

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ANIMASI 3D PLOTAGON
BERBANTUAN MODEL PEMBELAJARAN *CIRCUIT LEARNING* TERHADAP
KEMAMPUAN MENULIS TEKS PERSUASI PADA SISWA KELAS VIII SMP
NEGERI 4 JAKARTA**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Aurelia Rachma Putri Biancahyani

NIM 1201618014

Skripsi yang Diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2020

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Aurelia Rachma Putri Biancahyani
No. Registrasi : 1201618014
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Animasi 3D Plotagon berbantuan Model Pembelajaran *Circuit Learning* terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Jakarta.

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing Materi


Drs. Sam Mukhtar Chaniago, M.Si.
NIP. 196005011986101001

Pembimbing Metodologi


Reni Oktaviani, M.Pd.
NIP. 198910162019032012

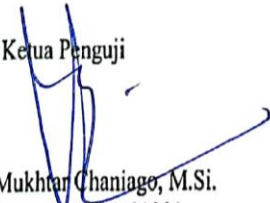
Penguji Ahli Materi


Dr. Reni Nur Eriyani, M.Pd.
NIP. 197808022008012011

Penguji Ahli Metodologi


Etsa Purbarani, M.Pd.
NIP. 199202012019032028

Ketua Penguji


Drs. Sam Mukhtar Chaniago, M.Si.
NIP. 196005011986101001

Jakarta, 30 Agustus 2022

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd.
NIP. 196805291992032001

LEMBAR ORISINALITAS

Nama : Aurelia Rachma Putri Biancahyani
No. Registrasi : 1201618014
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Animasi 3D Plotagon berbantuan Model Pembelajaran *Circuit Learning* terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Jakarta.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah serta disebutkan pada daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Jakarta, 30 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,



Aurelia Rachma Putri Biancahyani

No. Reg. 1201618014

LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI ILMIAH



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Aurelia Rachma Putri Biancahyani
NIM : 1201618014
Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Alamat email : rachmaaurelia@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

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

yang berjudul :

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Animasi 3D Plotagon berbantuan Model Pembelajaran *Circuit Learning* terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Jakarta

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 30 Agustus 2022



(Aurelia Rachma Putri B.)
nama dan tanda tangan

ABSTRAK

AURELIA RACHMA PUTRI BIANCAHYANI. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Animasi 3D Plotagon berbantuan Model Pembelajaran *Circuit Learning* terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Jakarta. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Jakarta. Agustus 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif animasi 3D Plotagon berbantuan model pembelajaran *Circuit learning* terhadap kemampuan menulis teks persuasi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian model *one group pre-test post-test design*. Uji prasyarat analisis data dilakukan dengan uji normalitas (Liliefors), diperoleh $L_o = 0,103 < L_{tabel} = 0,161$ pada *pretest* dan $L_o = 0,128 < L_{tabel} = 0,161$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ pada *posttest* maka data dinyatakan berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas (Uji Fisher) diperoleh $F_{hitung} = 3,063$ dan $F_{tabel} = 4,21$, diperoleh bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka data memiliki varians homogen dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil analisis data dengan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 11,26 > t_{tabel} = 2,052$ hasil interpolasi dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dapat dinyatakan bahwa H_o ditolak dan H_1 diterima. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif animasi 3D Plotagon berbantuan model pembelajaran *circuit learning* berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks persuasi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Jakarta. Pada tahap penilaian terdapat dua belas aspek penilaian. Struktur rangkaian argumen memiliki pencapaian yang tertinggi dari aspek lain, dan ejaan yang benar memiliki pencapaian terendah. Berdasarkan hasil di atas, media pembelajaran interaktif animasi 3D Plotagon berbantuan model pembelajaran *circuit learning* dapat dijadikan sebagai media yang baik untuk pembelajaran teks persuasi. Selain itu, juga dapat diimplementasikan untuk materi pembelajaran teks eksposisi pada kompetensi dasar 3.6 dan 4.6.

Kata Kunci: *media pembelajaran interaktif animasi 3D Plotagon, circuit learning, teks persuasi.*

ABSTRACT

AURELIA RACHMA PUTRI BIANCAHYANI. The Influence of Interactive Learning Media Plotagon 3D Animation Assisted by *Circuit Learning* Model on the Ability to Write Persuasive Texts in Class VIII Students of SMP Negeri 4 Jakarta. Undergraduate Thesis. Indonesian Language and Literature Education Study Program. Faculty of Language and Arts. Jakarta State University. August 2022.

This study aims to determine the effect of interactive learning media Plotagon 3D animation assisted by *Circuit learning* learning model on the ability to write persuasive texts in class VIII SMP Negeri 4 Jakarta. This study uses an experimental method with a research design model of one group pre-test post-test design. The prerequisite test for data analysis was carried out with the normality test (Liliefors), obtained $L_o = 0.103 < L_{table} = 0.161$ in the pretest and $L_o = 0.128 < L_{table} = 0.161$ with a significance level $\alpha = 0.05$ in the posttest, the data is declared normally distributed. The results of the homogeneity test (Fisher's test) obtained $F_{count} = 3.063$ and $F_{table} = 4.21$, it was found that $F_{count} < F_{table}$, then the data had a homogeneous variance with a significance level $\alpha = 0.05$. The results of data analysis with t-test obtained $t_{count} = 11.26 > t_{table} = 2.052$ interpolation results with a significance level $\alpha = 0.05$. It can be stated that H_o is rejected and H_1 is accepted. The results of this study indicate that the use of interactive learning media Plotagon 3D animation circuit learning model affects the ability to write persuasive texts in class VIII SMP Negeri 4 Jakarta. At this stage there are twelve aspects. The structure of the argument has the highest power of the other aspects, and spelling actually has the lowest power. Based on the above results, Plotagon 3D animation interactive learning media assisted by the circuit learning learning model can be used as a good medium for persuasion text learning. In addition, it can also be implemented for exposition text learning materials on basic competencies 3.6 and 4.6.

Keywords: *interactive learning media Plotagon 3D animation, circuit learning, persuasion texts.*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur ke hadirat Allah SWT, atas segala nikmat dan karunia-Nya serta rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Animasi 3D Plotagon berbantuan model pembelajaran *circuit learning* terhadap kemampuan menulis teks persuasi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Jakarta” sebagai salah satu syarat kelulusan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti menyadari, terselesaikannya skripsi ini bukan semata hasil kerja keras peneliti sendiri, peneliti tak luput dari hambatan dan rintangan. Dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, khususnya dari para pembimbing yang telah mendorong peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin. Tanpa bantuan berbagai pihak, skripsi ini tidak mungkin dapat terwujud. Peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Sam Mukhtar Chaniago, M.Si., selaku dosen pembimbing materi yang selalu memberikan arahan, nasihat, dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kesabaran.
2. Ibu Reni Oktaviani, M.Pd., selaku dosen pembimbing metodologi yang telah banyak memberikan arahan, masukan serta motivasi kepada saya agar terus berjuang menyelesaikan skripsi ini dengan penuh ketulusan.

3. Ibu Dr. Reni Nur Eriyani, M.Pd., selaku dosen penguji bidang materi yang telah banyak memberikan masukan dan arahan demi kesempurnaan dan kebermanfaatan skripsi saya.
4. Ibu Etsa Purbarani, M.Pd., selaku dosen penguji bidang metodologi yang banyak memberikan saran yang sangat bermanfaat untuk penelitian dan media yang saya gunakan agar lebih baik lagi ke depannya.
5. Ibu Dr. Sintowati Rini Utami, M.Pd., selaku penasihat akademik yang telah membimbing dan memberikan motivasi selama peneliti menjalankan perkuliahan di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Jakarta.
6. Ibu Dr. Siti Ansoriyah, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, yang telah memberikan berbagai informasi dan kesempatan untuk mengasah dan mengembangkan diri lebih jauh selama masa perkuliahan dan perhatian kepada mahasiswanya agar dapat menyelesaikan masa studi 4 tahun.
7. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmu, pengetahuan, dan segala motivasi yang membangun selama proses perkuliahan.
8. Seluruh staf dan karyawan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan banyak bantuan administratif selama masa perkuliahan.
9. Guru-guru SMP Negeri 4 Jakarta, khususnya kepada Kepala Sekolah, Bapak Drs. R. Budi Sulistiono, dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia Bapak Yaya

Mulyana, S.Pd., yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian skripsi dan memberikan ilmu selama PKM.

10. Siswa kelas VIII E SMP Negeri 4 Jakarta atas kesediaan waktu, tenaga, dan pikirannya yang telah menyemangati peneliti sewaktu melakukan penelitian dan memberikan canda tawa serta warna baru dalam hidup.
11. Teruntuk kedua orang tua saya, Mama dan Ayah yang senantiasa memberikan doa dan dukungan agar peneliti tetap semangat menyelesaikan apa yang sudah dimulai sampai detik ini.
12. Teman-teman Gupta dan Kambink, Diah, Sofia, Nurul, Gita, Adinda, Suci, Iqbal, Riza, Fajar, dan Alif yang telah menjadi sahabat baik selama masa perkuliahan. Semoga persahabatan ini tetap abadi hingga waktu yang memisahkan.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun agar ke depannya peneliti dapat mengembangkan kemampuan serta keterampilan ke arah yang lebih baik, sehingga skripsi ini dapat bermanfaat. Terima kasih kepada seluruh elemen yang telah membantu dalam proses pendidikan meraih gelar sarjana saya di Universitas Negeri Jakarta yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Jakarta, 24 Agustus 2022

Aurelia Rachma Putri Biancahyani

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI ILMIAH.....	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR GRAFIK.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	12
1.3 Pembatasan Masalah	13
1.4 Rumusan Masalah.....	13
1.5 Kegunaan Penelitian	13
1.5.1 Kegunaan Teoretis.....	13
1.5.2 Kegunaan Praktis.....	14
BAB II LANDASAN TEORI.....	16
2.1 Hakikat Kemampuan Menulis Teks Persuasi.....	16
2.2 Hakikat Media Pembelajaran Interaktif Animasi 3D Plotagon berbantuan Model Pembelajaran <i>Circuit Learning</i>	27
2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran.....	27
2.2.2 Hakikat Media Pembelajaran Interaktif Animasi 3D Plotagon.....	33
2.2.3 Hakikat Model Pembelajaran <i>Circuit Learning</i>	42
2.3 Kerangka Berpikir	55
2.4 Penelitian yang Relevan	58

2.5 Hipotesis Penelitian.....	61
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	62
3.1 Tujuan Penelitian.....	62
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	62
3.3 Metode dan Desain Penelitian.....	62
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	63
3.4.1 Populasi	63
3.4.2 Sampel.....	64
3.5 Prosedur Penelitian.....	64
3.5.1 Tahap Persiapan	64
3.5.2 Tahap Pelaksanaan	65
3.6 Variabel Penelitian	77
3.7 Definisi Konseptual.....	77
3.8 Definisi Operasional.....	79
3.9 Instrumen Penelitian.....	80
3.10 Teknik Pengumpulan Data	93
3.11 Teknik Analisis Data	94
3.12 Hipotesis Statistik.....	97
BAB IV ANALISIS DATA	99
4.1 Deskripsi Data	99
4.1.1 Deskripsi Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	100
4.1.2 Deskripsi Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	102
4.1.3 Deskripsi Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	104
4.2 Hasil Uji Syarat Analisis	113
4.2.1 Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	113
4.2.2 Uji Homogenitas Data	114
4.2.3 Uji Hipotesis.....	115
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian.....	116
4.3.1 Struktur Teks Persuasi.....	118
4.3.2 Unsur Kebahasaan Teks Persuasi.....	130

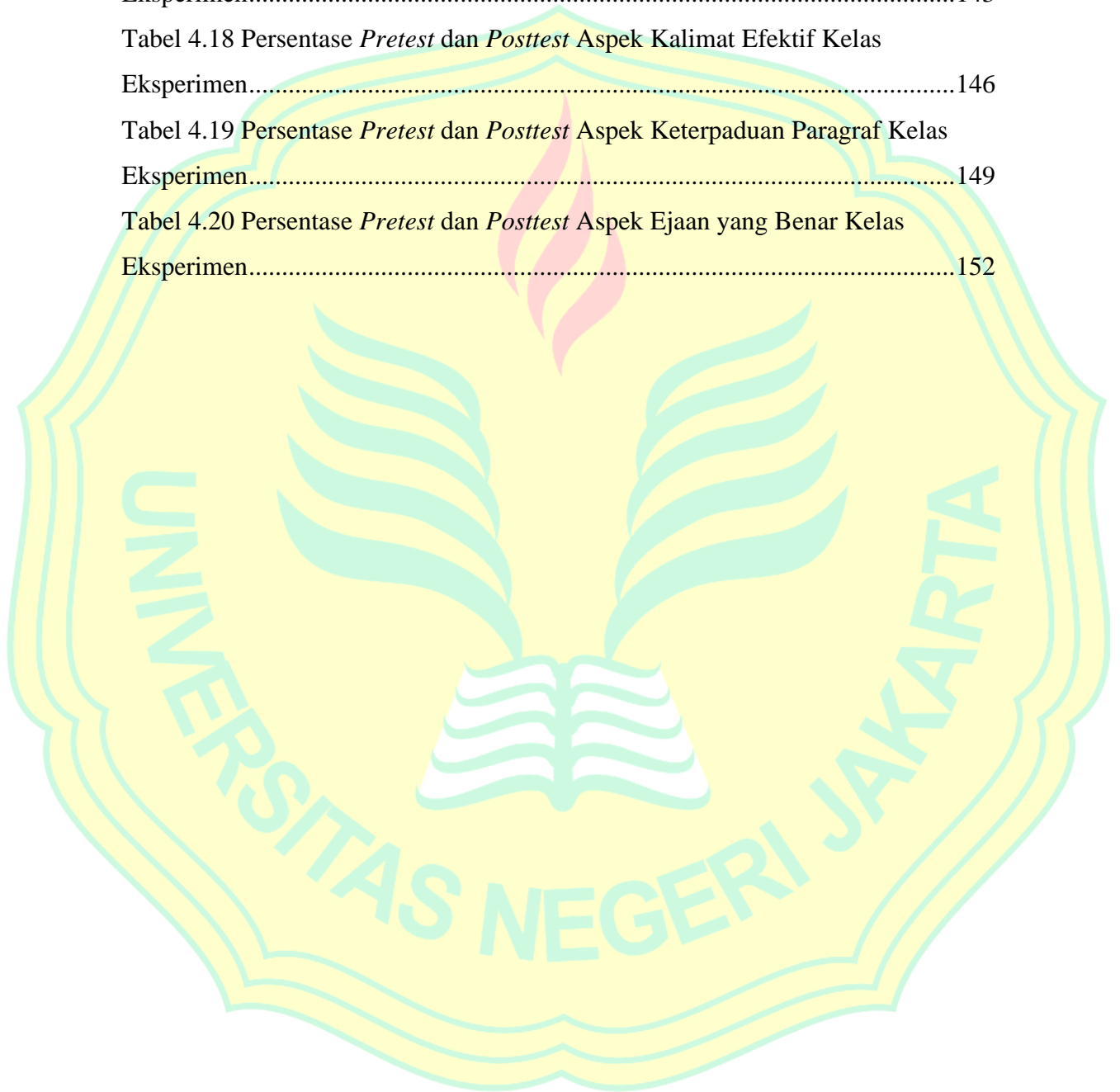
4.3.3 Aspek Kepenulisan Teks Persuasi.....	145
4.4 Interpretasi Hasil Penelitian	155
4.5 Keterbatasan Penelitian	160
BAB V PENUTUP.....	162
5.1 Simpulan.....	162
5.2 Implikasi.....	164
5.3 Saran.....	166
DAFTAR PUSTAKA	168
LAMPIRAN.....	171



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Langkah-langkah Pembelajaran.....	65
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Penilaian Menulis Teks Persuasi.....	81
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian	82
Tabel 3.4 Uji Liliefors.....	95
Tabel 3.5 Uji Homogenitas (Uji Fisher)	96
Tabel 3.6 Uji T	97
Tabel 4.1 Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	100
Tabel 4.2 Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	101
Tabel 4.3 Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	103
Tabel 4.4 Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	103
Tabel 4.5 Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	105
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas	114
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas.....	115
Tabel 4.8 Perhitungan Uji-T	116
Tabel 4.9 Persentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Pengenalan Isu Kelas Eksperimen.....	119
Tabel 4.10 Persentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Rangkaian Argumen Kelas Eksperimen.....	122
Tabel 4.11 Persentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Pernyataan Ajakan Kelas Eksperimen.....	124
Tabel 4.12 Persentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Penegasan Kembali Kelas Eksperimen.....	127
Tabel 4.13 Persentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Kata-kata Teknis Kelas Eksperimen.....	130
Tabel 4.14 Persentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Kata Penghubung Argumentatif Kelas Eksperimen	134
Tabel 4.15 Persentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Kata Bujukan Kelas Eksperimen.....	137

Tabel 4.16 Persentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Kata Kerja Mental Kelas Eksperimen.....	140
Tabel 4.17 Persentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Kata Perujukan Kelas Eksperimen.....	143
Tabel 4.18 Persentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Kalimat Efektif Kelas Eksperimen.....	146
Tabel 4.19 Persentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Keterpaduan Paragraf Kelas Eksperimen.....	149
Tabel 4.20 Persentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Ejaan yang Benar Kelas Eksperimen.....	152



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 <i>Pretest</i> Sampel Nomor 23	120
Gambar 4.2 <i>Posttest</i> Sampel Nomor 23	120
Gambar 4.3 <i>Pretest</i> Sampel Nomor 14	123
Gambar 4.4 <i>Posttest</i> Sampel Nomor 14	123
Gambar 4.5 <i>Pretest</i> Sampel Nomor 29	126
Gambar 4.6 <i>Posttest</i> Sampel Nomor 29	126
Gambar 4.7 <i>Pretest</i> Sampel Nomor 10	128
Gambar 4.8 <i>Posttest</i> Sampel Nomor 10	129
Gambar 4.9 <i>Pretest</i> Sampel Nomor 20	132
Gambar 4.10 <i>Posttest</i> Sampel Nomor 20	132
Gambar 4.10.1 <i>Posttest</i> Sampel Nomor 20	133
Gambar 4.11 <i>Pretest</i> Sampel Nomor 2	135
Gambar 4.12 <i>Posttest</i> Sampel Nomor 2	136
Gambar 4.12.1 <i>Posttest</i> Sampel Nomor 2	136
Gambar 4.13 <i>Pretest</i> Sampel Nomor 6	138
Gambar 4.14 <i>Posttest</i> Sampel Nomor 6	139
Gambar 4.15 <i>Pretest</i> Sampel Nomor 21	141
Gambar 4.16 <i>Posttest</i> Sampel Nomor 21	142
Gambar 4.17 <i>Pretest</i> Sampel Nomor 14	144
Gambar 4.18 <i>Posttest</i> Sampel Nomor 14	145
Gambar 4.19 <i>Pretest</i> Sampel Nomor 19	147
Gambar 4.20 <i>Posttest</i> Sampel Nomor 19	148
Gambar 4.20.1 <i>Posttest</i> Sampel Nomor 19	148
Gambar 4.21 <i>Pretest</i> Sampel Nomor 9	151
Gambar 4.22 <i>Posttest</i> Sampel Nomor 9	151
Gambar 4.23 <i>Pretest</i> Sampel Nomor 22	154
Gambar 4.24 <i>Posttest</i> Sampel Nomor 22	155
Gambar 4.24.1 <i>Posttest</i> Sampel Nomor 22	155

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Histogram Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	102
Grafik 4.2 Histogram Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	104
Grafik 4.3 Histogram Perbandingan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	105
Grafik 4.4 Histogram Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	106
Grafik 4.5 Poligon Rata-rata Skor Aspek <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	108
Grafik 4.6 Poligon Rata-rata Skor Aspek <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	108
Grafik 4.7 Poligon Perbandingan Rata-rata Skor Aspek <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	109
Grafik 4.8 Histogram Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	112
Grafik 4.9 Grafik Persentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Pengenalan Isu Kelas Eksperimen.....	119
Grafik 4.10 Grafik Persentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Rangkaian Argumen Kelas Eksperimen.....	122
Grafik 4.11 Grafik Persentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Pernyataan Ajakan Kelas Eksperimen.....	125
Grafik 4.12 Grafik Persentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Penegasan Kembali Kelas Eksperimen.....	128
Grafik 4.13 Grafik Persentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Kata-kata Teknis Kelas Eksperimen.....	131
Grafik 4.14 Grafik Persentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Kata Penghubung Argumentatif Kelas Eksperimen	134
Grafik 4.15 Grafik Persentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Kata Bujukan Kelas Eksperimen.....	137
Grafik 4.16 Grafik Persentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Kata Kerja Mental Kelas Eksperimen.....	140

Grafik 4.17 Grafik Persentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Kata Perujukan Kelas Eksperimen.....	143
Grafik 4.18 Grafik Persentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Kalimat Efektif Kelas Eksperimen.....	146
Grafik 4.19 Grafik Persentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Keterpaduan Paragraf Kelas Eksperimen	150
Grafik 4.20 Grafik Persentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Ejaan yang Benar Kelas Eksperimen.....	153



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Tabel Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	171
Lampiran 2 Perhitungan Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	171
Lampiran 3 Tabel Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	172
Lampiran 4 Perhitungan Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	172
Lampiran 5 Perolehan Modus, Mean, Median, Varians, Standar Deviasi <i>Pretest</i>	173
Lampiran 6 Perolehan Modus, Mean, Median, Varians, Standar Deviasi <i>Posttest</i>	174
Lampiran 7 Tabel Penghitungan Persyaratan Analisis Uji Liliefors Nilai <i>Pretest</i>	174
Lampiran 8 Tabel Penghitungan Persyaratan Analisis Uji Liliefors Nilai <i>Posttest</i>	176
Lampiran 9 Tabel Penghitungan Uji Homogenitas Menggunakan Uji Fisher.....	177
Lampiran 10 Tabel Penghitungan Uji T.....	177
Lampiran 11 Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	180
Lampiran 12 Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	181
Lampiran 13 RPP Kelas Eksperimen	183
Lampiran 14 Petunjuk Pelaksanaan Pembelajaran	209
Lampiran 15 Pernyataan Persetujuan Validasi	211
Lampiran 16 Surat Izin Penelitian.....	213
Lampiran 17 Dokumentasi.....	214
Lampiran 18 Daftar Riwayat Hidup.....	216