

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Bentuk desain eksperimen yang digunakan adalah *quasi experimental design* (eksperimen semu). Penelitian ini melibatkan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dikatakan eksperimen kuasi karena pada kelas kontrol tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Arikunto (2006, hlm. 3) menjelaskan bahwa metode eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek yang diselidiki. Alasan penggunaan metode eksperimen kuasi ini, karena karakter metode ini mengujicobakan suatu model pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen. Dalam hal ini, mengujicobakan sebuah model pemecahan masalah secara kreatif (*creative problem solving*) dengan teknik curah gagasan secara tertulis (*brainwriting*) berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran menulis cerpen.

Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design* yang desainnya hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2015, hlm. 116). Berikut gambaran penelitian desain *nonequivalent control group design*.

<i>Treatment Group</i>	O ₁	X	O ₂
<i>Control group</i>	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

X = Perlakuan

O₁ = Prates di kelas eksperimen

O₂ = Pascates di kelas eksperimen

O₃ = Prates di kelas kontrol

O₄ = Pascates di kelas kontrol

Andi Afriza Ds, 2017

PENERAPAN MODEL PEMECAHAN MASALAH SECARA KREATIF DENGAN TEKNIK CURAH GAGASAN SECARA TERTULIS (BRAINWRITING) DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Desain ini di dalamnya menggunakan dua kelompok yang dipilih tidak secara acak dengan menetapkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemudian kedua kelompok tersebut sebelum diberikan perlakuan (X) untuk mengetahui kemampuan awal diberikan prastes. Hasilnya diolah adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah itu, kelompok eksperimen diberikan perlakuan (X), sementara kelompok kontrol berjalan seperti biasa, kemudian diberikan pascates.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan prosedur atau langkah-langkah yang sesuai dalam penelitian eksperimen. Peneliti terlebih dahulu menentukan rencana penelitian yang pada intinya menetapkan masalah penelitian dan variabel yang akan diteliti. Adapun variabel yang ditetapkan dalam penelitian ini berupa variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yaitu model pemecahan masalah secara kreatif (*creative problem solving*) dengan teknik curah gagasan secara tertulis (*brainwriting*), sedangkan variabel terikat yakni pembelajaran menulis cerpen berbasis pendidikan karakter. Selanjutnya, peneliti merumuskan masalah dari masalah yang ditetapkan sebelumnya.

Langkah berikutnya yakni merancang hipotesis kemudian menetapkan metode, desain, menentukan sampel penelitian, instrumen penelitian, dan menentukan teknik analisis data atau statistik yang akan digunakan. Dalam hal ini instrumen penelitian, sebelum penelitian dilaksanakan terlebih dahulu dilakukan validasi terhadap instrumen tersebut. Adapun jenis validasi yang digunakan ialah validasi konstruk, yaitu dengan meminta penilaian ahli (*expert judgement*).

Setelah beberapa langkah tersebut di atas terealisasi, peneliti melakukan proses pengambilan data dengan tahapan-tahapan berikut.

1. Peneliti mengadakan tes awal pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan tujuan untuk melihat keterampilan menulis cerpen siswa pada tahap awal.
2. Peneliti melaksanakan pembelajaran keterampilan menulis cerpen di kelas eksperimen dan di kelas kontrol. Untuk kelas eksperimen diberlakukan

Andi Afriza Ds, 2017

PENERAPAN MODEL PEMECAHAN MASALAH SECARA KREATIF DENGAN TEKNIK CURAH GAGASAN SECARA TERTULIS (BRAINWRITING) DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

perlakuan model pemecahan masalah secara kreatif dengan menggunakan teknik curah gagasan secara tertulis (*brainwriting*) berbasis pendidikan karakter. Sedangkan di kelas kontrol diberlakukan pembelajaran dengan teknik konvensional.

3. Setelah melaksanakan pembelajaran dilakukan, peneliti memberikan tes akhir di kedua kelas yang diteliti. Tes ini bertujuan untuk melihat perbedaan keterampilan menulis cerpen antara siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selain itu tes akhir ini bertujuan untuk melihat pengaruh model pemecahan masalah secara kreatif (*creative problem solving*) dengan menggunakan teknik curah gagasan secara tertulis (*brainwriting*) dalam pembelajaran cerpen berbasis pendidikan karakter.

Selanjutnya, setelah data penelitian diperoleh peneliti melakukan penganalisisan data. Adapun tahapan-tahapan dalam menganalisis data adalah sebagai berikut.

1. Menganalisis cerpen hasil tulisan siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen berdasarkan kriteria penilaian yang sudah ditentukan.
2. Menilai cerpen hasil tulisan siswa berdasarkan pedoman penilaian yang telah ditentukan untuk memperoleh gambaran kuantitatif mengenai kemampuan siswa dalam menulis cerpen. selanjutnya menguji data secara statistik untuk memperoleh gambaran tentang perbedaan yang signifikan antara siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen.

C. Definisi Operasional

Definisi operasional yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu: model pemecahan masalah secara tertulis (*creative problem solving*) dengan teknik curah gagasan secara tertulis (*brainwriting*) dalam pendidikan karakter dan pembelajaran menulis cerpen berbasis pendidikan karakter. Penjelasan mengenai beberapa definisi operasional tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Model pemecahan masalah secara tertulis (*creative problem solving*) dengan teknik curah gagasan secara tertulis (*brainwriting*) adalah teknik pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dalam menyelesaikan

masalah secara kreatif dengan menuliskan ide-ide di atas kertas dan bertukar ide secara tertulis.

2. Kemampuan menulis cerpen adalah kemampuan siswa menulis cerpen yang ditandai dengan: (1) kelengkapan aspek formal cerpen berupa judul, nama pengarang, dialog, narasi; (2) kelengkapan unsur intrinsik cerpen berupa fakta cerita (plot, tokoh, dan latar), sarana cerita (sudut pandang, penceritaan, gaya bahasa, pengembangan tema yang relevan dengan judul); (3) keterpaduan unsur/struktur cerpen berupa kaidah plot, dimensi tokoh, dimensi latar; (4) kesesuaian penggunaan bahasa cerpen berupa: kaidah EYD, keajekan penulisan, ragam bahasa yang disesuaikan dengan dimensi tokoh dan latar.
3. Pendidikan karakter adalah proses pembelajarannya menanamkan pendidikan karakter (nilai-nilai karakter) dengan tujuan meningkatkan kecerdasan emosi siswa, sehingga mengantarkannya pada kesuksesan hidup.

D. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015, hlm. 117). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kateman, yang terdiri dari 8 kelas, setiap kelas terdiri dari 32-33 siswa. SMA Negeri 1 Kateman beralamat di Jalan Pendidikan, Kecamatan Kateman, Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau 29255.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IA 2 dan XI IA 3 . Dalam rancangan eksperimen kuasi tidak dilakukan secara acak. Alasan menentukan teknik sampel tersebut karena populasi memiliki kesamaan: 1) jumlah siswa, 2) kemampuan hasil belajar, 3) karakter, dan 4) fasilitas dalam pembelajaran. Kebijakan ini diambil dengan pertimbangan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2015, hlm. 118). Dengan demikian, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling purposive* yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2015, hlm.124).

Andi Afriza Ds, 2017

PENERAPAN MODEL PEMECAHAN MASALAH SECARA KREATIF DENGAN TEKNIK CURAH GAGASAN SECARA TERTULIS (BRAINWRITING) DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

E. Teknik pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan dua cara pengumpulan data, yaitu tes tertulis membuat cerpen dan nontes (angket dan observasi). Tujuannya, dengan menggunakan alat tes tersebut akan diperoleh data yang lengkap tentang keefektifan penerapan model pemecahan masalah secara kreatif (*creative problem solving*) dengan teknik curah gagasan secara tertulis (*brainwriting*) dalam pembelajaran menulis cerpen berbasis pendidikan karakter.

1. Teknik Tes

Dalam penelitian ini data yang diperlukan berupa cerpen karya siswa. Oleh karena itu, teknik yang relevan dengan data yang akan dikumpulkan adalah tes. Teknik pengumpulan data berupa tes dilakukan dengan dua tahap, yakni tes awal dan tes akhir. Tes awal berupa tes keterampilan menulis cerpen sebelum diberi perlakuan. Tujuan tes ini adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan melalui penerapan model pemecahan masalah secara kreatif (*creative problem solving*) dengan teknik curah gagasan secara tertulis (*brainwriting*) berbasis pendidikan karakter. Tes akhir berupa tes keterampilan menulis cerpen setelah diberi perlakuan. Tujuan tes ini adalah untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan melalui penerapan model pemecahan masalah secara kreatif (*creative problem solving*) dengan teknik curah gagasan secara tertulis (*brainwriting*) berbasis pendidikan karakter.

2. Angket

Angket digunakan untuk menggali respons siswa terhadap pembelajaran. Angket berisi daftar pertanyaan yang harus dijawab siswa, yang berkenaan dengan proses pembelajaran. Jawaban yang tersedia berupa jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (ST), sangat tidak setuju (STS). (Data terlampir).

3. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian penerapan model pemecahan secara kreatif (*creative problem solving*) dengan teknik curah gagasan secara tertulis (*brainwriting*) yang dikembangkan dalam pembelajaran. Selain itu, model dan teknik ini juga digunakan untuk mengamati partisipasi siswa dan guru dalam pembelajaran.

Andi Afriza Ds, 2017

PENERAPAN MODEL PEMECAHAN MASALAH SECARA KREATIF DENGAN TEKNIK CURAH GAGASAN SECARA TERTULIS (BRAINWRITING) DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

F. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data dilakukan setelah semua data terkumpul. Adapun langkah-langkah dalam pengolahan data adalah sebagai berikut.

1. Menganalisis hasil pretes dan pascates berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Kemudian, data pretes dan pascates dianalisis dan ditabulasikan.
2. Menentukan skor pretes dan pascates kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Menjumlahkan ketiga nilai dari ketiga penilai kemudian dirata-ratakan.
4. Melakukan uji reliabilitas antarpemimbang. Uji reliabilitas ini didasarkan pada skor yang telah diolah menjadi nilai.
5. Uji normalitas dimaksud untuk menguji kenormalan data yang diperoleh dari hasil penelitian. Uji normalitas ini juga dilakukan untuk mengetahui uji yang digunakan selanjutnya. Tujuan uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah distribusi sebuah data mengikuti atau mendekati distribusi normal, yakni distribusi data dengan bentuk lonceng (*bell shaped*). Santoso (2003, hlm.45) menyatakan bahwa data yang baik adalah data yang mempunyai pola seperti distribusi normal, yakni distribusi data tersebut tidak menceng ke kiri dan ke kanan. Uji-t dapat dilakukan dengan bantuan SPSS 16, yaitu dengan menggunakan uji *Kormologorov-Smirnov*. Uji dengan cara ini dilakukan dengan membandingkan tingkat probabilitas (sig) dengan nilai (α). Hipotesis pengujian uji normalitas dengan menggunakan *Kormologorov-Smirnov* adalah sebagai berikut.

H_0 : angka signifikan (sig) < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal

H_a : angka signifikan (sig) > 0,05 maka data berdistribusi normal

Apabila data berdistribusi tidak normal, maka pengujiannya menggunakan uji non parametrik untuk dua sampel yang saling bebas sebagai pengganti uji-t, yaitu uji *Mann-Whitney U*.

6. Setelah melakukan uji normalitas, apabila data yang didapatkan berdistribusi normal. Langkah selanjutnya adalah melakukan uji statistik parametrik dengan melakukan uji homogenitas terlebih dahulu. Uji homogenitas dilakukan untuk membuktikan bahwa data berasal dari varians yang sama. berikut ini adalah langkah-langkah dalam melaksanakan uji homogenitas.

Hipotesis uji yang digunakan adalah sebagai berikut:

Andi Afriza Ds, 2017

PENERAPAN MODEL PEMECAHAN MASALAH SECARA KREATIF DENGAN TEKNIK CURAH GAGASAN SECARA TERTULIS (BRAINWRITING) DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

H_0 : Data tidak homogen

H_a : Data Homogen

Dengan H_0 adalah skor kedua kelompok memiliki variansi tidak homogen dan H_a adalah skor kedua kelompok memiliki variansi homogen. Tingkat homogenitas dapat diketahui dengan membandingkan angka signifikan (sig) dengan nilai alpha (α), dengan kriteria angka signifikan (sig) lebih besar dari α (0,05), maka H_0 ditolak, sebaliknya jika angka signifikan (sig) lebih kecil dari α (0,05) maka H_0 diterima.

7. Uji Hipotesis dengan Uji-t

Setelah diketahui kedua data berdistribusi normal, maka pengolahan data dilanjutkan dengan menggunakan uji-t. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t satu sisi untuk sisi atas. Pada uji-t ini menggunakan uji-t dua sampel independen. Penggunaan *software* SPSS 16 juga dapat sekaligus melakukan uji hipotesis Levene's Test yang bertujuan untuk mengetahui apakah asumsi kedua varians sama besar terpenuhi atau tidak terpenuhi dengan hipotesis:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan signifikan kemampuan menulis cerpen siswa yang menggunakan model pemecahan masalah secara kreatif (*creative problem solving*) dengan teknik curah gagasan secara tertulis (*brainwriting*) berbasis pendidikan karakter dibandingkan dengan siswa yang menggunakan teknik konvensional.

H_a : Terdapat perbedaan signifikan kemampuan menulis cerpen siswa yang menggunakan model pemecahan masalah secara kreatif (*creative problem solving*) dengan teknik curah gagasan secara tertulis (*brainwriting*) berbasis pendidikan karakter dibandingkan dengan siswa yang menggunakan teknik konvensional.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan menjadi mudah karenanya (Arikunto, 2006, hlm. 149). Adapun dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut.

Andi Afriza Ds, 2017

PENERAPAN MODEL PEMECAHAN MASALAH SECARA KREATIF DENGAN TEKNIK CURAH GAGASAN SECARA TERTULIS (BRAINWRITING) DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Instrumen Perlakuan

a. Ancangan Model

Ancangan model merupakan langkah awal dalam penyusunan sebuah instrumen. Ancangan model dapat dijadikan landasan pada sebuah instrumen penelitian. Dalam ancangan model ini diuraikan rasional, tujuan, sintaks pembelajaran, serta evaluasi dari sebuah model pembelajaran yang digunakan, yaitu model pembelajaran pemecahan masalah secara kreatif (*creative problem solving*) dengan menggunakan teknik curah gagasan secara tertulis (*brainwriting*) berbasis pendidikan karakter.

1) Rasional

Strategi pemecahan masalah kreatif dalam penyelesaian masalah mengandung makna tentang cara yang dikerahkan oleh seseorang dalam berpikir kreatif dengan tujuan menyelesaikan permasalahan secara kreatif dalam implementasinya, pemecahan masalah dilakukan melalui solusi kreatif. Menurut Noller dalam Suryosubroto (2009, hlm. 199) solusi kreatif sebagai upaya pemecahan masalah yang dilakukan melalui sikap dan pola pikir kreatif, memiliki banyak alternatif pemecahan masalah, terbuka dalam perbaikan, menumbuhkan kepercayaan diri, keberanian, keberanian menyampaikan pendapat, berpikir divergen dan fleksibel dalam upaya pemecahan masalah. Sejalan dengan hal ini, Treffinger (2003, hlm.2) menyatakan bahwa pemecahan masalah secara kreatif adalah salah satu model yang dapat membantu siswa memecahkan sebuah masalah dan mengatur perubahannya secara kreatif. Model ini dapat membantu siswa untuk merealisasikan tujuan atau imajinasinya menjadi kenyataan. Model pembelajaran pemecahan masalah secara kreatif ini menuntut siswa untuk aktif sehingga dalam pembelajaran siswa mampu mengeluarkan kemampuan-kemampuan yang dimiliki untuk memecahkan masalah yang belum mereka temui.

Uraian di atas jelas dapat dijadikan dasar bahwa model pembelajaran pemecahan masalah secara kreatif (*creative problem solving*) menstimulus siswa untuk memecahkan masalah secara kreatif dan mengembangkan tanggapannya.

Selain itu, model pembelajaran ini, dinilai relevan dengan pembelajaran menulis.

Andi Afriza Ds, 2017

PENERAPAN MODEL PEMECAHAN MASALAH SECARA KREATIF DENGAN TEKNIK CURAH GAGASAN SECARA TERTULIS (BRAINWRITING) DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Hal ini disebabkan keterampilan menulis menggunakan keterampilan berpikir dan mengeluarkan ide-ide. Salah satu proses menulis yang relevan dengan model ini adalah menulis cerpen.

Komponen lain yang membuat model ini berbeda adalah penggolaborasian model pemecahan masalah secara kreatif dengan menggunakan teknik curah gagasan secara tertulis (*brainwriting*). Dalam pemecahan masalah siswa menggunakan teknik curah gagasan secara tertulis dalam diskusi kelompok. Menurut Michalko (2004, hlm. 315), *brainwriting* adalah sebuah pendekatan curah gagasan, saat sebuah kelompok menghasilkan ide-ide secara tertulis. Curah gagasan secara tertulis (*brainwriting*) juga menempatkan penekanan, lebih tegas daripada secara lisan (*brainstorming*), yang saling mendukung ide satu sama lain. hampir semua variasi di dalamnya didasarkan sekitar prinsip ini. *Brainwriting* mirip dengan *brainstorming* versi tertulis, namun dengan penekanan kuat dalam membangun ide masing-masing. *Brainwriting* kurang akan spontanitas, namun memberikan semua orang masukan yang sama (*brainstorming*) dapat mendukung siapapun yang dapat bersuara paling keras). Hal ini senada dengan pendapat Brahm dan Kleiner dalam Wilson (2013, hlm. 44) *brainwriting* adalah metode untuk cepat menghasilkan ide-ide dengan meminta peserta untuk menuliskan ide-ide mereka di atas kertas dan bertukar ide tertulis daripada mengutarakan ide secara lisan seperti yang terjadi pada teknik *brainstorming* tradisional.

Sementara itu, model ini diharapkan menjadi bekal dan pendorong baginya menjadi pembelajar yang aktif dan kreatif, religius, disiplin, kerja keras, demokratis, dan tanggung jawab. Kemudian, bagi guru dalam model ini adalah fasilitator yang mengarahkan siswa dengan menyediakan dan memfasilitasi sumber-sumber belajar yang relevan dalam kegiatan pembelajaran seperti buku, gambar foto, internet, dll.

2) Tujuan

Berdasarkan rasional model yang telah dipaparkan, tujuan model pemecahan masalah secara kreatif (*creative problem solving*) dengan menggunakan teknik pemecahan masalah secara tertulis (*brainwriting*) dalam

Andi Afriza Ds, 2017

PENERAPAN MODEL PEMECAHAN MASALAH SECARA KREATIF DENGAN TEKNIK CURAH GAGASAN SECARA TERTULIS (BRAINWRITING) DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran menulis cerpen berbasis pendidikan karakter adalah sebagai berikut.

- a) Meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek berdasarkan tokoh, alur, latar, sudut pandang penceritaan, dan unsur intrinsik lainnya.
- b) Mewadahi beragam karakter siswa sehingga kemampuan belajar siswa dapat lebih optimal.
- c) Meningkatkan stimulus siswa untuk memecahkan masalah secara kreatif dan mengembangkan tanggapannya.
- d) Menciptakan kebebasan siswa dalam menuangkan ide-ide di atas kertas sehingga kreativitas siswa dapat muncul.

3) Prinsip Dasar

Model pembelajaran pemecahan masalah secara kreatif (*creative problem solving*) dengan teknik curah gagasan secara tertulis (*brainwriting*) berbasis pendidikan karakter memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah dalam kelompoknya. Adapun prinsip dasar pemecahan masalah secara kreatif (*creative problem solving*) dengan teknik curah gagasan secara tertulis (*brainwriting*) dalam pembelajaran menulis cerpen berbasis pendidikan karakter adalah sebagai berikut.

- a) Membangun kemampuan siswa dalam menemukan ide sebanyak-banyaknya.
- b) Mampu memberikan ide sesama teman, hal ini menciptakan karakter siswa dalam proses pembelajaran.
- c) Mengembangkan kemampuan siswa dalam mengombinasikan setiap ide yang satu dengan ide yang lainnya menjadi sebuah peta pikiran.
- d) Memfasilitasi siswa untuk mengubah ide menjadi tulisan melalui peta pikiran yang telah mereka buat.
- e) Mampu bekerja sama dengan teman untuk saling mengoreksi atau mengevaluasi tulisan yang sudah dibuat.

4) Sintaks Pembelajaran

Andi Afriza Ds, 2017

PENERAPAN MODEL PEMECAHAN MASALAH SECARA KREATIF DENGAN TEKNIK CURAH GAGASAN SECARA TERTULIS (BRAINWRITING) DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sintak proses pemecahan masalah secara kreatif (*creative problem solving*) dengan teknik curah gagasan secara tertulis (*brainwriting*) adalah sebagai berikut.

a) Tahap Satu: Klarifikasi masalah

Setelah guru menjelaskan materi pembelajaran, siswa dikelompokkan menjadi kelompok-kelompok kecil dan menerima beberapa beberapa teks yang berkaitan dengan materi pelajaran. Guru bersama siswa mengklarifikasi permasalahan yang ada dalam teks tersebut sehingga siswa mengetahui solusi yang diharapkan dari teks tersebut. Dalam tahap ini, masing-masing kelompok mengajukan topik kepada guru tentang teks yang sudah mereka baca.

b) Tahap Dua: Pengungkapan pendapat

Dalam tahap ini, siswa menggunakan teknik *brain writing* (curah gagasan). Siswa menggali dan mengungkapkan ide atau gagasan sebanyak-banyaknya berkaitan dengan topik permasalahan yang sudah ditentukan. Pendapat tersebut mereka tulis di atas kertas secara bergilir sampai kertas tersebut kembali kepada pemiliknya.

c) Tahap Tiga: Evaluasi dan pemilihan

Setelah diperoleh daftar ide atau gagasan, siswa tersebut mengevaluasi dan menyeleksi ide atau gagasan tersebut. Ide atau gagasan yang sama dibuang saja dan boleh menambahkannya dengan ide yang baru sesuai dengan keinginan siswa, sehingga memperoleh suatu ide yang tepat untuk membuat suatu tulisan.

d) Tahap Empat: Penerimaan

Setelah tulisan selesai, siswa bersama kelompoknya mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas untuk menyampaikan hasil tulisan yang mereka buat dan mendapatkan saran dan kritik dari pihak lain, sehingga diperoleh solusi yang optimal berkaitan dengan permasalahan tersebut. Kemudian guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dibahas bersama.

5) Evaluasi

Andi Afriza Ds, 2017

PENERAPAN MODEL PEMECAHAN MASALAH SECARA KREATIF DENGAN TEKNIK CURAH GAGASAN SECARA TERTULIS (BRAINWRITING) DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Ketercapaian pembelajaran ini adalah dengan melaksanakan kegiatan evaluasi. Pengukuran tingkat kemampuan menulis cerpen melalui model pemecahan masalah secara kreatif (*creative problem solving*) dengan menggunakan teknik curah gagasan secara tertulis (*brainwriting*) berbasis pendidikan karakter, yaitu dengan menggunakan instrumen tes, dalam bentuk tes tertulis (uraian)

a) Aspek kemampuan menulis cerpen meliputi: Aspek formal cerpen, kelengkapan unsur intrinsik cerpen, keterpaduan unsur atau struktur cerpen, kesesuaian penggunaan bahasa cerpen, dan nilai pendidikan karakter dalam cerpen.

b) Pedoman Penilaian

Instrumen penilaian tes menulis cerpen ini dikembangkan dengan melakukan kajian terhadap indikator keterampilan menulis sesuai dengan yang diisyaratkan standar ini dan kriteria kemampuan menulis menurut teori tertentu, menyusun kisi-kisi, dan membuat soal tes. Untuk mengukur kemampuan menulis cerpen, fokus penilaian berdasarkan aspek formal cerpen, kelengkapan unsur instrinsik, keterpaduan unsur/struktur cerpen, kesesuaian penggunaan bahasa cerpen, dan nilai pendidikan karakter dalam cerpen.

Tabel 3.1
Pedoman Penilaian Menulis Cerpen Berdasarkan Penerapan Model Pemecahan Masalah secara Kreatif (*Creative Problem Solving*) dengan Teknik Curah Gagasan secara Tertulis (*Brainwriting*) Berbasis Pendidikan Karakter

No	Aspek yang sDinilai	Bobot	Skor Maks	Skor Ideal	Kriteria
1	2	3	4	5	6
1	Aspek formal cerpen judul cerpen; a) nama pengarang; b) dialog; dan c) narasi., memuat:	3	4	12	Skor 4:Jika terdapat empat aspek formal cerpen seperti judul cerpen yang menarik, mencantumkan nama pengarang/penulis, terdapat narasi yang menguatkan cerita, dan dialog antar tokoh.

					Skor 3:Jika terdapat tiga aspek formal cerpen yaitu judul cerpen, narasi, dan dialog, tetapi tidak mencantumkan nama pengarang.
1	2	3	4	5	6
					Skor 2:Jika terdapat dua aspek formal cerpen yaitu judul cerpen dan narasi yang menguatkan cerita saja, tetapi tidak mencantumkan nama pengarang dan tidak terdapat dialog. Skor 1:Jika terdapat satu aspek cerpen yaitu narasi yang menguatkan cerita, tetapi tidak mencantumkan judul cerpen, nama pengarang cerpen, dan tidak terdapat dialog saja.
2	Kelengkapan unsur intrinsik cerpen memuat: a) fakta cerita; b) sarana cerita; c) pengembangan tema.	7	4	28	Skor 4: Jika kelengkapan unsur intrinsik memuat fakta cerita, sarana cerita, dan pengembangan tema yang relevan dengan judul. Skor 3:Jika kelengkapan unsur intrinsik hanya memuat fakta cerita dan sarana cerita saja, sedangkan pengembangan tema kurang relevan dengan judul. Skor 2:Jika kelengkapan unsur intrinsik hanya memuat fakta cerita saja, sarana cerita tidak muncul dalam cerita, dan

Andi Afriza Ds, 2017

PENERAPAN MODEL PEMECAHAN MASALAH SECARA KREATIF DENGAN TEKNIK CURAH GAGASAN SECARA TERTULIS (BRAINWRITING) DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

					<p>pengembangan tema yang kurang relevan dengan judul.</p> <p>Skor 1: Jika kelengkapan unsur intrinsik tidak memuat fakta cerita, sarana cerita, dan pengem-</p>
1	2	3	4	5	6
					<p>bangun tema yang tidak relevan dengan judul.</p>
3	<p>Keterpaduan unsur/struktur cerpen, memuat:</p> <p>a) kaidah plot;</p> <p>b) dimensi tokoh; dan</p> <p>c) dimensi latar</p>	7	4	28	<p>Skor 4: Jika cerpen disusun dengan memperhatikan kaidah (peristiwa, konflik dan klimaks) yang dimensi tokoh (fisiologis, psikologis, dan sosiologis) dideskripsikan proporsional, dan dimensi latar (tempat, waktu, dan sosial) disebut secara lugas dan jelas.</p> <p>Skor 3: Jika cerpen disusun dengan memperhatikan kaidah plot (peristiwa, konflik dan klimaks) yang jelas dan dimensi tokoh (fisiologis, psikologis, dan sosiologis) dideskripsikan secara proporsional, tetapi dimensi latar (tempat, waktu, dan sosial) tidak disebutkan secara lugas dan jelas.</p> <p>Skor 2: Jika cerpen hanya disusun hanya memperhatikan kaidah plot (peristiwa, konflik</p>

Andi Afriza Ds, 2017

PENERAPAN MODEL PEMECAHAN MASALAH SECARA KREATIF DENGAN TEKNIK CURAH GAGASAN SECARA TERTULIS (BRAINWRITING) DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

					dan klimaks) saja, sedangkan dimensi tokoh (fisiologis, psikologis, dan sosiologis) tidak dideskripsikan secara proporsional dan dimensi latar (tempat, waktu, dan sosial) tidak disebutkan
1	2	3	4	5	6
					secara lugas dan jelas. Skor 1: Jika cerpen disusun tidak memperhatikan kaidah plot (peristiwa, konflik dan klimaks), tidak mendeskripsikan dimensi tokoh (fisiologis, psikologis, dan sosiologis), dan secara proporsional tidak menyebutkan dimensi latar (tempat, waktu, dan sosial secara lugas dan jelas.
4	Kesesuaian penggunaan bahasa cerpen, memuat: a) kaidah EYD; b) keajekan penulisan; dan c) ragam bahasa yang disesuaikan dengan dimensi tokoh dan latar	5	4	20	Skor 4: Jika sangat menguasai kaidah EYD (penulisan kata, ejaan, dan tanda baca), sedikit kesalahan menggunakan ragam bahasa yang disesuaikan dengan dimensi tokoh dan latar, serta mampu membuat cerita menjadi hidup, jelas, dan menarik Skor 3: Jika menguasai kaidah EYD (penulisan kata, ejaan, dan tanda baca), sedikit kesalahan menggunakan ragam bahasa yang disesuaikan dengan dimensi tokoh dan latar, serta mampu

Andi Afriza Ds, 2017

PENERAPAN MODEL PEMECAHAN MASALAH SECARA KREATIF DENGAN TEKNIK CURAH GAGASAN SECARA TERTULIS (BRAINWRITING) DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

					membuat cerita menjadi hidup, jelas, dan cukup menarik. Skor 2: Jika kurang menguasai kaidah EYD (penulisan kata, ejaan, dan tanda baca), banyak kesalahan, dan cerita yang dibuat kurang hidup, kurang
1	2	3	4	5	6
					jelas, dan kurang menarik. Skor 1: Jika tidak menguasai kaidah EYD (penulisan kata, ejaan, dan tanda baca), banyak sekali kesalahan cerita yang dibuat tidak hidup, tidak jelas, dan tidak menarik.
5	Nilai pendidikan karakter dalam cerpen, seperti: a) religius; b) jujur; c) toleransi; d) disiplin; e) kerja keras; f) kreatif; g) mandiri; h) demokratis; i) rasa ingin tahu; j) semangat kebangsaan; k) cinta tanah air; l) menghargai prestasi; m) bersahabat atau komunikatif	3	4	12	Skor 4: Jika isi cerpen menyimpan pesan moral atau nilai pendidikan karakter, baik dalam narasi maupun dialognya, dan mudah dipahami oleh pembaca. Skor 3: Jika isi cerpen menyimpan pesan atau nilai pendidikan karakter, hanya dalam narasinya saja, tidak diikuti dengan dialognya, tetapi mudah dipahami oleh pembaca. Skor 2: Jika isi cerpen isi cerpen menyimpan pesan moral atau nilai pendidikan karakter hanya dalam narasinya saja, tidak dimunculkan dalam dialog, sehingga

Andi Afriza Ds, 2017

PENERAPAN MODEL PEMECAHAN MASALAH SECARA KREATIF DENGAN TEKNIK CURAH GAGASAN SECARA TERTULIS (BRAINWRITING) DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

n) cinta damai; o) gemar membaca; p) peduli lingkungan; q) peduli sosial; dan r) tanggung jawab.				menyulitkan pembaca memaknainya. Skor 1: Jika isi cerpen tidak menyimpan pesan moral atau nilai pendidikan karakter, baik dalam narasi maupun dialognya.
Jumlah		20	100	

Diadaptasi dari Sumiyadi (2010), Rustandi (2015, hlm. 67)

Berikut ini adalah penilaian acuan kriteria yang digunakan untuk mengategorikan nilai siswa.

Tabel 3.2
Pedoman Penilaian Acuan Kriteria Skala Empat

Interval	Kategori Nilai	Keterangan
88 – 100	Sangat Baik	A
75 – 87	Baik	B
62 – 74	Cukup	C
0 – 61	Kurang	D

(Nurgiyantoro, 2010, hlm. 253)

b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Sebelum melaksanakan pembelajaran, peneliti menyusun RPP yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran. Hal ini penting dilakukan agar peneliti dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas mempunyai panduan yang jelas dan terarah dan penyusunan RPP sesuai dengan kurikulum 2013. Tujuan pembelajaran mengacu pada indikator pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran ini dilakukan di SMA Negeri 1 Kateman Provinsi Riau. RPP ini disusun untuk mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XI pada semester genap tahun ajaran 2016-2017. Aspek yang dipelajari yaitu tentang menulis cerpen. Waktu pembelajaran dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Dalam setiap pertemuan dilaksanakan satu kali perlakuan selama 2 jam pelajaran yakni selama 90 menit. Jadwal pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Andi Afriza Ds, 2017

PENERAPAN MODEL PEMECAHAN MASALAH SECARA KREATIF DENGAN TEKNIK CURAH GAGASAN SECARA TERTULIS (BRAINWRITING) DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 3.3
Jadwal Pembelajaran

No	Hari/ Tanggal	Waktu	Keterangan
1	2	3	4
1	Jumat, 21 April 2017	09.45 – 11.15 WIB	Perlakuan pertama
2	Jumat, 28 April 2017	09.45 – 11.15 WIB	Perlakuan kedua
3	Rabu, 03 Mei 2017	10.00 – 11.30 WIB	Perlakuan ketiga

2. Instrumen Pengumpulan Data

a. Instrumen Tes

Instrumen tes dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis cerpen dengan menggunakan model pemecahan masalah secara kreatif (*creative problem solving*) dengan teknik curah gagasan secara tertulis (*brainwriting*) berbasis pendidikan karakter. Tes yang dilakukan adalah tes menulis cerpen melalui prates dan pascates. Bentuk tes yang dilakukan adalah tes uraian, yaitu diperintahkan untuk membuat sebuah cerpen yang mengandung pendidikan karakter.

b. Pedoman Angket

Lembar angket ini diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran selesai. Tujuannya adalah untuk menggali informasi dari siswa tentang proses penerapan model pembelajaran.

Tabel 3.4
Angket Siswa Praperlakuan

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	2	3	4	5	6
1.	Pembelajaran menulis sangat sulit				
2.	Saya merasa pembelajaran menulis cerpen sangat sulit				
3.	Saya merasa kegiatan menulis sebagai kegiatan yang menjenuhkan				
4.	Saya sering mengalami kendala ketika menulis cerpen				

Andi Afriza Ds, 2017

PENERAPAN MODEL PEMECAHAN MASALAH SECARA KREATIF DENGAN TEKNIK CURAH GAGASAN SECARA TERTULIS (BRAINWRITING) DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5.	saya lebih suka guru berceramah daripada menulis cerpen				
6.	Saya tidak suka menulis cerpen karena malas berimajinasi				
7.	Saya dapat menemukan ide dengan mudah untuk menulis cerpen				
8.	Saya merasa kesulitan dalam menentukan tokoh, alur, latar, dan sudut pandang ketika menulis cerpen				
9.	Saya merasa kesulitan untuk memunculkan konflik cerita dalam kegiatan menulis				
1	2	3	4	5	6
	cerpen				
10.	Saya merasa tidak puas dengan hasil menulis cerpen yang saya buat				
11.	Saya menulis cerpen hanya asal-asalan saja				
12.	Saya menulis cerpen hanya disuruh guru				
13.	Saya menulis cerpen dengan menggunakan teknik dari guru				
14.	Saya menulis cerpen dibimbing oleh guru				
15.	Saya menulis cerpen sesuai dengan aspek-aspek yang sudah ditentukan, misalnya unsur-unsur cerpen atau kaidah EYD				

Tabel 3.5
Angket untuk Siswa Pascaperlakuan

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	2	3	4	5	6
1.	Pembelajaran menulis cerpen melalui model <i>creative problem solving</i> dengan menggunakan teknik <i>brainwriting</i> bisa saya ikuti dengan baik				
2.	Saya menyenangi model pembelajaran menulis cerpen yang telah dilaksanakan				
3.	Model <i>creative problem solving</i> dengan menggunakan teknik <i>brainwriting</i> membantu saya menulis cerpen				
4.	Ada hambatan yang saya rasakan dalam pembelajaran menulis cerpen dengan				

Andi Afriza Ds, 2017

PENERAPAN MODEL PEMECAHAN MASALAH SECARA KREATIF DENGAN TEKNIK CURAH GAGASAN SECARA TERTULIS (BRAINWRITING) DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	menggunakan model <i>creative problem solving</i> dengan menggunakan teknik <i>brain writing</i>				
5.	Teknik pembelajaran <i>brainwriting</i> yang digunakan gurumu pada pembelajaran menulis memudahkan saya untuk mendapatkan ide atau gagasan				
6.	Teknik pembelajaran <i>brainwriting</i> pada pembelajaran menulis cerpen memudahkanmu mengembangkan ide tulisan				
7.	Penerapan model pembelajaran membantu				
1	2	3	4	5	6
	memperkaya tulisan cerpen saya				
8.	Penerapan model pembelajaran ini membuat saya semakin semangat untuk menulis cerpen				
9.	Dengan menggunakan model <i>creative problem solving</i> dengan teknik <i>brainwriting</i> menjadikan keterampilan menulis cerpen saya semakin meningkat				
10.	Pembelajaran menulis cerpen melalui model <i>creative problem solving</i> dengan menggunakan teknik <i>brainwriting</i> dapat memberikanmu motivasi dalam pembelajaran menulis selanjutnya				

c. Pedoman Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pedoman observasi. Observasi ini dilakukan oleh peneliti sendiri. Tujuannya agar data yang terkumpul lengkap. Lembar pedoman observasi sebagai berikut.

Tabel 3.6
Pedoman Observasi Pelaksanaan
Pembelajaran Menulis Cerpen melalui Model Pemecahan Masalah
secara Kreatif dengan Menggunakan Teknik *Brainwriting*
Berbasis Pendidikan Karakter

Aspek yang Diamati	Indikator	Kriteria			
		SB	B	C	K
1	2	3	4	5	6
Aktivitas	Kemampuan membuka Pelajaran				

Andi Afriza Ds, 2017

PENERAPAN MODEL PEMECAHAN MASALAH SECARA KREATIF DENGAN TEKNIK CURAH GAGASAN SECARA TERTULIS (BRAINWRITING) DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Guru	<ul style="list-style-type: none"> a. Menarik perhatian siswa b. Menimbulkan motivasi c. Memberi acuan bahan belajar yang lama dengan yang baru 				
	Sikap guru dalam proses pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> a. Kejelasan suara dan gerakan badan tidak mengganggu perhatian siswa b. Antusiasme penampilan atau mimik c. Menyesuaikan mobilitas dengan keadaan siswa dan kelas 				
1	2	3	4	5	6
	Penguasaan bahan ajar <ul style="list-style-type: none"> a. Bahan belajar disajikan sesuai dengan langkah-langkah yang direncanakan b. Kejelasan dalam menerangkan materi c. Kejelasan dalam memberikan contoh 				
	Implementasi langkah-langkah pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> a. Kesesuaian materi ajar dengan langkah-langkah yang tertuang dalam RPP b. Proses pembelajaran mencerminkan penggunaan prinsip belajar <i>creative problem solving</i> dengan menggunakan teknik <i>brainwriting</i> berbasis karakter c. Antusias dalam menanggapi dan menggunakan respon siswa d. Kecermatan dalam pemanfaatan waktu 				
	Evaluasi <ul style="list-style-type: none"> a. Melakukan evaluasi berdasarkan tuntutan aspek kompetensi b. Melakukan evaluasi sesuai butir soal yang telah direncanakan dalam RPP c. Melakukan evaluasi sesuai alokasi 				

Andi Afriza Ds, 2017

PENERAPAN MODEL PEMECAHAN MASALAH SECARA KREATIF DENGAN TEKNIK CURAH GAGASAN SECARA TERTULIS (BRAINWRITING) DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	waktu yang direncanakan				
	Kemampuan menutup pelajaran a. Meninjau kembali b. Memberikan kesempatan bertanya c. Menginformasikan bahan berikutnya				
Aktivitas Siswa 1	Pendahuluan a. Merespon guru dengan menginformasikan kehadiran b. Mengikuti berdoa sebelum mengawali kegiatan pembelajaran c. Menyiapkan perlengkapan belajar 2	3	4	5	6
	d. (alat tulis) e. Memahami KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru f. Merespon pertanyaan guru tentang cerpen yang pernah dibaca				
	Kegiatan Inti a. Siswa aktif dan serius mengikuti pelajaran b. Siswa memperhatikan penjelasan guru c. Siswa aktif berdiskusi dengan teman kelompok mengenai cerpen d. Siswa bekerjasama dengan teman sekelompoknya dalam mengombinasikan ide e. Siswa membuat curah gagasan dalam kertas yang diberikan guru f. Siswa mempresentasikan hasil tulisannya g. Siswa memberikan saran kepada teman yang lain				
	Kegiatan Penutup a. Siswa bertanya kepada guru mengenai materi pelajaran yang masih kurang dipahami. b. Siswa menutup pelajaran dengan berdoa				

Andi Afriza Ds, 2017

PENERAPAN MODEL PEMECAHAN MASALAH SECARA KREATIF DENGAN TEKNIK CURAH GAGASAN SECARA TERTULIS (BRAINWRITING) DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 3.7
Pedoman Observasi Sikap/Karakter Siswa dalam Proses Pembelajaran
Menulis Cerpen Menggunakan Model Pemecahan Masalah secara Kreatif
dengan Teknik Brainwriting Berbasis Pendidikan Karakter

No	Nama Siswa	Sikap yang Diamati										Jumlah	Skor Akhir
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

Berdasarkan tabel di atas, sikap yang diamati yaitu: (1) religius, (2) jujur, (3) toleransi, (4) disiplin, (5) kerja keras, (6) kreatif, (7) mandiri, (8) bersahabat/komunikatif, (9) peduli sosial, dan (10) tanggung jawab.

Penilaian sikap yang peneliti gunakan merujuk pada Permendikbud No.81A tahun 2013 yaitu sebagai berikut.

1. Skor 4, jika selalu melakukan sesuai pernyataan.
2. Skor 3, jika sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukan.
3. Skor 2, jika kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan.
4. Skor 1, Jika tidak pernah melakukan.

$$Skor\ akhir = \frac{skor\ diperoleh}{skor\ maksimal} \times 4$$

Sangat baik : apabila memperoleh skor: $3,33 < skor \leq 4,00$

Baik : apabila memperoleh skor: $2,33 < skor \leq 3,33$

Cukup : apabila memperoleh skor: $1,33 < skor \leq 2,33$

Kurang : apabila memperoleh skor: $\leq 1,33$

(sumber: Permendikbud No. 81A tahun 2013)

H. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Andi Afriza Ds, 2017

PENERAPAN MODEL PEMECAHAN MASALAH SECARA KREATIF DENGAN TEKNIK CURAH GAGASAN SECARA TERTULIS (BRAINWRITING) DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas instrumen. Tujuannya untuk memperoleh instrumen yang valid dan reliabel, sehingga data hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan kualitasnya.

1. Validitas Instrumen

Uji validitas menggunakan rumus *product moment* terhadap 5 aspek penilaian yaitu formal cerpen (bobot skor 3), kelengkapan unsur intrinsik cerpen (bobot skor 7), keterpaduan unsur/intrinsik cerpen (bobot skor 7), kesesuaian penggunaan bahasa dalam cerpen (bobot skor 5), dan nilai pendidikan karakter dalam cerpen (bobot skor 3).

Hasil validitas yang diperoleh dari SPSS 16 kemudian ditafsirkan untuk menentukan seberapa kuat tingkat validitas dengan bantuan tabel pedoman interpretasi koefisien korelasi, berikut ini.

Tabel 3.8
Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi

No	Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
1	2	3
1	0.00 – 0.199	Sangat Rendah
2	0.20 – 0.399	Rendah
3	0,40 – 0,599	Sedang
4	0,60 – 0,799	Kuat
5	0,80 – 1,0000	Sangat Kuat

(Sumber Sugiyono, 2015, hlm. 242)

Berikut adalah hasil perhitungan validitas instrumen penilaian

Tabel 3.9
Data Hasil Perhitungan Validitas Tes Menulis Cerpen

No	Aspek Penilaian	r_{xy}	r_{tabel}	Keterangan	Tingkat Hubungan
1	2	3	4	5	6
1	Aspek formal cerpen	0,771	0,361	Valid	Kuat
2	Kelengkapan unsur intrinsik	0,721	0,361	Valid	Kuat
3	Kelengkapan unsur/struktur cerpen	0,795	0,361	Valid	Kuat
4	Kesesuaian penggunaan bahasa	0,704	0,361	Valid	Kuat

Andi Afriza Ds, 2017

PENERAPAN MODEL PEMECAHAN MASALAH SECARA KREATIF DENGAN TEKNIK CURAH GAGASAN SECARA TERTULIS (BRAINWRITING) DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5	Nilai Pendidikan karakter dalam cerpen	0,724	0,361	Valid	Kuat
---	--	-------	-------	-------	------

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menggunakan rumus *alpha* dengan bantuan *software* SPSS 16 maka akan dihasilkan nilai reliabilitas *cronbach's Alpha* 0,761 yang lebih besar dari r_{tabel} . Hal ini berarti bahwa alat ukur tes menulis cerpen yang digunakan peneliti reliabel sehingga memadai untuk digunakan.