

BAB I PENDAHULUAN

Secara umum, dalam bab ini diuraikan penjelasan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa berperan penting dalam kehidupan manusia karena berfungsi sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan informasi kepada orang lain. Kedudukan bahasa Indonesia jelas tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2009, tepatnya pada pasal 25 ayat 3 bahwa bahasa Indonesia wajib digunakan sebagai bahasa pengantar dalam pendidikan nasional. Pembelajaran bahasa Indonesia mempunyai empat aspek keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Aspek menyimak dan membaca digunakan untuk menyerap informasi dari luar sedangkan aspek berbicara dan menulis digunakan untuk mengungkapkan ide-ide yang dimiliki.

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa. Bahkan, keterampilan menulis merupakan keterampilan yang dibutuhkan untuk meningkatkan literasi belajar mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Namun, beberapa penelitian membuktikan bahwa masih banyak masyarakat Indonesia mengalami kesulitan mengutarakan gagasannya dalam bentuk tulisan. Hal ini sesuai dengan pendapat Anshori (2006, hlm. 182) bahwa rendahnya kemampuan menulis menimpa hampir seluruh jenjang pendidikan di Indonesia. Kualitas kompetensi menulis tidak beranjak membaik melainkan cenderung menurun.

Rendahnya kemampuan menulis juga relevan dengan penelitian yang pernah dilakukan Gipayana (2004) tentang pengajaran literasi dan penilaian portofolio dalam konteks pembelajaran menulis di SD. Penelitian Gipayana yang diungkapkan dalam Jurnal Ilmu Pendidikan tersebut menunjukkan pengetahuan dan kemampuan menulis siswa yang relatif rendah, lingkungan kelas belum kondusif, dan sistem penilaian belum memacu siswa untuk menulis lebih baik. Padahal, kemampuan berkomunikasi dalam bahasa tulis merupakan kebutuhan setiap anggota masyarakat untuk *survive* dalam perkembangan teknologi

komunikasi. Dalam konteks ini, pembelajaran literasi yang terintegrasi dalam mata pelajaran bahasa Indonesia memiliki peranan yang penting.

Tidak hanya siswa tingkat SD, kesulitan dalam pembelajaran menulis juga dialami siswa SMA. Hal ini dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan Winarti (2013, hlm. 96) yang mengungkapkan bahwa penguasaan menulis siswa SMA di kota Bandung masih belum baik. Dari data yang berhasil dikumpulkan, siswa SMA di kota Bandung sudah dapat menjabarkan isi karangan, tetapi terbatas, menyusun dan mengorganisasikan karangan kurang teratur, kurang rapi, dan sulit menyusun kalimat sederhana sehingga makna kalimat menjadi kurang jelas. Bahkan siswa SMA di kota Bandung kurang menguasai kaidah penulisan kata dan ejaan dengan baik.

Pendapat senada diungkapkan Alwasilah (2013, hlm. 47) bahwa terdapat sejumlah kesalahan dalam sistem pendidikan nasional, khususnya dalam pembelajaran menulis, yaitu (1) siswa lebih diajari tata bahasa atau teori menulis dan sedikit sekali berlatih menulis, (2) guru atau dosen sendiri tidak bisa menulis sehingga ia tidak memiliki pengalaman eksistensial dalam menulis, (3) siswa tidak memiliki keberanian untuk menulis karena takut berbuat salah dan ditertawakan orang, (4) para (maha)siswa melakukan dosa-dosa kecil sewaktu mengarang, (5) guru dan dosen cenderung menilai hasil akhir karangan sehingga fokus lebih kepada kualitas dan ketepatan gramatika, (6) bagi kebanyakan orang, menulis dianggap sebagai kegiatan menyendiri dan hanya dibaca oleh guru atau dosen saja, dan (7) siswa tidak mengetahui benar-salahnya tulisan mereka karena tidak ada yang memberi tahu. Selain itu, pentingnya keterampilan menulis juga diungkapkan Effendy (2012) sebagai berikut.

Menulis berarti menyampaikan pikiran, perasaan, atau pertimbangan melalui tulisan. Alatnya adalah bahasa yang terdiri atas kata, frasa, klausa, kalimat, paragraf, dan wacana. Pikiran yang disampaikan kepada orang lain harus dinyatakan dengan kata yang mendukung makna secara tepat dan sesuai dengan apa yang ingin dinyatakan. Kata-kata itu harus disusun secara teratur dalam klausa dan kalimat agar orang dapat menangkap apa yang ingin disampaikan itu. Makin teratur bahasa yang digunakan, makin mudah orang menangkap pikiran yang disalurkan melalui bahasa itu. Oleh karena itu, keterampilan menulis di sekolah sangatlah penting.

Tulisan merupakan media yang sangat efektif dan efisien untuk menyampaikan berbagai gagasan dan ilmu pengetahuan, atau apa pun yang mewakili kreativitas manusia. Keterampilan menulis menuntut siswa untuk mampu berpikir kreatif sehingga teks yang dihasilkan tidak menjenuhkan. Thahar (2008, hlm. 7) menyatakan kreasi manusia yang berasal dari kerja kreatifnya harus baru dan belum ada sebelumnya. Karena kreativitas lahir dari minat yang besar, diiringi dengan kemauan berlatih yang terus-menerus, dan tidak cepat merasa puas, siswa perlu diarahkan secara terus-menerus dan berkesinambungan agar kemampuan berpikir kreatif mereka tetap terjaga.

Pentingnya keterampilan menulis juga sejalan dengan pendapat Jendriadi dalam disertasinya (2016, hlm. 12) yang mengatakan menulis sebaiknya dimulai dengan menyapa afektif untuk kemudian psikomotorik, baru menyapa kognitif. Kesalahan pendidikan selama ini adalah keberpihakan sistem kepada kognitif, sehingga sedikit sekali pembelajar yang gemar menulis. Selain itu, fenomena terkendalanya pembelajaran menulis juga dikemukakan Alwasilah (2013, hlm. 137) bahwa pada umumnya yang dinilai guru hanya berupa produk akhir yang ditulis pembelajar di kelas saja (selama 1—2 jam pelajaran). Artinya, pembelajaran menulis selama ini menyiratkan pemberian beban menulis kepada siswa untuk menghasilkan karya tulisan tanpa mengetahui proses sulitnya mereka menghasilkan tulisan. Dengan kata lain, guru kurang membekali siswa dengan pengetahuan dasar menulis. Padahal, agar terampil menulis seseorang harus melakukan banyak praktik.

Setelah menyapa aspek afektif dan psikomotorik siswa, barulah guru berfokus pada aspek kognitif. Tidak hanya pembelajaran menulis pada mata pelajaran bahasa Indonesia, dalam pelajaran lain pun seperti sains, pengembangan aspek kognitif itu sangat penting. Jenjang kognitif berupa mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta adalah sebuah komponen yang penting untuk dikembangkan siswa. Fiandi (2015) dalam penelitiannya mengatakan peningkatan kognitif untuk siswa SMP penting agar siswa dapat menyelesaikan masalah pembelajaran. Siswa SMP yang aspek kognitifnya dilihat sampai tahap menganalisis dituntut menggunakan strategi dalam belajar secara sadar. Dengan demikian, rasa ingin tahu siswa senantiasa terpupuk.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada Kurikulum 2013 untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau sederajat di kelas VII berbasis teks. Artinya pembelajaran tersebut berpusat kepada teks yang sedang dipelajari siswa. Hal yang dipelajari yaitu memahami isi teks, struktur teks, dan unsur kebahasaannya. Terdapat berbagai jenis teks di dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya di tingkat SMP atau sederajat kelas VII edisi revisi 2016. Teks-teks tersebut terintegrasi ke dalam delapan unsur materi pembelajaran, yaitu teks deskripsi, cerita fantasi, teks prosedur, teks laporan hasil observasi, puisi rakyat, fabel, surat pribadi dan surat dinas, kemudian ditutup dengan materi menjadi pembaca efektif.

Cerita fantasi merupakan salah satu materi yang menuntut keterampilan menulis yang diajarkan SMP Daarut Tauhiid Bandung pada siswa kelas VII. Hal ini sebagaimana yang tercantum dalam Kompetensi Inti (KI) ke-4 yaitu mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

Cerita fantasi merupakan jenis cerita yang sangat penting untuk melatih kreativitas. Oleh karena itu, pembelajaran menulis cerita fantasi tidak hanya membimbing siswa untuk melatih keterampilan menulis, tetapi juga dapat mengasah kreasi siswa berdasarkan imajinasinya. Dalam Kurikulum 2013 kelas VII kompetensi dasar yang menuntut adanya kegiatan menulis pada pembelajaran cerita fantasi yaitu Kompetensi Dasar 4.4 “Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa.”

Menulis cerita fantasi sulit dikuasai karena teks ini menuntut siswa terampil untuk menceritakan alur cerita secara kreatif. Meskipun terdapat buku guru dan siswa yang disediakan pemerintah sebagai pedoman dalam pengimplementasian Kurikulum 2013, belumlah mampu mengasah keterampilan menulis siswa karena terbatasnya contoh teks dan latihan. Selain itu, masalah yang dihadapi siswa dalam menulis cerita fantasi adalah kurangnya kreativitas siswa dalam menuangkan atau mengembangkan ide cerita yang ada dalam imajinasi dan pikirannya. Padahal, imajinasi adalah bagian dari proses kognitif

yang tentu saja mempunyai peran yang besar dalam pembelajaran. Heryani, A. S., Wahyu, W., Kurnia (2016) dalam penelitiannya mengatakan faktor motivasi dapat mempengaruhi kreativitas karena motivasi cenderung membuat siswa mencurahkan perhatian penuh terhadap aktivitas yang dilakukan. Motivasi siswa perlu dibangun agar mereka terpancing untuk menghasilkan ide-ide kreatif saat menulis.

Oleh karena itu, diperlukan proses pembelajaran menulis cerita fantasi yang dapat melatih siswa untuk berpikir kreatif. Sudarma (2013, hlm. 13) mengatakan bahwa penting untuk mengoptimalkan potensi manusia sebagai makhluk kreatif melalui pembelajaran dan pembiasaan. Hal ini sesuai dengan pendapat Anshori (2006, hlm. 184) yang menyatakan tentang pentingnya pengadaan model pembelajaran menarik yang mengutamakan praktik daripada konsep. Fauziah, Y.N., Sopandi, W., dan Agustin, M., (2010) dalam jurnalnya juga mengungkapkan bahwa guru dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa apabila siswa paham atas tugasnya.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru menjadi faktor penting perangsang pikiran kreatif siswa. Peranan penting guru dalam pembelajaran juga diungkapkan Maskone dalam Jurnal Pendidikan (2011) sebagai berikut.

Sesuai tuntutan perubahan maka proses pembelajaran harus secara terus-menerus ditingkatkan kualitasnya, baik secara isi materi maupun metode pembelajarannya. Guru memiliki peran yang sangat besar dalam proses pembelajaran untuk dapat selalu memperbaiki kualitas, baik secara isi materi maupun dalam cara penyampaian. Berbagai strategi dan penggunaan alat bantu penyampaian pelajaran dapat dicoba untuk diterapkan dalam rangka mencapai dan menemukan kegiatan pembelajaran yang efektif.

Ketidakhadiran seseorang berkomunikasi dalam bahasa tulis dapat menimbulkan masalah, seperti terhambatnya proses pembelajaran bahkan saat telah menjadi mahasiswa. Pembiasaan menulis yang diberikan guru berbantuan model kreatif harus diberikan kepada siswa agar membangkitkan semangat menulis dan menjadikan siswa melek informasi. Sebab, kebiasaan ini akan berdampak pada penguasaan literasi. Siswa harus memiliki kepribadian unggul dan mampu memahami pengetahuan serta teknologi untuk bersaing secara lokal

dan global. Penelitian yang dilakukan oleh Anshori (2006, hlm. 187) terkait pembelajaran menulis menunjukkan hasil sebagai berikut.

Ternyata kelemahan pembelajaran selama ini terletak pada miskinnya model pembelajaran menulis. Sejak SD hingga PT revitalisasi (pembaharuan) pada bidang menulis terbilang langka. Akibatnya, pengajaran menulis dari masa ke masa tidak pernah menunjukkan hasil yang memuaskan. Siswa dan mahasiswa tidak memiliki pengalaman menulis yang memadai. Para sarjana kita sebagian besar tidak mampu menuangkan ide dan gagasannya dalam bentuk bahasa tulis. Mereka gagap berkomunikasi tulis.

Penelitian lain juga membuktikan bahwa perhatian siswa berkurang bersamaan dengan berlalunya waktu. Menurut Polio (dalam Sukmana, 2011, hlm. 57), dinyatakan bahwa siswa dalam ruang kelas hanya memperhatikan pembelajaran sekitar 40 % dari waktu pembelajaran yang tersedia. Kondisi ini merupakan kondisi umum yang terjadi di lingkungan sekolah. Siswa lebih banyak menggunakan indera pendengarannya daripada visual sehingga apa yang dipelajari cenderung dilupakan. Sebagaimana yang diungkapkan Konfucius: “Apa yang saya dengar, saya lupa. Apa yang saya lihat, saya ingat. Apa yang saya lakukan, saya paham.” Sehubungan dengan hal itu, ada beberapa alasan yang dikemukakan mengenai penyebab seseorang cenderung mudah lupa dengan apa yang mereka dengar.

Menurut Sukmana (2011, hlm. 58) salah satu jawaban yang menarik adalah karena adanya perbedaan kecepatan berbicara guru dengan tingkat kemampuan siswa mendengarkan hal yang disampaikan guru. Joyce B., Weil M., dan Calhoun, E. (2016) mempertegas pengajaran yang dianggap sempurna hanya bila dibentuk dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai. Guru yang hanya menyampaikan materi pelajaran secara verbal, yaitu bertutur secara lisan dengan gaya komunikasi satu arah akan membuat siswa pasif. Akibatnya, siswa jenuh dan kurang tertarik dengan pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian tersebut, cara mengatasi permasalahan menulis adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang mampu merangsang siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya saat menulis. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Treffinger*

(dicetuskan oleh Donald J. Treffinger). Model pembelajaran *Treffinger* merupakan salah satu model pembelajaran yang menangani masalah kreativitas secara langsung. Dengan melibatkan keterampilan kognitif maupun afektif pada setiap tingkat dari model ini, *Treffinger* menunjukkan hubungan dan ketergantungan antara keduanya dalam mendorong proses belajar kreatif.

Penelitian Dwi Fauzia Putra (2014) pada tesisnya yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Treffinger terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Universitas Negeri Malang* menunjukkan hasil bahwa model pembelajaran ini berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Mahasiswa mendapat pengalaman baru melalui teknik-teknik kreatif di setiap langkahnya. Pada saat pelaksanaannya, suasana kelas menjadi santai, menyenangkan, tidak tegang karena mahasiswa diberi kebebasan dalam mengungkapkan pikiran dan perasaan. Pengalaman belajar kreatif yang didapat melalui model pembelajaran *Treffinger* dari hal sederhana ke hal kompleks sehingga siswa pun akan termotivasi dalam belajar.

Kreativitas menurut Kosasih (2014, hlm. 27) berarti kemampuan untuk mengeksplorasi potensi dan kemampuan diri. Oleh karena itu, model pembelajaran *Treffinger* sangat sesuai untuk meningkatkan imajinasi siswa dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi. Model ini dapat membantu siswa untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah, membantu siswa dalam menguasai konsep atas materi yang diajarkan, serta mengarahkan siswa untuk menunjukkan potensi-potensi kemampuan yang dimilikinya, termasuk kemampuan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah. Dengan kreativitas yang dimiliki, siswa mampu menggali potensi dalam berdaya cipta, menemukan gagasan serta menemukan pemecahan masalah yang dihadapinya dengan melibatkan proses berpikir.

Tahapan dalam pelaksanaan model pembelajaran *Treffinger* dalam peranannya dapat mendorong belajar kreatif. Tahapan di dalam model ini melibatkan kemampuan afektif dan kognitif yang digambarkan melalui tiga tingkatan berpikir sebagai berikut. Tingkat I adalah *basic tools*, yaitu pengembangan fungsi-fungsi divergen. Tingkat II adalah *practice with process*, yaitu berpikir secara kompleks dan perasaan majemuk. Tingkat III adalah

working with real problem, yaitu keterlibatan dalam tantangan nyata. Oleh karena itu, model pembelajaran ini sangat cocok untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menulis cerita fantasi.

Menurut pendapat Thahar (2008, hlm. 8) semua karya tulis, baik fiksi maupun nonfiksi, diciptakan secara kreatif. Sementara itu, Alwasilah (2013, hlm. 180) mengungkapkan bahwa kreativitas melibatkan pemikiran dan tindakan imajinatif yang mencakup penyerapan inderawi (*sensing*), penghayatan batin (*feeling*), kemampuan berimajinasi (*imaging*), serta pencarian dan pemaparan kebenaran. Dengan demikian, kreativitas atau kemampuan berpikir kreatif adalah bagian yang tidak terpisahkan dalam penciptaan karya tulis, terutama materi cerita fantasi yang berkaitan dengan pendeskripsian kreatif dari cerita narasi.

Peneliti akan mengembangkan model pembelajaran *Treffinger* dalam proses pembelajaran. Inovasi dalam dunia pendidikan ini tentunya bertujuan agar salah satu kompetensi dasar yang dicapai siswa kelas VII SMP tercapai. Selain itu, pengembangan model pembelajaran *Treffinger* merupakan bentuk pengimplementasian model pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan untuk siswa. Menurut Joyce, dkk. (2011, hlm. 30), suatu model pengajaran merupakan gambaran suatu lingkungan pembelajaran yang juga meliputi perilaku guru saat model diterapkan. Model-model tersebut menjangkau segala bidang pendidikan, mulai dari materi perencanaan dan kurikulum hingga materi perancangan instruksional, termasuk program-program multimedia. Sehubungan dengan hal itu, model pembelajaran *Treffinger* akan peneliti basiskan dengan media komik.

Media komik akan digunakan dalam pembelajaran menulis cerita fantasi dan akan diintegrasikan pada setiap langkah pada model pembelajaran *Treffinger*. Media komik yang diintegrasikan dalam model pembelajaran *Treffinger* dan digunakan dalam pembelajaran agar memberikan informasi berbentuk hiburan kepada pembacanya, yaitu siswa. Kemudian, komik juga dapat menarik imajinasi dan rasa ingin tahu siswa. Selain menyenangkan, komik secara tersirat mampu membangkitkan minat baca siswa dalam mencapai kemampuan literasi ideal. Terkait literasi ini, Yusuf (2015, hlm. 252) mengatakan literasi berkaitan dengan penguasaan teks yang secara khusus memengaruhi keterampilan kognitif baik keterampilan membaca maupun menulis.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa semakin banyak siswa membaca, maka mereka akan lebih percaya diri menulis gagasan di pikiran mereka. Selanjutnya, Ramliyana (2016, hlm. 218) dalam penelitiannya saat mengintegrasikan media komik dalam pembelajaran BIPA di Pusat Bahasa Universitas Trisakti Jakarta menunjukkan hasil positif. Peserta BIPA merasa nyaman dan kemampuan kosa katanya meningkat. Ramliyana juga menyarankan untuk menggunakan media komik dalam pembelajaran.

Penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Treffinger* sebelumnya juga pernah dilakukan oleh Simanjuntak (2015) dengan judul tesis “Penerapan Model Pembelajaran *Treffinger* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Narasi dan Berpikir Kritis.” menyimpulkan terdapat peningkatan kemampuan menulis teks narasi siswa SMA Santo Aloysius 2 Bandung yang menggunakan model pembelajaran *Treffinger*. Sementara itu, Tampubolon (2015) juga pernah meneliti kemampuan menulis teks siswa dengan judul tesis “Penerapan Model *Treffinger* Berbasis Kreativitas dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMAN 1 Lembang Tahun Pelajaran 2014/2015”. Penelitian itu juga memberi simpulan bahwa model *Treffinger* berbasis kreativitas efektif meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot siswa.

Model *Treffinger* berbasis media komik untuk pembelajaran menulis cerita fantasi ini memiliki tiga kelebihan. *Pertama*, model *Treffinger* berbasis media komik dapat memotivasi siswa untuk bertanya. *Kedua*, model *Treffinger* berbasis media komik dapat memotivasi siswa untuk menulis. *Ketiga*, model *Treffinger* berbasis media komik membimbing siswa secara bertahap untuk menguasai keterampilan menulis. Sementara itu, kekurangan model ini, yaitu model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik hanya dapat diterapkan pada jenis menulis kreatif. Berdasarkan pembahasan tersebut, penting untuk mengembangkan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik khususnya untuk pembelajaran menulis cerita fantasi.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan paparan latar belakang penelitian yang dijelaskan pada bagian sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa masalah penelitian sebagai berikut.

1. Siswa menganggap pembelajaran menulis membosankan

Tidak terlatihnya siswa dalam menulis menimbulkan kesulitan tersendiri bagi siswa. Menulis dianggap kegiatan yang membosankan. Mereka lebih tertarik melisankan apa yang ada di pikiran daripada merangkainya dalam bentuk tulisan.

2. Ide kreatif siswa tergolong rendah

Menghasilkan sebuah tulisan fantasi dibutuhkan daya pikir kreatif yang tinggi, hal ini dikarenakan siswa dituntut mengorelasikannya ide uniknya agar dihasilkan rangkaian cerita yang menarik. Siswa umumnya merasa kesulitan dalam menemukan ide dasar penulisan cerita fantasi.

3. Pemilihan model atau teknik pembelajaran yang belum tepat

Model atau teknik yang diterapkan guru di sekolah dalam pembelajaran menulis belum memberikan solusi untuk mengatasi kelemahan siswa saat menulis. Proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik apabila guru memilih model dan teknik yang relevan dengan tujuan pembelajaran.

4. Guru kurang memberikan motivasi kepada siswa dalam menulis

Kurangnya motivasi menulis siswa akan berdampak pada sikapnya saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Motivasi siswa harusnya dirangsang dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, guru masih jarang menggunakan media yang relevan dengan minat siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, salah satu media yang direkomendasikan adalah media komik yang relevan dengan cerita fantasi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah profil pembelajaran menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Daarut Tauhiid Bandung?

2. Bagaimanakah perencanaan pengembangan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik pada keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Daarut Tauhiid Bandung?
3. Bagaimanakah pelaksanaan pengembangan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik pada keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Daarut Tauhiid Bandung?
4. Apakah efektif pengembangan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik pada keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Daarut Tauhiid Bandung?
5. Bagaimanakah produk akhir model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik pada keterampilan menulis cerita fantasi?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hal-hal berikut:

1. profil pembelajaran menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Daarut Tauhiid Bandung;
2. perencanaan pengembangan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik pada keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Daarut Tauhiid Bandung;
3. pelaksanaan pengembangan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik pada keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Daarut Tauhiid Bandung;
4. keefektifan pengembangan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik pada keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Daarut Tauhiid Bandung; dan
5. produk akhir model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik pada keterampilan menulis cerita fantasi.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian tentang pengembangan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik ini memiliki manfaat bagi pihak berikut.

1. Bagi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa terutama saat pembelajaran menulis cerita fantasi. Pengembangan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik ini dapat membantu guru untuk memberikan motivasi kepada siswa melalui rangsangan pikiran sehingga menimbulkan ketertarikan siswa untuk menulis dengan kreatif.
2. Bagi siswa, dapat termotivasi saat pembelajaran menulis khususnya dalam menulis cerita fantasi. Siswa akan lebih memaksimalkan kemampuannya dalam pembelajaran menulis cerita fantasi melalui arahan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik. Penelitian ini juga diharapkan dapat membuat siswa menghasilkan tulisan-tulisan kreatif yang lebih berkualitas.
3. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat menjadi inspirasi dalam mengembangkan model pembelajaran menulis yang lebih kreatif dan inovatif. Adanya penelitian ini dapat menjadi wahana pengalaman dan pengetahuan berkenaan dengan keterampilan menulis cerita fantasi.

F. Sistematika Penulisan

Penelitian ini dilaporkan dalam bentuk tesis. Adapun sistematika penulisan tesis ini terdiri atas lima bab yang memiliki spesifikasi tersendiri. Secara lebih rinci, berikut dijelaskan masing-masing bab tersebut.

1. Bab I sebagai bagian pendahuluan, memuat latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. Latar belakang masalah berisi alasan-alasan pemilihan judul dan dasar pemikiran permasalahan. Identifikasi masalah berisi penetapan berbagai sumber penyebab masalah. Rumusan masalah berisi pertanyaan permasalahan yang akan dijawab. Tujuan penelitian berisi penjelasan hal yang ingin dicapai saat peneliti melakukan penelitian. Manfaat penelitian berkaitan dengan sejauh mana kebermanfaatan penelitian yang dilakukan dalam dunia pendidikan.

Sementara itu, sistematika penulisan berisi penjelasan mengenai kerangka penulisan tesis ini.

2. Bab II sebagai bagian kajian pustaka, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian membahas tentang penjelasan teori yang berkaitan dengan variabel yang akan diteliti. Misalnya, ihwal model pembelajaran *Treffinger* yang mencakup pengertian model pembelajaran *Treffinger*, langkah-langkah model pembelajaran *Treffinger*, dan manfaat model pembelajaran *Treffinger*. Selain itu, dijelaskan juga teori media komik dan relevansinya dengan model pembelajaran *Treffinger*. Terdapat juga penjelasan tentang teori menulis cerita fantasi. Landasan teori ini kemudian dikemas untuk mengembangkan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik yang kemudian menghasilkan cerita fantasi siswa yang lebih kreatif. Di akhir bab, dipaparkan penelitian yang relevan dan hipotesis penelitian ini.
3. Bab III sebagai bagian metode penelitian, membahas tentang penjelasan metodologi penelitian yang digunakan, seperti metode dan desain yang digunakan, prosedur penelitian dan pengembangan, tahapan penelitian dan pengembangan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.
4. Bab IV sebagai bagian hasil penelitian dan pembahasan. Analisis hasil penelitian yang dimaksud berkaitan dengan rumusan masalah sebagai berikut. *Pertama*, profil pembelajaran menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Daarut Tauhiid Bandung. *Kedua*, perencanaan pengembangan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik pada keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Daarut Tauhiid Bandung. *Ketiga*, pelaksanaan pengembangan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik pada keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Daarut Tauhiid Bandung. *Keempat*, keefektifan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik pada keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Daarut Tauhiid Bandung. *Kelima*, produk akhir model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik pada keterampilan menulis cerita fantasi.

5. Bab V sebagai bagian penutup berisi simpulan, implementasi, dan rekomendasi dalam penelitian ini. Dalam bab ini, lebih khusus diuraikan simpulan penelitian dari seluruh proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam penelitian dan pengembangan. Implikasi berkaitan dengan kontribusi temuan penelitian terhadap model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik. Kemudian, rekomendasi penelitian ini berkaitan dengan saran yang dapat dipertimbangkan untuk pembelajaran yang berkaitan dengan menulis cerita fantasi dengan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik.