

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

Pada Bab III ini peneliti mendeskripsikan metodologi penelitian, langkah-langkah, dan strategi yang dilakukan untuk menguji dan menjawab permasalahan dalam penelitian. Pada bagian ini terdapat tujuh bagian yang dideskripsikan yaitu (1) desain penelitian, (2) populasi dan sampel, (3) instrumen penelitian, (4) Prosedur penelitian, (5) teknik pengolahan data, dan (6) analisis data.

1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang akan digunakan oleh penelitian adalah dengan menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian dengan desain ini dilakukan dengan cara memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dan menyediakan kelompok kontrol sebagai pembanding. Desain ini hampir sama dengan *Pretest-Posttest Control Group Design* pada desain penelitian eksperimen murni. Hanya saja desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Desain ini terdiri atas dua kelompok (kelas eksperimen dan kelas pembanding) yang masing-masing diberikan *pretest* kemudian diberikan perlakuan sebelum kembali dites dengan tes akhir (*posttest*). Kelas eksperimen diberikan perlakuan *Brainwriting* berbasis pengembangan kreativitas berbantuan media komik sedangkan kelas pembanding diberi perlakuan ceramah (perlakuan yang bisa digunakan guru).

Adapun pola dari desain penelitiannya adalah sebagai berikut,

Tabel 3.1
Desain
Metode
Penelitian

KELAS	PRETEST	PERLAKUAN	POSTTEST
E	O1	X	O2
K	O3	-	O4

Sugiyono (2011, hlm. 116)

Irawati, 2019

PENERAPAN MODEL BRAINWRITING BERBASIS PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERBANTUAN MEDIA KOMIK pada PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF TEKS CERITA FANTASI (Studi Eksperimen Kuasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Parongpong, Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2018/2019)

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

Keterangan:

E : kelompok eksperimen

K : kelompok kontrol

O1: *pretest* (tes awal) kelas eksperimen

O2: *posttest* (tes akhir) kelas eksperimen

O3: *pretest* (tes awal) kelas pembandingan

O4: *posttest* (tes akhir) kelas eksperimen

X : perlakuan model *Brainwriting* berbasis pengembangan kreativitas berbantuan media komik

Desain tersebut digunakan dalam perlakuan untuk melihat kemampuan menulis cerita fantasi melalui penerapan model *Brainwriting* berbasis pengembangan kreativitas berbantuan media komik. Pada desain ini, kedua kelompok (E,K) diberi tes awal (*pretest*) dengan tes yang sama (O1,O3). Kemudian kelas eksperimen diberikan perlakuan khusus dengan menggunakan model *Brainwriting* berbasis pengembangan kreativitas berbantuan media komik dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi (X). Sementara itu, untuk kelas pembandingan tidak diberikan perlakuan khusus dalam proses pembelajaran menulis teks cerita fantasi, namun pembelajaran dilakukan secara konvensional sebagaimana pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru dengan menggunakan buku teks. Setelah itu, kedua kelompok yang dijadikan sampel diberi tes akhir (*posttest*) sebagai bentuk dari penilaian terhadap perlakuan (O2, O4).

a. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, maksudnya penelitian ini diarahkan dalam bentuk mencari data – data kuantitatif melalui hasil uji coba eksperimen. Data yang digunakan untuk menganalisis pendekatan kuantitatif ini adalah data berupa angka. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Nurgiyantoro (2001, hlm. 16) yang menyatakan bahwa data dalam penelitian kuantitatif adalah berupa angka – angka. Pendekatan kuantitatif dengan alasan semua gejala yang diamati dapat diukur dan diubah dalam bentuk angka serta dapat dianalisis dengan analisis statistik. Penelitian ini bertujuan untuk menguji suatu teori yang

Irawati, 2019

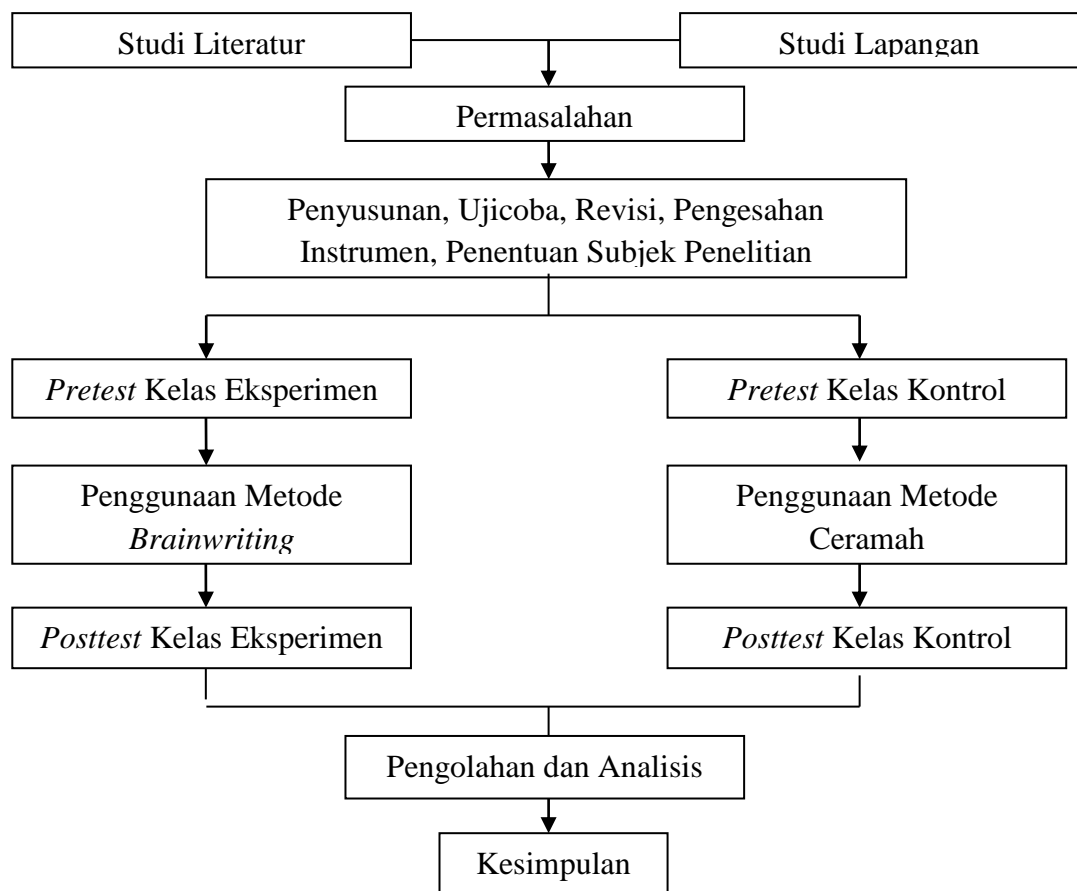
PENERAPAN MODEL BRAINWRITING BERBASIS PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERBANTUAN MEDIA KOMIK pada PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF TEKS CERITA FANTASI (Studi Eksperimen Kuasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Parongpong, Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2018/2019)

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

menjelaskan hubungan teori yang ada dengan kenyataan sosial. Proses pendekatan mengikuti proses berpikir deduktif. Berpikir deduktif, yaitu diawali dengan penentuan konsep yang abstrak berupa teori yang sifat – sifatnya masih umum kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan bukti – bukti atau kenyataan untuk pengujian.

b. Paradigma Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahapan. *Pertama*, melaksanakan *pretest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui perolehan awal siswa dalam menulis kreatif cerita fantasi. *Kedua*, melaksanakan pembelajaran dengan model *Brainwriting* di kelas eksperimen dan model lain di kelas kontrol. *Ketiga*, pelaksanaan *posttest* di kelas kontrol untuk memperoleh perolehan akhir siswa dalam menulis cerita fantasi sebagai dasar penelitian tersebut. Selanjutnya digambarkan alur penelitian untuk memberikan kejelasan atas penelitian yang dilakukan alur tersebut disajikan sebagai berikut.



Bagan 3.1 Alur Penelitian

Irawati, 2019

PENERAPAN MODEL BRAINWRITING BERBASIS PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERBANTUAN MEDIA KOMIK pada PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF TEKS CERITA FANTASI (Studi Eksperimen Kuasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Parongpong, Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2018/2019)

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

c. Variabel Penelitian

Dalam penelitian eksperimen quasi, Arikunto (2006, hlm. 226) mengatakan bahwa objek penelitian atau apa saja yang menjadi titik perhatian suatu penelitian disebut sebagai variabel. Variabel dalam penelitian ini diklasifikasikan menjadi dua, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut.

1. Variabel Bebas

Merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2016: 61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media komik untuk menulis cerita fantasi.

2. Variabel Terikat

Variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam menulis cerita fantasi berbasis pengembangan kreativitas setelah diberi perlakuan berupa media komik.

2. Populasi dan Sampel

Pelaksanaan penelitian ini, peneliti mengambil populasi kelas VII di SMP Negeri 2 Parongpong. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah dengan cara *purposive sampling* atau yang dapat juga dikenal dengan pengambilan sampel atas dasar tujuan. Berdasarkan pengertian tersebut jelas terlihat bahwa peneliti ingin mendapatkan hasil yang murni dari penelitian yang dilakukan. Tujuan dari digunakannya cara pengambilan sampel ini adalah agar hasil penelitian tidak terpengaruh faktor-faktor lain terhadap hasil tes kemampuan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Parongpong, seperti tingkat kemampuan yang berbeda dan lain sebagainya. Teori dari penggunaan teknik ini disampaikan dalam Triyono (2013, hlm. 152) bahwa *purposive sampling* adalah cara dalam memilih anggota sampel yang dilandasi dengan pertimbangan-

Irawati, 2019

PENERAPAN MODEL BRAINWRITING BERBASIS PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERBANTUAN MEDIA KOMIK pada PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF TEKS CERITA FANTASI (Studi Eksperimen Kuasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Parongpong, Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2018/2019)

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

pertimbangan tertentu dengan tujuan-tujuan tertentu pula. Pertimbangan yang diperhatikan peneliti antara lain kemampuan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebelumnya, kondisi pembelajaran di kelas, dan karakter peserta didik dari kedua kelas yang digunakan untuk penelitian. Data mengenai kemampuan keterampilan peserta didik kelas VII C dan VII D yang didapatkan peneliti, kedua kelas ini memiliki rata-rata kemampuan keterampilan menulis yang sama dari pembelajaran menulis fantasi. Berdasarkan hasil diskusi dengan pendidik sekolah tersebut, untuk kondisi pembelajaran dan karakter peserta didik dari tiap kelasnya pun tidak memiliki perbedaan yang kontras dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan yang telah dijabarkan tersebut, peneliti kemudian memilih kelas VII C dan VII D sebagai sampel dari penelitian ini. kemudian untuk penentuan kelas eksperimen dan pembandingan dilakukan secara random oleh peneliti.

3. Instrumen Penelitian

Secara fungsional kegunaan instrumen penelitian adalah untuk memperoleh data yang diperlukan ketika peneliti sudah menginjak pada langkah pengumpulan informasi di lapangan (Sukardi, 2013, hlm. 75). Menurut Sugiyono (2009, hlm. 305) instrumen dalam penelitian kuantitatif dapat berupa tes, pedoman wawancara, pedoman observasi, dan kuisioner. Instrumen penelitian merupakan hal yang sangat penting untuk mendukung peneliti dalam mengumpulkan data yang sesuai dengan permasalahan penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a) Instrumen Perlakuan

Perlakuan penelitian ini dilakukan dalam bentuk soal tes membuat teks cerita fantasi. Tes yang dilakukan adalah sebanyak dua kali, yaitu pada tes awal sebelum diterapkan perlakuan dan tes akhir setelah diterapkan perlakuan. Tes awal dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas pembandingan dalam hal menulis teks cerita fantasi. Tes akhir dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa pada kelas eksperimen dan kelas pembandingan dalam hal menulis teks cerita fantasi. Hasil

Irawati, 2019

PENERAPAN MODEL BRAINWRITING BERBASIS PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERBANTUAN MEDIA KOMIK pada PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF TEKS CERITA FANTASI (Studi Eksperimen Kuasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Parongpong, Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2018/2019)

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

dari kedua tes ini kemudian akan memberikan jawaban atas hipotesis mengenai keefektifan model yang diterapkan.

Instrumen perlakuan dalam penelitian ini merupakan alat yang digunakan dalam proses penerapan model *Brainwriting* berbasis pengembangan kreativitas berbantuan media komik pada pembelajaran menulis cerita fantasi. Instrumen perlakuan itu berupa ancangan model, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan lembar observasi.

A. Ancangan Model Pembelajaran *Brainwriting* Berbasis Pengembangan Kreativitas Berbantuan Media Komik Pada Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi.

1. Rasional

Model *Brainwriting* dapat menghasilkan ide kreatif terbaik dari banyak orang. Hal ini dikarenakan model ini paling memungkinkan untuk dilakukan dalam waktu yang singkat. Menurut Michalko (2004, hlm. 75) tahap kreatif atau proses dasar *Brainwriting* sangatlah sederhana yaitu, tuliskan saja idemu dalam secarik kertas tanpa nama lalu kumpulkan dengan kertas – kertas berisi ide lain.

2. Prinsip – Prinsip Dasar

Model ini menangani masalah kreativitas secara langsung dan memberikan saran-saran praktis bagaimana mencapai keterpaduan ide. Menurut Michalko (2004, hlm. 271) langkah-langkah penerapan model *Brainwriting* dalam pembelajaran menulis sebagai berikut:

- a) Siswa duduk dalam kelompok, Setiap kelompok diberikan sebuah gambar (komik) sesuai tema. Siswa diminta mengamati gambar tersebut (tahap pertama).
- b) Kemudian masing-masing siswa dalam kelompok kecil tersebut dibagikan lembar kerja *Brainwriting* (tahap kedua).
- c) Setelah selesai, siswa diminta untuk meletakkan lembar kerja *Brainwriting* mereka di tengah-tengah meja dan setiap anggota kelompok secara bergantian membaca dalam hati kertas milik temannya

Irawati, 2019

PENERAPAN MODEL BRAINWRITING BERBASIS PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERBANTUAN MEDIA KOMIK pada PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF TEKS CERITA FANTASI (Studi Eksperimen Kuasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Parongpong, Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2018/2019)

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

satu persatu untuk memberikan ide tambahan atau perbaikan (tahap ketiga).

- d) Siswa kemudian menyeleksi ide atau gagasan dari teman-teman satu kelompok untuk dijadikan ide cerita fantasi (tahap keempat).
- e) Setelah itu, masing-masing siswa mulai menulis cerita fantasi sesuai dengan ide yang telah mereka tulis dan yang telah diberi masukan oleh teman sekelompoknya (tahap kelima).

3. Dampak Instruksional dan Pengiring

Adapun dampak sosial dari model *Brainwriting* berbasis pengembangan kreativitas berbantuan media komik pada pembelajaran menulis kreatif teks cerita fantasi adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan semangat dan gairah belajar peserta didik.
- 2) Membantu terciptanya suasana belajar yang kondusif.
- 3) Memunculkan kegembiraan dalam proses belajar.
- 4) Mendorong dan mengembangkan proses kreativitas.
- 5) Membantu pembelajaran untuk dapat melihat dalam perspektif yang berbeda.
- 6) Menimbulkan kesadaran akan pentingnya kreativitas dalam menulis.

Berdasarkan dampak di atas maka diharapkan peserta didik mengembangkan kreativitas menulisnya, sehingga muncul perubahan dalam dirinya dan mampu menghasilkan tulisan yang baru dan unik.

4. Evaluasi

Prosedur penilaian dalam model pembelajaran *Brainwriting* berbasis pengembangan kreativitas berbantuan media komik pada pembelajaran menulis kreatif teks cerita fantasi harus selalu disesuaikan dengan maksud dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Penting bagi pendidik untuk mengumpulkan informasi penilaian yang handal dan valid. Sehubungan dengan hal tersebut, sistem evaluasi yang akan digunakan dalam model ini berupa tes dan penilaian proses (observasi). Evaluasi berupa tes digunakan untuk memperoleh data tentang kemampuan peserta didik dalam menulis teks cerita fantasi. Sementara penilaian

Irawati, 2019

PENERAPAN MODEL BRAINWRITING BERBASIS PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERBANTUAN MEDIA KOMIK pada PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF TEKS CERITA FANTASI (Studi Eksperimen Kuasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Parongpong, Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2018/2019)

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

proses dilakukan untuk memperoleh data tentang implementasi pelaksanaan model. Observasi yang dilakukan berupa pengamatan terhadap pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

B. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang digunakan pada kelas eksperimen dapat dilihat berikut ini.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan pendidikan	: SMPN 2 Parongpong
Mata pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/ Semester	: VII/1
Tahun pelajaran	: 2018/2019
Materi pokok	: Menulis Teks Cerita Fantasi
Alokasi waktu	: -

A. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Menyajikan gagasan kreatif dalam menulis teks cerita fantasi secara lisan dan tulisan dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa.

Indikator:

Menulis teks cerita fantasi dengan memperhatikan kelengkapan struktur teks cerita fantasi memperhatikan unsur teks cerita fantasi, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan tanda baca/eja.

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta didik mampu menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk teks cerita fantasi secara lisan dan tulisan dengan memperhatikan unsur, struktur, dan penggunaan bahasa, dengan penuh tanggung jawab.

Irawati, 2019

PENERAPAN MODEL BRAINWRITING BERBASIS PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERBANTUAN MEDIA KOMIK pada PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF TEKS CERITA FANTASI (Studi Eksperimen Kuasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Parongpong, Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2018/2019)

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

C. Materi Pembelajaran

1. Teks Cerita Fantasi

Harsiati,dkk (2016,hlm.44) mengemukakan cerita fantasi merupakan salah satu genre cerita yang sangat penting untuk melatih kreativitas.

2. Keterampilan Dasar Menulis

Keterampilan berbahasa yang diperlukan seorang penulis mencakup keterampilan menggunakan ejaan, tanda baca, pembentukan kata, pemilihan kata, dan penggunaan kalimat yang efektif. Keterampilan ini akan memungkinkan seseorang dapat menulis dengan lancar.

3. Unsur – unsur cerita fantasi

Adapun unsur-unsur dalam cerita fantasi adalah sebagai berikut:

a. Alur atau plot

Merupakan rangkaian pola tindak tanduk yang berusaha memecahkan konflik yang terdapat dalam narasi.

b. Tokoh dan penokohan

Prilaku yang mengemban dalam sebuah cerita fiksi sehingga cerita itu mampu menjalin sebuah cerita, sedangkan penokohan adalah cara pengarang menampilkan tokoh atau pelaku.

c. Konflik

Sesuatu yang bersifat yang tidak terjadi dan dialami oleh tokoh – tokoh cerita latar.

d. Latar

Latar merupakan tempat, waktu, suasana, dan keadaan sosial yang menjadi wadah, tempat, tokoh melakukan dan dikenai suatu peristiwa.

e. Sudut pandang

Cara seorang pengarang melihat seluruh tindak tanduk dalam suatu cerita fantasi, yang dapat dibagi atas dua pola utama, yaitu (a) sudut pandang orang pertama, dan (b) sudut pandang orang ketiga.

f. Tema

Merupakan pikiran pokok atau dasar cerita tersebut.

g. Amanat

Irawati, 2019

PENERAPAN MODEL BRAINWRITING BERBASIS PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERBANTUAN MEDIA KOMIK pada PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF TEKS CERITA FANTASI (Studi Eksperimen Kuasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Parongpong, Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2018/2019)

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

Merupakan pesan moral yang akan disampaikan kepada pembacanya.

4. Struktur Teks Cerita Fantasi

Adapun struktur dalam teks cerita fantasi adalah sebagai berikut.

1. Orientasi

Berfungsi sebagai tempat dimana penulis memperkenalkan latar atau *setting*, serta tokoh dalam cerita.

2. Komplikasi

Berfungsi untuk menyampaikan konflik yang terjadi dalam cerita.

3. Resolusi

Berfungsi untuk menggambarkan upaya tokoh untuk memecahkan persoalan dalam komplikasi dengan dasar-dasar dan alasan yang terdapat dalam evaluasi.

5. Karakteristik Pengembangan Kreativitas

Kemampuan pengembangan kreativitas memiliki karakteristik. Ada empat karakteristik menulis kreatif, antara lain:

a. Orisinalitas

Mengacu pada keunikan ide dan respon yang diberikan.

b. Elaborasi

Merupakan kemampuan untuk menguraikan sebuah objek tertentu. Mengkomunikasikan ide kreatifnya kepada orang lain sehingga nilai kreatifitas tersebut terlihat jelas.

c. Kelancaran

Merupakan kemampuan untuk menciptakan segudang ide. Ini merupakan karakter yang paling kuat karena semakin banyak ide maka semakin besar pula kemungkinan untuk memperoleh sebuah ide yang signifikan.

d. Fleksibilitas

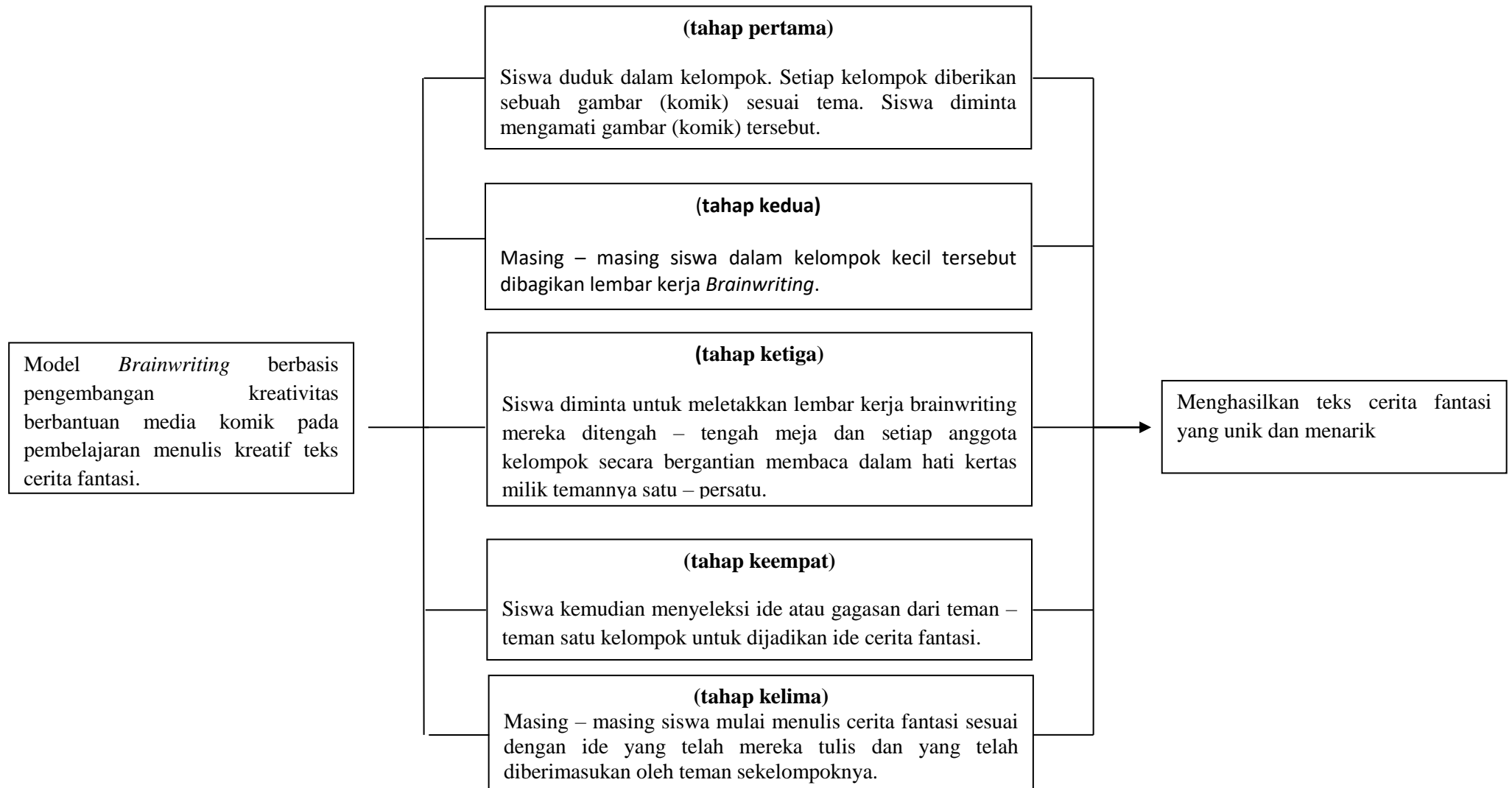
Merupakan kemampuan untuk mengatasi rintangan – rintangan mental dan mengubah pendekatan untuk sebuah masalah sehingga tidak terjebak pada aturan – aturan atau kondisi – kondisi kaku yang tidak mampu memecahkan sebuah masalah.

Irawati, 2019

PENERAPAN MODEL BRAINWRITING BERBASIS PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERBANTUAN MEDIA KOMIK pada PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF TEKS CERITA FANTASI (Studi Eksperimen Kuasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Parongpong, Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2018/2019)

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

6. Skema Model *Brainwriting* Berbasis Pengembangan Kreativitas Berbantuan Media Komik pada Pembelajaran Menulis Kreatif Teks Cerita Fantasi



Irawati, 2019

PENERAPAN MODEL BRAINWRITING BERBASIS PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERBANTUAN MEDIA KOMIK pada PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF TEKS CERITA FANTASI (Studi Eksperimen Kuasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Parongpong, Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2018/2019)

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

4. Penggunaan Bahasa Teks Cerita fantasi

a. Penggunaan Ejaan

1) Penggunaan Tanda Titik

- ❖ Tanda titik digunakan pada akhir kalimat.
- ❖ Tanda titik digunakan memisahkan angka jam, menit, dan detik yang menunjukkan jangka waktu.
- ❖ Tanda titik digunakan di belakang angka atau huruf dalam suatu bagan, ikhtisar, atau daftar.

2) Penggunaan Tanda Koma

- ❖ Digunakan untuk memisahkan kalimat setara yang satu dari kalimat setara berikutnya yang didahului dengan kata.
- ❖ Digunakan untuk memisahkan petikan langsung dari bagian lain dalam kalimat.
- ❖ Digunakan unsur – unsur dalam suatu perincian atau pembilangan.
- ❖ Digunakan untuk memisahkan anak kalimat dan dari induk kalimat jika induk kalimat itu mendahului induk kalimatnya.

b. Penggunaan Tanda Baca

1) Penggunaan Huruf Kapital

- ❖ Huruf pertama pada awal kalimat.
- ❖ Huruf pertama nama kota.
- ❖ Huruf pertama nama orang.
- ❖ Huruf pertama petikan langsung.
- ❖ Huruf pertama nama jabatan atau instansi.
- ❖ Huruf pertama nama tahun, bulan, hari, dan hari raya.
- ❖ Huruf pertama dalam kata dan ungkapan yang berhubungan dengan agama.

2) Penulisan Angka atau Bilangan

- ❖ Bilangan dalam teks yang dapat dinyatakan dengan satu atau dua kata ditulis dengan huruf.

Irawati, 2019

PENERAPAN MODEL BRAINWRITING BERBASIS PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERBANTUAN MEDIA KOMIK pada PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF TEKS CERITA FANTASI (Studi Eksperimen Kuasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Parongpong, Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2018/2019)

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

- ❖ Bilangan pada awal kalimat ditulis dengan huruf.
- ❖ Angka yang menunjukkan bilangan utuh besar dapat dieja sebagaimana supaya lebih mudah dieja.

5. Contoh Teks Cerita Fantasi

No	Sruktur Teks Fantasi	Tamasya Ke Bulan
1	Orientasi	Beronto hidup di dalam sebuah Laboratorium. Setiap hari dia berbincang-bincang dengan merpati. Merpati memberi tahunya bahwa ada sebuah tempat yang sangat indah di bulan.
2	Komplikasi	<p>“ Aku tidak bisa pergi dari laboratorium ini. Ayahku tak mengizinkan, “keluh Beronto. “ Itu bukan masalah. Kita kebulan cuma sebentar kita akan kembali sebelum ayahmu sadar bahwa kau sudah pergi.” Desak merpati</p> <p>“ Bagaimana caranya?”. Beronto masih ragu.</p> <p>“Mudah, kau ambil itu. Bubuk pebesar badan. Kau taburkan pada tubuhku. Setelah itu, gres kau bisa menaikiku. Dan kita pergi ke bulan.”</p> <p>Beronto mengambil bubuk di meja kerja ayahnya. Dia taburkan ke tubuh merpati. Merpati membesar. Seperti garuda. Sayapnya berubah sekuat baja. Beronto naik ke punggung merpati.</p> <p>Di bawah, para pengawal menerka merpati raksasa yaitu musuh yang</p>

Irawati, 2019

PENERAPAN MODEL BRAINWRITING BERBASIS PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERBANTUAN MEDIA KOMIK pada PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF TEKS CERITA FANTASI (Studi Eksperimen Kuasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Parongpong, Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2018/2019)

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

		<p>menyusup. Maka mereka menembaki Merpati dan Beronto memakai senapan mesin dan meriam. Tidak mempan. Beronto dan Merpati hingga ke bulan.</p>
3	Resolusi	<p>Di bulan, mereka mendarat di sebuah danau yang berwarna jingga. Di dalam danau itu terdapat ikan yang menari-nari. Ikan-ikan itu mempunyai ekor yang mereka gunakan untuk terbang di atas air. Matahari dari bulan tampak kebiruan alasannya terpantul bumi.</p> <p>Beronto sangat menikmati pemandangan di bulan. Merpati berada di sampingnya. Keadaan yang sangat menyenangkan, Beronto terlalok lamak lelap.</p> <p>Beronto kemudian terbangun sesudah mendengar teriakan ayahnya. Beronto terkejut, kemudian melihat sekeliling. Dia melihat merpati yang kembali ke ukuran semula bertengger di dahan depan jendela laboratorium ayahnya. Beronto melihat, merpati itu tersenyum.</p>

D. Model dan Metode pembelajaran

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang digunakan adalah model *Brainwriting*. Menurut Michalko (2004, hlm. 271) langkah - langkah penerapan model *Brainwriting* dalam pembelajaran menulis sebagai berikut:

Irawati, 2019

PENERAPAN MODEL BRAINWRITING BERBASIS PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERBANTUAN MEDIA KOMIK pada PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF TEKS CERITA FANTASI (Studi Eksperimen Kuasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Parongpong, Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2018/2019)

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

- a. Siswa duduk dalam kelompok. Setiap kelompok diberikan sebuah gambar (komik) sesuai tema. Siswa diminta mengamati gambar (komik) tersebut. (tahap pertama).
- b. Masing-masing siswa dalam kelompok kecil tersebut dibagikan lembar kerja *Brainwriting*. (tahap kedua).
- c. Siswa diminta untuk meletakkan lembar kerja *Brainwriting* mereka ditengah-tengah meja dan setiap anggota kelompok secara bergantian membaca dalam hati kertas milik temannya satu persatu untuk memberikan ide tambahan atau perbaikan. (tahap ketiga).
- d. Siswa kemudian menyeleksi ide atau gagasan dari teman-teman satu kelompok untuk dijadikan ide cerita fantasi. (tahap keempat).
- e. Masing-masing siswa mulai menulis cerita fantasi sesuai dengan ide yang telah mereka tulis dan yang telah diberimasukan oleh teman sekelompoknya. (tahap kelima).

Kemudian tahapan tersebut dibasiskan dengan pengembangan kreativitas dalam menulis menurut Munandar (2009, hlm. 43) yang terdiri atas kelancaran, kelenturan, keaslian (orisinalitas), dan kerincian.

2. Metode Pembelajaran

Metode yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah metode tanya jawab, diskusi kelompok dan presentasi.

E. Media Pembelajaran

1. Media : Komik, Teks Cerita Fantasi
2. Alat : Laptop, Infokus, dan *speaker*

F. Langkah – Langkah Pembelajaran

Irawati, 2019

PENERAPAN MODEL BRAINWRITING BERBASIS PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERBANTUAN MEDIA KOMIK pada PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF TEKS CERITA FANTASI (Studi Eksperimen Kuasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Parongpong, Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2018/2019)

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

PERLAKUAN I

Kegiatan Pendahuluan

No	Kegiatan	Alokasi waktu
1	Peserta didik berdo'a.	5 menit
2	Peserta didik memberi salam, memberi respon pertanyaan tentang kehadiran peserta didik dan merespon pertanyaan yang berhubungan dengan kondisi peserta didik di kelas.	3 menit
3	Memfokuskan peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari.	5 menit
4	Menyampaikan kompetensi yang harus dicapai, tujuan pembelajaran, dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan serta manfaat pembelajaran.	
5	Mengingatkan peserta didik pada materi sebelumnya yang telah di pelajari.	

Kegiatan inti

Tahapan model pembelajaran <i>Brainwriting</i>	Aktivitas Pendidik	Aktivitas peserta didik dan indikator menulis kreatif	Alokasi waktu
Siswa berkelompok	○ Setiapkelompok diberikan sebuah komik.	○ Duduk dalam kelompok.	2 menit
	○ Gurumenjelaskan secara singkat komik yang diperoleh siswa.	○ Mengamati komik yang di berikan guru.	10 menit
	○ Siswa diberi kesempatan untuk bertanya terkait teks cerita fantasi	○ Menanggapi komik	10 menit

Irawati, 2019

PENERAPAN MODEL BRAINWRITING BERBASIS PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERBANTUAN MEDIA KOMIK pada PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF TEKS CERITA FANTASI (Studi Eksperimen Kuasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Parongpong, Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2018/2019)

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

	(struktur, unsur, karakteristik).	yang diberikan dengan mengungkapkan ide kreatif dalam menulis cerita fantasi.	
Siswa dibagikan lembar kerja <i>Brainwriting</i>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Meminta peserta didik berdiskusi dengan kelompok terkait komik yang diberikan. ○ Meminta beberapa peserta didik menyampaikan ide tentang judul, tokoh, tempat, peristiwa dan akhir cerita dari komik yang diberikan. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Berdiskusi dengan kelompok dan mengisi lembar kerja. ○ Menyampaikan ide kreatif dengan gagasan yang imajinatif setelah mengamati komik. 	10 menit 5 menit
Menyerahkan lembar kerja <i>Brainwriting</i>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Meminta peserta didik mencatat ide-ide kreatif tentang judul, tokoh, tempat, peristiwa dan akhir cerita dari komik yang diberikan. ○ Meminta setiap anggota kelompok bergantian membaca dalam hati kertas milik temannya satu persatu untuk memberikan ide tambahan atau 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Menuliskan ide-ide kreatif. ○ Kertas yang telah dibaca dan diberi ide tambahan atau perbaikan oleh teman kelompoknya dikembalikan 	10 menit 10 menit

Irawati, 2019

PENERAPAN MODEL BRAINWRITING BERBASIS PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERBANTUAN MEDIA KOMIK pada PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF TEKS CERITA FANTASI (Studi Eksperimen Kuasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Parongpong, Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2018/2019)

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

	perbaikan.	kepada pemiliknya.	
Menyeleksi ide atau gagasan teman satu kelompok.	<ul style="list-style-type: none"> ○ Meminta siswa menyeleksi ide atau gagasan teman satu kelompok untuk dijadikan ide cerita fantasi. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Berdiskusi dengan kelompok. 	10 menit
Menulis cerita fantasi sesuai dengan ide yang telah disepakati.	<ul style="list-style-type: none"> ○ Meminta masing-masing siswa menulis cerita fantasi sesuai dengan ide yang telah mereka tulis dan yang telah diberi masukan oleh teman sekelompoknya. ○ Meminta siswa membacakan hasil menulis cerita fantasi di depan kelas. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Setiap siswa menulis cerita fantasi berdasarkan ide yang telah diperoleh dari komik yang telah diberikan. ○ Masing-masing siswa membacakan hasil tulisannya di depan kelas. 	17 menit

Kegiatan penutup

No	Kegiatan	Alokasi waktu
1	Peserta didik bersama pendidik menyimpulkan pembelajaran	3 menit
2	Peserta didik mengumpulkan hasil diskusi	2 menit
3	Peserta didik menyampaikan hambatan-hambatan atau kesulitan-kesulitan dalam menyusun teks cerita fantasi.	3 menit
4	Peserta didik mendengarkan umpan balik dan penguatan dari pendidik atas hambatan yang mereka temukan dalam proses pembelajaran.	3 menit

Irawati, 2019

PENERAPAN MODEL BRAINWRITING BERBASIS PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERBANTUAN MEDIA KOMIK pada PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF TEKS CERITA FANTASI (Studi Eksperimen Kuasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Parongpong, Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2018/2019)

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

5	Pendidik memberikan informasi kepada peserta didik untuk pertemuan berikutnya.	2 menit
---	--	---------

PERLAKUAN II

Kegiatan Pendahuluan

No	Kegiatan	Alokasi waktu
1	Peserta didik berdo'a.	5 menit
2	Peserta didik memberi salam, memberi respon pertanyaan tentang kehadiran peserta didik dan merespon pertanyaan yang berhubungan dengan kondisi peserta didik di kelas.	3 menit
3	Memfokuskan peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari.	5 menit
4	Menyampaikan kompetensi yang harus dicapai, tujuan pembelajaran, dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan serta manfaat pembelajaran.	
5	Mengingatkan peserta didik pada materi sebelumnya yang telah di pelajari.	

Kegiatan inti

Tahapan model pembelajaran <i>Brainwriting</i>	Aktivitas Pendidik	Aktivitas peserta didik dan indikator menulis kreatif	Alokasi waktu
Siswa berkelompok	○ Setiap kelompok diberikan sebuah komik.	○ Duduk dalam kelompok.	2 menit
	○ Guru menjelaskan secara singkat komik yang diperoleh siswa.	○ Mengamati komik yang diberikan guru.	10 menit
	○ Siswa diberi		10 menit

Irawati, 2019

PENERAPAN MODEL BRAINWRITING BERBASIS PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERBANTUAN MEDIA KOMIK pada PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF TEKS CERITA FANTASI (Studi Eksperimen Kuasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Parongpong, Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2018/2019)

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

	kesempatan untuk bertanya terkait teks cerita fantasi (struktur, unsur, karakteristik).	<ul style="list-style-type: none"> ○ Menanggapi komik yang diberikan dengan mengungkapkan ide kreatif dalam menulis cerita fantasi. 	
Siswa dibagikan lembar kerja <i>Brainwriting</i>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Meminta peserta didik berdiskusi dengan kelompok terkait komik yang diberikan. ○ Meminta beberapa peserta didik menyampaikan ide tentang judul, tokoh, tempat, peristiwa dan akhir cerita dari komik yang diberikan. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Berdiskusi dengan kelompok dan mengisi lembar kerja. ○ Menyampaikan ide kreatif dengan gagasan yang imajinatif setelah mengamati komik. 	10 menit 5 menit
Menyerahkan lembar kerja <i>Brainwriting</i>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Meminta peserta didik mencatat ide-ide kreatif tentang judul, tokoh, tempat, peristiwa dan akhir cerita dari komik yang diberikan. ○ Meminta setiap anggota kelompok bergantian membaca dalam hati 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Menuliskan ide-ide kreatif. ○ Kertas yang telah dibaca dan diberi ide tambahan 	10 menit 10 menit

Irawati, 2019

PENERAPAN MODEL BRAINWRITING BERBASIS PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERBANTUAN MEDIA KOMIK pada PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF TEKS CERITA FANTASI (Studi Eksperimen Kuasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Parongpong, Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2018/2019)

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

	kertas milik temannya satu persatu untuk memberikan ide tambahan atau perbaikan.	atau perbaikan oleh teman kelompoknya dikembalikan kepada pemiliknya.	
Menyeleksi ide atau gagasan teman satu kelompok.	<ul style="list-style-type: none"> ○ Meminta siswa menyeleksi ide atau gagasan teman satu kelompok untuk dijadikan ide cerita fantasi. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Berdiskusi dengan kelompok. 	10 menit
Menulis cerita fantasi sesuai dengan ide yang telah disepakati.	<ul style="list-style-type: none"> ○ Meminta masing-masing siswa menulis cerita fantasi sesuai dengan ide yang telah mereka tulis dan yang telah diberi masukan oleh teman sekelompoknya. ○ Meminta siswa membacakan hasil menulis cerita fantasi di depan kelas. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Setiap siswa menulis cerita fantasi berdasarkan ide yang telah diperoleh dari komik yang telah diberikan. ○ Masing-masing siswa membacakan hasil tulisannya di depan kelas. 	17 menit

Kegiatan penutup

No	Kegiatan	Alokasi waktu
1	Peserta didik bersama pendidik menyimpulkan pembelajaran	3 menit
2	Peserta didik mengumpulkan hasil diskusi	2 menit
3	Peserta didik menyampaikan hambatan-hambatan atau kesulitan-kesulitan dalam menyusun teks cerita fantasi.	3 menit
4	Peserta didik mendengarkan umpan balik dan penguatan dari pendidik atas hambatan yang mereka temukan dalam proses pembelajaran.	3 menit
5	Pendidik memberikan informasi kepada peserta didik untuk pertemuan berikutnya.	2 menit

PERLAKUAN III

Kegiatan Pendahuluan

No	Kegiatan	Alokasi waktu
1	Peserta didik berdo'a.	5 menit
2	Peserta didik memberi salam, memberi respon pertanyaan tentang kehadiran peserta didik dan merespon pertanyaan yang berhubungan dengan kondisi peserta didik di kelas.	3 menit
3	Memfokuskan peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari.	5 menit
4	Menyampaikan kompetensi yang harus dicapai, tujuan pembelajaran, dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan serta manfaat pembelajaran.	
5	Mengingatkan peserta didik pada materi sebelumnya yang telah di pelajari.	

Irawati, 2019

PENERAPAN MODEL BRAINWRITING BERBASIS PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERBANTUAN MEDIA KOMIK pada PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF TEKS CERITA FANTASI (Studi Eksperimen Kuasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Parongpong, Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2018/2019)

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

Kegiatan inti

Tahapan model pembelajaran <i>Brainwriting</i>	Aktivitas Pendidik	Aktivitas peserta didik dan indikator menulis kreatif	Alokasi waktu
Siswa berkelompok	○ Setiap kelompok diberikan sebuah komik.	○ Duduk dalam kelompok.	2 menit
	○ Guru menjelaskan secara singkat komik yang diperoleh siswa.	○ Mengamati komik yang di berikan guru.	10 menit
	○ Siswa diberi kesempatan untuk bertanya terkait teks cerita fantasi (struktur, unsur, karakteristik).	○ Menanggapi komik yang diberikan dengan mengungkapkan ide kreatif dalam menulis cerita fantasi.	10 menit
Siswa dibagikan lembar kerja <i>Brainwriting</i>	○ Meminta peserta didik berdiskusi dengan kelompok terkait komik yang diberikan.	○ Berdiskusi dengan kelompok dan mengisi lembar kerja.	10 menit
	○ Meminta beberapa peserta didik menyampaikan ide tentang judul, tokoh, tempat, peristiwa dan akhir cerita dari komik yang diberikan.	○ Menyampaikan ide kreatif dengan gagasan yang imajinatif setelah mengamati komik.	5 menit
Menyerahkan	○ Meminta peserta didik	○ Menuliskan ide-ide	10 menit

Irawati, 2019

PENERAPAN MODEL BRAINWRITING BERBASIS PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERBANTUAN MEDIA KOMIK pada PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF TEKS CERITA FANTASI (Studi Eksperimen Kuasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Parongpong, Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2018/2019)

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

<p>lembar kerja <i>Brainwriting</i></p>	<p>mencatat ide-ide kreatif tentang judul, tokoh, tempat, peristiwa dan akhir cerita dari komik yang diberikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Meminta setiap anggota kelompok bergantian membaca dalam hati kertas milik temannya satu persatu untuk memberikan ide tambahan atau perbaikan. 	<p>kreatif.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Kertas yang telah dibaca dan diberi ide tambahan atau perbaikan oleh teman kelompoknya dikembalikan kepada pemiliknya. 	<p>10 menit</p>
<p>Menyeleksi ide atau gagasan teman satu kelompok.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Meminta siswa menyeleksi ide atau gagasan teman satu kelompok untuk dijadikan ide cerita fantasi. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Berdiskusi dengan kelompok. 	<p>10 menit</p>
<p>Menulis cerita fantasi sesuai dengan ide yang telah disepakati.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Meminta masing-masing siswa menulis cerita fantasi sesuai dengan ide yang telah mereka tulis dan yang telah diberi masukan oleh teman sekelompoknya. ○ Meminta siswa 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Setiap siswa menulis cerita fantasi berdasarkan ide yang telah diperoleh dari komik yang telah diberikan. 	<p>17 menit</p>

	membacakan hasil menulis cerita fantasi di depan kelas.	o Masing-masing siswa membacakan hasil tulisannya di depan kelas.	
--	---	---	--

Kegiatan penutup

No	Kegiatan	Alokasi waktu
1	Peserta didik bersama pendidik menyimpulkan pembelajaran	3 menit
2	Peserta didik mengumpulkan hasil diskusi	2 menit
3	Peserta didik menyampaikan hambatan-hambatan atau kesulitan-kesulitan dalam menyusun teks cerita fantasi.	3 menit
4	Peserta didik mendengarkan umpan balik dan penguatan dari pendidik atas hambatan yang mereka temukan dalam proses pembelajaran.	3 menit
5	Pendidik memberikan informasi kepada peserta didik untuk pertemuan berikutnya.	2 menit

G. Penilaian

Penelitian dilakukan terhadap hasil tes peserta didik dengan menggunakan kriteria penilaian menulis teks cerita fantasi. Kemudian skor dikalikan dengan bobot. Skor keseluruhan kemudian dijumlahkan, maka dapatlah skor total atau nilai. Berikut ini merupakan nilai ubahan skala empat.

Tabel. 3.2

Interval Persentasi Tingkat Penguasaan Kemampuan Menulis Teks Cerita Fantasi

Interval Persentasi Tingkat Penguasaan	Nilai Ubahan Skala Empat		Keterangan
	1- 4	D – A	

Irawati, 2019

PENERAPAN MODEL BRAINWRITING BERBASIS PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERBANTUAN MEDIA KOMIK pada PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF TEKS CERITA FANTASI (Studi Eksperimen Kuasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Parongpong, Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2018/2019)

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

86 - 100	4	A	Baik Sekali
76 – 85	3	B	Baik
56 – 75	2	C	Cukup
10 – 55	1	D	Kurang

Mengetahui,
Kepala Sekolah
Pendidik

.....

b) Instrumen Pengumpul Data

1. Lembar Tes Kinerja

Tes ini digunakan untuk memperoleh data tentang kemampuan peserta didik menulis teks cerita fantasi. Tes dilakukan dua kali yaitu diawal dan diakhir pembelajaran. Tes awal dilaksanakan sebelum kegiatan pembelajaran/perlakuan diberikan, baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Sedangkan tes akhir diberikan kepada kelas eksperimen yang dilaksanakan setelah perlakuan yaitu dengan penerapan model *Brainwriting* berbasis pengembangan kreativitas berbantuan media komik. Sementara itu pada kelas kontrol pembelajaran menulis teks cerita fantasi digunakan model pembelajaran ceramah.

Jenis tes yang digunakan adalah tes uraian. Lembar tes unjuk kerja menulis teks cerita fantasi pada tahap pratest dan pascatest dapat dilihat di bawah ini.

1) Lembar Penilaian

**SOAL MENULIS TEKS CERITA FANTASI
PRATEST**

Satuan pendidikan : SMP Negeri 2 Parongpong
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/semester : VII/1
 Materi Pokok : Menulis Teks Cerita Fantasi

A. Pengantar

Soal ini dimaksudkan untuk memperoleh data awal tentang kemampuan menulis teks cerita fantasi. Hasil penilaian terhadap tulisan teks cerita fantasi ini nantinya tidak akan mempengaruhi nilai anda dalam pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan kerja sama anda melalui keseriusan saat menuliskan sebuah teks cerita fantasi.

B. Petunjuk Mengerjakan

- Tulislah identitas (nama dan kelas) pada kolom kiri atas lembar jawaban!
- Alat tulis yang boleh digunakan adalah pulpen.
- Waktu yang tersedia untuk menulis teks adalah 45 menit.
- Tulisan harus rapi dan jelas.
- Lembar tes dikembalikan bersama hasil tulisan.

C. Soal

Tulislah satu buah teks cerita fantasi!

Adapun hal-hal yang musti diperhatikan dalam menulis teks cerita fantasi adalah:

1. Struktur teks cerita fantasi (orientasi, komplikasi, resolusi).
2. Unsur teks cerita fantasi (alur, tokoh, tingkah laku tokoh, latar, dan amanat).
3. Kelancaran, kelenturan, keaslian (orisinalitas), kerincian.
4. Penggunaan unsur kebahasaan (ejaan dan tanda baca).

2) Pedoman Penilaian

Parameter untuk menilai kemampuan menulis teks cerita fantasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.3

Pedoman Penilaian Menulis Teks Kreatif Cerita Fantasi

No	Aspek	Bobot	Skor			
			4	3	2	1
1	Kelengkapan aspek formal teks cerita fantasi yang memuat: a. Judul b. Nama penulis c. Narasi d. Dialog	3	Apabila teks cerita fantasi memuat keempat indikator (judul, nama penulis, narasi, dialog) sangat kreatif sesuai gambar.	Apabila teks cerita fantasi memuat tiga dari empat indikator (judul, nama penulis, narasi, dialog) cukup kreatif sesuai gambar.	Apabila teks cerita fantasi memuat dua dari empat indikator (judul, nama penulis, narasi, dialog) kurang kreatif sesuai gambar.	Apabila teks cerita fantasi memuat satu dari empat indikator (judul, nama penulis, narasi, dialog) tidak kreatif sesuai gambar.
2	Kelengkapan unsur – unsur pembangun teks cerita fantasi yang memuat; a. Fakta cerita 1) Alur dan pengaluran,	8	Apabila teks cerita fantasi memuat kedua indikator dengan lengkap (fakta cerita dan sarana – sarana sastra) sangat	Apabila teks cerita fantasi memuat kedua indikator, tetapi pada salah satu bagian indikator tidak	Apabila teks cerita fantasi memuat kedua indikator, tetapi setiap bagian indikator tidak	Apabila teks cerita fantasi memuat satu indikator dan tidak digambarkan dengan jelas (misalnya membuat fakta cerita saja

Irawati, 2019

PENERAPAN MODEL BRAINWRITING BERBASIS PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERBANTUAN MEDIA KOMIK pada PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF TEKS CERITA FANTASI (Studi Eksperimen Kuasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Parongpong, Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2018/2019)

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

	<p>2) Tokoh dan penokohan yang bermuatan pendidikan karakter dengan menggunakan metode analitik atau metode dramatik.</p> <p>3) Latar dan penyajian latar.</p> <p>b. Sarana – sarana sastra.</p> <p>1) Sudut pandang.</p> <p>2) Gaya bahasa</p>		<p>kreatif sesuai gambar.</p>	<p>lengkap (misalnya kedua indikator tidak mengandung gaya bahasa) cukup kreatif sesuai gambar.</p>	<p>lengkap. Atau apabila teks cerita fantasi memuat satu indikator (fakta cerita dan sarana – sarana sastra) kurang kreatif sesuai gambar.</p>	<p>komponennya tidak lengkap) tidak kreatif sesuai gambar.</p>
3	<p>Kelengkapan struktur teks cerita fantasi yang memuat:</p> <p>a. Orientasi atau pengenalan situasi cerita.</p> <p>b. Komplikasi</p>	8	<p>Apabila teks cerita fantasi memuat kelima indikator dengan lengkap. Sangat kreatif sesuai</p>	<p>Apabila teks cerita fantasi memuat empat indikator. Cukup kreatif sesuai</p>	<p>Apabila teks cerita fantasi memuat tiga indikator. Kurang kreatif sesuai</p>	<p>Apabila teks cerita fantasi memuat dua atau satu indikator. Tidak kreatif sesuai gambar.</p>

Irawati, 2019

PENERAPAN MODEL BRAINWRITING BERBASIS PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERBANTUAN MEDIA KOMIK pada PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF TEKS CERITA FANTASI (Studi Eksperimen Kuasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Parongpong, Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2018/2019)

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

	<p>atau puncak konflik.</p> <p>c. Evaluasi</p> <p>d. Resolusi yang bermuatan pendidikan karakter.</p> <p>e. Koda.</p>		gambar.	gambar.	gambar.	
4	<p>Ketepatan kaidah kebahasaan teks cerita fantasi yang memuat:</p> <p>a. Pedoman umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).</p> <p>b. Menggunakan konjungsi kronologis (misalnya setelah itu, mula-mula)</p> <p>c. Menggunakan kata kerja yang menggambarkan suatu peristiwa (misalnya melompat, menyuruh).</p>	6	<p>Apabila teks cerpen memuat ketiga indikator dengan lengkap (sudah sesuai PUEBI, terdapat konjungsi kronologis, dan Penggunaan dan penulisan ejaan) Sangat kreatif sesuai gambar.</p>	<p>Apabila teks cerita fantasi memuat ketiga indikator tetapi pada salah satu indikator tidak lengkap. Cukup kreatif sesuai gambar.</p>	<p>Apabila teks cerita fantasi memuat dua indikator . Kurang kreatif sesuai gambar.</p>	<p>Apabila teks cerita fantasi memuat satu indikator. Tidak kreatif sesuai gambar.</p>

	Total bobot	25				
--	-------------	----	--	--	--	--

Keraf (2010, hlm. 145-201), Semi (2007, hlm. 5-6), Sumiyadi (2010), Zainurrahman (2013, hlm. 38) dengan beberapa perubahan.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang di peroleh}}{100} \times 100$$

Tabel 3.4

Pedoman Kriteria Penilaian Berdasarkan Skala Empat

No	Rentang Skor	Kriteria
1	86-100	Baik Sekali
2	76-85	Baik
3	56-75	Cukup
4	10-55	Kurang

Diadaptasi dari Nurgiyantoro (2014, hlm 253)

2. Lembar Observasi

Lembar observasi ini digunakan untuk memperoleh data dalam proses pembelajaran menulis teks cerita fantasi. Data diperoleh dengan cara pengamatan terhadap aktivitas peserta didik ketika diterapkannya model *Brainwriting* berbasis pengembangan kreativitas berbantuan media komik pada pembelajaran menulis teks cerita fantasi. Proses yang diamati adalah sikap dan perilaku peserta didik, tingkat partisipasi dan hasil yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Penelitian akan dibantu oleh observasi (*critical friend*). Observasi ini berperan untuk mengamati dan menilai bagaimana aktivitas pembelajaran berlangsung.

Irawati, 2019

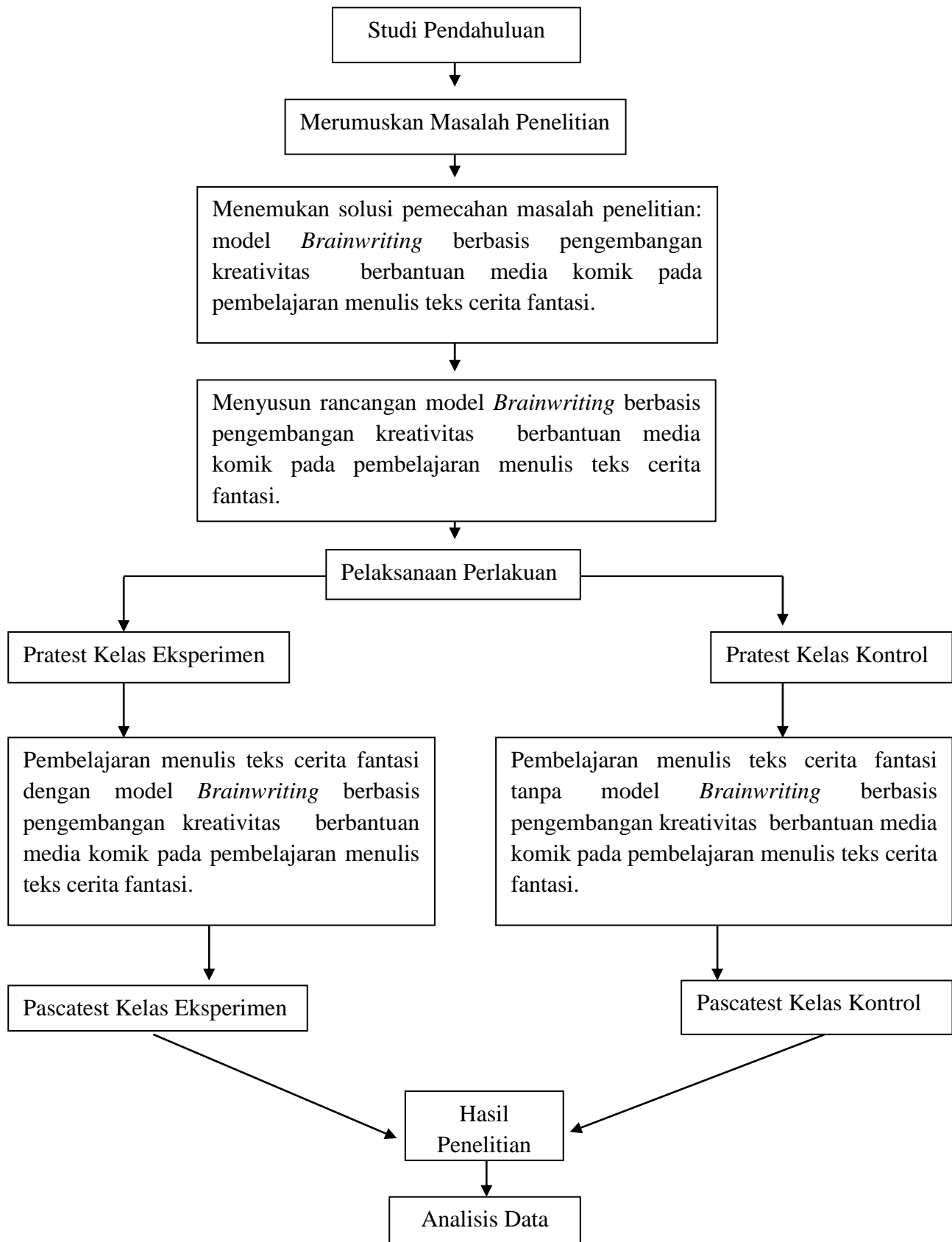
PENERAPAN MODEL BRAINWRITING BERBASIS PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERBANTUAN MEDIA KOMIK pada PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF TEKS CERITA FANTASI (Studi Eksperimen Kuasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Parongpong, Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2018/2019)

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

H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap. Pertama tahap persiapan, yaitu peneliti melakukan analisis kebutuhan. Peneliti melakukan studi awal tentang hal yang akan diteliti. Melihat permasalahan dan menentukan teori yang tepat untuk mengatasi permasalahan. Teori tersebut adalah teori yang berkaitan dengan model pembelajaran *Brainwriting*, teks cerita fantasi berbasis pengembangan kreativitas berbantuan media komik. Setelah mengetahui permasalahan dilapangan, selanjutnya adalah melakukan penawaran terhadap model *Brainwriting* terhadap kesulitan menulis teks cerita fantasi peserta didik.

Tahap kedua, tahap pelaksanaan dilakukan pemilihan sampel dengan memilih dua kelas sampel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pemilihan tersebut dengan pertimbangan tertentu. Setelah itu diberikan pretest pada kedua kelompok tersebut. Selanjutnya melaksanakan model pembelajaran *Brainwriting*. Diakhir pembelajaran dilaksanakan pascatest. Berikutnya adalah tahap ketiga, tahap akhir dimana dilakukan pengolahan data dan menganalisis hasil pretest dan pascatest dengan menggunakan rumus statistik yang sesuai untuk menguji ketepatan hipotesis yang telah ditentukan sebelumnya. Kemudian menyusun simpulan dari hasil penelitian melalui bentuk laporan akhir penelitian. Agar lebih jelas berikut ini akan disajikan bagan prosedur penelitian.



Bagan 3.3

Tahap prosedur penelitian

Irawati, 2019

PENERAPAN MODEL BRAINWRITING BERBASIS PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERBANTUAN MEDIA KOMIK pada PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF TEKS CERITA FANTASI (Studi Eksperimen Kuasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Parongpong, Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2018/2019)

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

I. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua bagian yakni pengolahan data dengan cara nonstatistik dan pengolahan data dengan statistik.

a. Pengolahan data dengan cara nonstatistik

Pengolahan data nonstatistik digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan skala empat. Skala empat yang dijadikan acuan pada pengolahan data ini yakni (1) baik sekali, dengan rentang keterlaksanaan antara 86% - 100%. (2) baik, dengan rentang persentase keterlaksanaan antara 76% - 85%. (3) cukup baik, dengan rentang persentase keterlaksanaan antara 56% - 75%. (4) kurang, dengan rentang persentase keterlaksanaan antara 10% - 55%.

b. Pengolahan data dengan statistik

Pengolahan data dengan statistik digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil tes awal dan tes akhir. Pengolahan data statistik ini dibagi menjadi dua bagian yakni (1) statistik deskriptif, untuk menghitung besaran-besaran statistik seperti rata-rata, median, modus, dan simpangan baku (standar deviasi), dan (2) statistika inferensial yang berisi uraian tentang rancangan pengujian hipotesis meliputi ; perumusan hipotesis penelitian menjadi hipotesis statistik sehingga muncul hipotesis nol dan hipotesis alternatif, menguji asumsi-asumsi yang diisyaratkan sebelum menggunakan suatu rumus statistik uji, menghitung nilai statistik uji, mencari nilai statistik tabel, membandingkan nilai statistik uji dengan statistik tabel atau membandingkan nilai sig (*p-value*) dengan taraf signifikansi α yang diambil untuk menguji apakah hipotesis nol diterima atau ditolak pada taraf signifikansi α tertentu, dan pengambilan keputusan. Pengolahan data statistik dalam penelitian ini menggunakan *software* versi 19.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksud untuk menguji kenormalan data yang diperoleh dari hasil penelitian. Uji normalitas ini juga dilakukan untuk mengetahui uji yang

Irawati, 2019

PENERAPAN MODEL BRAINWRITING BERBASIS PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERBANTUAN MEDIA KOMIK pada PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF TEKS CERITA FANTASI (Studi Eksperimen Kuasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Parongpong, Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2018/2019)

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

digunakan selanjutnya. Jika data terdistribusi normal maka pengujian hipotesis dengan uji-t dan jika tidak terdistribusi normal menggunakan uji Mann-Whitney. Dalam penelitian ini, pengujian dilakukan dengan menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk Test.

Hipotesis uji normalitas data sebagai berikut.

H₀: Data berdistribusi normal

H₁ : Data berdistribusi tidak normal

Pada uji ini menggunakan $\alpha = 0,05$ dengan melihat nilai *P-value* dari hasil analisis. Jika *P-value* lebih besar dari 0.05 maka data berdistribusi normal dan jika *P-value* lebih kecil dari 0,05 maka data berdistribusi tidak normal.

2) Uji Homogenitas

Setelah diketahui data berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji *Homogenitas Varians* dengan uji *Levene*. Uji hipotesis *Levene* digunakan untuk mengetahui apakah varian kedua kelompok data sama besar terpenuhi atau tidak terpenuhi. Hipotesis uji yang digunakan adalah sebagai berikut:

H₀: Data homogen

H₁ : Data tidak homogen

Dengan H₀ adalah skor kedua kelompok memiliki variasi homogen dan H₁ adalah skor kedua kelompok memiliki variasi tidak homogen. Dasar pengambilan keputusan, jika *P-value* > α maka H₀ diterima sedangkan *P-value* < α maka H₀ ditolak dan H₁ diterima.

3) 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 Versi 19 juga dapat sekaligus melakukan uji hipotesis *Leven's Test* yang bertujuan untuk mengetahui apakah asumsi kedua *Variance* sama besar terpenuhi atau tidak terpenuhi dengan hipotesis:

Irawati, 2019

PENERAPAN MODEL BRAINWRITING BERBASIS PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERBANTUAN MEDIA KOMIK pada PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF TEKS CERITA FANTASI (Studi Eksperimen Kuasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Parongpong, Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2018/2019)

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

Ho : tidak ada peningkatan kemampuan menulis teks cerita fantasi peserta didik secara signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

H1 : ada peningkatan kemampuan menulis teks cerita fantasi peserta didik secara signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Kriteria Uji : tolak Ho : jika $\text{sig} < \alpha = 0.05$ dan terima Ho jika $\text{sig} > \alpha = 0,05$.