

**MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBANTUAN KOMIK
BINGKAI TITIK KARYA GABRIEL PT DEDI
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERITA FANTASI**

(Studi Eksperimen Kuasi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lembang)

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



oleh
Intan Givani
NIM 1600900

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2020**

**MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBANTUAN KOMIK
BINGKAI TITIK KARYA GABRIEL PT DEDI
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERITA FANTASI**

(Studi Eksperimen Kuasi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lembang)

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

© Intan Givani, 2020

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus, 2020

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

INTAN GIVANI

1600900

MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBANTUAN KOMIK BINGKAI TITIK KARYA GABRIEL PT DEDI DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERITA FANTASI

(Studi Eksperimen Kuasi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lembang)

disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dra. Nunung Sitaresmi, M. Pd.
NIP 196201091987032002

Pembimbing II



Dr. Afi Fadlilah, M. Hum.
NIP 197911162008012011

Diketahui

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,



Dr. Isah Cahyani, M. Pd.
NIP 196407071989012001

ABSTRAK

MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBANTUAN KOMIK BINGKAI TITIK KARYA GABRIEL PT DEDI DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERITA FANTASI

(Studi Eksperimen Kuasi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lembang)

Intan Givani

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan pembelajaran menulis cerita fantasi. Selama kegiatan pembelajaran terlalu terpaku pada teori, kurangnya praktik dalam menulis, sulit untuk menuangkan atau mengembangkan ide ke dalam bentuk tulisan, dan anggapan bahwa pembelajaran menulis merupakan kegiatan yang membosankan. Penerapan model pembelajaran kontekstual berbantuan komik *bingkai titik* karya Gabriel Pt Dedi dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada kelompok yang belajar menggunakan model pembelajaran kontekstual berbantuan komik *bingkai titik* karya Gabriel Pt Dedi dengan kelompok yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran terlangsung. Penelitian ini mengambil populasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Lembang yang berjumlah 10 kelas. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Desain*. Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan melaksanakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan dasar siswa dalam pembelajaran menulis cerita fantasi dan diakhiri dengan melaksanakan kegiatan *posttest* untuk mengukur hasil akhir siswa setelah diberi perlakuan. Uji hipotesi dalam penelitian ini menggunakan uji non-parametrik. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa pengaruh dalam pembelajaran di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Oleh karena itu, model pembelajaran kontekstual berbantuan komik *bingkai titik* karya Gabriel Pt Dedi memiliki pengaruh dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerita fantasi.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Kontekstual, Komik, Menulis Cerita Fantasi

ABSTRACT

CONTEXTUAL LEARNING MODEL ASSISTED COMIC BINGKAI TITIK BY GABRIEL PT DEDI IN LEARNING WRITING FANTASY STORIES

(Quasi Experimental Study in Student Class VII at SMP Negeri 1 Lembang)

Intan Givani

This research is motivated by the problem of learning to write fantasy stories. As long as learning activities are too fixated on theory, lack of practice in writing, it is difficult to express or develop ideas into written form, and the assumption that learning to write is a boring activity. The application of contextual learning model assisted by the comic bingkai titik by Gabriel Pt Dedi can be used as a way to overcome these problems. The purpose of this study was to determine the differences of the result between a group who study using the contextual learning model assisted by the comic bingkai titik by Gabriel Pt Dedi with the group who study using conventional learning models. This study takes a students population of 10 classes of SMP Negeri 1 Lembang. The research design uses Nonequivalent Control Group Design. The implementation of this research begins with carrying out a pretest to determine the basic abilities of students in learning to write fantasy stories and ends with carrying out posttest activities to measure students final results after being treated. Hypothesis test in this research uses non-parametric test. The data obtained shows that the effect of learning in the experimental class is better than the control class. Therefore, the contextual learning model assisted by the comic bingkai titik by Gabriel Pt Dedi has an influence in improving students ability to write fantasy stories.

Keywords : Contextual Learning Model, Comic, Writing Fantasy Stories

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Definisi Operasional.....	10
F. Struktur Organisasi.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Keterampilan Menulis	12
B. Cerita Fantasi	13
C. Model Pembelajaran Kontekstual.....	16
D. Media Pembelajaran	20
E. Media Pembelajaran Berbasis Komik	22
F. Hipotesis	23
G. Penelitian Terdahulu.....	23

BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Desain Penelitian	27
B. Partisipan	28
C. Populasi dan Sampel.....	28
1. Populasi	28
2. Sampel.....	29
D. Instrumen Penelitian.....	30
E. Prosedur Penelitian.....	39
F. Analisis Data	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
A. Deskripsi Proses Penerapan Model Pembelajaran Kontestual Berbantuan Komik <i>Bingkai Titik</i> Karya Gabriel Pt Dedi dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII di SMPN 1 Lembang.....	44
B. Penerapan Model Pembelajaran Kontestual Berbantuan Komik <i>Bingkai Titik</i> Karya Gabriel Pt Dedi dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi .	47
1. Normalitas Data.....	48
2. Homogenitas.....	49
3. Uji Hipotesis.....	49
C. Deskripsi Hasil Menulis Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPN 1 Lembang	53
1. Deskripsi Hasil <i>Pretest</i> Menulis Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPN 1 Lembang	53
2. Deskripsi Hasil <i>Posttest</i> Menulis Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPN 1 Lembang	85
D. Pembahasan	110

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	114
A. Simpulan.....	114
B. Implikasi	115
C. Rekomendasi	116
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN.....	121

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Nonequivalent Group Design</i>	27
Tabel 3.2 Populasi Penelitian.....	29
Tabel 3.3 Sampel Penelitian	29
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian	33
Tabel 3.5 Parameter Penilaian	36
Tabel 3.6 Instrumen Observasi Hari ke-1	36
Tabel 3.7 Instrumen Observasi Hari ke-2	38
Tabel 4.1 Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Menulis Cerita Fantasi	47
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas	48
Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas.....	49
Table 4.4 Hasil Uji <i>Wilcoxon</i> Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Komik <i>Bingkai Titik</i>	50
Tabel 4.5 Hasil Uji <i>Wilcoxon</i> Model Pembelajaran Terlangsung.....	51
Tabel 4.6 Hasil Uji <i>Mann-Whitney U</i>	52

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Prosedur Penelitian	41
-------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian	122
Lampiran 2 Hasil Penelitian dan Pengolahan Data.....	139
Lampiran 3 Hasil Cerita Fantasi Siswa.....	167
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian di SMP Negeri 1 Lembang	278
Lampiran 5 Surat Balasan dari SMP Negeri 1 Lembang.....	279
Lampiran 6 Foto Penelitian.....	280

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, A. C. & Alwasilah, S. S. (2007). *Pokoknya Menulis*. Bandung: Kiblat.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. RajaGrafin. Jakarta.
- Batubara, A. F. (2013). ‘Pemanfaatan Media Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kabanjahe’, *Basastra*, 1(2).
- Berns, R. & Erickson, P. (2001). ‘*Contextual Teaching and Learning: Preparing Students for the New Economy. The Highlight Zone: Research © Work No. 5.*’, *The Highlight Zone Research*, (5), 1–8.
- Daryanto & Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djokosujatno, A. (2001). *Empat Cerita Fantastik Perancis*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Endah, S., dkk. (2018) ‘*The contribution of reading interest on literature and reading comprehension toward students’ ability in writing fantasy story*’, hlm. 955–960.
- Falahudin, I. (2014). ‘Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran’, *Jurnal Lingkar WidyaSwara*, 1(4), hlm. 104–117.
- Ghozali, I. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariative dengan Program IBM SPSS 21*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hanifa, F. R. (2017). ‘Peningkatan Keterampilan Memproduksi Teks Anekdot Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Cuplikan Sinetron “Ok-Jek”’. (Skripsi), Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Harsati, T., dkk. (2016). *Siswa Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik untuk SMP/MTs Kelas VII (Edisi Revisi 2016)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hasibuan, M. I. (2014). ‘Model Pembelajaran CTL (*Contextual Teaching And Learning*)’, II(01), hlm. 1–12.
- Ismawati, E. (2013). *Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Ombak.

- Johnson, E. B. (2011). *CTL Contextual Teaching & Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikan dan Bermakna*. Bandung: Kaifa.
- Kadir, A. (2013). ‘Konsep Pembelajaran Kontekstual Di Sekolah’, *Dinamika Ilmu*, 13(1), 17–38.
- Kheryadi. (2017). ‘*Improving Students’ Writing Narrative Through Writing Games for Acceleration Class*’, *EduLite: Journal of English Education, Literature and Culture*, 2(2), 377–388.
- Khoerunnisa, S. (2016). ‘Penerapan Media Komik dalam Pembelajaran Menulis Cerita Pendek (Penelitian Eksperimen Kuasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 1 Lembang Tahun Ajaran 2015/2016)’. (Skripsi), Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Kosasih, E. & Kurniawan, E. (2018). *Jenis-jenis Teks Fungsi, Struktur, dan Kaidah Kebahasaan*. Bandung: Yrma Widya.
- Luxemburg, J. V., dkk. (1991). *Tentang Sastra*. Jakarta: Intermasa.
- Magandy, R., dkk. (2014). ‘Pengembangan Media Pembelajaran Komik Tanpa Teks untuk Materi Menulis Cerita Pendek pada Siswa Kelas XI SMK (*Improving Comic Without Text as A Teaching Media for Short Story Writing Material at Grade XI Students of SMK*)’, *Jurnal Edukasi*, 1(3), 47–50.
- Mustika, D., dkk. (2018). ‘Struktur, Diksi, dan Kalimat dalam Teks Cerita Fantasi Karya Siswa Kelas VII SMP Negeri 27 Padang’, *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(3)(September), 39–44.
- Ramayani, C. & Fatma, R. (2018). ‘Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Kontekstual dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP N 2 Panti Kabupaten Pasaman’, *Jurnal Aksara Public*, 2(4), 226–235.
- Rohani, A. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman (2014). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sanusi, A. (2016). ‘Penerapan Pendekatan Kontekstual (*Contextual Teaching and*

- Learning)* dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Laporan’, *Civics*, 1(1), 31–42.
- Silvana, N., dkk. (2018). ‘Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 10 Padang’, *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(4), 76–82.
- Soulisa, I. (2018). ‘Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Narasi Melalui Pendekatan Kontekstual dengan Media Gambar Berseri pada Siswa Kelas VII SMP Negeri Model 9 Kota Sorong’, *Jurnal Pena Indonesia*, 4(2), 1–9.
- Stanton, R. (2012). *Teori Fiksi Robert Stanton*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2013). *Cara Mudah Menyusun: Skripsi, Tesis, dan Desertasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiyadi. (2010). ‘Kriteria Penilaian Menulis Cerpen.’ Tersedia di: file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BHS._DAN_SAстра_INDO_NESIA/196603201991031SUMIYADI/SUMIYADI/KRITERIA_PENILAIAN_MENULIS_CERPEN.pdf.
- Sumiyadi & Durachman, M. (2014). *Sanggar Sastra Pengalaman Artistik dan Estetik Sastra*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R. & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tumangger, H. (2019). ‘Peningkatan Kemampuan Koneksi Matematis dan motivasi belajar siswa menggunakan pendekatan kontekstual’, *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1).
- Utami, H. S. (2017). ‘Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Bermedia Audio Visual dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi. (Skripsi), Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.’
- Waluyanto, H. D. (2006). ‘Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran’, *Nirmana*, 7(1), 45–55.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia

Group.

Yunus, S. (2015). *Kompetensi Menulis Kreatif*. Bogor: Ghalia Indonesia.