

## BAB III

### METODE PENELITIAN

Pada Bab III ini peneliti mendeskripsikan metode 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) analisis data

#### 1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang akan digunakan yaitu desain *Pretest - posttest Control Group Design*. Penelitian dengan desain ini dilakukan dengan cara memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dan menyediakan kelompok kontrol sebagai pembanding.

Dengan menggunakan desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol memiliki karakteristik yang sama, karena diambil secara acak (random) dari populasi yang homogen. Dalam desain ini kedua kelompok terlebih dahulu diberi tes awal (prates) dengan tes yang sama. Kemudian kelompok eksperimen diberi perlakuan khusus yaitu pembelajaran menggunakan model *Joyfull Learning*. Penerapan model *Joyfull Learning* pada penelitian ini menggunakan dua permainan. Pertama, permainan Struktur Berwarna yang mengharuskan peserta didik mengurutkan peristiwa dari komik digital yang telah dibaca berdasarkan struktur cerita fantasi. Kedua, permainan Pesawat Tema, peserta didik menuliskan sebuah tema pada kertas dan melipatnya menjadi pesawat, kemudian memilih pesawat kertas yang telah mereka terbangkan secara bersamaan. Kemudian peserta didik mengembangkan imajinasi untuk membuat teks berdasarkan tema yang mereka dapatkan. Teks itulah yang digunakan sebagai hasil dari postes kelas eksperimen.

Setelah diberi perlakuan, kedua kelompok diberi tes yang sama sebagai tes akhir (postes). Hasil tes akan dibandingkan baik hasil tes awal maupun hasil tes akhir pada masing-masing kelompok.

### Pola

R	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
R	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Keterangan:

R : Kelompok dipilih secara random

X : Perlakuan (*Treatment* menggunakan model *Joyfull Learning*)

O<sub>1</sub> : hasil pretes kelas eksperimen

O<sub>3</sub> : hasil pretes kelas kontrol

O<sub>2</sub> : hasil postes kelas eksperimen

O<sub>4</sub> : hasil postes kelas kontrol

Desain tersebut digunakan dalam perlakuan untuk melihat kemampuan menulis cerita fantasi melalui penerapan model *Joyfull Learning* berbantuan media komik digital. Pada desain ini, kedua kelompok (R) diberi tes awal (pretest) dengan tes yang sama (O<sub>1</sub>, O<sub>3</sub>). Kemudian kelas eksperimen diberikan perlakuan khusus dengan menggunakan model *Joyfull Learning* berbantuan media komik digital 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

Maida Nurwanti Ridwansyah, 2020

**PENERAPAN MODEL JOYFULL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA FANTASI BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL (STUDI EKSPERIMEN PADA SISWA KELAS VII SMP IT IMAN SUKABUMI)**

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

dijadikan sampel diberi tes akhir (posttest) sebagai bentuk dari penilaian terhadap perlakuan ( $O_2$ ,  $O_4$ ).

## **2. Populasi dan Sampel**

Peneliti mengambil populasi kelas VII di SMP Islam Terpadu Insan Mandiri Kota Sukabumi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah dengan cara random sampling. Dalam teknik Random Sampling ini, peneliti akan mengambil sampel kelas secara acak. Karena asumsi peneliti adalah setiap subjek sama dan memiliki kemampuan yang hampir seimbang. Berdasarkan hasil diskusi dengan pendidik sekolah tersebut, peserta didik dari tiap kelasnya pun tidak memiliki perbedaan yang kontras dalam kegiatan belajar mengajar. Maka asumsi peneliti adalah setiap subjek sama dan memiliki kemampuan yang hampir seimbang, yaitu semua peserta didik baru tamat SD dan baru masuk SMP Islam Terpadu Insan Mandiri Kota Sukabumi. Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti memilih kelas VII A dan VII B sebagai sampel dari penelitian ini kemudian penentuan kelas eksperimen dan pembandingan dilakukan secara random oleh peneliti.

## **3. Instrumen Penelitian**

Dalam penelitian ini instrumen yang akan digunakan adalah lembar soal tes. Tes adalah rangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur pengetahuan dan kemampuan atau bakat pribadi yang dimiliki individu atau kelompok.

Berdasarkan teknisnya, penelitian ini akan menggunakan observasi langsung, yaitu observasi yang digunakan secara langsung terhadap objek penelitian. Tes ini dilakukan dua kali, yaitu sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran menyenangkan (*Joyfull Learning*).

### **a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

### **KELAS EKSPERIMEN**

Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Sekolah	: SMP IT IMAN SUKABUMI
Kelas/semester	: VII / 2 (genap)
Materi Pokok	: Menulis Cerita Fantasi
Alokasi Waktu	: 2 x Pertemuan (5JP)

#### **A. Tujuan Pembelajaran**

Melalui kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *discovery learning*, peserta didik dapat mengidentifikasi, menyimpulkan serta menceritakan kembali fabel melalui proses rasa ingin tahu, tanggung jawab, dan komunikatif selama proses pembelajaran.

#### **B. Kegiatan Pembelajaran/Langkah-langkah Pembelajaran (model *Joyfull Learning*)**

##### **1. Kegiatan pendahuluan (10 Menit)**

Guru mengucapkan salam, berdoa, cek kehadiran, cek kebersihan, dilanjut apersepsi dengan info fabel, serta memotivasi siswa, kemudian menstimulus dengan menayangkan komik digital dan menyampaikan tujuan pembelajaran, cakupan materi, langkah pembelajaran dan teknik penilaian

##### **2. Kegiatan Inti**

- a) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri dari 4-5 orang.
- b) Peserta didik berdiskusi dengan pendidik tentang kesulitan menulis cerita fantasi.

- c) Peserta didik membaca komik digital berjudul “*Good/Bad Fortune*”.  
(pemberian rangsangan)
- d) Peserta didik mengidentifikasi cerita fantasi yang sudah dibaca. (identifikasi masalah)
- e) Peserta didik menyusun struktur cerita fantasi di atas kertas bernama “Struktur Berwarna” yang telah disediakan pendidik (pengumpulan data)
- f) Peserta didik mencatat penjelasan dari pendidik tentang struktur cerita fantasi.  
(pengolahan data)
- g) Peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya dan ditanggapi oleh kelompok lain. (pembuktian)
- h) Peserta didik menuliskan sebuah tema di atas kertas lipat berwarna.
- i) Peserta didik melipat kertas tersebut menjadi pesawat kertas kemudian menerbangkannya secara bersama-sama.
- j) Peserta didik masing-masing mengambil satu pesawat kertas berisi tema secara acak. (pengumpulan data)
- k) Peserta didik membuat teks cerita fantasi berdasarkan tema yang didapatkan dari pesawat kertas. (pengolahan data)
- l) Peserta didik membacakan hasil kerjanya dan ditanggapi oleh peserta didik lain. (pembuktian)
- m) Peserta didik membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah berlangsung  
(menarik simpulan)

### **3. Kegiatan Penutup (10 Menit)**

Peserta didik memberikan simpulan, melakukan refleksi, penilaian, serta mendapatkan umpan balik, penugasan membaca kembali materi cerita fantasi, menyampaikan informasi tentang kegiatan pembelajaran yang akan datang. dan berdoa.

### **C. Asesmen**

- 1. Sikap: Observasi saat pembelajaran tentang rasa ingin tahu, tanggung jawab, komunikatif

Maida Nurwanti Ridwansyah, 2020

*PENERAPAN MODEL JOYFULL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA FANTASI BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL (STUDI EKSPERIMEN PADA SISWA KELAS VII SMP IT IMAN SUKABUMI)*

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

2. Pengetahuan: Menyusun struktur cerita fantasi
3. Keterampilan: Produk hasil membuat teks cerita fantasi.

Sukabumi, .....  
Peneliti,

Maida Nurwanti Ridwansyah  
NIM 1607416

## LAMPIRAN

### A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Menelaah struktur dan kebahasaan teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca dan didengar	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Merinci struktur cerita fantasi</li><li>2. Menelaah bagian-bagian pada struktur cerita fantasi (orientasi, komplikasi, resolusi)</li><li>3. Menelaah kaidah kebahasaan cerita fantasi</li></ol>
4.4 Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa	<ul style="list-style-type: none"><li>• Membuat rancangan cerita fantasi</li><li>• Menulis cerita fantasi berdasarkan rancangan dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan</li><li>• Memublikasikan hasil karya cerita fantasi</li></ul>

## C. Materi Pembelajaran

### 1. Struktur Teks Cerita Fantasi

Cerita fantasi merupakan jenis teks narasi yang berisi unsur kemustahilan, keajaiban, dan hal-hal yang tidak logis yang sangat penting untuk melatih imajinasi dan kreativitas. 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.

### 2. 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, perilaku yang mengemban dalam sebuah cerita fiksi sehingga cerita itu mampu menjalin sebuah cerita, sedangkan penokohan adalah cara pengarang menampilkan tokoh atau pelaku.
- c. Konflik, adalah suatu masalah yang terjadi dan dialami oleh tokoh – tokoh cerita.
- d. Latar, merupakan tempat, waktu, suasana, dan keadaan sosial yang menjadi wadah, tempat, tokoh melakukan dan dikenai suatu peristiwa.
- e. Sudut pandang, yaitu cara seorang pengarang melihat seluruh tindak tanduk dalam suatu cerita fantasi, yang dapat dibagi atas dua pola utama, yaitu (a)



- sudut pandang orang pertama (aku), dan (b) sudut pandang orang ketiga (dia, mereka).
- f. Tema, merupakan pikiran pokok atau dasar cerita tersebut.
  - g. Amanat, merupakan pesan moral yang akan disampaikan kepada pembacanya.
3. Kaidah Kebahasaan
- a. Penggunaan kata ganti dan nama orang
  - b. Penggunaan kata yang mencerap pancaindra untuk deskripsi latar
  - c. Menggunakan pilihan kata dengan makna kias dan makna khusus
  - d. Kata sambung penanda urutan waktu
  - e. Penggunaan kata/ ungkapan keterkejutan
  - f. Penggunaan dialog/ kalimat langsung dalam cerita.

#### **D. Metode Pembelajaran**

- Model : Joyfull Learning
- Sintak : Pemberian rangsangan, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dann menarik simpulan
- Metode : Diskusi kelompok, tanya jawab, penugasan

#### **E. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran**

- Media : Salindia, komik digital, dan lembar kerja
- Alat : Laptop, dan proyektor
- Sumber : 1. Buku Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII Kemendikbud Tahun 2019
2. Buku referensi yang relevan

## F. Kegiatan Pembelajaran

<b>Kegiatan Pendahuluan (10 menit)</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik menjawab salam dari guru dan mulai <b>berdoa</b> sebelum pembelajaran</li><li>2. Pendidik mengecek kehadiran siswa</li><li>3. Pendidik memotivasi siswa</li><li>4. Peserta didik dan pendidik melakukan <b>apersepsi</b> dengan info cerita fantasi</li><li>5. Peserta didik <b>menyimak</b> tujuan pembelajaran, cakupan materi, langkah pembelajaran dan teknik penilaian yang disampaikan pendidik</li><li>6. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok diskusi beranggota 4-5 orang</li></ol>
<b>Kegiatan Inti (60 menit)</b>
<p><b>Pertemuan 1</b></p> <p><b>1. Tahap Persiapan</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>a. Guru memberikan salam dan mengajak peserta didik berdoa sebelum memulai pembelajaran</li><li>b. Guru meminta peserta didik untuk memeriksa keadaan sekitar agar terbebas dari sampah</li><li>c. Guru memeriksa kehadiran peserta didik</li><li>d. Peserta didik melakukan <i>ice breaking</i> sebelum pembelajaran dimulai</li><li>e. Peserta didik diberi motivasi agar konsentrasi dan aktif dalam pembelajaran</li></ol> <p><b>2. Tahap Pelaksanaan</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) Tes Awal<ol style="list-style-type: none"><li>a. Peserta didik melakukan tes awal membuat teks cerita fantasi dengan tema bebas (prates)</li></ol></li><li>2) Tahap Penyampaian<ol style="list-style-type: none"><li>a. Peserta didik menyimak materi pembelajaran dari guru berdasarkan <i>contextual learning</i></li><li>b. Peserta didik mencatat materi pembelajaran</li></ol></li></ol>

Maida Nurwanti Ridwansyah, 2020

**PENERAPAN MODEL JOYFULL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA FANTASI BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL (STUDI EKSPERIMEN PADA SISWA KELAS VII SMP IT IMAN SUKABUMI)**

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

- c. Peserta didik berdiskusi dengan pendidik tentang kesulitan menulis cerita fantasi

### 3) Tahap Pelatihan

- a. Peserta didik membaca komik digital berjudul “Good/Bad Fortune”
- b. Peserta didik mengidentifikasi cerita fantasi yang sudah dibaca
- c. Peserta didik menyusun struktur cerita fantasi di atas kertas bernama “Struktur Berwarna” yang telah disediakan Guru
- d. Peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya dan ditanggapi oleh kelompok lain

### 3. Teknik Penutup

- a. Guru mengevaluasi keberhasilan dan kekurangan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung
- b. Peserta didik membuat simpulan dan refleksi bersama pendidik
- c. Peserta didik mendapat umpan balik, penilaian, serta penugasan
- d. Pendidik menyampaikan informasi tentang kegiatan pembelajaran yang akan datang dilanjut dengan berdoa menutup pembelajaran

## Pertemuan 2

### 1. Tahap Persiapan

- a. Guru memberikan salam dan mengajak peserta didik berdoa sebelum memulai pembelajaran
- b. Guru meminta peserta didik untuk memeriksa keadaan sekitar agar terbebas dari sampah
- c. Guru memeriksa kehadiran peserta didik
- d. Peserta didik melakukan *ice breaking* sebelum pembelajaran dimulai
- e. Peserta didik diberi motivasi agar konsentrasi dan aktif dalam pembelajaran

### 2. Tahap Pelaksanaan

#### 1) Tahap Penyampaian

<p>a. Peserta didik menyimak materi pembelajaran dari guru berdasarkan <i>contextual learning</i></p> <p>b. Peserta didik mencatat materi pembelajaran</p> <p>Peserta didik berdiskusi dengan pendidik tentang kesulitan menulis cerita fantasi</p> <p>2) Tahap Pelatihan</p> <p>a. Peserta didik mengamati cerita fantasi dari komik digital berjudul “Good/Bad Fortune” dan “Sri Asih”</p> <p>b. Peserta didik menuliskan sebuah tema di atas kertas lipat berwarna.</p> <p>c. Peserta didik melipat kertas tersebut menjadi pesawat kertas kemudian menerbangkannya secara bersama-sama.</p> <p>d. Peserta didik masing-masing mengambil satu pesawat kertas berisi tema secara acak.</p> <p>3) Tes Akhir</p> <p>a. Peserta didik melakukan tes akhir membuat teks cerita fantasi sesuai dengan tema yang didapatkan dari pesawat kertas. (postes)</p> <p><b>3. Teknik Penutup</b></p> <p>a. Guru mengevaluasi keberhasilan dan kekurangan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung</p>
<b>Kegiatan Penutup (10 menit)</b>
<p>1. Peserta didik membuat simpulan dan <u>refleksi</u> bersama pendidik</p> <p>2. Peserta didik mendapat umpan balik, penilaian, serta penugasan,</p> <p>3. Pendidik menyampaikan informasi tentang kegiatan pembelajaran yang akan datang dilanjut dengan berdoa menutup pembelajaran.</p>

## G. Penilaian Hasil Pembelajaran

### 1. Teknik Penilaian:

- a. Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis
- c. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja/ Praktik/ Portofolio

Maida Nurwanti Ridwansyah, 2020

**PENERAPAN MODEL JOYFULL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA FANTASI BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL (STUDI EKSPERIMEN PADA SISWA KELAS VII SMP IT IMAN SUKABUMI)**

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

## 2. Bentuk Penilaian:

- a. Observasi : lembar pengamatan aktivitas peserta didik
- b. Tes tertulis : uraian dan lembar kerja
- c. Unjuk kerja : lembar penilaian presentasi
- d. Portofolio : pedoman penilaian portofolio

## 3. Remedial

- a. Pembelajaran remedial dilakukan bagi Peserta didik yang capaian kompetensi dasarnya belum tuntas
- b. Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan melalui remedial *teaching* (klasikal), atau tutor sebaya, atau tugas dan diakhiri dengan tes.
- c. Tes remedial, dilakukan sebanyak 3 kali dan apabila setelah 3 kali tes remedial belum mencapai ketuntasan, maka remedial dilakukan dalam bentuk tugas tanpa tes tertulis kembali.

## 4. Pengayaan

Bagi Peserta didik yang sudah mencapai nilai ketuntasan diberikan pembelajaran pengayaan sebagai berikut:

- a. Peserta didik yang mencapai nilai diberikan materi masih dalam cakupan kompetensi dasar dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.
- b. Peserta didik yang mencapai nilai diberikan materi melebihi cakupan kompetensi dasar dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan

## b. Instrumen Tes

### Lembar Prates

#### A. Petunjuk Mengerjakan

- 1) Tulislah identitas (Nama dan Kelas) pada kolom kiri atas lembar jawaban yang telah tersedia!
- 2) Alat tulis yang boleh digunakan adalah pulpen
- 3) Waktu yang tersedia untuk menulis cerita fantasi adalah 45 menit
- 4) Tulisan harus rapi dan jelas
- 5) Lembar tes dikembalikan bersama hasil tulisan.

**B. Petunjuk penilaian**

Aspek yang dinilai meliputi tanda baca, struktur dan kaidah kebahasaan teks cerita fantasi.

**C. Soal**

Tuliskan sebuah cerita fantasi berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan teks cerita fantasi!

Selamat Mengerjakan

**Lembar Postes****A. Pengantar**

Soal ini dimaksudkan untuk memperoleh data tentang kemampuan menulis cerita fantasi setelah menerapkan sebuah model pembelajaran. Oleh karena itu, hasil penilaian terhadap tulisan ini nantinya tidak akan mempengaruhi nilai Anda dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan kerjasama Anda melalui keseriusan saat menulis cerita fantasi.

**B. Petunjuk Mengerjakan**

- 1) Tuliskan identitas (Nama dan Kelas) pada kolom kiri atas lembar jawaban yang telah tersedia!
- 2) Alat tulis yang boleh digunakan adalah pulpen
- 3) Waktu yang tersedia untuk menulis cerita fantasi adalah 45 menit
- 4) Tulisan harus rapi dan jelas
- 5) Lembar tes dikembalikan bersama hasil tulisan.

**C. Petunjuk penilaian**

Adapun aspek yang dinilai dari puisi yang dikerjakan meliputi tanda baca, struktur dan kaidah kebahasaan teks cerita fantasi

**D. Soal**

Tulislah sebuah cerita fantasi secara individu berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan teks cerita fantasi!

Selamat Mengerjakan

**c. Pedoman Penilaian**

**Tabel 3.1.**

**Pedoman Penilaian Teks Cerita Fantasi**

No	Aspek	Bobot	Skor			
			4	3	2	1
1.	Kelengkapan aspek formal teks cerita fantasi: a. Judul b. Nama penulis c. Narasi d. Dialog	3	Apabila terdapat empat indikator. (judul, nama penulis, narasi, dialog)	Apabila terdapat tiga dari empat indikator. (judul, nama penulis, narasi, dialog)	Apabila terdapat dua dari empat indikator. (judul, nama penulis, narasi, dialog)	Apabila terdapat satu dari empat indikator. (judul, nama penulis, narasi, dialog)
2.	Kelengkapan struktur teks cerita fantasi: a. Orientasi (pengenalan situasi cerita) b. Komplikasi (permasalahan cerita) c. Resolusi (penyelesaian masalah)	10	Apabila terdapat ketiga indikator dengan lengkap.	Apabila terdapat dua dari tiga indikator.	Apabila terdapat satu dari tiga indikator.	Apabila struktur tidak tersusun secara runtut.

Maida Nurwanti Ridwansyah, 2020

*PENERAPAN MODEL JOYFULL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA FANTASI BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL (STUDI EKSPERIMEN PADA SISWA KELAS VII SMP IT IMAN SUKABUMI)*

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

3.	<p>Kelengkapan ciri cerita fantasi:</p> <p>a. Keajaiban/ keanehan/ kemisteriusan</p> <p>b. Ide cerita terbuka, menggunakan berbagai latar (lintas ruang dan waktu)</p> <p>c. Tokoh/ benda unik (memiliki kesaktian)</p> <p>d. Bersifat fiksi</p>	5	<p>Apabila terdapat keempat indikator dengan lengkap.</p>	<p>Apabila terdapat tiga dari empat indikator.</p>	<p>Apabila terdapat dua dari empat indikator.</p>	<p>Apabila terdapat satu dari empat indikator.</p>
4.	<p>Ketepatan kaidah kebahasaan:</p> <p>a. Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)</p> <p>b. Menggunakan konjungsi kronologis (misalnya setelah itu, mula-mula)</p> <p>c. Menggunakan pilihan kata dengan makna kias/ makna khusus</p> <p>d. Menggunakan kata kerja yang</p>	7	<p>Apabila terdapat keempat indikator dengan lengkap.</p>	<p>Apabila terdapat tiga dari empat indikator.</p>	<p>Apabila terdapat dua dari empat indikator.</p>	<p>Apabila terdapat satu dari empat indikator.</p>



	menggambarkan suatu peristiwa					
	Total Bobot	25				

Sumber: Harsiati (2017)

Penskoran

Skor Akhir	=	Skor yang diperoleh	x100
		Dibagi Skor Maksimal	

Pada tahap selanjutnya, nilai yang telah diperoleh dikategorikan berdasarkan tabel kategori tes kemampuan cerita fantasi sebagai berikut.

**Tabel 3. 1 Rentang Nilai**

No.	Kategori	Nilai
1	Sangat Baik	85 – 100
2	Baik	70 – 84
3	Cukup	55 – 69
4	Kurang	30 – 54
5	Sangat Kurang	0 – 29

(Nurgiyantoro, 2013, hlm. 253)

**d. Angket Siswa**

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kamu menyukai pelajaran Bahasa Indonesia?		
2.	Apakah kamu menyukai materi cerita fantasi?		
3.	Apakah kamu suka menulis cerita fantasi?		
4.	Apakah menulis cerita fantasi sulit?		
5.	Menurutmu, pentingkah jika kamu mampu menulis cerita fantasi?		

6.	Apakah gurumu pernah menggunakan teknik/metode tertentu dalam pembelajaran menulis cerita fantasi?		
7.	Apakah gurumu pernah menggunakan media pembelajaran tertentu dalam pembelajaran menulis cerita fantasi?		
8.	Apakah kamu pernah mendengar istilah teknik pembelajaran menyenangkan ( <i>Joyfull Learning</i> )?		
9.	Apakah teknik pembelajaran menyenangkan ( <i>Joyfull Learning</i> ) memudahkanmu untuk membuat cerita fantasi?		
10.	Apakah kamu merasa tertekan dan malas ketika belajar dengan teknik <i>Joyfull Learning</i> ?		
11.	Apakah kamu merasa senang ketika belajar dengan teknik <i>Joyfull Learning</i> ?		
12.	Apakah kamu pernah menggunakan media pembelajaran berbantuan komik digital pada pembuatan cerita fantasi?		
13.	Apakah teknik <i>Joyfull Learning</i> berbantuan media komik digital meningkatkan minatmu dalam menulis?		
14.	Apakah teknik <i>Joyfull Learning</i> berbantuan media komik digital meningkatkan daya imajinasimu?		
15.	Apakah teknik pembelajaran menyenangkan berbantuan media komik digital membuatmu tertarik dalam pembelajaran menulis cerita fantasi?		

#### 4. Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistika inferensial. Statistika inferensial (statistika induktif atau statistika probabilitas) adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.

Analisis hasil observasi dalam penelitian ini dibuat dalam bentuk deskriptif atau uraian tentang proses dari setiap langkah uji coba produk. Menguraikan segala sesuatu yang terjadi selama teknik diujikan.

Pengolahan data dilakukan terhadap skor tes awal dan skor tes akhir kemampuan peserta didik dalam keterampilan menulis teks cerita pendek. Data

kuantitatif yang telah diperoleh diolah melalui penghitungan statistik dengan bantuan aplikasi SPSS versi 20 yang melewati beberapa tahap sebagai berikut.

1. Mencari nilai rata-rata dan rata tengah
  - a) Data input nilai hasil nilai masing masing tes
  - b) Buka SPSS, klik *variable view*. Selanjutnya membuat *variable*.
  - c) Memasukkan data total nilai di halaman *data view*, dengan klik *tab data view*.
  - d) Pada menu bar klik *analyze*, kemudian pilih *descriptive statistics* dan klik *frequencies*.
  - e) Selanjutnya pilih data nilai, kemudia klik *statistics*. Beri centang pada item *mean, median, mode, sum, minimum, maximum*. Kemudian *continue*.
  - f) Kemudian klik *ok* dan *output* datanya akan keluar.

## 2. Uji Reliabilitas

Peneliti melakukan pengujian reliabilitas untuk menguji konsisten alat ukur, apakah hasilnya akan tetap konsisten atau tidak jika pengukuran diulang. Langkah-langkah pengujian sebagai berikut.

- a) Data input nilai hasil tes awal dan tes akhir kelas eksperimen lalu kelas pembanding.
- b) Buka SPSS, klik *variable view*. Selanjutnya membuat *variable*.
- c) Memasukkan data di halaman *data view*, dengan klik *tab data view*.
- d) Untuk melakukan uji reliabilitas, pada menu bar klik *analyze*, kemudian pilih *scale*, dan klik *reliability analysis*.
- e) Kemudian akan terbuka kotak dialog *reliability analysis*, pindahkan semua nilai ke kolom item dan biarkan model terpilih *alpha*.
- f) Selanjutnya klik tombol *statistics*. Jika ingin menampilkan analisis deskriptif pada item pengujian maka beri tanda centang pada item. Jika sudah, klik tombol *continue*.

- g) Pada kotak dialog sebelumnya klik tombol *ok*, maka hasil *output* akan keluar.
- h) Mengambil keputusan menggunakan tabel Korelasi Guilford.

**Tabel 3. 2 Korelasi Guilford**

<b>Rentang</b>	<b>Kriteria</b>
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
0,00-0,40	Reliabilitas sangat rendah

## 2. Uji Normalitas

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

H<sub>0</sub>: Data berdistribusi normal

H<sub>1</sub> : 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. Berikut adalah langkah-langkahnya.

- a) Buka SPSS, klik *variable view*.
- b) Memasukkan data di halaman *data view*, dengan klik *tab data view*.
- c) Selanjutnya melakukan analisis data, pada menu bar klik *analyze* kemudian *regression* dan pilih *linear*.
- d) Kemudian akan terbuka kotak *linear*. Pindahkan variabel ke kolom *dependent*. Selanjutnya pindahkan variabel lain ke kolom *independent*.
- e) Klik tombol *save*. Pada kotak dialog *save*, beri tanda centang pada *unstandardized* pada kolom *residuals*, kemudian pilih *continue*.
- f) Klik ok, maka hasil *residual* akan keluar.
- g) *Data view, analyze*, kemudian *nonparametric test*. Kemudian *Legacy Dialogs*. Pilih *1 Sample K-S*.
- h) Setelah itu masukkan nilai *residual* yang sudah keluar.
- i) Kemudian *ok*. Dan hasil *outputnya* akan keluar
- j) Menganalisis dengan mengambil keputusan, jika nilai signifikan  $>0,05$  maka data berdistribusi normal.

### 3. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah data pada hasil pretes kelas eksperimen dan kelas pembanding memiliki varian homogen atau heterogen. Uji statistik ini menggunakan analisis *One Way ANOVA*. Langkah-langkah pengujiannya sebagai berikut.

- a) Pada halaman SPSS yang terbuka, klik *variabel view*. Selanjutnya membuat variabel cerita fantasi dan nilai pretest dan posttest eksperimen/kontrol.
- b) Memasukkan data di halaman *data view*, dengan klik *tab data view*.

- c) Selanjutnya melakukan analisis data, pada menu bar klik *analyze >> Compare Means >> One Way ANOVA*.
  - d) Selanjutnya terbuka kotak hasil *One Way ANOVA*.
  - e) Masukkan nilai di kolom "*dependent list*". Selanjutnya masukkan nama kelas di kolom "*factor*".
  - f) Selanjutnya klik OK, maka hasil output akan keluar.
  - g) Mengambil keputusan jika nilai signifikansinya  $> 0,05$  maka distribusi data homogen. Jika nilai signifikansinya  $< 0,05$  maka distribusi data tidak homogen.
4. Uji Hipotesis

Peneliti menguji data hipotesis untuk mengetahui hubungan mendeskripsikan korelasi atau hubungan dari nilai tes awal dan tes akhir. Jika data berdistribusi normal atau parametrik menggunakan analisis *paired sample t test*. Berikut langkah-langkah analisis uji hipotesis.

- a) Buka SPSS, klik *variable view*.
- b) Memasukkan data di halaman data *view*, dengan klik *tab data view*.
- c) Selanjutnya melakukan analisis data, pada menu bar klik *analyze >> compare means >> paired sample t test*.
- d) Terbuka kotak dialog *paired sample t test*. Kemudian pindahkan variabelnya.
- e) Klik tombol ok, maka hasil *output* akan keluar.
- f) Menganalisis dengan menentukan hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ). Mengambil keputusan berdasarkan nilai signifikansi, jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak yang artinya terdapat perbedaan signifikan, sedangkan jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima yang artinya tidak terdapat perbedaan signifikan.

## 5. Mengolah Hasil Angket

Data yang didapatkan dari hasil angket kemudian dijelaskan secara deskriptif untuk mengetahui respon peserta didik terhadap model *Joyfull Learning* berbantuan media komik digital dalam proses pembelajaran. Selain itu, data ini digunakan sebagai pendukung dari data perhitungan statistik.