

Penerapan Media *Visual* Ular Tangga dalam Pembelajaran Menulis *Sesorah* Pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Bantarbolang Kabupaten Pemalang Tahun 2019/2020

Nida Farra Fauzia¹; Nuning Zaidah²; Alfiah³

¹Universitas PGRI Semarang
nidafarra282@gmail.com

²Universitas PGRI Semarang
nuningzai@gmail.com

Universitas PGRI Semarang
alfiah.upgris@gmail.com

Abstract

This research is motivated by the lack of vocabulary known by students and the lack of learning media, that make the learning process becomes boring. The problem in this research is how the results of the application of visual media snakes and ladders in learning to write sesorah SMAN 1 Bantarbolang Pemalang Regency? the purpose of this study was to describe the application of snake ladder visual media in sesorah writing learning in class XI students of SMAN 1 Bantarbolang Pemalang Regency 2019/2020. This study used descriptive qualitative method. The results of the study based on test scores showed different percentages. Of the 34 students there were 2 students or 6% who did not complete and 32 students or 94% who had finished. The average grade of the results of the test is 82.41. This value has reached the school KKM value of 65. Thus, the visual media of snakes and ladders can be used for learning to write to a class XI student of SMAN 1 Bantarbolang Pemalang Regency in 2019/2020.

Keyword: *Writing, Media, Speech*

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya kosakata yang diketahui oleh siswa dan minimnya media pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi membosankan. Permasalahan pada penelitian ini adalah bagaimana hasil penerapan media *visual* ular tangga dalam pembelajaran menulis *sesorah* SMAN 1 Bantarbolang Kabupaten Pemalang? tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media *visual* ular tangga dalam pembelajaran menulis *sesorah* pada siswa kelas XI SMAN 1 Bantarbolang Kabupaten Pemalang Tahun 2019/2020. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian berdasarkan nilai tes menunjukkan prosentase yang berbeda. Dari 34 siswa ada 2 siswa atau 6% yang tidak tuntas dan 32 siswa atau 94% yang sudah tuntas. Nilai rata-rata kelas hasil dari *test* adalah 82,41. Nilai tersebut sudah mencapai nilai KKM sekolah yaitu 65. Dengan demikian, media *visual* ular tangga dapat digunakan untuk pembelajaran menulis *sesorah* siswa kelas XI SMAN 1 Bantarbolang Kabupaten Pemalang tahun 2019/2020.

Kata Kunci: Menulis, Media, *Sesorah*.

Pendahuluan

Bahasa merupakan suatu alat komunikasi yang memiliki peranan sangat penting dalam suatu lingkup masyarakat. Bisa dikatakan jika tidak ada bahasa maka tidak ada pula aktivitas berbahasa yang dilakukan. Tanpa suatu bahasa untuk berinteraksi, manusia akan sangat kesulitan dalam mengungkapkan informasi dan berkomunikasi dengan sesamanya. Bahasa Jawa merupakan bahasa yang dikembangkan dengan menggunakan unggah-ungguh dalam pelaksanaannya, di mana ketika kita akan berbicara dengan orang lain memperhatikan dulu dengan siapa lawan bicara kita (Fitriana, 2009). Aktivitas berbahasa sendiri merupakan suatu kegiatan yang tidak pernah lepas dari kehidupan manusia. Wendra (2014:2) mengatakan bahwa aktivitas berbahasa merupakan aktivitas penyampaian pesan atau ide kepada orang lain. Dalam aktivitas berbahasa terdapat beberapa aspek berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, menulis. Masing-masing dari aspek tersebut dapat memberikan kontribusi satu sama lain terutama pada kegiatan menulis.

Tarigan (2013:1) menjelaskan tentang ketrampilan berbahasa yaitu 1) ketrampilan menyimak, 2) ketrampilan berbicara, 3) ketrampilan membaca, 4) ketrampilan menulis. Menulis termasuk materi pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Salah satu wujud kegiatan menulis adalah menulis *sesorah* (pidato).

Pada proses pembelajaran *sesorah*, guru harus mampu menerapkan beberapa cara untuk menciptakan suasana yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks *sesorah*. Cara yang dapat dilakukan yaitu dengan menerapkan media yang sejalan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Salah satu media yang bisa diterapkan yaitu *visual ular tangga*. Media ular tangga merupakan media pembelajaran berbentuk visual. Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu

untuk menentukan langkah yang harus dijalani bidak.

Minat dan kompetensi menulis teks *sesorah* masih sangat rendah pada siswa kelas XI SMAN 1 Bantarbolang. Hal tersebut terjadi karena dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu kurangnya kosakata yang diketahui oleh para siswa, sehingga siswa merasa kesulitan dalam memahami materi *sesorah*. Pembelajaran merupakan suatu system atau proses membelajarkan pembelajar yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajaran dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Proses pembelajaran yang membosankan seperti penggunaan metode ceramah dan minimnya media pembelajaran menjadi salah satu penyebab rendahnya minat belajar siswa.

Menulis merupakan suatu ketrampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Dimana menulis juga termasuk suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif (Tarigan, 2013:3). Keterampilan dalam berbahasa terdiri dari empat aspek yaitu ketrampilan menyimak, ketrampilan berbicara, ketrampilan membaca, dan ketrampilan menulis. Menulis sendiri merupakan suatu ketrampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka kepada orang lain. Keterampilan menulis merupakan satu diantara keterampilan berbahasa yang berada pada urutan keempat. Namun keterampilan ini sangat berpengaruh di dalam pembelajaran, terutama pada siswa. Mereka harus dapat menulis, baik tulisan ilmiah maupun nonilmiah. Menulis adalah kegiatan produktif ekspresif. Oleh karena itu, pelajar dan mahasiswa dituntut untuk terampil menulis, agar mereka dapat mengungkapkan pendapat, ide, ataupun

gagasannya. Misalnya dalam menulis naskah pidato.

Sesorah atau pidato merupakan sarana menyampaikan gagasan atau pemikiran yang penting secara tulisan. Kemampuan menulis *sesorah* sangat penting, dikarenakan *sesorah* merupakan cara yang baik untuk membantu seseorang berkomunikasi. Menulis *sesorah* juga termasuk menuangkan suatu gagasan dalam bentuk bahasa tulis yang nantinya dapat dilisankan.

Menulis teks *sesorah* merupakan kegiatan mengungkapkan ide-ide atau gagasan kedalam bentuk kata-kata. Setiap orang belum tentu mampu menguasai teknik-teknik dalam menulis teks *sesorah*. Maka dari itu ketrampilan menulis teks *sesorah ini* harus ditanamkan sejak dini agar siswa mampu menguasai ketrampilan ini dengan baik.

Sesorah yang baik pada umumnya memiliki beberapa tujuan yang relevan, diantaranya: a) memengaruhi orang lain agar mau mengikuti kemauan kita dengan suka rela, b) Memberi suatu pemahaman atau informasi kepada orang lain, c) membuat orang lain senang dengan *sesorah* yang kita sampaikan (Sumarna, 2016:9).

Herdinegoro (dalam Rosdiana, 2017:53) menjelaskan teks pidato merupakan suatu kepenulisan yang dilakukan secara urut, runtut dan jelas yang mempunyai tata urutan komposisi yang semuanya tersusun dan mengikuti pola lazim. Sumarna (2016:11) menjelaskan tentang ciri-ciri pidato yang baik diantaranya: 1) memiliki tujuan yang jelas, 2) isinya mengandung sebuah kebenaran, 3) cara penyampaiannya sesuai dengan tingkat kemampuan khalayak, dan 4) penyampaiannya jelas dan menarik.

Sebelum menulis *sesorah*, banyak hal yang harus dipersiapkan yaitu memilih atau menentukan masalah sampai kepada penulisan teks *sesorah* yang utuh. Sebelum menulis *sesorah*, banyak hal yang harus dipersiapkan diantaranya yaitu 1) Tema, 2)

Topik, 3) Judul, 4) Tujuan *sesorah* (Bahar, 2016:15-23).

Penulisan *sesorah* hendaknya menghindari kata-kata yang klis dan kata-kata yang tidak sopan, karena teks pidato tersebut harus jelas, tepat dan menarik. Adapun langkah-langkah penulisan *sesorah* adalah sebagai berikut: 1) mengetahui maksud, 2) menganalisa pendengar, 3) memilih dan menyampaikan topik, 4) mengumpulkan bahan, 5) membuat kerangka uraian, 6) menguraikan secara mendetail.

Menulis Pidato merupakan suatu kegiatan mengutarakan gagasan, pikiran secara tertulis. Sedangkan berpidato adalah suatu bentuk kegiatan berbicara dalam situasi tertentu. Ada beberapa hal yang perlu disiapkan sebelum menulis pidato, yaitu 1) menentukan tema, 2) menentukan tujuan pidato, 3) menganalisis suasana pendengar, 4) mempersiapkan dan mengumpulkan bahan, 5) menyusun kerangka, 6) mengembangkan kerangka pidato (Fanani, 2013).

Media merupakan sebuah alat bantu yang berguna bagi kegiatan belajar mengajar. Menurut Anderson (dalam Nailussunah, 2010) mengatakan bahwa media merupakan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan siswa.

Gagne dan Briggs (dalam Arsyad 2014:4) menjelaskan bahwa media meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan computer. Dari beberapa pengertian para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar agar lebih menyenangkan dan tidak monoton. Media pembelajaran memiliki dua macam yaitu visual dan audio visual. Keberadaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat

menumbuhkan motivasi belajar, tidak membuat siswa bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Media dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh untuk meningkatkan motivasi siswa. Permainan bertujuan untuk menghilangkan atau mengurangi kemonotonan dalam pembelajaran dan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena terkesan santai (Agustini, 2016).

Menurut Husna (dalam Monic 2018:6) ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak (setiap kotak pada papan catur). Para pemain diundi untuk menentukan siapa yang jalan pertama dan seterusnya. Pemain pertama mengocok dan melempar dadu, lalu melangkah pada kotak sesuai titik pada dadu. Jika dadu menunjukkan angka 6 maka pemain tersebut mendapatkan kesempatan untuk menjalankan bidak sebanyak 6 langkah dan mengocok dadu kembali.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga adalah suatu permainan tradisional yang dapat dinikmati oleh semua kalangan dari anak-anak hingga dewasa dan bisa membantu meningkatkan motivasi siswa serta mengurangi kemonotonan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan paparan diatas, merupakan beberapa faktor utama yang melatarbelakangi peneliti untuk mengadakan penelitian di SMAN 1 Bantarbolang dengan judul penerapan media *visual* ular tangga dalam pembelajaran menulis *sesorah* pada kelas XI di SMAN 1 Bantarbolang Kabupaten Pemalang tahun 2019/2020.

Adapun dua manfaat yang dapat diperoleh melalui penelitian, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media *visual* ular tangga dalam pembelajaran menulis *sesorah* pada siswa kelas XI SMAN 1

Bantarbolang Kabupaten Pemalang Tahun 2019/2020.

Metode Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif mempunyai tujuan untuk mengetahui hasil penerapan media *visual* ular tangga kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Bantarbolang Kabupaten Pemalang dengan cara mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, kemudian data yang telah diperoleh akan dideskripsikan.

Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel, variabel bebas (x) yaitu media *visual* ular tangga yang dipengaruhi oleh variabel terikat (y) yaitu hasil pembelajaran menulis *sesorah*, setelah menerapkan media *visual* ular tangga kemudian dapat diketahui bagaimana hasil pembelajaran siswa dalam menulis *sesorah*.

Menurut Sugiyono (2010: 368) pengecekan keabsahan data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu, perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi denganteman sejawat, analisis kasus negatif, dan *member check*. Setelah proses pengumpulan data, selanjutnya data akan di analisis. Selanjutnya akan disesuaikan dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu kriteria paling rendah untuk menyatakan peserta didik mencapai ketuntasan mata pelajaran bahasa Jawa di sekolah.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, intelegasi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010:193). Melalui tes ini dapat diketahui kemampuan siswa dalam menulis *sesorah* setelah menggunakan media *visual*

ular tangga. Tujuan dari hasil tes tersebut adalah sebagai bukti penerapan media *visual* ular tangga dalam pembelajaran menulis *sesorah* siswa kelas XI SMAN 1 Bantarbolang Kabupaten Pemalang.

Instrument 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 (Arikunto, 2010:203). Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu instrumen tes tertulis. Tes ini bertujuan sebagai bentuk mengetahui hasil pembelajaran ketrampilan menulis *sesorah* siswa kelas XI Bantarbolang Kabupaten Pemalang.

Teknik analisis data merupakan suatu cara untuk mengolah suatu data hasil penelitian untuk memperoleh suatu kesimpulan. Cara teknik analisis data dengan menggunakan cara presentase melalui merekap nilai siswa, menghitung rata-rata (*mean*) serta menghitung presentase ketuntasan klasikal.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilakukan dengan menggunakan satu kelas sebagai perlakuan. Kelas yang digunakan dalam penelitian yaitu kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Bantarbolang dengan jumlah siswa ada 34 siswa. Kemampuan siswa diukur dalam ketrampilan menulis *sesorah* yang berupa tes. Terdapat dua aspek yang dinilai dalam pembelajaran menulis *sesorah* yaitu aspek pengetahuan dan aspek ketrampilan. Dua aspek tersebut termasuk ke dalam hasil *test* penelitian. Terdapat dua aspek yang dinilai dalam pembelajaran menulis *sesorah* yaitu aspek pengetahuan dan aspek ketrampilan.

Dari hasil analisis data dapat diketahui aspek pengetahuan mendapatkan hasil, siswa yang nilainya sudah mencapai KKM ada 31 siswa dengan prosentase 91% dan terdapat 3 siswa yang tidak tuntas dengan presentase 9%. Data berikut menjelaskan bahwa dalam aspek

pengetahuan 91% siswa sudah dapat mencapai KKM yang telah ditentukan. hasil *post-test* diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 83,73. Apabila hasil tersebut dibandingkan dengan nilai KKM, maka nilai rata-rata kelas jauh lebih besar dibandingkan dengan KKM yaitu 65.

Berdasarkan hasil analisis aspek ketrampilan XI MIPA 1 yang berjumlah 34 siswa terdapat 32 siswa yang sudah tuntas dengan presentase 94% dan terdapat 2 siswa yang tidak tuntas dengan presentase 6%. Data berikut menjelaskan bahwa dalam aspek pengetahuan 94% siswa sudah dapat mencapai KKM yang telah ditentukan. Berdasarkan nilai ketuntasan klasikal aspek ketrampilan menulis *sesorah* kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Bantarbolang, maka dapat disimpulkan bahwa media *visual* ular tangga memiliki kontribusi pada peningkatan nilai siswa dalam aspek pengetahuan menulis *sesorah*. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil ketuntasan siswa dengan presentase 94%. Melalui hasil *test* aspek ketrampilan menulis *sesorah*, maka dapat dicari nilai rata-rata kelas. diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 81,2. Apabila hasil tersebut dibandingkan dengan nilai KKM, maka nilai rata-rata kelas jauh lebih besar dibandingkan dengan KKM yaitu 65.

Dari hasil nilai test menulis *sesorah* kelas XI MIPA 1 ada 31 yang sudah mencapai KKM, dan yang belum mencapai KKM ada 3 siswa. Hasil *post-test* tersebut terdapat nilai tertinggi 91,67 dan terendah 61,11. Jumlah keseluruhan nilai *post-test* adalah 2802,22.

Hasil nilai *post-test* aspek pengetahuan terdiri dari empat aspek yaitu mengidentifikasi pengertian *sesorah*, mengetahui tujuan *sesorah*, mengetahui kerangka atau susunan *sesorah*, dan menanggapi isi pokok pada teks *sesorah*.

Hasil pembelajaran menulis *sesorah* aspek menjelaskan pengertian *sesorah* menunjukkan bahwa semua siswa kelas XI MIPA 1 yang berjumlah 34 siswa masuk ke dalam kategori sangat baik dan tidak

terdapat siswa yang masuk ke dalam kategori baik, cukup, maupun kurang. Selanjutnya, hasil analisis data aspek menyebutkan tujuan *sesorah* menunjukkan bahwa dari siswa kelas XI MIPA 1, yang berjumlah 34 siswa terdapat 25 siswa yang masuk ke dalam kategori sangat baik. Terdapat 1 siswa yang masuk kedalam kategori baik. Selanjutnya tidak ada siswa yang masuk ke dalam kategori cukup. Sedangkan yang masuk ke dalam kategori kurang ada 8 siswa. Pada aspek pengetahuan menyebutkan kerangka atau susunan *sesorah* menunjukkan bahwa dari siswa kelas XI MIPA 1, yang berjumlah 34 siswa terdapat 32 siswa yang masuk ke dalam kategori sangat baik. Terdapat 2 siswa yang masuk ke dalam kategori baik. Selanjutnya, tidak ada siswa yang masuk ke dalam kategori cukup dan kurang. Hasil analisis data aspek pengetahuan yang terakhir yaitu menanggapi isi pokok teks *sesorah* menunjukkan bahwa dari siswa kelas XI MIPA 1, yang berjumlah 34 siswa tidak ada siswa yang masuk ke dalam kategori sangat baik. Selanjutnya terdapat 8 siswa yang masuk ke dalam kategori baik. Terdapat 22 siswa yang masuk ke dalam kategori cukup dan 4 siswa yang masuk ke dalam kategori kurang.

Hasil dari analisis aspek ketrampilan dapat diketahui Hasil analisis data aspek menyusun kerangka *sesorah* menunjukkan bahwa dari siswa kelas XI MIPA 1, yang berjumlah 34 siswa terdapat 28 siswa yang masuk ke dalam kategori sangat baik. Terdapat 6 siswa yang masuk ke dalam kategori baik. Selanjutnya, tidak ada siswa yang masuk ke dalam kategori cukup dan kurang. Pada hasil analisis data aspek ketrampilan yang kedua, menentukan topik *sesorah* menunjukkan bahwa dari siswa kelas XI MIPA 1, yang berjumlah 34 siswa terdapat 15 siswa yang masuk ke dalam kategori sangat baik. Terdapat 17 siswa yang masuk ke dalam kategori baik. Selanjutnya terdapat 2 siswa yang masuk kedalam kategori baik. Tidak ada siswa

yang masuk ke dalam kategori kurang. Hasil analisis data dengan aspek mampu menjelaskan isi *sesorah* menunjukkan bahwa dari siswa kelas XI MIPA 1, yang berjumlah 34 siswa terdapat 9 siswa yang masuk ke dalam kategori sangat baik. Terdapat 18 siswa yang masuk kedalam kategori baik. Selanjutnya terdapat 7 siswa yang masuk ke dalam kategori cukup, dan tidak ada siswa yang masuk ke dalam kategori kurang. Hasil analisis data aspek bahasa dan kalimat yang digunakan dalam *sesorah* menunjukkan bahwa dari siswa kelas XI MIPA 1, yang berjumlah 34 siswa terdapat 3 siswa yang masuk ke dalam kategori sangat baik. Terdapat 30 siswa yang masuk ke dalam kategori baik. Selanjutnya terdapat 1 siswa yang masuk ke dalam kategori cukup dan tidak ada yang masuk ke dalam kategori kurang. Hasil analisis data aspek yang terakhir yaitu mampu menyusun komposisi *sesorah* menunjukkan bahwa dari siswa kelas XI MIPA 1, yang berjumlah 34 siswa terdapat 3 siswa yang masuk ke dalam kategori sangat baik. Terdapat 24 siswa yang masuk ke dalam kategori baik. Selanjutnya terdapat 7 siswa yang masuk ke dalam kategori cukup dan tidak ada yang masuk ke dalam kategori kurang.

Hasil analisis data nilai *post-test* aspek pengetahuan dan aspek ketrampilan penerapan media *visual* ular tangga dalam pembelajaran menulis *sesorah* pada siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Bantarbolang tahun 2019/2020 diperoleh nilai rata 82,41 yang mana menjadikan media *visual* ular tangga dapat dikatakan membawa pengaruh baik dan sangat layak diterapkan dalam pembelajaran menulis *sesorah*. Hal tersebut dikarenakan nilai rata-rata hasil *post-test* jauh lebih tinggi dibandingkan nilai KKM yang sudah ditentukan oleh sekolah. Pada hasil analisis angket siswa menunjukkan bahwa media *visual* ular tangga sangat menyenangkan dan tidak membosankan sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Sesuai dengan pendapat Arsyad (2014:2) media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Penerapan media *visual* ular tangga sangat menarik minat dan perhatian siswa, sehingga dalam proses pembelajaran siswa lebih mudah mengerti dan memahami kaidah penulisan teks *sesorah* sehingga mampu mendapatkan hasil yang baik. Hal tersebut sesuai pendapat Dalman (2018:6) bahwa manfaat menulis adalah peningkatan kecerdasan, pengembangan daya inisiatif dan kreativitas, penumbuh keberanian, serta pendorong kemauan mengumpulkan informasi. Dengan hasil yang diperoleh tersebut, merupakan sebuah keberhasilan dalam pembelajaran menulis *sesorah* menggunakan media *visual* ular tangga.

Simpulan

Hasil penerapan media *visual* ular tangga dalam pembelajaran menulis *sesorah* pada siswa kelas XI SMAN 1 Bantarbolang Kabupaten Pemalang tahun 2019/2020 dapat dilihat dari nilai tes, nilai tertinggi mencapai 91,67 dan nilai tes terendah 61,11. Kelas XI MIPA 1 dengan jumlah 34 siswa yang mencapai KKM sebanyak 32 siswa atau dengan presentase 94%, dan yang tidak tuntas ada 2 siswa dengan presentase 6%. Jumlah nilai keseluruhan adalah 2802,22 dari 34 siswa sehingga nilai rata-rata nilai *post-test* adalah 82,41. Nilai rata-rata tes 82,41 lebih tinggi dari pada nilai KKM yang sudah ditentukan oleh sekolah yaitu 65. Sehingga data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *visual* ular tangga dapat digunakan dalam pembelajaran menulis *sesorah*, karena memiliki kontribusi terhadap pemahaman siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Bantarbolang dibuktikan dengan hasil nilai tes.

Daftar Pustaka

- Anitah Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Agustini, Amilia Pramaditan Rudiana. 2016. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Kelas XI SMA Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa". *Unesa Journal Of Chemical Education*. 5 (2).
- Arsyad Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Baiquni Imam. 2016. "Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika". *JKPM*. 1(2).
- Bahar, Putra. 2016. *Seni Membawakan Pidato & Mc*. Yogyakarta: Civita Books.
- Budiman, Arif. 2012. *Pidato-Pidato Resmi Perusahaan*. Bandung: Pustaka Grafika.
- Dalman. 2018. *Ketrampilan Menulis*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Fanani, Burhan. 2013. *Buku Pintar Menjadi Mc, Pidato, Penyiar Radio, dan Televisi*. Yogyakarta: Araska
- Fitriana siti, Alfiah. 2009. "Pengaruh Pembelajaran Terpadu Model Webbed (Jaring Laba-laba) dan Model Fragmented (Penggalan) Terhadap Hasil Belajar Unggah Ungguhing Bahasa Jawa Di Kelas Awal Sekolah Dasar". FPBS. UPGRIS.
- Husna. 2009. *100 Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Junayah Yayah. 2016. "Penerapan Model *Generatif* Dalam Pembelajaran Menulis *Sesorah* Terhadap Keterampilan Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Comal Tahun 2016". *Skripsi*. Semarang: FPBS UPGRIS.

- Kunandar. 2014. *Penelitian Autentik (Penelitian Hasil Belajar Mengajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Nailussunah, Ayyuniswin. 2010. "Efektivitas Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Materi Perbandingan Di Kelas VII-A MTS Nurul Huda Kalanganyar Sidoarjo." *Skripsi*. Surabaya: IAIN Sunan Ampel.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi UGM.
- Purwahida Rahmah, Siti Ansoriyah. *Menulis Populer*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rini Monica Gyta. 2018. "Penerapan Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Menulis Teks Biografi Pada Siswa Kelas X SMK Negeri Purwodadi Tahun Ajar 2017/2018." *Skripsi*. Semarang: FPBS UPGRIS.
- Rosdiana, Lilis Amaliah. 2017. "Pembelajaran Menulis Teks Pidato Dengan Media Latihan." *Jurnal Kependidikan*. XVII(2).
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suhasimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tarigan. 2013. *Menulis Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wendra, I, Wayan, dkk. 2017. "Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Menulis Teks Pidato Kelas X IPA 8 SMA Negeri 1 Kuta Utara". *E-jurnal Jurusan Pendidikan dan Sastra Indonesia Udiksha*. 7(2).