

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 pada pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis. Kurikulum ini menuntut agar belajar bahasa Indonesia bukan sekedar memakai bahasa Indonesia saja untuk menyampaikan materi belajar tetapi harus mempelajari makna dan pemilihan kata yang tepat.

Standar Kompetensi pembelajaran bahasa Indonesia dijadikan sebagai pengukur kemampuan dalam menggambarkan penguasaan pengetahuan dan keterampilan berbahasa. Bahasa merupakan sarana pembentukan kemampuan berpikir manusia. Pembelajaran bahasa Indonesia itu ada empat keterampilan yang harus dikuasai yaitu keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis. Secara umum keterampilan menyimak dan berbicara merupakan keterampilan yang menggunakan bahasa lisan dan daya pikir yang baik. Keterampilan membaca dan menulis merupakan keterampilan yang menggunakan bahasa tulis yang baik. Kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa salah satunya adalah kemampuan menulis.

Menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk tulis dalam tujuan, misalnya memberitahu, meyakinkan, dan menghibur. Tarigan (dalam Dalman, 2015:21) mengemukakan bahwa “Menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafis yang menghasilkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafis tersebut dan dapat memahami bahasa dan grafis itu”.

Masalah pengajaran bahasa Indonesia terutama kemampuan menulis perlu mendapat perhatian dan penekanan yang intensif dari guru bahasa Indonesia karena menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa dalam pengajaran bahasa Indonesia di SMP karena itulah peneliti memilih menulis dalam penelitian ini. Kurikulum 2013 merupakan pembelajaran berbasis teks. Teks dapat berwujud teks tertulis maupun teks lisan yang merupakan pandangan berupa ide, sikap dan nilai penggunaannya. Berdasarkan revisi Kurikulum 2013 cerita fantasi merupakan salah satu bentuk narasi di dalam pelajaran bahasa Indonesia kelas VII.

Pelajaran menulis teks cerita fantasi terdapat pada kelas VII semester 1 kurikulum 2013 pada Kompetensi Inti (KI) 4 yaitu Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, membuat) dan ranah abstrak menulis, (membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) dengan Kompetensi Dasar (KD) 4.4 yaitu Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara lisan dan tulis dengan memperlihatkan struktur dan penggunaan bahasa. Dalam cerita fantasi terdapat keajaiban, keanehan, kemisteriusan, dan bersifat supranatural yang tidak dijumpai dalam dunia nyata. Dunia fantasi atau dunia khayal yang dimiliki siswa berbeda-beda sesuai imajinasinya. Oleh karena itu, cerita fantasi dipilih guna meningkatkan daya imajinasinya yang dituangkan melalui tulisan.

Kenyataannya, menulis cerita fantasi bukanlah sesuatu hal yang mudah. Hal ini dikarenakan beberapa kendala seperti kebanyakan siswa kurang mengerti dalam menulis teks fantasi, Siswa beranggapan bahwa kegiatan menulis itu sangat membosankan. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan kurang tepat dan tidak bervariasi, serta hanya menugaskan siswa untuk menulis cerita fantasi dengan memenuhi struktur teks tersebut tanpa menunjukkan bagaimana teks cerita fantasi yang baik dan benar. Kemudian, kemampuan siswa dalam mengembangkan kosakata masing kurang. Serta rendahnya minat siswa dalam menulis sebuah gagasan kreatif dalam

bentuk cerita fantasi. Di samping itu, para guru atau pendidik di sekolah kebanyakan hanya memanfaatkan buku pegangan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung dengan kurang efektif dan berakhir dengan rasa jenuh dari dalam diri siswa.

Berdasarkan hal yang diatas salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan siswa menulis cerita fantasi adalah menggunakan model yang tepat dan mampu merangsang keterampilan siswa untuk menulis. Dengan menggunakan model yang tepat, informasi atau bahan ajar dapat diterima dan diserap siswa dengan baik. Salah satu solusi yang tepat untuk menangani permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan teks yang akan diproduksi nantinya, seperti model *VAK (visual,auditory,kinestetik)*.

Dengan adanya model ini akan mempengaruhi konsentrasi siswa untuk menyerap informasi secara maksimal. Melalui model yang melibatkan tiga unsur gaya belajar multi-sensorik yaitu penglihatan, pendengaran, dan gerakan dapat melibatkan siswa akan tertarik untuk belajar. Atas dasar ini, maka penulis merasa perlu meneliti tentang keterampilan menulis cerita fantasi untuk dilakukan, agar model pengajaran dan pembelajaran menulis yang dilakukan oleh guru sekarang ini tidak akan terus monoton dari masa ke masa tetapi berusaha mengombinasikan semua modalitas tersebut untuk memberikan kemampuan yang lebih besar dan menutupi kekurangan yang dimiliki masing-masing siswanya.

Oleh karena itu, penulis akan meneliti tentang “Pengaruh Model *VAK (visual,auditory,kinestetik)* Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pancur Batu Tahun Pembelajaran 2019/2020.”

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Pemahaman siswa mengenai pembelajaran cerita fantasi masih kurang.
2. Model pembelajaran yang digunakan kurang tepat dan tidak bervariasi.
3. Guru hanya menugaskan siswa untuk menulis cerita fantasi tanpa menunjukkan bagaimana cerita fantasi yang baik dan benar.
4. Pendidik di sekolah kebanyakan hanya memanfaatkan buku pegangan siswa.
5. Siswa beranggapan bahwa kegiatan menulis itu sangat membosankan.
6. Kemampuan siswa dalam mengembangkan kosakata masing kurang.

1.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, ada tiga masalah yang akan dikaji yaitu ,kebanyakan siswa kurang mengerti dalam menulis cerita fantasi, model yang digunakan guru tidak bervariasi, serta pendidik di sekolah kebanyakan hanya memanfaatkan buku pegangan siswa. Tetapi mengingat keterbatasan waktu, penulis membatasi masalah tersebut menjadi satu masalah.

Hal ini dimaksudkan untuk menciptakan hasil yang lebih baik dan terperinci serta dapat dipertanggungjawabkan. Adapun masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah masalah pemanfaatan model yang kurang bervariasi oleh guru sehingga siswa kurang berminat untuk menulis dan solusi yang ditawarkan penulis untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah model *VAK (visual, auditory, kinestetik)*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan sasaran masalah yang telah dinyatakan pada pembatasan masalah, maka dapat ditentukan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kemampuan siswa menulis cerita fantasi sebelum guru menggunakan model *VAK (visual,auditory,kinestetik)* siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pancur Batu Tahun Pembelajaran 2019/2020?
2. Bagaimana kemampuan siswa menulis cerita fantasi sesudah guru menggunakan model *VAK (visual,auditory,kinestetik)* siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pancur Batu Tahun Pembelajaran 2019/2020?
3. Bagaimana pengaruh model *VAK (visual,auditory,kinestetik)* terhadap kemampuan siswa menulis cerita fantasi kelas VII SMP Negeri 6 Sampali Tahun Pembelajaran 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan kemampuan siswa menulis cerita fantasi sebelum guru menggunakan model *VAK (visual,auditory,kinestetik)* siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pancur Batu Tahun Pembelajaran 2019/2020.
2. Mendeskripsikan kemampuan siswa menulis cerita fantasi sesudah guru menggunakan model *VAK (visual,auditory,kinestetik)* siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pancur Batu Tahun Pembelajaran 2019/2020.
3. Untuk mengetahui pengaruh model *VAK (visual,auditory,kinestetik)* terhadap kemampuan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pancur Batu Tahun Pembelajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Uraianannya adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis : Secara teoretis hasil penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan pembelajaran Bahasa Indonesia seperti model pembelajaran dan proses pembelajaran, khususnya bidang problematika menulis cerita fantasi di SMP Negeri 1 Pancur Batu.
2. Manfaat Praktis : Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah :
 1. Sebagai sumber informasi bagi guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 1 Pancur Batu untuk memberikan arahan yang tepat pada siswa mengenai bagaimana menulis cerita fantasi.
 2. Merupakan informasi yang dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai bahan evaluasi diri bagi siswa untuk mengetahui kekurangan atau kesulitan dalam menulis cerita fantasi.
 3. Secara praktis bermanfaat bagi peneliti dalam hal memperoleh fakta sebagai calon pendidik. Bagi penelitian selanjutnya, dapat digunakan sebagai referensi untuk meneliti aspek-aspek lain menulis cerita fantasi pada penelitian yang sama pada subjek lain.

BAB II

LANDASAN TEORITIS, KERANGKA KONSEPTUAL, HIPOTESIS PENELITIAN

2.1 Landasan Teoritis

Landasan teori merupakan seperangkat definisi, konsep serta proporsi yang telah disusun rapi, serta sistematis tentang variabel-variabel dalam sebuah penelitian. Landasan teori ini akan menjadi dasar yang kuat dalam sebuah penelitian yang akan dilakukan. Berikut ini dijelaskan beberapa konsep yang relevan dengan masalah dalam penelitian.

2.1.1 Pengaruh Penggunaan Model *VAK (Visual, Auditory, Kinesthetic)*

Dalam hal ini akan dijelaskan mengenai definisi model pembelajaran VAK (*visual, auditory, kinesthetic*), langkah-langkah penggunaan model, kelebihan dan kekurangan model.

2.1.1.1 Pengertian Pengaruh

Dalam Depdiknas (2008:104) “Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari suatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang”. Dalam Depdiknas (2001:845), “Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan dan perbuatan seseorang”.

Jadi, dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alami sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada di sekitarnya.

2.1.1.2 Pengertian Model

Menurut Soekanto (dalam Shoimin,2016:23), mengemukakan bahwa “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”. Menurut Trianto dalam Yenitasari (2018:14) menyatakan bahwa “Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas”.

Jadi, dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka dan arah bagi guru mengajar serta berfungsi sebagai pedoman susunan rencana proses pembelajaran (belajar-mengajar) yang akan dilaksanakan.

2.1.1.3 Defenisi Model Pembelajaran VAK (*Visual,Auditory,Kinesthetic*)

Shoimin (2016:226) Menyatakan bahwa, “Model pembelajaran *VAK (visual, auditory,*

kinesthetic) adalah model pembelajaran yang mengoptimalkan ketiga modalitas belajar tersebut untuk menjadikan si pelajar merasa nyaman”. Pembelajaran dengan model pembelajaran *VAK* (*visual, auditory, kinesthetic*) adalah suatu pembelajaran yang memanfaatkan gaya belajar siswa akan terpenuhi.

Huda (2013:289) Menyatakan bahwa, “Model pembelajaran ini menganggap bahwa pembelajaran akan efektif dengan memperhatikan potensi siswa yaitu memanfaatkan potensi siswa yang dimiliki dengan melatih dan mengembangkannya. Istilah tersebut sama halnya dengan istilah pada SAVI, dengan somatic ekuivalen dengan kinesthetic”.

Menurut Meier (dalam Pramesty, 2017:7) “Model VAK merupakan suatu model pembelajaran yang menggabungkan unsur visual, audio, dan kinestetik”. Materi ini memiliki peluang besar untuk diadakan praktik secara langsung pada siswa.

Jadi, model pembelajaran *VAK* (*visual, auditory, kinesthetic*) adalah model pembelajaran yang mengkombinasikan ketiga gaya belajar (melihat, mendengar, dan bergerak) setiap individu dengan cara memanfaatkan potensi yang telah dimiliki dengan melatih dan mengembangkannya, agar semua kebiasaan belajar siswa terpenuhi.

Shoimin (2016:226-227) “Model *VAK* (*visual, auditory, kinesthetic*) adalah model pembelajaran yang menjadikan siswa mudah memahami materi yang diajarkan guru karena mengoptimalkan ketiga modalitas belajar tersebut.” Pembelajaran dengan model ini mementingkan pengalaman belajar secara langsung dan menyenangkan bagi siswa. Pengalaman belajar secara langsung dengan mengingat (*visual*), belajar dengan mendengar (*auditory*), dan belajar dengan gerak dan emosi (*kinesthetic*). Pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan potensi siswa yang telah dimilikinya dengan melatih dan mengembangkannya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model ini memberikan kesempatan pada

siswa untuk belajar langsung dengan bebas menggunakan modalitas yang dimilikinya untuk mencapai pemahaman dan pembelajaran yang efektif.

Huda (2013:289) Ketiga modalitas tersebut dikenal dengan gaya belajar. Adapun gaya belajar tersebut yaitu:

a. Visual

Modalitas visual merupakan gaya belajar yang diciptakan maupun diingat, seperti warna, hubungan ruang, potret mental, dan gambar. Seorang siswa yang visual sangat mungkin memiliki ciri-ciri berikut ini : (1) Teratur, memperhatikan segala sesuatu dan menjaga penampilan.

(2) Mengingat dengan gambar, lebih suka membaca dari pada dibacakan.

(3) Membutuhkan gambaran dan tujuan menyeluruh untuk bisa menangkap detail atau mengingat apa yang dilihat.

b. Auditoris

Modalitas ini mengakses segala jenis bunyi dan kata yang diciptakan maupun diingat, seperti musik, nada, irama, rima, dialog internal, dan suara. Seorang siswa yang sangat auditoris dapat dicirikan sebagai berikut : (1) Perhatiannya mudah terpecah. (2) Berbicara dengan pola berirama. (3) Belajar dengan cara mendengarkan. (4) Berdialog secara internal dan eksternal.

c. Kinestetik

Modalitas ini mengakses segala jenis gerak dan emosi yang diciptakan maupun diingat, seperti gerakan, koordinasi irama, tanggapan emosional, dan kenyamanan fisik. Seorang siswa yang cenderung kinestetik dapat dicirikan sebagai berikut: (1) Menyentuh orang dan berdiri berdekatan, banyak gerak, (2) Mengingat sambil berjalan dan melihat.

Maka, dapat disimpulkan model pembelajaran VAK merupakan suatu pembelajaran yang penuh dengan aktivitas yang melibatkan seluruh indera.

2.1.1.4 Karakteristik Model Pembelajaran VAK (*visual, auditory, kinesthetic*)

Deporter (2000:85), mengemukakan bahwa model pembelajaran tipe *visual, auditory, kinesthetic* memiliki karakteristik sebagai berikut :

1. Visual: Bermakna modalitas ini mengakses citra visual yang diciptakan maupun diingat.

Seseorang yang sangat visual bercirikan sebagai berikut: (a) Teratur, memperhatikan segala sesuatu, menjaga penampilan.

(b) Mengingat dengan gambar dan lebih suka membaca.

(c) Membutuhkan gambaran dan tujuan menyeluruh dan menangkap detail, mengingat apa yang dilihat.

2. Auditory: Bermakna modalitas ini mengakses segala jenis bunyi dan kata. Seseorang yang sangat auditorial bercirikan sebagai berikut:

(a) mudah terpecah. (b) Berbicara dengan pola berirama. (c) Belajar dengan cara mendengarkan, menggerakkan bibir/bersuara saat membaca.

(d) Berdialog secara internal dan eksternal.

3. Kinesthetic: Yaitu mengakses jenis gerak dan emosi. Seseorang yang sangat kinesthetic bercirikan sebagai berikut: (a) Menyentuh orang dan berdiri berdekatan, banyak bergerak. (b) Belajar dengan melakukan langsung, menunjuk tulisan saat membaca, menanggapi secara fisik.

(c) Mengingat sambil berjalan dan melihat.

Maka, dapat disimpulkan bahwa karakteristik model *VAK (visual, auditory, kinesthetic)* merupakan sesuatu hal yang komplis untuk diterapkan dalam proses pembelajaran dikelas karena menyangkut pada aspek-aspek yang berperan penting dalam setiap individu atau peserta didik.

2.1.1.5 Langkah-Langkah Penggunaan Model *VAK (Visual, Auditory, Kinesthetic)*

Penggunaan model *VAK (visual, auditory, kinesthetic)* dapat membantu siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri. Seperti halnya pembelajaran lainnya. Dalam penerapan model *VAK (visual, auditory, kinesthetic)*, guru harus memperbaiki prosedur agar pembelajarannya berjalan dengan baik.

Shoimin (2016:227) adapun langkah-langkah dalam menggunakan model pembelajaran *VAK (visual, auditory, kinesthetic)* hampir sama dengan sintaks pada model pembelajaran *SAVI (somatik, auditorial, visual, dan intelektual)*. Dapat disajikan sintaks pembelajaran *VAK (visual, auditory, kinesthetic)* sebagai berikut:

a. Tahap persiapan (kegiatan pendahuluan)

Pada kegiatan pendahuluan guru memberikan motivasi untuk membangkitkan minat peserta didik dalam belajar, memberikan perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang kepada peserta didik, dan menempatkan mereka dalam situasi optimal untuk menjadikan peserta didik lebih siap dalam menerima pelajaran.

b. Tahap Penyampaian (kegiatan inti pada eksplorasi)

Pada kegiatan inti guru mengarahkan peserta didik untuk memperhatikan materi pelajaran yang baru secara mandiri, menyenangkan, relevan, melibatkan pancaindera, yang sesuai dengan gaya belajar *VAK (Visual, Auditory, Kinesthetic)*. Tahap ini biasa disebut eksplorasi.

c. Tahap Pelatihan (kegiatan inti pada elaborasi)

Pada tahap pelatihan guru membantu peserta didik untuk mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan serta keterampilan baru dengan berbagai cara yang disesuaikan dengan gaya belajar *VAK (Visual, Auditory, Kinesthetic)*.

2.1.1.6 Kelebihan *VAK (Visual, Auditory, Kinesthetic)*

Menurut Aris Shoimin (2016:228) adapun kelebihan dari model *VAK (visual, auditory,*

kinesthetic) adalah sebagai berikut:

a. Kelebihan model *VAK* (*visual, auditory, kinesthetic*)

1. Pembelajaran akan lebih efektif, karena mengkombinasikan ketiga gaya belajar.
2. Mampu melatih dan mengembangkan potensi siswa yang telah dimiliki oleh pribadi masing-masing.
3. Memberikan pengalaman langsung kepada siswa.
4. Mampu melibatkan siswa secara maksimal dalam menemukan dan memahami suatu konsep melalui kegiatan fisik seperti demonstrasi, percobaan, observasi, dan diskusi aktif.
5. Mampu menjangkau setiap gaya pembelajaran siswa.
6. Siswa yang memiliki kemampuan bagus tidak akan terhambat oleh siswa yang lemah dalam belajar. Karena model ini mampu melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan diatas rata-rata.

2.1.1.7 Kekurangan *VAK* (*Visual, Auditory, Kinesthetic*)

Menurut Aris Shoimin (2016:228) adapun kekurangan dari model *VAK* (*visual, auditory, kinesthetic*) adalah sebagai berikut :

Kekurangan model *VAK* (*visual, auditory, kinesthetic*). Kekurangan model *VAK* (*visual, auditory, kinesthetic*) yaitu tidak banyak orang mampu mengkombinasikan ketiga gaya belajar tersebut. Sehingga orang hanya mampu menggunakan satu gaya belajar, hanya akan mampu menangkap materi jika menggunakan metode yang lebih memfokuskan kepada salah satu gaya yang didominasi.

2.2 Pengertian Kemampuan

Menurut KBBI (2014:314) “Kemampuan adalah daya atau kekuatan untuk melakukan atau menyelesaikan pekerjaan.”. Hal ini sejalan dengan pendapat Tarigan (2005:1) “Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, dan kekuatan, kekayaan.” Jadi, berdasarkan pemaparan ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan seseorang untuk melakukan pekerjaannya.

2.2.1 Pengertian Menulis

Menurut Dalman (2015: 3)

“Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Aktivitas menulis melibatkan beberapa unsur, yaitu : penulis sebagai penyampain pesan, isi tulisan, saluran atau media, dan pembaca”.

Suparno dan Yunus dalam Dalman (2015:13) “Menulis merupakan suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya”. Menurut Semi dalam Dalman (2015:14) “Menulis merupakan suatu proses kreatif memindahkan gagasan ke dalam lambang-lambang tulisan”. Dalam pengertian ini, menulis memiliki tiga aspek utama. Yang pertama, adanya tujuan atau maksud tertentu yang hendak dicapai. Kedua, adanya gagasan atau sesuatu yang hendak dikomunikasikan. Ketiga, adanya system pemindahan gagasan itu. Tarigan (2005:21) mengemukakan bahwa “Menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambing-lambang grafis yang menghasilkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafis tersebut dan dapat memahami bahasa dan grafis tersebut.”

Berdasarkan pendapat para pakar diatas dapat disimpulkan bahwa menulis adalah proses penyampaian pikiran, angan-angan, perasaan dalam bentuk lambang/tanda/tulisan yang bermakna.

2.2.2 Pengertian Cerita Fantasi

Menurut Nurgiyantoro (2017:20)

“Cerita fantasi merupakan cerita yang menampilkan tokoh, alur, atau tema yang derajat kebenarannya diragukan baik menyangkut (hampir) seluruh maupun sebagian cerita. Cerita fantasi sebenarnya juga menampilkan berbagai peristiwa dan aksi realistik sebagaimana halnya dalam cerita realistik, tetapi di dalamnya juga terdapat sesuatu yang sulit diterima.”

Menurut Huck dkk dalam Burhan (2009:344) “Cerita fantasi merupakan cerita yang memiliki makna lebih dari sekedar yang dikisahkan. Cerita fantasi bukan hanya cerita yang berkisah dengan tokoh-tokoh supranatural yang lazim muncul pada cerita masa lalu, tetapi juga dapat melibatkan tokoh dan kehidupan modern.”

Berdasarkan pendapat para pakar tersebut dapat disimpulkan bahwa cerita fantasi merupakan salah satu genre cerita yang sangat penting untuk melatih kreativitas dan cerita fantasi termasuk ke dalam teks narasi bersifat yang fiktif atau fiksi. Narasi adalah cerita. Cerita ini berdasarkan pada urutan-urutan suatu kejadian atau peristiwa. Dalam kejadian itu ada tokoh dan tokoh ini mengalami atau menghadapi suatu konflik atau tikaian. Cerita mengungkapkan hal-hal supranatural/kemisteriusan, keghaiban yang tidak ditemui dalam dunia nyata.

Cerita fantasi adalah cerita fiksi bergenre fantasi (dunia imajinatif yang diciptakan penulis). Pada cerita fantasi hal yang tidak mungkin dijadikan biasa. Tokoh dan latar diciptakan penulis tidak ada di dunia nyata atau modifikasi dunia nyata. Tema fantasi adalah majic, supernatural atau futuristik.

2.2.3 Struktur Cerita Fantasi

Menurut Harisati dalam Saputri (2018:4) struktur pada cerita fantasi terdapat tiga yaitu :

1. Orientasi

Bagian orientasi dijelaskan sebagai awal cerita yang berisi pengenalan tokoh, latar tempat dan waktu, dan awalan masuk ke tahap komplikasi. Orientasi merupakan awal dari sebuah cerita yang biasanya berisi dengan pengenalan `tokoh-tokoh cerita yang akan dibaca atau diperdengarkan.

2. Komplikasi

Bagian tengah atau komplikasi dalam suatu cerita fiksi bertugas mengembangkan konflik. Tokoh utama menemui gangguan-gangguan, halangan-halangan yang memisahkan serta menjauhkan dia dari tujuannya. Dia menemui salah paham dalam perjuangannya menumpas penghalang serta gangguan tersebut. Komplikasi adalah antar-lakon antara tokoh dan kejadian yang membangun atau menumbuhkan suatu ketegangan serta mengemangkan suatu masalah

yang muncul dari situasi yang orisinal yang disajikan dalam cerita itu. Komplikasi ini berupa rangkaian kejadian-kejadian yang berhubungan dan berisikan tentang sebab-akibat kejadian sebuah cerita.

3. Resolusi

Resolusi adalah bagian akhir suatu fiksi. Disinilah sang pengarang memberikan pemecahan masalah dari semua peristiwa yang terjadi. Resolusi akhir dari komplikasi-komplikasi alur, sesuatu yang memberi pemecahan terhadap alur. Kadang-kadang tetapi tidak selalu, resolusi ini bersamaan posisinya dengan klimaks. Resolusi juga dapat dikatakan penyelesaian dari evaluasi. Biasanya resolusi sangat dinanti-nanti oleh pembaca. Karena, pada struktur ini pengarang memberikan solusi mengenai permasalahan yang dialami seorang tokoh atau pelaku dalam cerita.

Jadi, dalam menulis cerita fantasi terdapat tiga unsur yang masing-masing merupakan suatu hal yang sangat penting dalam menyusun atau membuat sebuah cerita fantasi. Ketiga komponen tersebut haruslah ada karena merupakan suatu syarat dalam menulis sebuah cerita fantasi.

2.2.4 Jenis Cerita Fantasi

Jenis-jenis pada cerita fantasi adalah sebagai berikut :

1. Cerita Fantasi Total dan Irisan

Jenis cerita fantasi berdasarkan kesesuaiannya dalam kehidupan nyata dua kategori fantasi total dan sebagian (irisan). Pertama, kategori cerita fantasi total berisi fantasi pengarang terhadap objek/tertentu. Pada cerita kategori semua yang terdapat pada cerita semua tidak terjadi dalam dunia nyata. Misalnya, cerita fantasi Nagata itu total fantasi penulis. Jadi nama orang, nama objek, nama kota benar-benar rekaan pengarang. Kedua, cerita fantasi irisan yaitu cerita fantasi yang mengungkapkan fantasi tetapi masih menggunakan nama-nama dalam kehidupan nyata, menggunakan nama tempat yang ada dalam dunia nyata, atau peristiwa pernah terjadi pada dunia nyata.

2. Cerita Fantasi Sezaman dan Lintas Waktu

Jenis cerita fantasi berdasarkan kesesuaiannya dibedakan menjadi dua kategori yaitu

latar lintas waktu dan latar waktu sezaman. Latar sezaman berarti latar yang digunakan satu masa (fantasi masa kini, fantasi masa lampau, atau fantasi masa yang akan datang/futuristik). Latar lintas waktu berarti cerita fantasi menggunakan dua latar waktu yang berbeda (misalnya, masa kini dengan zaman prasejarah, masa kini, dan 40 tahun mendatang/futuristik). Harsiati (2016:53)

2.2.5 Ciri Kebahasaan Cerita Fantasi

Terdapat enam ciri-ciri kebahasaan cerita fantasi yaitu:

- a. Penggunaan kata ganti dan nama orang sebagai sudut pandang penceritaan.
- b. Penggunaan kata yang menyerap panca indera untuk deskripsi latar (tempat, waktu, suasana).
 - 1) Latar tempat
 - 2) Latar suasana
 - 3) Latar waktu
- c. Menggunakan pilihan kata dengan makna kias dan makna khusus.
- d. Kata sambung penanda urutan waktu

Kata sambung urutan waktu setelah itu, kemudian sementara itu, bersamaan dengan itu, tiba-tiba, ketika, sebelum, dan sebagainya. Penggunaan kata sambung urutan waktu untuk menandakan datangnya tokoh lain atau perubahan latar, baik latar suasana, waktu, dan tempat.

- e. Penggunaan dialog/ kalimat langsung dalam cerita.
Titik, dkk (2016:68)

2.2.6 Unsur-Unsur Cerita Fantasi Cerita

1) Tema

Tema adalah pokok pembicaraan yang menjadi dasar penceritaan penulis. Tema adalah sesuatu yang menjiwai cerita atau sesuatu yang menjadi pokok masalah dalam cerita. Dalam tema tersirat amanat atau tujuan pengarang menulis cerita. Tema merupakan gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra dan yang terkandung di dalam teks sebagai struktur semantis dan yang menyangkut persamaan-persamaan atau perbedaan-perbedaan.

2) Alur (plot)

Menurut Nurgiyantoro (2013:164) “Plot merupakan unsur fiksi yang penting, bahkan tidak sedikit orang yang menganggapnya sebagai yang terpenting diantara berbagai unsur fiksi yang lain.” Alur merupakan kerangka dasar yang sangat penting dalam kisah. Alur mengatur bagaimana tindakan-tindakan harus bertalian satu sama lain, bagaimana suatu insiden mempunyai hubungan dengan insiden yang lain, bagaimana tokoh-tokoh harus digambarkan dan berperan dalam tindakan itu, dan bagaimana situasi dan perasaan karakter (tokoh) yang terlibat dalam tindakan itu yang terkait dalam suatu kesatuan waktu.

3) Penokohan

Penokohan adalah teknik bagaimana pengarang menampilkan tokoh-tokoh dalam cerita sehingga dapat diketahui karakter atau sifat para tokoh. Tokoh cerita adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Tokoh dalam cerita fantasi bisa diberi watak dan ciri yang unik yang tidak ada dalam kehidupan sehari-hari. Tokoh memiliki kesaktian - kesaktian tertentu. Tokoh mengalami peristiwa misterius yang tidak

terjadi pada kehidupan sehari-hari. Tokoh mengalami kejadian dalam berbagai latar waktu. Tokoh dapat ada pada setting waktu dan tempat yang berbeda zaman (bisa waktu lampau atau waktu yang akan datang/ futuristik).

4) Watak

Watak atau karakter berhubungan dengan perangai si pelaku dengan perangai isi pelaku atau tokoh dalam suatu narasi.

5) Latar (setting)

Latar atau setting yang disebut sebagai landasan tumpu, menyoran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Latar memberikan pijakan cerita secara konkret dan jelas. Unsur latar dapat dibedakan kedalam tiga unsur pokok, yaitu tempat, waktu, dan sosial. Ketiga unsur itu walau masing-masing dengan yang lainnya.

a. Latar Tempat

Latar tempat menyoran pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Unsur tempat yang dipergunakan mungkin berupa tempat-tempat dengan nama tertentu, inisial tertentu, mungkin lokasi tertentu tanpa nama jelas.

b. Latar Waktu

Latar waktu berhubungan dengan masalah “kapan” terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi masalah menawarkan permasalahan yang berbeda dan dapat dibicarakan secara sendiri, pada kenyataannya saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu “kapan” tersebut biasanya dihubungkan dengan waktu faktual, waktu yang kaitannya atau dapat dikaitkan dengan peristiwa sejarah.

c. Latar Sosial

Latar sosial menyaran pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi.

6) Sudut Pandang

Sudut pandang berhubungan dengan dari mana penulis memandang suatu peristiwa. Ada sudut pandang orang pertama atau orang ketiga. Sudut Pandang dapat dibedakan dua, yaitu sudut pandang persona ketiga: dia, mereka, dan kalian. Sudut pandang persona pertama: aku. Sudut pandang campuran adalah sudut pandang yang menggabungkan antara sudut pandang orang ketiga “dia” dan sudut pandang orang pertama “aku”.

Pengarang melakukan kreativitas dalam penceritaan dengan mencampurkan sudut pandang tersebut. Nurgiyantoro (2009:112)

2.2.7 Langkah-langkah Menyusun Cerita Fantasi

Cerita Fantasi dapat disusun mengikuti langkah-langkah berikut ini:

- 1) Memilih topik yang menjadi dasar penceritaan.
- 2) Mengumpulkan materi sebagai bahan uraian.
- 3) Menetapkan pola pengembangan bahan uraian
- 4) Menyusun kerangka paragraf berupa gagasan dan gagasan penjelasannya.
- 5) Mengembangkan kerangka paragraf menjadi kalimat yang padu sehingga tersusun sebuah cerita.

2.3 Kerangka Konseptual

Pembelajaran menulis merupakan sesuatu yang kurang disukai dalam mempelajari dan mengerjakannya, sehingga dalam hal ini, guru dituntut lebih aktif dan kreatif dalam melakukan

pembelajaran dikelas. Walaupun ketrampilan menulis paling sedikit dibandingkan keterampilan berbahasa yang lain, ketrampilan menulis sangat penting untuk diajarkan kepada siswa. Oleh karena itu, diperlukan adanya pembelajaran yang baik dengan model yang tepat dari seorang guru agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Masalah yang dialami siswa dalam menulis cerita fantasi yaitu kesulitan dalam memahami teks tersebut karena tidak ada hal yang menarik.

Cerita fantasi merupakan cerita yang menampilkan tokoh, alur, atau tema yang derajat kebenarannya diragukan baik menyangkut (hampir) seluruh maupun sebagian cerita. Penggunaan model pembelajaran yang tepat sangat membantu kegiatan belajar mengajar. Model *VAK (visual, auditory, kinesthetic)* akan membantu guru dalam mengajar menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII. Dalam hal ini kreatifitas guru sangat dibutuhkan karena model ini merupakan model yang mengombinasikan ketiga gaya belajar yakni melihat, mendengar, dan bergerak.

Setiap individu memiliki cara untuk memanfaatkan potensi yang telah dimilikidengan melatih dan mengembangkannya, agar semua kebiasaan belajar siswa terpenuhi. Disadari dalam menulis sebuah cerita fantasi tidaklah mudah tetapi bagi siswa kelas VII. Maka dari itu dibutuhkan model yang tepat serta dapat menstimulus siswa untuk dapat menulis cerita fantasi yang bersifat imajinasi.

Jadi, berdasarkan pernyataan di atas adapun tujuan dari penerapan model pembelajaran *VAK (visual, auditory, kinesthetic)* terhadap kemampuan menulis cerita fantasi siswa mampu menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara lisan dan tulis dengan memperlihatkan struktur dan penggunaan bahasa. Berdasarkan beberapa penjelasan di atas maka kemungkinan besar bahwa dapat diduga adanya kepastian pengaruh model pembelajaran *VAK (visual, auditory, kinesthetic)* terhadap kemampuan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pancur Batu Tahun Pembelajaran 2019/2020.

2.4 Hipotesis Penelitian

Dalam sebuah penelitian digunakan berbagai teori yang dikemukakan oleh ahlinya untuk memperjelas kajian masalah yang dibahas di setiap sisi penelitian. Namun, mengenai kebenaran atau kesinambungan teori yang dimuat perlu adanya pembuktian melalui uji hipotesis. Oleh sebab itu, berikut merupakan praduga sementara masalah yang ada dalam penelitian ini berdasarkan bentuk hipotesis penelitian.

Hipotesis Alternatif (H_a) : Terdapat pengaruh signifikan Model *VAK* (*visual, auditory, kinesthetic*) terhadap kemampuan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pancur Batu Tahun Pembelajaran 2019/2020.

Hipotesis awal (H_0) : Tidak terdapat Pengaruh Signifikan Model *VAK* (*visual, auditory, kinesthetic*) terhadap kemampuan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pancur Batu Tahun Pembelajaran 2019/2020.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Arikunto (2010:203) menyatakan bahwa “metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data dan penelitiannya”. Berhasil atau tidaknya suatu penelitian sangat ditentukan oleh metode yang digunakan.

Dalam hal ini, metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni dengan metode eksperimen, yang dilakukan dengan mengumpulkan data berupa angka kemudian hasil dari penelitian digambarkan dan diinterpretasikan sesuai dengan hasil pengukuran. Menurut Nazir (2014:15) menyatakan bahwa “Eksperimen adalah penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitiannya.

Oleh sebab itu, penulis akan memaparkan dan menginterpretasikan gejala, fakta, atau kejadian secara sistematis mengenai sifat-sifat populasi yang diolah menjadi data yang bersifat kuantitatif sebagai bahan untuk menemukan keterangan mengenai “Pengaruh Model VAK (*visual, auditory, kinesthetic*) terhadap kemampuan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pancur Batu Tahun Pembelajaran 2019/2020.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Berikut merupakan susunan perencanaan yang telah penulis susun ditinjau dari segi lokasi dan waktu penelitian yang diharapkan dapat memberi pengaruh yang baik dalam kelancaran proses penelitian.

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi yang akan menjadi tempat penelitian dilaksanakan adalah di SMP Negeri 1 Pancur Batu kelas VII. Lebih tepatnya berada di jalan Irian Barat, Medan Estate, Percut Sei Tuan, Kecamatan Labuhan Deli, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara pada semester ganjil tahun Pembelajaran 2019/2020.

Berikut beberapa alasan peneliti memilih lokasi tersebut.

- a. Berdasarkan variabel bebas yang dipadankan dengan variabel terikat yang belum pernah diteliti di sekolah tersebut.
- b. Keadaan sekolah dan jumlah siswa mendukung untuk dijadikan penelitian sehingga data yang diperoleh lebih sah.
- c. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun Pembelajaran 2019/2020.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Pancur Batu pada tahun pembelajaran 2019/2020.

Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Nama kegiatan	Bulan																																						
	Februari				Maret				April				Mei				Juni					Juli				Agustus				September					Oktober				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	

yang memperoleh mata pelajaran menyajikan cerita fantasi Tahun Pembelajaran 2019/2020 yang dirinci pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.2

**Rincian Populasi Penelitian Siswa Kelas VII Smp Negeri 1 Pancur Batu
Tahun Pembelajaran 2019/2020**

No	Kelas VII	Jumlah Siswa
1.	VII-1	32
2.	VII-2	32
3.	VII-3	31
4.	VII-4	32
5.	VII-5	32
6.	VII-6	32
7.	VII-7	31
Jumlah Keseluruhan		232

3.4 Sampel Penelitian

Sugiyono (2016:81) mengatakan, “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik di ambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi jika semua jumlah subjeknya besar atau lebih besar dari 100 orang, maka dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih.

Nazir (2014:273) menyatakan, “*Cluster sampling* merupakan teknik memilih sebuah sampel dari kelompok-kelompok unit-unit yang kecil atau *cluster*”. Populasi dari *cluster* merupakan subpopulasi dari total populasi. Unsur-unsur dalam *cluster* sifatnya tidak homogeny, yang berbeda dengan unit-unit elementer dalam strata.

Berdasarkan pendapat di atas, maka untuk memudahkan pengumpulan dan sampel yang diambil secara *cluster* sampling. Sampel di ambil sebanyak 20% dan jumlah siswa sebanyak 32 orang dari 232 siswa. Oleh sebab itu, dari populasi yang berjumlah 232 siswa, teknik yang digunakan yaitu *cluster sampling*. Penentuan sampel mana yang dijadikan sumber data dilakukan dengan cara :

1. Menyediakan potongan kertas sebanyak jumlah kelas yaitu sebanyak 5 potongan kertas.
2. Menulis nama masing-masing kelas dengan nomor VII-1, VII-2, VII-3, VII-4, VII-5, VII-6 dan VII-7 pada kertas kecil-kecil, dan kertas tersebut digulung.
3. Kertas yang sudah digulung, dimasukan ke dalam botol dan peneliti mengacak gulungan kertas dalam kotak.
4. Peneliti menarik salah satu gulungan kertas maka sampel yang digunakan adalah VII-1.

3.5 Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Sugiyono (2016:72) menyatakan, “Metode eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang digunakan

untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”.

Bentuk eksperimen dalam penelitian ini adalah dengan model *One Grup Pre-test Post-test design*.

Desain Model *One Group Pre-test Post-test* ini memberikan perlakuan yang sama pada setiap subjek sampel tanpa memperhitungkan dasar kemampuan yang dimiliki. Pengukuran pertama dilakukan sebelum perlakuan diberikan (O1) disebut *Pre-test*, dan pengukuran kedua dilakukan sesudah perlakuan dilaksanakan (O2) disebut *post-test*.

Tabel 3.3

Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X	O2

Keterangan :

O1 = Tes awal pada kelas eksperimen sebelum ada perlakuan.

O2 = Perlakuan dengan model pembelajaran *VAK*.

X = Tes pada akhir kelas eksperimen setelah ada perlakuan dengan menggunakan model *VAK*.

3.6 Instrumen Penelitian

Sugiyono (2016:102) menyatakan, “Instrumen penelitian adalah suatu hal yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Instrumen penelitian merupakan alat bantu atau alat ukur untuk menghasilkan data penelitian.

			tersebut.	
2.	Komplikasi	1.) Apabila didalam cerita fantasi siswa mampu menulis gangguan-gangguan yang dialami tokoh setelah tahap orientasi.	a.) Apabila siswa dengan sangat mampu menulis tiga indikator dengan sangat baik.	5
		2) Apabila didalam cerita fantasi, siswa mampu mengembangkan konflik dan menumbuhkan suatu ketegangan dalam cerita.	b.) Apabila siswa mampu menulis tiga indikator sangat mampu dan dua indikator cukup mampu.	4
		3) Apabila didalam cerita fantasi, siswa mampu menuliskan sebab dan akibat yang ada di dalam cerita serta dan dapat mengembangkan masalah yang orisinil dalam bentuk cerita.	c.) Apabila siswa mampu menulis dua indikator cukup mampu dan satu indikator satu cukup.	3
			d.) Apabila siswa mampu menulis dua indikator cukup mampu dan siswa sedikit menulis indikator kurang.	2
			e.) Apabila siswa tidak mampu memenuhi ketiga indikator tersebut	1
3.	Resolusi	1) Apabila didalam cerita fantasi, siswa mampu menggambarkan	a) Apabila siswa dengan sangat mampu menulis tiga indikator dengan sangat baik.	5

		<p>pemecahan masalah dari semua peristiwa yang terjadi.</p> <p>2) Apabila didalam cerita fantasi, siswa mampu menuliskan pemecahan terhadap alur dan penyelesaian dari evaluasi.</p> <p>3) Apabila didalam cerita fantasi, siswa mampu menuliskan memberikan solusi mengenai permasalahan yang dialami seorang tokoh atau pelaku dalam cerita atau pelaku dalam cerita.</p>	<p>b) Apabila siswa mampu menulis tiga indikator sangat mampu dan dua indikator cukup mampu.</p> <p>c) Apabila siswa mampu menulis dua indikator cukup mampu dan satu indikator satu cukup.</p> <p>d) Apabila siswa mampu menulis dua indikator cukup mampu dan siswa sedikit menulis indikator kurang.</p> <p>e) Apabila siswa tidak mampu memenuhi ketiga indikator tersebut.</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
4.	Penggunaan Kata Ganti	<p>1.) Apabila didalam cerita fantasi siswa mampu menuliskan kata ganti nama orang yang sesuai dan mendukung penceritaan.</p> <p>2.) Apabila siswa mampu menuliskan nama-nama tokoh yang terdapat dalam cerita yang</p>	<p>Apabila siswa dengan sangat mampu menulis tiga indikator dengan sangat baik.</p> <p>Apabila siswa mampu menulis tiga indikator sangat mampu dan dua indikator cukup mampu.</p>	<p>5</p> <p>4</p>

		<p>ditulis siswa.</p> <p>3.) Apabila didalam cerita fantasi siswa mampu menggambarkan karakteristik tokoh dalam cerita.</p>	<p>Apabila siswa mampu menulis dua indikator cukup mampu dan satu indikator cukup.</p> <p>Apabila siswa mampu menulis dua indikator cukup mampu dan sedikit menulis indikator kurang.</p> <p>Apabila siswa tidak mampu memenuhi ketuga indikator tersebut.</p>	<p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
5.	Deskripsi Latar	<p>1.) Apabila didalam cerita fantasi siswa mampu menggambarkan latar tempat, waktu, dan suasana secara jelas.</p> <p>2.) Apabila siswa mampu menggambarkan latar yang tidak lazim ada di dunia nyata secara konkrit secara jelas.</p> <p>3.) Apabila didalam cerita fantasi siswa mampu memperlihatkan secara mendetail sehingga dapat mengimajinasikan apa yang inginkan pengarang.</p>	<p>1) Apabila siswa dengan sangat mampu menulis tiga indikator dengan sangat baik.</p> <p>2) Apabila siswa mampu menulis tiga indikator sangat mampu dan dua indikator cukup mampu.</p> <p>3) Apabila siswa mampu menulis dua indikator cukup mampu dan satu indikator cukup.</p> <p>4) Apabila siswa mampu menulis dua indikator cukup mampu dan siswa sedikit menulis indikator kurang.</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>

			5) Apabila siswa tidak mampu memenuhi ketiga indikator tersebut.	
6.	Penanda Urutan Waktu	<p>1. Apabila didalam cerita fantasi siswa mampu menggambarkan penggunaan waktu yang sesuai dan mendukung isi cerita.</p> <p>2. Apabila siswa mampu menggambarkan penanda urutan waktu yang menandakan adanya tokoh lain yang akan memasuki cerita.</p> <p>3. Apabila didalam cerita fantasi siswa mampu menggambarkan penanda urutan waktu perubahan pada latar, waktu, dan tempat.</p>	<p>1) Apabila siswa dengan sangat mampu menulis tiga indikator dengan sangat baik.</p> <p>2) Apabila siswa mampu menulis tiga indikator sangat mampu dan dua indikator cukup mampu.</p> <p>3) Apabila siswa mampu menulis dua indikator cukup mampu dan satu indikator cukup.</p> <p>4) Apabila siswa mampu menulis dua indikator cukup mampu dan siswa sedikit menulis indikator kurang.</p> <p>5) Apabila siswa tidak mampu memenuhi ketiga indikator tersebut.</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>

7.	Kalimat Langsung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apabila didalam cerita fantasi siswa mampu menuliskan percakapan langsung yang dibicarakan oleh tokoh lain kepada lawan bicaranya. 2. Apabila siswa mampu menuliskan adanya bagian kutipan yang berupa kalimat tanya dan kalimat perintah dalam cerita. 3. Apabila didalam cerita fantasi siswa mampu menuliskan kalimat langsung yang berupa dialog berurutan serta adanya tanda baca titik (:) pada kalimat langsung dalam cerita fantasi. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apabila siswa dengan sangat mampu menulis tiga indikator dengan sangat baik. 2. Apabila siswa mampu menulis tiga indikator sangat mampu dan dua indikator cukup mampu. 3. Apabila siswa mampu menulis dua indikator cukup mampu dan satu indikator cukup. 4. Apabila siswa mampu menulis dua indikator cukup mampu dan siswa sedikit menulis indikator kurang. 5. Apabila siswa tidak mampu memenuhi ketiga indikator tersebut. 	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
Jumlah				35

Perhitungan nilai akhir

Nilai : $\frac{\text{Perolehan skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

Skor Maksimal

Tabel 3.5

Penilaian Kemampuan Menulis Cerita Fantasi

KATEGORI	PENILAIAN
Sangat Baik	85-100
Baik	70-84
Cukup	55-69
Kurang	40-54
Sangat Kurang	0-39

Sudjana(2016:2 4)

3.7 Jalannya Eksperimen

No	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Alokasi Waktu
Pertemuan I <i>Pre-test</i> (45 Menit)			
1.	Kegiatan pendahuluan Melakukan pembukaan dengan salam dan berdoa untuk membuka pembelajaran.	1. Siswa menjawab salam guru dan berdoa.	5 Menit
2	Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.	2. Siswa mendengarkan guru saat memeriksa kehadiran.	5 Menit
3	Kegiatan Inti Memberikan pretest	3. Siswa mengerjakan pretest.	30 Menit

	Kegiatan Penutup		
4	Memberikan kesimpulan	4. Menyimpulkan pelajaran bersama guru	5 Menit
5	Memberikan salam	5. Menjawab salam	
Pertemuan ke II <i>Post-test</i> (60 menit)			
1	<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> Melakukan pembukaan dengan salam dan berdoa untuk membuka pelajaran Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai Guru memberikan penjelasan tentang materi <p>Kegiatan Inti</p> <p>1. Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru menceritakan sedikit mengenai beberapa contoh cerita-cerita fantasi yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Menjelaskan langkah- 	<ol style="list-style-type: none"> Siswa menjawab salam guru dan berdoa Siswa mendengarkan guru saat memeriksa kehadiran Siswa mendengarkan penjelasan dari guru Siswa mendengarkan penjelasan dari guru <ol style="list-style-type: none"> Mendengarkan dan memahami penjelasan dari guru Memahami langkah- 	<p>5 Menit</p> <p>5 Menit</p> <p>10 Menit</p>

<p>langkah yang akan dilakukan dalam model pembelajaran VAK (<i>visual, auditori, kinestetik</i>)</p> <p>c. Membagi siswa dalam kelompok (1 kelompok terdiri dari 4 orang)</p> <p>2. Menanya</p> <p>d. Meminta salah satu siswa kedepan dan menanyakan tentang cerita fantasi yang kurang dimengerti</p> <p>3. Mengumpulkan Informasi</p> <p>e. Dalam hal ini guru sebagai fasilitator dengan membantu siswa untuk mampu menyajikan atau menulis cerita fantasi</p> <p>f. Guru menjelaskan struktur dan ciri kebahasaan dari sebuah cerita fantasi</p> <p>g. Guru memperlihatkan sebuah gambar, sebuah suara serta gerakan-gerakan tubuh dengan membaparkan contoh cerita fantasi yang mampu memberikan pengaruh kepada siswa agar dapat menulis sebuah cerita fantasi</p> <p>4. Mengasosiasikan</p> <p>h. Guru membimbing siswa mencari informasi mengenai menulis cerita fantasi dengan</p>	<p>langkah model pembelajaran VAK.</p> <p>c. Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai materi yang kurang dimengerti</p> <p>d. Membuat atau menulis sebuah cerita fantasi sesuai dengan struktur dan kebahasaan cerita fantasi dengan bertema bebas</p> <p>f. Berpikir mengenai struktur dan kebahasaan</p>	<p>40 Menit</p>
--	---	-----------------

	<p>sistem model VAK yang telah diperlihatkan, diperdengarkan sebelumnya.</p> <p>i. Guru Memberitahu atau membacakan cerita fantasi yang sesuai dengan struktur dan ciri kebahasaan.</p> <p>5. Mengomunikasikan</p> <p>j. Guru menugaskan siswa membacakan hasil cerita fantasi yang telah dibuat.</p> <p>Kegiatan Penutup</p> <p>i. Guru menyuruh siswa menyimpulkan pembelajaran.</p> <p>j. Menjawab salam dari siswa</p>	<p>cerita fantasi</p> <p>g. Mulai menulis cerita fantasi</p> <p>h. Siswa membacakan hasil cerita fantasi yang telah dibuat.</p> <p>i. Siswa menyimpulkan pembelajaran.</p> <p>j. Memberi salam kepada guru.</p>	
Pertemuan ke III <i>Post-test</i> (45 Menit)			
	<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <p>1. Melakukan pembukaan dengan salam dan berdoa untuk membuka pelajaran</p> <p>2. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin</p> <p>Kegiatan Inti</p>	<p>1. Siswa membalas salam peneliti</p> <p>3. Siswa mengerjakan</p>	<p>5 Menit</p>

	3. Memberikan <i>Post-test</i>	soal <i>post-test</i>	40 Menit
	Kegiatan Penutup		
	4. Memberikan kesimpulan	4. Siswa mengumpulkan <i>post-test</i>	5 Menit
	5. Memberikan salam	5. Siswa mengucapkan terimakasih	
		6. Menjawab salam	

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis komparasional. Teknik analisis komparasional adalah salah satu teknik analisis kuantitatif atau salah satu teknik analisis statistik yang dapat digunakan untuk menguji hipotesis mengenai dan mendeteksi (ada atau tidaknya) perbedaan antara variabel yang sedang diteliti. (Sudjana, 2005: 275).

Adapun rumus teknik analisis komparasional yang digunakan adalah tes “t” untuk dua sampel besar yang satu sama lain tidak mempunyai hubungan.

$$t_0 = \frac{M_{x1} - M_{x2}}{SE_{MX1-MX2}}$$

Keterangan:

t_0 = t observasi

M_{X1} = Mean kelompok eksperimen

M_{X2} = Mean kelompok control

$SE_{M_{X1-MX2}}$ = Standar error perbedaan kedua kelompok

$$\text{Dimana } SE_M = \frac{SD}{\sqrt{N-1}}$$

$$SE_{M1-M2} = \sqrt{SE_{M1}^2 + SE_{M2}^2}$$

Penganalisisan data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan data variabel X_1 (Media realia) dan data variabel X_2 (Media cetak)
2. Menganalisis hasil belajar siswa terhadap pembelajaran menulis cerita fantasi dengan model

VAK (*visual, auditory, kinesthetic*) (Variabel X_1), yaitu:

- a. Mentabulasi distribusi frekuensi variabel X_1 , dan
- b. Mencari nilai rata-rata (mean), standard deviasi, dan standard error variabel X_1

1) Mencari nilai rata-rata mean dengan rumus:

$$M_{X1} = \frac{\sum fX}{N}$$

M_{X1} = Nilai rata-rata variabel X_1

$\sum fX_1$ = Jumlah perkalian frekuensi dengan skor (nilai) variabel X_1

N = Banyaknya subjek yang diteliti

2) Mencari standar deviasi dengan rumus

$$SD_{X1} = \sqrt{\frac{\sum fX^2}{N_1}}$$

SD_{X1} = Deviasi standard dari sampel yang diteliti

$\sum fX^2$ = Jumlah perkalian frekuensi dengan skor (nilai) yang dikuadratkan

N_1 = Banyaknya subjek yang diteliti

3) Mencari standar error dengan rumus

$$SE_{MX1} = \frac{SD_{X1}}{\sqrt{N-1}}$$

SE_{MX1} = Besarnya kesalahan mean sampel X_1

SD_{X1} = Deviasi standard dari sampel yang diteliti

N = Banyaknya subjek yang diteliti

I = Bilangan konstan

3. Menganalisis hasil belajar siswa terhadap pembelajaran menulis cerita fantasi dengan model

VAK (Visual, Auditory, Kinesthetic) (X_2), yaitu:

a. Mentabulasi distribusi frekuensi variabel X_2 , dan

b. Mencari nilai rata-rata (mean), standard deviasi, dan standard error variabel X_2

1) Mencari nilai rata-rata mean dengan rumus:

$$M_{X2} = \frac{\sum fX_2}{N}$$

M_{X2} = Nilai rata-rata variabel X_2

$\sum fX_2$ = Jumlah perkalian frekuensi dengan skor (nilai) variabel X_2

N = Banyaknya subjek yang diteliti

2) Mencari standar deviasi dengan rumus

$$SD_{X2} = \sqrt{\frac{\sum fX^2}{N_1}}$$

SD_{X2} = Deviasi standard dari sampel yang diteliti

$\sum fX^2$ = Jumlah perkalian frekuensi dengan skor (nilai) yang dikuadratkan

N_1 = Banyaknya subjek yang diteliti

3) Mencari standar error dengan rumus

$$SE_{MX2} = \frac{SD_{X1}}{\sqrt{N-1}}$$

SE_{MX2} = Besarnya kesalahan mean sampel X_1

SD_{X2} = Daviasi standard dari sampel yang diteliti

N = Banyaknya subjek yang diteliti

1 = Bilangan konstan

4. Menganalisis perbedaan hasil belajar siswa antara pembelajaran menulis puisi yang menggunakan media realia dengan media cetak (perbedaan mean variabel X_1 dengan mean variabel X_2).

5. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji normalitas

Uji kenormalan dilakukan secara parametrik dengan menggunakan penaksir rata-rata pada simpangan baku. Uji yang dikenal dengan uji Lilifors. Misalkan kita mempunyai sampel acak dengan hasil pengamatan x_1, x_2, \dots, x_n . Berdasarkan sampel ini akan diuji hipotesis nol bahwa sampel tersebut berasal dari populasi berdistribusi normal melawan hipotesis tandingan bahwa hipotesis tidak normal.

Untuk pengujian hipotesis nol tersebut, kita tempuh prosedur sebagai berikut:

a. Pengamatan x_1, x_2, \dots, x_n dijadikan bilangan baku z_1, z_2, \dots, z_n dengan

menggunakan rumus $z_1 = \frac{x_1 - \bar{x}}{s}$ (\bar{x} dan s masing-masing merupakan rata-rata

dari simpangan baku sampel),

- b. Untuk setiap bilangan baku ini menggunakan daftar distribusi normal baku kemudian dihitung $F(z_1) = P(z \leq z_1)$,
- c. Selanjutnya dihitung proporsi z_1, z_2, \dots, z_n yang lebih kecil atau sama dengan z_1 jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(z_1)$, maka $S(z_1) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n \text{ yang } \leq z_1}{n}$
- d. Hitungan selisih $F(z_1) - S(z_2)$ kemudian tentukan harga mutlaknya, dan
- e. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut (Lo).

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data mempunyai varian yang sama (homogen) atau tidak. Rumus yang digunakan adalah:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

S_1^2 = Varian dari kelompok lebih besar

S_2^2 = Varian dari kelompok lebih kecil

Kriteria pengujian

Jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ maka kedua sampel mempunyai varian yang sama

Jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ maka kedua sampel tidak mempunyai varian yang sama.

6. Uji hipotesis

Uji hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan uji “t” (Sudijono, 2007: 282-285) dengan rumus sebagai berikut:

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$

Keterangan:

t_0 = t observasi

M_1 = Mean hasil *post-test*

M_2 = Mean hasil *pre-test*

SE_{M1-M2} = Standar error perbedaan kedua kelompok

Dimana $SE_M = \frac{SD}{\sqrt{N-1}}$ ^{1q}

$SE_{M1-M2} = \sqrt{SE_{M1}^2 + SE_{M2}^2}$

Dengan demikian jika $t_0 > t_t$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan dikonsultasikan dengan tabel “t”.