

# Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi

Evi Susanti Br. Ginting<sup>1\*</sup> I Made Utama

<sup>1,2</sup>Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received 12 February 2020

Received in revised form 01 March 2020

Accepted 30 April 2020

Available online 30 May 2020

### Kata Kunci:

Pembelajaran Berbasis Proyek, Media Gambar, Cerita Fantasi

### Keywords:

picture media  
project-based learning  
fantasy stories

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII A 1 SMP Negeri 1 Singaraja melalui penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan media gambar. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, yang terdiri dari rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi atau evaluasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII A 1 SMP Negeri 1 Singaraja, berjumlah 30 orang dengan rincian 15 orang putra dan 15 orang putri. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah metode tes, observasi, dan lembar angket. Data yang dikumpulkan akan dianalisis dengan metode statistik deskriptif. Hasil analisis data rata-rata nilai keterampilan menulis cerita fantasi siklus I yaitu sebesar 72,46 dengan ketuntasan klasikal 43,33% dan rata-rata nilai keterampilan menulis teks tanggapan kritis pada siklus II yaitu sebesar 81,76 dengan ketuntasan klasikal 86,67%. Dari data hasil belajar tersebut dapat dikatakan bahwa hasil belajar keterampilan menulis cerita fantasi pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 9,3. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar keterampilan menulis cerita fantasi meningkat melalui penerapan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media gambar pada siswa kelas VII A 1 SMP Negeri 1 Singaraja.

## ABSTRACT

This study aimed to improve the writing skills of fantasy stories in VII A 1 at SMP Negeri 1 Singaraja through the application of project-based learning models with picture media. This research was a classroom action research conducted in two cycles, consist of action plans, action implementation, observation or evaluation and reflection. The subjects of this study were students of VII A 1, SMP Negeri 1 Singaraja, totaling 30 students with 15 boys and 15 girls. The data collection methods used were test, observation, and questionnaire. Data collected will be analyzed with descriptive statistical methods. From the results of data analysis, the average value of the skills to write fantasy in first cycles was 72.46 with a classical completeness was 43.33% and the average score of the skills of writing critical response texts in the second cycle was 81,76 with 86.67% classical completeness. From the learning outcomes data, it can be said that the learning outcomes of fantasy story writing skills in first cycle to second cycle have increased by 9.3. Based on the results of data analysis and discussion, it can be concluded that the learning outcomes of fantasy story writing skills have increased through the application of a project-based learning model assisted by picture media in VII A 1 students at SMP Negeri 1 Singaraja.

Copyright © Universitas Pendidikan Ganesha. All rights reserved.

## 1. Pendahuluan

Kurikulum 2013 mencanangkan pelajaran bahasa Indonesia berbasis teks. Teks dalam Kurikulum 2013 diperinci ke dalam jenis teks deskripsi, cerita, prosedur, laporan, puisi, surat, literasi

Corresponding author.

E-mail addresses: [Gsusanti91@yahoo.com](mailto:Gsusanti91@yahoo.com) (Evi Susanti Br. Ginting)<sup>1</sup>[madw.sutama@undiksha.ac.id](mailto:madw.sutama@undiksha.ac.id) (I Made Utama)

eksplanasi, tanggapan, drama, iklan, persuasi, diskusi, dan lain-lain. Semua jenis teks itu dapat dikelompokkan dalam teks cerita, teks faktual, dan teks tanggapan. Setiap bab pembahasan akan merinci pembelajaran teks dan beberapa diantaranya adalah jenis teks yang baru dalam pembelajaran bahasa Indonesia salah satu adalah teks cerita fantasi. Teks cerita fantasi merupakan bagian dari teks cerita. Tujuan akhir dari pembelajaran ini adalah dapat menelaah struktur dan kebahasaan teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca dan didengar dan menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa (Silabus SMP, 2016:10).

Kenyataan yang ditemukan, pembelajaran bahasa Indonesia pada materi menulis menjadi pembelajaran dengan kesulitan yang tinggi. Salah satu ranah menulis tersebut adalah menulis teks cerita fantasi. Sebagai salah satu bentuk cerita yang baru dan dengan model yang sedikit di Indonesia. Teks cerita fantasi juga memiliki kemiripan dengan beberapa ciri dan isi contoh cerita lainnya seperti cerita fabel, cerita rakyat (legenda) dan cerpen sehingga pembelajaran teks cerita fantasi membutuhkan kesiapan belajar khusus dan kejelian dalam memahami ragam cerita. Kelemahannya juga terdapat dari kegiatan yang panjang tersebut dengan proses yang berat tetapi hasilnya hanya diapresiasi sebatas nilai oleh guru.

Kenyataan ini juga peneliti temui saat menjadi guru PPL SMP N 1 Singaraja menunjukkan bahwa guru pada umumnya belum menerapkan pembelajaran yang inovatif, kurangnya wawasan tentang perkembangan cerita fantasi yang lebih banyak dipublikasikan melalui film, model cerita fantasi yang disungguhkan kurang kontekstual dengan zaman perkembangan peserta didik sehingga kurang menumbuhkan motivasi siswa untuk menulis cerita fantasi merupakan kelemahan yang ditemukan. Hasil pembelajaran teks juga tidak memenuhi struktur dan ciri teks tersebut. Hasil awal menulis cerita fantasi oleh 30 siswa kelas VII A 1 SMP N 1 Singaraja ditemukan bahwa, rata-rata hasil 62 dengan KKM 78 dengan keterangan empat orang siswa yang nilainya di atas KKM (1,3%). Hasil penulisan awal juga ditemukan bahwa 33 % peserta didik menghasilkan karya yang bukan cerita fantasi tetapi berbentuk fabel dan cerita pendek. Sehingga hasil analisis dari kondisi siswa ditemukan yang menjadi kesulitan dalam menulis cerita fantasi yaitu 1) Kurangnya motivasi menulis cerita fantasi karena model yang kurang kontekstual, 2) Kurangnya pemahaman siswa mengenai isi cerita fantasi, 3) Kurangnya kreativitas dalam penulisan cerita fantasi, 4) Kurangnya pemahaman mengenai struktur dan ciri kebahasaan cerita fantasi, serta 5) Lemahnya penulisan sesuai dengan EBI. Kegiatan menulis tidak diimbangi dengan praktik dan lebih berpusat pada hasil bukan pada proses menulis serta hasilnya yang tidak dipublikasikan bahkan tidak diapresiasi. Hal lain yang memengaruhi lemahnya kegiatan pembelajaran menulis teks adalah guru yang lemah dalam menentukan model pembelajaran dan media pembelajaran yang kontekstual kepada siswa. Hal-hal tersebut merupakan suatu bentuk kelemahan dalam pembelajaran pada kegiatan menulis.

Cerita fantasi adalah cerita fiksi bergenre fantasi (dunia imajinatif yang diciptakan penulis). Pada cerita fantasi hal yang tidak mungkin dijadikan biasa. Tokoh dalam latar diciptakan penulis tidak ada di dunia nyata atau modifikasi dunia nyata. Tema fantasi adalah *majic*, supernatural atau futuristik (Harsiati, Titik, dkk. 2016:50). Menurut Kosasih (2016: 50) cerita fantasi merupakan salah satu genre cerita yang sangat penting untuk melatih kreativitas. Berfantasi secara aktif bisa mengasah kreativitas. Sejalan dengan pendapat di atas Nurgiantoro (2005:297) mengatakan bahwa cerita fantasi adalah cerita yang derajat kebenarannya diragukan. Apa yang dikisahkan dalam cerita itu kurang masuk akal, paling tidak pada bagian-bagian tertentu. Hal itu dapat disebabkan oleh tokoh-tokoh cerita yang ditampilkan tidak hanya manusia saja, melainkan juga tokoh yang diambil dari dunia lain seperti makhluk halus, dewa-dewi, manusia mini, raksasa, naga bersayap, atau tokoh-tokoh lain yang tidak dijumpai di dunia realitas. Tokoh-tokoh tersebut kemudian dapat berinteraksi dengan manusia biasa. Cerita fantasi juga dapat dibagi kedalam beberapa jenis. Pembagiannya dapat dikategorikan dengan dua sudut pandang yaitu dari sudut pandang berdasarkan kesesuaian dengan kehidupan nyata dan berdasarkan latar. Jenis cerita fantasi berdasarkan kesesuaiannya dalam kehidupan nyata ada dua kategori fantasi total dan fantasi sebagian (irisan). Pertama, kategori cerita fantasi total berisi fantasi pengarang terhadap objek/tertentu. Pada cerita kategori ini semua yang terdapat pada cerita semua tidak terjadi dalam dunia nyata. 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. Berdasarkan latar cerita, cerita fantasi 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, dkk., 2016:52-53). Adapun struktur cerita fantasi menurut Kosasih (2016: 66) adalah orientasi, komplikasi, dan resolusi. Sesuai dengan

pendapat di atas dalam buku pegangan siswa berdasarkan buku kurikulum 2013 edisi revisi 2016 struktur teks cerita fantasi di antaranya terdiri dari orientasi, komplikasi, resolusi. Orientasi merupakan pengenalan pada bagian awal cerita yang biasanya berisi tentang pengenalan tokoh dan latar. Ciri orientasi adalah pengenalan tokoh, latar, watak tokoh, dan konflik. Komplikasi merupakan bagian timbulnya masalah hingga masalah memuncak. Ciri komplikasi yaitu berisi hubungan sebab akibat sehingga muncul masalah hingga masalah itu memuncak. Resolusi adalah proses penyelesaian masalah. Ciri resolusi adalah berisi penyelesaian masalah dari konflik yang terjadi. Bagian ini biasanya terdapat pada akhir dari sebuah cerita (Harsiati, dkk., 2016:62-63). Menulis cerita fantasi juga memiliki langkah-langkah bagian mulai dari merencanakan sampai menulis. Bagian merencanakan memiliki langkah-langkah berikut 1) Menemukan ide penulisan 2) Penggalan ide cerita fantasi dari membaca 3) Membuat rangkaian peristiwa 4) Mengembangkan cerita fantasi 5) menentukan tema 6) menentukan latar 7) menulis deskripsi tokoh-tokoh 8) menulis sinopsis/ringkasan cerita dari awal sampai akhir. Setelah selesai bagian merencanakan hal yang dilakukan selanjutnya adalah mengembangkan produk, memberi judul yang menarik, menelaah untuk merevisi, memublikasikan.

Pembelajaran menulis teks cerita fantasi membutuhkan pemahaman yang benar dalam memilah definisi, materi, model, media yang tepat dalam pembelajaran, berhubung karena kebaruan teks tersebut dan kemiripannya dengan teks cerita lainnya. Selain itu mengikuti perkembangan cerita fantasi baik yang berupa buku (cetak) maupun dalam bentuk film akan sangat membantu siswa dalam menemukan ide dan membatasi pengembangan cerita fantasi sehingga guru sebagai fasilitator siswa juga dapat memotivasi dan membuka wawasan siswa tentang dampak dari tulisan cerita fantasi tidak sekadar pada fokus hiburan tetapi juga memberi pesan moral. Berdasarkan hal tersebut maka pengelolaan kelas yang terstruktur dan jelas, sangat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Model pembelajaran inovatif dan dibantu dengan media yang kontekstual dengan zaman perkembangan siswa merupakan salah satu tawaran solusi yang dapat mewujudkan pengelolaan kelas yang baik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang mengutamakan pengembangan kemampuan berpikir siswa dan memiliki jangka waktu dalam pencapaiannya. Kerja proyek memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan (*problem*) yang sangat menantang dan menuntut siswa untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara mandiri Thomas dkk (dalam Wena, 2011:144). Gaer (dalam Wena, 2011:145) juga berpendapat bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah model pembelajaran yang inovatif dan lebih menekankan pada belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan kompleks. Menurut Ditjen Dikdasmen pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang besar untuk memberi pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Model pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran kontekstual yang berlandaskan konstruktivisme yang merupakan pembaruan terhadap pembelajaran tradisional selama ini yang lebih bercorak behaviorisme/ strukturalisme (Komalasari, 2011:18). Model pembelajaran berbasis proyek membantu siswa dalam menulis cerita fantasi, dengan tahap yang terencana dengan baik, siswa dengan mudah mengamati dan menuliskan setiap hal-hal yang harus diperhatikan dalam menulis laporan perencanaan. Langkah-langkah dalam proses pembelajaran proyek 1) penentuan proyek 2) perencanaan langkah-langkah penyelesaian proyek 3) penyusunan jadwal pelaksanaan proyek 4) penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring guru 5) penyusunan laporan dan prestasi/ publikasi hasil proyek 6) Evaluasi proses dan hasil proyek. Model pembelajaran berbasis proyek juga dapat dikolaborasi aplikasinya dengan media gambar guna memaksimalkan pengetahuan dan wawasan siswa mengenai isi dan esensi dari sebuah cerita fantasi.

Menurut Gagne (dalam Sadiman, 2007:6) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Selain itu media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Media adalah alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa untuk belajar. Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya, salah satunya adalah media visual yaitu media gambar. Di antara media pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana (Sadiman, 1986: 29) Fungsi utama media adalah sebagai alat bantu pengajaran yang mampu mempengaruhi keadaan iklim kelas dan lingkungan belajar yang efektif. Menurut Zulkifly (Resmini, 2008 : 208) bahwa media dapat berfungsi sebagai sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Hidayat dan Rahmina (Resmini, 2008 : 208) mengemukakan fungsi media sebagai berikut (a) sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi belajar yang efektif, (b) sebagai bagian integral dari keseluruhan situasi belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, (c) alat peraga yang mengacu kepada tujuan pengajaran, (d) sebagai pelengkap suatu proses

belajar mengajar untuk menarik perhatian siswa, (e) untuk mempercepat dan memperlancar jalannya pengajaran, sehingga siswa mudah untuk memahami, (f) untuk meningkatkan hasil dan mutu belajar. Menurut Arsyad (Resmini, 2008: 210) prinsip-prinsip penggunaan media gambar/foto, diuraikan sebagai berikut: (a) kesederhanaan mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu media visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa untuk menangkap dan memahami pesan yang disajikan media visual tersebut. Teks yang menyertai bahan visual harus dibatasi. Kalimat-kalimatnya juga harus ringkas, tetapi padat dan mudah dimengerti. (b) keterpaduan mengacu kepada hubungan yang terdapat diantara elemen-elemen media visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan, sehingga media visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal dan dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya. (c) penekanan, konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting. (d) keseimbangan bentuk atau pola yang dipilih, sebaiknya memberikan persepsi keseimbangan, meskipun tidak seluruhnya simetris. Pengembangan media visual memerlukan daya imajinasi yang lebih tinggi. (e) bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karena itu pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu di perhatikan.

Pembelajaran menulis cerita fantasi dengan menggunakan media gambar cukup efektif, terbukti pada penelitian yang dilakukan Otang Kurniawan dan Jismulaf melalui penelitiannya berjudul "Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Riau" membuktikan bahwa nilai rata-rata pada kondisi awal adalah 60,58 menjadi 70,9 di akhir siklus I dan akhir siklus II rata-rata nilai meningkat 75,75. Peneliti lain juga menunjukkan hal yang serupa yakni untuk penggunaan model pembelajaran berbasis proyek terhadap menulis yaitu oleh Sudyana dengan judul "Peningkatan Kemampuan Menulis Melalui Model *Project Based Learning* pada Peserta Didik Kelas VII D SMP Negeri 1 Tumi Jajar Tahun Pelajaran 2015/2016." Hasil yang ditemukan bahwa pada pra siklus peserta didik memperoleh nilai rata-rata 66,57 dan peserta didik yang mencapai KKM 12,50%, siklus I nilai rata-rata 73,57 dan peserta didik yang mencapai KKM 18,75%, siklus II nilai rata-rata 80,28 dan peserta didik yang mencapai KKM 25%, siklus III nilai rata-rata 89,89 dan peserta didik yang mencapai KKM 84,38% (2017:3).

Tujuan penelitian yang tepat berdasarkan rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut 1) Untuk mengetahui peningkatan hasil pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media gambar dapat meningkatkan kemampuan menulis teks cerita fantasi pada siswa kelas VII A 1 SMP N 1 Singaraja 2) Untuk mengetahui langkah-langkah penerapan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media gambar dapat meningkatkan kemampuan menulis teks cerita fantasi pada siswa kelas VII A 1 SMP N 1 Singaraja 3) Untuk mengetahui respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media gambar dapat meningkatkan kemampuan menulis teks cerita fantasi pada siswa kelas VII A 1 SMP N 1 Singaraja.

Secara umum penelitian ini berfokus pada proses menulis cerita fantasi sebagai suatu teks baru dan karya original siswa. Menulis cerita fantasi pada hakikatnya sama dengan menulis kreatif sastra. Menulis kreatif sastra adalah pengungkapan gagasan, perasaan, kesan, imajinasi, dan bahasa yang dikuasai seseorang dalam bentuk karangan. Tulisan yang termasuk kreatif berupa puisi, fiksi, dan nonfiksi, Perey (dalam Oktavianti, 2009:27). Sependapat dengan Perey, Elbow mengatakan bahwa *what is usually called "creative writing"-poems, stories, novels...The important poin is that you should exploit both intuition and conscious control, whichever kind of writing you are doing, (1998:11)*. Hal paling penting dalam menulis kreatif adalah penulis harus menggunakan intuisi, gerak hati dan kesadarannya mengontrol dalam menghasilkan jenis tulisan apapun, atau jangan terlalu hanyut pada emosi semata, sekalipun yang dihasilkan adalah sastra, yang sepenuhnya ungkapan hati penulisnya.

## 2. Metode

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, yang terdiri dari rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi atau evaluasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII A 1 SMP Negeri 1 Singaraja, berjumlah 30 orang dengan rincian 15 orang putra dan 15 orang putri. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini ada tiga data yaitu : 1) Data mengenai peningkatan kemampuan menulis laporan hasil percobaan siswa dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek. 2) Data mengenai langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis proyek dan 3) Data mengenai respons siswa. Data-data tersebut akan dikumpulkan dengan teknik Tes,

observasi dan angket. 1) Tes adalah alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran penilaian (Agung, 2004:66). Tes digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi (Arikunto, 2006:223). Dalam penelitian ini, tes dipergunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menulis laporan hasil percobaan. Data yang dikumpulkan dengan menggunakan metode tes ini adalah data kemampuan menulis teks laporan hasil percobaan oleh siswa dengan model pembelajaran berbasis proyek. Dalam pelaksanaan tes ini, siswa diberikan sesi untuk melakukan percobaan lalu menuliskannya sebagai tugas dan hasil berkelompok, dan untuk penilaian kemampuan menulis secara mandiri guru menampilkan video sebuah percobaan dan siswa secara mandiri menuliskan laporan hasil percobaannya berdasarkan video yang ditampilkan guru. 2) Observasi adalah data yang dikumpulkan berdasarkan item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Data yang dikumpulkan dengan metode observasi ini adalah data tentang aktivitas siswa tentang kemampuan menulis laporan hasil percobaan dalam proses belajar-mengajar. Data yang dikumpulkan dengan metode ini tidak hanya aktivitas siswa, tetapi juga aktivitas guru dalam mengajar di kelas. Metode pengumpulan data dengan metode observasi ini menggunakan instrumen pedoman observasi. Dan 3) Kuesioner atau angket berupa daftar pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan data yang dicari dan nantinya diserahkan pada responden (Keraf, 2004:182). Data yang dikumpulkan dengan metode angket atau kuesioner ini adalah data mengenai respon siswa. Metode kuesioner/angket ini menggunakan instrumen pedoman kuesioner/angket. Kuesioner dalam penelitian ini menggunakan model Skala Lima yang terdiri atas delapan (8) item. Setiap item memiliki skor maksimal lima (5) dan skor minimal satu (1). Berikut ini adalah contoh format pedoman kuesioner.

Kriteria yang digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan menulis teks laporan hasil percobaan, didasarkan pada struktur dan ciri kebahasaan.

Tabel 1. Format Kriteria Penilaian Kemampuan Menulis Cerita Fantasi

No	Aspek	Unsur	Skor Maksimal
1	Struktur Teks Cerita Fantasi	Judul	6
		Orientasi	9
		Komplikasi	18
		Resolusi	12
2	Unsur Kebahasaan Cerita Fantasi	Penulisan sesuai EBI	12
		Penggunaan kata ganti/ nama	3
		Penggunaan kata mencecap panca indra untuk penggambaran latar	3
		Penggunaan makna khusus/ makna kias	3
		Penggunaan ungkapan keterkejutan	3
		Penggunaan kata hubung	3
		Ketepatan menulis dialog	3
		3	Isi Teks Cerita Fantasi
Orisinalitas Ide	5		
Jenis Karya	5		
Kreativitas Pengembangan Cerita	10		
<b>Jumlah Skor Maksimal</b>			<b>100</b>

Dari kriteria penilaian kemampuan menulis cerita fantasi di atas, skor diperoleh dari penjumlahan seluruh nilai yang dicapai siswa. Nilai rata-rata yang dicapai siswa digunakan suatu sistem pedoman konversi dengan skala seratus.

Tabel 02 Pedoman Konversi

Skor	Kategori
90-100	Sangat baik
80-90	Baik
70-80	Cukup
≤ 70	Kurang

Diadaptasi dari buku *Evaluasi Program Pendidikan* (Arikunto, 2008:19)

Berdasarkan pedoman penilaian di atas, siswa dikatakan tuntas dalam menguasai materi jika nilai yang didapatkan oleh individu minimal 78. Hal ini sesuai dengan KKM (kriteria ketuntasan minimal) yang ditetapkan di SMP Negeri 1 Singaraja. Secara klasikal siswa dikatakan tuntas apabila 75% dari

keseluruhan jumlah siswa memperoleh nilai 78 ke atas. Adapun kriteria keberhasilan siswa itu diperoleh dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Ketuntasan belajar individu} = \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \quad (1)$$

$$\text{Ketuntasan belajar klasikal} = \frac{\text{jumlah siswa yang memperoleh nilai} \geq \text{KKM}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100 \quad (2)$$

Kuesioner penelitian ini menggunakan model skala likert lima yang terdiri atas delapan item. Berikut ini adalah kriteria respon siswa.

Tabel 03 Kriteria Respon Siswa

Skor	Kriteria
$X > Mi + 1,5SDi$	Sangat Positif
$Mi + 0,5SDi < X < Mi + 1,5SDi$	Positif
$Mi - 0,5SDi < X < Mi + 0,5SDi$	Cukup Positif
$Mi - 1,5SDi < X < Mi - 0,5SDi$	Kurang Positif
$X < Mi - 1,5SDi$	Sangat kurang Positif

(Adaptasi dari Nurkencana dalam Wulandari 2007)

Keterangan:

Mi : Mean ideal

Mi diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Mi = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimum ideal})$$

SDi : Standar Deviasi ideal

SDi diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut,

$$SDi = \frac{1}{3} (Mi)$$

Dalam angket dapat kita lihat skor maksimal adalah 40 dan skor minimal adalah 8. Dengan rumusan di atas selanjutnya dapat ditentukan Mi dan SDi sebagai berikut.

$$Mi = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimum ideal})$$

$$Mi = \frac{1}{2} (40 + 8) = 24$$

$$SDi = \frac{1}{3} (24) = 8$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, hasil yang diperoleh dapat dikonversikan.

Tabel 04 Pedoman Konversi Respon Siswa

Skor	Kriteria
$X > 36$	Sangat Positif
$28 < X < 36$	Positif
$20 < X < 28$	Cukup Positif
$12 < X < 20$	Kurang Positif
$X < 12$	Sangat Kurang Positif

Siswa dianggap berhasil jika jumlah siswa yang memiliki respon positif lebih banyak daripada jumlah siswa yang memiliki respon sangat kurang positif. Dengan kata lain, siswa dianggap berhasil apabila 85% dari jumlah siswa memberikan respon positif. Jika hal tersebut dicapai, penelitian dapat dihentikan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Setelah melakukan siklus I dengan menggunakan model berbasis proyek berbantuan media gambar. Diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 05 Data Hasil Belajar Keterampilan Menulis Cerita Fantasi

Jumlah Peserta Didik	Krite-ria	Predikat	Presentase (%)	Keterangan
----------------------	-----------	----------	----------------	------------

1	Sa-ngat Baik	A	3,3 %	
4	Baik	B	13,4%	13 orang
12	Cukup	C	40 %	(43,33%) tuntas
13	Kurang	D	43,3%	17 orang (56,67 %) belum tuntas
<b>30</b>			<b>100 %</b>	

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa, peserta didik yang berada pada kriteria sangat baik 1 orang (3,3 %), baik 4 orang (13,4%), cukup 12 orang (40%), dan kurang 13 orang (43,3%). Rata-rata nilai hasil belajar keterampilan menulis teks tanggapan kritis secara klasikal dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum X}{N} \\ &= \frac{2174}{30} \\ &= 72,46\end{aligned}$$

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar keterampilan menulis teks tanggapan kritis pada siklus I secara klasikal yaitu 72,46 berada pada 70-80 dengan kriteria cukup atau predikat C dan belum memenuhi ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 85%. Respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan media gambar untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi menunjukkan respons yang positif dengan perolehan rata-rata respons siswa sebesar 34,87. Skor rata-rata respons siswa diperoleh dengan cara sebagai berikut.

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum X}{N} \\ &= \frac{1048}{30} \\ &= 34,87\end{aligned}$$

Berdasarkan rata-rata respons siswa secara keseluruhan yang berjumlah 34,87 tersebut menunjukkan bahwa respons siswa tergolong positif sesuai dengan pedoman konversi yang digunakan. Artinya siswa setuju dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan media gambar dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII A 1 SMP N 1 Singaraja.

Setelah melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II, hasil belajar siswapun menagalmi peningkatan yang signifikan. Lebih lengkap akan ditunjukkan pada tabel dibawah ini.

**Tabel Data Hasil Belajar Keterampilan Menulis Cerita Fantasi**

Jumlah Peserta Didik	Krite-ria	Predikat	Presentase (%)	Keterangan
2	Sa-ngat Baik	A	6,67 %	26 orang (86,67%)
17	Baik	B	56,67 %	Tuntas
7	Cukup	C	23,33 %	4 orang (13,33%)
4	Kurang	D	13,33 %	Tidak tuntas
<b>30</b>			<b>100 %</b>	

Berdasarkan tabel dapat dijelaskan bahwa, peserta didik yang berada pada kriteria sangat baik 2 orang (6,67 %), baik 17 orang (56,57 %), dan cukup 7 orang (23,33%), dan kurang 4 orang (13,33%). Rata-rata nilai hasil belajar keterampilan menulis teks tanggapan kritis secara klasikal dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

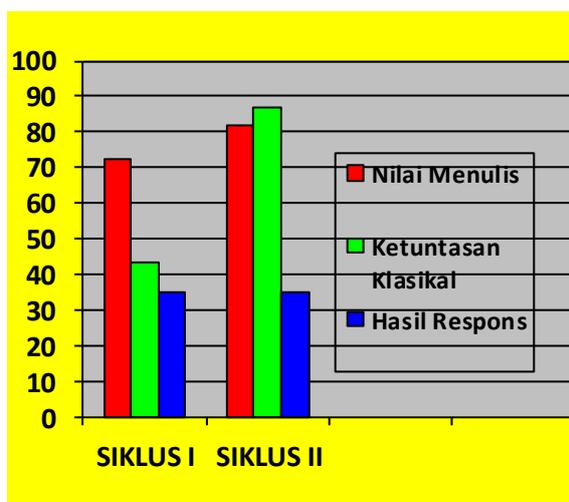
$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum X}{N} \\ \bar{X} &= \frac{2453}{30} \\ &= 81,76\end{aligned}$$

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar kompetensi sikap pada siklus II secara klasikal yaitu 81,76 berada pada 80-90 dengan kriteria baik atau predikat B dengan ketuntasan belajar klasikal 86,67% sudah memenuhi standar ketuntasan klasikal minimal yakni 85 %. Respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan media gambar untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi pada siklus II menunjukkan respons yang positif dengan perolehan rata-rata respons siswa sebesar 34,9 . Skor rata-rata respons siswa diperoleh dengan cara sebagai berikut.

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum X}{N} \\ \bar{X} &= \frac{1047}{30} \\ &= 34,9\end{aligned}$$

Berdasarkan rata-rata respons siswa secara keseluruhan yang berjumlah 34,9 tersebut menunjukkan bahwa respons siswa tergolong positif sesuai dengan pedoman konversi yang digunakan. Artinya siswa setuju dengan penerapan model pembelajaran berbasis masalah dan bantuan media gambar pada siklus II dapat lebih meningkatkan keterampilan mereka menulis cerita fantasi.

Berdasarkan hasil di atas diperoleh simpulan bahwa pada siklus I nilai rata-rata siswa mencapai 72,46 dengan ketuntasan klasikal 43,33% serta angket respon berjumlah 34,87 yang menunjukkan respon positif. Siklus II nilai rata-rata siswa mencapai 81,76 dan ketuntasan klasikal 86,67% serta angket respon berjumlah 34,9 yang menunjukkan respon positif. Berdasarkan hasil di atas maka menulis cerita fantasi dengan model pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan media gambar efisien dilaksanakan serta berdasarkan penelitian di atas mengalami peningkatan nilai 9,3. Lebih jelasnya data berikut disajikan dalam bentuk grafik di bawah ini.



**Gambar 01**  
**Grafik Hasil Penelitian Siklus I dan II**

Bedasarkan hasil penelitian yang sudah dijabarkan sebelumnya, didapat terdapat peningkatan kemampuan menulis cerita, hal tersebut tidak terlepas dari penerapan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media gambar. Dengan penerapan model pembelajaran ini akan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, nyaman tentunya lebih bermakna.

Pertama model pembelajaran berbasis proyek adalah salah satu model inovatif yang berpusat pada siswa yang pendekatannya adalah konstruktivisme. Dimana siswa belajar untuk menemukan dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Model pembelajaran ini menuntut siswa untuk lebih aktif untuk memecahkan masalah. Pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah model pembelajaran yang inovatif dan lebih menekankan pada belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan kompleks. Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi besar untuk memberi pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa, Gaer (dalam Wena, 2011:145). Model pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran kontekstual yang berlandaskan konstruktivisme yang merupakan pembaruan terhadap pembelajaran tradisional yang lebih bercorak behaviorisme/ strukturalisme Ditjen Dikdasmen (dalam Komalasari 2011:18). pembelajaran berbasis proyek membentuk, mengembangkan, melibatkan pengetahuan, keterampilan, dan karakter siswa sehingga dapat membentuk peserta didik yang cerdas, berkarakter dan tentunya mempunyai keterampilan. (Adawiah, Sumiati dan Alimin, 2014). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek didasarkan pada masalah yang dihadapi oleh siswa dalam kehidupannya sehari-hari dan tentunya hal ini akan berdampak pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa akan lebih menarik serta lebih memungkinkan untuk menyelesaikan masalah dengan menggunakan proyek. Dari hasil temuan yang dilakukan oleh Arif, dkk. (2015) menyatakan model berbasis masalah mempunyai kelebihan dibandingkan dengan model yang lain yaitu; 1) Model ini mendorong atau memotivasi siswa untuk menyelesaikan masalah melalui kegiatan proyek; 2) siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran; 3) kinerja siswa lebih sistematis; 4) siswa mempunyai kebebasan untuk bersaing dalam berkarya dan menyelesaikan proyek; 5) siswa dapat mengembangkan kemampuan untuk bersaing menghasilkan produk yang terbaik; dan 6) siswa menjadi lebih mandiri dan bertanggungjawab dengan apa yang dia buat.

Kedua Media gambar adalah media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dengan gambar-gambar. Media gambar merupakan media yang sederhana, mudah dalam pembuatannya, dan ditinjau dari pembiayaannya termasuk media yang murah harganya. (Nana dkk. 2001:68). Gambar pada dasarnya membantu mendorong para siswa dan dapat membangkitkan minatnya pada pelajaran. Membantu mereka dalam kemampuan berbahasa, kegiatan seni, dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis dan menggambar serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi bacaan dari buku teks (Sadiman, dkk, 1996:6). Media gambar dapat mengembangkan elaborasi yang menarik tentang struktur atau organisasi suatu hal, sehingga juga memperkuat ingatan. Media gambar dapat menumbuhkan minat siswa dan memperjelas hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata. Untuk memperoleh kemanfaatan yang sebesar-besarnya dalam penggunaan media gambar dalam pembelajaran ini, maka ia haruslah dirancang dengan sebaik-baiknya. Fungsi utama media adalah sebagai alat bantu pengajaran yang mampu mempengaruhi keadaan iklim kelas dan lingkungan belajar yang efektif. Menurut Zulkifly (Resmini, 2008 : 208) bahwa media dapat berfungsi sebagai sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Hidayat dan Rahmina (Resmini, 2008 : 208) mengemukakan fungsi media sebagai berikut (a) sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi belajar yang efektif, (b) sebagai bagian integral dari keseluruhan situasi belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, (c) alat peraga yang mengacu kepada tujuan pengajaran, (d) sebagai pelengkap suatu proses belajar mengajar untuk menarik perhatian siswa, (e) untuk mempercepat dan memperlancar jalannya pengajaran, sehingga siswa mudah untuk memahami, (f) untuk meningkatkan hasil dan mutu belajar. Menurut Arsyad (Resmini, 2008: 210) prinsip-prinsip penggunaan media gambar/foto, diuraikan sebagai berikut: (a) kesederhanaan mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu media visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa untuk menangkap dan memahami pesan yang disajikan media visual tersebut. Teks yang menyertai bahan visual harus dibatasi. Kalimat-kalimatnya juga harus ringkas, tetapi padat dan mudah dimengerti. (b) keterpaduan mengacu kepada hubungan yang terdapat diantara elemen-elemen media visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan, sehingga media visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal dan dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya. (c) penekanan, konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting. (d) keseimbangan bentuk atau

pola yang dipilih, sebaiknya memberikan persepsi keseimbangan, meskipun tidak seluruhnya simetris. Pengembangan media visual memerlukan daya imajinasi yang lebih tinggi. (e) bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karena itu pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu di perhatikan.

Pembelajaran menulis cerita fantasi dengan menggunakan media gambar cukup efektif, terbukti pada penelitian yang dilakukan Otang Kurniawan dan Jismulaf melalui penelitiannya berjudul "Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Riau" membuktikan bahwa nilai rata-rata pada kondisi awal adalah 60,58 menjadi 70,9 di akhir siklus I dan akhir siklus II rata-rata nilai meningkat 75,75. Peneliti lain juga menunjukkan hal yang serupa yakni untuk penggunaan model pembelajaran berbasis proyek terhadap menulis yaitu oleh Sudyana dengan judul "Peningkatan Kemampuan Menulis Melalui Model *Project Based Learning* pada Peserta Didik Kelas VII D SMP Negeri 1 Tumi Jajar Tahun Pelajaran 2015/2016." Hasil yang ditemukan bahwa pada pra siklus peserta didik memperoleh nilai rata-rata 66,57 dan peserta didik yang mencapai KKM 12,50%, siklus I nilai rata-rata 73,57 dan peserta didik yang mencapai KKM 18,75%, siklus II nilai rata-rata 80,28 dan peserta didik yang mencapai KKM 25%, siklus III nilai rata-rata 89,89 dan peserta didik yang mencapai KKM 84,38% (2017:3).

Berdasarkan jbaran hasil penelitian serta pendapat dari beberapa ahli dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media gambar dapat meningkatkan kemampuan menulis fantasi. Dengan model ini siswa akan lebih terpacu untuk mengerjakan sebuah proyek yang diberikan dengan kelebihan model pembelajaran berbasis proyek dan kelebihan media gambar membuat suasana lebih menyenangkan tentunya hal itu juga merubah suasana kelas lebih nyaman dan secara tidak langsung akan menumbuhkan rasa nyaman, dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang berdampak pada kemampuan menulis fantasi.

#### 4. Simpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII A 1 di SMP Negeri 1 Singaraja meningkat dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan berbantuan media gambar.

Berdasarkan simpulan di atas, dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut: 1. Diharapkan kepada para peserta didik yang dijadikan subjek penelitian selanjutnya lebih memperhatikan dan memahami pembelajaran yang diberikan, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. 2. Kepada guru bahasa Indonesia dapat mengaplikasikan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media gambar pada pembelajaran menulis cerita fantasi karena dapat meningkatkan keterampilan menulis. 3. Bagi sekolah agar dijadikan pedoman dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi pembelajaran menulis cerita fantasi. 4. Bagi peneliti lain yang akan mengadakan penelitian dapat mengaplikasikan model pembelajaran berbasis proyek sesuai dengan materi yang akan diberikan. dan 5. Bagi peneliti jika meneliti dengan model, media dan materi yang sama akan lebih baik karya siswa dijadikan antologi bersama dari pada sekedar nilai saja.

#### Daftar Rujukan

- Baidowi, Arif, Sumarmi, dan Achmad Amirudin. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Geografi Siswa SMA. *JURNAL PENDIDIKAN GEOGRAFI*, Th. 20, No.1, Jan 2015. <http://journal.um.ac.id/index.php/pendidikan-geografi/article/view/5011/1765>.
- Elbow, Peter. 1998. *Writing With Power Techniques for Mastering The Writting Process*. New York: Oxford University Press.
- Foss, Patrick, dkk. 2012. *Project-Based Learning Activities fot Short-Term Intensive English Program*. Oregon: Nortwest Regional Educational Laboratoty.
- Harsiati, Titik, Agus Trianto, dan E, Kosasih. 2016. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kemendikbud. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Kemendikbud. 2013. *Materi Pelatihan Implemetasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Buku Siswa Bahasa Indonesia Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.

- Kurniawan, Otang dan Jismulatif. *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Riau*. Jurnal Unri: Riau
- Ngalimun. 2013. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BFFE-Yogyakarta.
- Nurgiyantoro. 2005. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nurgiyantoro. 2012. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Prenada Media Grub.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana.
- Sayutti, Suminto A. 2000. *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Gama
- Sudyana. 2017. Peningkatan Kemampuan Menulis Melalui Model *Project Based Learning* pada Peserta Didik Kelas VII D SMP Negeri 1 Tumi Jajar Tahun Pelajaran 2015/2016. Unila: Lampung (diunduh pada 6:00 WITA 8 Oktober 2017 <http://digilib.unila.ac.id/26516/3/TESES%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf>)
- Rabiatul Adawiah, )Sumiati Side, dan Alimin, 2014. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas MS SMAN 3 Lau Maros (Studi pada Materi Pokok Kesetimbangan Kimia). *Jurnal Chemica Vo/*. 15 Nomor 2 Desember 2014, 66 – 76. <http://ojs.unm.ac.id/chemica/article/download/4593/2638>.
- Wena, Made. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.