

## MEDIA STRIP STORY UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR MENULIS TEKS CERITA FANTASI

Christina Maya Meilawati<sup>1\*</sup>, Laili Etika Rahmawati<sup>2</sup>, Giyato<sup>3</sup>

<sup>1</sup>SMP Negeri 4 Sragen, Sragen

<sup>2</sup>Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta

<sup>3</sup>SMA Negeri 1 Karanganyar, Karanganyar

mayameilawatichristina5@gmail.com (Corresponding author)

---

### Article Info

#### Article history:

Received: 25 April 2022

Revised: 2 June 2022

Published: 25 July 2022

---

#### Keywords:

Strip Story, Learning Outcomes, Activity, Fantasy Story Text.

---

### ABSTRACT

*Student learning outcomes about the material for writing fantasy story texts have not reached minimal learning mastery because of the lack of student activity in learning. The purpose of this study was to increase the activeness and learning outcomes of students in learning to write fantasy story texts. The form of this research is classroom action research. The research subjects were students of class VIIG of SMP Negeri 4 Sragen. Research through the assessment process based on CAR which includes four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. Based on the results of the action data analysis, it can be concluded that the application of strip story media is able to improve the ability to write fantasy story texts for class VIIG students of SMP Negeri 4 Sragen in the 2020/2021 academic year. Improved learning outcomes of writing fantasy story texts, students who scored above the KBM in the initial conditions were 35,72% of students, increased to 67,68% in cycle 1, and in cycle 2 increased to 82,14%. The active learning of students with certain indicators also increases. From the initial condition 40,72% to 60,71% in cycle 1, and in cycle 2 increased to 81,43%. The indicators are: active students to ask questions, express opinions, answer questions, do assignments, and present learning outcomes.*

©2022 Universitas Muhammadiyah Surakarta

---

### PENDAHULUAN

Penelitian dengan judul *Media Strip Story Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Menulis Teks Cerita Fantasi* dilatarbelakangi fakta bahwa hasil belajar peserta didik belum maksimal karena yang disebabkan karena (1) keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar bahasa Indonesia materi menulis cerita fantasi sangat kurang, (2) peserta didik tidak ada ketertarikan yang berkaitan dengan informasi yang disampaikan, (3) peserta didik kurang terlatih menulis sehingga merasa beban, (4) peserta didik tidak terbiasa menyampaikan ide. Hal ini tampak dalam hasil nilai yang mereka peroleh. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Bidang yang ada pada materi bahasa Indonesia berisi beberapa kategori, seperti kategori menyiman, kategori berbicara, kategori membaca, dan kategori menulis. Dalam hal ini, menulis adalah kategori aspek yang memuat ungkapan ide, gagasan yang berbentuk tulisan.

Berdasarkan pengalaman mengajar di kelas, peserta didik kurang tertarik menyusun cerita fantasi, dikarenakan peserta didik tidak beluk begitu cekatan

dalam menangkap gagasan secara cepat, tidak memahami kata kiasan dan indah agar dapat mengaitkan antarlarik dan bait menjadi sebuah cerita fantasi. Berdasarkan pemikiran ini, dibutuhkan sebuah media *strip story*. Media *strip story* merupakan salah satu media pembelajaran visual.

Masalah yang terjadi di SMP Negeri 4 Sragen adalah lemahnya proses pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini karena peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pendidik hanya menerapkan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga dirasa sangat membosankan dan terkesan memakai media pembelajaran yang monoton sehingga membuat kondisi pembelajaran peserta didik menjadi jenuh.

Untuk mengatasi beberapa kesulitan yang dialami peserta didik dalam menulis cerita fantasi tersebut adalah menggunakan media *strip story*. Melalui media *strip story* ini diharapkan keaktifan belajar peserta didik dapat meningkat sehingga diharapkan hasilnya pun juga meningkat. Alasan dipilihnya media ini karena media *strip story* mampu membantu peserta didik mengkonstruksi imajinasi yang kreatif untuk cerita fantasi. Gambar berfungsi juga sebagai pemancing kognisi dan imajinasi serta pemilihan bentuk-bentuk kebahasaan (Nurgiyantoro, 2010). Hal tersebut menegaskan bahwa *strip story* mampu membuat siswa lebih aktif. Bentuk-bentuk keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Prasetyo dan Abduh, 2021).

Literatur sebelumnya yaitu Noprianti dan Fujiastuti (2021); Khairunnisa, Cahaya, dan Taqwiem (2020); Lapenangga, Blegur, Aryani, dan Kago (2020); Nurhamidah (2020); Ungu (2020); Aliyah (2019); Apriliyani dan Gazali (2019); Manalu (2019); Nufus (2019); Purba dan Marbun (2019); Sukmawati (2019); Ziny (2019); Wulansari (2017); Khasan (2017); Yulaefien (2015) menyimpulkan bahwa media *strip story* dapat meningkatkan keaktifan dan kompetensi menulis teks cerita fantasi peserta didik.

## METODE

Jenis penelitian tentang peningkatan keaktifan dan hasil belajar menulis teks cerita fantasi dengan media *strip story* adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIIG SMP Negeri 4 Sragen. Waktu penelitian adalah tanggal 4 Juni, 18 Juni, dan 2 Juli 2021.

Sumber data yang digunakan adalah tempat, peristiwa, dan dokumen. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik triangulasi sumber dengan pemberian tugas, observasi, wawancara, analisis dokumen, dan tes. Alat pengumpulan data menggunakan kumpulan nilai hasil belajar dan daftar pengamatan keaktifan belajar.

PTK yang dilakukan di SMP Negeri 4 Sragen mengacu pada PTK menurut Hopkins (Arikunto, 2008) yang setiap siklusnya memiliki langkah yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflection*).

Indikator pencapaian/keberhasilan tindakan pada penelitian ini dilihat adanya perubahan yang lebih baik yang berhubungan dengan pembelajaran dan produk dari peserta didik.

### 1. Indikator keberhasilan proses

Hal ini dapat dilihat dari perkembangan keaktifan belajar peserta didik pada pelaksanaan tindakan kelas pada siklus 1 dan siklus 2. Hasil observasi kondisi

awal merupakan tolok ukur peningkatan keaktifan belajar. Keaktifan belajar dikatakan meningkat apabila 75% dari jumlah peserta didik aktif belajar.

2. Indikator keberhasilan produk

Indikator ini didasarkan atas keberhasilan peserta didik mempelajari menulis teks cerita fantasi. Sedangkan indikator keberhasilan belajar dinyatakan berhasil apabila 75% dari jumlah peserta didik mencapai nilai KBM.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan penerapan media *strip story* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada materi menulis teks cerita fantasi. Keaktifan belajar peserta didik pada tahap kondisi awal masih sangat rendah. Hal tersebut dapat dilihat pada instrumen keaktifan belajar peserta didik dalam tabel 1. Sedangkan hasil tes kondisi awal disajikan pada tabel 2.

**Tabel 1.** Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik Pada Kondisi Awal

No.	Indikator	Presentase (%)
1	Peserta didik aktif untuk bertanya	42,86
2	Peserta didik aktif untuk menyampaikan pendapat	42,86
3	Jawab pertanyaan	42,86
4	Aktif untuk mengerjakan tugas	50
5	Berani untuk mempresentasikan hasil belajar	25
	Jumlah	
	<b>Rata-rata %</b>	<b>55,71</b>

**Tabel 2.** Hasil Tes Kondisi Awal

No	Uraian	Tes Awal	
		Pengetahuan	Keterampilan
1.	Nilai terendah	30	25
2.	Nilai tertinggi	80	75
3.	Nilai rata-rata kelas	50,04	46
4.	Ketuntasan belajar (%)	39,29	35,72

Berdasarkan hasil tes peserta didik diperoleh kesimpulan bahwa rendahnya keaktifan dan hasil belajar peserta didik disebabkan oleh kurang baiknya proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan melakukan variasi media pembelajaran yaitu melalui penerapan media *strip story* sehingga diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada materi menulis teks cerita fantasi.

Data kondisi awal untuk hasil tes pengetahuan. Keterampilan diambil dari hasil tes keterampilan. Hasil yang diperoleh nilai rata-rata rendah. Hal ini dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kurang dari 75%, Sedangkan persentase ketuntasan belajar Bahasa Indonesia secara klasikal kurang dari 85%.

**Tabel 3.** Hasil observasi keaktifan peserta didik Siklus I

No.	Keaktifan yang diamati	Persentase (%)
1.	Peserta didik aktif untuk bertanya	64,29
2.	Peserta didik aktif untuk menyampaikan pendapat	60,71
3.	Jawab pertanyaan	53,57
4.	Aktif untuk mengerjakan tugas	57,14
5.	Peserta didik aktif untuk mempresentasikan hasil belajar	67,86
<b>Rata- rata keaktifan</b>		<b>60,71</b>

Berdasarkan tabel 3, dapat diuraikan:

- Keaktifan untuk bertanya ada 18 peserta didik atau 64,29% selebihnya lebih memilih untuk diam dan tidak berani bertanya.
- Peserta didik yang aktif untuk menyampaikan pendapat hanya 17 peserta didik atau 60,71 %, peserta didik yang lain hanya diam dan masih ragu-ragu.
- Peserta didik yang aktif untuk menjawab pertanyaan berjumlah 15 orang atau 53,57% sedang peserta didik yang lain masih ragu-ragu.
- Peserta didik yang aktif untuk mengerjakan tugas berjumlah 16 orang atau 57,14% sedang peserta didik yang lain diam saja dan cenderung menunggu jawaban teman.
- Peserta didik yang aktif untuk mempresentasikan jawaban berjumlah 19 orang atau 67,68% karena mayoritas peserta didik masih ragu- ragu dan takut untuk mempresentasikan jawaban mereka.
- Rata-rata keaktifan peserta didik mencapai 60,71 %

### Hasil belajar peserta didik siklus 1

Berdasarkan hasil ulangan harian siklus 1 secara individu, nilai terendah 55, nilai tertinggi 80, sedangkan rata-rata 73. Serta jumlah peserta didik yang tuntas 21 orang atau 75 %. Untuk tes keterampilan, rendah 50 dan 78 dengan rata-rata 70. Jumlah peserta didik yang tuntas 19 orang atau 67,9 %.

**Tabel 4.** Hasil belajar peserta didik siklus 1

No.	Uraian	Tes Siklus 1	
		Pengetahuan	Keterampilan
1.	Nilai terendah	55	50
2.	Nilai tertinggi	80	78
3.	Nilai rata-rata kelas	73	70
4.	Ketuntasan belajar (%)	75	67,9

Berdasarkan uraian tabel 4, memperoleh peningkatan. Tingkat ketuntasan peserta didik untuk tes pengetahuan meningkat menjadi lebih tinggi yaitu 21 orang atau 75 % dari kondisi awal. Sedangkan untuk tes keterampilan meningkat menjadi 67,9 %. Peningkatan yang terjadi sudah cukup baik, karena guru telah menggunakan media *strip story* dalam pembelajaran.

**Tabel 5.** Hasil observasi keaktifan peserta didik Siklus II

No.	Indikator	Persentase (%)
1.	Peserta didik aktif untuk bertanya	82,14
2.	Peserta didik aktif untuk menyampaikan pendapat	78,57
3.	Jawaban pertanyaan	78,57
4.	Keaktifan mengerjakan tugas	82,14
5.	Peserta didik aktif untuk mempresentasikan hasil belajar	85,71
<b>Rata- rata keaktifan</b>		<b>81,43</b>

Berdasarkan tabel 5, dapat diuraikan sebagai berikut:

- Peserta didik aktif untuk bertanya ada 23 peserta didik atau 82,14%.
- Peserta didik yang aktif untuk menyampaikan pendapat sebanyak 22 orang atau 78,57 %.
- Peserta didik yang aktif untuk menjawab pertanyaan berjumlah 22 orang atau 78,57%.
- Peserta didik yang aktif untuk mengerjakan tugas berjumlah 23 orang atau 82,14%.
- Peserta didik yang aktif untuk mempresentasikan jawaban berjumlah 24 orang.
- Rata-rata keaktifan peserta didik mencapai 81,43 %.

### Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil ulangan harian siklus II secara individu adalah rendah 65, tinggi 94, sedangkan rata-rata 79. Banyak belajar 24 orang atau 85,71%. Untuk tes keterampilan nilai terendah 65, nilai tertinggi 88, sedangkan rata-rata 77. Peserta didik yang tuntas sebanyak 23 orang atau 82,14%. Data terkait hasil belajar dan keaktifan peserta didik paa siklus II disajikan pada tebal 6 dan tabel 7.

**Tabel 6.** Hasil belajar peserta didik siklus II

No.	Uraian	Tes Siklus II	
		Pengetahuan	Keterampilan
1.	Nilai terendah	65	65
2.	Nilai tertinggi	94	88
3.	Nilai rata-rata kelas	79	77
4.	Ketuntasan belajar (%)	85,71	82,14

**Tabel 7.** Persentase Peningkatan Keaktifan Peserta Didik

No.	Indikator	Kondisi Awal	Siklus I	Peningkatan (%)	Siklus II	Peningkatan (%)
1.	Keaktifan	42,86%	64,29%	21,43	82,14%	17,85
2.	Menyampaikan pendapat	42,86%	60,71%	17,85	78,57%	17,86
3.	Jawaban pertanyaan	42,86%	53,5%	10,71	78,5%	25
4.	Mengerjakan tugas	50%	57,14%	7,14	82,14%	25
5.	Aktif mempresentasikan	25%	67,86%	42,86	85,71%	17,85

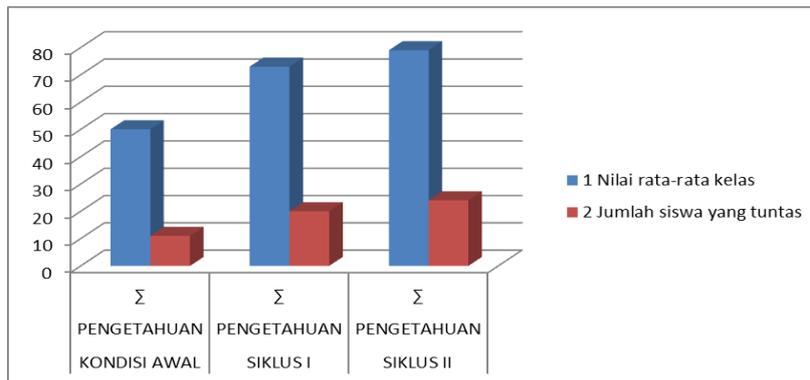
No.	Indikator	Kondisi Awal	Siklus I	Peningkatan (%)	Siklus II	Peningkatan (%)
hasil belajar						
	Rata-rata Keaktifan Peserta didik	40,72 %	60,71%	19,99	81,43%	20,72

Berdasarkan tabel 7, keaktifan belajar peserta didik semakin peningkatan terjadi pada siklus I dengan angka 19,99%, peningkatan kembali pada siklus II 20,72%. Selanjutnya pada siklus III 75%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *strip story* dapat meningkatkan keaktifan belajar materi menulis teks cerita fantasi. Data secara komprehensif mengenai peningkatan peserta didik mulai dari kondisi awal hingga siklus II dapat dicermati pada tabel 8.

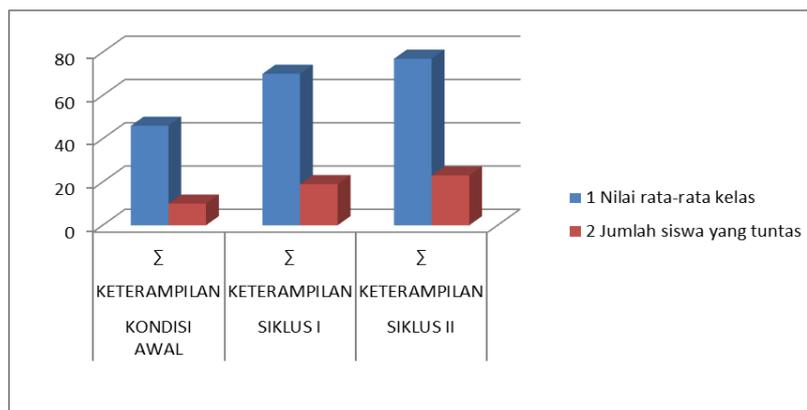
**Tabel 8.** Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

No.	Keterangan	Kondisi Awal				Siklus I				Siklus II			
		Pengetahuan		Keterampilan		Pengetahuan		Keterampilan		Pengetahuan		Keterampilan	
		Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%
1.	Nilai rata-rata kelas	50,04	50,04	46	46	73	73	70	70	79	79	77	77
2.	Jumlah peserta didik yang tuntas	11	39,29	10	35,72	20	71,43	19	67,68	24	85,71	23	82,14

Ilustrasi peningkatan hasil belajar peserta didik disajikan pada gambar 2. Sedangkan ilustrasi peningkatan keterampilan disajikan pada gambar 3.



**Gambar 2.** Histogram Peningkatan Hasil Belajar untuk Tes Pengetahuan



**Gambar 3.** Histogram Peningkatan Hasil Belajar Tes Keterampilan

## PENUTUP

Keaktifan dan hasil belajar menulis teks cerita fantasi dapat ditingkatkan dengan media *strip story*. Hal ini dapat dibuktikan dari peningkatan yang dicapai pada setiap siklus pembelajarannya. Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik hendaknya penelitian ini dapat dijadikan alternatif lain ketika peserta didik mengalami kesulitan belajar menulis teks cerita fantasi. Keaktifan belajar peserta didik juga harus selalu ditingkatkan agar hasil belajar meningkat.
2. Guru hendaknya menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran sehingga hasil belajar bisa maksimal. Agar dalam pembelajaran peserta didik aktif dalam belajar media *strip story* bisa menjadi alternatif untuk diterapkan dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, H. Z. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Strip Story Terhadap Maharoh Kalam Siswa Kelas VIII MTs Riyadlatul Ulum Batanghari Lampung Timur Tahun Pelajaran 2019/2020 (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Apriliyani, R., & Gazali, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Strip Story Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis dan Minat Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Arab. *EL-IBTIKAR: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 8(2).
- Arikunto, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Wulansari, E. (2017). Penerapan Media Strip Story Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ayat Al-Quran Tentang Toleransi Kelas XII DI SMA Muhammadiyah 2 Palembang (Doctoral Dissertation, UIN Raden Fatah Palembang).
- Yulaefien, A. (2015). Penggunaan Media Strip Story pada Pembelajaran Al-Qur'an Al-Hadīṣ di Madrasah Tsanawiyah Negeri Rowokele Kecamatan Rowokele Kabupaten Kebumen Tahun Pelajaran 2014/2015 (Doctoral dissertation, IAIN Purwokerto).
- Fikriyah, Q. Pengaruh Media Strip Story Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI El-Ziyan pada Mata Pelajaran IPS (Bachelor's thesis, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Khairunnisa, R., Cahaya, N., & Taqwiem, A. (2020). Keterampilan Menulis Cerita

- Fantasi Berdasarkan Komik “Doraemon” Peserta Didik Kelas VII-I MTsN 2 Kota Banjarmasin. *Locana*, 3(1), 61-71.
- Khasan, A. A. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Strip Story Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Keaktifan Siswa Di MA Darul Ulum Purwogondo Kalinyamatan Jepara Tahun Pelajaran 2016/2017 (Doctoral dissertation, STAIN Kudus).
- Lapenangga, P., Blegur, Y. R., Aryani, F., & Kago, A. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Dongeng melalui Media Strip Story pada Siswa Kelas III SD. *Musamus Journal of Primary Education*, 75-80.
- Manalu, J. B. (2019). Pengaruh Media Strip Story Terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasi pada Siswa Kelas VIII SMP Swasta Tanjung Morawa Bersubsidi Tahun Pembelajaran 2018/2019 (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Medan).
- Noprianti, D., & Fujiastuti, A. (2021). Media Pembelajaran Teks Cerita Fantasi Berbasis Komik. *FKIP e-Proceeding*, 18-38.
- Nufus, H. (2019). Pembelajaran Insya (Kitabah) dengan Media Strip Story. *Horizon Pendidikan*, 10(2).
- Nurgiyantoro, Burhan. (2001). *Penilaian dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta : BPFE.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta : BPFE.
- Nurhamidah, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Script Berbantuan Media Strip Story Terhadap Hasil Belajar Kelas IV Pada Mata Pelajaran Al-Qur’An Hadist di MIN 2 Pringsewu (Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Prasetyo, A. D. dan Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5 (4), 1717-1724.
- Purba, D., & Marbun, W. (2019). The Implementation Of Picture Strip Story In Improving Students’Speaking Ability Of Darma Agung University. *Jurnal Littera : Fakultas Sastra Darma Agung* 1 (1), 169-179.
- Sukmawati, B. (2019). Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi dengan Media Strip Story pada Siswa Kelas IX-E SMP Negeri 3 Masbagik. *Nusantara*, 1(3), 276-294.
- Ungu, F. N. W. (2020). Pengembangan Media Strip Story Berbasis Magic Picture Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab Kitabah Madrasah Diniyah Agus Salim Sumberrejo Purwosari Pasuruan (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang).
- Ziny, I. (2019). Pengaruh Media Strip Story Terhadap Kemampuan Hafalan Mufradat di MI Negeri Segaralangu Cipari Cilacap (Doctoral Dissertation, IAIN).