari mencium tangan Cinderella. “Baiklah, Pangeran,” jawab Cinderella sambil mengangguk. Mereka berdua menari, berdansa berputar-putar dalam alunan musik, di bawah pandangan mata seluruh tamu yang hadir. Ibu dan kedua kakak Cinderella yang berada di situ merasa iri pada putri cantik tersebut dan mereka tidak menyangka kalau putri yang cantik itu adalah Cinderella. Pangeran terus berdansa dengan Cinderella. “Selama ini, saya mengidamkan wanita seperti Putri,”

kata sang Pangeran. Karena bahagiannya, Cinderella lupa akan waktu. Jam mulai berdentang 12 kali. Cinderella sangat terkejut, "Maaf Pangeran, saya harus segera pulang". Cinderella menarik tangannya dari genggaman pangeran dan segera berlari ke luar istana. Di tengah jalan, sepatunya terlepas sebelah, tapi Cinderella tidak memperdulikannya, ia terus berlari. Pangeran mengejar Cinderella, tetapi ia kehilangan jejak Cinderella. Di tengah anak tangga, ada sebuah sepatu kaca kepunyaan Cinderella. Pangeran mengambil sepatu itu. "Aku akan mencarimu," katanya bertekad dalam hati. Meskipun Cinderella kembali menjadi gadis yang penuh debu, ia amat bahagia karena bisa pergi ke pesta istana.

Esok harinya, para pengawal yang dikirim Pangeran datang ke rumah-rumah yang memiliki anak gadis. Seluruh rumah di seluruh pelosok negeri didatangi untuk mencocokkan sepatu kaca dengan kaki mereka, tetapi tidak ada yang cocok. Sampai akhirnya para pengawal tiba di rumah Cinderella. "Kami mencari gadis yang kakinya cocok dengan sepatu kaca ini," kata para pengawal. Kedua kakak Cinderella mencoba sepatu tersebut. Kakak pertama mencoba sepatu tersebut, tetapi kakinya terlalu besar. Dia memaksakan kakinya masuk dan sangat gembira saat kakinya dapat masuk ke sepatu kaca. Tetapi, saat kakak pertama berjalan, dia merintih kesakitan karena kakinya yang terlalu besar dipaksakan untuk masuk ke sepatu kaca mungil itu. Kakinya pun lecet di mana-mana. Lalu kakak pertama melepas sepatu kaca dan menyuruh adiknya mencoba. Kaki adiknya pun terlalu besar untuk sepatu kaca tersebut. Dia pun menyerah mencoba karena kesakitan.

Pada saat itu, pengawal melihat Cinderella, "Hai kamu, cobalah sepatu ini!" katanya. Ibu tiri Cinderella menjadi marah, "Tidak akan cocok dengan anak ini!" tetapi pengawal tetap menyuruh Cinderella mencoba sepatu tersebut. Kemudian Cinderella menjulurkan kakinya. Ternyata sepatu tersebut sangat cocok. Sangat pas dan tampak manis di kaki Cinderella. "Ah! Andalah Putri itu," seru pengawal gembira. Ibu dan kedua kakak tiri Cinderella sangat marah dan iri pada Cinderella, tetapi mereka tidak bisa berbuat apa-apa.

"Cinderella, selamat," Cinderella menoleh ke belakang dan peri sudah berdiri di belakangnya. "Mulai sekarang hiduolah berbahagia dengan Pangeran. Sim salabim!" katanya. Begitu peri membaca mantranya, Cinderella berubah menjadi seorang putri yang memakai gaun pengantin. "Pengaruh sihir ini tidak

akan hilang walau jam berdentang dua belas kali,” kata sang peri. Cinderella diantar oleh tikus-tikus dan burung yang selama ini menjadi temannya. Sesampainya di Istana, Pangeran menyambutnya sambil tersenyum bahagia. Akhirnya Cinderella menikah dengan Pangeran.

### **Perlakuan 1**

#### **PULAU MISTERIUS**

Pada abad ke 19 Jules Verne menulis beberapa kisah petualangan terhebat. Novel seperti Dua Puluh Ribu Li Di Bawah laut, Perjalanan ke Pusat Bumi, dan Pulau Misterius. Kebanyakan karya-karyanya adalah fiksi ilmiah, dan hanya kaum Vernian yang tahu artinya.

Sean Anderson seorang anak dari suku Vernian mendapatkan sebuah kode rahasia yang menunjukkan kebenaran tentang adanya Pulau Misterius. Hank sebagai seorang ayah tiri yang ingin mencoba dekat dengan Sean mencoba memecahkan teka-teki itu. Saat mereka berhasil mengetahuinya, Sean berencana untuk pergi ke pulau tersebut. Dengan berbagai pertimbangan, Hank akhirnya mengizinkan Sean untuk berpetualang, dengan syarat ia harus ikut dengannya. Petualangan pun dimulai. Untuk mencapai pulau misterius itu tidaklah gampang. Sesampainya di Hawaii tepatnya di Palau, semua alat transportasi tidak mau mengantarkan mereka ke koordinat pulau itu, karena penduduk setempat tahu bahwa saerah koordinat itu adalah daerah rawan badai. Sampai mereka bertemu dengan Gabato Laguatan yang tertarik mendengar ongkos yang mereka tawarkan sebesar \$1000. Melihat kendaraan yang ditawarkan oleh Gabato, mereka memutuskan untuk pulang saja. Namun, saat Sean melihat Kailani gadis cantik berkulit sawo matang dan rambutnya yang ikal anak dari Gabato, ia jatuh hati pada pandangan pertama dan memaksa Hank untuk memesan perjalanan dari Gabato dengan helicopter miliknya.

Di tengah perjalanan mereka menghadapi badai tingkat 5 dan membuat mereka panic ketakutan, helikopter yang ditumpangnya terhempas dan hancur untuk ke dalamnya. Saat tersadar mereka sudah berada di tepi laut. Ternyata itulah pintu masuk ke dalam Pulau Misterius. Pulau di mana terdapat hewan besar menjadi kecil dan hewan kecil menjadi besar. Mereka memutuskan untuk terus masuk ke dalam pulau untuk mencari tahu apa saja yang ada di dalam

Pulau Misterius tersebut. Dan petualangan di dalam pulau penuh kejutan pun dimulai.

Mereka tersadar sudah berada di tepi laut. Hal yang tak mungkin terjadi, mereka masih hidup. Kailani dan ayahnya memutuskan untuk berhenti melakukan pencarian pulau misterius yang dimaksud Sean. Karena mereka berpikir, mustahil ada pulau di sana, dan tak ada seorang pun yang berani masuk ke dalam titik koordinat pulau itu. Sean dan ayahnya tetap ingin melanjutkan perjalanan dan mencoba meyakinkan Kailani dan ayahnya. Akhirnya mereka bersama-sama melanjutkan perjalanan pencarian pulau misterius. Menyusuri lorong demi lorong. Sampailah pada sorotan cahaya yang berada dalam pintu goa. Mereka mengarah pada cahaya tersebut.

Tibalah mereka di suatu tempat yang sangat menakjubkan. Hamparan sungai yang mengalir deras, indahnya bunga-bunga, pohon-pohon yang hijau, seperti surga. Itulah pulau misterius. Betapa takjubnya mereka melihat keindahan yang tersembunyi di balik rahasia pulau misterius itu. Mereka hanya berkedip sesekali karena tidak ingin melewatkan apa yang dilihatnya. Tak ingin hanya berhenti di situ saja, mereka melanjutkan perjalanan lagi. Mereka melewati bebatuan besar yang ada di sekitar pulau itu. Loncat-loncat bergembira. Saat Gabato menginjak batu itu, dan tanpa sengaja ia terperosok jatuh ke dalam batu itu. Ternyata itu bukan batu melainkan telur-telur kadal raksasa. Bagaimana mereka tidak ketakutan. Induk kadal raksasa telah mencium bau tubuh mereka yang telah memecahkan telur-telur itu. Mereka segera berlari berpencar agar kadal raksasa tidak bisa menemukan mereka.

Segala cara dilakukan untuk membunuh induk kadal raksasa itu. Dari arah barat meluncur sebuah batang kayu yang sangat besar menghempaskan tubuh kadal raksasa itu. Dan akhirnya binatang besar itu bisa ditaklukan. Siapakah yang mendatangkan batang pohon kayu tersebut? Dia adalah Alexander, kakek Sean. Kakek yang selama ini mengirimkan kode kepada Sean. Sean, Hank, Kailani, dan Gabato bersorak bahagia dan tertawa lepas karena mereka berhasil bertemu dengan kakek. Sungguh sangat luar biasa, di dalam pulau misterius itu ternyata ada manusia di dalamnya. Kakek Sean juga sangat senang sekali akhirnya dapat bertemu dengan cucunya. Tidak perlu ditunda-tunda lagi. Kakek mengajak Sean, Hank, Gabato, dan Kailani untuk mengelilingi pulau itu. Ia memperlihatkan rumahnya yang berada di atas pohon. Rumahnya unik, antik, dan sangat natural.

Pagi datang. Takkan melewatkan apa yang akan terjadi hari itu. Semua bergegas untuk menjelajahi pulau. Tanpa disadari di tengah-tengah perjalanan mereka, tiba-tiba guncangan gempa menggoyang seluruh pulau. Apa yang akan terjadi? Semua panik dan berlindung di dalam goa. Hank mencoba untuk mencari tahu apa yang telah terjadi. Ia melihat genangan air laut yang semakin naik ke atas. Itu tidak mungkin. Pulau misterius itu akan tenggelam dalam beberapa jam. Jika mereka tidak segera keluar dari pulau itu, maka mereka akan tenggelam. Mereka harus berkejaran dengan waktu untuk bisa keluar dari pulau. Kakek berusaha mencari tahu keberadaan sebuah kapan Natli yang berada di dasar laut.

Mereka berpencar untuk menuju ke dasar laut. Sean bersama Hank, dan Gabato, Kailani bersama kakek. Tentu saja untuk menemukan kapal Natli yang tersimpan selama ribuan tahun. Segala cara ditempuhnya. Gempa dahsyat terjadi, gunung meletus, semua hancur. Sean dan Hank segera mungkin untuk menemukan kapal tua itu. Sedangkan Gabato, Kailani, dan kakek terus berusaha untuk berlindung di mulut tebing. Pencarian pun berhasil. Sean dan ayahnya menemukan kapal tua itu. Tidak semudah itu. Kapal tua itu membutuhkan tenaga listrik yang tinggi agar bisa hidup. Untunglah, datang seekor ikan listrik. Ikan listrik memiliki tenaga yang besar untuk menghidupkan kapal itu. Hank mengarahkan sorotan senternya kepada ikan listrik itu, agar ikan itu mendekatinya. Beberapa kali ikan itu menyentuh badan kapal, dan akhirnya kapal itu dapat berfungsi. Sean dan Hank segera muncul ke permukaan laut untuk menjemput yang lainnya. Gabato, Kailani, dan kakek pasrah terhadap apa yang akan terjadi. Mereka sudah ikhlas jika tidak bisa selamat. Muncullah kapal Natli ke permukaan, mereka langsung masuk ke dalam kapal itu. Sorak sorai gembira menghiasi wajah mereka.

Akhirnya, mereka dapat menyelamatkan diri dari bahaya ancaman pulau misterius itu. Keluarga Hank dapat berkumpul lagi dengan kakek. Kailani dapat meneruskan pendidikan kuliahnya.

## Perlakuan 2

### CHARLIE DAN PABRIK COKELAT

Willy Wonka adalah pemilik sebuah Pabrik Cokelat terbesar di dunia. Setelah beberapa pekerjanya mencuri resep rahasianya, Wonka mengeluarkan semua pekerjanya dan menutup pabrik selamanya. Charlie Bucket, seorang anak dari Inverness, Skotlandia tumbuh dari keluarga yang miskin, dia tinggal bersama kedua orang tuanya dan keempat kakek-neneknya. Ayahnya berkerja sebagai buruh di sebuah pabrik pasta gigi, namun diberhentikan karena pabrik telah menggunakan tenaga kerja mesin untuk meningkatkan produksinya. Rumah mereka sangat tua dan reyot, namun udara dingin yang menusuk di dalam rumah tersebut nyaris tidak terasa karena kasih sayang antara keluarga Bucket. Hal tersebut tetap disyukuri oleh Charlie beserta keempat kakek-neneknya dari kedua belah pihak orang tua Charlie, yaitu dua neneknya Georgina dan Josehine, beserta dua kakeknya George dan Joe. Di mana kakek Joe juga pernah menjadi pekerja di pabrik cokelat milik Wonka tersebut.

Selama hampir 15 tahun tidak terlihat seorang pun keluar ataupun masuk ke pabrik itu, tidak juga seorang pekerja. Namun, anehnya produksi cokelat dalam jumlah yang luar biasa terus ada dan dipasarkan ke toko-toko di seluruh dunia. Hal ini, menjadi sebuah misteri bagi Charlie. Setiap malam, ia memikirkan misteri itu hingga ia tertidur dengan impian akan dapat masuk ke dalam pabrik cokelat misterius tersebut, suatu saat nanti.

Suatu hari, Wonka berencana membuka kembali pintu pabriknya. Ia membuat sayembara, kontak pertamanya kepada dunia luar selama 15 tahun terakhir. Bagi lima orang anak yang berhasil menemukan Tiket Emas yang terbungkus rapi di dalam bungkus cokelatnya, Wonka akan mengundang mereka untuk mengunjungi pabriknya, sementara salah satu dari mereka akan mendapatkan hadiah khusus pada akhir kunjungan. Bagi Charlie, pengumuman ini adalah hal yang sangat luar biasa. Keluarganya pun sangat menginginkan Charlie dapat meraih keinginannya, namun mereka tidak dapat berbuat banyak karena mereka hanya mampu memberikan Charlie sebatang cokelat dalam setahun, sebagai hadiah ulang tahunnya.

Penjualan cokelat Wonka akhirnya meroket, disebar ke berbagai belahan dunia seperti Tokyo, Jepang, Marakesh, Maroko, dan New York. Empat tiket pertama sudah ditemukan oleh anak-anak yang beruntung dibelahan seluruh dunia. Tiket pertama ditemukan oleh Augustus, anak gendut yang rakus, nakal, serakah dan tidak penurut dari Jerman. Tiket kedua ditemukan oleh Veruca, anak yang sangat manja dan selalu memaksakan keinginannya dari Inggris. Tiket ketiga ditemukan oleh Violet, seorang anak yang jago bela diri dan selalu berkompetisi dalam hal apa pun (termasuk dalam mengunyah permen karet secara maraton) dari Georgia. Dan tiket keempat ditemukan oleh Mike, anak yang pemaarah, suka bermain *games* dan selalu menyombongkan diri bahwa dirinya jauh lebih pandai daripada anak-anak lainnya dari Denver, Colorado.

Tinggal ada satu tiket lagi, di seluruh dunia. Harapan Charlie semakin meredup, apalagi dia mencoba dua kali untuk mencari tiket, namun kedua bungkus cokelat itu kosong. Charlie menemukan uang yang tergeletak di jalan. Setelah yakin bahwa tidak ada orang yang kehilangan, ia segera membawanya ke toko terdekat untuk membeli cokelat Wonka, semata karena ia sangat kelaparan dan karena rasa cokelat itu sangat nikmat. Pada saat itu juga terungkap kalau tiket yang ditemukan di Rusia itu palsu. Saat ia membuka cokelatnya, Charlie menemukan Tiket Emas terakhir, di hari terakhir, meskipun dua pelanggan lain menawarkan untuk membeli tiket itu. Betapa kaget dan senang hatinya. Charlie segera memberitahu keluarga dan memutuskan untuk membawa kakek Joe untuk menemaninya berkunjung ke pabrik.

Keesokan harinya, Charlie dan anak-anak pemenang lainnya, beserta para pendamping mereka, disambut oleh Willy Wonka untuk bersama-sama menyaksikan semua keajaiban yang ada di dalam pabriknya: mesin-mesin buatan Wonka sendiri, teknologi yang luar biasa, dan para pekerja pabrik yang selama ini menjadi misteri, yaitu para Oompa Loompa. Tentunya, hal yang paling menarik adalah diri Wonka sendiri, sang tuan rumah yang *eksentrik*. Sudah bertahun-tahun Wonka tidak pernah keluar dari pabriknya, ia mencurahkan seluruh waktunya untuk membuat gula-gula terenak di seluruh dunia, yang ternyata merupakan wujud pemberontakannya terhadap sang ayah, seorang dokter gigi yang sangat membenci gula-gula.

Selama tur di dalam pabrik, satu per satu anak-anak pemenang tiket emas mulai menampakkan sikap asli mereka yang buruk dan tidak mematuhi perintah Wonka, yang menyebabkan mereka tidak dapat meneruskan tur mereka: Augustus disedot pipa penghisap coklat setelah ia mencoba meminum sungai coklat dan jatuh kedalamnya, Violet yang berubah menjadi blueberry besar setelah ia mengunyah permen karet yang mengandung tiga porsi makan sekaligus yang belum sempurna, Veruca dan ayahnya didorong ke dalam saluran pembuangan sampah oleh para pekerja yang adalah para tupai setelah dia mencoba untuk mengambil seekor sebagai hewan peliharaan, dan Mike tubuhnya menyusut menjadi kecil setelah ia menggunakan Coklat Televisi yang bisa mengirim coklat pada dirinya sendiri. Para Oompa-Loompa menyanyikan sebuah lagu moralitas setelah masing-masing anak dihukum. Anak-anak kemudian meninggalkan pabrik, dengan karakteristik berlebihan sesuai dengan sifat-sifat mereka: Augustus tertutup oleh coklat, Violet yang seluruh badannya berwarna biru dan fleksibel, Veruca dan ayahnya yang penuh dengan sampah, dan Mike menjadi kurus dan tipis.

Hanya Charlie yang tertinggal, Wonka pun membuka rahasia terakhirnya, sekaligus rahasia terbesarnya, mengenai hadiah utama yang diam-diam ia persiapkan. Kemudian Wonka mengundang Charlie untuk tinggal dan ikut dengannya, dan salah satu syaratnya adalah Charlie harus meninggalkan keluarganya di rumah, karena Wonka percaya keluarga adalah halangan untuk kebebasan mencapai keinginannya. Charlie menolak tawaran Wonka, karena keluarganya adalah hal yang paling penting dalam hidupnya. Sementara Wonka tertekan, ia kembali untuk mencari nasihat dan Charlie membantu menyatukan kembali dia dengan ayahnya yang telah lama ditinggalkan. Charlie akhirnya mewarisi pabrik coklat, sementara Wonka telah kembali dengan keluarganya.

### Perlakuan 3

#### ALADIN DAN LAMPU AJAIB

Dahulu kala, di kota Persia, seorang Ibu tinggal dengan anak laki-lakinya yang bernama Aladin. Suatu hari datanglah seorang laki-laki mendekati Aladin yang sedang bermain. Kemudian laki-laki itu mengakui Aladin sebagai keponakannya. Laki-laki itu mengajak Aladin pergi ke luar kota dengan seizin ibu Aladin untuk membantunya. Jalan yang ditempuh sangat jauh. Aladin mengeluh kecapaian kepada pamannya tetapi ia malah dibentak dan disuruh untuk mencari kayu bakar, kalau tidak mau Aladin akan dibunuhnya. Aladin akhirnya sadar bahwa laki-laki itu bukan pamannya melainkan seorang penyihir. Laki-laki penyihir itu kemudian menyalakan api dengan kayu bakar dan mulai mengucapkan mantra. "Kraak..." tiba-tiba tanah menjadi berlubang seperti gua.

Dalam lubang gua itu terdapat tangga sampai ke dasarnya. "Ayo turun! Ambilkan aku lampu antik di dasar gua itu", seru si penyihir. "Tidak, aku takut turun ke sana", jawab Aladin. Penyihir itu kemudian mengeluarkan sebuah cincin dan memberikannya kepada Aladin. "Ini adalah cincin ajaib, cincin ini akan melindungimu", kata si penyihir. Akhirnya Aladin menuruni tangga itu dengan perasaan takut. Setelah sampai di dasar ia menemukan pohon-pohon berbuah permata. Setelah buah permata dan lampu yang ada di situ dibawanya, ia segera menaiki tangga kembali. Tetapi, pintu lubang sudah tertutup sebagian. "Cepat berikan lampunya!", seru penyihir. "Tidak! Lampu ini akan kuberikan setelah aku keluar", jawab Aladin. Setelah berdebat, si penyihir menjadi tidak sabar dan akhirnya "Brak!" pintu lubang ditutup oleh si penyihir lalu meninggalkan Aladin terkurung di dalam lubang bawah tanah. Aladin menjadi sedih, dan duduk termenung. "Aku lapar, Aku ingin bertemu ibu, Tuhan, tolonglah aku!", ucap Aladin.

Aladin merapatkan kedua tangannya dan mengusap jari-jarinya. Tiba-tiba, sekelilingnya menjadi merah dan asap membung. Bersamaan dengan itu muncul seorang raksasa. Aladin sangat ketakutan. "Maafkan saya, karena telah mengagetkan Tuan", saya adalah peri cincin kata raksasa itu. "Oh, kalau begitu bawalah aku pulang kerumah." "Baik Tuan, naiklah kepongungku, kita akan segera pergi dari sini", ujar peri cincin. Dalam waktu singkat, Aladin sudah sampai

di depan rumahnya. "Kalau tuan memerlukan saya panggilah dengan menggosok cincin Tuan."

Aladin menceritakan semua hal yang di alaminya kepada ibunya. "Mengapa penyihir itu menginginkan lampu kotor ini ya ?", kata Ibu sambil menggosok membersihkan lampu itu. "Syut !" Tiba-tiba asap membumbung dan muncul seorang raksasa peri lampu. "Sebutkanlah perintah Nyonya", kata si peri lampu. Aladin yang sudah pernah mengalami hal seperti ini memberi perintah, "kami lapar, tolong siapkan makanan untuk kami". Dalam waktu singkat peri Lampu membawa makanan yang lezat-lezat kemudian menyuguhkannya. "Jika ada yang diinginkan lagi, panggil saja saya dengan menggosok lampu itu", kata si peri lampu.

Demikian hari, bulan, tahunpun berganti, Aladin hidup bahagia dengan ibunya. Aladin sekarang sudah menjadi seorang pemuda. Suatu hari lewat seorang Putri Raja di depan rumahnya. Ia sangat terpesona dan merasa jatuh cinta kepada Putri Cantik itu. Aladin lalu menceritakan keinginannya kepada ibunya untuk memperistri putri raja. "Tenang Aladin, Ibu akan mengusahakannya". Ibu pergi ke istana raja dengan membawa permata-permata kepunyaan Aladin. "Baginda, ini adalah hadiah untuk Baginda dari anak laki-lakiku." Raja amat senang. "Wah..., anakmu pasti seorang pangeran yang tampan, besok aku akan datang ke Istana kalian dengan membawa serta putriku".

Setelah tiba di rumah Ibu segera menggosok lampu dan meminta peri lampu untuk membawakan sebuah istana. Aladin dan ibunya menunggu di atas bukit. Tak lama kemudian peri lampu datang dengan Istana megah di punggungnya. "Tuan, ini Istana". Esok hari sang Raja dan putrinya datang berkunjung ke Istana Aladin yang sangat megah. "Maukah engkau menjadikan anakku sebagai istrimu ?", Tanya sang Raja. Aladin sangat gembira mendengarnya. Lalu mereka berdua melaksanakan pesta pernikahan.

Nun jauh disana, si penyihir ternyata melihat semua kejadian itu melalui bola kristalnya. Ia lalu pergi ke tempat Aladin dan pura-pura menjadi seorang penjual lampu di depan Istana Aladin. Ia berteriak-teriak, "tukarkan lampu lama anda dengan lampu baru !". Sang permaisuri yang melihat lampu ajaib Aladin yang usang segera keluar dan menukarkannya dengan lampu baru. Segera si

penyihir menggosok lampu itu dan memerintahkan peri lampu memboyong istana beserta isinya dan istri Aladin ke rumahnya.

Ketika Aladin pulang dari berkeliling, ia sangat terkejut. Lalu memanggil peri cincin dan bertanya kepadanya apa yang telah terjadi. "Kalau begitu tolong kembalikan lagi semuanya kepadaku", seru Aladin. "Maaf Tuan, tenaga saya tidaklah sebesar peri lampu," ujar peri cincin. "Baik kalau begitu aku yang akan mengambilnya. Tolong Antarkan kau kesana", seru Aladin. Sesampainya di Istana, Aladin menyelinap masuk mencari kamar tempat sang Putri dikurung. "Penyihir itu sedang tidur karena kebanyakan minum bir", ujar sang Putri. "Baik, jangan khawatir aku akan mengambil kembali lampu ajaib itu, kita nanti akan menang", jawab Aladin.

Aladin mengendap mendekati penyihir yang sedang tidur. Ternyata lampu ajaib menyembul dari kantungnya. Aladin kemudian mengambilnya dan segera menggosoknya. "Singkirkan penjahat ini", seru Aladin kepada peri lampu. Penyihir terbangun, lalu menyerang Aladin. Tetapi peri lampu langsung membanting penyihir itu hingga tewas. "Terima kasih peri lampu, bawalah kami dan Istana ini kembali ke Persia". Sesampainya di Persia Aladin hidup bahagia. Ia mempergunakan sihir dari peri lampu untuk membantu orang-orang miskin dan kesusahan.

## Perlakuan 4

### ZATHURA

Diawali dari sebuah keluarga *broken home* di mana kedua orang tua mereka yang telah berpisah berbagi hari untuk mengasuh ketiga anak mereka, yaitu Walter, Danny, dan Lisa. Walter dan Danny selalu berusaha untuk mendapatkan perhatian dari ayah mereka yang super sibuk. Sang ayah hanya memiliki sedikit waktu untuk bermain dengan kedua anak lelakinya karena tuntutan pekerjaan yang menjadikannya super sibuk. Tak jarang persaingan di antara mereka menjadi demikian keras sehingga menimbulkan rasa jengkel satu sama lain.

Danny yang merupakan bungsu dalam keluarga selalu merasa kurang diperhatikan oleh ayah dan kakak-kakaknya. Sedangkan Walter merasa bahwa kehadiran Danny hanya merupakan pengganggu dalam kehidupannya, sehingga tak jarang mereka bertengkar hebat untuk hal-hal sepele. Suatu hari, setelah ayahnya berangkat kerja, mereka berdua bertengkar lagi. Kemudian, karena Danny lebih kecil dari Walter, berat sebelah tentunya, maksudnya menang kakaknya daripada adiknya. Danny yang merasa kesepian setelah ajakannya untuk bermain ditolak oleh Walter, Danny dikurung oleh Walter di ruang bawah tanah, sedangkan kakaknya Lisa hanya berdiam di kamarnya. Setelah itu, tanpa sengaja, Danny menemukan sebuah permainan bernama Zathura. Danny kemudian membuka permainan tersebut, dan mulailah petualangan mereka semua.

Permainan ini ternyata menyebabkan mereka harus bekerjasama dan saling melindungi satu sama lain. Setelah melempar dadu, keluarlah sebuah kertas penanda kartu permainan, karena Danny tak bisa membaca, maka Walter-lah yang membacakannya. Tak sampai disitu saja, setelah kartu dibaca, isi yang ada pada kartu itu menjadi kenyataan bagi mereka. Karena permainan tak bisa berhenti sebelum permainan usai, maka Walter pun ikut bermain. Permainan Zathura membawa mereka ke dalam petualangan ruang angkasa, tak tertinggal kakak mereka, Lisa. Dalam permainan itu, Danny dan Walter bisa bersatu atau berdamai tak bertengkar.

Pada awalnya, permainan itu terasa menyenangkan. Cukup pasang kuncinya dan tekan sebuah tombol. Dengan cara memutar kunci searah jarum jam secara gantian dan menekan tombol “Go,” papan angka akan berputar dan berhenti pada angka tertentu. Angka ini selanjutnya menentukan jumlah langkah yang harus ditempuh oleh pemain lewat sebuah mobil yang meluncur di papan permainan. Lalu keluarlah kartu yang berisi instruksi bagaimana menjalankan teka-teki Zathura sampai selesai.

Namun semakin lama, permainan itu ternyata semakin berbahaya. Karena tidak ada satu pun pemain yang diperbolehkan mengundurkan diri sampai semua teka-teki permainan itu selesai. Bila aturan itu dilanggar, maka akan muncul hal-hal menakutkan yang bisa mengancam keselamatan nyawa mereka. Terbukti saat Walter memutuskan untuk keluar dari permainan karena merasa Danny berbuat curang, tiba-tiba rumah mereka dihujani oleh meteor hingga mengalami kerusakan yang cukup parah. Namun ancaman permainan Zathura tidak berhenti sampai disitu saja. Saat semua mulai sadar, ternyata rumah mereka sudah melayang-layang di angkasa luar dan dikelilingi benda-benda angkasa yang bisa menabrak setiap saat. Dan kakak mereka, Lisa, membeku! Untuk itu mereka harus berusaha mati-matian menyelesaikan permainan, atau mereka tak akan pernah kembali lagi ke kehidupan normal. Namun jalan yang ditempuh tidaklah mudah, karena ada banyak bahaya yang selalu mengintai di setiap permainan.

Semakin mereka mencoba mengikuti alur permainan tersebut, maka semakin menakutkan pula tantangan yang harus mereka hadapi. Bahkan ada seorang astronot tersesat yang tiba di rumah mereka. Astronot tampan itu membantu Walter dan Danny untuk menyelesaikan permainan dan membantu menghadapi setiap tantangan yang ada, sampai suatu saat Zordon (kadal raksasa) datang. Zordon datang karena ada api. Zordon sangat menyukai api. Lisa pun sudah kembali normal karena ada panas. Mereka melawan Zordon, hingga Zordon pergi. Lalu di saat Walter mendapat permintaan, dia meminta bola softball. Astronot itu berkata dia pernah memainkan Zathura bersama adiknya, dan dia meminta agar adiknya tidak pernah dilahirkan. Walter mendapat permintaan lagi, dia meminta agar astronot itu mendapatkan adiknya kembali. Betapa terkejutnya mereka ketika yang datang adalah Danny. Ternyata astronot itu adalah perwujudan Walter di masa depan. Danny memainkan Zathura lagi dan mereka menang.

Di akhir permainan, semuanya kembali ke kehidupan normal, baik yang rumah terlempar ke luar angkasa, sekarang sudah seperti semula. Akibat dari permainan tersebut adalah bertambah baiknya hubungan kakak adik Danny, Walter, dan Lisa. Mereka bertiga berjanji tidak akan menceritakan pengalaman mereka tentang permainan Zathura.

### **Posttest Kelompok Eksperimen**

#### **ALADIN DAN LAMPU AJAIB**

Dahulu kala, di kota Persia, seorang Ibu tinggal dengan anak laki-lakinya yang bernama Aladin. Suatu hari datanglah seorang laki-laki mendekati Aladin yang sedang bermain. Kemudian laki-laki itu mengakui Aladin sebagai keponakannya. Laki-laki itu mengajak Aladin pergi ke luar kota dengan seizin ibu Aladin untuk membantunya. Jalan yang ditempuh sangat jauh. Aladin mengeluh kecapaian kepada pamannya tetapi ia malah dibentak dan disuruh untuk mencari kayu bakar, kalau tidak mau Aladin akan dibunuhnya. Aladin akhirnya sadar bahwa laki-laki itu bukan pamannya melainkan seorang penyihir. Laki-laki penyihir itu kemudian menyalakan api dengan kayu bakar dan mulai mengucapkan mantra. "Kraak..." tiba-tiba tanah menjadi berlubang seperti gua.

Dalam lubang gua itu terdapat tangga sampai ke dasarnya. "Ayo turun! Ambilkan aku lampu antik di dasar gua itu", seru si penyihir. "Tidak, aku takut turun ke sana", jawab Aladin. Penyihir itu kemudian mengeluarkan sebuah cincin dan memberikannya kepada Aladin. "Ini adalah cincin ajaib, cincin ini akan melindungimu", kata si penyihir. Akhirnya Aladin menuruni tangga itu dengan perasaan takut. Setelah sampai di dasar ia menemukan pohon-pohon berbuah permata. Setelah buah permata dan lampu yang ada di situ dibawanya, ia segera menaiki tangga kembali. Tetapi, pintu lubang sudah tertutup sebagian. "Cepat berikan lampunya!", seru penyihir. "Tidak! Lampu ini akan kuberikan setelah aku keluar", jawab Aladin. Setelah berdebat, si penyihir menjadi tidak sabar dan akhirnya "Brak!" pintu lubang ditutup oleh si penyihir lalu meninggalkan Aladin terkurung di dalam lubang bawah tanah. Aladin menjadi sedih, dan duduk termenung. "Aku lapar, Aku ingin bertemu ibu, Tuhan, tolonglah aku!", ucap Aladin.

Aladin merapatkan kedua tangannya dan mengusap jari-jarinya. Tiba-tiba, sekelilingnya menjadi merah dan asap membubung. Bersamaan dengan itu muncul seorang raksasa. Aladin sangat ketakutan. "Maafkan saya, karena telah mengagetkan Tuan", saya adalah peri cincin kata raksasa itu. "Oh, kalau begitu bawalah aku pulang kerumah." "Baik Tuan, naiklah ke punggungku, kita akan segera pergi dari sini", ujar peri cincin. Dalam waktu singkat, Aladin sudah sampai di depan rumahnya. "Kalau tuan memerlukan saya panggillah dengan menggosok cincin Tuan."

Aladin menceritakan semua hal yang di alaminya kepada ibunya. "Mengapa penyihir itu menginginkan lampu kotor ini ya ?", kata Ibu sambil menggosok membersihkan lampu itu. "Syut !" Tiba-tiba asap membubung dan muncul seorang raksasa peri lampu. "Sebutkanlah perintah Nyonya", kata si peri lampu. Aladin yang sudah pernah mengalami hal seperti ini memberi perintah, "kami lapar, tolong siapkan makanan untuk kami". Dalam waktu singkat peri Lampu membawa makanan yang lezat-lezat kemudian menyuguhkannya. "Jika ada yang diinginkan lagi, panggil saja saya dengan menggosok lampu itu", kata si peri lampu.

Demikian hari, bulan, tahunpun berganti, Aladin hidup bahagia dengan ibunya. Aladin sekarang sudah menjadi seorang pemuda. Suatu hari lewat seorang Putri Raja di depan rumahnya. Ia sangat terpesona dan merasa jatuh cinta kepada Putri Cantik itu. Aladin lalu menceritakan keinginannya kepada ibunya untuk memperistri putri raja. "Tenang Aladin, Ibu akan mengusahakannya". Ibu pergi ke istana raja dengan membawa permata-permata kepunyaan Aladin. "Baginda, ini adalah hadiah untuk Baginda dari anak laki-lakiku." Raja amat senang. "Wah..., anakmu pasti seorang pangeran yang tampan, besok aku akan datang ke Istana kalian dengan membawa serta putriku".

Setelah tiba di rumah Ibu segera menggosok lampu dan meminta peri lampu untuk membawakan sebuah istana. Aladin dan ibunya menunggu di atas bukit. Tak lama kemudian peri lampu datang dengan Istana megah di punggungnya. "Tuan, ini Istananya". Esok hari sang Raja dan putrinya datang berkunjung ke Istana Aladin yang sangat megah. "Maukah engkau menjadikan anakku sebagai istrimu ?", Tanya sang Raja. Aladin sangat gembira mendengarnya. Lalu mereka berdua melaksanakan pesta pernikahan.

Nun jauh disana, si penyihir ternyata melihat semua kejadian itu melalui bola kristalnya. Ia lalu pergi ke tempat Aladin dan pura-pura menjadi seorang penjual lampu di depan Istana Aladin. Ia berteriak-teriak, "tukarkan lampu lama anda dengan lampu baru !". Sang permaisuri yang melihat lampu ajaib Aladin yang usang segera keluar dan menukarkannya dengan lampu baru. Segera si penyihir menggosok lampu itu dan memerintahkan peri lampu memboyong istana beserta isinya dan istri Aladin ke rumahnya.

Ketika Aladin pulang dari berkeliling, ia sangat terkejut. Lalu memanggil peri cincin dan bertanya kepadanya apa yang telah terjadi. "Kalau begitu tolong kembalikan lagi semuanya kepadaku", seru Aladin. "Maaf Tuan, tenaga saya tidaklah sebesar peri lampu," ujar peri cincin. "Baik kalau begitu aku yang akan mengambilnya. Tolong Antarkan kau kesana", seru Aladin. Sesampainya di Istana, Aladin menyelinap masuk mencari kamar tempat sang Putri dikurung. "Penyihir itu sedang tidur karena kebanyakan minum bir", ujar sang Putri. "Baik, jangan khawatir aku akan mengambil kembali lampu ajaib itu, kita nanti akan menang", jawab Aladin.

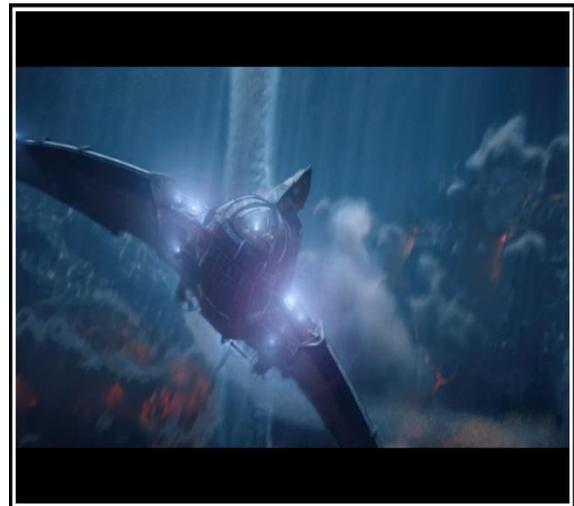
Aladin mengendap mendekati penyihir yang sedang tidur. Ternyata lampu ajaib menyembul dari kantungnya. Aladin kemudian mengambilnya dan segera menggosoknya. "Singkirkan penjahat ini", seru Aladin kepada peri lampu. Penyihir terbangun, lalu menyerang Aladin. Tetapi peri lampu langsung membanting penyihir itu hingga tewas. "Terima kasih peri lampu, bawalah kami dan Istana ini kembali ke Persia". Sesampainya di Persia Aladin hidup bahagia. Ia mempergunakan sihir dari peri lampu untuk membantu orang-orang miskin dan kesusahan.

# MEDIA FILM FANTASI

Lampiran 7

### MEDIA FILM FANTASI

#### 1. The Mysterious Island (Pulau Misterius)



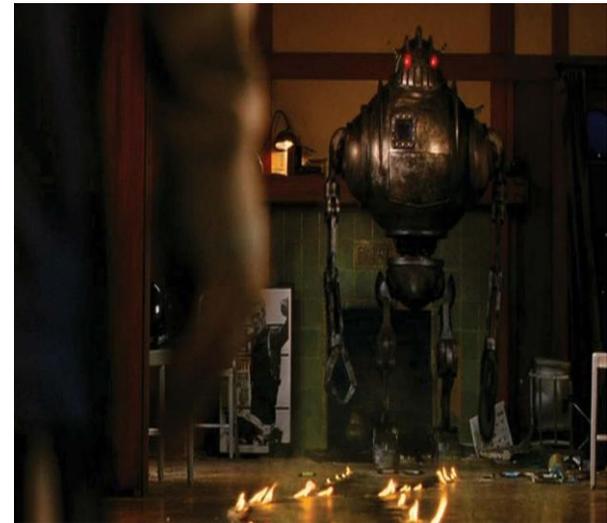
## 2. Charlie and The Chocolate Factory (Charlie dan Pabrik Cokelat)



### 3. Aladin dan Lampu Ajaib



#### 4. Zathura



**STRATEGI *STORY***  
***IMPRESSIONS***

## Lampiran 8

**STRATEGI *STORY IMPRESSIONS*****1. Pulau Misterius****2. Charlie dan Pabrik Cokelat**

### 3. Aladin dan Lampu Ajaib



### 4. Zathura



# HASIL TULISAN SISWA



## Tugas Siswa

Nama : Allisa Winda Putri  
Kelas : VII C  
No. Absen :

### Petunjuk :

1. Bacalah sebuah dongeng yang telah diberikan.
2. Perhatikan dengan seksama dan catatlah pokok-pokok peristiwa dalam dongeng (judul, tema, tokoh, latar/setting, alur, amanat).
3. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan jelas.

### Soal

1. Isilah unsur-unsur intrinsik dongeng pada kolom di bawah ini!

NO.	Pokok-pokok peristiwa	Uraian Singkat
1.	Judul	Aladin dan Lampu Ajaib
2.	Tema	Kepercayaan terhadap orang
3.	Tokoh	1. Aladin 2. Putri Jasmin 3. Ibu Aladin 4. Penyihir
4.	Latar/Setting	Waktu : Dahulu kala Tempat : Di kota Persia
5.	Alur cerita	Bagian Awal : Hiduplah anak & Ibu, suatu hari datanglah seorang yang mengaku sebagai pamannya. Bagian Tengah : Aladin dibantu Ratu Circin dan Ratu Lampu Bagian Akhir : Aladin & istrinya hidup bahagia
6.	Amanat/Moral	Jangan mengaku jika itu tidak sebenarnya.

2. Dari data tersebut, tuliskan kembali dongeng yang telah dibaca dengan menggunakan bahasamu sendiri!

Alissa Alwinda Putri  
VII C

No  
Date

## Cinderella

34

Di sebuah kerajaan, hidup seorang anak perempuan yang baik bersama kedua kakak tiri dan ibu tirinya. Ibu dan kedua kakak tirinya sangatlah jahat terhadap gadis itu. Hingga-hingga mempekerjakan gadis itu. Sehingga mereka memanggilnya Cinderella, yang artinya gadis kotor dan penuh debu.

Di suatu hari, datang pengawal dari istana yg menyebarkan undangan pesta. Kakak tiri dan ibu tirinya sangat senang karena diundang ke pesta. Tetapi, Cinderella sedih sebab tidak bisa ikut pesta karena ibu tirinya melarang memakai gaun yg penuh debu dan kotor. Cinderella kembali ke kamarnya dan menangis sekeras-kerasnya. Tapi tiba-tiba datang seorang Peri yg menghampiri Cinderella. Peri: kenapa (kmu) menangis Cinderella, Cinderella menjawab Aku tiba-tiba ikut pesta karena baju gaunku ini kotor dan penuh debu. Kemudian Peri menyihir Cinderella menjadi gadis yg sangat cantik. Peri berkata: Sekarang (kmu) bisa ikut pesta Cinderella. Cinderella pun berterimakasih terhadap Peri. Tetapi, dia bingung, dia akan naik apa ke istana tempat pesta. Akhirnya, peri memberikan kendaraan kereta emas.

Sesampainya di istana, orang-orang kaget melihat Cinderella, sebab Cinderella sangat cantik saat itu. Kemudian pangeran berkata: Maukah kamu berdansa denganku? Cinderella menjawab ya. Tetapi kakak-kakak tiri dan ibu tirinya cemburu/iri terhadap Cinderella. Tapi Cinderella tidak memperhatikan mereka, Cinderella tetap berdansa bersama pangeran. Setelah beberapa hari, secara tiba-tiba pangeran mengajak Cinderella untuk menikah, dan akhirnya mereka menjadi pasangan yg setia dan bahagia.

$$4 + 2 + 2 + 2 + 3 + 3 + 3 + 2 + 3 + 3 + 3 + 4 = 34$$

## Tugas Siswa

Nama : Allisa Alwinda Putri

Kelas : VII C

No. Absen :

### Petunjuk :

1. Bacalah sebuah dongeng yang telah diberikan.
2. Perhatikan dengan seksama dan catatlah pokok-pokok peristiwa dalam dongeng (judul, tema, tokoh, latar/setting, alur, amanat).
3. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan jelas.

### Soal

1. Isilah unsur-unsur intrinsik dongeng pada kolom di bawah ini!

NO.	Pokok-pokok peristiwa	Uraian Singkat
1.	Judul	Cinderella
2.	Tema	kehidupan yang berakhir bahagia
3.	Tokoh	1. Cinderella 2. Pangeran 3. Ibu tiri 4. Kakak tiri
4.	Latar/Setting	Waktu : pagi dan malam Tempat : Di sebuah kerajaan
5.	Alur cerita	Bagian Awal : kehidupan Cinderella Bagian Tengah : pesta dansa di istana Bagian Akhir : Cinderella dinikahi pangeran
6.	Amanat/Moral	Bahwa kita harus bersabar dalam menghadapi kesulitan

2. Dari data tersebut, tuliskan kembali dongeng yang telah dibaca dengan menggunakan bahasamu sendiri!

## Cinderella

39

Disebuah kerajaan hiduplah seorang anak perempuan bersama ibu tiri dan kedua kakak tirinya. Anak perempuan ini sangat cantik dan baik hati. Sedangkan ibu dan kedua kakak tirinya sangatlah jahat.

Pada suatu hari datanglah pengawal kerajaan yang menyebarkan undangan pesta diistana. kedua kakak tiri cinderella "kalian harus berdandan secantik-cantiknya. kalian harus memakai hati pangeran agar salah cinta pada salah satu dari kalian". Hari yang ditantik kedua kakak tiri cinderella pun mulai berdandan menggunakan merah di pipi dan di bibir mereka. Mereka menggunakan gaun yang indah dan mereka berputar dicermin dengan gembira.

Saat cinderella melihat mereka berdandan cinderella pun sangat sedih dan kecewa. Dia ingin ikut datang kepesta namun dia tdk diperbolehkan oleh ibu dan kakak tirinya. Dan cinderella pun menangis meratapi nasibnya.

Tiba-tiba munculah seorang peri di hadapan cinderella. Peri itu berkata "Cinderella walaupun anak yg baik hati tidak sepatutnya kau menangis myo tersenyumlah". Ibu peri menyuruh cinderella untuk mengumpulkan empat ekor tikus dan 2 ekor kadal.

Setelah semua dikumpulkan, peripun mengubah empat ekor tikus dan dua ekor kadal menjadi 4 ekor kadal dan dua orang suir, yang terakhir cinderella berubah menjadi Putri yg cantik dan memakai baju gaun yg sangat indah. Setelah tiba diistana pangeran pun mengajak cinderella untuk berdansa.

Lalu pangeran pun menikahi cinderella dan hidup bersama selamanya.

$$4 + 2 + 3 + 2 + 4 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 5 = 39$$

## Tugas Siswa

Nama : Fairus Syarifah Islami

Kelas : VII B

No. Absen : . . .

### Petunjuk :

1. Bacalah sebuah dongeng yang telah diberikan.
2. Perhatikan dengan seksama dan catatlah pokok-pokok peristiwa dalam dongeng (judul, tema, tokoh, latar/setting, alur, amanat).
3. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan jelas.

### Soal

1. Isilah unsur-unsur intrinsik dongeng pada kolom di bawah ini!

NO.	Pokok-pokok peristiwa	Uraian Singkat
1.	Judul	Cinderella
2.	Tema	Keadheranan
3.	Tokoh	1. Cinderella 2. Ibu tiri 3. Kakak tiri 4. Pangeran
4.	Latar/Setting	Waktu : pagi dan malam Tempat: Kerajaan
5.	Alur cerita	Bagian Awal : Tidak boleh datang ke pesta Bagian Tengah : Pesta dansa Bagian Akhir : Menikah dengan pangeran
6.	Amanat/Moral	Sabar dan jujur

2. Dari data tersebut, tuliskan kembali dongeng yang telah dibaca dengan menggunakan bahasamu sendiri!

Fairus Syarifah Islami VII-B /

No  
Date

## Aladin Dan Lampu Ajaib

Dahulu kala, terdapat seorang ibu dan anak laki-lakinya di sebuah kota Persia. Anak laki-laki itu bernama "Aladin". Suatu hari ada seorang laki-laki yang menemui Aladin. Laki-laki itu mengakui Aladin sebagai keponakannya. Laki-laki itu mengajak Aladin pergi ke luar kota dengan seizin ibunya. Di tengah perjalanan, Aladin mengeluh kecapekan, tetapi ia malah dibentak dan disuruh mencari kayu bakar. Jika Aladin tidak mau, ia akan dibunuhnya. Aladin ragu dengan laki-laki itu bukan pamannya melainkan seorang penyihir. Lalu laki-laki penyihir itu menyalakan api dengan kayu bakar dan mengucapkan mantra. "Kraak..." tiba-tiba tanah menjadi berlubang seperti gua.

Penyihir itu menyuruh Aladin untuk mengambil lampu antik di dasar tanah itu. Tetapi, Aladin tidak mau karena ketakutan. Lalu penyihir itu memaksa Aladin untuk tetap mengambil lampu antik itu, penyihir memberikan cincin kepada Aladin. Kata penyihir itu cincin itu bisa melindungi Aladin. Akhirnya Aladin pun turun ke dasar tanah untuk mengambil lampu itu. Sesampainya di dasar tanah, Aladin pun langsung mengambil lampu antik itu lalu membawanya ke atas. Tetapi, tanah itu semakin tertutup, penyihir menyuruh Aladin untuk memberikan lampu itu kepadanya. Tetapi Aladin tidak mau, dia akan memberikannya setelah ia sampai di atas sana. Penyihir sudah tidak sabar lagi, ia langsung menutup tanah itu dan meninggalkan Aladin di dasar tanah.

Aladin sangat ketakutan di dalam gua itu, tiba-tiba muncullah seorang Raksasa yang sangat besar, raksasa itu menyuruh Aladin untuk meminta keinginan yang ia mau. Aladin ingin pulang, dia diantar oleh raksasa itu. Setelahnya di rumah, Aladin langsung menceritakan semua yang telah terjadi kepada ibunya.

Setelah beberapa tahun kemudian, Aladin tumbuh menjadi pemuda yang sangat gagah dan tampan. Waktu itu, Aladin melihat seorang putri yang sangat cantik. Ia ingin menjadikan putri itu sebagai istrinya. Ibu Aladin siap untuk membantunya. Ibu Aladin langsung pergi ke istana dengan membawa semua permatanya. Sampai istana, raja istana langsung setuju jika anaknya menjadi istri Aladin. Raja dan juga putrinya akan pergi ke rumah atau istana Aladin.

## Tugas Siswa

Nama : Farcus Syarifah Islami  
Kelas : VIII-B  
No. Absen :

### Petunjuk :

1. Bacalah sebuah dongeng yang telah diberikan.
2. Perhatikan dengan seksama dan catatlah pokok-pokok peristiwa dalam dongeng (judul, tema, tokoh, latar/setting, alur, amanat).
3. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan jelas.

### Soal

1. Isilah unsur-unsur intrinsik dongeng pada kolom di bawah ini!

NO.	Pokok-pokok peristiwa	Uraian Singkat
1.	Judul	Aladin dan Lampu wasiat
2.	Tema	Kepercayaan pada orang lain.
3.	Tokoh	1. Aladin 2. Ibu 3. Penyihir 4. Raja 5. Putri Jasmin
4.	Latar/Setting	Waktu : Pagi, siang, malam. Tempat : Persia
5.	Alur cerita	Bagian Awal : Aladin mengambil lampu ajaib didalam gua. Bagian Tengah : Menikah dengan Putri Jasmin. Bagian Akhir : Hidup bahagia.
6.	Amanat/Moral	Jangan cepat percaya pada orang lain.

2. Dari data tersebut, tuliskan kembali dongeng yang telah dibaca dengan menggunakan bahasamu sendiri!

No

Date

Sesampainya di rumah, ibu langsung menggosok lampu itu dan meminta jin untuk membawakan sebuah istana. Hari itu pun tiba, Rada dan juga putrinya sudah datang di istana Aladin. Lalu pernikahan itu pun langsung dimulai dengan meriah. Penyihir itu melihat pesta pernikahan itu, dan ia pura-pura menjadi perindu lampu. Ia menawarkan untuk menukar lampu lama dengan lampu baru. Istri Aladin melihat lampu Aladin itu, dan ia langsung menukarnya. Lalu penyihir itu menggosok lampu itu dan menyuruh jin untuk mengangkat istana beserta isi dan juga istri Aladin. Lalu Aladin pergi ke tempat penyihir itu dan mengambil lampu itu didalam kantongnya. Lalu penyihir terbangun, dan menyerang Aladin. Tetapi peri lampu itu mendorong penyihir hingga tewas.

$$5 + 4 + 4 + 4 + 4 + 5 + 4 + 4 + 4 + 3 + 5 = 50$$

# HASIL UJI STATISTIK

## Lampiran 10

**UJI NORMALITAS *PRETEST* dan *POSTTEST* KELOMPOK KONTROL****Descriptive Statistics**

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Skor Pretest Kontrol	38	37.16	3.268	30	47
Skor Posttest Kontrol	38	40.61	3.628	33	50

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Skor Pretest Kontrol	Skor Posttest Kontrol
N		38	38
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	37.16	40.61
	Std. Deviation	3.268	3.628
Most Extreme Differences	Absolute	.155	.123
	Positive	.155	.123
	Negative	-.114	-.123
Kolmogorov-Smirnov Z		.955	.760
Asymp. Sig. (2-tailed)		.322	.610

a. Test distribution is Normal.

## Lampiran 11

**UJI NORMALITAS *PRETEST* dan *POSTTEST* KELOMPOK EKSPERIMEN****Descriptive Statistics**

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Skor Pretest Eksperimen	39	38.72	4.192	32	48
Skor Posttest Eksperimen	39	45.82	3.094	37	55

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Skor Pretest Eksperimen	Skor Posttest Eksperimen
N		39	39
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	38.72	45.82
	Std. Deviation	4.192	3.094
Most Extreme Differences	Absolute	.114	.117
	Positive	.114	.117
	Negative	-.066	-.099
Kolmogorov-Smirnov Z		.713	.733
Asymp. Sig. (2-tailed)		.689	.656

a. Test distribution is Normal.

## Lampiran 12

**UJI HOMOGENITAS *PRETEST* KELOMPOK KONTROL dan EKSPERIMEN****Descriptives**

Skor Pretest				
		Ekspерimen	Kontrol	Total
N		39	38	77
Mean		38.72	37.16	37.95
Std. Deviation		4.192	3.268	3.821
Std. Error		.671	.530	.435
95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	37.36	36.08	37.08
	Upper Bound	40.08	38.23	38.82
Minimum		32	30	30
Maximum		48	47	48

**Test of Homogeneity of Variances**

Skor Pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.585	1	75	.062

**ANOVA**

Skor Pretest					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	46.842	1	46.842	3.305	.073
Within Groups	1062.950	75	14.173		
Total	1109.792	76			

## Lampiran 13

**UJI HOMOGENITAS *POSTTEST* KELOMPOK KONTROL dan EKSPERIMEN****Descriptives**

Skor Posttest Eksperimen dan Kontrol				
		Eksperimen	Kontrol	Total
N		39	38	77
Mean		45.82	40.61	43.25
Std. Deviation		3.094	3.628	4.252
Std. Error		.495	.589	.485
95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	44.82	39.41	42.28
	Upper Bound	46.82	41.80	44.21
Minimum		37	33	33
Maximum		55	50	55

**Test of Homogeneity of Variances**

Skor Posttest Eksperimen dan Kontrol

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.226	1	75	.272

**ANOVA**

Skor Posttest Eksperimen dan Kontrol

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	523.489	1	523.489	46.146	.000
Within Groups	850.823	75	11.344		
Total	1374.312	76			

## Lampiran 14

**UJI-T INDEPENDENT *PRETEST* KELOMPOK KONTROL dan EKSPERIMEN****Group Statistics**

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Skor Pretest	Eksperimen	39	38.72	4.192	.671
	Kontrol	38	37.16	3.268	.530

**Independent Samples Test**

		Skor Pretest		
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed	
Levene's Test for Equality of Variances		F	3.585	
Sig.			.062	
t-test for Equality of Means	t	1.818	1.824	
	df	75	71.579	
	Sig. (2-tailed)	.073	.072	
	Mean Difference	1.560	1.560	
	Std. Error Difference	.858	.855	
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	-.149	-.145
		Upper	3.270	3.265

## Lampiran 15

**UJI-T INDEPENDENT *POSTTEST* KELOMPOK KONTROL dan EKSPERIMEN****Group Statistics**

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Skor Posttest Eksperimen dan Kontrol	Eksperimen	39	45.82	3.094	.495
	Kontrol	38	40.61	3.628	.589

**Independent Samples Test**

		Skor Posttest Eksperimen dan Kontrol		
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed	
Levene's Test for Equality of Variances	F	1.226		
	Sig.	.272		
t-test for Equality of Means	T	6.793	6.779	
	Df	75	72.545	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	
	Mean Difference	5.215	5.215	
	Std. Error Difference	.768	.769	
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	3.686	3.682
		Upper	6.745	6.749

## Lampiran 16

**UJI-T SAMPEL BERHUBUNGAN *PRETEST-POSTTEST* KELOMPOK KONTROL  
dan EKSPERIMEN**

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Kontrol	37.16	38	3.268	.530
	Posttest Kontrol	40.61	38	3.628	.589
Pair 2	Pretest Eksperimen	38.72	39	4.192	.671
	Posttest Eksperimen	45.82	39	3.094	.495

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest Kontrol & Posttest Kontrol	38	.295	.072
Pair 2	Pretest Eksperimen & Posttest Eksperimen	39	.635	.000

**Paired Samples Test**

		Pair 1	Pair 2	
		Pretest Kontrol - Posttest Kontrol	Pretest Eksperimen - Posttest Eksperimen	
Paired Differences	Mean	-3.447	-7.103	
	Std. Deviation	4.105	3.267	
	Std. Error Mean	.666	.523	
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	-4.797	-8.162
		Upper	-2.098	-6.044
T		-5.177	-13.577	
Df		37	38	
Sig. (2-tailed)		.000	.000	

Lampiran 17

**UJI DESKRIPSI *PRETEST* KELOMPOK KONTROL****Statistics**

Skor Pretest Kontrol

N	Valid	38
	Missing	0
Mean		37.16
Std. Error of Mean		.530
Median		37.00
Mode		37
Std. Deviation		3.268
Minimum		30
Maximum		47
Sum		1412

**Skor Pretest Kontrol**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 30	1	2.6	2.6	2.6
33	1	2.6	2.6	5.3
34	5	13.2	13.2	18.4
35	6	15.8	15.8	34.2
36	3	7.9	7.9	42.1
37	8	21.1	21.1	63.2
38	4	10.5	10.5	73.7
39	5	13.2	13.2	86.8
42	2	5.3	5.3	92.1
43	1	2.6	2.6	94.7
44	1	2.6	2.6	97.4
47	1	2.6	2.6	100.0
Total	38	100.0	100.0	

## Lampiran 18

**UJI DESKRIPSI *POSTTEST* KELOMPOK KONTROL****Statistics**

## Skor Posttest Kontrol

N	Valid	38
	Missing	0
Mean		40.61
Std. Error of Mean		.589
Median		41.00
Mode		42
Std. Deviation		3.628
Minimum		33
Maximum		50
Sum		1543

**Skor Posttest Kontrol**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	33	1	2.6	2.6	2.6
	34	1	2.6	2.6	5.3
	35	2	5.3	5.3	10.5
	36	1	2.6	2.6	13.2
	37	4	10.5	10.5	23.7
	38	1	2.6	2.6	26.3
	39	3	7.9	7.9	34.2
	40	4	10.5	10.5	44.7
	41	3	7.9	7.9	52.6
	42	7	18.4	18.4	71.1
	43	6	15.8	15.8	86.8
	45	2	5.3	5.3	92.1
	46	2	5.3	5.3	97.4
	50	1	2.6	2.6	100.0
Total		38	100.0	100.0	

## Lampiran 19

**Statistics****UJI DESKRIPSI *PRETEST* KELOMPOK**

Skor Pretest Eksperimen

**EKSPERIMEN**

N	Valid	39
	Missing	0
Mean		38.72
Std. Error of Mean		.671
Median		39.00
Std. Deviation		4.192
Minimum		32
Maximum		48
Sum		1510

**Skor Pretest Eksperimen**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	32	2	5.1	5.1	5.1
	33	4	10.3	10.3	15.4
	34	2	5.1	5.1	20.5
	35	1	2.6	2.6	23.1
	36	3	7.7	7.7	30.8
	37	3	7.7	7.7	38.5
	38	4	10.3	10.3	48.7
	39	6	15.4	15.4	64.1
	41	3	7.7	7.7	71.8
	42	4	10.3	10.3	82.1
	43	2	5.1	5.1	87.2
	44	1	2.6	2.6	89.7
	45	1	2.6	2.6	92.3
	46	2	5.1	5.1	97.4
	48	1	2.6	2.6	100.0
Total		39	100.0	100.0	

## Lampiran 20

**UJI DEKSRIPSI *POSTTEST* KELOMPOK EKSPERIMEN****Statistics**

## Skor Posttest Eksperimen

N	Valid	39
	Missing	0
Mean		45.82
Std. Error of Mean		.495
Median		45.00
Mode		45
Std. Deviation		3.094
Minimum		37
Maximum		55
Sum		1787

**Skor Posttest Eksperimen**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 37	1	2.6	2.6	2.6
41	1	2.6	2.6	5.1
42	2	5.1	5.1	10.3
43	3	7.7	7.7	17.9
44	5	12.8	12.8	30.8
45	8	20.5	20.5	51.3
46	4	10.3	10.3	61.5
47	3	7.7	7.7	69.2
48	5	12.8	12.8	82.1
49	4	10.3	10.3	92.3
50	2	5.1	5.1	97.4
55	1	2.6	2.6	100.0
Total	39	100.0	100.0	

## Lampiran 21

**UJI-T SELISIH SKOR *PRETEST-POSTTEST* KELOMPOK KONTROL dan  
EKSPERIMEN**

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	1	39	38.72	4.192	.671
	2	38	37.16	3.268	.530
Posttest	1	39	45.82	3.094	.495
	2	38	40.61	3.628	.589
Gain	1	39	7.10	3.267	.523
	2	38	3.45	4.105	.666

Independent Samples Test

		Pretest		Posttest		Gain		
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed	Equal variances assumed	Equal variances not assumed	Equal variances assumed	Equal variances not assumed	
Levene's Test for Equality of Variances	F	3.585		1.226		1.462		
	Sig.	.062		.272		.230		
t-test for Equality of Means	T	1.818	1.824	6.793	6.779	4.329	4.317	
	Df	75	71.579	75	72.545	75	70.587	
	Sig. (2-tailed)	.073	.072	.000	.000	.000	.000	
	Mean Difference	1.560	1.560	5.215	5.215	3.655	3.655	
	Std. Error Difference	.858	.855	.768	.769	.844	.847	
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	-1.149	-1.145	3.686	3.682	1.973	1.967
	Upper	3.270	3.265	6.745	6.749	5.337	5.344	

## Lampiran 22

**Gain Skor Kelompok Kontrol**

No	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>	Selisih
1	33	43	10
2	34	40	6
3	35	37	2
4	47	50	3
5	34	39	5
6	37	40	3
7	36	42	6
8	39	39	0
9	34	37	3
10	37	42	5
11	38	42	4
12	30	43	13
13	39	43	4
14	35	45	10
15	37	41	4
16	34	42	8
17	37	42	5
18	44	46	2
19	42	42	0
20	37	33	-4
21	34	43	9
22	42	42	0
23	38	40	2
24	35	35	0
25	37	38	1
26	38	43	5
27	36	45	9
28	43	41	-2
29	38	41	3
30	37	39	2
31	39	35	-4
32	35	36	1
33	36	40	4
34	35	46	11
35	35	37	2
36	39	37	-2
37	39	43	4
38	37	34	-3
	Jumlah		158
	Gain Skor		3,45

## Lampiran 23

**Gain Skor Kelompok Eksperimen**

No	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>	Selisih
1	32	43	11
2	35	43	8
3	42	45	3
4	45	44	-1
5	33	44	11
6	33	37	4
7	39	48	9
8	46	45	-1
9	39	44	5
10	42	49	7
11	46	48	2
12	37	45	8
13	36	44	8
14	39	46	7
15	34	45	11
16	48	55	7
17	43	49	6
18	42	46	4
19	41	47	6
20	42	45	3
21	37	42	5
22	32	42	10
23	38	45	7
24	34	48	14
25	33	41	8
26	38	46	8
27	39	48	9
28	33	43	10
29	41	47	6
30	37	46	9
31	38	44	6
32	44	48	4
33	43	50	7
34	36	45	9
35	38	49	11
36	39	50	11
37	39	49	10
38	36	45	9
39	41	47	6
	Jumlah		394
	Gain Skor		7,10

## Lampiran 24

**Nilai Total Menulis Dongeng Kelompok kontrol dan Eksperimen**

Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
55	72	53	72
56	67	58	72
58	62	70	75
78	83	75	73
56	65	55	73
62	67	55	62
60	76	65	80
65	65	77	75
56	62	65	73
62	70	70	82
63	70	77	80
50	72	62	75
65	72	60	73
58	75	65	77
62	68	56	75
56	70	80	92
62	70	72	82
73	77	70	77
70	70	68	78
62	55	70	75
56	72	62	70
70	70	53	70
63	67	63	75
58	58	56	80
62	63	55	68
63	72	63	77
60	75	65	80
72	68	55	72
63	68	68	78
62	65	62	77
65	58	63	73
68	60	73	80
60	67	72	83
58	77	60	75
58	62	63	82
65	62	65	83
65	72	65	82
52	56	60	75
		68	78
Rata-rata			
61	67	64	76

# DOKUMENTASI PENELITIAN

## Lampiran 25

## DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 10. Lokasi SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta

Gambar 11. Situasi Kelompok Kontrol Saat *Pretest*



**Gambar 12. Situasi Kelompok Eksperimen Saat *Pretest***



**Gambar 13. Sikap siswa kelompok kontrol pada saat perlakuan**



**Gambar 14. Sikap siswa kelompok kontrol pada saat proses menulis dongeng**



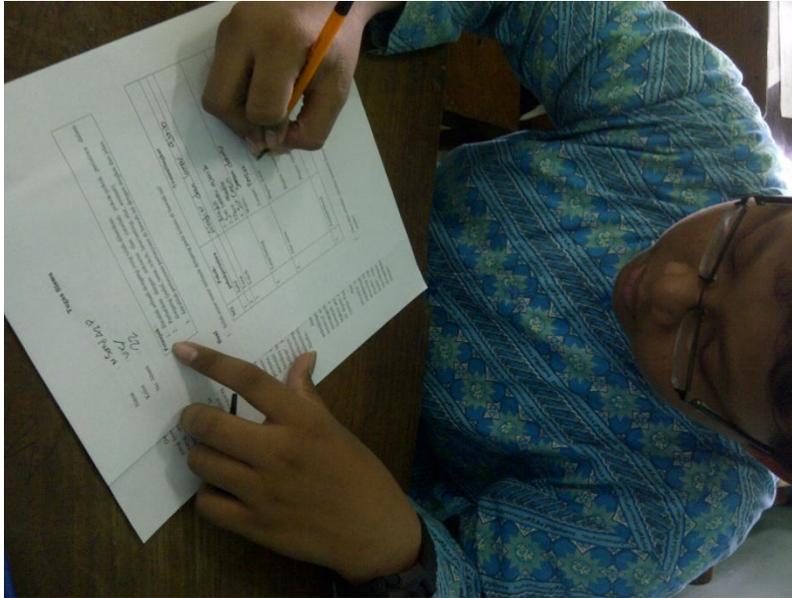
**Gambar 15. Situasi kelompok eksperimen pada saat perlakuan**



Gambar 16. **Antusiasme siswa kelompok eksperimen saat perlakuan berlangsung**



Gambar 17. **Sikap siswa kelompok kontrol pada saat *posttest* berlangsung**



Gambar 18. Salah satu siswa kelompok kontrol pada saat menulis dongeng



Gambar 19. Situasi siswa kelompok eksperimen pada saat *posttest* berlangsung



Gambar 20. Siswa kelompok eksperimen pada saat menulis dongeng



Gambar 21. Ruang Laboratorium *audio visual* tampak dari depan



Gambar 22. Ruang Laboratorium *audio visual* tampak dari belakang

**SURAT IZIN  
PENELITIAN**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843,  
548207 Fax. (0274) 548207 ; http://www.fbs.uny.ac.id//

PERMOHONAN IJIN  
SURVEY/OBSERVASI/PENELITIAN

FRM/FBS/31-01  
10 Jan 2011

Kepada Yth. <sup>PBSI</sup> Kajor .....  
di FBS UNY

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

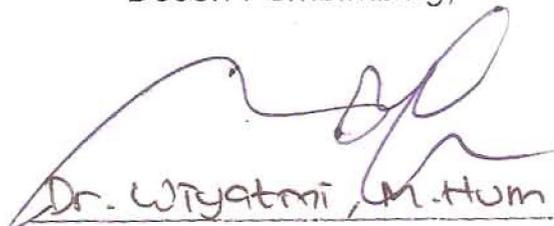
Nama : Desy Purnamawati No. Mhs. : 09201244056  
Jur/Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

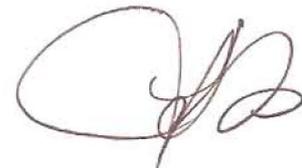
bermaksud memohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memproses  
Surat Ijin Survey/Observasi/Penelitian Tugas Akhir dengan judul :  
Keefektifan Strategi Story Impressions Dengan  
Menggunakan Media Film Fantasi Pada Pembelajaran Menulis  
Lokasi: SMP Muhammadiyah 3 Tk. Dongeng Siswa kelas VII  
Waktu : ..... SMP Muhammadiyah 3  
Yogyakarta

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Yogyakarta, 11 April 2013  
Pemohon,

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing,

  
Dr. Wiyatni, M.Hum



Desy Purnamawati



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207  
http://www.fbs.uny.ac.id//

FRM/FBS/33-01  
10 Jan 2011

Nomor : 0369a/UN.34.12/DT/IV/2013  
Lampiran : 1 Berkas Proposal  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

12 April 2013

Kepada Yth.  
Ketua Majelis Dikdasmen PDM Kota  
Yogyakarta  
Jl. Sultan Agung Yogyakarta

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul :

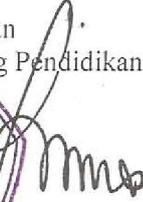
*Keefektifan Strategi Story Impressions dengan Menggunakan Media Film Fantasi pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Dongeng Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta*

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : DESY PURNAMAWATI  
NIM : 09201244056  
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Waktu Pelaksanaan : April – Juni 2013  
Lokasi Penelitian : SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
Kasubbag Pendidikan FBS,  
  
Indung Robo Utami, S.E.  
19670704 199312 2 001





## MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KOTA YOGYAKARTA

Jalan Sultan Agung 14, Telepon (0274)375917, Faks. (0274) 411947, Yogyakarta 55151  
e-mail: dikdasmenpdm\_yk@yahoo.com

### IZIN PENELITIAN/SKRIPSI/OBSERVASI

No. : 326/REK/III.4/F/2013

Setelah membaca surat dari : **Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta**

No. : **0369a/UN.34.12/DT/IV/2013** Tgl.: **12 April 2013**

Perihal : **Surat Izin Penelitian**

dan berdasar Putusan Sidang Majelis Dikdasmen PDM Kota Yogyakarta, hari **Senin tanggal 04 Jumadats Tsaniyah 1434 H**, bertepatan tanggal **15 April 2013** yang salah satu agenda sidangnya membahas pemberian izin penelitian/praktek kerja/observasi, maka dengan ini kami memberikan izin kepada:

Nama Terang : **DESY PURNAMAWATI** NIM. **9201244056**

Pekerjaan : Mahasiswa pada prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
**Universitas Negeri Yogyakarta**  
alamat **Karangmalang Yogyakarta.**

Pembimbing : **Dr. Wiyatmi, M.Hum dan Esti Swatika Sari, M.Hum.**

untuk melakukan observasi/penelitian/pengumpulan data dalam rangka menyusun Skripsi :

Judul : **KEEFEKTIFAN STRATEGI STORY IMPRESSIONS DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA FILM FANTASI PADA PEMBELAJARAN KETRAMPILAN MENULIS DONGENG SISWA KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 3 YOGYAKARTA.**

Lokasi : **SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.**

dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Menyerahkan tembusan surat ini kepada pejabat yang dituju.
2. Wajib menjaga tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku di sekolah/setempat.
3. Wajib **memberi laporan hasil penelitian/praktek kerja/observasi** kepada Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Daerah Muhammadiyah Kota Yogyakarta.
4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Persyarikatan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah.
5. Surat izin ini dapat diajukan kembali untuk mendapat perpanjangan bila di-perlukan.
6. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu bila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

**MASA BERLAKU 2 (DUA) BULAN :**

**16-4-2013 sampai dengan 16-06-2013**

Tanda tangan Pemegang Izin.

**Desy Purnamawati**

Yogyakarta, 16 April 2013

Ketua,

Sekretaris,

**Drs. H. ARIS THOBIRIN, M.Si**  
NBM. 670.217

**DIMAS ARIO SUMILIH, S.Pd.**  
NBM. 951.119

**Tembusan:**

1. PDM Kota Yogyakarta.
2. Dekan FBS UNY
3. SMP Muh. 3 Yk



MUHAMMADIYAH MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA  
**SMP MUHAMMADIYAH 3 YOGYAKARTA**

STATUS : TERAKREDITASI "A"

**SEKOLAH STANDAR NASIONAL (SSN)**

SK DIREKTUR PEMBINAAN SEKOLAH MENENGAH PERTAMA. Nomor: 036/C.3/D.S/2008, Tanggal 25 Agustus 2008

Alamat : Jalan Kapten Piere Tendean No.19 Yogyakarta 55252

Telp./Fax. Unit I (0274) 375158 Unit II (0274) 382735 Email : smp\_3muh@yahoo.com

## SURAT KETERANGAN

Nomor: E-2/001/a.3/VI/2013

Kepala SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta, Kecamatan Wirobrajan Kota Yogyakarta Propinsi DIY.  
dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : DESY PURNAMAWATI

NIM : 09201244056

Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Karangmalang Yogyakarta

Sem/ Jurusan/ Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Judul Penelitian : **"KEEFEKTIFAN STRATEGI STORY IMPRESSIONS DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA FILM FANTASI PADA PEMBELAJARAN KETRAMPILAN MENULIS DONGENG SISWA KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 3 YOGYAKARTA"**

Telah mengadakan penelitian di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta tanggal 18 April s.d 13 Mei 2013,  
untuk memperoleh data-data yang berkenaan dengan bidang studinya, dalam rangka menyusun skripsi  
sebagai tugas akhir.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

