

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Secara umum dalam bab ini diuraikan penjelasan tentang metode penelitian, prosedur serta tahapan penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Menurut Sugiyono (2012, hlm. 407), metode penelitian dan pengembangan atau yang dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pada penelitian ini dikembangkan sebuah model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik pada keterampilan menulis cerita fantasi sebagai produk di bidang bahasa Indonesia. Produk ini dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan yang sesuai dengan penjelasan Sugiyono (2012, hlm. 407) yang memaparkan bahwa dalam metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk yang dihasilkan.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*)

Pada penelitian dan pengembangan ini, prosedur yang peneliti gunakan berlandaskan konsep Borg dan Gall. Menurut Borg dan Gall (dalam Sukmadinata, 2010, hlm. 169—170), terdapat sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan, yaitu (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan draf produk, (4) uji coba lapangan awal, (5) merevisi hasil uji coba, (6) uji coba lapangan, (7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan, (8) uji pelaksanaan lapangan, (9) penyempurnaan produk akhir, dan (10) diseminasi dan implementasi. Berdasarkan konsep Borg dan Gall tersebut, kegiatan yang dilakukan pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian dan Pengumpulan Data (*Research and Information Collecting*)

Tahap ini termasuk tahap investigasi awal yang berupa pengamatan secara cermat terhadap kondisi pembelajaran yang sedang berlangsung. Tahap ini mencakup pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai. Pada tahap ini terdapat tiga aktivitas yang dilakukan, yaitu sebagai berikut.

- a. Mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan permasalahan pembelajaran menulis di kelas dengan cara melakukan wawancara dengan guru bahasa Indonesia.
- b. Merumuskan pemikiran pentingnya pengembangan model pembelajaran menulis dengan mempertimbangkan kondisi pembelajaran yang sedang berlangsung, lingkungan belajar, teknologi, dan karakteristik siswa.
- c. Mengumpulkan bahan acuan yang relevan dan mendukung pengembangan model pembelajaran *Treffinger* berbasis komik, yaitu teori pembelajaran menulis, model pembelajaran *Treffinger*, dan media komik.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru bahasa Indonesia di SMP Daarut Tauhiid Bandung peneliti memperoleh gambaran kondisi mengenai pembelajaran menulis yaitu guru melaksanakan pembelajaran menulis hanya sekedar konteks bahan pembelajaran di sekolah tanpa diiringi dengan latihan menulis. Hal ini berdampak sulitnya siswa mencari dan mengembangkan ide kreatif untuk menulis, khususnya untuk menulis cerita fantasi. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan adanya model pembelajaran yang dapat menjadi alternatif guru dalam menghadirkan kembali pembelajaran menulis cerita fantasi yang efektif.

Peneliti kemudian melakukan studi literatur untuk membandingkannya dengan fenomena di lapangan. Pada aktivitas ini peneliti menyimpulkan bahwa terdapat ketidaksesuaian antara teori pembelajaran menulis dengan pelaksanaan pembelajaran menulis di lapangan. Pada hakikatnya, sebuah pembelajaran menulis adalah aktivitas yang membimbing siswa agar dapat menulis secara efektif. Sementara itu, di lapangan pembelajaran menulis dilakukan hanya untuk formalitas pembelajaran. Peneliti kemudian mencari model pembelajaran bahasa

yang memiliki peran signifikan untuk keterampilan menulis siswa. Oleh karena itu, peneliti melakukan studi literatur untuk mengkaji model-model pembelajaran yang sesuai digunakan dan berelevansi dengan pendidikan karakter siswa.

Peneliti kemudian merumuskan teori pembelajaran menulis yang ideal untuk melihat kesenjangan yang terjadi di lapangan. Kemudian peneliti menelusuri teori pembelajaran bahasa yang dapat membantu pemecahan masalah pembelajaran menulis di lapangan. Kemudian, dipilihlah model pembelajaran *Treffinger* yang tahap-tahap pembelajarannya dihubungkan dengan bantuan media komik menjadi tahap-tahap pembelajaran menulis. Dalam kaitan ini, peneliti menyediakan komik berjudul *Putri Anggrek Bulan* yang kontennya peneliti rancang bersama seorang komikus.

2. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini, peneliti menyusun rencana penelitian meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian, desain atau langkah-langkah penelitian, dan kemungkinan pengujian dalam cakupan yang terbatas.

3. Pengembangan Draf Produk (*Develop Preliminary form of Product*)

Model yang peneliti kembangkan melewati proses pengujian, pengevaluasian, dan perevisian oleh validator ahli berdasarkan variabel dalam penelitian ini. Setelah itu, produk dapat diuji di lapangan dengan penerapan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik. Dalam pelaksanaannya, kegiatan pembelajaran diobservasi oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII SMP Daarut Tauhiid Bandung.

4. Uji Coba Lapangan Awal (*Premilinary Field Testing*)

Pada tahap ini dilibatkan sekolah dan subyek dalam jumlah terbatas. Uji coba di lapangan atau uji coba terbatas yang peneliti lakukan adalah di salah satu kelas VII SMP Daarut Tauhiid. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa saat belajar dengan materi cerita fantasi.

5. Merevisi Hasil Uji Coba (*Main Product Revision*)

Peneliti pada tahap ini memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba terbatas. Proses perevisian disesuaikan dengan saran dan temuan di lapangan.

Kemudian, dilakukan perbaikan mengenai uji pendahuluan terhadap implementasi pengembangan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik.

6. Uji Coba Lapangan (*Main Field Testing*)

Tahap ini dikenal juga dengan uji coba luas yang melibatkan sekolah dan subyek yang lebih banyak. Uji coba lapangan tahap kedua yang peneliti lakukan ini akan dilaksanakan pada dua sekolah di kelas VII SMP. Sekolah yang dipilih adalah SMP Daarut Tauhiid Bandung (khusus siswa putri) dan Eco Pesantren atau SMP Daarut Tauhiid Kabupaten Bandung Barat (khusus siswa putra).

7. Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan (*Operational Product Revision*)

Data yang peneliti dapat dari hasil uji coba lapangan tahap dua akan disempurnakan dalam bentuk produk yang lebih baik. Pada tahap ini model yang telah peneliti uji di lapangan dianalisis untuk memperoleh hasil keefektifan penerapannya di kelas. Kritik dan saran yang didapat dari guru saat pengamatan juga akan dirangkum untuk perbaikan model. Dengan demikian, peneliti akan menghasilkan bentuk model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik yang ideal.

8. Uji Pelaksanaan Lapangan (*Operational Field Testing*)

Pengujian ini dilaksanakan dengan cakupan yang lebih luas daripada uji lapangan tahap dua. Uji coba model pada tahap ini akan semakin luas dan melibatkan lebih banyak lagi sekolah dan subjek penelitian. Pengujiannya dilakukan melalui angket, wawancara, observasi, dan analisis hasil.

9. Penyempurnaan Produk Akhir (*Final Product Revision*)

Penyempurnaan produk akhir ini didasarkan pada hasil uji pelaksanaan lapangan tahap ketiga. Produk akhir ini akan direvisi dengan melakukan perbaikan berdasarkan hasil uji coba model pembelajaran yang lebih luas.

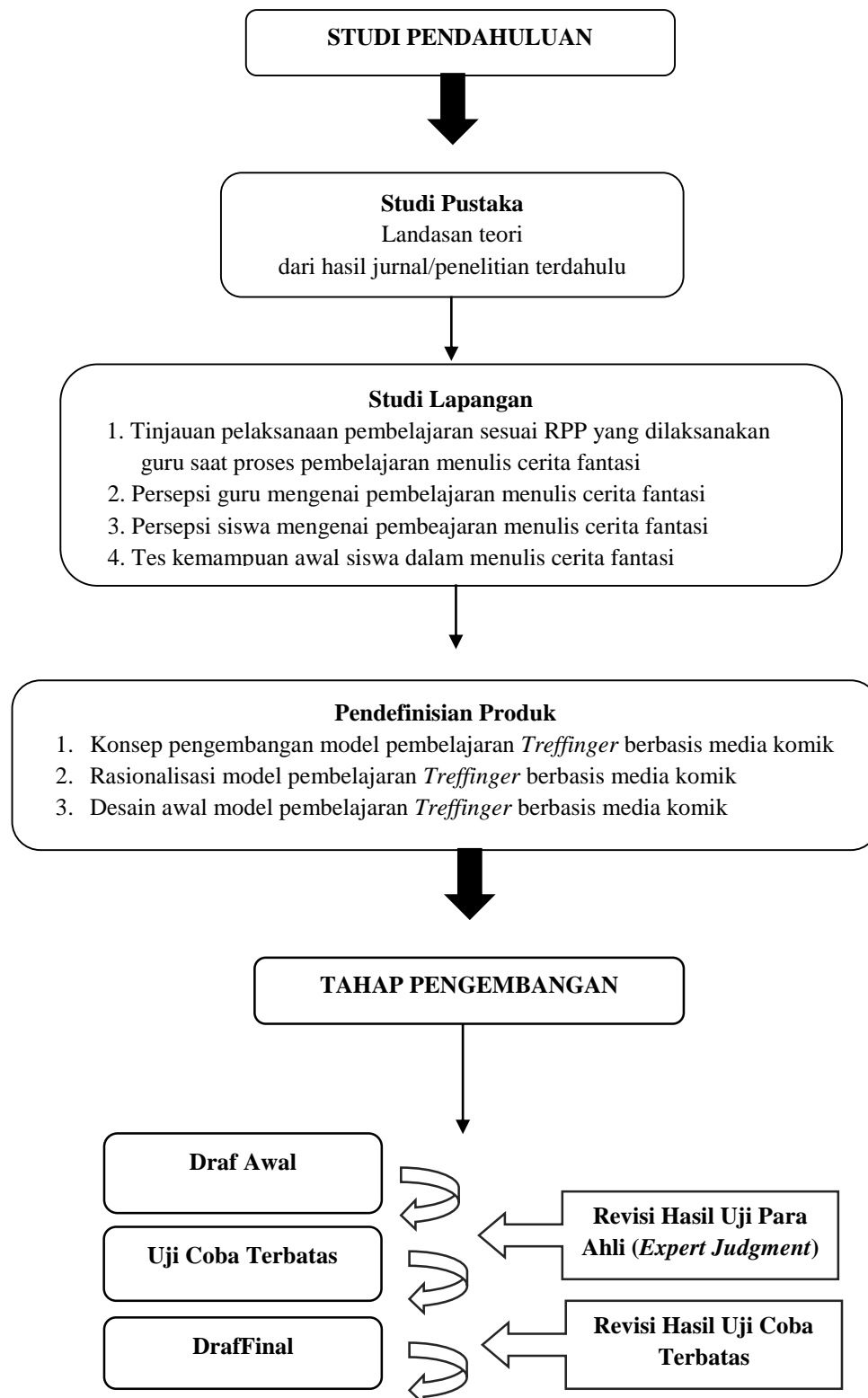
10. Diseminasi dan Implementasi (*Diseminasi and Implementation*)

Pada tahap ini, peneliti melaporkan hasil yang telah didapat dalam pertemuan profesional dan dalam jurnal. Peneliti bekerja sama dengan penerbit untuk penerbitan hasil penelitian. Selain itu, juga dilakukan monitor penyebaran untuk pengontrol kualitas model pembelajaran yang telah dikembangkan.

C. Tahapan Penelitian dan Pengembangan Model Pembelajaran *Treffinger* berbasis Media Komik

Mengacu pada prosedur penelitian dan pengembangan Borg dan Gall yang telah dipaparkan sebelumnya, tahapan dalam penelitian dan pengembangan ini dibatasi atas pertimbangan waktu dan biaya. Oleh karena itu, tahapan pengembangan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik dalam penelitian ini dibatasi sampai dihasilkan produk atau draf final mengenai implementasi pengembangan model tersebut.

Sehubungan dengan hal itu, Sukmadinata (2010, hlm. 187) menjelaskan bahwa untuk peneliti dari program S2 atau penyusunan tesis, kegiatan penelitian pengembangan dapat dihentikan sampai dihasilkan draf final tanpa pengujian hasil. Sementara itu, untuk peneliti dari program S3 atau penyusunan disertasi harus dilanjutkan sampai tahap pengujian model dari draf final. Oleh karena itu, pada penelitian ini tahap penelitian dilaksanakan sampai tahap ketujuh dari teori Borg dan Gall. Adapun tahapan penelitian dan pengembangan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik digambarkan dalam bagan berikut.



Bagan 3.1

Desain Penelitian dan Pengembangan Model Pembelajaran *Treffinger* Berbasis Media Komik

(Diadaptasi dari Prosedur Penelitian Sukmadinata, 2010)

Sehubungan dengan tampilan bagan tersebut, berikut dijelaskan secara lebih rinci bagan desain penelitian dan pengembangan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik.

1. Studi pendahuluan

Studi pedahuluan dalam penelitian ini dilakukan melalui proses pengumpulan data kebutuhan. Oleh karena itu, penelitian ini diawali dengan studi pustaka dan studi lapangan terlebih dahulu. Berikut penjelasannya.

a) Studi Pustaka

Studi pustaka dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dan menemukan landasan-landasan teoretis yang memperkuat sebuah model pembelajaran yang akan dikembangkan. Peneliti melakukan kajian pustaka dengan intensif terhadap teori-teori dan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini agar dapat diketahui langkah-langkah yang tepat untuk pengembangan produk. Hal ini sejalan dengan pendapat Sukmadinata (2010, hlm. 172) yang mengemukakan bahwa melalui studi pustaka atau studi literatur juga dikaji ruang lingkup suatu produk, keluasan penggunaan. Kondisi-kondisi pendukung agar produk dapat digunakan atau diimplementasikan secara optimal, serta keunggulan dan keterbatasannya.

b) Survei Lapangan

Setelah melakukan studi pustaka, peneliti juga melakukan survei lapangan agar mendapatkan konsep-konsep yang lebih kuat dalam pengembangan model pembelajaran. Langkah yang peneliti lakukan adalah dengan menghimpun data pelaksanaan pembelajaran menulis cerita fantasi berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan guru. Selain itu, peneliti juga menyebarkan angket untuk menjangring data mengenai persepsi guru dan siswa terhadap pembelajaran menulis cerita fantasi yang telah dilaksanakan. Penyebaran angket dilakukan untuk memperoleh mengetahui faktor-faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan pembelajaran menulis cerita fantasi.

Setelah dilakukan tinjauan terhadap pelaksanaan pembelajaran di sekolah melalui RPP dan penyebaran angket kepada guru maupun siswa, dalam survei lapangan ini peneliti juga melakukan prates sebagai tes kemampuan awal siswa dalam menulis cerita fantasi. Prates tersebut dilakukan atas dasar kenyataan berdasarkan survei lapangan, diketahui bahwa siswa belum memiliki pengalaman dalam menulis cerita fantasi dengan media komik sehingga diketahui tulisan yang ditulis siswa belum begitu baik. Para siswa kesulitan mengembangkan ide berdasarkan imajinasi mereka. Oleh karena itu, prates dilaksanakan untuk mengukur sejauh mana siswa dapat memahami konsep cerita fantasi itu sendiri.

c) Pendefinisian Produk

Pendefinisian produk mengacu kepada rencana pengembangan produk. Seperti yang dijelaskan Borg *and* Gall (dalam Fauziyyah, 2013, hlm. 53), deskripsi spesifik mengenai produk yang dikembangkan dapat berupa (1) deskripsi naratif keseluruhan produk yang diusulkan, (2) garis besar tentatif tentang apa yang akan mencakup produk dan bagaimana akan digunakan, dan (3) pernyataan spesifik dari tujuan produk. Sehubungan dengan pendefinisian produk dalam penelitian ini, peneliti melakukan pendefinisian produk secara naratif yang dilengkapi dengan bagan.

Pendefinisian produk secara naratif dalam penelitian ini meliputi (1) konsep pengembangan model pembelajaran model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik, (2) rasionalisasi model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik, dan (3) desain awal model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik. Secara lebih rinci hasil studi pendahuluan dalam penelitian ini dipaparkan dalam Bab IV khusus pada bagian analisis kebutuhan serta bagian perencanaan dalam pengembangan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik.

Desain awal penelitian ini divalidasi ahli dengan melibatkan empat orang dosen yang berkualifikasi menjadi kelompok ahli, yaitu ahli model pembelajaran (2 orang), ahli menulis (1 orang), dan ahli media komik (1 orang). Secara lebih rinci, perhatikan tabel berikut.

Tabel 3.1
Validator (*Expert Judgment*)

Nama	Pakar	Instansi
Prof. Dr. Atmazaki, M.Pd.	Model Pembelajaran	Universitas Negeri Padang (UNP)
Dr. Sumiyadi, M. Hum.	Model Pembelajaran	Universitas Pendidikan Indonesia (UPI Bandung)
Dr. Engkos Kosasih, M.Pd.	Menulis	
Suryadi, S.Pd., M.Sn.	Media Komik (Dosen Seni Rupa)	

2. Tahap Pengembangan

Berdasarkan hasil studi pustaka, survei lapangan, serta pendefinisian produk sebagai tahap pendahuluan, selanjutnya dilaksanakan tahap pengembangan. Pada tahapan ini peneliti mempersiapkan draf awal pengembangan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik yang telah direncanakan pada tahap studi pendahuluan. Draft awal pada penelitian ini dikembangkan melalui penilaian oleh pakar atau ahli (*expert judgement*). Draft awal yang telah divalidasi itu masih bersifat tentatif. Hal ini disebabkan karena draf awal tersebut selanjutnya akan dikembangkan lagi melalui serangkaian uji coba di lapangan (sekolah) pada uji coba terbatas dan uji coba luas.

Pada tahap pengembangan di sekolah, baik pada saat uji coba terbatas maupun uji coba luas, draf awal model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik dalam pembelajaran menulis cerita fantasi diimplementasikan oleh peneliti. Kegiatan ini berdasarkan kesepakatan dengan guru di sekolah yang menjadi objek penelitian. Guru menyanggupi keikutsertaannya dalam penelitian ini sebagai

pengamat yang akan memberikan saran, kritik, dan komentarnya terhadap penerapan model pembelajaran tersebut.

Berkaitan dengan tahap pengembangan, di dalam penelitian ini dilakukan tahap uji coba terbatas dan uji coba luas. Tahap pengembangan uji coba terbatas dilakukan dalam satu kelas. Evaluasi hasil uji coba terbatas dari pengamat (guru) dimanfaatkan peneliti untuk memperbaiki dan menyempurnakan draf awal. Draft awal yang telah direvisi kemudian diujicobakan lagi di sekolah yang berbeda dengan kelas yang lebih luas. Pelaksanaan uji coba luas dilakukan dalam dua kelas yang berbeda dengan uji coba terbatas. Sama seperti tahap uji coba terbatas, pada tahap uji coba luas juga dilakukan evaluasi oleh pengamat yang turut menilai pelaksanaan proses pembelajaran menulis cerita fantasi melalui penerapan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik.

Apabila terdapat revisi dari hasil pengamat dalam uji coba luas, maka revisi hasil uji coba luas itu pun dimanfaatkan oleh peneliti sebagai bahan untuk menyempurnakan draf final. Secara lebih rinci, tahap pengembangan dalam penelitian ini dipaparkan di dalam Bab IV khusus bagian pelaksanaan dalam pengembangan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik. Adapun jadwal pengembangan dalam penelitian ini secara lebih rinci dapat dilihat pada tabel jadwal penelitian pada lembar lampiran.

D. Lokasi Penelitian

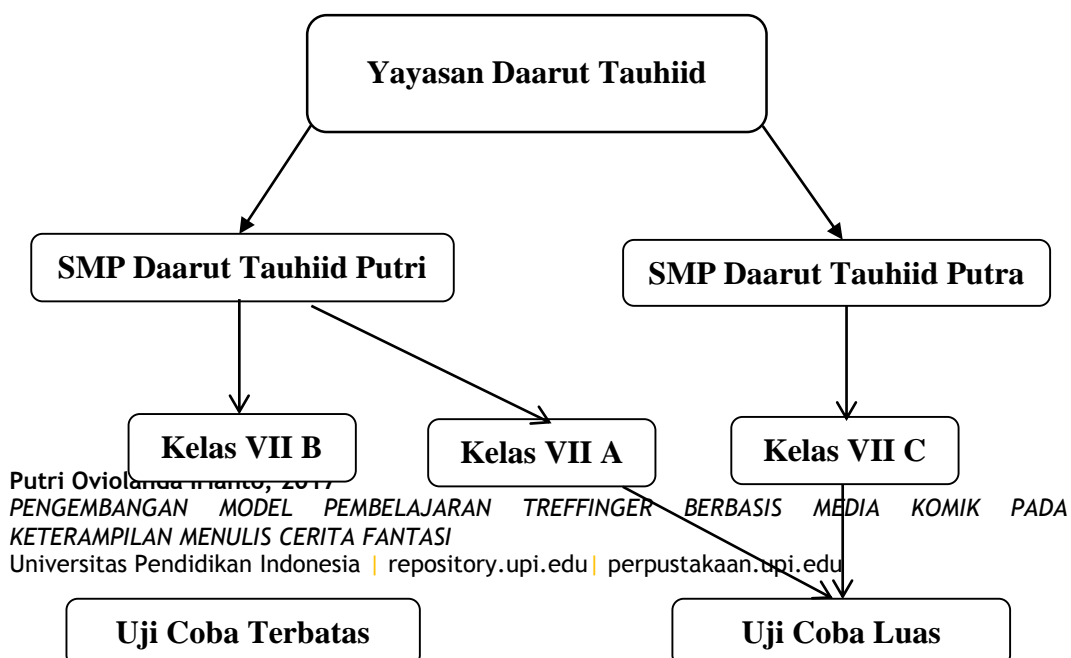
Lokasi penelitian dilaksanakan di SMP Daarut Tauhiid *Boarding School*, Bandung. Pemilihan sekolah tersebut sebagai tempat penelitian karena sekolah tersebut belum pernah diterapkan model pembelajaran *Treffinger* berbasis komik dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Sekolah yang menjadi objek dalam penelitian ini dipisah antara siswa laki-laki dan perempuan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan peneliti melakukan penelitian pada dua sekolah yang berbeda lokasi namun masih di bawah Yayasan Daarut Tauhiid. Dua sekolah tersebut secara lebih rinci dijelaskan melalui tabel berikut.

Tabel 3.2
Lokasi Penelitian

Nama Sekolah	Alamat
SMP Daarut Tauhiid <i>Boarding School</i> (Khusus Putri)	Jalan Geger Kalong Girang Baru, Nomor 11, Kota Bandung
SMP Daarut Tauhiid <i>Eco Pesantren</i> (Khusus Putra)	Jalan Cigugur Girang, Nomor 33, Parongpong, Kabupaten Bandung Barat

E. Populasi dan Sampel

Populasi merujuk kepada keseluruhan kelompok dari mana sampel-sampel diambil, sedangkan sampel mencerminkan dan menentukan seberapa jauh sampel tersebut bermanfaat dalam kesimpulan penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Daarut Tauhiid Bandung tahun akademik 2016/2017. Sampel dalam penelitian ini adalah beberapa siswa dari kelas VII SMP Daarut Tauhiid Putri dan siswa kelas VII SMP Daarut Tauhiid Putra. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan yang dimaksud seperti izin yang diberikan sekolah dan waktu pelaksanaan penelitian. Sampel yang dipilih terlibat dalam proses uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas dilakukan hanya pada satu kelas, yaitu kelas VII B SMP Daarut Tauhiid Putri. Kemudian, tahap pengembangan atau uji coba luas dilaksanakan di kelas VII A SMP Daarut Tauhiid Putri dan kelas VII C di SMP Daarut Tauhiid Putra. Berikut disajikan bagan yang menggambarkan penggunaan sampel dalam tahap pengembangan penelitian ini.





Bagan 3.2 **Penggunaan Sampel dalam Tahap Pengembangan**

Berkaitan dengan bagan tersebut, dapat dijelaskan pada penelitian di SMP Daarut Tauhiid ini dilaksanakan dengan melakukan prates dan pascates. Pada tahap uji coba terbatas, prates dan pascates dilakukan di kelas VII B Putri. Prates dilakukan untuk melihat kemampuan awal siswa, sedangkan sebagai pembanding, dilakukan pascates di kelas tersebut setelah belajar dengan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik. Kemudian, tahap uji coba luas pada penelitian ini dilakukan di kelas VII A Putri dan kelas VII C Putra. Kelas VII A terlibat dalam proses eksperimen, yaitu kelas yang belajar dengan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik dan kelas VII C terlibat dalam proses kontrol. Setelah itu, hasil pascates kedua kelas ini (VII A dan VII C) dibandingkan. Berikut pembagian tahap pengembangan berdasarkan penjelasan tersebut.

a. Tahap Pendahuluan pada Uji Coba Terbatas

Data prates kelas VII B SMP Daarut Tauhiid Bandung (Putri)

b. Tahap Pengembangan pada Uji Coba Terbatas

Data pascates kelas VII B SMP Daarut Tauhiid Bandung (Putri)

c. Tahap Pengembangan pada Uji Coba Luas

- 1) Data pascates kelas VII-A SMP Daarut Tauhiid Bandung (Putri)
- 2) Data pascates kelas VII-A SMP Daarut Tauhiid Bandung (Putra)

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran, dijelaskan tiga istilah yang terdapat dalam judul penelitian, yaitu (1) model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik, (2) keterampilan menulis cerita fantasi, dan (3) teks cerita fantasi. Ketiga istilah tersebut dapat didefinisikan sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran *Treffinger* berbasis Media Komik

Model pembelajaran *Treffinger* merupakan model yang melatih siswa untuk berpikir kreatif. Model pembelajaran ini menyangkutpautkan kreatifitas secara langsung dalam pembelajaran dengan mengarahkan siswa mencapai keterpaduan belajar dengan melibatkan tiga tahapan kreatif. Setiap tingkat melibatkan aspek afektif dan kognitif untuk siswa yang melibatkan tiga tingkatan berpikir yaitu sebagai berikut. *Pertama, basic tools*. Pada tingkat ini kegiatan yang dilakukan meliputi keterampilan divergen dan teknik-teknik kreatif. Keterampilan dan teknik-teknik ini mengembangkan kelancaran proses berpikir serta kesediaan mengungkapkan pemikiran kreatif orang lain. Pada tingkatan ini teknik dasarnya berupa fungsi divergen, sedangkan teknik kreatif yang digunakan adalah pertanyaan terbuka dan sumbang saran. *Kedua, practice with process*. Pada tingkat ini kegiatan yang dilakukan meliputi pemberian kesempatan kepada siswa untuk menerapkan keterampilan yang dipelajari pada tingkat I dalam situasi praktis. Faktor-faktor pengenalan (kognitif) dan afektif pada tingkat I diperluas dan diterapkan. Segi pengenalan pada tingkat II ini meliputi penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian *Ketiga, working with real problems*, yaitu keterlibatan dalam tantangan nyata. Pada tingkat ini kegiatan yang dilakukan meliputi pemusatan sikap anak dalam mengelola dirinya dalam menghadapi tantangan. Kemampuan afektif dalam tingkat ini meliputi penilaian diri (berkaitan dengan pengevaluasian diri dan ide-ide sebelumnya) serta pengikatan diri terhadap hidup produktif (berusaha menghasilkan ide baru dalam penyelesaian masalah).

Komik adalah rangkaian beberapa gambar yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Komik sebagai salah satu media yang dapat menarik minat siswa untuk membaca dan menulis. Model pembelajaran *Treffinger* dalam penelitian ini mewadahi siswa agar kemampuan kognitif dan afektif pada tahap *basic tools* dapat berkembang dengan baik. Perkembangan imajinasi siswa didukung dengan penggalan komik pada halaman 1 s.d. 5 yang menuntut pemikiran kreatif siswa dalam menentukan orientasi cerita. Pada tahap *practice with process*, siswa dapat melanjutkan imajinasi kreatifnya dalam mengembangkan alur cerita fantasi. Karya

siswa tersebut berpedoman pada penggalan komik pada halaman 6 s.d. 16 untuk bagian komplikasi dan halaman 17 s.d. 19 untuk bagian resolusi. Sementara itu, pada tahap *working with real problem* siswa mulai menulis secara utuh cerita fantasi karyanya berdasarkan kerangka yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Karya siswa tersebut kemudian direvisi melalui masukan dari rekan-rekannya pada saat diskusi.

2. Keterampilan Menulis Cerita Fantasi

Keterampilan menulis cerita fantasi merupakan keterampilan siswa dalam mengungkapkan cerita khayalan atau imajinasi. Siswa yang terampil menuangkan gagasan dalam bentuk cerita fantasi dapat dilihat dari tulisan yang memerhatikan (a) kelengkapan aspek formal cerita fantasi, (b) kelengkapan dan kepaduan unsur cerita fantasi, (c) kelengkapan struktur cerita fantasi, dan (d) ketepatan kaidah kebahasaan cerita fantasi. Berdasarkan empat indikator tersebut, peneliti menetapkan skor maksimal per indikator, yaitu skor 12 untuk aspek formal cerita fantasi, skor 32 untuk kelengkapan dan kepaduan unsur cerita fantasi, skor 32 untuk kelengkapan struktur cerita fantasi, dan skor 24 untuk ketepatan kaidah kebahasaan cerita fantasi. Dengan demikian, diperoleh nilai akhir dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh siswa, dibagi skor ideal, dan dikali 100. Skala *rating* yang digunakan berupa pernyataan penilaian meliputi *Baik Sekali*, *Baik*, *Cukup*, dan *Kurang*.

3. Teks Cerita Fantasi

Cerita fantasi dalam penelitian ini adalah sebuah cerita imajinasi berbentuk teks yang harus ditulis siswa berdasarkan ciri-ciri genre cerita fantasi. Ciri-ciri tersebut meliputi tiga konsep berikut. *Pertama*, orientasi atau disebut juga pengenalan tokoh, latar tempat, dan waktu. Orientasi dapat dikembangkan dari deskripsi latar, pengenalan tokoh, dan pengenalan konflik. *Kedua*, komplikasi atau yang juga dikenal konflik cerita atau pemunculan masalah. Komplikasi dapat dikembangkan dengan menghadirkan tokoh lain, mengubah latar, atau melompat pada zaman yang berbeda sehingga komplikasi dapat berfungsi sebagai pembawa cerita menjadi lebih menarik. *Ketiga*, resolusi atau yang dikenal juga dengan

penyelesaian konflik. Resolusi mengandung pelajaran karena berisi penyelesaian masalah.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen di dalam penelitian ini digunakan untuk beberapa kepentingan, seperti memotret kondisi awal pelaksanaan pembelajaran menulis cerita fantasi di sekolah. Peneliti menggunakan instrumen studi pendahuluan yang nantinya akan menjadi acuan bagi peneliti untuk menyusun rancangan model pembelajaran. Sebelum peneliti turun ke lapangan, terlebih dahulu dilakukan validasi pakar agar mendapat masukan yang lebih baik dalam rangka memotret kondisi terlangsung pelaksanaan pembelajaran menulis cerita fantasi di sekolah. Adapun kisi-kisi instrumen studi pendahuluan meliputi profil silabus, RPP, dan pelaksanaan pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Kisi-kisi Validasi Silabus

Pada penelitian ini, dihadirkan kisi-kisi validasi silabus pada pembelajaran menulis cerita fantasi terlangsung siswa kelas VII SMP Daarut Tauhiid Bandung, baik sekolah putri maupun putra. Kegiatan ini dilakukan sebagai analisis kebutuhan penelitian ini. Segala kekurangan yang ditemukan dalam kondisi pembelajaran cerita fantasi yang selama ini terjadi diperbaiki melalui model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik. Kisi-kisi validasi silabus tersebut dapat dijabarkan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Validasi Silabus

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator
1.	Perumusan Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar. b. Kesesuaian antara indikator pencapaian kompetensi dengan kompetensi dasar. c. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator. d. Tujuan pembelajaran memuat gambaran proses dan hasil belajar e. Tujuan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa.
2.	Penyajian Materi Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator. b. Kesesuaian materi pembelajaran dengan kegiatan pembelajaran yang diberikan kepada siswa.

		<ul style="list-style-type: none"> c. Kesesuaian alokasi waktu dengan materi pembelajaran. d. Materi pembelajaran disusun dari yang sederhana ke yang kompleks, mudah ke arah yang sulit. e. Materi pembelajaran sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa.
3.	Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan tema. b. Kesesuaian kegiatan pembelajaran menulis cerita fantasi dengan pendekatan saintifik.
4.	Pemilihan Sumber Belajar	<ul style="list-style-type: none"> a. Kesesuaian sumber, alat, dan bahan dengan materi pembelajaran dan indikator. b. Sumber, alat, dan bahan dapat memudahkan pemahaman siswa.
5.	Penilaian Sumber Belajar	Kesesuaian penilaian terhadap indikator pencapaian kompetensi.

2. Kisi-kisi Validasi RPP

Selain silabus, pada penelitian ini dilakukan juga validasi RPP untuk mengetahui kondisi pembelajaran cerita fantasi yang selama ini dilakukan dalam proses belajar mengajar. Kisi-kisi RPP tersebut dapat dijabarkan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 3.4
Kisi-kisi Validasi RPP

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator
1.	Identitas	<ul style="list-style-type: none"> a. Mencantumkan satuan pendidikan, kelas, tema, subtema pembelajaran, alokasi waktu dan semester. b. Mencantumkan KI 1, KI 2, KI 3, KI 4, KD, dan indikator pencapaian.
2.	Perumusan Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Kesesuaian indikator dengan KD. b. Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator c. Tujuan pembelajaran sesuai dengan waktu yang tersedia.
3.	Pemilihan Materi Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Adanya kesesuaian antara KI, KD, dan indikator. b. Mengembangkan konsep yang ditetapkan pemerintah.
4.	Metode dan Kerincian Langkah-langkah Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Kegiatan pembelajaran mengikuti langkah-langkah saintifik. b. Kegiatan pembelajaran mengarah kepada pencapaian semua indikator. c. Kegiatan pembelajaran dapat membantu siswa untuk

		<p>memperoleh pemahaman yang lebih mendalam.</p> <p>d. Kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi siswa.</p> <p>e. Guru memberikan pengalaman langsung kepada siswa.</p> <p>f. Terdapat aktivitas kelompok dan diskusi.</p> <p>g. Mengintegrasikan tema dengan kurikulum yang berlaku dengan mengedepankan dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.</p> <p>h. Kegiatan pembelajaran disajikan secara sistematis.</p>
5.	Pemilihan Sumber Belajar	<p>a. Sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran.</p> <p>b. Sesuai dengan materi pembelajaran</p> <p>c. Sesuai dengan pendekatan/metode yang digunakan.</p> <p>d. Menarik anak untuk mengamati dan bertanya.</p>
6.	Penilaian	<p>a. Teknik penilaian yang dipilih sesuai dengan indikator tes dan non tes</p> <p>b. Soal-soal dapat mengukur pencapaian tujuan pembelajaran.</p> <p>c. Tingkat kesulitan soal berjenjang dari yang mudah kepada yang lebih sulit.</p> <p>d. Kunci jawaban sesuai dengan aspek yang dinilai.</p> <p>e. Kesesuaian teknik dan jenis penilaian.</p> <p>f. Alat tes mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.</p>

Berkaitan dengan RPP, pada penelitian ini juga dijabarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berkaitan dengan prinsip dasar dan sintaks pembelajaran yang telah disenyawai model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik.

Tabel 3.5
RPP Model Pembelajaran *Treffinger* Berbasis Media Komik

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)	
Satuan Pendidikan	: Sekolah Menengah Pertama (SMP)
Nama Sekolah	: SMP Daarut Tauhiid Bandung
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas	: VII
Materi	: Cerita Fantasi
Alokasi Waktu	: 2 x 40 menit
A. Kompetensi Inti	

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. 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.

B. Kompetensi Dasar

- 4.4 Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa.

C. Indikator Pencapaian

1. Siswa mampu menulis bagian pembuka cerita dalam cerita fantasi (bagian orientasi) sesuai struktur dan ciri bahasa cerita fantasi dengan kreatif.
2. Siswa mampu menulis bagian pengembangan konflik dalam cerita fantasi (bagian komplikasi) sesuai struktur dan ciri bahasa cerita fantasi dengan kreatif.
3. Siswa mampu menulis bagian penyelesaian konflik dalam cerita fantasi (bagian resolusi) sesuai struktur dan ciri bahasa cerita fantasi dengan kreatif

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah melihat komik bermuatan fantasi, siswa percaya diri menulis pembuka cerita dalam cerita fantasi (bagian orientasi) sesuai struktur dan ciri bahasa cerita fantasi dengan kreatif.
2. Setelah membaca komik bermuatan fantasi, siswa dapat menulis pengembangan konflik dalam cerita fantasi (bagian komplikasi) dengan menarik.
3. Setelah membaca komik bermuatan fantasi, siswa dapat menulis penyelesaian konflik dalam cerita fantasi (bagian resolusi) dengan menarik.

E. Materi Pembelajaran

Cerita fantasi adalah cerita berbentuk khayalan atau imajinasi. Tokoh dan latar diciptakan penulis tidak ada di dunia nyata atau modifikasi dari dunia nyata. Cerita fantasi akan membuat siswa memperoleh gagasan baru tentang hal yang belum pernah dipikirkan sebelumnya. Menurut Harsiati, dkk (2016, hlm. 44) cerita fantasi merupakan salah satu genre cerita yang sangat penting untuk melatih kreativitas. Cerita fantasi anak biasanya menggunakan sudut pandang orang ketiga. Dengan menggunakan sudut pandang orang ketiga (serba tahu), pengarang lebih bebas bercerita dari satu tokoh ke tokoh yang lain. Dengan kata lain, pengarang lebih bebas mengembangkan ceritanya.

Harsiati, dkk (2016, hlm. 50—52) menjelaskan cerita fantasi sebagai salah satu jenis teks narasi memiliki ciri-ciri khas, yaitu ada keajaiban, keanehan, kemisteriusan, ide cerita yang tidak dibatasi realitas, menggunakan berbagai latar (lintas ruang dan waktu), tokoh unik (memiliki kesaktian), bersifat fiksi, dan bahasa yang bervariasi. Unsur intrinsik adalah unsur yang menyusun sebuah karya sastra dari dalam. Pada bagian ini, dijelaskan unsur intrinsik dalam cerita fantasi adalah plot (alur), tokoh, tema, latar, sudut pandang (*point of view*), gaya bahasa, dan amanat.

Setiap teks memiliki struktur yang membangun teks tersebut. Begitu pula dengan cerita fantasi. Cerita fantasi memiliki struktur yang membangunnya menjadi sebuah cerita yang baik. Struktur cerita fantasi terdiri atas tiga bagian, yaitu orientasi, komplikasi, dan resolusi. Di dalam pembelajaran cerita fantasi ada beberapa kaidah bahasa yang akan dipelajari. Unsur kaidah kebahasaan cerita fantasi tersebut, yaitu menggunakan kata ganti, menggunakan kata keterangan untuk menggambarkan waktu, tempat, atau suasana, menggunakan pilihan kata dengan makna khusus, menggunakan kata sambung penanda urutan waktu, menggunakan kata ungkapan terkejut, dan menggunakan dialog (Harsiati, dkk., 2016, hlm. 68—69).

F. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Pendekatan ilmiah (saintifik)
2. Model pembelajaran : *Treffinger* berbasis media komik

G. Media dan Alat

1. Media : Film *Maleficent*, komik fantasi berjudul *Putri Anggrek Bulan*, lembar “Ideku”, dan lembar “Cerita Fantasiku” (lembar Penulisan Cerita Fantasi).
2. Alat : *LCD, speaker*

H. Sumber Pembelajaran

- Anderson, M. and Anderson, K. (2003). *Text Types in English*. Australia: Macmillan.
- Cahyani, I. (2016). *Pembelajaran menulis*. Bandung: UPI Press.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran: peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djokosujatno, A. (2001). *Empat Cerita Fantastik Perancis*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Harsiati, T., Trianto, A., dan Kosasih, E. (2016). *Buku Siswa Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik untuk SMP/MTs Kelas VII* (Edisi revisi 2016). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Keraf, G. (2010). *Argumentasi dan narasi*. Jakarta: Gramedia.
- Kosasih, E. (2014). *Jenis-jenis teks: analisis, fungsi, struktur, dan kaidah serta langkah penulisannya*. Bandung: Yrama Widya.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ranang, A.S, dkk. (2010). *Animasi kartun: dari analogi sampai digital*. Jakarta: PT Indeks.
- Thahar, H. E. (2008). *Menulis kreatif: paduan bagi pemula*. Padang: UNP Press.
- Zainurrahman. (2013). *Menulis: dari teori hingga praktik*. Bandung: Alfabeta.

I. Langkah-langkah Pembelajaran

Tahapan Model Pembelajaran <i>Treffinger</i> berbasis Media Komik	Langkah-langkah Pembelajaran	
	Guru	Siswa
Tingkat I: Basic Tools Mengidentifikasi topik	a. Mendorong siswa untuk mengenali topik b. Menjelaskan materi cerita fantasi c. Membangun konteks melalui film dan komik fantasi berjudul <i>Putri Anggrek Bulan</i> d. Mengemukakan tujuan pembelajaran dan perhatian siswa agar terciptanya	a. Mengenali dan mengemukakan ide awal terkait topik yang dibahas b. Menyimak penjelasan terkait materi cerita fantasi c. Mengamati penayangan film fantasi dan memahami komik <i>Putri Anggrek Bulan</i> d. Mendengarkan penjelasan tentang tujuan

	pembelajaran yang bermakna	pembelajaran
Tingkat II: <i>Practice with Process</i> Merancang konsep cerita fantasi	<ul style="list-style-type: none"> a. Memandu siswa mendalami struktur cerita fantasi dengan penyelesaian cerita dalam komik b. Mengarahkan siswa untuk merancang ide cerita fantasi c. Membimbing siswa dalam kegiatan saling bertukar informasi 	<ul style="list-style-type: none"> a. Mendalami struktur cerita fantasi dengan penyelesaian cerita dalam komik b. Merancang ide dan memahami petunjuk yang ada pada lembar kerja c. Mengajukan pertanyaan atau memberikan tanggapan
Tingkat III: <i>Working with Real Problem</i> Menulis cerita fantasi utuh dan melakukan evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> a. Membagikan lembar kerja untuk penulisan cerita fantasi b. Mengumpulkan karya siswa dan mengundinya untuk dibacakan c. Menilai kinerja siswa dan memberikan umpan balik 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menulis cerita fantasi berdasarkan konsep yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya b. Mempresentasikan karya berupa cerita fantasi c. Melakukan koreksi atau penilaian hasil belajar yang berfokus kepada pencapaian pemahaman

Tabel 3.6
Pedoman Penilaian

No.	Aspek	Bobot	Skor			
			4	3	2	1
1.	Kelengkapan aspek formal cerita fantasi yang memuat: a. Judul b. Nama penulis c. Narasi d. Dialog	3	Apabila cerita fantasi memuat keempat indikator (judul, nama penulis, narasi, dan dialog)	Apabila cerita fantasi memuat tiga indikator (misalnya ada judul, nama penulis, dan narasi tetapi tidak ada dialog)	Apabila cerita fantasi hanya memuat dua indikator (misalnya ada nama penulis dan narasi tetapi tidak ada judul dan dialog)	Apabila cerita fantasi hanya memuat satu indikator (misalnya narasi tanpa ada judul, nama penulis, dan dialog)
2.	Kelengkapan dan kepaduan unsur cerita fantasi yang memuat: a. Fakta (plot, tokoh,	8	Apabila cerita fantasi memuat ketiga indikator dengan lengkap	Apabila cerita fantasi memuat ketiga indikator, tetapi pada	1) Apabila cerita fantasi hanya memuat dua indikator (misalnya dimensi	Apabila cerita fantasi hanya memuat satu indikator dan tidak digambarkan dengan jelas

	<p>dan latar) dan sarana cerita (sudut pandang dan gaya bahasa)</p> <p>b. Pengembangan tema yang relevan dengan judul</p> <p>c. Dimensi tokoh (fisiologis, psikologis, dan sosiologis)</p>		(fakta dan sarana cerita, pengembangan tema yang relevan dengan judul, dan dimensi tokoh)	salah satu bagian indikator tidak lengkap (misalnya memuat ketiga indikator tetapi tidak mengandung gaya bahasa)	<p>tokoh, fakta, dan sarana cerita tanpa pengembangan tema yang relevan dengan judul)</p> <p>atau</p> <p>2) Cerita fantasi memuat ketiga indikator, tetapi pada setiap bagian indikator tidak lengkap (misalnya fakta cerita tanpa latar, judul tidak relevan dengan tema, atau dimensi tokoh yang tidak mengandung sosiologis)</p>	(misalnya hanya memuat fakta dan sarana cerita tanpa pengembangan tema yang relevan dengan judul dan sama sekali tidak memuat dimensi tokoh)
3.	<p>Kelengkapan struktur cerita fantasi yang memuat:</p> <p>a. Orientasi</p> <p>b. Komplikasi</p> <p>c. Resolusi</p>	8	Apabila cerita fantasi memuat ketiga indikator dengan lengkap (orientasi, komplikasi, dan resolusi)	Apabila cerita fantasi memuat ketiga indikator namun tidak terlalu kompleks (misalnya memuat ketiga indikator namun bagian komplikasi belum mencerminkan klimaks cerita)	Apabila cerita fantasi hanya memuat dua indikator (misalnya, hanya terdapat struktur orientasi dan komplikasi saja)	Apabila cerita fantasi hanya memuat satu indikator (misalnya, hanya terdapat struktur komplikasi saja)
4.	Ketepatan	6	Apabila	Apabila	Apabila cerita	Apabila cerita

	kaidah kebahasaan cerita fantasi yang memuat: a. Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) b. Menggunakan pilihan kata dengan makna khusus c. Menggunakan kata sambung penanda urutan waktu		cerita fantasi memuat ketiga indikator dengan lengkap (sudah sesuai EBI, terdapat pilihan kata bermakna khusus, dan menggunakan pilihan kata sambung penanda urutan waktu)	cerita fantasi memuat tiga indikator namun pada salah satu indikator tidak lengkap (misalnya, sudah terdapat cerita sambung dengan makna khusus, kata sambung penanda urutan waktu, dan lebih dari setengah tulisannya sesuai EBI)	fantasi hanya memuat dua indikator (misalnya, cerita hanya sesuai EBI dan pilihan kata penanda urutan waktu. Namun, tidak terdapat pilihan kata bermakna khusus)	fantasi hanya memuat satu indikator (misalnya, hanya memiliki kata sambung penanda urutan waktu namun tidak memiliki kata dengan makna khusus dan lebih dari setengah tulisan tidak sesuai EBI)
--	---	--	--	--	--	---

I. Penilaian

Penilaian pada penelitian ini dapat dijabarkan melalui empat aspek berikut.

1. Jenis Penilaian : Tes tulis
2. Bentuk Penilaian : Uraian
3. Alat Penilaian : Soal menulis cerita fantasi berdasarkan pedoman penilaian dan dihitung seperti berikut.

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{100} \times 100$$

4. Menentukan predikat siswa berdasarkan pedoman konfersi skala 10.

Tabel 3.7
Kategori Nilai Siswa

Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Nilai Ubahan Skala Empat		Keterangan
	1—4	D—A	
86—100	4	A	Baik Sekali

76 – 85	3	B	Baik
56 –74	2	C	Cukup
10 – 55	1	D	Kurang

(Nurgiyantoro 2012, hlm. 253)

3. Kisi-kisi Pelaksanaan Pembelajaran

Peneliti melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran terlangsung dengan kisi-kisi terhadap aktivitas guru dan siswa berikut.

Tabel 3.8
Kisi-kisi Pengamatan Aktivitas Guru

No.	Aspek	Aktivitas Guru
1.	Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan apersepsi. 2. Guru memotivasi siswa sebelum memulai pembelajaran 3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
2.	Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan pembelajaran mengikuti saintifik. 2. Kegiatan pembelajaran mengarah kepada pencapaian semua indikator pencapaian kompetensi. 3. Kegiatan pembelajaran dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. 4. Kegiatan pembelajaran meningkatkan partisipasi siswa. 5. Terdapat aktivitas kelompok dan diskusi. 6. Mengintegrasikan tema dengan kurikulum yang berlaku dengan mengedepankan dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. 7. Kegiatan pembelajaran disajikan secara sistematis (mudah ke sulit, konkret ke abstrak). 8. Kegiatan pembelajaran bersifat kontekstual. 9. Sesuai dengan indikator dan tujuan pencapaian kompetensi. 10. Sesuai dengan materi pelajaran. 11. Sesuai dengan pendekatan/metode yang digunakan. 12. Menarik siswa untuk mengamati atau bertanya.
3.	Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran diakhiri dengan kegiatan menyimpulkan atau refleksi.

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Melakukan tindak lanjut berupa pengayaan atau tugas kepada siswa. 3. Teknik penilaian yang dipilih sesuai dengan indikator tes dan non tes. 4. Indikator dalam instrumen mengacu kepada kompetensi/ sesuai dengan materi yang diajarkan. 5. Mengacu kepada penilaian autentik. 6. Soal-soal dapat mengukur pencapaian tujuan pembelajaran. 7. Tingkat kesulitan soal berjenjang dari yang mudah kepada yang lebih sulit. 8. Kunci jawaban sesuai dengan aspek yang dinilai. 9. Kesesuaian teknik dan jenis penilaian. 10. Alat tes mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
--	--	---

Sehubungan dengan aktivitas guru tersebut, pada penelitian ini observer (guru) saat peneliti melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik juga mendapat lembar observasi. Lembar observasi tersebut berfungsi untuk mengamati peneliti pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup penelitian. Dalam hal ini, yang bertindak sebagai validator adalah guru senior mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Daarut Tauhiid Bandung, yaitu Vina Fatimah Agustina, S.Pd. lembar observasi tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 3.9
Kisi-kisi Pengamatan Aktivitas Peneliti saat Mengajar
dengan Model Pembelajaran *Treffinger* Berbasis Media Komik

Tahap Pembelajaran	Tindakan Guru	Pelaksanaan	
		Ada	Tidak
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan siswa untuk belajar. 2. Guru mengecek kehadiran siswa. 3. Guru menyampaikan tujuan/KD yang akan dicapai. 4. Guru memberikan motivasi 		

Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 5. Guru menayangkan cuplikan film <i>Maleficient</i> yang berkaitan dengan tema tentang topik cerita fantasi. 6. Guru memberikan penjelasan tentang materi cerita fantasi dalam bentuk tampilan salindia. 7. Guru membagikan komik fantasi berjudul <i>Putri Angrek Bulan</i> kepada siswa 8. Siswa didampingi guru bertanya jawab dan mengidentifikasi struktur serta unsur intrinsik pada bacaan komik fantasi tersebut. 9. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk menulis konsep cerita fantasi berdasarkan komik yang telah dibaca. 10. Masing-masing siswa menulis cerita fantasi dengan imajinasi yang telah dikembangkannya. 11. Siswa diundi secara acak untuk mempresentasikan cerita yang telah mereka tulis. 		
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 12. Guru bersama siswa menyimpulkan pelajaran. 13. Guru melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan. 		

Sementara itu, pengamatan peneliti pada saat siswa mengikuti pembelajaran terlangsung dilakukan melalui format berikut.

Tabel 3.10
Kisi-kisi Pengamatan Aktivitas Siswa

No.	Aspek	Aktivitas Siswa
1.	Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memberikan umpan balik yang baik terhadap apersepsi yang telah diberikan guru. 2. Siswa termotivasi mengikuti pembelajaran. 3. Siswa memahami tujuan pembelajaran.
2	Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 4. Siswa aktif mengikuti pembelajaran 5. Siswa mencapai semua indikator pencapaian kompetensi. 6. Siswa menjadi terbantu untuk memahami materi pembelajaran lebih mendalam. 7. Siswa semakin berpartisipasi aktif. 8. Siswa berdiskusi secara berkelompok.

		<p>9. Siswa memperoleh kesatuan wawasan dengan dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.</p> <p>10. Pengetahuan siswa menjadi runtut dan terarah karena guru menguasai materi secara integral.</p> <p>11. Siswa mampu berpikir kreatif dan berimajinasi yang unik</p> <p>12. Siswa belajar sesuai dengan indikator dan tujuan pencapaian kompetensi.</p> <p>13. Siswa belajar dengan materi yang terintegrasi.</p> <p>14. Siswa memahami materi dengan metode yang digunakan.</p> <p>15. Siswa terlibat aktif untuk mengamati atau bertanya.</p>
3	Kegiatan Penutup	<p>16. Siswa mengikuti evaluasi (tes atau non tes).</p> <p>17. Siswa mampu menjawab soal-soal evaluasi sesuai indikator.</p> <p>18. Tujuan pembelajaran berhasil dicapai siswa.</p> <p>19. Kemampuan siswa menjawab soal terukur sesuai dengan tingkat kesulitannya</p> <p>20. Siswa menguasai semua ranah yang telah ditentukan guru mulai dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.</p>

Selain instrumen berupa lembar validasi silabus, validasi RPP, dan validasi aktivitas pembelajaran (guru dan siswa), peneliti juga menggunakan instrumen untuk para pakar model pembelajaran, pakar media komik, dan pakar menulis untuk memvalidasi rancangan penelitian dan pengembangan ini. Sementara itu, angket juga digunakan pada uji kelayakan oleh pihak penilai (*judgement expert*) yang terdiri atas ahli model pembelajaran dan praktisi guru. Isi angket meliputi pernyataan-pernyataan yang berhubungan dengan kesesuaian model yang dikembangkan dengan pembelajaran. Untuk angket yang diisi siswa, isi angket meliputi pernyataan-pernyataan yang berhubungan dengan tingkat keterbantuan dan minat siswa dalam pembelajaran menulis cerita fantasi setelah penerapan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik yang dapat dilihat dari kisi-kisi berikut.

Tabel 3.11
Kisi-kisi Instrumen Validasi
Model Pembelajaran *Treffinger* Berbasis Media Komik

No.	Aspek	Subaspek	Indikator
1.	Kelayakan konsep model	Konsep dasar model	a. Kejelasan landasan teori pengembangan model pembelajaran <i>Treffinger</i> berbasis media komik
			b. Ketepatan dan kesesuaian model pembelajaran <i>Treffinger</i> berbasis media komik dengan teori yang melandasinya
		Relevansi	a. Kesesuaian model <i>Treffinger</i> pembelajaran berbasis

		model dengan kurikulum	media komik dengan kompetensi inti b. Kesesuaian model pembelajaran <i>Treffinger</i> berbasis media komik dengan kompetensi dasar c. Kesesuaian model pembelajaran <i>Treffinger</i> berbasis media komik dengan indikator pembelajaran
		Kesesuaian model dengan teori dan prinsip menulis	a. Teori yang diuraikan pada model pembelajaran <i>Treffinger</i> berbasis media komik sesuai dengan teori menulis cerita fantasi b. Langkah-langkah pada setiap tahapan model pembelajaran <i>Treffinger</i> berbasis media komik dikembangkan sesuai prinsip menulis cerita fantasi
2.	Kelayakan langkah-langkah model pembelajaran <i>Treffinger</i> berbasis media komik dalam pembelajaran menulis	Relevansi model dengan pelaksanaan pembelajaran menulis	a. Kelengkapan penyajian tahapan model pembelajaran <i>Treffinger</i> berbasis media komik yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan lanjutan b. Kesesuaian antara langkah-langkah model pembelajaran <i>Treffinger</i> berbasis media komik dan materi menulis cerita fantasi c. Kesesuaian antara langkah-langkah model pembelajaran <i>Treffinger</i> berbasis media komik dan tahapan menulis cerita fantasi d. Kesesuaian antara langkah-langkah model pembelajaran <i>Treffinger</i> berbasis media komik dan evaluasi menulis cerita fantasi
		Efektivitas dan efisiensi model dalam pembelajaran menulis	a. Kesistematisan model pembelajaran <i>Treffinger</i> berbasis media komik dan tahapan menulis teks cerita fantasi dalam materi menulis cerita fantasi b. Kesesuaian antartahap model pembelajaran <i>Treffinger</i> berbasis media komik dalam pembelajaran menulis cerita fantasi b. Langkah-langkah kegiatan dalam model pembelajaran <i>Treffinger</i> berbasis media komik dapat mendorong siswa berani bertanya c. Langkah-langkah kegiatan dalam model pembelajaran <i>Treffinger</i> berbasis media komik dapat mendorong siswa berani mengemukakan pendapat kreatifnya
		Penyajian langkah-langkah kegiatan dari model	a. Kesesuaian teori menulis cerita fantasi yang disajikan dalam model pembelajaran <i>Treffinger</i> berbasis media komik dengan tingkat pemahaman siswa. b. Kesesuaian pemilihan media komik cerita fantasi dengan tingkat pemahaman siswa
3	Kelayakan model <i>Treffinger</i> berbasis komik terhadap tingkat pemahaman	Kesesuaian model/tahap dengan tingkat pemahaman siswa	a. Latihan menulis teks cerita fantasi yang dikembangkan dapat membimbing dan merangsang siswa berpikir kreatif b. Ketepatan perintah, petunjuk, dan penjelasan pada setiap kegiatan dalam masing-masing tahapan model pembelajaran <i>Treffinger</i> berbasis media komik c. Bahasa yang digunakan dalam model pembelajaran

dan kebutuhan siswa		<i>Treffinger</i> berbasis media komik sesuai dengan tingkat pemahaman siswa
		d. Kesesuaian teori menulis cerita fantasi yang disajikan dalam model pembelajaran <i>Treffinger</i> berbasis media komik dengan tingkat pemahaman siswa.
		e. Teori yang dipaparkan sudah jelas dan sesuai sehingga siswa dapat memahami konsep dan materi menulis
		f. Langkah-langkah kegiatan dalam model pembelajaran <i>Treffinger</i> berbasis media komik sesuai dengan kebutuhan siswa dalam menulis cerita fantasi
		g. Latihan-latihan yang dikembangkan dapat membimbing siswa untuk terampil menulis cerita fantasi
	Akurasi model	a. Komik yang dipilih sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan psikologis siswa
		b. Teori yang dipaparkan sudah jelas dan sesuai sehingga siswa dapat memahami konsep dan materi menulis
		c. Langkah-langkah pada model <i>Treffinger</i> berbasis media komik dapat membantu siswa memiliki pengetahuan awal tentang teks yang akan ditulis
		d. Langkah-langkah pada model pembelajaran <i>Treffinger</i> berbasis media komik dapat membimbing siswa terampil menulis
		e. Komik berjenis cerita fantasi yang dipilih memiliki kemenarikan visual
	Kesesuaian media (komik) sebagai penunjang model pembelajaran	a. Komik disertai dengan kosakata dan percakapan yang jelas
		b. Teks yang dipilih adalah teks yang menggunakan kosakata yang dipahami oleh siswa
		c. Teks yang dipilih adalah cerita fantasi yang memiliki struktur cerita fantasi secara lengkap (orientasi, komplikasi, dan resolusi)

Setelah diberikan perkakuan dengan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik, siswa selaku praktisi diberikan angket. Angket ini berisi sepuluh pertanyaan untuk mengukur pendapat mereka terkait model tersebut. Siswa mengisi kolom bagian *Sangat Setuju* (skor 4), *Setuju* (skor 3), *Tidak Setuju* (skor 2), dan *Sangat Tidak Setuju* (skor 1). Hasil angket kemudian dianalisis sehingga peneliti mendapat gambaran kepuasan siswa. Agar lebih jelasnya, angket secara lengkap dapat dilihat di lampiran. Namun, berikut dilampirkan kisi-kisinya.

Tabel 3.12
Kisi-kisi Uji Praktisi (Siswa)

Setelah Belajar dengan Model Pembelajaran *Treffinger* Berbasis Media Komik

No.	Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya merasa pembelajaran menulis cerita fantasi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia memberikan banyak manfaat.				
2.	Saya merasa pembelajaran menulis cerita fantasi berbasis media komik sangat menarik karena saya dapat langsung melihat ekspresi tokoh.				
3.	Saya merasa media komik yang dimanfaatkan dalam pembelajaran menulis cerita fantasi memudahkan saya untuk menemukan ide/gagasan yang akan ditulis.				
4.	Saya merasa lembar "Ideku" yang digunakan memudahkan saya menggali ide cerita fantasi menjadi pokok-pokok pikiran.				
5.	Saya merasa lembar "Ideku" yang digunakan memudahkan saya saat mengembangkan alur cerita fantasi yang akan ditulis.				
6.	Setelah memahami dan menerapkan model pembelajaran <i>Treffinger</i> berbasis media komik saya menjadi tahu tahapan yang dilakukan sebelum menulis.				
7.	Model pembelajaran <i>Treffinger</i> berbasis media komik membuat saya lebih mudah menulis cerita fantasi.				
8.	Model pembelajaran <i>Treffinger</i> berbasis media komik membuat pembelajaran menulis cerita fantasi menjadi lebih menyenangkan.				
9.	Model pembelajaran <i>Treffinger</i> berbasis media komik membuat saya mudah menulis kembali informasi yang diperoleh dari hasil bacaan komik.				
10.	Saya merasa termotivasi menulis cerita fantasi karena langkah-langkah dalam model pembelajaran <i>Treffinger</i> dapat melatih saya untuk berpikir kreatif.				

Selain beberapa instrumen tersebut, dalam penelitian ini juga digunakan instrumen-instrumen yang berkaitan dengan pembelajaran menulis cerita fantasi dengan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik. Instrumen tersebut

berupa lembar “Koran” (pokok pikiran) yang hanya digunakan pada uji coba terbatas, lembar “Ideku”, dan lembar “Cerita Fantasiku”. Lembar “Koran” atau pokok pikiran berisi pertanyaan umum tentang komik yang mencakup 5W+1H yaitu *who* (siapa) *what* (apa), *when* (kapan), *where* (di mana), *why* (mengapa), dan *how* (bagaimana). Lembar “Ideku” berisi kotak-kotak terkait unsur intrinsik cerita fantasi (tokoh, latar, tema, sudut pandang, dan amanat) serta struktur cerita fantasi (orientasi, komplikasi, dan resolusi). Sementara itu, lembar “Cerita Fantasiku” digunakan siswa untuk menulis cerita fantasi secara utuh. Semua lembar instrumen ini dapat dilihat pada bagian lampiran.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui wawancara, pedoman observasi, dan observasi. Berikut penjelasannya.

1. Wawancara

Wawancara dilakukan pada studi pendahuluan dan uji kelayakan. Kegiatan wawancara dilakukan untuk mengetahui gambaran awal tentang kondisi saat ini. Pada studi pendahuluan, peneliti melakukan wawancara dengan guru melalui pertanyaan berdasarkan pedoman wawancara. Rancangan pertanyaan yang disusun mengarah pada kondisi pembelajaran menulis di sekolah. Wawancara juga diberikan kepada uji kelayakan oleh ahli dan praktisi. Dalam tahap uji kelayakan, pertanyaan dalam pedoman wawancara mengarah pada data yang ingin diperoleh yaitu komentar, kritik, dan saran untuk perbaikan produk berupa model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik dalam pembelajaran menulis cerita fantasi.

2. Pedoman Observasi

Pedoman observasi digunakan pada tahap uji lapangan saat model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik yang diterapkan oleh guru. Pedoman observasi ini bertujuan untuk mendeskripsikan informasi mengenai respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik dalam pembelajaran menulis cerita fantasi.

3. Tes

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes berupa uraian. Tes tersebut berupa prates yang dilakukan agar dapat diketahui kemampuan awal siswa dalam menulis cerita fantasi. Selain itu, dalam penelitian ini dilakukan pascates untuk menilai keterampilan menulis cerita fantasi siswa dengan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik.

4. Angket

Angket merupakan pengumpul data penelitian berupa sejumlah pertanyaan yang diberikan secara tertulis kepada subjek penelitian. Di dalam penelitian ini, penyebaran angket berupa daftar pertanyaan yang dilakukan pada tahap pendahuluan untuk mendapatkan data berupa informasi pembelajaran menulis yang selama ini dilakukan. Adapun bentuk angket yang digunakan pada studi pendahuluan adalah angket berstruktur yang dilengkapi beberapa pertanyaan terbuka. Siswa pada tahap ini memilih salah satu jawaban yang tersedia dan untuk beberapa soal tertentu siswa juga memberikan pendapatnya.

I. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, dihasilkan dua jenis data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data secara kualitatif dilakukan untuk menganalisis data verbal yang diperoleh dari wawancara informal, catatan tertulis berupa komentar, kritik, dan saran tertulis pada angket dan pedoman observasi. Teknik kuantitatif dilakukan untuk menganalisis data numerik berupa skor yang diperoleh dari angket dan uji keefektifan produk. Analisis data dilakukan setelah semua data terkumpul, berikut penjelasannya.

Berdasarkan tujuan untuk menjawab rumusan masalah profil pembelajaran menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Daarut Tauhiid Bandung, peneliti melakukan pengamatan terhadap silabus dan RPP yang digunakan guru. Pengamatan terhadap pembelajaran terlangsung ini diberikan skor 4 apabila 86—100% sesuai kondisi ideal. Skor 3 diberikan apabila 76—85% sesuai kondisi ideal. Skor 2 diberikan apabila 56—74% sesuai kondisi ideal. Sementara itu, skor 1 diberikan apabila < 50% yang sesuai kondisi ideal. Peneliti menemukan bahwa

hanya rata-rata skor yang diperoleh adalah 3 dan 4 karena guru dalam pelaksanaan berpedoman kepada konsep pemerintah.

Selanjutnya, peneliti menganalisis pelaksanaan pembelajaran dan membagikan angket yang ditujukan untuk guru dan siswa. Angket tersebut dianalisis secara kuantitatif melalui perhitungan persentase. Perhitungan persentase tersebut dilakukan terhadap data berupa (1) ketertarikan guru mengenai pengembangan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik pada keterampilan menulis cerita fantasi dan (2) hasil angket tanggapan siswa mengenai kendala yang dihadapi siswa selama ini dan tanggapan mereka atas pengintegrasian media komik dalam pembelajaran menulis cerita fantasi. Angket ini secara jelas dapat dilihat pada bagian lampiran.

Sementara itu, untuk menjawab rumusan masalah perencanaan dalam pengembangan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik pada keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Daarut Tauhiid Bandung, data diolah melalui teknik analisis deskriptif kualitatif. Teknik tersebut digunakan untuk mendeskripsikan (1) konsep pengembangan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik, (2) rasionalisasi pengembangan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik, dan (3) desain awal model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik. Deskripsi mengenai perencanaan dalam penelitian ini dipaparkan secara naratif dan dilengkapi beberapa bagan untuk memperjelas uraian analisis.

Rumusan masalah terkait pelaksanaan dalam pengembangan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik pada keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Daarut Tauhiid Bandung juga diolah melalui teknik analisis deskriptif kualitatif. Peneliti mendeskripsikan pelaksanaan pengembangan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik yang mencakup beberapa data kualitatif seperti (1) draf awal, (2) pelaksanaan uji coba terbatas, (3) revisi hasil uji coba terbatas, (4) pelaksanaan uji coba luas, (5) revisi hasil uji coba luas, dan (6) draf final pengembangan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik pada keterampilan menulis cerita fantasi.

Selanjutnya, untuk menjawab rumusan masalah terkait keefektivitasan dalam pengembangan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik, pada penelitian ini dilakukan perhitungan terhadap hasil validasi ahli (*expert judgment*) yang dianalisis dengan rumus dan konvensi tingkat skala 4 sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase kelayakan produk

\sum = jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh item

$\sum Xi$ = jumlah keseluruhan skor maksimum dalam satu item

Hasil validasi dari ahli model pembelajaran, ahli menulis, ahli media komik, dan guru menunjukkan bahwa model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik yang peneliti kembangkan berkualifikasi *Sangat Layak* sehingga dapat diimplementasikan. Hal ini diketahui berdasarkan nilai persentase (P) yang secara keseluruhan sudah diinterpretasikan. Interpretasi tersebut berpedoman kepada kriteria menurut Sugiyono (2010, hlm. 208) sebagai berikut.

Tabel 3.13
Analisis dan Kualifikasi Produk

Persentase	Kualifikasi	Tindak Lanjut
85%-100%	Sangat layak	Implementasi
75%-84%	Layak	Implementasi
55%-74%	Cukup layak	Revisi
<55%	Kurang layak	Diganti

Keefektivan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik juga dilihat dari hasil keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Daarut Tauhiid Bandung. Hasil tersebut dihasilkan berupa data kuantitatif, yaitu nilai tes cerita fantasi yang diolah menggunakan teknik analisis kuantitatif dengan prosedur statistik. Pengolahan data statistik dalam penelitian ini dianalisis melalui aplikasi atau *software* statistik, yaitu program SPSS (*Statistical Package for Social Sciences*) for windows versi 20. Berkaitan dengan pengolahan data statistik

tersebut, untuk mengetahui adanya peningkatan keterampilan menulis cerita fantasi setelah diterapkan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik dianalisis melalui uji t. Namun, sebagai syarat bahwa data telah memenuhi kriteria untuk dianalisis uji t, data kuantitatif dalam penelitian ini pun dianalisis terlebih dahulu melalui uji normalitas dan homogenitas yang dijabarkan sebagai berikut.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui sifat data dilihat dari penyebaran datanya, yakni data berdistribusi normal atau tidak normal. Dalam penelitian ini, pengujian dilakukan dengan menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*. Data dari kegiatan uji efektifitas produk dianalisis secara statistik menggunakan uji *t paired sample t-test* karena pada tahap uji coba terbatas di kelas VII B diketahui bahwa sebaran data normal. Nilai signifikansi prates adalah 0,265 dan pascates adalah 0,115 yang artinya H_0 diterima karena lebih besar dari 0,05.

Sementara itu, uji normalitas pada tahap uji coba luas menunjukkan hasil berikut. *Pertama*, di kelas VII A nilai signifikansi yang didapat adalah 0,018 yang lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak. Artinya, data tidak berdistribusi normal sehingga digunakan uji statistik nonparametrik dengan uji *Mann Whitney*. *Kedua* di kelas VII C data berdistribusi normal dengan nilai 0,69 yang lebih besar dari 0,05. Sehubungan dengan hal tersebut, pedoman pengambilan keputusan uji normalitas pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Hipotesis Statistik dalam Pengambilan Keputusan Uji Normalitas

H_0 : Data berasal dari distribusi normal

H_1 : Data berasal distribusi tidak normal

b. Kriteria Pengambilan Keputusan Uji Normalitas

nilai Sig. Atau signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak

nilai Sig. Atau signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima

2. Uji Homogenitas

Apabila data yang didapatkan berdistribusi normal pada uji normalitas, langkah selanjutnya adalah melakukan uji parametrik dengan melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi data adakah sama atau tidak. Hasil analisis menunjukkan pada tahap uji coba terbatas nilai probabilitas mean adalah 0,998 yang lebih besar dari 0,05 sehingga nilai signifikansi yang didapat adalah 0,018 yang lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 diterima. Jadi, dapat diinterpretasikan data uji homogenitas memiliki varians yang sama. Sementara itu, pada tahap uji coba luas tidak dilakukan uji homogenitas karena sudah menggunakan uji nonparametrik pada tahap uji normalitas. Sehubungan dengan hal tersebut, pedoman pengambilan keputusan uji homogenitas pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Hipotesis Statistik dalam Pengambilan Keputusan untuk Uji Homogenitas

H_0 : Data berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varian sama (homogen)

H_1 : Data berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varian tidak sama (tidak homogen)

b. Kriteria Pengambilan Keputusan untuk Uji Homogenitas

Nilai Sig. atau signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak

Nilai Sig. atau signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima

3. Uji t

Setelah dilakukan uji prasyarat yang terdiri atas uji normalitas (data berdistribusi normal) dan uji homogenitas (data memiliki varian yang sama atau homogen), data kuantitatif baru dapat dianalisis dengan teknik uji t . Uji t yang peneliti gunakan menggunakan uji t dua sampel independen. Uji t dalam penelitian ini diharapkan memperoleh bukti statistik yang dapat menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dari perbandingan hasil tes belajar pada setiap tahapan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini hasil menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil pretes dengan hasil pascates pada uji coba terbatas dan uji coba luas. Perbedaan ini diketahui setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik.

Sehubungan dengan teknik analisis data melalui uji t, data prates (kelas VII B) dari tahap uji coba terbatas dibandingkan dengan data nilai pascates untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran yang diterapkan pada tahap uji coba terbatas itu. Data menunjukkan nilai Sig. (2 tailed) = 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi sehingga H_0 ditolak karena lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan model pembelajaran yang dikembangkan penelitian ini efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi. Sehubungan dengan hal itu, pedoman pengambilan keputusan uji t (*Levene's Test*) di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Hipotesis Statistik dalam Pengambilan Keputusan untuk Uji t

H_0 : Kedua populasi identik atau tidak berbeda secara signifikan

H_1 : Kedua populasi tidak identik atau tidak berbeda secara signifikan

b. Kriteria Pengambilan Keputusan untuk Uji t

Statistik Uji : Uji t untuk dua sampel independen (*two independent sample t-test*)

Kriteria Uji : tolak H_0 jika Sig. $< \alpha = 0,05$ dan terima H_1 jika Sig. $> \alpha = 0,05$.

Pada bagian ini juga dijelaskan apabila sampel tidak berasal dari populasi yang normal dan homogen, maka analisis yang digunakan adalah analisis statistik non parametrik, yaitu Uji *Mann Whitney U*. Analisis dengan cara ini ekuivalen dengan Uji Jumlah Peringkat Wilcoxon yang merupakan alternatif dari uji t dua sampel independen. Tujuannya adalah untuk membandingkan dua sampel independen dengan skala ordinal atau skala interval tetapi tidak berdistribusi normal. Berkaitan dengan pengujian ini, pengembangan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik dengan uji *Mann Whitney U* terjadi pada tahap uji coba luas.

Pengolahan data dengan menggunakan uji *Mann Whitney* ini menggunakan uji hipotesis satu sisi (*one-tailed test*) untuk sisi atas dengan hipotesis sama dengan uji t parametrik. Uji ini bertujuan untuk melihat hasil

analisis dengan cara mendapatkan nilai p-value, tampilan p-value pada SPSS adalah untuk uji dua sisi (*two-tailed*), sehingga untuk uji satu sisi membagi dua menjadi $p\text{-value}/2$. Kemudian, hasilnya dibandingkan dengan nilai kepercayaan $\alpha = 0,05$, Jika $p\text{-value}/2 < 0,05$ maka H_0 ditolak atau H_1 diterima, begitu juga sebaliknya.

Berdasarkan tujuan untuk menjawab rumusan masalah terakhir, yaitu produk akhir model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik, peneliti membaginya menjadi tujuh konsep. Tujuh konsep tersebut berupa (1) rasional, (2) tujuan, (3) prinsip dasar, (4) dampak instruksional dan dampak penyerta, (5) sintaks, (6) evaluasi, dan (7) RPP yang telah disenyawai dengan model pembelajaran *Treffinger* berbasis media komik. RPP yang dihadirkan merupakan bentuk draf final dan sudah melalui proses validasi ahli dan guru yang menjadi observer dalam penelitian ini.