

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

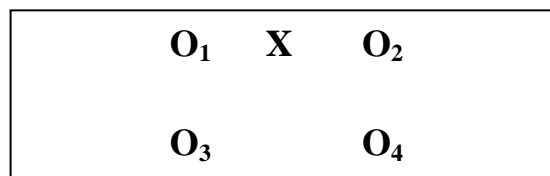
Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*). Tujuan dari penggunaan metode eksperimen semu dalam penelitian ini yaitu untuk mengontrol banyak variabel yang ada, hal ini sesuai dengan pernyataan Syamsuddin dan Damaianti (2015, hlm. 162), bahwa dengan menggunakan rancangan eksperimen semu dapat mengontrol banyak variabel dan batasan dari jenis interpretasi yang dilakukan untuk mengetahui sebab pengaruh pertautan serta membatasi kekuatan dari generalisasi pernyataan peneliti.

B. Desain Penelitian

Berdasarkan metode penelitian yang telah ditetapkan, maka desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *nonequivalent control group design*. Dalam penggunaan desain penelitian *nonequivalent control group design*, Sugiyono (2018, hlm.122) berpendapat bahwa desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group*, hanya pada desain ini kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak dipilih secara random.

Tabel 3.1

Nonequivalent control group design



(Sugiyono, 2018 hlm. 122)

Keterangan:

- O_1 : Tes awal pada kelas eksperimen
- O_2 : Tes akhir pada kelas eksperimen
- O_3 : Tes awal pada kelas kontrol
- O_4 : Tes akhir pada kelas kontrol
- X : Perlakuan atau *treatment* pada kelas eksperimen

Berdasarkan tabel 3.1 penelitian ini dilakukan untuk mencari pengaruh perlakuan penggunaan teknik *brainwriting* berbantuan aplikasi *character planner* pada pembelajaran menulis cerpen terhadap anak SMA. Desain penelitian dipilih satu kelas yakni kelas XI. Selanjutnya dari kelas XI dicari kelas eksperimen yang diberi perlakuan dan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan. O_1 dan O_3 merupakan kelas yang belum diberi perlakuan. O_2 adalah kelas yang telah diberi perlakuan, O_4 adalah kelas yang tidak diberi perlakuan. Sehingga saat akhir dapat dilihat pengaruh teknik dan media terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol ($O_2 - O_1$) - ($O_4 - O_3$).

B. Partisipan

Proses penelitian membutuhkan partisipan, yaitu seseorang yang berperan serta dalam proses pengambilan data. Dalam penelitian ini terdapat empat partisipan yang akan berkontribusi. Partisipan pertama adalah guru bahasa Indonesia di kelas XI MIPA 5 dan XI MIPA 6 bernama Eka Purnamasari, S.Pd. yang berperan sebagai narasumber saat diwawancarai peneliti terkait pembelajaran menulis cerpen di kelas XI. Partisipan kedua adalah Khairiyah Kurnia sebagai observer ketika peneliti melaksanakan penelitian di kelas eksperimen. Partisipan ketiga adalah siswa kelas XI MIPA 5 dan MIPA 6 sebagai sampel penelitian, serta yang terakhir adalah para penimbang untuk menimbang dan menilai produk siswa.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah sekelompok orang yang menjadi sumber pengambilan sampel di wilayah generalisasi dan memenuhi syarat tertentu sesuai dengan masalah penelitian. Populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda yang ada di sekitar. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 6 Bandung tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 1004 siswa. Namun, objek penelitian yang dipilih yakni kelas XI SMA yang berjumlah 305 siswa. Pemilihan kelas ini dilakukan karena pembelajaran menulis cerpen terdapat dalam

Permendikbud No. 24 Tahun 2016 Lampiran No. 3 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia SMA dan MA kelas XI.

Berikut tabel populasi kelas XI SMAN 6 Bandung tahun ajaran 2019/2020.

Tabel 3.2
Tabel Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa
XI MIPA 1	35
XI MIPA 2	34
XI MIPA 3	35
XI MIPA 4	36
XI MIPA 5	35
XI MIPA 6	34
XI IPS 1	31
XI IPS 2	32
XI IPS 3	33
Jumlah	305

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang dianggap sebagai perwakilan populasi dari keseluruhan gejala yang diamati. Pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling purposive* yang termasuk kategori *nonprobability sampling*. Teknik pengambilan sampel ini berdasarkan pertimbangan guru bahasa Indonesia kelas XI SMAN 6 Bandung. Dua kelas penelitian yang dipilih sebagai sampel adalah kelas XI MIPA 5 dan XI MIPA 6. Dalam penelitian ini, kelas MIPA 5 yang berjumlah 35 menjadi kelas eksperimen dan kelas MIPA 6 yang berjumlah 34 menjadi kelas kontrol.

Berikut tabel sampel kelas XI MIPA 5 dan kelas MIPA 6 SMAN 6 Bandung tahun ajaran 2019/2020.

Tabel 3.3
Tabel Sampel Penelitian

Kelas		Jenis Kelamin		Jumlah
Eksperimen	XI MIPA =	L	10	35
		P	25	
Kontrol	XI MIPA =	L	19	34
		P	15	

D. Instrumen Penelitian

Dalam suatu penelitian, peneliti akan menggunakan instrumen sebagai alat untuk mengukur dan mengumpulkan data. Penjelasan lebih lanjut mengenai instrumen yang digunakan akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara dilakukan untuk mengetahui profil siswa dalam pembelajaran menulis cerpen. Wawancara ini akan dilakukan dengan guru bahasa Indonesia kelas XI yang mengajar di kelas eksperimen maupun kelas pembanding. Adapun pedoman wawancara yang digunakan sebagai berikut.

Tabel 3.4
Pedoman Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah Ibu pernah mengganti metode, teknik, atau model dalam pembelajaran menulis cerpen di kelas XI?	Tidak, karena kami menggunakan metode <i>project based learning</i> yang disarankan dalam pembelajaran juga telah disesuaikan dengan kurikulum 2013.
2	Apakah Ibu pernah menggunakan teknik menulis dalam pembelajaran menulis cerpen di kelas XI?	Tidak, karena cukup menggunakan langkah-langkah dalam metode <i>project based learning</i> saja.
3	Bagaimana langkah-langkah pelaksanaan metode, model, atau teknik tersebut?	Menyiapkan akan ada tugas proyek membuat cerpen. Lalu menjelaskan materi cerpen pada anak terlebih

		dahulu. Setelahnya menugaskan anak membuat cerpen dengan waktu tenggat tertentu, biasanya satu bulan lebih batas untuk membuat cerpen dan nanti dikumpulkan dalam bentuk buku kumpulan cerpen.
4	Bagaimana respon siswa saat metode, model, atau teknik tersebut diterapkan?	Sebagian besar siswa merasa senang.
5	Media apa saja yang Ibu gunakan untuk menunjang proses pembelajaran menulis cerpen tersebut?	Kumpulan cerpen, video pembacaan cerpen, atau kisah di balik suatu cerpen itu terbuat.
6	Bagaimanakah tingkat antusiasme siswa ketika menulis cerpen dari media yang Ibu pilih?	Menunjukkan tingkat antusiasme yang baik.
7	Bagaimanakah hasil kegiatan menulis cerpen siswa terhadap media yang dipilih?	hasil cerpen siswa cukup menarik.
8	Apa saja kendala yang dihadapi Ibu dalam pembelajaran menulis cerpen?	Keterbatasan waktu dan permasalahan siswa yang tidak semua siswa di kelas menyukai karya sastra.
9	Dalam pembelajaran menulis cerpen, apakah siswa diminta untuk menganalisis lebih dalam mengenai satu topik tertentu dalam pembelajaran menulis cerpen (misalnya nilai moral,	Setiap siswa secara mandiri membaca cerpen saat KBM, setelah itu siswa menganalisis nilai-nilai cerpen tersebut.

	agama, sosial, dsb.)?	
10	Bagaimanakah pemahaman siswa terhadap nilai kehidupan dalam pembelajaran cerpen?	Pemahaman siswa tentang nilai kehidupan berbeda-beda. Hal ini dikarenakan kemampuan analisis siswa berbeda-beda, daya berpikir siswa juga beragam sehingga mempengaruhi pemahaman.

2. Lembar Observasi

Observasi merupakan proses pengamatan dengan tujuan melihat segala prosedur penelitian terlaksana dengan baik. Pada penelitian ini observasi dilakukan pada guru (peneliti) yang menerapkan perlakuan dan siswa kelas eksperimen.

Tabel 3.5
Lembar Observasi Guru

Hari/ Tanggal :			
Nama Obserever :			
Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan Anda!			
No.	Aktivitas Guru	Ada	Tidak
1.	Menyapa siswa dan melakukan apersepsi.		
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran.		
3.	Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang beranggotakan 2- 4 orang.		
4.	Guru mengondisikan siswa agar duduk bersama kelompoknya.		
5.	Guru menjelaskan tentang unsur-unsur pembangun cerpen, struktur dan kaidah bahasa cerpen.		
6.	Guru memberikan karya cerpen siswa		

	sebelumnya kembali.		
7.	Guru menyuruh siswa menukar dan membaca karya cerpennya kepada temannya secara bergulir dalam kelompoknya masing-masing.		
8.	Guru membagikan selembar kertas ide dan saran ke siswa.		
9.	Guru membimbing siswa menganalisis cerpen karya temannya dan menuliskan kekurangan dari karya tersebut.		
10.	Guru memastikan kelompok memberikan ide dan saran terhadap karya anggotanya secara bergulir dalam kertas ide dan saran.		
11.	Guru membimbing siswa merancang cerpen dengan baik berdasarkan teori yang sudah dibahas dan memanfaatkan ide dan saran anggotanya.		
12.	Guru menjelaskan penggunaan aplikasi <i>character planner</i> .		
13.	Guru membimbing siswa menggunakan aplikasi <i>character planner</i> menjadi draf cerpen.		
14.	Guru menyuruh siswa menulis cerpen dengan rancangan cerpen yang telah dibuat.		
15.	Setiap anggota kelompok mewakili pembacaan cerpen di depan kelas		
16.	Melakukan refleksi bersama terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan.		
17.	Menarik kesimpulan selama pembelajaran.		
18.	Menutup kegiatan belajar dengan berdoa.		

Tabel 3.6
Lembar Observasi Siswa

Hari/ Tanggal	:		
Nama Obserever	:		
Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan Anda!			
No.	Aktivitas Siswa	Ada	Tidak
1.	Siswa menjawab sapaan guru		
2.	Siswa mendengarkan penyampaian tujuan pembelajaran.		
3.	Siswa berbaur dengan teman kelompok yang telah ditentukan oleh guru.		
4.	Siswa bergabung bersama kelompoknya yang telah dibagi.		
5.	Siswa menyimak penjelasan guru mengenai materi tentang unsur-unsur pembangun cerpen, struktur dan kaidah bahasa cerpen.		
6.	Siswa membaca kembali cerpen yang telah dia buat sebelumnya.		
7.	Siswa menukar dan membaca karya cerpen anggota dari kelompoknya secara bergulir.		
8.	Siswa menerima selebar kertas ide dan saran dari guru.		
9.	Siswa mulai menganalisis cerpen karya		

		temannya dan menuliskan kekurangan dari karya tersebut.		
10.		Siswa saling memberikan ide dan saran terhadap karya anggotanya secara bergulir dalam kertas ide dan saran.		
11.		Siswa mulai merancang cerpen dengan baik berdasarkan teori yang sudah dibahas dan memanfaatkan ide dan saran dari anggotanya.		
12.		Siswa menyimak penjelasan guru mengenai aplikasi <i>character planner</i> .		
13.		Siswa menggunakan aplikasi <i>character planner</i> menjadi draf cerpen.		
14.		Siswa mulai menulis cerpen dengan rancangan cerpen yang telah dibuat.		
15.		Siswa dari masing-masing kelompok membacakan cerpen yang telah dia buat.		
16.		Siswa merefleksi pembelajaran yang sudah dilakukan hari ini.		
17.		Siswa mampu menarik kesimpulan selama pembelajaran.		
18.		Siswa menutup pembelajaran bersama-sama.		

3. Instrumen Perlakuan (RPP)

Instrumen perlakuan yakni Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) guru digunakan untuk mengetahui bagaimana langkah-langkah pembelajaran menulis cerpen di dalam kelas eksperimen maupun kelas kontrol sebelum diterapkan. Berikut merupakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) di kelas eksperimen.

KELAS EKSPERIMEN

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SMAN 6 Bandung
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/Semester : XI/1
 Materi Pokok : Teks Cerpen
 Alokasi Waktu : 8 JP x 45 menit (4x pertemuan)

A. Kompetensi Inti

- KI-1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI-3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang Ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI-4 : Mengolah, menalar, dan menyaji secara afektif, kreatif, produktif, kritis mandiri, kolaboratif, komunikatif dan solutif dalam ranah kongkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
-------------------------	----------------------------------------

Sonia Rahayu, 2019

Efektivitas Teknik *Brainwriting* Berbantuan Aplikasi *Character Planner* dalam Pembelajaran Menulis Cerpen

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

4.9 Mengkonstruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen.	4.14.1 Menyusun topik tentang kehidupan dalam cerita pendek. Menulis cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun
-------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran pendekatan saintifik dengan model pembelajaran *problem based learning* dan teknik pembelajaran *brainwriting*, peserta didik diharapkan dapat **menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek serta mengkonstruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen** dengan berkomunikasi menggunakan bahasa yang baik, berinisiatif dalam memecahkan masalah, dan memberi pendapat dalam pembahasan pemecahan masalah.

D. Materi Pembelajaran

1. Fakta

Teks cerpen dengan tema bebas hasil karya peserta didik sebelumnya.

2. Konsep

- a. Mengetahui unsur-unsur pembangun cerita pendek (tema, amanat, penokohan, alur, latar, gaya bahasa).
- b. Mengetahui struktur dan kaidah bahasa dalam cerita pendek.
- c. Mengetahui langkah-langkah menulis cerpen menggunakan teknik *brainwriting* berbantuan aplikasi *character planner*.
- d. Mampu menulis cerpen dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen, struktur dan kaidah kebahasaan.
- e. Mampu mengaplikasikan teknik *brainwriting* berbantuan aplikasi *character planner* dalam pembelajaran menulis cerpen.

3. Prinsip

- a. Unsur-unsur pembangun cerpen
 - 1) Tema
Tema adalah gagasan yang menjalin struktur isi cerita. Tema cerita menyangkut segala persoalan, baik itu berupa masalah kemanusiaan, kekuasaan, kasih sayang, kecemburuan, dan sebagainya. Untuk mengetahui tema suatu cerita, diperlukan apresiasi menyeluruh.
 - 2) Amanat

Amanat merupakan ajaran atau pesan yang hendak disampaikan pengarang. Amanat dalam cerpen umumnya bersifat tersirat; disembunyikannya pengarang di balik peristiwa-peristiwa yang membentuk isi cerita. Kehadiran amanat, pada umumnya tidak bisa lepas dari tema cerita. Misalnya, apabila tema cerita itu tentang perjuangan kemerdekaan, amanat cerita itu pun tidak jauh dari pentingnya mempertahankan kemerdekaan.

3) Penokohan

Penokohan merupakan cara pengarang menggambarkan dan mengembangkan karakter tokoh-tokoh dalam cerita. Berikut cara-cara penggambaran karakteristik tokoh.

- a) Teknik analitik langsung
- b) Penggambaran fisik dan perilaku tokoh
- c) Penggambaran lingkungan kehidupan tokoh
- d) Penggambaran tata bahasa tokoh
- e) Pengungkapan jalan pikiran tokoh
- f) Penggambaran oleh tokoh lain

4) Alur

Alur merupakan pola pengembangan cerita yang terbentuk oleh hubungan sebab akibat ataupun bersifat kronologis. Pola pengembangan cerita suatu cerpen beragam. Pola-pola pengembangan cerita harus menarik, mudah dipahami dan logis. Jalan cerita cerpen kadang berbelit-belit dan penuh kejutan, juga kadang-kadang sederhana.

5) Latar

Latar atau *setting* meliputi tempat, waktu, dan budaya yang digunakan dalam suatu cerita. Latar dalam suatu cerita bisa bersifat faktual atau bisa pula yang imajinatif. Latar berfungsi untuk memperkuat atau mempertegas keyakinan pembaca terhadap jalannya suatu cerita.

6) Gaya Bahasa

Dalam cerita, penggunaan bahasa berfungsi untuk menciptakan suatu nada atau suasana persuasif serta merumuskan dialog yang mampu memperlihatkan hubungan dan interaksi antara sesama tokoh. Bahasa dapat menimbulkan suasana yang tepat untuk adegan yang seram, adegan romantis, ataupun peperangan, keputusan, maupun harapan.

b. Struktur cerpen

- 1) Pengenalan situasi cerita dengan memperkenalkan para tokoh, menata adegan dan hubungan antar tokoh.
 - 2) Pengungkapan peristiwa, disajikan di peristiwa awal yang menimbulkan berbagai masalah, pertentangan, ataupun kesukaran-kesukaran bagi tokohnya.
 - 3) Menuju pada adanya konflik yaitu peningkatan perhatian kegembiraan, kehebohan, ataupun keterlibatan berbagai situasi yang menyebabkan bertambahnya kesukaran tokoh.
 - 4) Puncak konflik, bagian ini disebut sebagai klimaks cerita yang paling besar dan mendebarkan.
 - 5) Penyelesaian sebagai akhir cerita, pada bagian ini berisi penjelasan tentang sikap ataupun nasib-nasib yang dialami tokohnya setelah mengalami peristiwa puncak itu.
- c. Kaidah kebahasaan cerpen
- 1) Banyak menggunakan kalimat bermakna lampau, yang ditandai oleh fungsi-fungsi keterangan keterangan yang bermakna kelampauan, seperti *ketika, itu, beberapa tahun yang lalu, telah terjadi*.
 - 2) Banyak menggunakan kata yang menyatakan urutan waktu (konjungsi kronologis). Contoh: *sejak saat itu, setelah itu, mula-mula, kemudian*.
 - 3) Banyak menggunakan kata kerja yang menggambarkan suatu peristiwa yang terjadi, seperti *menyuruh, membersihkan, menawari, melompat, menghindar*.
 - 4) Banyak menggunakan kata kerja yang menunjukkan kalimat tak langsung sebagai cara menceritakan tuturan seorang tokoh oleh pengarang. Contoh: *mengatakan bahwa, menceritakan tentang, mengungkapkan, menanyakan, menyatakan, menuturkan*.
 - 5) Banyak menggunakan kata kerja yang menyatakan suatu yang dipikirkan atau dirasakan oleh tokoh.
 - 6) Menggunakan banyak diaolog. Hal ini ditunjukkan oleh tanda petik ganda (“...”) dan kata kerja yang menunjukkan tuturan langsung.
 - 7) Menggunakan kata-kata sifat untuk menggambarkan tokoh, tempat, atau suasana.
- d. Langkah-langkah menulis cerpen menggunakan teknik *brainwriting* berbantuan aplikasi *character planner*.
- 1) Merumuskan permasalahan suatu karya cerpen dengan cara menganalisis karya cerpen orang lain terlebih dahulu. Cara ini

harus dilakukan secara berkelompok, dimana setiap anggota saling membaca cerpen satu sama lain secara bergulir ke kanan hingga dua kali putaran.

- 2) Ketika pembaca menganalisis kekurangan cerpen pertama, pembaca dapat menuliskan di selembar kertas ide atau saran untuk karya cerpen tersebut. Kegiatan ini dilakukan dua kali putaran seperti langkah awal.
- 3) Setelah masing-masing anggota mendapatkan kartu ide dan saran miliknya sendiri dari anggota lain. Penulis dapat menerima atau menggunakan ide dan saran dari anggota lain untuk membuat rancangan penulisan karya cerpen.
- 4) Untuk merancang unsur-unsur pembangun cerpen, penulis dapat menggunakan aplikasi *character planner* sebagai wadah draf cerpen.
- 5) Selanjutnya penulis mulai menyajikan tulisannya berdasarkan apa yang sudah dirancang sebelumnya.

4. Prosedur

- a. Peserta didik membaca cerpen karya anggota lainnya yang sebelumnya sudah pernah dibuat.
- b. Peserta didik bersama pendidik mengidentifikasi unsur-unsur pembangun cerpen, struktur dan kaidah kebahasaan cerpen.
- c. Peserta didik bertanya mengenai unsur-unsur pembangun cerpen, struktur dan kaidah kebahasaan cerpen.
- d. Peserta didik bersama pendidik menyimpulkan unsur-unsur pembangun cerpen, struktur dan kaidah kebahasaan cerpen.
- e. Peserta didik difasilitasi oleh pendidik memahami langkah-langkah menulis cerpen menggunakan teknik *brainwriting* berbantuan aplikasi *character planner*.
- f. Hasil tulisan peserta didik dikumpulkan kepada pendidik.

E. Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran : *Problem Based Learning*
Teknik : *Brainwriting*

F. Media Pembelajaran

1. Media

- a. Salindia
- b. Aplikasi *Character Planner* Gawai/handphone

2. Alat/Bahan

- a. Proyektor dan laptop
- b. Gawai/*handphone*
- c. Spidol dan papan tulis

G. Sumber Belajar

Buku Peserta didik Bahasa Indonesia Kelas XI SMA/MA/SMK/MAK Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017.

H. Kegiatan Pembelajaran

Perlakuan Pertama

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengucapkan salam dan doa pada awal pembelajaran. 2. Pendidik mengecek kehadiran peserta didik. 3. Pendidik melihat kesiapan peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran. 4. Peserta didik merespon pertanyaan dari pendidik tentang keterkaitan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. 5. Peserta didik menerima informasi tentang tujuan dan manfaat pembelajaran. 6. Peserta didik menyimak kompetensi dasar dan indikator yang dijelaskan pendidik. 7. Pendidik memberikan semangat kepada peserta didik. 8. Pendidik menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membuat kelompok 	70 menit

		<p>yang terdiri dari 2 hingga 3 orang.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Peserta didik menyimak materi tentang unsur-unsur pembangun cerpen, struktur dan kaidah cerpen yang dijelaskan pendidik terlebih dahulu. 3. Peserta didik membaca cerpen hasil karya anggotanya satu sama lain secara melingkar. 4. Peserta didik mendapat selembar kertas ide dan saran. 5. Peserta didik menganalisis cerpen karya temannya dan menemukan kekurangannya. 6. Selama menganalisis kekurangan cerpen, peserta didik menuliskan ide baru atau melengkapi unsur-unsur cerpen dan memberikan masukan untuk bagian yang rumpang. 7. Setelah selesai, peserta didik menukarkan kertas miliknya dengan teman sebelah kanannya. 8. Peserta didik membaca kertas ide dan saran milik temannya, kemudian peserta didik menambahkan atau memperbaiki ide dan saran teman sebelumnya. 9. Sesi menukar kertas dilakukan sebanyak 2 kali hingga kertas kembali kepada pemilik aslinya. 10. Selama proses pembelajaran peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya kepada pendidik ketika mengalami kesulitan dalam menganalisis cerpen. 		
	Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama pendidik menyimpulkan pembelajaran hari ini. 2. Peserta didik memberikan umpan balik tentang kegiatan pembelajaran 	10 menit	

	<p>yang telah berlangsung. Apakah pembelajaran menarik, menyenangkan, dan memberi wawasan lebih luas kepada peserta didik.</p> <p>3. Pendidik memberikan tugas kepada peserta didik untuk mengunduh aplikasi <i>character planner</i> media pembelajaran.</p> <p>4. Pendidik menutup kegiatan belajar dengan berdoa.</p>	
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Perlakuan Kedua

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengucapkan salam dan doa pada awal pembelajaran. 2. Pendidik mengecek kehadiran peserta didik. 3. Pendidik melihat kesiapan peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran. 4. Peserta didik merespon pertanyaan dari pendidik tentang keterkaitan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. 5. Peserta didik menerima informasi tentang tujuan dan manfaat pembelajaran. 6. Peserta didik menyimak kompetensi dasar dan indikator yang dijelaskan pendidik. 7. Pendidik memberikan semangat kepada peserta didik. 8. Pendidik menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 	10 menit

Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memegang lembar kertas ide dan saran yang berisikan ide dan saran teman dari hasil pertemuan sebelumnya. 2. Pendidik mengulas sedikit materi sebelumnya untuk membuat rancangan cerpen yang baik. 3. Peserta didik dibimbing untuk membuat rancangan cerpen yang baik mulai dari unsur-unsur pembangun, struktur dan kaidah kebahasaan cerpen. 4. Peserta didik membuat unsur-unsur pembangun dengan memanfaatkan ide dan saran teman yang dimilikinya. 5. Peserta didik melihat hasil kekurangan cerpen miliknya untuk melihat struktur dan kaidah kebahasaan cerpen yang salah. 6. Peserta didik menyusun rancangan cerpen secara berurutan. 7. Selama proses pembelajaran peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya kepada pendidik ketika mengalami kesulitan dalam pembelajaran cerpen. 	70 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama pendidik menyimpulkan pembelajaran hari ini. 2. Peserta didik memberikan umpan balik tentang kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. Apakah pembelajaran menarik, menyenangkan, dan memberi wawasan lebih luas kepada peserta didik. 3. Pendidik menutup kegiatan belajar dengan berdoa. 	10 menit
Perlakuan Ketiga		
Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu

	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengucapkan salam dan doa pada awal pembelajaran 2. Pendidik mengecek kehadiran peserta didik 3. Pendidik melihat kesiapan peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran. 4. Peserta didik merespon pertanyaan dari pendidik tentang keterkaitan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. 5. Peserta didik menerima informasi tentang tujuan dan manfaat pembelajaran. 6. Peserta didik menyimak kompetensi dasar dan indikator yang dijelaskan pendidik. 7. Pendidik memberikan semangat kepada peserta didik. 8. Pendidik menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 	10 menit	
	Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengeluarkan gawai yang sudah ada aplikasi <i>character planner</i>. 2. Pendidik menjelaskan fungsi fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi <i>character planner</i> yang ditayangkan pada salindia. 3. Setelah memahami fungsi fitur aplikasi, peserta didik memasukan unsur-unsur pembangun cerpen ke dalam aplikasi <i>character planner</i> untuk menjadi draft cerpen. 4. Selama proses pembelajaran peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya kepada pendidik ketika mengalami kesulitan dalam 	70 menit	

	pembelajaran cerpen.	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama pendidik menyimpulkan pembelajaran hari ini. 2. Peserta didik memberikan umpan balik tentang kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. Apakah pembelajaran menarik, menyenangkan, dan memberi wawasan lebih luas kepada peserta didik. 3. Pendidik menutup kegiatan belajar dengan berdoa. 	10 menit

Perlakuan Keempat

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengucapkan salam dan doa pada awal pembelajaran 2. Pendidik mengecek kehadiran peserta didik. 3. Pendidik melihat kesiapan peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran. 4. Peserta didik merespon pertanyaan dari pendidik tentang keterkaitan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. 5. Peserta didik menerima informasi tentang tujuan dan manfaat pembelajaran. 6. Peserta didik menyimak kompetensi dasar dan indikator yang dijelaskan pendidik. 7. Pendidik memberikan semangat kepada peserta didik. 8. Pendidik menjelaskan mekanisme 	10 menit

	pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mempersiapkan draf cerpen yang telah disusun. 2. menulis teks cerpen berdasarkan draf cerpen yang telah ada. 3. Selama proses pembelajaran peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya kepada pendidik ketika mengalami kesulitan dalam pembelajaran cerpen. 4. Perwakilan peserta didik membacakan cerpennya. 	70 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik mengidentifikasi hambatan-hambatan yang dialami siswa dalam proses menulis cerpen dengan menggunakan teknik <i>brainwriting</i> berbantuan <i>aplikasi character planner</i>. 2. Pendidik bersama-sama peserta didik melakukan evaluasi pembelajaran. 3. Pendidik merefleksikan pembelajaran yang telah dilalui dengan kehidupan sehari-hari. 4. Pendidik menutup kegiatan belajar dengan berdoa. 	10 menit

4. Instrumen Penilaian Produk

Penugasan produk diberikan untuk mengukur tingkat kemampuan awal dan kemampuan akhir. Pada penugasan prtofolio awal di kelas eksperimen maupun kelas kontrol sama sekali tidak diberikan perlakuan agar dapat mengetahui kemampuan awal siswa.

Tabel 3.7
Instrumen Penugasan Produk

PETUNJUK

1. Tuliskan nama, asal kelas, dan tanggal pelaksanaan kegiatan di lembar kertas yang telah disediakan!
2. Buatlah sebuah cerita pendek berdasarkan pengalaman hidup yang kamu alami sendiri, pengalaman orang lain ataupun imajinasi yang kamu miliki!
3. Gunakan aplikasi *character planner* dalam menyusun draf cerpen!
4. Kebangkanlah draf cerpen itu menjadi cerpen yang utuh dengan menggunakan kekuatan emosi!
5. Karya harus original hasil dari kemampuan diri sendiri!

TUGAS

Tuliskan sebuah cerpen berdasarkan pengalaman hidup yang kamu alami sendiri, pengalaman orang lain ataupun imajinasi yang kamu miliki!

a. Kriteria Aspek Penilaian

Tabel 3.8

Kriteria Aspek Penilaian

Aspek	Kriteria
A. Kelengkapan Isi Cerita	<p>Kelengkapan isi tulisan siswa yang baik harus memenuhi kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat judul cerpen yang menarik. 2. Terdapat nama pengarang dengan nama asli bukan nama pena maupun anonim agar menghindari plagiarisme. 3. Terdapat dialog yang sesuai dengan narasi dan alur cerita. Namun, jika cerita berupa narasi, harus sesuai dengan pengembangan alur cerita.
B. Penyajian Cerita	<p>Penyajian cerita yang baik pada tulisan siswa harus memenuhi kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan tema yang sesuai dengan judul. 2. Ada alur cerita yang baik, pelukisan watak tokoh jelas, dan konflik cerita terbangun dengan jelas. 3. Menyelipkan pesan dan amanat pada cerpen yang dibuat.
C. Keterpaduan	Keterpaduan struktur cerita yang baik pada tulisan siswa harus

Sonia Rahayu, 2019

Efektivitas Teknik *Brainwriting* Berbantuan Aplikasi *Character Planner* dalam Pembelajaran Menulis Cerpen

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

Struktur Cerita	<p>memenuhi kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Alur cerita yang dibawakan lebih hidup (dapat mengungkapkan perasaan yang dialami tokoh, dapat menceritakan tokoh yang satu dengan yang lainnya, dapat mengungkapkan jiwa dan suasana yang meliputi cerita itu dengan menggunakan majas atau gaya bahasa lainnya) . 2. Pelukisan watak tokoh jelas dan tokoh yang disebutkan tepat. 3. Latar cerita dibawakan sesuai dengan alur cerita.
D. Penggunaan bahasa dan mekanik cerpen	<p>Bahasa yang baik pada tulisan siswa harus memenuhi kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Paragraf kohesi dan koheren. 2. Kalimat efektif dan komunikatif. 3. Struktur kalimat baku. 4. Pemilihan diksi tepat dan variatif. 5. Penerapan konjungsi secara tepat. 6. Tulisan tangan rapi dan jelas terbaca. 7. Bentuk paragraf rapi.

b. Pedoman Penilaian

Tabel 3.9

Pedoman Penilaian Produk

Aspek	Bobot Maks.	Skor Maks.	Keterangan
A. Kelengkapan Isi Cerita	1	25	<p>Skor 25 Jika semua aspek kelengkapan isi cerita (menampilkan judul cerpen yang menarik, menggunakan nama pengarang dengan nama asli, serta terdapat dialog yang sesuai dengan narasi dan alur cerita. Namun, jika cerita berupa narasi, harus sesuai dengan pengembangan alur cerita) ada.</p> <p>Skor 20 jika satu dari tiga aspek isi cerita kurang lengkap.</p>

			<p>Skor 15 jika dua dari tiga aspek isi cerita kurang lengkap.</p> <p>Skor 10 jika tiga dari tiga aspek isi cerita kurang lengkap.</p>
B. Penyajian Cerita	1	25	<p>Skor 25 Jika semua aspek penyajian cerita (mengembangkan tema yang sesuai dengan judul, terdapat alur cerita yang baik, pelukisan watak tokoh jelas, konflik cerita terbangun dengan jelas, menyelipkan pesan dan amanat pada cerpen yang dibuat) baik.</p> <p>Skor 20 jika satu dari tiga aspek isi cerita kurang baik.</p> <p>Skor 15 jika dua dari tiga aspek isi cerita kurang baik.</p> <p>Skor 10 jika tiga dari tiga aspek isi cerita kurang baik.</p>
C. Keterpaduan Struktur Cerita	2	25	<p>Skor 25 Jika semua aspek keterpaduan struktur cerita (alur cerita yang dibawakan lebih hidup (dapat mengungkapkan perasaan yang dialami tokoh, dapat menceritakan tokoh yang satu dengan yang lainnya, dapat mengungkapkan jiwa dan suasana yang meliputi cerita itu dengan menggunakan majas atau gaya bahasa lainnya), pelukisan watak tokoh jelas dan tokoh yang disebutkan tepat, latar cerita dibawakan sesuai dengan alur cerita) padu.</p> <p>Skor 20 jika satu dari tiga aspek isi cerita kurang padu.</p>

			<p>Skor 15 jika dua dari tiga aspek isi cerita kurang padu.</p> <p>Skor 10 jika tiga dari tiga aspek isi cerita kurang padu.</p>
D. Penggunaan bahasa dan mekanik cerpen	1	25	<p>Skor 25 Jika penggunaan bahasa dengan kriteria paragraf kohesi dan koheren, kalimat efektif dan komunikatif, struktur kalimat baku, pemilihan diksi tepat dan variatif, penerapan konjungsi secara tepat, tidak ada kesalahan ejaan sama sekali, Tulisan tangan rapi dan jelas terbaca.</p> <p>Skor 20 jika terdapat dua kesalahan penggunaan bahasa dan mekanik cerpen tidak baik dan benar.</p> <p>Skor 15 jika terdapat tiga kesalahan penggunaan bahasa dan mekanik cerpen tidak baik dan benar.</p> <p>Skor 10 jika terdapat empat atau lebih kesalahan penggunaan bahasa dan mekanik cerpen tidak baik dan benar.</p>

Hasil penilaian dihitung dengan rumus:

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

Tabel 3.10
Penilaian PAK Skala Empat

Tingkat Penguasaan	Kriteria Penilaian
86-100	Sangat Baik
76-85	Baik
56-74	Cukup
10-55	Kurang

(Nurgiyantoro, 2014, hlm. 252)

Tabel 3.11
Penilaian Kemampuan Menulis Cerpen

No.	Nama	A	B	C	D	Nilai
		SxB	SxB	SxB	SxB	
1						
2						
3						
4						
5						

E. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut.

1. Pelaksanaan Tes Awal (Prates)

Pelaksanaan prates merupakan pemberian tes awal kepada siswa yang menjadi subjek penelitian. Prates diberikan kepada siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada pelaksanaan prates, siswa tidak diberi perlakuan apapun untuk mengukur kemampuan awal siswa. Jenis soal yang diberikan adalah soal esai yang berisi intruksi menulis karya sastra cerpen.

2. Perlakuan

Pelaksanaan perlakuan dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, perlakuan yang diberikan adalah penerapan teknik *brainwriting* berbantuan aplikasi *character planner* dalam pembelajaran menulis cerpen. Sedangkan pada kelas kontrol diterapkan metode pembelajaran *project based learning* yang direkomendasikan pemerintah untuk pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013. Perbedaan kelas kontrol dan eksperimen dalam pembelajaran adalah kelas kontrol menggunakan media pembelajaran salindia saat proses pembelajaran dan pada kelas eksperimen menggunakan media aplikasi. Pelaksanaan penelitian di setiap kelas sebanyak empat kali, dan untuk perlakuan sebanyak tiga kali pertemuan.

3. Pelaksanaan Tes Akhir

Tes akhir dilakukan untuk mengukur kemampuan akhir siswa setelah pemberian perlakuan. Tugas yang diberikan pada tes akhir merupakan tugas yang sama ketika diberikan di tes awal yaitu menulis cerpen.

F. Analisis Data

Analisis data digunakan untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah. Data yang telah didapat perlu diubah menjadi data yang lebih spesifik. Pengubahan data yang didapat menjadi data yang lebih spesifik dilakukan dengan cara mengolah data. Pengolahan data yang digunakan pada penelitian ini adalah pengolahan kuantitatif yaitu penghitungan hasil tes awal dan tes akhir menggunakan rumus statistik.

Pada kelas eksperimen, peneliti menganalisis hasil tes sebelum dan sesudah penerapan teknik *brainwriting* berbantuan aplikasi *character planner*. Sedangkan pada kelas pembandingan, peneliti menganalisis hasil tes sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran *project based learning*. Adapun langkah-langkah pengolahan data sebagai berikut.

1. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 25 untuk menguji tingkat reliabilitas antar penimbang. Pengujian ini digunakan untuk mengetahui tingkat reliabilitas penilaian antar penguji agar tidak terjadi unsur subjektivitas. Hasil uji reliabilitas yang diperoleh disesuaikan dengan tabel berikut.

- a. Buka program SPSS lalu klik *variabel view*, selanjutnya pada bagian *decimals* ubah semua menjadi angka 0, lalu pada bagian *measure* ganti menjadi *scale*.
- b. Klik *Data View* → masukan data pada kolom yang tersedia.
- c. Selanjutnya, dari menu SPSS pilih *Analyze* → *Reliability Analysis*.
- d. Muncul dialog '*Reliability Analysis*' → masukan semua variabel ke kotak *Items* → *Model* → *Alpha*.
- e. Klik *Statistics* → *Descriptives for* → *Scale if item deleted* → *Continue* → Ok

Tabel 3.12
Reliabilitas Guildford

Rentang	Kriteria
0,80 – 1,00	Reliabilitas sangat tinggi
0,60 – 0,80	Reliabilitas tinggi
0,40 – 0,60	Reliabilitas sedang
0,20 – 0,40	Reliabilitas rendah
0,00 – 0,20	Reliabilitas sangat rendah.

(Subana, 2005 hlm. 104)

2. Uji Normalitas

Pada uji normalitas digunakan untuk mengetahui data penelitian yang terdistribusi secara normal atau tidak normal. dilakukan uji normalitas nilai tes awal dan tes akhir. Pada uji normalitas, peneliti menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Pasangan hipotesis nol dan hipotesis kerja adalah:

- a. Pada SPSS klik menu *Analyze* → *nonparametric test* → *legacy dialogs* → *Sample K-S*
- b. Pindahkan data ke kotak variabel list yang ada di sebelah kanan, dan pastikan kolom 'normal' dicentang → Ok

Uji statistik yang digunakan adalah uji Korlmorgov-Smirnov dengan mengambil taraf signifikansi (α) sebesar 0,05. Kriteria pengujiannya adalah terima H_0 jika signifikansi $> 0,05$ dan tolak H_0 jika nilai signifikansi $< 0,05$.

H_0 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_a : Sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kontrol berasal dari sampel yang memiliki varian homogen atau tidak, maka perlu dilakukannya uji homogenitas. Untuk uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Pedoman dalam pengambilan keputusan adalah:

- a. Membuka program perangkat lunak SPSS versi 25.
- b. Memasukan data nilai (tes awal kelas eksperimen dan tes awal kelas kontrol, tes akhir kelas eksperimen dan tes akhir kelas kontrol) *Data View*.

- c. Pilih *Analyze* → *Compare Means* → *One-Way ANOVA*.
- d. Pilih variabel (data yang sudah dimasukkan) ke kotak *Dependen*
- e. H_a : Nilai Sig. Atau signifikansi $< 0,05$, artinya data berasal dari populasi yang mempunyai varians tidak serupa.
 H_0 : Nilai Sig. Atau signifikansi $> 0,05$, artinya data berasal dari populasi yang mempunyai varian serupa (homogen).

4. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menguji signifikansi perbedaan dua variabel menggunakan hasil pengolahan data dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25. Adapun hipotesis yang akan diujikan adalah sebagai berikut.

- a. Masukkan data dalam cell.
- b. Dari menu utama, pilih *Analyze* > *Compare-means* > *Paired-Samples T test*.
- c. Pindahkan variabel sebelum dan sesudah ke kotak *Paired variables* dengan mengklik dua kali pada variabel
- d. Klik OK

Taraf signifikansi (α) sebesar 0,05. Kriteria pengujiannya yaitu jika nilai signifikansi (*2-tailed*) $> (\alpha) = 0,05$ maka H_0 diterima atau jika nilai signifikansi (*2-tailed*) $< 0,05$ maka H_0 ditolak. Hasil perhitungan uji-t postes kemampuan menulis siswa di kelas eksperimen dan di kelas kontrol dalam menulis cerpen dengan teknik *brainwriting* berbantuan aplikasi *character planner* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.13

Hipotesis Penelitian

H_0 : $\mu_1 = \mu_2$ (Tidak terdapat perbedaan kemampuan akhir menulis cerpen antara siswa yang menggunakan teknik <i>brainwriting</i> berbantuan aplikasi <i>character planner</i> dengan yang menggunakan metode <i>project based learning</i>).
H_a : $\mu_1 \neq \mu_2$ (Terdapat perbedaan kemampuan akhir menulis cerpen antara siswa yang menggunakan teknik <i>brainwriting</i> berbantuan aplikasi

character planner dengan yang menggunakan metode *project based learning*).