

BAB III

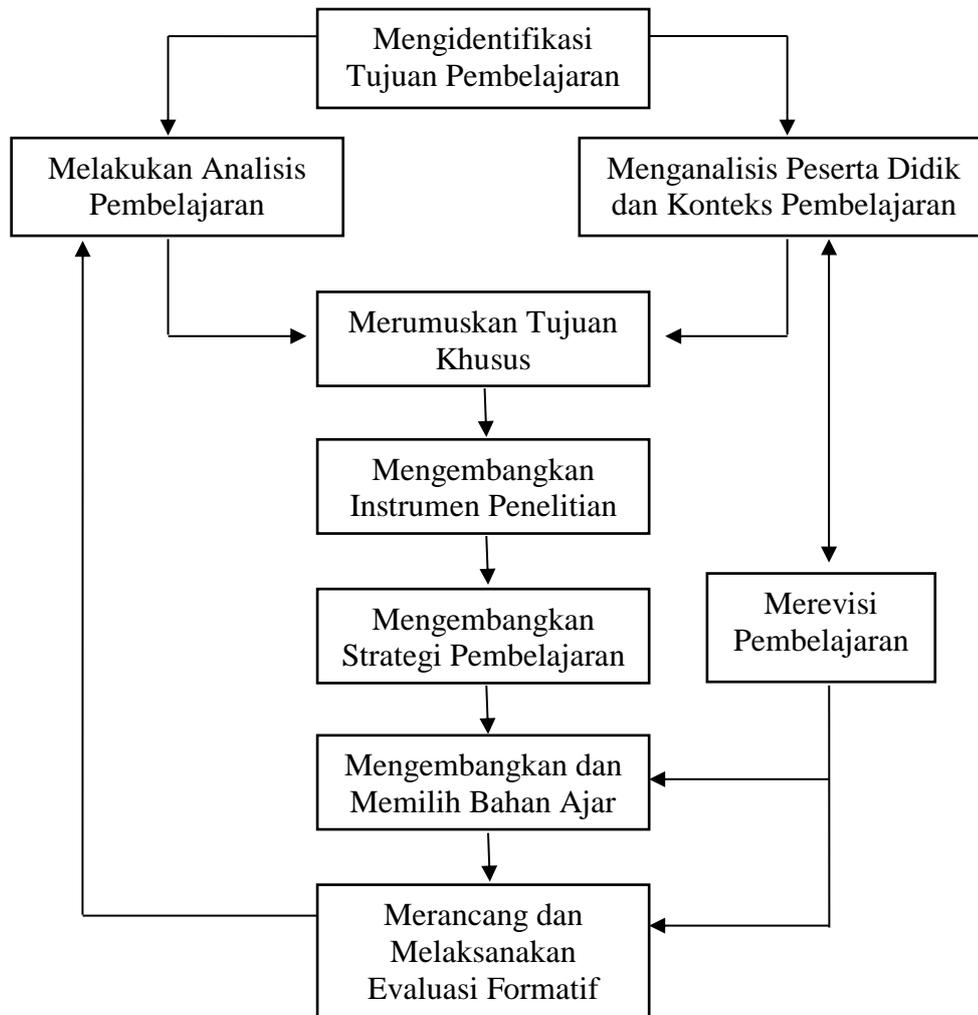
METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Dan Desain Penelitian

Di dalam pelaksanaan penelitian terdapat jenis-jenis penelitian. Salah satunya jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*) atau biasa disingkat dengan R&D. Jenis penelitian R&D berarti penelitian yang dilakukan dengan mengembangkan suatu produk yang sudah ada. Prosedur R&D yang akan peneliti gunakan mengacu pada tahapan yang dikembangkan oleh Dick and Carey (2014). Model ini merupakan salah satu model penelitian pengembangan yang berorientasi pada penjelasan tahapan penelitian secara deskriptif. Tahapan tersebut terdiri atas sepuluh langkah yang dilakukan secara sistematis sehingga hasilnya dapat tercapai dengan baik, tetapi untuk keperluan pengembangan peneliti hanya melakukan sembilan tahapan tanpa evaluasi sumatif. Adapun pertimbangan dalam pemilihan model penelitian Dick & Carey, yaitu model tersebut sesuai untuk pengembangan model pembelajaran yang akan dilakukan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran menulis teks narasi serta tahapan dalam model tersebut menunjukkan hubungan yang sangat jelas, ringkas, padat, dan tidak terputus antara langkah satu dengan langkah lainnya.

Produk yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengembangan model pemecahan masalah secara kreatif (*Creative Problem Solving*) dengan penguatan literasi visual dalam pembelajaran menulis teks narasi. Efektivitas pengembangan dari suatu produk perlu dilakukan pengujian. Seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2017) bahwa penelitian dan pengembangan ini merupakan penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk memperoleh data-data tersebut, diperlukan kegiatan analisis terhadap hal-hal yang dibutuhkan dalam pengembangan. Penelitian ini juga cenderung menghasilkan data yang bersifat deskriptif sehingga dapat digolongkan ke dalam penelitian kualitatif. Berikut gambaran dari sembilan langkah yang ada dalam model pengembangan Dick & Carey.

Bagan 3.1
Tahapan Model Pengembangan Dick, Carey, *and* Carey



Selanjutnya akan dijelaskan masing-masing tahapan model penelitian dan pengembangan dari Dick, Carey & Carey (2014) tersebut.

1. Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mencari tahu informasi dan kemampuan apa yang perlu dikuasai oleh peserta didik ketika mereka menyelesaikan tugas yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut berkaitan dengan tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan tersebut dapat dilihat pada materi yang ada di dalam kurikulum pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam kurikulum pembelajaran bahasa Indonesia terdapat dua

kompetensi dasar yang perlu dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik dalam setiap materinya, yaitu kompetensi dasar pengetahuan dan keterampilan. Sesuai dengan judul penelitian ini, maka peneliti akan menguji salah satu kompetensi dasar keterampilan, yaitu keterampilan menulis teks narasi (cerita inspiratif) pada KD 4.12 mengungkapkan rasa simpati, empati, kepedulian, dan perasaan dalam bentuk cerita inspiratif dengan memperhatikan struktur cerita dan aspek kebahasaan. Sebelumnya, peneliti perlu mendapatkan informasi terlebih dahulu terkait permasalahan yang dialami oleh peserta didik dalam pembelajaran menulis teks narasi (cerita inspiratif). Oleh sebab itu, peneliti melakukan wawancara terhadap guru dan menyebarkan angket kebutuhan peserta didik.

2. Melakukan Analisis Pembelajaran

Tahap kedua yang dilakukan setelah mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran, yaitu melakukan analisis terhadap kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan serta melakukan analisis terhadap bahan atau materi pembelajaran yang akan dipelajari. Kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan serta bahan atau materi pembelajaran tersebut harus sesuai dengan tujuan yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini ditentukan strategi pembelajaran serta bahan atau materi pembelajaran yang tepat untuk dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik melalui belajar berbahasa. Peneliti menentukan tahap-tahap sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan model pemecahan masalah secara kreatif (*Creative Problem Solving*) dengan penguatan literasi visual.

3. Menganalisis Peserta Didik dan Konteks Pembelajaran

Tahap berikutnya setelah menganalisis pembelajaran, yaitu menganalisis peserta didik dan konteks pembelajaran. Tujuan dilakukannya tahap ini untuk menentukan strategi pembelajaran dan pemilihan bahan ajar yang tepat bagi peserta didik. Untuk menganalisis peserta didik dan konteks pembelajaran, peneliti mengambil gambaran profil pembelajaran berdasarkan wawancara terhadap guru dan angket kebutuhan yang diisi oleh peserta didik. Tahap ini juga bertujuan untuk menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga dapat diperoleh hasil pembelajaran yang baik.

4. Merumuskan Tujuan Khusus

Berdasarkan hasil analisis pembelajaran dan identifikasi karakteristik peserta didik, selanjutnya dibuat tujuan khusus. Tujuan tersebut dibuat dengan cara menguraikan tujuan umum ke tujuan khusus. Pada dasarnya, tujuan khusus ini mengenai hal-hal pokok yang harus dikerjakan dan dicapai oleh peserta didik sebagai tujuan utama dalam penelitian ini. Tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan ini diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar.

5. Mengembangkan Instrumen Penilaian

Setelah berhasil merumuskan tujuan khusus, maka tahap selanjutnya yang harus dilakukan adalah mengembangkan instrumen penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik. Instrumen penilaian yang dikembangkan harus sesuai dan dapat mengukur kemampuan peserta didik dalam melakukan suatu hal yang digambarkan pada tujuan yang telah dibuat. Hal tersebut dilakukan untuk mengukur sejauh mana peserta didik dapat mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya.

6. Mengembangkan Strategi Pembelajaran

Berdasarkan tahap-tahap sebelumnya, peneliti kemudian mengembangkan strategi pembelajaran yang akan digunakan. Strategi pembelajaran ini berisi langkah-langkah serta seluruh aktivitas pembelajaran dengan memperhatikan kondisi peserta didik. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam upaya untuk mencapai tujuan menekankan pada komponen yang dapat mendorong minat belajar peserta didik.

7. Memilih dan Mengembangkan Bahan Ajar

Pada tahap ini, peneliti memilih dan mengembangkan bahan ajar yang akan digunakan untuk menghasilkan instruksi sebagai panduan dalam belajar bagi peserta didik. Bahan ajar yang berisi tahap-tahap pembelajaran ini merupakan bahan yang diperlukan dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai oleh peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Bahan ajar dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk video yang berisi langkah-langkah dan instruksi kepada peserta didik untuk mengerjakan

tugas. Video pembelajaran tersebut dibuat dengan mengacu pada langkah-langkah yang ada dalam model pemecahan masalah secara kreatif (*Creative Problem Solving*) dengan penguatan literasi visual dalam pembelajaran menulis teks narasi.

8. Merancang dan Melaksanakan Evaluasi Formatif

Setelah menyelesaikan rancangan instruksi pada tahap sebelumnya, maka tahap berikutnya adalah melakukan serangkaian evaluasi. Hal tersebut dilakukan untuk mengidentifikasi masalah pada instruksi yang telah dibuat atau peluang untuk membuat instruksi menjadi lebih efektif dan efisien. Evaluasi tersebut dinamakan dengan evaluasi formatif yang bertujuan untuk membantu menciptakan dan meningkatkan proses dan produk yang akan dihasilkan. Pada tahap ini, model pembelajaran yang dikembangkan akan dinilai oleh peserta didik dan juga ahli sesuai dengan bidang keilmuannya serta praktisi dalam bidang terkait. Ahli yang berpartisipasi dalam penelitian ini, yaitu ahli di bidang desain, media, dan evaluasi pembelajaran. Selain itu, dilakukan juga pemberian angket untuk mengetahui respons pengguna dari model pembelajaran yang digunakan. Angket tersebut diberikan kepada pendidik dan peserta didik sebagai pengguna.

Terdapat tiga fase dasar dalam pelaksanaan evaluasi formatif sebagai berikut.

a. Evaluasi *One-To-One* atau Evaluasi Klinis

Evaluasi dilakukan terhadap 1-3 orang pelajar dengan kriteria kemampuan tinggi-sedang-rendah. Evaluasi ini dilakukan dengan maksud memperoleh masukan awal tentang produk yang akan dikembangkan. Ketiga pelajar tersebut diminta untuk mengevaluasi produk dan berdiskusi hal apa saja yang perlu diperbaiki.

b. Evaluasi Kelompok Kecil

Evaluasi selanjutnya dilakukan pada kelompok kecil dengan jumlah sekitar 8-20 orang pelajar. Evaluasi ini dilakukan untuk mengidentifikasi masalah belajar lainnya yang mungkin dimiliki pelajar. Selain itu, evaluasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dan menentukan apakah pelajar dapat menggunakan produk secara mandiri. Produk yang digunakan dalam evaluasi ini masih dalam tahap pembentukan dari proses pengembangan. Oleh karena itu, kelompok kecil ini juga diminta untuk memberikan umpan balik terhadap produk yang digunakan untuk nantinya dapat ditingkatkan menjadi produk yang lebih baik.

c. Uji Coba Lapangan

Fase terakhir dari evaluasi formatif, yaitu uji coba lapangan yang melibatkan kelompok dengan jumlah subjek yang lebih besar sekitar 15-30 orang pelajar. Tujuan dilakukannya uji coba ini adalah untuk menentukan keefektifan dari evaluasi yang telah dilakukan pada dua fase sebelumnya. Uji coba ini juga dilakukan untuk melihat apakah produk yang dibuat dapat digunakan dalam konteks yang dimaksudkan.

9. Merevisi Pembelajaran

Tahap terakhir dalam proses merancang dan mengembangkan adalah merevisi pembelajaran. Revisi dilakukan terhadap draf awal produk berupa data evaluasi formatif yang didapatkan dari hasil tes peserta didik, para ahli terkait, dan pengguna produk. Data dari evaluasi formatif diringkas dan diinterpretasi, kemudian kualitas produk diperbaiki agar menjadi lebih baik.

B. Sumber Data dan Data

Penelitian ini memiliki beberapa sumber data yang diperoleh dari berbagai responden, yaitu peserta didik, guru, dan tenaga ahli. Penelitian dilakukan terhadap peserta didik kelas IX di SMP Negeri 12 Bandung. Data awal penelitian didapatkan melalui wawancara kepada guru bidang studi dan penyebaran angket kebutuhan peserta didik untuk melihat gambaran pembelajaran menulis teks narasi di sekolah. Wawancara dan pemberian angket dilakukan secara daring. Hasil dari wawancara dan pemberian angket tersebut berupa data kuantitatif dan kualitatif. Sumber data kedua berasal dari tenaga ahli. Pertama, peneliti melakukan validasi terlebih dahulu terhadap instrumen penelitian yang telah dibuat. Instrumen penelitian yang perlu divalidasi, yaitu pedoman wawancara, angket kebutuhan peserta didik, validasi desain model, media, dan evaluasi, serta angket yang berisi respons pendidik dan peserta didik sebagai pengguna dari model pembelajaran yang dikembangkan.

Tugas dari tenaga ahli yang dimaksudkan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu validator ahli yang bertugas untuk memvalidasi instrumen penelitian dan validator ahli untuk memvalidasi produk yang dikembangkan. Validasi produk tersebut dibuat dalam bentuk validasi model, media, dan evaluasi.

Hasil dari validasi yang dilakukan oleh tenaga ahli berupa data kuantitatif. Validasi tersebut dilakukan untuk mengetahui keefektifan dari produk yang dikembangkan.

Untuk mengetahui keterpakaian produk yang dikembangkan data juga diperoleh dari nilai tes menulis dari hasil pengembangan model pemecahan masalah secara kreatif (*Creative Problem Solving*) dengan penguatan literasi visual yang dilakukan oleh peserta didik berupa data kuantitatif. Tidak hanya itu, data respons pengguna yang diperoleh dari guru dan peserta didik dalam menilai produk yang dikembangkan juga dilakukan melalui penyebaran angket secara daring.

C. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang baik, maka perlu adanya pengumpulan data terlebih dahulu. Terdapat beberapa teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan sebagai berikut.

1. Studi dokumentasi/telaah pustaka

Peneliti melakukan telaah pustaka terlebih dahulu untuk memperoleh informasi mengenai teori-teori yang melatarbelakangi penelitian serta data yang terkait dengan masalah penelitian.

2. Wawancara

Wawancara menjadi salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan pada tahap studi pendahuluan dengan tujuan untuk menemukan permasalahan yang diteliti secara mendalam. Kegiatan wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai pembelajaran menulis teks narasi yang selama ini telah dilakukan oleh guru dan upaya yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam menulis. Selain itu, wawancara juga dilakukan untuk menganalisis kebutuhan model pemecahan masalah secara kreatif (*Creative Problem Solving*) dengan penguatan literasi visual dalam pembelajaran menulis teks narasi di sekolah. Wawancara akan dilakukan terhadap guru bahasa Indonesia kelas IX. Sebelum melakukan wawancara, peneliti menyiapkan instrumen wawancara atau pedoman

wawancara yang berisi sejumlah pertanyaan terkait fokus masalah yang akan diteliti.

3. Angket

Instrumen dalam bentuk angket atau kuesioner ini digunakan untuk menghimpun data dari responden. Sugiyono (2017) mengatakan, “Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.” Melalui pemberian angket tersebut, maka akan diperoleh informasi-informasi yang dibutuhkan untuk membantu jalannya penelitian. Dalam penelitian ini, angket akan diberikan kepada sumber data, yaitu guru, peserta didik, dan ahli yang terkait dengan produk yang dikembangkan. Pemberian angket kepada beberapa guru dan peserta didik dilakukan secara daring untuk mengetahui kebutuhan pengembangan model pemecahan masalah secara kreatif (*Creative Problem Solving*) dengan penguatan literasi visual dalam kegiatan pembelajaran menulis teks narasi bagi peserta didik. Berikut penjelasan terkait angket yang akan digunakan dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini.

a. Angket Profil Pembelajaran

Angket ini digunakan untuk mengetahui profil pembelajaran menulis teks narasi yang selama ini telah dilakukan di sekolah. Angket tersebut diberikan kepada peserta didik pada tahap identifikasi karakteristik peserta didik. Dalam penelitian ini, angket profil pembelajaran menulis teks narasi akan diisi oleh peserta didik kelas IX di SMP Negeri 12 Bandung.

b. Angket Validasi Ahli

Angket validasi ahli berisi penilaian dari ahli atau pakar terkait dengan produk yang dikembangkan. Angket ini bertujuan untuk memperoleh data tentang kelayakan model pemecahan masalah secara kreatif (*Creative Problem Solving*) dengan penguatan literasi visual dalam pembelajaran menulis teks narasi. Pengujian kelayakan model dilakukan melalui pengisian angket yang berisi penilaian dalam bentuk model hipotetik dengan pemberian tanda centang pada kolom yang terbagi menjadi lima kategorisasi, yaitu 5 = sangat baik, 4 = baik, 3 = cukup baik, 2 = kurang baik, dan 1 = sangat kurang baik. Selain itu, disediakan juga kolom komentar/saran untuk para ahli agar dapat diketahui hal apa saja yang perlu

diperbaiki atau ditambahkan. Hasil pengujian tersebut digunakan untuk melihat keefektifan dari pengembangan model pemecahan masalah secara kreatif (*Creative Problem Solving*) dengan penguatan literasi visual dalam pembelajaran menulis teks narasi serta mengetahui kelayakan model yang dikembangkan untuk dapat diterapkan di sekolah.

c. Angket Tanggapan Guru

Pemberian angket tanggapan guru memiliki tujuan untuk mengetahui respons guru terhadap kemudahan, kepraktisan, dan keterpahaman produk yang dikembangkan. Bila produk yang dikembangkan belum memberikan kemudahan bagi guru dalam penerapannya, maka akan dilakukan revisi hingga produk tersebut dapat dipahami, praktis, dan mudah diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

d. Angket Tanggapan Peserta Didik

Angket tanggapan peserta didik bertujuan untuk memperoleh tanggapan berupa tingkat kepuasan peserta didik ketika melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan produk yang dikembangkan. Umpan balik dari peserta didik akan dijadikan acuan revisi terhadap produk sebelum diimplementasikan secara luas.

4. Tes

Instrumen tes ini dibuat dan digunakan sebagai bagian dari pengumpulan data penelitian. Tes dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan produk yang dikembangkan dalam pembelajaran menulis teks narasi. Tes dilakukan dengan pemberian tes awal (*prates*) untuk mengetahui pengetahuan awal yang dimiliki oleh peserta didik tentang menulis teks narasi (cerita inspiratif). Selain itu, peserta didik juga diberikan tes akhir (*pascates*) setelah menggunakan produk untuk menguji efektivitas model yang dikembangkan. Kedua tes tersebut dilakukan dalam bentuk tes tertulis, yaitu membuat sebuah teks narasi (cerita inspiratif).

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen wawancara untuk guru, angket untuk peserta didik dan uji kelayakan model oleh beberapa ahli atau pakar. Instrumen tersebut digunakan untuk membantu dalam melaksanakan penelitian. Instrumen-instrumen tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru pada saat studi pendahuluan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran menulis teks narasi yang telah dilakukan di beberapa sekolah dan upaya yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam menulis. Selain itu, wawancara juga dilakukan untuk menganalisis kebutuhan model pemecahan masalah secara kreatif (*Creative Problem Solving*) dengan penguatan literasi visual dalam pembelajaran menulis teks narasi di sekolah. Instrumen ini dibuat agar pada saat melakukan wawancara pembicaraan tetap terarah dan dapat sesuai dengan konteks penelitian. Berikut ini kisi-kisi instrumen yang telah dibuat oleh peneliti.

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Pedoman Wawancara dengan Guru

No.	Aspek	Indikator	Nomor Penyajian
1.	Kegiatan pembelajaran menulis teks narasi yang dilaksanakan di kelas.	Melaksanakan pembelajaran menulis teks narasi.	1
		Mengupayakan peningkatan kreativitas peserta didik dalam menulis.	2
		Menggunakan pendekatan dan model dalam pembelajaran menulis teks narasi.	3, 4, 5
		Menggunakan media dalam pembelajaran menulis teks narasi.	6 & 7
		Memecahkan masalah yang terjadi selama kegiatan pembelajaran menulis teks narasi berlangsung.	8 & 9

2.	Fenomena kesulitan menulis pada peserta didik.	Mengetahui beberapa faktor penyebab peserta didik mengalami kesulitan dalam menulis.	10 & 11
3.	Respons peserta didik terhadap pembelajaran menulis narasi di kelas.	Mengetahui antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menulis teks narasi.	12
		Mengetahui peningkatan minat peserta didik terhadap pembelajaran menulis teks narasi.	13
4.	Respons guru mengenai pengembangan produk berupa model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual dalam pembelajaran menulis teks narasi.	Memahami literasi visual.	14
		Menerapkan literasi visual dalam pembelajaran menulis.	15
		Memahami model <i>Creative Problem Solving</i> .	16
		Menerapkan model <i>Creative Problem Solving</i> dalam pembelajaran menulis teks narasi.	17

Selanjutnya peneliti membuat instrumen sesuai dengan kisi-kisi yang telah dibuat. Berikut ini instrumen yang dibuat oleh peneliti untuk membantu dalam proses pengumpulan data.

Tabel 3.2

Instrumen Pedoman Wawancara dengan Guru

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah Bapak/Ibu pernah melakukan kegiatan pembelajaran	

	menulis teks narasi dengan peserta didik?	
2.	Apakah upaya yang dilakukan Bapak/Ibu untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam menulis?	
3.	Apakah model pembelajaran yang Bapak/Ibu terapkan dalam melakukan pembelajaran menulis teks narasi pada peserta didik?	
4.	Pendekatan pembelajaran apakah yang biasa Bapak/Ibu terapkan dalam pembelajaran menulis teks narasi?	
5.	Apakah pendekatan dan model dalam pembelajaran akan memengaruhi hasil belajar peserta didik? Jika ya, tolong berikan penjelasan.	
6.	Media pembelajaran apakah yang biasa Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran menulis teks narasi?	
7.	Apakah penggunaan media pembelajaran dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik? Jika ya, tolong berikan penjelasan.	
8.	Apakah kesulitan yang Bapak/Ibu temukan dalam melakukan kegiatan pembelajaran menulis teks narasi?	
9.	Bagaimana Bapak/Ibu dapat mengatasi masalah-masalah yang	

	terjadi selama melakukan kegiatan pembelajaran menulis teks narasi?	
10.	Apakah kesulitan yang dialami peserta didik selama mengikuti pembelajaran menulis teks narasi?	
11.	Apakah yang menjadi faktor penyebab peserta didik mengalami kesulitan dalam menulis?	
12.	Bagaimana antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menulis teks narasi?	
13.	Bagaimana minat peserta didik terhadap pembelajaran menulis teks narasi?	
14.	Apakah Bapak/Ibu mengetahui literasi visual dalam pembelajaran? Jika ya, tolong berikan penjelasan.	
15.	Apakah Bapak/Ibu pernah menerapkan literasi visual dalam pembelajaran bahasa, khususnya pada keterampilan menulis? Jika ya, tolong jelaskan kegiatan yang dilakukan.	
16.	Apakah sebelumnya Bapak/Ibu mengetahui model <i>Creative Problem Solving</i> dalam pembelajaran menulis teks narasi? Jika ya, tolong berikan penjelasan.	
17.	Apakah Bapak/Ibu pernah menerapkan model <i>Creative</i>	

	<p><i>Problem Solving</i> dalam pembelajaran menulis teks narasi? Jika pernah, tolong jelaskan penerapan model tersebut.</p>	
--	--	--

2. Lembar Angket

Lembar angket merupakan salah satu instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Angket yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu angket profil pembelajaran, angket validasi produk, dan angket tanggapan produk. Berikut uraian mengenai angket yang digunakan dalam penelitian ini.

a. Angket Profil Pembelajaran

Angket profil pembelajaran adalah angket yang digunakan untuk menjangring tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran menulis teks narasi yang biasa dilakukan di sekolah. Angket ini divalidasi terlebih dahulu oleh validator ahli sebelum diberikan kepada peserta didik. Setelah dilakukan validasi, angket tersebut diberikan kepada beberapa peserta didik yang telah ditentukan secara daring. Berikut kisi-kisi instrumen angket kebutuhan peserta didik.

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik

No.	Aspek	Indikator	Nomor Penyajian
1.	Penerapan model pembelajaran yang tepat oleh guru dalam pembelajaran menulis.	Menerapkan model pembelajaran yang membuat peserta didik lebih aktif dan kreatif.	1
		Menerapkan model pembelajaran yang dapat melatih keterampilan menulis peserta didik.	2

		Mengupayakan peningkatan kreativitas dalam menulis pada peserta didik.	3
		Memberikan pembinaan dalam pembelajaran menulis.	4
2.	Penggunaan media pembelajaran yang tepat oleh guru.	Memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran menulis.	5
		Menggunakan media yang dapat menarik minat belajar peserta didik.	6
3.	Minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menulis teks narasi.	Peserta didik senang mengikuti kegiatan pembelajaran.	7
		Peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran menulis dengan baik.	8
		Peserta didik menganggap penting pembelajaran menulis	9
4.	Kegiatan menulis bagi peserta didik.	Memudahkan peserta didik untuk mendapatkan inspirasi dalam menulis.	10

Instrumen berupa angket ini dapat membantu peneliti untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Adapun instrumen yang telah dibuat sesuai dengan kisi-kisi sebagai berikut.

Tabel 3.4
Instrumen Angket Kebutuhan Peserta Didik

No.	Pernyataan	Tanggapan				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Guru selalu menerapkan langkah-langkah pembelajaran menulis yang dapat membuat peserta didik lebih aktif dan kreatif.					

2.	Guru selalu menerapkan langkah-langkah pembelajaran menulis yang dapat melatih keterampilan menulis peserta didik dengan baik.					
3.	Guru selalu berusaha meningkatkan kreativitas peserta didik dalam kegiatan menulis.					
4.	Guru selalu memberikan pembinaan dalam pembelajaran menulis.					
5.	Guru selalu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran menulis.					
6.	Media yang digunakan dalam pembelajaran menulis dapat menarik minat belajar saya.					
7.	Saya senang mengikuti pembelajaran menulis.					
8.	Selama kegiatan menulis, saya dapat dengan mudah menuangkan ide atau gagasan secara sistematis dalam bentuk tertulis.					
9.	Pembelajaran menulis itu sangat bermanfaat dan penting untuk dipelajari.					
10.	Saya dapat dengan mudah mendapatkan inspirasi dalam menulis.					

b. Angket Validasi Produk

Instrumen lain dalam bentuk angket yang peneliti gunakan, yaitu angket validasi produk. Instrumen tersebut dibuat dengan tujuan untuk melakukan validasi produk oleh tenaga ahli atau pakar dalam bentuk angket. Validasi produk ini dilakukan untuk menilai kelayakan produk yang telah dikembangkan. Validator ahli dipilih berdasarkan bidang keahlian yang dikuasai berkaitan dengan pengembangan model pemecahan masalah secara kreatif (*Creative Problem Solving*) dengan penguatan literasi visual dalam pembelajaran menulis teks narasi. Peneliti akan terus melakukan revisi terhadap produk berdasarkan masukan dari validator sampai dinyatakan valid. Angket validasi produk terdiri atas beberapa

komponen, yaitu desain model, media pembelajaran, dan evaluasi. Berikut uraian dari ketiga komponen angket validasi produk.

1) Angket Validasi Desain Model

Produk dari penelitian ini berupa pengembangan model pembelajaran. Model pembelajaran yang dikembangkan, yaitu model pemecahan masalah secara kreatif (*Creative Problem Solving*) dengan penguatan literasi visual. Pengembangan model yang dilakukan merujuk pada rancangan model Isaksen dan Treffinger (2010). Beberapa komponen yang harus ada dalam pengembangan model pembelajaran, yaitu rasional, tujuan, prinsip dasar, sintaks/struktur, peran/tugas guru, sistem pendukung, dan dampak instruksional. Instrumen dinilai oleh ahli yang sesuai dengan bidang keilmuannya, yaitu dosen dan praktisi model pembelajaran di sekolah. Berikut kisi-kisi instrumen validasi desain model yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Tabel 3.5
Kisi-kisi Instrumen Validasi Desain Model

No.	Aspek	Indikator
1.	Rasional	a. Kesesuaian karakteristik model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan pembelajaran menulis teks narasi.
		b. Kesesuaian karakteristik model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan literasi visual.
		c. Kesesuaian tahapan model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) yang diberi penguatan literasi visual dengan pembelajaran menulis teks narasi.
2.	Tujuan Umum	a. Pengembangan model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual dapat membantu peserta didik dalam

		<p>mengonsepan pengetahuan dasar sebelum pembelajaran menulis teks narasi.</p>
		<p>b. Pengembangan model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual dapat membantu peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran.</p>
		<p>c. Penerapan model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual dapat membantu peserta didik untuk memperoleh inspirasi dalam menulis, membantu peserta didik mengungkapkan dan mengembangkan ide, belajar lebih menyenangkan, serta dapat meningkatkan daya berpikir kritis dan kreativitas dalam menulis.</p>
3.	Sintaks	<p>a. Langkah-langkah model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual sudah sesuai dengan tahapan menulis teks narasi.</p>
		<p>b. Sintaks model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual sudah menguraikan tahap-tahap pembelajaran secara jelas dan berurutan.</p>
		<p>c. Sintaks model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual menguraikan bahwa guru membimbing peserta didik untuk melakukan aktivitas pembelajaran menulis teks narasi.</p>
		<p>d. Sintaks model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual melibatkan peserta didik dengan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya.</p>

		<p>e. Sintaks model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual melibatkan peserta didik secara aktif selama proses pembelajaran menulis teks narasi.</p>
		<p>f. Sintaks model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual mengarahkan peserta didik untuk dapat berpikir secara kritis dan kreatif.</p>
4.	Prinsip Reaksi	<p>a. Penggunaan model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) membantu peserta didik lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.</p>
		<p>b. Penggunaan model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual meminimalisasi peran guru sebagai satu-satunya sumber belajar.</p>
5.	Sistem Sosial	<p>a. Penggunaan model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual dalam pembelajaran menulis teks narasi dapat membantu peserta didik memahami kondisi sosial yang terjadi di sekitarnya.</p>
6.	Sistem Pendukung	<p>a. Desain model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual memberikan faktor pendukung berupa media/bahan/alat pembelajaran/arahan untuk menambah wawasan peserta didik selama proses pembelajaran.</p>
7.	Dampak Instruksional dan Pengiring	<p>a. Penggunaan model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual dapat mempermudah peserta didik dalam memahami konsep materi dan berlatih menulis teks narasi.</p>
		<p>b. Penggunaan model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual dapat membantu peserta didik untuk mengonstruksi pengetahuan dan pengalaman serta terlibat secara aktif dalam mempelajari materi, baik secara individu maupun secara kelompok.</p>

		c. Penggunaan model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual dapat membantu peserta didik untuk menginterpretasikan teks secara visual berdasarkan foto atau gambar.
--	--	---

Adapun instrumen validasi desain model pemecahan masalah secara kreatif (*Creative Problem Solving*) yang telah dibuat sesuai dengan kisi-kisi sebagai berikut.

Tabel 3.6
Instrumen Validasi Desain Model

No.	Aspek	Indikator	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Rasional	a. Kesesuaian karakteristik model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan pembelajaran menulis teks narasi.					
		b. Kesesuaian karakteristik model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan literasi visual.					
		c. Kesesuaian tahapan model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) yang diberi penguatan literasi visual dengan pembelajaran menulis teks narasi.					
2.	Tujuan Umum	a. Pengembangan model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual dapat membantu peserta didik dalam mengonsepan					

		pengetahuan dasar sebelum pembelajaran menulis teks narasi.					
		b. Pengembangan model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual dapat membantu peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran.					
		c. Penerapan model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual dapat membantu peserta didik untuk memperoleh inspirasi dalam menulis, membantu peserta didik mengungkapkan dan mengembangkan ide, belajar lebih menyenangkan, serta dapat meningkatkan daya berpikir kritis dan kreativitas dalam menulis.					
3.	Sintaks	a. Langkah-langkah model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual sudah sesuai dengan tahapan menulis teks narasi.					
		b. Sintaks model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual sudah menguraikan tahap-tahap pembelajaran secara jelas dan berurutan.					
		c. Sintaks model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem</i>					

		<i>Solving</i>) dengan penguatan literasi visual menguraikan bahwa guru membimbing peserta didik untuk melakukan aktivitas pembelajaran menulis teks narasi.					
		d. Sintaks model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual melibatkan peserta didik dengan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya.					
		e. Sintaks model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual melibatkan peserta didik secara aktif selama proses pembelajaran menulis teks narasi.					
		f. Sintaks model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual mengarahkan peserta didik untuk dapat berpikir secara kritis dan kreatif.					
4.	Prinsip Reaksi	a. Penggunaan model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) membantu peserta didik lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.					
		b. Penggunaan model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual meminimalisasi peran					

		guru sebagai satu-satunya sumber belajar.					
5.	Sistem Sosial	a. Penggunaan model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual dalam pembelajaran menulis teks narasi dapat membantu peserta didik memahami kondisi sosial yang terjadi di sekitarnya.					
6.	Sistem Pendukung	a. Desain model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual memberikan faktor pendukung berupa media/bahan/alat pembelajaran/arahan untuk menambah wawasan peserta didik selama proses pembelajaran.					
7.	Dampak Instruksional dan Pengiring	a. Penggunaan model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan berlatih menulis teks narasi.					
		b. Penggunaan model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual dapat membantu peserta didik untuk mengonstruksi pengetahuan dan pengalaman serta terlibat secara aktif dalam mempelajari materi, baik secara individu maupun secara kelompok.					
		c. Penggunaan model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual dapat membantu peserta didik untuk menginterpretasikan cerita secara visual berdasarkan foto atau gambar.					

2) Angket Validasi Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam pengembangan model pemecahan masalah secara kreatif (*Creative Problem Solving*) dengan penguatan literasi visual adalah media visual dan audiovisual. Media yang digunakan, yaitu media visual berupa foto atau gambar yang berkaitan dengan fenomena sosial untuk membangun keingintahuan peserta didik serta media audiovisual berupa video langkah-langkah pembelajaran. Berikut kisi-kisi instrumen validasi media pembelajaran dalam penelitian ini.

Tabel 3.7

Kisi-kisi Instrumen Validasi Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator
1.	Visual	a. Media visual berupa contoh foto atau gambar cocok digunakan pada materi menulis teks narasi dengan model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) karena memudahkan peserta didik untuk mendapatkan inspirasi dalam menulis dan dapat dijadikan sebagai bahan pengembangan.
		b. Media visual dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran karena menjadi salah satu sumber bahan informasi.
		c. Media visual memberikan gambaran yang dibutuhkan peserta didik sehingga mampu menuangkan ide dan menyusun teks narasi dengan disertai gambar pendukung untuk menghidupkan tulisan yang dibuat.
		d. Media visual membantu peserta didik untuk mengintegrasikan pengetahuan yang telah dimilikinya.
		e. Media visual merupakan salah satu pemanfaatan literasi visual.
2.	Audiovisual	a. Media audiovisual cocok digunakan pada model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual dalam pembelajaran menulis teks narasi karena memudahkan peserta didik untuk memahami konsep teks narasi.
		b. Media audiovisual membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

		c. Media audiovisual mempermudah peserta didik untuk menginterpretasi informasi yang disajikan dengan berbagai semiotik.
3.	Konten	Aksesibilitas Produk pengembangan model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual dalam pembelajaran menulis teks narasi dapat diakses dengan mudah menggunakan <i>link</i> yang telah disediakan dengan koneksi internet.
		Visual (gambar) Gambar yang disajikan mewakili topik yang dibahas, sederhana, dan menarik.
		Graf (tulisan/huruf)
		a. Jenis dan ukuran huruf terbaca.
		b. Variasi huruf (<i>bold, italic, capital</i>) yang digunakan sesuai dan tidak berlebihan.
		c. Ukuran spasi antar huruf sudah proporsional.
		Audio Audio yang digunakan cocok, sederhana, dan menarik.
		Layout dan Isi
		a. Desain layout tidak berlebihan dan menarik.
b. Tata letak logo, nama konten, judul konten, ilustrasi, dan materi yang disampaikan tidak mengganggu pemahaman.		
c. Warna yang digunakan sudah sepadan dan tidak terlalu mencolok.		
d. Penggunaan animasi dan gambar tidak berlebihan.		

Adapun instrumen validasi media pembelajaran dalam pengembangan model pemecahan masalah secara kreatif (*Creative Problem Solving*) yang telah dibuat sesuai dengan kisi-kisi sebagai berikut.

Tabel 3.8

Instrumen Validasi Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1.	Visual	a. Media visual berupa contoh foto atau gambar cocok digunakan pada materi menulis teks narasi dengan model					

		pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) karena memudahkan peserta didik untuk mendapatkan inspirasi dalam menulis dan dapat dijadikan sebagai bahan pengembangan.					
		b. Media visual dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran karena menjadi salah satu sumber bahan informasi.					
		c. Media visual memberikan gambaran yang dibutuhkan peserta didik sehingga mampu menuangkan ide dan menyusun teks narasi dengan disertai gambar pendukung untuk menghidupkan tulisan yang dibuat.					
		d. Media visual membantu peserta didik untuk mengintegrasikan pengetahuan yang telah dimilikinya.					
		e. Media visual merupakan salah satu pemanfaatan literasi visual.					
2.	Audiovisual	a. Media audiovisual cocok digunakan pada model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual dalam pembelajaran menulis teks narasi karena memudahkan peserta didik untuk memahami konsep teks narasi.					
		b. Media audiovisual membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.					
		c. Media audiovisual mempermudah peserta didik untuk menginterpretasi informasi yang disajikan dengan berbagai semiotik.					
3.	Konten	Aksesibilitas Produk pengembangan model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual dalam pembelajaran menulis teks narasi dapat diakses dengan mudah					

		menggunakan <i>link</i> yang telah disediakan dengan koneksi internet.					
		Visual (gambar) Gambar yang disajikan mewakili topik yang dibahas, sederhana, dan menarik.					
		Graf (tulisan/huruf) a. Jenis dan ukuran huruf terbaca.					
		b. Variasi huruf (<i>bold, italic, capital</i>) yang digunakan sesuai dan tidak berlebihan.					
		c. Ukuran spasi antar huruf sudah proporsional.					
		Audio Audio yang digunakan cocok, sederhana, dan menarik.					
		Layout dan Isi a. Desain layout tidak berlebihan dan menarik.					
		b. Tata letak logo, nama konten, judul konten, ilustrasi, dan materi yang disampaikan tidak mengganggu pemahaman.					
		c. Warna yang digunakan sudah sepadan dan tidak mencolok.					
		d. Penggunaan animasi dan gambar tidak berlebihan.					

3) Angket Validasi Evaluasi

Evaluasi menjadi salah satu komponen yang penting dalam mengukur keterampilan peserta didik pada pembelajaran menulis teks narasi. Oleh sebab itu, komponen ini perlu ditimbang untuk menentukan kevalidan sehingga bahan layak digunakan dalam pembelajaran menulis teks narasi. Berikut adalah kisi-kisi dan instrumen validasi evaluasi pembelajaran menulis teks narasi.

Tabel 3.9
Kisi-kisi Instrumen Validasi Evaluasi

No.	Aspek	Indikator
1.	Materi	a. Materi sesuai dengan KI dan KD
		b. Materi yang ditanyakan sesuai dengan komposisi (urgensi, relevansi, kontinuitas, dan keterpakaian).
		c. Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan jenjang, jenis sekolah, atau tingkat kelas.
2.	Konstruksi	a. Menggunakan kata tanya atau perintah yang menuntut jawaban uraian.
		b. Ada petunjuk yang jelas tentang cara mengerjakan soal.
		c. Soal dapat merangsang ide atau gagasan.
		d. Soal dirumuskan dengan jelas, tegas, dan singkat.
3.	Bahasa	a. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.
		b. Rumusan kalimat soal komunikatif.
		c. Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu.
		d. Tidak menggunakan kata/ungkapan yang menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian.
		e. Rumusan soal tidak mengandung kata/ungkapan yang dapat menyinggung perasaan peserta didik.

Adapun instrumen validasi evaluasi yang telah dibuat sesuai dengan kisi-kisi sebagai berikut.

Tabel 3.10
Instrumen Validasi Evaluasi

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1.	Materi	a. Materi sesuai dengan KI dan KD					
		b. Materi yang ditanyakan sesuai dengan komposisi (urgensi, relevansi, kontinuitas, dan keterpakaian).					

		c. Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan jenjang, jenis sekolah, atau tingkat kelas.					
2.	Konstruksi	a. Menggunakan kata tanya atau perintah yang menuntut jawaban uraian.					
		b. Ada petunjuk yang jelas tentang cara mengerjakan soal.					
		c. Soal dapat merangsang ide atau gagasan.					
		d. Soal dirumuskan dengan jelas, tegas, dan singkat.					
3.	Bahasa	a. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.					
		b. Rumusan kalimat soal komunikatif.					
		c. Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu.					
		d. Tidak menggunakan kata/ungkapan yang menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian.					
		e. Rumusan soal tidak mengandung kata/ungkapan yang dapat menyinggung perasaan peserta didik.					

c. Instrumen Tes Menulis Teks Narasi

Instrumen tes dibuat untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam menulis teks narasi setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pemecahan masalah secara kreatif (*Creative Problem Solving*) dengan penguatan literasi visual. Berikut instrumen dan pedoman penilaian menulis teks narasi.

Tabel 3.11
Instrumen Tes Menulis Teks Narasi

Format Tugas Individu Menulis Teks Narasi (Cerita Inspiratif)					
Buatlah sebuah teks narasi (cerita inspiratif) dengan petunjuk pengerjaan sebagai berikut.					
<ol style="list-style-type: none"> 1) Amatilah kejadian di sekitar Anda! 2) Carilah satu hal yang menarik perhatian Anda! 3) Abadikan hal yang menarik perhatian Anda dalam bentuk foto/gambar atau video! 4) Buatlah rancangan cerita tentang kejadian tersebut! 5) Buatlah cerita inspiratif berdasarkan foto/gambar atau video yang Anda ambil dan rancangan cerita yang telah Anda buat menjadi sebuah teks narasi! 6) Buatlah tugas ini dengan sekreatif mungkin! 7) Tulislah nama lengkap, kelas, dan kode peserta didik pada lembar tugas Anda! 8) Lakukanlah penyuntingan terlebih dahulu sebelum Anda mengumpulkan tugas ini! 9) Kumpulkanlah tugas Anda tepat waktu! 					
Selamat mengerjakan! 😊					
Catatan:					
Untuk poin nomor 2.					
<ul style="list-style-type: none"> • Jika memang situasi dan kondisi kurang memungkinkan untuk melakukan kegiatan tersebut, maka Anda diperbolehkan untuk mencari gambar pendukung di internet atau media cetak dan harus sesuai dengan cerita yang akan Anda buat. Pastikan Anda menuliskan sumber gambar atau foto yang diambil! 					
Untuk poin nomor 3.					
<ul style="list-style-type: none"> • Anda bisa menggunakan kamera dari ponsel atau menggunakan kamera digital yang Anda miliki. Apabila memiliki kemampuan menggambar dengan baik, Anda diperbolehkan untuk membuat gambar sendiri. • Jika Anda mengabadikan suatu hal dalam bentuk video, maka Anda bisa memilih momen tertentu dan mengambil tangkapan layar dari momen tersebut untuk selanjutnya dibuat menjadi teks narasi disertai gambar pendukung. 					
Untuk poin nomor 5.					
<ul style="list-style-type: none"> • Tugas ini ditik dengan rapi dan sisipkan gambar atau foto yang Anda miliki dalam cerita yang Anda buat! 					

Tabel 3.12
Pedoman Penilaian Tes Menulis Teks Narasi

Aspek yang Dinilai	Indikator	Kriteria Penilaian	Skor	Bobot	Skor Maksimal
Isi	1. Isi cerita dapat menjelaskan gambar yang digunakan.	Jika teks narasi (cerita inspiratif) memuat lima indikator (isi cerita	5	8	40

	<p>2. Pengembangan gagasan jelas dengan menguraikan permasalahan sampai penemuan solusi.</p> <p>3. Isi cerita mengandung ide-ide yang orisinal serta berbeda atau betul-betul baru.</p> <p>4. Isi cerita memiliki logika urutan yang tepat.</p> <p>5. Isi cerita mengandung hal inspiratif.</p>	<p>dapat menjelaskan gambar yang digunakan, pengembangan gagasan jelas dengan menguraikan permasalahan sampai penemuan solusi, isi cerita mengandung ide-ide yang orisinal serta berbeda atau betul-betul baru, isi cerita memiliki logika urutan yang tepat, dan isi cerita mengandung hal inspiratif).</p>			
		<p>Jika teks narasi (cerita inspiratif) hanya memuat empat indikator (misalnya isi cerita tidak dapat menjelaskan gambar yang digunakan, tetapi pengembangan gagasan jelas dengan menguraikan permasalahan sampai penemuan solusi, isi cerita mengandung ide-ide yang orisinal serta berbeda atau betul-betul baru, isi cerita memiliki logika urutan yang tepat, dan isi cerita mengandung hal inspiratif).</p>	4		
		<p>Jika teks narasi (cerita inspiratif) hanya memuat tiga indikator (misalnya isi cerita tidak dapat menjelaskan gambar yang</p>	3		

		digunakan, isi cerita juga tidak mengandung ide-ide yang orisinal serta berbeda atau betul-betul baru, tetapi pengembangan gagasan jelas dengan menguraikan permasalahan sampai penemuan solusi, isi cerita memiliki logika urutan yang tepat, dan isi cerita mengandung hal inspiratif).			
		Jika teks narasi (cerita inspiratif) hanya memuat dua indikator (misalnya pengembangan gagasan tidak jelas karena tidak mampu menguraikan permasalahan sampai penemuan solusi, isi cerita tidak memiliki logika urutan yang tepat, dan isi cerita tidak mengandung hal inspiratif, tetapi isi cerita dapat menjelaskan gambar yang digunakan, isi cerita juga mengandung ide-ide yang berbeda atau betul-betul baru).	2		
		Jika teks narasi (cerita inspiratif) hanya memuat satu indikator (misalnya isi cerita mengandung ide-	1		

		ide yang berbeda atau betul-betul baru, tetapi isi cerita tidak dapat menjelaskan gambar yang digunakan, pengembangan gagasan tidak jelas karena tidak mampu menguraikan permasalahan sampai penemuan solusi, isi cerita tidak memiliki logika urutan yang tepat, dan isi cerita tidak mengandung hal inspiratif).			
Penggunaan Gambar dalam Cerita	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar yang digunakan sesuai dengan isi cerita. 2. Gambar dapat mengilustrasikan peristiwa dalam cerita. 3. Gambar yang digunakan dapat menghidupkan cerita. 4. Gambar yang digunakan memperjelas sajian ide dalam cerita. 	Jika teks narasi (cerita inspiratif) memuat empat indikator (misalnya gambar yang digunakan sesuai dengan isi cerita, gambar dapat mengilustrasikan permasalahan yang terjadi dalam cerita, gambar yang digunakan dapat menghidupkan cerita, dan gambar yang digunakan memperjelas sajian ide dalam cerita).	4	3	12
		Jika teks narasi (cerita inspiratif) hanya memuat tiga indikator (misalnya gambar yang digunakan sesuai dengan isi cerita, gambar yang digunakan dapat menghidupkan cerita, gambar	3		

		yang digunakan memperjelas sajian ide dalam cerita, tetapi gambar tidak dapat mengilustrasikan permasalahan yang terjadi dalam cerita).			
		Jika teks narasi (cerita inspiratif) hanya memuat dua indikator (misalnya gambar yang digunakan dapat menghidupkan cerita, gambar yang digunakan memperjelas sajian ide dalam cerita, tetapi gambar yang digunakan tidak sesuai dengan isi cerita dan gambar tidak dapat mengilustrasikan permasalahan yang terjadi dalam cerita).	2		
		Jika teks narasi (cerita inspiratif) hanya memuat satu indikator (misalnya gambar yang digunakan memperjelas sajian ide dalam cerita, tetapi gambar yang digunakan tidak sesuai dengan isi cerita, gambar tidak dapat mengilustrasikan permasalahan yang terjadi dalam cerita, gambar yang digunakan tidak dapat menghidupkan cerita).	1		

Struktur	1. Orientasi Pengantar cerita, seperti pengenalan tokoh, latar, penguraian latar belakang konflik.	Jika struktur tulisan lengkap terdiri atas: orientasi, komplikasi, evaluasi, resolusi, dan koda.	5	4	20
	2. Komplikasi Puncak (inti) cerita dengan menyampaikan konflik yang terjadi dalam cerita atau kisah yang menjadi inspirasi.	Jika hanya terdapat empat struktur tulisan, misalnya orientasi, komplikasi, evaluasi, dan resolusi. Tidak ada koda atau koda tidak begitu jelas.	4		
	3. Evaluasi Alasan terjadinya konflik.	Jika hanya terdapat tiga struktur tulisan, misalnya orientasi, komplikasi, dan koda. Evaluasi dan resolusi tidak ada atau tidak begitu jelas.	3		
	4. Resolusi Peristiwa menyadarkan tokoh tentang kebaikan dan upaya tokoh dalam menyelesaikan atau memecahkan suatu masalah dalam cerita.	Jika hanya terdapat dua struktur tulisan, misalnya komplikasi dan koda. Bagian struktur lain tidak ada atau tidak begitu jelas.	2		
	5. Koda Penutup cerita berisi kesimpulan pesan moral.	Jika hanya terdapat satu struktur tulisan, misalnya hanya komplikasi, Bagian struktur lain tidak ada atau tidak begitu jelas.	1		
Aspek Kebahasaan	1. Menggunakan kata ganti orang pertama atau ketiga. 2. Menggunakan kata kerja mental dan material yang menunjukkan perasaan dan tindakan terhadap	Jika penulis menggunakan kata ganti orang pertama atau ketiga, menggunakan kata kerja mental dan material yang menunjukkan perasaan dan tindakan terhadap permasalahan	4	4	16

	<p>permasalahan yang terjadi.</p> <p>3. Terdapat kata-kata yang menunjukkan urutan waktu, tempat, dan kejadian untuk menggambarkan permasalahan yang terjadi.</p> <p>4. Menggunakan kalimat tanggapan yang menunjukkan respons terhadap permasalahan yang terjadi.</p>	<p>yang terjadi, terdapat kata-kata yang menunjukkan urutan waktu, tempat, dan kejadian untuk menggambarkan permasalahan yang terjadi, dan menggunakan kalimat tanggapan yang menunjukkan respons terhadap permasalahan yang terjadi.</p>			
		<p>Jika penulis menggunakan kata ganti orang pertama atau ketiga, menggunakan kata kerja mental dan material yang menunjukkan perasaan dan tindakan terhadap permasalahan yang terjadi, terdapat kata-kata yang menunjukkan urutan waktu, tempat, dan kejadian untuk menggambarkan permasalahan yang terjadi, tetapi tidak menggunakan kalimat tanggapan yang menunjukkan respons terhadap permasalahan yang terjadi.</p>	3		
		<p>Jika penulis menggunakan kata ganti orang pertama atau ketiga,</p>	2		

		<p>menggunakan kata kerja mental dan material yang menunjukkan perasaan dan tindakan terhadap permasalahan yang terjadi, tetapi tidak terdapat kata-kata yang menunjukkan urutan waktu, tempat, dan kejadian untuk menggambarkan permasalahan yang terjadi, dan tidak menggunakan kalimat tanggapan yang menunjukkan respons terhadap permasalahan yang terjadi.</p>			
		<p>Jika penulis hanya menggunakan kata ganti orang pertama atau ketiga, tetapi tidak menggunakan kata kerja mental dan material yang menunjukkan perasaan dan tindakan terhadap permasalahan yang terjadi, tidak terdapat kata-kata yang menunjukkan urutan waktu, tempat, dan kejadian untuk menggambarkan permasalahan yang terjadi, dan tidak menggunakan kalimat tanggapan yang menunjukkan</p>	1		

		respons terhadap permasalahan yang terjadi.			
Kosakata	1. Menguasai pembentukan kata. 2. Menggunakan dan memilih kata yang efektif. 3. Memilih kata yang tepat.	Jika terdapat sedikit sekali kesalahan pada indikator kosakata (1-5)	3	2	6
		Jika terdapat sedikit kesalahan pada indikator kosakata (6-10)	2		
		Jika terdapat banyak kesalahan pada indikator kosakata (11-seterusnya)	1		
Teknis	1. Menguasai aturan penulisan. 2. Ketepatan penggunaan tanda baca dan ejaan. 3. Ketepatan huruf kapital dan penataan paragraf.	Jika terdapat sedikit sekali kesalahan pada indikator kosakata (1-5)	3	2	6
		Jika terdapat sedikit kesalahan pada indikator kosakata (6-10)	2		
		Jika terdapat banyak kesalahan pada indikator kosakata (11-seterusnya)	1		
Total Skor					100
$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$					

Diadaptasi dari Nurgiyantoro (2010) dengan modifikasi

d. Angket Tanggapan Pengguna

Terdapat dua angket tanggapan pengguna dalam penelitian ini, yaitu 1) angket tanggapan guru dan 2) angket tanggapan peserta didik. Berikut uraian dari setiap angket tanggapan pengguna.

1) Angket Tanggapan oleh Guru

Angket tanggapan guru ini berisi pertanyaan yang berkaitan dengan kemudahan dan kepraktisan dalam menggunakan model pemecahan masalah secara kreatif (*Creative Problem Solving*) dengan penguatan literasi visual. Apabila hasil angket belum menunjukkan kepraktisan dalam penggunaannya, maka peneliti akan

melakukan revisi sampai produk mudah dipahami dan praktis untuk digunakan. Berikut kisi-kisi angket tanggapan produk yang akan diisi oleh guru yang telah ditentukan.

Tabel 3.13

Kisi-kisi Lembar Angket Respons Guru terhadap Model Pemecahan Masalah secara Kreatif (*Creative Problem Solving*) dalam Pembelajaran Menulis Teks Narasi

No.	Pernyataan
1.	Alur kegiatan pembelajaran model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual mudah dipahami.
2.	Tautan pembelajaran mudah diakses.
3.	Tahapan pembelajaran dalam bentuk video disajikan dengan menarik.
4.	Model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual membantu peserta didik untuk menuangkan ide atau gagasannya dalam menulis teks narasi.
5.	Model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual saling berkesinambungan dan selaras sehingga memudahkan pendidik dalam menjelaskan materi pelajaran.
6.	Model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.
7.	Model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual memudahkan peserta didik belajar secara mandiri maupun kelompok.
8.	Instruksi terhadap peserta didik di dalam video jelas.
9.	Penggunaan bahasa pada video komunikatif
10.	Model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual dalam pembelajaran menulis teks narasi melatih kemampuan berpikir kreatif dan kritis bagi peserta didik.

Adapun lembar angket respons guru yang telah dibuat sesuai dengan kisi-kisi sebagai berikut.

Tabel 3.14
Lembar Angket Respons Guru terhadap Model Pemecahan Masalah
secara Kreatif (*Creative Problem Solving*) dalam Pembelajaran
Menulis Teks Narasi

No.	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Alur kegiatan pembelajaran model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual mudah dipahami.					
2.	Tautan pembelajaran mudah diakses.					
3.	Tahapan pembelajaran dalam bentuk video disajikan dengan menarik.					
4.	Model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual membantu peserta didik untuk menuangkan ide atau gagasannya dalam menulis teks narasi.					
5.	Model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual saling berkesinambungan dan selaras sehingga memudahkan pendidik dalam menjelaskan materi pelajaran.					
6.	Model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.					
7.	Model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual memudahkan peserta didik belajar secara mandiri maupun kelompok.					
8.	Instruksi terhadap peserta didik di dalam video jelas.					
9.	Penggunaan bahasa pada video komunikatif.					
10.	Model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual dalam pembelajaran menulis teks narasi melatih kemampuan berpikir kreatif dan kritis bagi peserta didik.					

2) Angket Tanggapan oleh Peserta Didik

Angket tanggapan peserta didik merupakan salah satu instrumen yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui tanggapan mereka mengenai pengembangan model pemecahan masalah secara kreatif (*Creative Problem Solving*) dengan penguatan literasi visual. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kepuasan peserta didik terhadap penggunaan model pemecahan masalah secara kreatif (*Creative Problem Solving*) dengan penguatan literasi visual. Penyebaran angket dilakukan pada saat kegiatan evaluasi formatif yang terdiri atas tiga tahapan, yaitu evaluasi klinis, evaluasi kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Berikut rincian angket tanggapan peserta didik dari setiap tahap evaluasi.

a) Angket pada Evaluasi Klinis (*One-To-One Evaluation*)

Tujuan dari pengisian angket tersebut, yaitu untuk memperoleh masukan awal tentang produk yang dikembangkan. Peserta didik sebagai pengguna juga memberikan tanggapan terhadap produk yang dikembangkan secara kuantitatif maupun kualitatif. Berikut kisi-kisi angket tanggapan peserta didik pada evaluasi klinis terhadap pengembangan model pemecahan masalah secara kreatif (*Creative Problem Solving*) dengan penguatan literasi visual.

Tabel 3.15

Kisi-kisi Lembar Angket Respons Peserta Didik pada Evaluasi Klinis terhadap Model Pemecahan Masalah secara Kreatif (*Creative Problem Solving*) dengan Penguatan Literasi Visual dalam Pembelajaran Menulis Teks Narasi

No.	Pernyataan
1.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.
2.	Informasi disampaikan dengan jelas.
3.	Instruksi disampaikan dengan jelas.
4.	Teks dapat terbaca dengan baik.
5.	Contoh yang diberikan sudah sesuai.
6.	Ilustrasi yang dipakai sudah sesuai.
7.	Warna yang digunakan sudah sesuai dan tidak terlalu mencolok.
8.	Kecepatan tayangan sudah cukup.
9.	Informasi yang disampaikan mudah dipelajari.
10.	Konten tersebut memudahkan saya dalam menuangkan ide atau gagasan secara tertulis.

11.	Konten tersebut membuat saya merasa termotivasi dalam menulis teks narasi.
12.	Konten tersebut menumbuhkan daya kreativitas saya.
13.	Konten tersebut membantu saya untuk mendapatkan inspirasi dalam menulis teks narasi.
14.	Waktu yang diberikan untuk mengerjakan tugas sudah cukup.
15.	Konten tersebut cocok digunakan dalam pembelajaran menulis teks narasi.

Adapun lembar angket respons peserta didik pada evaluasi klinis yang telah dibuat sesuai dengan kisi-kisi sebagai berikut.

Tabel 3.16

Lembar Angket Respons Peserta Didik pada Evaluasi Klinis terhadap Model Pemecahan Masalah secara Kreatif (*Creative Problem Solving*) dengan Penguatan Literasi Visual dalam Pembelajaran Menulis Teks Narasi

No.	Pernyataan	Tanggapan				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.					
2.	Informasi disampaikan dengan jelas.					
3.	Instruksi disampaikan dengan jelas.					
4.	Teks dapat terbaca dengan baik.					
5.	Contoh yang diberikan sudah sesuai.					
6.	Ilustrasi yang dipakai sudah sesuai.					
7.	Warna yang digunakan sudah sesuai dan tidak terlalu mencolok.					
8.	Kecepatan tayangan sudah cukup.					
9.	Informasi yang disampaikan mudah dipelajari.					
10.	Konten tersebut memudahkan saya dalam menuangkan ide atau gagasan secara tertulis.					
11.	Konten tersebut membuat saya merasa termotivasi dalam menulis teks narasi.					
12.	Konten tersebut menumbuhkan daya kreativitas saya.					
13.	Konten tersebut membantu saya untuk mendapatkan inspirasi dalam menulis teks narasi.					

14.	Waktu yang diberikan untuk mengerjakan tugas sudah cukup.					
15.	Konten tersebut cocok digunakan dalam pembelajaran menulis teks narasi.					

b) Angket pada Evaluasi Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Tujuan pengisian angket ini, yaitu untuk mengidentifikasi masalah belajar yang mungkin dimiliki peserta didik dan belum diketahui. Peserta didik diminta untuk mengevaluasi produk dan memberi tahu hal apa saja yang perlu diperbaiki sebelum produk diterapkan pada kelompok belajar yang lebih besar. Berikut kisi-kisi angket tanggapan peserta didik pada evaluasi kelompok kecil terhadap pengembangan model pemecahan masalah secara kreatif (*Creative Problem Solving*) dengan penguatan literasi visual.

Tabel 3.17

Kisi-kisi Lembar Angket Respons Peserta Didik pada Evaluasi Kelompok Kecil terhadap Model Pemecahan Masalah secara Kreatif (*Creative Problem Solving*) dengan Penguatan Literasi Visual dalam Pembelajaran Menulis Teks Narasi

No.	Pernyataan
1.	Video pembelajaran yang digunakan dapat menarik perhatian saya.
2.	Durasi video pembelajarannya tidak terlalu panjang
3.	Instruksi dalam video pembelajarannya mudah untuk dipahami
4.	Saya tidak memiliki masalah dengan setiap bagian dari instruksi dalam video pembelajaran
5.	Kartun atau ilustrasi dalam video pembelajaran sesuai dan tidak mengganggu
6.	Penggunaan warna menarik
7.	Latihan-latihan yang dilakukan relevan dengan pembelajaran menulis teks narasi (cerita inspiratif)
8.	Saya menerima umpan balik yang cukup ketika mengerjakan latihan-latihan yang terdapat dalam video pembelajaran
9.	Tes yang diberikan dapat mengukur kemampuan menulis
10.	Media pembelajaran ini dapat membantu saya untuk menemukan inspirasi dalam menulis

Adapun lembar angket respons peserta didik pada evaluasi kelompok kecil yang telah dibuat sesuai dengan kisi-kisi sebagai berikut.

Tabel 3.18

Lembar Angket Respons Peserta Didik pada Evaluasi Kelompok Kecil terhadap Model Pemecahan Masalah secara Kreatif (*Creative Problem Solving*) dengan Penguatan Literasi Visual dalam Pembelajaran Menulis Teks Narasi

No.	Pernyataan	Tanggapan				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Video pembelajaran yang digunakan dapat menarik perhatian saya.					
2.	Durasi video pembelajarannya tidak terlalu panjang					
3.	Instruksi dalam video pembelajarannya mudah untuk dipahami					
4.	Saya tidak memiliki masalah dengan setiap bagian dari instruksi dalam video pembelajaran					
5.	Kartun atau ilustrasi dalam video pembelajaran sesuai dan tidak mengganggu					
6.	Penggunaan warna menarik					
7.	Latihan-latihan yang dilakukan relevan dengan pembelajaran menulis teks narasi (cerita inspiratif)					
8.	Saya menerima umpan balik yang cukup ketika mengerjakan latihan-latihan yang terdapat dalam video pembelajaran					
9.	Tes yang diberikan dapat mengukur kemampuan menulis					
10.	Media pembelajaran ini dapat membantu saya untuk menemukan inspirasi dalam menulis					

c) Angket pada Uji Coba Lapangan (*Field Trial Evaluation*)

Pengisian angket bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Berikut kisi-kisi angket tanggapan peserta didik pada uji coba lapangan terhadap pengembangan model pemecahan masalah secara kreatif (*Creative Problem Solving*) dengan penguatan literasi visual.

Tabel 3.19

Kisi-kisi Lembar Angket Respons Peserta Didik pada Uji Coba Lapangan terhadap Model Pemecahan Masalah secara Kreatif (*Creative Problem Solving*) dengan Penguatan Literasi Visual dalam Pembelajaran Menulis Teks Narasi

No.	Pernyataan
1.	Model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual menjadikan pembelajaran menulis teks narasi lebih menarik dan menyenangkan.
2.	Model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual membuat saya lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menulis teks narasi.
3.	Model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual memudahkan saya dalam menuangkan ide atau gagasan secara sistematis ke dalam tulisan.
4.	Saya merasa pembelajaran menulis teks narasi menggunakan model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual mudah dilakukan kapan pun dan dimana pun.
5.	Model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual membuat saya merasa termotivasi dalam menulis teks narasi.
6.	Saya merasa pembelajaran menulis teks narasi menggunakan model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual memberikan manfaat.
7.	Model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual menumbuhkan daya kreativitas saya.
8.	Model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual membantu saya untuk dapat memanfaatkan teknologi dengan bijak.
9.	Model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual membantu saya untuk mendapatkan inspirasi dalam menulis teks narasi.
10.	Model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual cocok digunakan dalam pembelajaran menulis teks narasi.

Adapun lembar angket respons peserta didik yang telah dibuat sesuai dengan kisi-kisi sebagai berikut.

Tabel 3.20

Lembar Angket Respons Peserta Didik pada Uji Coba Lapangan terhadap Model Pemecahan Masalah secara Kreatif (*Creative Problem Solving*) dengan Penguatan Literasi Visual dalam Pembelajaran Menulis Teks Narasi

No.	Pernyataan	Tanggapan				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual menjadikan pembelajaran menulis teks narasi lebih menarik dan menyenangkan.					
2.	Model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual membuat saya lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menulis teks narasi.					
3.	Model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual memudahkan saya dalam menuangkan ide atau gagasan secara sistematis ke dalam tulisan.					
4.	Saya merasa pembelajaran menulis teks narasi menggunakan model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual mudah dilakukan kapan pun dan dimana pun.					
5.	Model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual membuat saya merasa termotivasi dalam menulis teks narasi.					
6.	Saya merasa pembelajaran menulis teks narasi menggunakan model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual memberikan manfaat.					
7.	Model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual menumbuhkan daya kreativitas saya.					
8.	Model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan					

	penguatan literasi visual membantu saya untuk dapat memanfaatkan teknologi dengan bijak.					
9.	Model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual membantu saya untuk mendapatkan inspirasi dalam menulis teks narasi.					
10.	Model pemecahan masalah secara kreatif (<i>Creative Problem Solving</i>) dengan penguatan literasi visual cocok digunakan dalam pembelajaran menulis teks narasi.					

E. Teknik Pengolahan Data

Dalam penelitian dan pengembangan, proses pengolahan data dan analisis data dilakukan bersamaan dengan penelitian yang sedang berlangsung. Analisis dan interpretasi data dilakukan untuk merangkum data yang diperoleh selama penelitian. Hasil dari analisis data tersebut digunakan untuk menarik kesimpulan dalam laporan penelitian. Pada penelitian ini, data yang dihasilkan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengolahan data yang digunakan disesuaikan dengan jenis data. Teknik analisis data secara kualitatif dilakukan untuk menganalisis data verbal yang diperoleh dari wawancara dan catatan tertulis berupa komentar, kritik, dan saran tertulis pada validasi produk yang dilakukan oleh pakar serta evaluasi pada peserta didik sebagai pengguna terkait produk yang dikembangkan. Teknik kuantitatif dilakukan untuk menganalisis data numerik berupa skor-skor yang diperoleh dari angket validator dan angket tanggapan pengguna. Data kuantitatif tersebut dihitung untuk mengetahui persentase keefektifan produk yang dikembangkan.

Peneliti membagikan angket yang ditujukan untuk peserta didik guna mengetahui kebutuhan atau permasalahan yang terjadi di lapangan. Selanjutnya, angket tersebut dianalisis secara kuantitatif melalui perhitungan persentase. Perhitungan persentase dilakukan terhadap data yang berupa (1) penerapan model dan media oleh guru yang dapat meningkatkan keterampilan menulis dan kreativitas peserta didik; (2) ketertarikan peserta didik dalam mengikuti

pembelajaran menulis teks narasi; dan (3) tanggapan peserta didik mengenai kendala yang dihadapi selama ini dalam pembelajaran menulis teks narasi. Selanjutnya, hasil perhitungan persentase tersebut akan dijabarkan dengan teknik analisis deskripsi kualitatif.

Tahapan selanjutnya, peneliti menganalisis hasil wawancara dengan guru dan angket profil awal pembelajaran. Jawaban dari wawancara tersebut akan peneliti jabarkan dengan teknik analisis deskriptif kualitatif. Data ini digunakan sebagai pijakan awal bagi peneliti untuk merancang model pemecahan masalah secara kreatif (*Creative Problem Solving*) dengan penguatan literasi visual bagi peserta didik kelas IX di SMP Negeri 12 Bandung. Berdasarkan hasil wawancara dan angket profil awal pembelajaran tersebut, peneliti dapat membuat draf awal yang akan dinilai oleh para ahli di bidangnya masing-masing. Model yang sudah dirancang kemungkinan akan direvisi berdasarkan hasil pemeriksaan dan pendiskusian draf awal. Hasil validasi juga diolah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Setelah melakukan revisi, maka rancangan model yang telah dikembangkan akan ditanggapi oleh para pengguna, yaitu guru dan peserta didik melalui angket respons pengguna.

Tahap selanjutnya, yaitu mengolah data kuantitatif berupa nilai yang diperoleh dari angket penilaian dari validator dan angket tanggapan pengguna. Penghitungan nilai-nilai tersebut bertujuan untuk mengetahui persentase kelayakan produk yang dikembangkan. Kriteria penilaian menggunakan interval 1 sampai 5 yang diuraikan sebagai berikut.

5 = sangat baik

4 = baik

3 = cukup baik

2 = kurang baik, dan

1 = tidak baik.

Setelah itu, dihitung rerata skor menggunakan rumus yang diadaptasi dari Riduwan (2014) berikut ini.

$$NV = \frac{S}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NV = Nilai Validitas

S = Skor

SM = Skor Maksimum

Hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli menunjukkan pengembangan model pemecahan masalah secara kreatif (*Creative Problem Solving*) dengan penguatan literasi visual layak atau tidak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran menulis teks narasi secara luas. Interpretasi kelayakan produk tersebut berpedoman pada kriteria Riduwan (2014) sebagai berikut.

Tabel 3.21
Analisis dan Kualifikasi Produk

Persentase	Kualifikasi
81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup Baik
21%-40%	Kurang Baik
0-20%	Tidak Baik

(Riduwan, 2014)