

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *STORY JUMPER* TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS NARASI SISWA KELAS X SMK NEGERI 11 MEDAN T. A 2026/2027

Robinhot Lumban Gaol¹, Beslina Afriani Siagian², Eka Putri Saptari Wulan³
¹²³Universitas HKBP Nommensen Medan

¹robinhot.lumbangaol@student.uhn.ac.id, ²beslinasiagian@uhn.ac.id, ³eka.putri@uhn.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Story Jumper* terhadap kemampuan menulis teks narasi siswa kelas X SMKN 11 Medan Tahun Ajaran 2026/2027. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya kemampuan siswa dalam menulis teks narasi, khususnya dalam aspek ketepatan morfologi seperti penggunaan imbuhan, bentuk kata, dan struktur kata yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi berbasis kecerdasan buatan untuk membantu siswa memperbaiki kesalahan bahasa secara lebih efektif. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMKN 11 Medan yang berjumlah 82 siswa, sedangkan sampel penelitian adalah kelas X- C yang berjumlah 28 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa tes menulis teks narasi yang dinilai berdasarkan aspek ketepatan. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan menulis teks narasi siswa setelah menggunakan media *Story Jumper*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Story Jumper* berpengaruh terhadap peningkatan ketepatan menulis teks narasi siswa.

Kata Kunci: *Story Jumper, menulis, teks narasi*

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using Story Jumper on the narrative writing skills of tenth-grade students at SMKN 11 Medan in the 2026/2027 academic year. The background of this study is based on students' low ability to write narrative texts, particularly in aspects of morphological accuracy such as the use of affixes, word forms, and word structures in accordance with Indonesian language rules. Therefore, learning innovations that utilize artificial intelligence-based technology are needed to help students correct language errors more effectively. This study used an experimental method with a one-group pretest-posttest design. The study population was all 82 tenth-grade students at SMKN 11 Medan, while the study sample was class X-C, with 28 students selected using a purposive sampling technique. The research instrument was a narrative writing test assessed based on accuracy. Data analysis techniques used included normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing. The results showed an increase in students' narrative writing skills after using Story Jumper. Thus, it can be concluded that the use of Story Jumper has an effect on improving the accuracy of students' narrative writing.

Keywords: *Story Jumper, writing, narrative text*

PENDAHULUAN

Menulis adalah kegiatan untuk menuangkan kreativitas ataupun gagasan dalam bentuk tulisan, dalam menulis orang juga dapat berkomunikasi dengan orang lain Siagian dkk., (2023). Ini adalah keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif untuk berkomunikasi, baik secara langsung maupun tidak langsung. Menulis juga merupakan proses berpikir yang menantang untuk mengaitkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru. Pendidikan merupakan proses yang sangat penting dalam mengembangkan potensi manusia guna

menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu menghadapi tantangan perkembangan zaman. Adanya pendidikan maka dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu memberikan kontribusi yang besar bagi negara (Fitri et al., 2024).

Kemampuan menulis juga merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Melalui menulis, siswa dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi, berpikir kritis, serta mengekspresikan ide dan gagasan secara sistematis dan jelas. Dalam keterampilan menulis ada banyak jenis teks yang dapat diciptakan, dari berbagai jenis teks tersebut menulis teks narasi adalah salah satu keterampilan siswa dalam menulis. Keterampilan menulis yang ditemukan sangat sulit untuk dikuasai karena menulis merupakan keterampilan bahasa Indonesia yang tidak dapat dikuasai dengan sendiri, melainkan harus dengan berbagai latihan menulis. Menulis sangat berbeda bila dibandingkan dengan keterampilan bahasa Indonesia yang lainnya seperti membaca, menyimak, dan menulis karangan narasi karena menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Selain itu, menulis juga merupakan keterampilan yang sangat kompleks, karena dalam menulis dituntut untuk menuangkan gagasan, konsep, perasaan, dan kemampuan.

Dalam rangka pengembangan keterampilan menulis di sekolah, siswa perlu dikenalkan dengan berbagai jenis karangan. Dengan mempelajari berbagai jenis karangan diharapkan siswa mampu menuangkan pikiran, ide, dan gagasan sesuai dengan jenis karangannya. Jenis karangan tersebut salah satunya adalah karangan narasi. Karangan narasi merupakan karangan yang menggambarkan peristiwa pada waktu tertentu. Dalam menulis karangan narasi, penulis harus dapat membuat unsur tindakan sehingga pembaca merasa seolah-olah mengalami sendiri peristiwa tersebut, sebagian besar dari siswa tersebut tidak dapat menulis karangan narasi. Siswa tidak antusias dan malas saat menulis karangan narasi, siswa masih bingung memilih kata untuk menuangkan ide yang ada dalam benak mereka. Isi cerita tidak berkesinambungan dari awal hingga akhir. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan menulis, seperti kesulitan dalam menyusun kalimat yang runtut, kurangnya motivasi, serta keterbatasan dalam mengekspresikan ide secara kreatif.

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran berbasis digital mulai banyak diterapkan dalam proses pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran menulis. Salah satu media pembelajaran yang mulai populer adalah *Story Jumper*, sebuah platform pemrograman visual yang memungkinkan pengguna untuk membuat cerita interaktif, dan *Story Book* secara kreatif. Media *Story Jumper* dapat menjadi sarana yang menarik bagi siswa untuk menyalurkan ide mereka secara visual dan interaktif sehingga proses belajar menulis menjadi lebih menyenangkan dan menantang. *Story Jumper* adalah media digital yang digunakan untuk membuat, membaca, dan menerbitkan buku cerita secara online. Platform ini memungkinkan pengguna untuk menyusun cerita dengan menggabungkan teks, gambar, serta berbagai elemen kreatif lainnya sehingga menghasilkan buku cerita yang menarik dan interaktif. Dalam dunia pendidikan, *Story Jumper* sering dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang membantu siswa mengembangkan kemampuan literasi, kreativitas, dan imajinasi. Selain itu, media ini juga memudahkan guru dalam memberikan tugas yang lebih inovatif serta memungkinkan karya siswa untuk dibagikan atau bahkan dicetak menjadi buku fisik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan ini dapat meningkatkan pengetahuan dan minat siswa dalam pemrograman. Selain itu, meta analisis menunjukkan bahwa penggunaan *Story Jumper* dalam pembelajaran memiliki *effect size* yang positif terhadap keterampilan berpikir komputasi siswa sekolah dasar, terutama pada dimensi *concepts* dan *practices*. Penggunaan media *Story Jumper* diyakini dapat memberikan pengaruh positif

terhadap kemampuan menulis siswa. Hal ini karena *Story Jumper* tidak hanya melatih siswa dalam menyusun cerita secara logis dan sistematis, tetapi juga memotivasi siswa untuk berkreasi dan berinovasi dalam menyampaikan pesan melalui tulisan yang dikombinasikan dengan visual dan audio. Dengan demikian, media *Story Jumper* dapat meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam menulis. Alasan peneliti memilih *Story Jumper* sebagai media yang menarik dalam menulis teks narasi adalah karena perkembangan teknologi yang semakin luas, pembelajaran yang akan semakin menyenangkan dikarenakan media yang unik, jenjang siswa SMK sudah dapat mengenal teknologi dan mampu menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari khususnya bersama guru. *Story Jumper* ini juga dapat digunakan melalui gadget atau laptop dalam proses pembelajaran yang dapat diakses melalui perangkat apapun.

Story Jumper adalah media pembelajaran digital yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan pemahaman siswa melalui penyajian cerita yang menarik dan interaktif. Media ini membantu siswa lebih termotivasi dalam memahami isi bacaan (Auliya & Nuroh, 2023). *Story Jumper* merupakan media digital yang digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis, khususnya teks naratif, dengan cara yang lebih kreatif dan menarik melalui pembuatan buku cerita digital (Nurlela dkk., 2022). *Story Jumper* adalah media literasi digital yang digunakan dalam kegiatan *Story Telling* untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berbahasa serta meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran (Hariyani et al., 2023). *Story Jumper* merupakan media digital yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih komunikatif serta membantu meningkatkan kemampuan berbicara siswa melalui aktivitas pembuatan cerita (Kusumaningrum & Sari, 2024). Pembelajaran melalui media *Story Jumper* dapat dikatakan tepat akan tetapi belum diketahui apakah dapat efektif dalam pembelajaran dan apakah bisa mendapatkan hasil yang memuaskan apabila media pembelajaran ini diterapkan pada peserta didik kelas X SMK Negeri 11 Medan karena karakteristik peserta didik cenderung bermacam-macam dan memiliki kelebihan dan kekurangan pada diri mereka.

Menurut Harapit (2018), kemampuan adalah potensi yang dimiliki oleh seseorang dalam menguasai keterampilan bawaan atau hasil latihan yang digunakan untuk melakukan sesuatu yang akan dicapai. Risnawati (dalam Potensia, 2020), kemampuan adalah kecakapan untuk melakukan suatu tugas khusus dalam kondisi yang telah ditentukan. Menurut Laily (2018), juga menegaskan bahwa kemampuan adalah suatu kesanggupan dalam melaksanakan sesuatu dan memahami hubungan-hubungan yang relevan. Berdasarkan ketiga pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah potensi atau kecakapan yang dimiliki seseorang baik dari bawaan maupun hasil latihan untuk melakukan suatu tugas, mencapai tujuan tertentu, dan memahami hal-hal yang berkaitan dengan apa yang dikerjakannya. Menurut Indriani & Amalia (dalam Simanjuntak dkk., 2023), menulis adalah kegiatan menuangkan ide melalui bahasa tulis dengan kalimat-kalimat yang dirangkai dengan lengkap, utuh dan jelas, sehingga ide tersebut terkomunikasi dengan baik. Menurut Nurhadi (dalam Panggabean, 2023), menulis adalah suatu proses penuangan ide atau gagasan dalam bentuk paparan bahasa tulis berupa rangkaian simbol-simbol bahasa atau huruf. Pendapat lain mengenai menulis menurut Munawarah & Zulkifli (2021), suatu kegiatan yang sangat kompleks, sebab menuntut suatu kemampuan untuk menata dan mengorganisasikan ide secara runtut dan logis, serta kemampuan dalam hal menyajikan tulisan dalam ragam bahasa tulis dan kaidah penulisan yang berbeda-beda.

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah kegiatan menuangkan ide atau gagasan ke dalam bentuk tulisan dengan menyusun kalimat secara runtut, jelas, dan logis. Dalam menulis, seseorang perlu mengatur ide dengan baik serta menggunakan bahasa tulis dan aturan penulisan yang tepat agar pesan yang ingin disampaikan bisa dipahami dengan jelas oleh pembaca. Menurut Kosasih (2017), Teks narasi merupakan

salah satu bentuk wacana yang tersusun dari kalimat-kalimat yang membentuk satu kesatuan makna. Menurut Gulo dkk., (2020), teks adalah kumpulan kalimat yang disusun secara runtut sehingga memiliki makna tertentu dan dapat dipahami oleh pembaca atau pendengar. Sementara itu, Rahman (2020), menyatakan bahwa teks adalah susunan kata, kalimat, dan paragraf yang tersusun secara sistematis agar pesan atau informasi dapat tersampaikan dengan jelas. Menurut Nurgiyantoro (2020), teks adalah wacana yang utuh dan memiliki struktur tertentu yang bertujuan menyampaikan informasi, gagasan, atau pengalaman kepada orang lain. Sedangkan menurut Rahmawati dkk., (2025), teks adalah sekumpulan kata dan kalimat yang membentuk satu kesatuan komunikasi, baik secara tertulis maupun lisan, yang memiliki makna dan tujuan tertentu. Berdasarkan pendapat para ahli, teks dapat disimpulkan sebagai kumpulan kalimat atau wacana yang tersusun secara sistematis, memiliki makna, dan bertujuan untuk menyampaikan informasi, gagasan, atau pengalaman kepada pembaca atau pendengar. Dengan struktur yang jelas, teks memudahkan komunikasi dan pemahaman bagi pembaca maupun pendengar.

Menurut Mery & Bambang (2022), teks narasi adalah tulisan yang menceritakan suatu kejadian berdasarkan urutan waktu yang jelas dan memiliki unsur cerita seperti tokoh, latar, dan alur. Dengan demikian, teks narasi tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi juga membangun imajinasi pembaca melalui rangkaian peristiwa yang runtut dan bermakna. Menurut Gusar & Irene (2019), teks narasi merupakan suatu bentuk wacana yang berusaha menggambarkan suatu peristiwa atau kejadian sehingga pembaca seolah-olah mengalami sendiri peristiwa tersebut. Teks narasi memiliki karakteristik utama berupa adanya alur (*plot*) yang berkembang dari awal hingga akhir cerita, adanya tokoh yang mengalami peristiwa, serta latar yang menjelaskan waktu dan tempat kejadian. Selain itu, teks narasi biasanya mengandung konflik yang menjadi inti cerita, karena konflik inilah yang membuat cerita menjadi menarik untuk diikuti. Dalam penyusunannya, teks narasi umumnya terdiri atas beberapa struktur, yaitu orientasi (pengenalan tokoh, waktu, dan tempat), komplikasi (munculnya masalah), resolusi (penyelesaian masalah), dan koda sebagai penutup atau pesan moral.

Dari segi jenisnya, teks narasi dapat dibedakan menjadi narasi fiksi dan nonfiksi. Narasi fiksi meliputi cerita seperti cerpen, novel, dan dongeng yang bersifat imajinatif, sedangkan narasi nonfiksi mencakup kisah nyata seperti autobiografi, biografi, dan catatan perjalanan. Dengan demikian, teks narasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media untuk menyampaikan nilai-nilai kehidupan, pengalaman, dan pengetahuan kepada pembaca melalui cerita yang runtut dan bermakna. *Story Jumper* adalah sebuah platform digital yang dirancang untuk membuat dan menerbitkan buku cerita sendiri secara mudah, terutama ditujukan untuk anak-anak, pelajar, guru, dan orang tua. Dengan *Story Jumper*, pengguna bisa menulis cerita, menambahkan ilustrasi (gambar), memilih latar, serta bahkan merekam suara narasi untuk buku yang sedang dibuat. Setelah selesai, buku cerita yang kamu buat bisa dibagikan secara online, disimpan dalam bentuk digital, atau dicetak menjadi buku fisik yang bisa dibaca dan dinikmati orang lain. Fitur ini sangat membantu dalam pembelajaran literasi, pengembangan imajinasi, dan keterampilan menulis cerita untuk semua usia, terutama anak-anak yang ingin menjadi penulis atau membuat buku cerita.

Platform ini berdiri sejak tahun 2009 dan dikembangkan oleh Peter Weck bersama John Yen sebagai pendirinya. Mereka menciptakan *Story Jumper* dengan visi untuk memberdayakan siapa saja dari anak-anak hingga orang dewasa agar bisa menjadi penulis yang lebih kreatif dan percaya diri dengan cerita mereka sendiri. *Story Jumper* kini digunakan secara luas di sekolah-sekolah maupun di rumah sebagai alat pembelajaran dan ekspresi kreatif.

METODE

Metode Penelitian

Metode penelitian menurut Sugiyono (2013), merupakan cara mencari kebenaran dan asas-asas gejala alam, masyarakat, atau kemanusiaan berdasarkan disiplin ilmu yang bersangkutan. Berdasarkan judul penelitian ini mengenai “Pengaruh Penggunaan Media *Story Jumper* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Narasi Siswa SMK Negeri 11 Medan”. Maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Metode kuantitatif adalah metode yang melibatkan pengumpulan dan analisis data numerik untuk memahami sebuah fenomena tertentu dan mengidentifikasi pola serta hubungan antar variabel.

Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen, sesuai dengan masalah maka yang digunakan adalah media *Story Jumper* diharapkan melalui eksperimen, media tersebut memberi manfaat terhadap peningkatan kemampuan siswa menulis teks narasi. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *One Group PretestPosttest Design*.

Populasi

populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Negeri 11 Medan, yang terletak di Jl Perintis Kemerdekaan no.31, Gaharu, Kec. Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara. Peneliti memilih siswa kelas X karena materi mengenai teks narasi merupakan materi yang dipelajari oleh siswa kelas X dan populasi ini dianggap homogen.

Tabel 3. 2 Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	X A	18 Siswa
2	X B	20 Siswa
3	X C	28 Siswa
4	X D	16 Siswa
Jumlah		82 Siswa

Sampel Penelitian

Sampel menurut Sugiyono (2019), adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling.

Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, desain eksperimen yang dipakai, yakni *One Group Pretest Posttest Design*. Maka pada desain ini terdapat pretest sebelum di beri perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2019). Penelitian ini melibatkan satu kelas yang akan diberi perlakuan sebelum dan sesudah. Kelas tersebut akan diberi tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*), tes awal bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada saat menulis teks narasi sebelum diberi perlakuan, sedangkan tes akhir bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *Story Jumper*.

Tabel 3. 3 Desain Penelitian

Kelas	Perlakuan	Posttest
O1	X	O2

Keterangan:

O1 = Tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan diberikan

O2 = Tes akhir (*posttest*) sesudah perlakuan diberikan

X = Perlakuan dengan menggunakan media *Story Jumper*

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

- Memeriksa hasil tugas peserta didik.
- Memberikan skor terhadap hasil tugas yang diberikan peserta didik berdasarkan indikator penilaian yang sudah ditentukan .
- Mentabulasi skor pada tugas peserta didik
- Menentukan daftar frekuensi, banyak kelas, panjang kelas, kelas interval, rentang dan batas kelas, sebagai berikut:
 - Tentukan Frekuensi (f): Jumlah data yang ada dalam kelas interval tersebut.
 - Tentukan Rentang: Data terbesar dikurangi data terkecil
 - Tentukan Banyak kelas interval: Banyak kelas interval dihitung dengan rumus berikut

Banyak kelas = $1+(3,3) \log n$

- Tentukan Panjang kelas interval(p): Menentukan panjang kelas interval dihitung dengan rumus berikut

$$P = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak kelas}}$$

- Tentukan Batas kelas interval: biasanya ujung bawah dikurangi dengan suatu bilangan dan ujung atas ditambahkan dengan bilangan yang sama.
- e) Menghitung nilai rata-rata berdasarkan hasil kerja siswa dengan menggunakan rumus berikut:

- f) Menentukan simpangan baku atau standar deviasi dengan rumus dibawah ini (Sudjana, 2024)

$$s^2 = \frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n-1} \quad (\text{Sudjana, 2024})$$

- g) Menguji apakah data terdistribusi secara normal menggunakan uji normalitas data dengan tabel Lilliefors pada taraf nyata $\alpha = 0,05$

Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data terdistribusi normal

Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka data tidak terdistribusi normal

Langkah langkah penghitungan uji normalitas adalah sebagai berikut

- Terlebih dahulu mengurutkan data dari data terkecil hingga data terbesar, lalu menghitung frekuensi (fi) dan frekuensi kumulatif (fk)

- 2) Data $X_1, X_2, \dots, X_n$ dijadikan bilangan baku $Z_1, Z_2, \dots, Z_n$ dengan menggunakan rumus

$$Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s} \quad (\text{Sudjana, 2024})$$

- 3) Langkah ketiga yaitu dengan mengubah bilangan baku (z_i) menjadi bilangan baku yang baru $f(z_i)$ digunakan nilai luas dibawah kurva normal baku (Pergunakan tabel di bawah kurva normal 0 ke z)
- 4) Meineintukan nilai sebaran $S(Z_i)$ deingan cara meinghitung proporsi (f_k) dari freikueinsi keiseiluruhan
- 5) Meineintukan nilai mutlak dari $F(Z_i) \square S(Z_i)$ deingan meingambil nilai yang terbesar yang disebut sebagai L_o (L_{hitung}), kemudian bandingkan hasilnya dengan nilai L_{tabel} .
- h) Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah data dari kedua kelas memiliki variasi homogen atau tidak, kemudian melakukan tes kesamaan dari dua variabel penelitian kelas eksperimental dan kelas kontrol dengan menggunakan rumus dibawah ini

Kemudian:

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

(Sudjana, 2024)

Jika $F_{hitung} < F_{Tabel}$ = Data homogen

Jika $F_{hitung} \geq F_{Tabel}$ = Data tidak homogen

- i) Hipotesis diuji dengan menggunakan uji-t dengan derajat kebebasan (dk) $n-1$ dan tingkat signifikan $\alpha=0,05$.. Rumus uji-t yang akan digunakan :
$$t = \frac{m_1 - m_2}{SE_{m_1 - m_2}} \quad (\text{Sudjana, 2024})$$

$$SE_{m_1 - m_2}$$

Dalam pengujian test t, $df = n_1 + n_2 - 2$. 1.

- a. Jika $t_{tabel} < t_{hitung}$, maka hipotesis H_o ditolak . Artinya bahwa variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.
- b. Jika $t_{tabel} > t_{hitung}$, maka hipotesis H_o diterima. Artinya bahwa variabel bebas tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

HASIL

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*, yang berarti pengumpulan data dilakukan sebanyak dua kali, yaitu *pretest* (sebelum perlakuan diberikan) dan *posttest* (sesudah perlakuan diberikan). Pada bagian ini akan dijelaskan secara rinci mengenai hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media *Story Jumper* terhadap kemampuan menulis teks narasi siswa SMK N 11 Medan Tahun Ajaran 2026/2027. Data hasil penelitian ini terdiri atas variabel bebas yaitu, penggunaan media *Story Jumper* (X), serta variabel terikat, yaitu kemampuan menulis teks narasi (Y).

Mentabulasi Skor *Pretest*(X) dan *Posttest* (Y)

Data yang terkumpul selanjutnya akan dilakukan anlisis data guna mencapai hasil maksimal.

Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Variabel Di Kelas *Pretest*

No.	Xi	F	F.Xi	Xi- $\bar{x}$	(Xi- $\bar{x}$) ²	f(Xi- $\bar{x}$) ²
1.	30	5	150	-12.5	156.25	781.25
2.	35	6	210	-7.5	56.25	337.5
3.	40	5	200	-2.5	6.25	31,25
4.	45	5	225	2.5	6.25	31,25
5.	50	1	50	7.5	56.25	56,25
6.	55	3	165	12.5	156.25	468,75
7.	60	2	120	17.5	306.25	612,5
8.	70	1	70	27.5	756.25	756,25
Jumlah		28	1.190			3,074,25
$\bar{x}$			42.5			

Menghitung Nilai Rata- rata dan Standar Deviasi Skor (X)

a. Rata- rata (*Mean*) Variabel X

$$M_x = \frac{\sum FX}{N}$$

$$M_x = \frac{1.190}{28} = 42,5$$

b. Standar Deviasi Variabel X

$$SD_{x2} = \sqrt{\sum (Xi - \bar{x})^2 / N}$$

$$SD_{x2} = \sqrt{3074,25 / 28}$$

$$SD_{x2} = \sqrt{109,79} = 10,4$$

Standar Error untuk *Pretest*

$$SE_{m2} = \frac{SD}{\sqrt{N-1}}$$

$$SE_{m2} = \frac{10,4}{\sqrt{27}}$$

$$SE_{m2} = \frac{10,4}{5,19} = 2,06$$

d. Varians untuk *pretest*
Varians X = S²

$$X = (10,4)^2$$

$$X = 108,16$$

Distribusi Frekuensi Nilai Pretest (X)

Data *pretest* dijelaskan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi. Namun, sebelum disajikan ke dalam tabel tersebut, terlebih dahulu ditentukan rentang data, jumlah kelas, dan interval kelas sebagaimana disajikan berikut ini. Deskripsi Frekuensi Nilai *Pretest* (X)

$$\begin{aligned} \text{a. Rentang} &= \text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah} \\ &= 70 - 30 \\ &= 40 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{b. Jumlah Kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log^{28} \\ &= 1 + 3,3 (1,447) \\ &= 1 + 4,77 \\ &= 5,77 (6 \text{ baris}) \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{c. Interval Kelas} &= \frac{\text{rentang}}{\text{jumlah kelas}} \\ &= \frac{40}{6} \\ &= 6,67 = (7) \end{aligned}$$

Tabel 4.3 Identifikasi Rentang *Pretest* (X)

No.	Rentang	Frekuensi Absolut	Frekuensi relatif (%)
1.	30-36	11	22%
2.	37-43	5	19%
3.	44-50	6	33%
4.	51-57	3	11%
5.	58-64	2	11%
6.	65-71	1	4%
Jumlah		28	100%

Analisis Data *Posttest*

Berdasarkan data yang diperoleh pada penelitian dan setelah ditabulasikann maka diperoleh deskripsi pada kemampuan siswa dalam menulis tesk narasi dengan menggunakan media *Story Jumper* sebagai berikut.

Tabel 4. 5 Distribusi Frekuensi Variabel Di Kelas *Posttest*

No.	Xi	F	F.Xi	Xi- $\bar{x}$	(Xi- $\bar{x}$) ²	f(Xi- $\bar{x}$) ²
1.	60	1	60	-16,43	270,49	270,49
2.	65	1	65	-11,43	130,6449	130,6449
3.	70	4	280	-6,43	41,3449	165,3796
4.	75	10	750	-1,43	2,0449	20,4490
5.	80	8	640	3,57	12,7449	101,9592
6.	85	3	255	8,57	73,4449	220,3347
7.	90	1	90	13,57	184,1449	184,1449
Jumlah		28	2.140			1.092,9172
x			76,43			

1. Menghitung Nilai Rata- rata dan Standar Deviasi Skor (Y)

a. Rata- rata (*Mean*) Variabel Y

$$M_{x2} = \frac{\sum FX}{N} = \frac{2.140}{28} = 76,43$$

b. Standar Deviasi Variabel Y

$$SD_{x2} = \sqrt{\sum (Xi - \bar{X})^2 / N}$$

$$SD_{x2} = \sqrt{1.092,9172 / 28}$$

$$SD_{x2} = \sqrt{39,03} = 6,24$$

Standar Error untuk *Pretest*

$$SE_{m2} = \frac{SD}{\sqrt{N-1}}$$

$$SE_{m2} = \frac{6,24}{\sqrt{27}}$$

$$SE_{m2} = \frac{6,24}{5,19} = 1,20$$

d. Varians untuk *pretest*

$$\text{Varians } Y = S^2$$

$$Y = (6,24)^2$$

$$Y = 38,93$$

Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* (Y)

Data *pretest* dijelaskan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi. Namun, sebelum disajikan ke dalam tabel tersebut, terlebih dahulu ditentukan rentang data, jumlah kelas, dan interval kelas sebagaimana disajikan berikut ini. Deskripsi Frekuensi Nilai *Posttest* (Y)

$$\begin{aligned}\text{a. Rentang} &= \text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah} \\ &= 90 - 60 \\ &= 30\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{b. Jumlah Kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log^{28} \\ &= 1 + 3,3 (1,447) \\ &= 1 + 4,77 \\ &= 5,77 \text{ (6 baris)}\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{c. Interval Kelas} &= \frac{\text{rentang}}{\text{jumlah kelas}} \\ &= \frac{30}{6} \\ &= 5\end{aligned}$$

Tabel 4.6 Identifikasi Rentang *Posttest* (Y)

No.	Rentang	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
1.	60-64	1	11%
2.	65-69	1	4%
3.	70-74	4	4%
4.	75-79	10	37%
5.	80-84	8	22%
6.	85-90	4	22%
Jumlah		28	100%

Mencari Standar Error *Pretest* dan *Posttest*

$$\begin{aligned} SE_{MX1-MX2} &= \sqrt{SE_{MX1}^2 + SE_{MX2}^2} \\ &= \sqrt{2,06^2 + 1,20^2} \\ &= \sqrt{4,12 + 1,44} \\ &= \sqrt{5,56} \\ &= 2,35 \end{aligned}$$

Dari perhitungan tersebut, diperoleh standar eror perbedaan *pretest* (X) dan *posttest* (Y) adalah 2,35.

Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Data yang dianalisis merupakan nilai *pretest* dan *posttest* dari hasil belajar siswa. Adapun kriteria untuk menentukan apakah data berdistribusi normal atau tidak menggunakan ketentuan sebagai berikut:

Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka data dinyatakan berdistribusi normal.

Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.7 Uji Normalitas Data Pretest sebelum menggunakan Media Story Jumper

No.	Xi	Fi	Fk	Zi	Tabel Zi	F(Zi)	S(Zi)	L
1	30	5	5	-1,17	0,3790	0,1210	0,1786	0,0576
2	35	6	11	-0,70	0,2580	0,2420	0,3929	0,1509
3	40	5	16	-0,23	0,0910	0,4090	0,5714	0,1624
4	45	5	21	0,23	0,0910	0,5910	0,7500	0,1590
5	50	1	22	0,70	0,2580	0,7580	0,7857	0,0277
6	55	3	25	1,17	0,3790	0,8790	0,8929	0,0139
7	60	2	27	1,64	0,4475	0,9495	0,9643	0,0148
8	70	1	28	2,58	0,4951	0,9951	1,0000	0,0049
								L_{hitung}
								0,1624
								L_{tabel}
								0,167

Diketahui : Rata- rata X = 42,5

Standar Deviasi (S) = 10,4

Untuk data nomor 1,

1. Bilangan Baku (Zi)

$$Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

$$Z_i = \frac{30 - 42,5}{10,4}$$

$$Z_i = \frac{-12,5}{10,4}$$

$$Z_i = 1,20$$

2. $F(Z_i) = 0,5 \pm Z_i$ (Dapat dilihat pada tabel distribusi normal)

$$\begin{aligned} L_{hitung} &= F(Z_i) - S(Z_i) \\ &= 0,1210 - 0,1786 \\ &= 0,0576 \text{ (Demikian seterusnya)} \end{aligned}$$

$$3. S(Z_i) = \frac{F_k}{n}$$

$$S(Z_i) = \frac{5}{28}$$

$$S(Z_i) = 0,178$$

$$4. L = F(Z_i) - S(Z_i)$$

$$L = 0,1210 - 0,178$$

$$L = 0,057$$

Berdasarkan tabel tersebut dapat diperoleh $L_{hitung} = 0,1624$ dan $L_{tabel} = 0,167$. Setelah dibandingkan $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,1624 < 0,167$, maka dapat disimpulkan bahwa pada data pretest berdistribusi normal.

Tabel 4.8 Uji Normalitas Data *Posttest* sesudah menggunakan Media *Story Jumper*

No.	X_i	F_i	F_k	Z_i	Tabel Z_i	$F(Z_i)$	$S(Z_i)$	L
1	60	1	1	-2,63	0,4957	0,0043	0,3557	0,0314
2	65	1	2	-1,83	0,4664	0,0336	0,0714	0,0378
3	70	4	6	-1,03	0,3485	0,1515	0,2143	0,0628
4	75	10	16	-0,23	0,0910	0,4090	0,5714	0,1624
5	80	8	24	0,57	0,2157	0,7157	0,8571	0,1414
6	85	3	27	1,37	0,4147	0,9147	0,9643	0,0496
7	90	1	28	2,17	0,4850	0,9850	1,0000	0,0150
L_{hitung}								0,1624
L_{tabel}								0,167

Diketahui : Rata- rata Y = 76,43

Standar Deviasi (S) = 6,24

Untuk data nomor 1,

1. Bilangan Baku (Z_i)

$$Z_i = \frac{x_1 - x}{s}$$

$$Z_i = \frac{60 - 76,43}{6,24}$$

$$Z_i = \frac{-16,43}{6,24}$$

$$Z_i = -2,63$$

2. $F(Z_i) = 0,5 \pm Z_i$ (Dapat dilihat pada tabel distribusi normal)

$$\begin{aligned} L_{hitung} &= F(Z_i) - S(Z_i) \\ &= 0,0043 - 0,3557 \\ &= 0,3514 \text{ (Demikian seterusnya)} \end{aligned}$$

$$3. S(Z_i) = \frac{F_k}{n}$$

$$S(Z_i) = \frac{1}{28}$$

$$\begin{aligned} S(Z_i) &= 0,035 \\ 4. L &= F(Z_i) - S(Z_i) \\ L &= 0.0043 - 0,3557 \\ L &= 0,351 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel tersebut dapat diperoleh $L_{hitung} = 0,1624$ dan $L_{tabel} = 0,167$. Setelah dibandingkan $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,1624 < 0,167$, maka dapat disimpulkan bahwa pada data pretest berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji Homogenitas data pada penelitian yang dilakukan dengan uji F pada data dengan memakai rumus :

$$\begin{aligned} F &= \frac{\text{varians besar}}{\text{varians kecil}} \\ &= \frac{38,93}{108,16} \\ &= 0,359 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Derajat Kebebasan (dk) pembilang} &= N-1 \\ &= 28-1 \\ &= 27 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Derajat Kebebasan (dk) penyebut} &= N-1 \\ &= 28-1 \\ &= 27 \end{aligned}$$

$$F_{tabel} = (0,05) = (27) (27) = 0,96$$

Diketahui $F_{hitung} = 0,359$ dan $F_{tabel} = 0,96$ maka $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga disimpulkan bahwa sampel berasal dari kelompok homogen.

Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas dan uji homogenitas serta hasilnya menunjukkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal dan memiliki varians populasi yang homogen, maka langkah berikutnya adalah melakukan pengujian hipotesis. Pengujian ini bertujuan untuk menentukan apakah H_0 diterima atau ditolak. Jika H_0 ditolak maka H_a diterima. Untuk mengetahui hipotesis maka lakukan uji "t".

$$\begin{aligned} SE_{m1} &= \frac{SD}{\sqrt{N-1}} \\ &= \frac{10,4}{\sqrt{28-1}} \\ &= \frac{10,4}{\sqrt{27}} \\ &= \frac{10,4}{5,19} \\ &= 2,38 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} SE_{m2} &= \frac{SD}{\sqrt{N-1}} \\ &= \frac{6,24}{\sqrt{28-1}} \\ &= \frac{6,24}{\sqrt{27}} \\ &= 1,2 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} SE_{M1-M2} &= \sqrt{SEM1^2 + SEM2^2} \\ &= \sqrt{2,38^2 + 1,2^2} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} &= \sqrt{4,76} + 2,4 \\ &= \sqrt{7,16} \\ &= 2,67 \\ F_{hitung} &= \frac{M_1 - M_2}{SEM_1 - M_2} \\ &= \frac{6,24 - 10,4}{2,67} \\ &= \frac{4,16}{2,67} \\ &= 1,55 \end{aligned}$$

Ket :

t_{hitung} : t_{hitung}

M_1 : mean hasil posttest

M_2 : mean hasil pretest

$SE_{M_1 - M_2}$: standar error perbedaan kedua kelompok

Nilai tersebut akan dikonsultasikan dengan tabel pada taraf signifikan 5% dengan $df = N-1$, df yaitu 28 maka 27. Dari df 27 diperoleh taraf signifikan 5% = 2,007, berdasarkan perhitungan di atas maka diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni, $1,55 > 2,007$. Dengan demikian H_0 (hipotesis nol) di tolak dan H_a diterima, sehingga akan dinyatakan bahwa media *Story Jumper* berpengaruh terhadap ketepatan dalam menulis teks narasi.

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan uji-t, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 1,55, sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (df) = 27 adalah 2,007. Karena t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($1,55 > 2,007$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Story Jumper* berpengaruh secara signifikan terhadap ketepatan menulis teks narasi siswa kelas X SMKN 11 Medan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Story Jumper* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menerapkan ciri-ciri, jenis-jenis, struktur, serta kaidah kebahasaan dari teks narasi yang sesuai dengan kaidah kebahasaan bahasa Indonesia dalam penulisan teks narasi.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas X SMK Negeri 11 Medan, diketahui bahwa penggunaan media *Story Jumper* memberikan pengaruh terhadap kemampuan menulis teks narasi siswa. Penelitian ini dilaksanakan melalui dua tahap pengujian, yaitu *pretest* dan *posttest* yang dilakukan setelah penggunaan media *Story Jumper* dalam proses pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis (H_0) ditolak, yang berarti penggunaan media *Story Jumper* berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks narasi siswa.

Peningkatan kemampuan menulis siswa terjadi karena penggunaan media *Story Jumper* mampu membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran lebih mudah dan menarik. *Story Jumper* merupakan salah satu media pembelajaran yang menyerupai buku fiksi yang terdapat efek membalik buku dan suara membalik halaman. Didalam *Story Jumper* ini juga kita dapat menambahkan link yang dapat memudahkan siswa dalam memulai pembelajaran, khususnya pembelajaran teks narasi.

Selain itu penggunaan media *Story Jumper* ini juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak monoton. Media digital seperti *Story Jumper* memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sekaligus berdiskusi dengan penggunaan lain sehingga dapat memperluas pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Hal ini sejalan dengan

pendapat siswa yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis digital dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel, interaktif, dan berbasis teknologi sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil tes awal (*pretest*) yang diberikan kepada siswa sebelum penggunaan media *Story Jumper*, diperoleh gambaran bahwa kemampuan siswa dalam menulis teks narasi masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil analisis data yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menerapkan bagian-bagian dari teks narasi secara tepat pada tulisan mereka. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada tahap *pretest* menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih berada pada kategori cukup hingga kurang. Kesalahan yang paling sering ditemukan berkaitan dengan ciri-ciri dasar yang kurang tepat, jenis-jenis yang tidak lengkap, pemilihan struktur yang tidak sesuai, serta penggunaan kaidah kebahasaan yang kurang tepat.

Pada aspek ciri-ciri, sebagian siswa masih kurang lengkap dan kurang mengerti tentang penerapan dari ciri-ciri teks narasi, sehingga kalimat menjadi kurang jelas. Pada aspek kaidah kebahasaan, masih ditemukan kesalahan dalam penggunaan gabungan kata yang tidak tepat atau tidak konsisten. Pada aspek jenis-jenis, beberapa siswa masih kurang mengerti pembagian dari jenis-jenis teks narasi yang tidak sesuai dengan apa yang terdapat pada teks narasi sehingga tulisan menjadi kurang bagus. Selain itu, pada aspek struktur, siswa sering melakukan kesalahan dalam penggunaan orientasi, klimaks, resolusi dan komplikasi yang menyebabkan perubahan makna kata menjadi tidak tepat. Temuan tersebut menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media *Story Jumper* dalam penulisan teks narasi siswa masih perlu ditingkatkan.

Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media *Story Jumper*, kemampuan siswa dalam menulis teks narasi mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari hasil *posttest* yang menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dibandingkan dengan hasil *pretest*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media *Story Jumper* membantu siswa dalam mengidentifikasi kesalahan yang terdapat dalam tulisan mereka. Melalui umpan balik otomatis yang diberikan oleh sistem, siswa dapat mengetahui kesalahan ciri-ciri, struktur, jenis-jenis maupun kaidah kebahasaan. Kaidah kebahasaan Indonesia sehingga tulisan menjadi lebih baik dan sistematis. Pada aspek kesalahan penggunaan ciri-ciri mulai berkurang karena siswa dapat melihat koreksi secara langsung dari *Story Jumper*. Selain itu, selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif dalam memperbaiki tulisan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Story Jumper* dapat meningkatkan kesadaran siswa terhadap kesalahan kebahasaan dalam tulisan mereka.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, penggunaan media *Story Jumper* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan dalam menulis teks narasi siswa. Hal ini dibuktikan melalui analisis uji hipotesis menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai t hitung sebesar 1,55, sedangkan nilai t tabel pada taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan (df) = 25 adalah sebesar 2,007. Karena nilai t hitung lebih besar daripada t tabel ($1,55 > 2,007$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Penolakan terhadap H_0 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok yang sama. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Story Jumper* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan dalam menulis teks narasi siswa. Selain didukung oleh hasil analisis statistik, peningkatan kemampuan siswa juga terlihat dari perubahan kualitas tulisan siswa setelah perlakuan diberikan. Pada tahap *pretest*, siswa masih banyak melakukan kesalahan dalam ciri-ciri, jenis-jenis struktur serta kaidah kebahasaan. Namun setelah menggunakan media *Story Jumper*, siswa mulai mampu menulis teks narasi dengan struktur kata yang lebih tepat sesuai dengan kaidah kebahasaan.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media *Story Jumper* tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi, tetapi juga mampu meningkatkan kemampuan mereka dalam menulis teks narasi. Melalui penggunaan media ini, siswa dapat memperoleh berbagai referensi, serta informasi yang dapat digunakan untuk memperkuat gagasan yang mereka tulis. Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Story Jumper* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menulis teks narasi siswa kelas X SMKN 11 Medan. Media ini dapat dijadikan sebagai salah satu media alternatif dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media *Story Jumper* terhadap kemampuan menulis teks narasi siswa kelas X SMKN 11 Medan Tahun Ajaran 2026/2027, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan awal menulis teks narasi siswa sebelum menggunakan media *Story Jumper* tergolong masih rendah. Hal ini terlihat dari hasil pretest yang menunjukkan nilai rata-rata siswa sebesar 42,5, dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 30. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menjelaskan ciri-ciri, struktur, serta kaidah kebahasaan dari teks narasi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media *Story Jumper*, kemampuan menulis narasi siswa masih perlu ditingkatkan.
2. Kemampuan menulis teks narasi siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media *Story Jumper* dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil posttest yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa menjadi 76,43 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 60. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Story Jumper* mampu membantu siswa memahami struktur dan unsur-unsur teks narasi dengan lebih baik. Selain itu, media ini juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan motivasi serta kreativitas siswa dalam menulis.
3. Penggunaan media *Story Jumper* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menulis teks narasi siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil pengujian statistik. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, sedangkan hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa kedua data memiliki varians yang homogen. Selanjutnya, hasil uji hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 1,55$ lebih besar daripada $t_{tabel} = 2,007$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Story Jumper* terhadap kemampuan menulis teks narasi siswa kelas X SMKN 11 Medan.

DAFTAR PUSTAKA

- Auliya, R. H., & Nuroh, E. Z. (2023). Pengaruh media StoryJumper terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa kelas II sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3405–3419. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8514>
- Fitri, L., Suanti, F., & Trisoni, R. (2024). Pengertian, konsep, teori dan lingkup sistem dan kebijakan pendidikan nasional. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 6(2), 298–307. <https://doi.org/10.47467/jdi.v6i2.1351>
- Gusar, M. R. S., & Irene, L. (2019). Peningkatan kemampuan siswa menulis karangan narasi berbasis acara televisi ‘Jika Aku Menjadi’ Trans TV. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(3), 205–211. <https://doi.org/10.51212/jdp.v12i3.1300>
- Harapit, S. (2018). Peranan problem based learning (PBL) terhadap kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(4), 912–917. <https://doi.org/10.31004/jptam.v2i4.41>
- Hariyani, I. T., Soemarmi, Nurhidayah, S., Prameswari, N. K., & Fitri, N. D. (2023). Penerapan media StoryJumper dan storytelling sebagai sarana literasi digital sekolah MI Raden Rahmat. *Journal of Community Service and Society Empowerment*, 1(2), 129–139. <https://doi.org/10.59653/jcsse.v1i02.261>
- Kosasih, E. (2017). *Bahasa Indonesia SMP/MTs kelas VIII* (Edisi revisi 2017). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kusumaningrum, M. A. D., & Sari, V. D. A. (2024). Students’ perception of using StoryJumper in aerospace engineering students. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(3), 18689–18695. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.11570>
- Laily, I. F. (2014). Hubungan kemampuan membaca pemahaman dengan kemampuan memahami soal cerita matematika sekolah dasar. *EduMa: Mathematics Education Learning and Teaching*, 3(1), 52–62. <https://doi.org/10.24235/eduma.v3i1.8>
- Munawarah, & Zulkiflih. (2021). Pembelajaran keterampilan menulis (maharah al-kitabah) dalam bahasa Arab. *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 22–34. <https://doi.org/10.36915/la.v1i2.15>
- Nurgiyantoro, B. (2019). *Teori pengkajian fiksi* (Cetakan ke-12). Gadjah Mada University Press.
- Nurlaela, Ilham, M. J., & Lisabe, C. M. (2022). The effects of StoryJumper on narrative writing ability of EFL learners in higher education. *Jurnal Educatio*, 8(4), 1641–1647. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.4144>
- Panggabean, S. (2019). *Keterampilan menulis: Diktat untuk kalangan sendiri*. Universitas HKBP Nommensen. <http://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/3931>
- Rahman, T. (2017). *Teks dalam kajian struktur dan kebahasaan*. CV Pilar Nusantara.
- Risnawati. (2008). *Strategi pembelajaran matematika*. Suska Press.
- Silalahi, N. R., Sitohang, T., & Siagian, B. A. (2023). Pengaruh model contextual teaching and learning terhadap kemampuan menulis teks deskripsi di kelas VII SMP HKBP Sidorame Medan tahun ajaran 2023/2022. *Alfabeta: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 6(2), 155–161.
- Simanjuntak, H., Saragih, A. F., & Panggabean, S. (2023). Hubungan penguasaan struktur kalimat dengan kemampuan menulis teks eksposisi siswa SMP Negeri 14 Medan. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(2), 480–490. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/352>
- Sudjana. (2005). *Metoda statistika*. Tarsito.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Suryani, M., Sulistyo, B., & Sanjaya, M. R. (2022). *Penerapan model pembelajaran penemuan terbimbing dalam menulis teks narasi pada kelas VII SMP Sentosa Bhakti* [Skripsi, Universitas Baturaja]. Repository Universitas Baturaja.
<http://repository.unbara.ac.id/id/eprint/998>