



**KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN MENCERITAKAN
KEMBALI TEKS CERITA FANTASI DENGAN MODEL
QUANTUM TEACHING TIPE TANDUR DAN MODEL
KREATIF-PRODUKTIF BERDASARKAN GAYA BELAJAR
PADA PESERTA DIDIK
KELAS VII**

TESIS

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Magister Pendidikan Bahasa Indonesia**

Oleh

Elly Astika Istiqomah

0202516015

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis dengan judul "Keefektifan Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Cerita Fantasi dengan Model *Quantum Teaching* tipe TANDUR dan Model Kreatif Produktif Berdasarkan Gaya Belajar pada Peserta Didik Kelas VII SMP" karya,

nama : Elly Astika Istiqomah

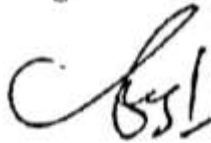
NIM : 0202516015

Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian tesis.

Semarang Desember 2019

Pembimbing I



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.

NIP. 196008031989011001

Pembimbing II



Dr. Wagiran, M.Hum

NIP. 196703131993031002

PENGESAHAN UJIAN TESIS

Tesis dengan judul "Keefektifan Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Cerita Fantasi dengan Model *Quantum Teaching* Tipe TANDUR dan Model Kreatif Produktif Berdasarkan Gaya Belajar pada Peserta Didik Kelas VII" karya,

nama : Elly Astika Istiqomah

NIM : 0202516015

Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

telah dipertahankan dalam sidang panitia ujian tesis Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang pada hari Kamis, tanggal 6 Februari 2020.

Semarang, Februari 2020

Panitia Ujian



Ketua,
Prof. Dr. Ida Zulacha, M. Hum.
NIP 497001091994032001

Penguji I,

Dr. Mukh Doyin, M. Si.
NIP 196506121994121001

Sekretaris,

Dr. Hari Bakti Mardikantoro, M. Hum.
NIP 196707261993031004

Penguji II,

Dr. Wagiran, M. Hum.
NIP 196703131993031002

Penguji III,

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum

NIP 196008031989011001

PERNYATAAN

Dengan ini, saya

nama : Elly Astika Istiqomah

NIM : 0202516015

program studi : Pendidikan Bahasa Indonesia (S2)

menyatakan bahwa tesis berjudul *Keefektifan Pembelajaran Menceritakan Kembali Cerita Fantasi dengan Model Quantum Teaching Tipe Tandur dan Model Kreatif-Produktif Berdasarkan Gaya Belajar Pada Peserta Didik Kelas Vii* ini benar-benar karya saya sendiri bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang atau pihak lain yang terdapat dalam tesis ini telah dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini, saya secara pribadi siap menanggung resiko/sanksi hukuman yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, Januari 2020



Elly Astika Istiqomah
NIM. 02002516015

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

1. Pencapaian tujuan pembelajaran dapat dilakukan melalui penerapan model pembelajaran dengan memperhatikan aspek gaya belajar peserta didik.
2. Pembelajaran menceritakan kembali teks cerita fantasi merupakan suatu aktivitas dalam mengekspresikan kreativitas sebuah karya sastra.
3. Menceritakan kembali merupakan sarana komunikasi yang menyenangkan.

Persembahan:

tesis ini penulis persembahkan kepada

Almamater UNNES

ABSTRAK

Istiqomah, Elly Astika. 2019. "Keefektifan Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Cerita Fantasi dengan Model *Quantum Teaching* tipe TANDUR dan Model Kreatif Produktif Berdasarkan Gaya Belajar pada Peserta Didik Kelas VII SMP". *Tesis*. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Program Pascasarjana. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., Pembimbing II Dr. Wagiran, M.Hum.

Kata Kunci: Menceritakan kembali teks cerita fantasi, model *quantum teaching* tipe TANDUR, model kreatif produktif, gaya belajar.

Kegiatan menceritakan kembali teks cerita fantasi merupakan kegiatan berbahasa yang bersifat produktif. Dalam bercerita seseorang melibatkan pikiran, kesiapan mental, kebenaran, perkataan yang jelas sehingga dapat dipahami oleh orang lain. Bercerita merupakan salah satu kebiasaan masyarakat sejak dahulu sampai sekarang. Pembelajaran menceritakan kembali teks cerita fantasi memerlukan adanya penerapan model pembelajaran. Dalam penelitian ini model pembelajaran yang diterapkan adalah model *quantum teaching* tipe TANDUR dan model kreatif produktif.

Penelitian ini bertujuan (1) menjelaskan keefektifan pembelajaran menceritakan kembali teks cerita fantasi dengan model *quantum teaching* tipe TANDUR berdasarkan gaya belajar pada peserta didik kelas VII, (2) menjelaskan keefektifan pembelajaran menceritakan kembali teks cerita fantasi dengan model kreatif produktif berdasarkan gaya belajar pada peserta didik kelas VII, (3) menjelaskan perbedaan keefektifan pembelajaran menceritakan kembali teks cerita fantasi dengan model *quantum teaching* tipe TANDUR dan model kreatif produktif berdasarkan gaya belajar pada peserta didik kelas VII.

Desain penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen. Terdapat tiga variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel terikat berupa menceritakan kembali teks cerita fantasi, variabel bebas berupa model *quantum teaching* tipe TANDUR dan model kreatif produktif, dan variabel moderator berupa gaya belajar peserta didik. Populasi penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII SMP pada tahun ajaran 2018/2019 di Kota Kudus. Metode pemilihan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* (sampel bertujuan) yaitu kelas VII SMP 3 Kudus sebagai kelas eksperimen 1 dan kelas VII SMP 4 Kudus sebagai kelas eksperimen 2. Teknik analisis digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik tes dan nontes. Teknik analisis data menggunakan uji *independent* dan uji anova.

Hasil penelitian ini adalah (1) terdapat keefektifan pembelajaran menceritakan kembali teks cerita fantasi menggunakan model *quantum teaching*

tipe TANDUR berdasarkan gaya belajar pada peserta didik kelas VII bergaya belajar penginderaan. Setelah diberi perlakuan meningkat sebesar 81,53; (2) terdapat keefektifan pembelajaran menceritakan kembali teks cerita fantasi menggunakan model kreatif produktif berdasarkan gaya belajar pada peserta didik kelas VII. Setelah diberi perlakuan meningkat sebesar 83,94; (3) terdapat perbedaan keefektifan pembelajaran menceritakan kembali teks cerita fantasi. Pembelajaran menceritakan kembali teks cerita fantasi dengan model pembelajaran *quantum teaching* tipe TANDUR efektif digunakan pada peserta didik bergaya belajar penginderaan, sedangkan pembelajaran menceritakan kembali dengan model pembelajaran kreatif-produktif efektif digunakan pada peserta didik bergaya belajar intuisi.

Berdasarkan hasil simpulan tersebut disarankan, (1) guru bahasa Indonesia untuk menggunakan model *quantum teaching* tipe TANDUR dan model kreatif produktif dalam pembelajaran menceritakan kembali teks cerita fantasi. Hal ini dimaksudkan untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan. Selain itu perlu memperhatikan aspek gaya belajar sehingga dapat memberi perlakuan kepada peserta didik dengan model yang sesuai; (2) dari hasil penelitian yang diperoleh, perlu adanya penelitian lanjutan terkait beberapa kategori gaya belajar lainnya. Selain penggunaan model pembelajaran jenis lain diperlukan untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam pembelajaran menceritakan kembali teks cerita fantasi; (3) berdasarkan hasil penelitian, para pembuat kebijakan perlu memperhatikan muatan materi pelajaran dan penggunaan model pembelajaran yang sesuai. Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan kurikulum bahasa Indonesia di tingkat SMP lebih baik lagi.

ABSTRACT

Istiqomah, Elly Astika. 2019. "Effectiveness of Retelling Fantasy Story Learning by *Quantum Teaching* model typed TANDUR and Creative Productive Model based on Learning Styles of Seventh Graders of Junior High School" *Thesis Indonesian Language and Education Journal*. Postgraduate School Universitas Negeri Semarang. Advisor I Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., Advisor II Dr. Wagiran, M.Hum.

Keywords: Retelling fantasy story lesson, *quantum teaching* typed TANDUR, creative productive model, learning style

Retelling fantasy story text activity is productive language activity. It involves thought, mental, truth, and clear speech to be understood by other people. Telling is a human habit for longer time ago until present days. Retelling fantasy story text needs existence of learning model implementation. In this research, the implemented learning model was *quantum teaching* typed TANDUR and creative productive model.

This research aims to (1) explain effectiveness of retelling fantasy story by *quantum teaching* typed TANDUR based on learning style on seventh graders of the school, (2) explain effectiveness of retelling fantasy story text by using creative productive model based on seventh graders' learning styles, (3) explain the difference of retelling fantasy story lesson effectiveness by *quantum teaching* model typed TANDUR and creative productive model based on the seventh graders' learning styles.

This research used quasi experimental design. There were three variables in this research. The dependent variable was retelling fantasy story text. The dependent variable was *quantum teaching* typed TANDUR and creative - productive model. The moderating variable was the learners' learning styles. The population of this research was seventh graders of Junior High School in academic year 2018/2019, in Kudus. The sample was selected by *purposive sampling*. It was obtained seventh graders of JHS 3 Kudus as experimental group 1 and seventh graders of JHS 4 Kudus as the experimental group 2. The data analysis technique covered test and non-test analysis. The technique of analyzing data used *independent* test and ANOVA test.

The findings showed that (1) there was effectiveness of retelling fantasy story by using *quantum teaching* model typed TANDUR based on learning styles of the seventh graders of JHS 3 Kudus. Before being intervened, the average score of retelling fantasy story text aspect on sensing typed students was 69.63. After the intervention, it was 83.53. On intuitive typed students, before being intervened, the average score was 69.55. Meanwhile, after being intervened, it improved into 78.09; (2) there was effectiveness of retelling fantasy story by using creative productive model based on learning styles of the seventh graders of

JHS 4 Kudus. Before being intervened, the average score of retelling fantasy story of sensing typed learners was 64.83. Meanwhile, after being intervened, it improved into 74.61. The learning outcome average score of the intuitive typed students before being intervened was 66.14. After being intervened, it improved into 79.86. Based on the calculation by two way ANOVA, it showed that the effective variance hypothesis proved that the average of *quantum teaching* model typed TANDUR with sensing typed learners was 83.53. It could be known that *quantum teaching* learning model typed TANDUR with sensing learning style obtained highest learning outcome averages.

Based on the data analysis, (1) it is suggested for Indonesian language teacher to use *quantum teaching* model typed TANDUR and creative productive model in retelling fantasy story lesson. It was intended to obtain the learning purpose as expected. Furthermore, there is a need to pay attention on learning styles so it could provide appropriate treatment to learners.; (2) from the result, there is a need of further research dealing with several categories of other learning styles. Besides the use of other learning model implementation, there is a need to enrich knowledge and science of Indonesian language learning, especially retelling fantasy story lesson; (3) based on the findings, stakeholders should pay attention on the content of lesson and implement appropriate learning model. This research could be used as reference to develop Indonesian language curriculum at JHS level to be better.

PRAKATA

Segala puji dan syukur kehadirat Allah yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Keefektifan Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Cerita Fantasi dengan Model *Quantum Teaching* tipe TANDUR dan Model Kreatif Produktif Berdasarkan Gaya Belajar pada Peserta Didik Kelas VII SMP”. Tesis ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.

Penulisan ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang telah membantu menyelesaikan penulisan ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan pertama kali kepada para pembimbing: Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum. (Pembimbing I) dan Dr. Wagiran, M.Hum. (Pembimbing II) yang telah berkenan memberikan bimbingan sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan juga kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penyelesaian studi, di antaranya:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penulisan tesis ini.
3. Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Pascasarjana Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan dan arahan dalam penulisan tesis ini.
4. Bapak dan ibu dosen Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan.
5. Kepala SMP 3 Kudus yang telah memberikan kesempatan melakukan penelitian di sekolah tersebut.

6. Kepala SMP 4 Kudus yang telah memberikan kesempatan melakukan penelitian di sekolah tersebut.
7. Bapak H. Usdiyanto dan Ibu Hj. Umi Kulsum selaku orang tua tercinta beserta keluarga yang senantiasa memberikan dukungan dan doa terbaik.
8. Teman-teman dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam rangka penyusunan tesis ini.

Penulis sadar bahwa dalam tesis ini mungkin terdapat kekurangan, baik isi maupun tulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat penulis harapkan. Semoga hasil penulisan ini bermanfaat dan merupakan kontribusi bagi pengembangan bagi ilmu pengetahuan.

Semarang, Januari 2020



ELLY ASTIKA ISTIQOMAH
NIM 0202516015

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN TESIS	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR DIAGRAM	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Cakupan Masalah	11
1.4 Rumusan Masalah	12
1.5 Tujuan Penelitian	12
1.6 Manfaat Penelitian	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN	15
2.1 Kajian Pustaka	15

2.2	Kerangka Teoretis	43
2.2.1	Hakikat Menulis Kreatif	43
2.2.2	Hakikat Menceritakan Kembali	49
2.2.3	Cerita Fantasi	59
2.2.4	Model <i>Quantum teaching</i> Tipe TANDUR	76
2.2.5	Model Kreatif-Produktif	87
2.2.6	Gaya Belajar	96
2.3	Kerangka Berpikir	103
2.4	Hipotesis Tindakan	110
BAB III METODE PENELITIAN		111
3.1	Desain Penelitian	111
3.2	Populasi dan Sampel Penelitian	113
3.2.1	Populasi Penelitian	113
3.2.2	Sampel Penelitian	114
3.3	Waktu Penelitian	115
3.4	Variabel Penelitian	115
3.4.1	Variabel Bebas	116
3.4.2	Variabel Terikat	119
3.4.3	Variabel Moderator	120
3.5	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	121
3.5.1	Teknik Pengumpulan Data	121
3.5.2	Instrumen Penelitian	122

3.6 Teknik Analisis Data	131
3.6.1 Teknik Analisis Tes	132
3.6.2 Teknik Analisis Nontes	138
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	140
4.1 Hasil Penelitian	140
4.1.1 Gaya Belajar Peserta Didik	140
4.1.2 Keefektifan Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Cerita Fantasi Menggunakan Model <i>Quantum Teaching</i> Tipe TANDUR Berdasarkan Gaya Belajar	143
4.1.3 Keefektifan Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Cerita Fantasi Menggunakan Model Kreatif Produktif Berdasarkan Gaya Belajar	171
4.1.4 Perbedaan Keefektifan Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Cerita Fantasi dengan Model <i>Quantum Teaching</i> Tipe TANDUR dan Model Kreatif Produktif Berdasarkan Gaya Belajar	199
4.2 Pembahasan	204
4.2.1 Keefektifan Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Cerita Fantasi dengan Model <i>Quantum Teaching</i> Tipe TANDUR Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik	204
4.2.2 Keefektifan Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Cerita Fantasi dengan Model Kreatif Produktif Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik	212
4.2.3 Perbedaan Keefektifan Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Cerita Fantasi dengan Model <i>Quantum teaching</i> Tipe TANDUR dan Model Kreatif Produktif Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik	218
4.5 Implikasi	220

4.6 Keterbatasan	222
BAB V PENUTUP	223
5.1 Simpulan	223
5.2 Saran	225
DAFTAR PUSTAKA	227
LAMPIRAN	243

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penerapan Model Pembelajaran Kreatif Produktif Di Kelas	92
Tabel .2.2	Perbedaan Tipe <i>Sensing</i> dan Tipe <i>Intuitive</i>	101
Tabel 3.1	Desain Penelitian	113
Tabel 3.2	Subjek Penelitian	115
Tabel 3.3	Pedoman Penilaian Keterampilan Menceritakan Kembali Teks Cerita Fantasi	123
Tabel 3.4	Kategori Ketuntasan Nilai	125
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Angket Gaya Belajar	126
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Observasi Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Cerita dengan Model <i>Quantum Teaching</i> Tipe TANDUR dan Model Kreatif Produktif	128
Tabel 3.7	Pedoman Dokumentasi Foto	129
Tabel 4.1	Gaya Belajar Kelas Eksperimen I	141
Tabel 4.2	Gaya Belajar Kelas Eksperimen 2	142
Tabel 4.3	Uji Normalitas Tes Awal dan Tes Akhir Kelas Eksperimen 1	166
Tabel 4.4	Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen 1	167
Tabel 4.5	Hasil Ketuntasan Peserta Didik Gaya Belajar Penginderaan Kelas Eksperimen 1	168
Tabel 4.6	Hasil Ketuntasan Peserta Didik Gaya Belajar Intuisi Kelas Eksperimen 1	169
Tabel 4.7	Hasil Uji <i>Independent T-Test</i> Kelas Eksperimen 1	170
Tabel 4.8	Uji Normalitas Tes Awal dan Tes Awal Kelas Eksperimen 2	194
Tabel 4.9	Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen 2	195

Tabel 4.10 Hasil Uji Ketuntasan Peserta Didik Gaya Belajar Penginderaan Kelas Eksperimen 2	196
Tabel 4.11 Hasil Uji Ketuntasan Peserta Didik Gaya Belajar Intuisi Kelas Eksperimen 2	197
Tabel 4.12 Hasil Uji <i>Independent T-Test</i> Kelas Eksperimen 2	198
Tabel 4.13 Perbedaan Tes Akhir Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2 Berdasarkan Gaya Belajar	200
Tabel 4.14 Hasil Uji Anova	201

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Pola Penelitian	112
Gambar 4.1	Aktivitas Peserta Didik Tahap Tanamkan	146
Gambar 4.2	Aktivitas Peserta Didik Tahap Alami	147
Gambar 4.3	Aktivitas Peserta Didik Tahap Namai	147
Gambar 4.4	Aktivitas Peserta Didik Tahap Demonstrasikan	148
Gambar 4.5	Aktivitas Peserta Didik Tahap Ulangi.....	148
Gambar 4.6	Aktivitas Peserta Didik Tahap Tanamkan	149
Gambar 4.7	Aktivitas Peserta Didik Tahap Alami	150
Gambar 4.8	Aktivitas Peserta Didik Tahap Namai	150
Gambar 4.9	Aktivitas Peserta Didik Tahap Demonstrasikan	151
Gambar 4.10	Aktivitas Peserta Didik Tahap Ulangi	151
Gambar 4.11	Aktivitas Peserta Didik Tahap Namai	153
Gambar 4.12	Aktivitas Peserta Didik Tahap Demonstrasikan	154
Gambar 4.13	Aktivitas Peserta Didik Tahap Orientasi	174
Gambar 4.14	Aktivitas Peserta Didik Tahap Eksplorasi	175
Gambar 4.15	Aktivitas Peserta Didik Tahap interpretasi	175
Gambar 4.16	Aktivitas Peserta Didik Tahap Rekreasi	176
Gambar 4.17	Aktivitas Peserta Didik Tahap Evaluasi	177
Gambar 4.18	Aktivitas Peserta Didik Tahap Orientasi	177
Gambar 4.19	Aktivitas Peserta Didik Tahap Eksplorasi	178
Gambar 4.20	Aktivitas Peserta Didik Tahap Interpretasi	179
Gambar 4.21	Aktivitas Peserta Didik Tahap Rekreasi	179

Gambar 4.22 Aktivitas Peserta Didik Tahap Evaluasi	180
Gambar 4.23 Aktivitas Peserta Didik Tahap Orientasi	181
Gambar 4.24 Aktivitas Peserta Didik Tahap Rekreasi	182
Gambar 4.25 Aktivitas Peserta Didik Tahap Evaluasi	183

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1	Gaya Belajar Peserta Didik	143
Diagram 4.2	Hasil Tes Awal Kelas Eksperimen 1 Gaya Belajar Penginderaan	155
Diagram 4.3	Hasil Tes Awal Kelas Eksperimen 1 Gaya Belajar Intuisi	156
Diagram 4.4	Rata-Rata Tes Awal Kelas Eksperimen 1	157
Diagram 4.5	Nilai Akhir Kelas Eksperimen 1 Gaya Belajar Penginderaan	158
Diagram 4.6	Nilai Akhir Kelas Eksperimen 1 Gaya Belajar Intuisi	159
Diagram 4.7	Perbedaan Rata-Rata Tes Akhir Kelas Eksperimen 1	165
Diagram 4.8	Hasil Tes Awal Kelas Eksperimen 2 Gaya Belajar Penginderaan	184
Diagram 4.9	Hasil Tes Awal Kelas Eksperimen 2 Gaya Belajar Intuisi	185
Diagram 4.10	Rata-Rata Tes Awal Kelas Eksperimen 2	186
Diagram 4.11	Hasil Tes Akhir Kelas Eksperimen 2 Gaya Belajar Penginderaan	187
Diagram 4.12	Hasil Tes Akhir Kelas Eksperimen 2 Gaya Belajar Intuisi	188
Diagram 4.13	Rata-Rata Tes Akhir Kelas Eksperimen 2	193

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen I	243
Lampiran 2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen 2	276
Lampiran 3	Daftar Nama Siswa SMP 3 Kudus	306
Lampiran 4	Daftar Nama Siswa SMP 4 Kudus	307
Lampiran 5	Nilai Awal Kelas Eksperimen 1	308
Lampiran 6	Nilai Akhir Kelas Eksperimen 1	310
Lampiran 7	Nilai Awal Kelas Eksperimen 2	312
Lampiran 8	Nilai Akhir Kelas Eksperimen 2	314
Lampiran 9	Hasil Lembar Kerja Peserta Didik 1	317
Lampiran 10	Hasil Lembar Kerja Peserta Didik 2	318
Lampiran 11	Hasil Lembar Kerja Peserta Didik 3	319
Lampiran 12	Hasil Lembar Kerja Peserta Didik 4	320
Lampiran 13	Lembar Inventori Gaya Belajar	321
Lampiran 14	Lembar Hasil Inventori Gaya Belajar Peserta Didik 1	324
Lampiran 15	Lembar Hasil Inventori Gaya Belajar Peserta Didik 2	327
Lampiran 16	Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Menceritakan Kembali Cerita Fantasi dengan Model Quantum Teaching Tipe TANDUR	330
Lampiran 17	Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Menceritakan Kembali Cerita Fantasi dengan Kreatif Produktif	335
Lampiran 18	Uji Normalitas Tes Awal dan Tes Akhir Kelas Eksperimen 1.	339

Lampiran 19	Uji Normalitas Tes Awal dan Tes Akhir Kelas Eksperimen 2	340
Lampiran 20	Uji Homogenitas Kelas Eksperimen 1	341
Lampiran 21	Uji Homogenitas Kelas Eksperimen 2	342
Lampiran 22	Uji Ketuntasan Peserta Didik Gaya Belajar PenginderaanKelas Eksperimen 1	343
Lampiran 23	Uji Ketuntasan Peserta Didik Gaya Belajar Intuisi Kelas Eksperimen 1	344
Lampiran 24	Uji Ketuntasan Peserta Didik Gaya Belajar Penginderaan Kelas Eksperimen 2	345
Lampiran 25	Uji Ketntutasan Peserta Didik Gaya Belajar Intuisi Kelas Eksperimen 2	346
Lampiran 26	Hasil Uji <i>Independent T-Test</i> Kelas Eksperimen 1	347
Lampiran 27	Hasil Uji <i>Independent T-Test</i> Kelas Eksperimen 2	348
Lampiran 28	Hasil Uji Anova	349
Lampiran 29	Surat Izin Penelitian	350
Lampiran 30	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian di SMP 3 Kudus	351
Lampiran 31	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian di SMP 4 Kudus	352

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 revisi 2017 mata pelajaran bahasa Indonesia secara umum bertujuan agar peserta didik mampu mendengarkan, membaca, memirsa, berbicara, dan menulis. Kompetensi dasar dikembangkan berdasarkan tiga hal yang saling berhubungan dan saling mendukung mengembangkan pengetahuan peserta didik, memahami, dan memiliki kompetensi mendengarkan, membaca, memirsa, berbicara, dan menulis. Ketiga hal tersebut adalah bahasa, sastra, dan literasi. Pengetahuan tentang bahasa Indonesia yang dimaksud adalah pengetahuan tentang bahasa Indonesia dan bagaimana penggunaannya yang efektif. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik mampu berkomunikasi secara efektif melalui teks yang koheren, kalimat yang tertata dengan baik. Pembelajaran sastra bertujuan melibatkan siswa mengkaji nilai kepribadian, budaya, sosial, dan estetika. Peserta didik belajar mengapresiasi karya sastra dan menciptakan karya sastra. Peserta didik menafsirkan, mengapresiasi, mengevaluasi, dan menciptakan teks sastra. Aspek literasi bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik menafsirkan dan menciptakan teks yang tepat, akurat, fasih, dan penuh percaya diri.

Kompetensi dasar mata pelajaran bahasa Indonesia untuk SMP atau MTs kelas VII pada kompetensi dasar 4.3 menyatakan bahwa peserta didik harus mampu menceritakan kembali cerita narasi (cerita fantasi) yang didengar dan dibaca (Kemendikbud 2017: 12). Untuk mencapai kompetensi dasar tersebut peserta didik diajak untuk mengapresiasi karya sastra. Apresiasi dilakukan dengan

cara peserta didik diajak untuk membaca dan memahami karya sastra tersebut yang kemudian menceritakan kembali cerita fantasi yang dibaca.

Keterampilan menceritakan kembali dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu secara lisan dan tulis. Dalam menceritakan kembali ini difokuskan pada menceritakan kembali secara tulis. Inti pembelajaran ini adalah peserta didik mampu menceritakan kembali cerita yang dibaca secara runtut sehingga pembaca mampu memahami ceritanya. Oleh karena itu, tugas pendidik adalah bagaimana agar peserta didik mampu memahami cerita dan mampu menuangkan kembali cerita secara tulis.

Terdapat berbagai faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran menceritakan kembali berlangsung kurang kondusif, yaitu proses pembelajaran yang masih didominasi oleh pendidik (*teacher centered*) hal ini akan memunculkan sikap pasif dari peserta didik dalam pembelajaran karena pembelajaran hanya berpusat pada pendidik sehingga peserta didik hanya mendengarkan penjelasan pendidik, serta rendahnya daya serap peserta didik dalam menerima materi pelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat atau kurang sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik juga dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pemilihan model pembelajaran yang tepat dan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan, sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif dan peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Pada dasarnya semua model pembelajaran baik digunakan, akan tetapi perlu memperhatikan materi ajar yang akan diajarkan, sehingga pemilihan model pembelajaran dapat ditentukan dengan tepat sesuai dengan kebutuhan materi ajar yang akan disampaikan. Pembelajaran menceritakan kembali cerita membutuhkan model yang menarik dan tepat sehingga peserta didik antusias mengikuti pembelajaran dan tidak merasa jenuh.

Model pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi adalah model *quantum teaching* tipe TANDUR dan model kreatif-produktif. Dengan menerapkan model *quantum teaching* tipe TANDUR dan model kreatif-produktif peserta didik mampu menuangkan kembali cerita secara runtut. Penggunaan kedua model tersebut karena memiliki cara berpikir tingkat tinggi yaitu sama-sama cara berpikir kreatif. Kedua model pembelajaran ini melibatkan peserta didik secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran, dan membantu peserta didik menggunakan pengetahuan yang dimiliki dalam menanggapi suatu permasalahan.

Model *quantum teaching* tipe TANDUR mempunyai karakteristik yang mampu membantu peserta didik menceritakan kembali cerita fantasi (A'la 2012: 58). Pertama, model *quantum teaching* tipe TANDUR sebagai penunjang dalam pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi, sehingga peserta didik tertarik dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi. Kedua, model *quantum teaching* tipe TANDUR dalam pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi yaitu meningkatnya kemampuan menceritakan kembali cerita fantasi dan antusias peserta didik dalam mengikuti

pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi. Ketiga, dapat mengembangkan pola pikir kreatif pada diri peserta didik maupun pada pendidik. Keempat, dapat dilaksanakan dalam kebebasan intelektual dan kesamaan antar peserta didik. Kelima, dapat membantu peserta didik menemukan cara berpikir dalam memecahkan suatu masalah. Keenam, model ini juga tidak membatasi pengalaman yang diperoleh peserta didik, dapat membuat pembelajaran semakin bervariasi karena banyak gagasan yang muncul, banyak ide yang dikemukakan, banyak imajinasi yang berkembang, dari hal tersebut diperlukan ruang agar peserta didik dapat beradu pendapat. Untuk memaksimalkan model ini, pendidik harus kreatif menciptakan suasana dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan dari pembelajaran menggunakan model *quantum teaching* tipe TANDUR dapat dicapai dengan maksimal.

Model pembelajaran *quantum teaching* tipe TANDUR memiliki kelebihan (A'la 2012:60) yaitu diantaranya, (1) meningkatkan partisipasi antara peserta didik dengan pengubahan situasi pembelajaran, (2) memotivasi dan menumbuhkan minat dengan melaksanakan rancangan model, (3) menumbuhkan rasa kebersamaan dengan menggunakan dengan enam kunci keunggulan, (4) meningkatkan daya ingat, (5) meningkatkan komunikasi antara peserta didik.

Melihat kelebihan model *quantum teaching* tipe TANDUR tidak diragukan lagi jika diterapkan pada pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi. Selain model *quantum teaching* tipe TANDUR yang tepat digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi, terdapat model lain yaitu

model kreatif-produktif yang juga dapat diterapkan dalam pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi.

Model kreatif-produktif mampu memotivasi peserta didik dalam melaksanakan berbagai kegiatan sehingga merasa tertantang menyelesaikan tugas-tugas kreatif. Pengembangan kreativitas dalam menghasilkan produk berdasarkan pada pemahaman konsep belajar, suasana belajar (menarik, menantang, dan menyenangkan), dan melibatkan keaktifan peserta didik baik intelektual maupun emosional melalui penjelajahan konsep, peserta didik dapat membangun konsep belajar sendiri, dan peserta didik bertanggung jawab untuk menyelesaikan. Karakteristik strategi pembelajaran kreatif-produktif yaitu, pertama, keterlibatan peserta didik secara intelektual dan emosional dalam pembelajaran. Kedua, peserta didik didorong untuk menemukan/mengonstruksi sendiri konsep yang sedang dikaji melalui penafsiran yang dilakukan dengan berbagai cara seperti observasi, diskusi, atau percobaan. Ketiga, peserta didik diberi kesempatan untuk bertanggungjawab menyelesaikan tugas bersama. Keempat, pada dasarnya untuk menjadi kreatif seseorang harus bekerja keras, berdedikasi tinggi, antusias, serta percaya diri. Dengan mengacu pada karakteristik tersebut, strategi pembelajaran kreatif-produktif diasumsikan mampu memotivasi peserta didik dalam melaksanakan berbagai kegiatan sehingga merasa tertantang menyelesaikan tugas-tugasnya secara kreatif.

Model pembelajaran kreatif produktif, memiliki kelemahan dan kelebihan. Solihatin (2012:167) mengemukakan bahwa model pembelajaran kreatif-produktif tidak terlepas dari kelemahan. Kelemahan tersebut, antara lain: (1) kesiapan

pendidik dan peserta didik untuk terlibat dalam model pembelajaran seperti ini karena memang sangat berbeda dari pembelajaran tradisional. (2) pendidik yang terbiasa menyampaikan semua materi melalui ceramah, mungkin memerlukan waktu untuk dapat secara berangsur-angsur mengubah kebiasaan tersebut. (3) model kreatif-produktif memerlukan waktu yang sangat panjang dan fleksibel, meskipun untuk topik-topik tertentu. Terlepas dari kelemahannya, model kreatif-produktif mempunyai kelebihan, antara lain: (1) model kreatif-produktif akan membuahkan proses dan hasil belajar yang dapat memacu kreativitas, (2) meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan pendidik, (3) dapat memotivasi peserta didik dalam melaksanakan berbagai kegiatan, sehingga merasa tertantang untuk melaksanakan tugas-tugasnya secara kreatif.

Melihat kelebihan model kreatif-produktif tidak diragukan lagi jika diterapkan pada pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi. Selain kreatif-produktif yang tepat digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi.

Selain pemilihan model yang menarik, pendidik juga harus memperhatikan tipe gaya belajar peserta didik yang bertujuan agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan menyenangkan. Mengenali tipe gaya belajar peserta didik belum tentu membuat peserta didik menjadi lebih pandai, tetapi dengan mengenali tipe gaya belajar, pendidik dapat menentukan cara belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

Gaya belajar didefinisikan sebagai yang ditempuh oleh masing-masing peserta didik untuk berkonsentrasi pada proses, dan menguasai informasi yang sulit dan baru melalui persepsi yang berbeda. Gaya belajar bersifat individual yaitu untuk membedakan peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lain. Myers-Briggs (dalam Brown, 2007:192) mengelompokkan empat gaya belajar dikotomis salah satunya tipe penginderaan dan intuisi sebagai cara peserta didik memperoleh atau menyerap informasi. Francis, *et.al* (2011:14) mengemukakan bahwa tipe penginderaan dan intuisi berkaitan dengan bagaimana cara orang memahami informasi. Tipe penginderaan fokus pada realitas situasi seperti yang dirasakan oleh indera. Seseorang dengan tipe ini cenderung fokus pada rincian spesifik, menggunakan gambaran keseluruhan. Mereka lebih fokus pada apa yang sebenarnya terjadi, nyata, praktis, dan cenderung sederhana, serta mengandalkan fakta sebenarnya. Tipe intuitif fokus pada kemungkinan-kemungkinan yang bisa terjadi, memahami makna dan hubungan. Seseorang dengan tipe ini merasa bahwa persepsi ini tidak berharga seperti informasi yang diperoleh dari pikiran bawah sadar sebagai asosiasi langsung dan konsep yang berdampak pada persepsi mereka. Mereka fokus pada gambaran secara keseluruhan, bukan pada fakta dan data tertentu.

Sementara itu, Zaman dan Abdillah (dalam Ghufro dan Risnawita, 2012:55) mengemukakan bahwa peserta didik dengan gaya penginderaan menilai bahwa apa yang dilihat, didengar, dicium dan diraba adalah dasar bagi dirinya untuk mencari, menanggapi atau memahami informasi yang didapatnya. Peserta didik dengan tipe gaya belajar ini lebih tertarik pada hal-hal praktis yang

menghasilkan sesuatu yang riil, sehingga lebih cermat dalam mengamati hal-hal dari sebuah informasi. Pada tipe penginderaan peserta didik tidak menyukai hal-hal yang bersifat hayalan. Baginya menghayal adalah sesuatu yang terlalu dramatis dan melangit sehingga tidak ingin menghabiskan waktu hanya dengan merenung dengan berefleksi. Berbeda dengan peserta didik tipe penginderaan, peserta didik dengan tipe intuisi dan mencermati informasi cenderung menghubungkan sesuatu yang dianggap ada hubungan atau melalui menciptakan pola-pola dan menemukan hipotesis. Peserta didik dengan gaya ini menyukai hal-hal yang abstrak, sehingga tidak heran jika mereka dijuluki sebagai orang yang penghayal dan dalam menafsirkan sesuatu cenderung dramatis. Ghufroon dan Risnawita (2012:42) menegaskan bahwa gaya belajar mengacu pada kepribadian-kepribadian, kepercayaan-kepercayaan, pilihan-pilihan, dan perilaku-perilaku yang digunakan individu untuk membantu dalam belajar mereka dalam situasi yang telah dikondisikan.

Gaya belajar tipe penginderaan dapat diterapkan dengan model pembelajaran *quantum teaching* tipe TANDUR dalam pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi, dengan melihat kriteria yang dimiliki oleh gaya belajar tipe penginderaan yaitu lebih tertarik dengan hal-hal praktis yang menghasilkan sesuatu dengan cermat dan mengamati informasi secara detil dan dilihat dari karakteristik yang dimiliki oleh model pembelajaran *quantum teaching* tipe TANDUR. Sedangkan gaya belajar tipe intuisi dapat diterapkan dengan model pembelajaran kreatif-produktif dalam pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi dengan melihat kriteria yang dimiliki oleh gaya belajar tipe intuisi yaitu

cenderung menghubungkan sesuatu yang dianggap memiliki hubungan, serta menyukai hal-hal yang abstrak, sehingga tipe intuisi mendapat julukan penghayal dan senang menafsirkan sesuatu secara dramatis, hal ini dapat digabungkan dengan karakteristik model pembelajaran kreatif-produktif

Berdasarkan paparan tersebut keefektifan model *quantum teaching* tipe TNAUDR dan model kreatif-produktif dalam pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi pada peserta didik SMP berdasarkan tipe gaya belajar perlu diketahui dan dibuktikan dengan penelitian, sehingga pendidik dapat menentukan model pembelajaran yang tepat untuk keberhasilan pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan tersebut, ada beberapa permasalahan yang mempengaruhi pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi, diantaranya adalah sebagai berikut.

Peserta didik kurang motivasi dalam proses pembelajaran, hal ini dapat menimbulkan ketidakseriusan dalam mengikuti pembelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut, pendidik harus dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran khususnya pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi. Kurangnya latihan menceritakan kembali cerita fantasi, sehingga peserta didik kesulitan dalam mengolah kata dalam menceritakan kembali cerita fantasi.

Penggunaan model pembelajaran yang kurang maksimal. Pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik materi ajar dan peserta didik.

Model pembelajaran yang kurang sesuai dengan materi ajar akan mempengaruhi proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan model yang kurang maksimal dan kurang sesuai dapat mengakibatkan kurangnya kreativitas peserta didik, sehingga hasil pembelajaran yang dilaksanakan kurang maksimal. Berkaitan dengan hal tersebut, diperlukan model yang tepat dan sesuai dengan materi ajar yang akan disampaikan. Model *quantum teaching* tipe TANDUR dan model kreatif-produktif diharapkan dapat mengoptimalkan kemampuan menceritakan kembali cerita fantasi peserta didik.

Sama halnya dengan model pembelajaran, media pembelajaran yang kurang tepat dapat mempengaruhi proses pembelajaran, bahkan akan mengganggu proses pembelajaran. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan model pembelajaran dan bahan ajar yang akan disampaikan sehingga dapat mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan kreatif. Jika pemilihan media pembelajaran kurang tepat dan penggunaannya kurang maksimal, maka media pembelajaran tersebut hanya akan menjadi penghambat dalam proses pembelajaran. Sehingga ketepatan dalam pemilihan media sangatlah penting dan harus disesuaikan dengan model pembelajaran dan bahan ajar yang akan disampaikan.

Minimnya bahan ajar juga dapat mempengaruhi proses pembelajaran serta dapat menghambat proses pembelajaran. Pembelajaran harus seimbang antara teori dan praktik. Akan tetapi teori yang memadai dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang sedang diajarkan, hal tersebut harus diikuti dengan praktik, sehingga peserta didik akan lebih memahami dan dapat menerapkan teori secara langsung. Proses pembelajaran tidak hanya mengenai teori.

Gaya belajar peserta didik kurang mendapatkan perhatian dari pendidik. Apabila gaya belajar peserta didik diketahui, hal ini akan memudahkan identifikasi perbedaan-perbedaan peserta didik dalam proses pembelajaran. Keuntungan mempelajari gaya belajar peserta didik, pendidik akan lebih terbantu dalam proses pembelajaran baik gaya belajar tipe penginderaan maupun intuisi. Mengetahui gaya belajar adalah sangat penting, pendidik dapat melaksanakan pembelajaran dengan lebih efektif, kreatif, serta menyenangkan sehingga hasil belajar dapat meningkat.

1.3 Cakupan masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka permasalahan dalam penelitian ini perlu dibatasi. Hal ini bertujuan agar permasalahan tidak terlalu luas dan tidak menyimpang dari tujuan. Penelitian memberikan batasan masalah yaitu pembatasan masalah yaitu pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi berdasarkan gaya belajar peserta didik yang terpusat pada penggunaan dua model yaitu model *quantum teaching* tipe TANDUR dan model kreatif-produktif. Hasil pembelajaran dengan menggunakan kedua model tersebut dibandingkan, dan menentukan model yang lebih efektif digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi pada peserta didik SMP berdasarkan gaya belajar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian keefektifan model *quantum teaching* tipe TANDUR dan model kreatif-produktif dalam pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi berdasarkan gaya belajar pada peserta didik SMP, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah keefektifan pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi dengan model *quantum teaching* tipe TANDUR berdasarkan gaya belajar pada peserta didik kelas VII?
2. Bagaimanakah keefektifan pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi dengan model kreatif-produktif berdasarkan gaya belajar pada peserta didik kelas VII?
3. Apakah terdapat perbedaan keefektifan pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi dengan model *quantum teaching* tipe TANDUR dan kreatif-produktif berdasarkan gaya belajar pada peserta didik kelas VII?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menjelaskan keefektifan pembelajaran menceritakan kembali teks cerita fantasi dengan model *quantum teaching* tipe TANDUR berdasarkan gaya belajar pada peserta didik kelas VII.
2. Menjelaskan keefektifan pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi dengan model kreatif-produktif berdasarkan gaya belajar pada peserta didik kelas VII.

3. Menjelaskan perbedaan keefektifan pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi dengan model *quantum teaching* tipe TANDUR dan model kreatif-produktif berdasarkan gaya belajar pada peserta didik kelas VII.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya pada pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi SMP. Adapun manfaat tersebut sebagai berikut.

1.) Manfaat teoretis

Secara teoretis hasil penelitian yang akan dilakukan diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi. Selain itu, menambah khasanah keilmuan yang dapat dirujuk oleh para peneliti, pengambil kebijakan, para pendidik bahasa Indonesia, dan siapa saja yang menaruh minat pada perkembangan inovasi di bidang pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi.

2.) Manfaat praktis

Secara praktis, temuan-temuan penelitian ini bermanfaat bagi.

- a. Bagi peserta didik, temuan penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan menceritakan kembali cerita fantasi.
- b. Bagi pendidik, temuan penelitian ini dapat dijadikan sebagian strategi alternatif untuk meningkatkan kemampuan pendidik dalam menentukan

model pembelajaran agar memperoleh hasil yang lebih baik sesuai dengan tujuan pembelajaran.

- c. Bagi peneliti selanjutnya, temuan-temuan dalam penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk acuan penelitian lebih lanjut tentang model pembelajaran *quantum teaching* tipe TANDUR, model kreatif-produktif, dan gaya belajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

2.1 Kajian Pustaka

Pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi telah banyak diteliti oleh beberapa peneliti sebelumnya, baik yang ditinjau dari aspek metode, maupun perangkat pembelajarannya. Terdapat tiga kajian yang akan dibahas. Kajian pertama mengenai menceritakan kembali cerita fantasi terdapat penelitian yang dilakukan oleh Fink (2011), Dunts (2012), Phaiboonnugulkij (2014), Purwanto (2017), zuliyanti (2017). Kajian kedua mengenai model pembelajaran, terdapat beberapa penelitian meliputi Patimah, *et.al* (2012), Atalya Agustin dan Ida Zulaeha (2012), Yoehana, (2013), Nugroho (2013), Rianawaty (2014), Rini Ntowe Oya, C., dan Asri Budiningsih (2014), Nurfadila (2016), Yanuarti (2016), Rumapea (2017), Ulandari (2017), Mubaroq dan Subyantoro (2017), Ratnasari (2018), Huda (2019). Kajian ketiga mengenai gaya belajar, terdapat beberapa penelitian meliputi Mahmudi, *et.al* (2013), Sutrisno, *et.al* (2013), Mousaa (2014), Endah (2014), Fayombo (2015), Kusnida, *et.al* (2015), Zarei (2017).

Pada penelitian yang dilakukan Fink (2011) berjudul *tell me a story: teach storytelling and build literacy dan interpersonal skills* menunjukkan bahwa menceritakan kembali salah satu cerita dilakukan dalam gaya mereka sendiri membimbing peserta didik untuk selektif memilih cerita. Fink berpendapat bahwa dalam kegiatan menceritakan kembali mendorong peserta didik untuk membawa

berbagai macam “sampah” (potongan kain, mainan rusak, dll) dari rumah sebagai alat peraga dalam menceritakan kembali. Langkah kerja meliputi, membaca cerita, kemudian memisahkan peserta didik ke dalam kelompok dan menantang setiap kelompok untuk membuat setidaknya satu peyangga untuk cerita menggunakan materi di tangan. Kemudian gunakan alat peraga peserta didik untuk menceritakan kembali cerita. Penggunaan alat peraga ini dapat membantu peserta didik mengingat sebuah cerita yang akan diceritakan dan harus untuk menciptakan berbagai alat peraga, termasuk kotak ajaib, teater bayangan, dan boneka sarung tangan yang akan membantu mereka menceritakan kembali kisah-kisah disertakan. Dengan demikian, media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk merangsang imajinasidan kreativitas mereka.

Penelitian yang dilakukan Fink memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sama-sama meneliti tentang kemampuan menceritakan kembali. Namun, penelitian yang dilakukan Fink ini menekankan pada kemampuan menceritakan kembali memfokuskan pada penciptaan produk media sesuai dengan cerita yang akan peserta didik kisahkan.

Pada penelitian yang dilakukan Dunts (2012) dengan judul “*Children Story Retelling As A Literacy and Language Enhancement Strategy*”. Duntst dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa menceritakan kembali cerita rakyat dipengaruhi oleh pemahaman yang baik oleh anak, cerita yang berhubungan dengan dunia anak, dan menggunakan kosa kata ekspresif serta bahasa reseptif sangat mempengaruhi pemahaman seorang anak. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan kosa kata ekspresif dan bahasa reseptif dapat memberikan hasil yang

positif dalam praktek menceritakan kembali. Menceritakan kembali terbukti efektif dalam mempromosikan kemampuan membaca dan bahasa awal atau dapat dengan mudah dimasukkan ke dalam praktik. Ini termasuk kegiatan bercerita berbasis minat, mengulang cerita dan membaca buku, bertanya dan mendorong keterlibatan anak, mendorong deskripsi lisan dan elaborasi, dan mempromosikan anak menceritakan kembali saat ia mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti mengenai menceritakan kembali. Perbedaannya adalah dalam penelitian ini adalah peneliti lebih memfokuskan pada menceritakan kembali cerita fantasi menggunakan model *quantum teaching tipe TANDUR* dan model kreatif-produktif untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi.

Pada penelitian yang dilakukan Phaiboonnugulkij (2014) yang berjudul "*The Use of Retelling Stories Technique in Developing English Speaking Ability of Grade 9 Students*" mengemukakan bahwa artikel ini berfokus pada menceritakan kembali secara lisan dengan untuk mengembangkan kemampuan berbicara peserta didik sekolah menengah pertama kelas 9. Peserta didik dilatih untuk bekerja kelompok dengan menggunakan peta pikiran cerita, ilustrasi, dan kegiatan bermain di kelas. Ada tiga langkah utama dalam mengajarkan menceritakan kembali sebuah cerita, teknik sebelum menceritakan kembali (teknik alternative), peserta didik berdiskusi dan berlatih (teknik brainstorming, role play, dan diskusi), dan yang terakhir adalah praktek menceritakan kembali cerita. Phaiboonnugulkij mengemukakan bahwa menceritakan kembali adalah

membaca atau mendengarkan yang dilakukan oleh peserta didik dan peserta didik mampu mengingat dari yang dibaca atau didengarnya serta menceritakan kembali apa yang dipahami secara lisan atau secara tulis.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Phaiboonnugulkij dengan penelitian yang dilaksanakan adalah sama-sama mengkaji mengenai menceritakan kembali sebuah cerita. Adapun perbedaan dalam penelitian yang dilakukan oleh Phaiboonnugulkij dengan penelitian yang dilakukan adalah penelitian Phaiboonnugulkij mengkaji menceritakan kembali untuk meningkatkan kemampuan berbicara baik secara lisan maupun tulisan, sedangkan pada penelitian yang dilakukan diterapkan pada menceritakan kembali cerita fantasi yang didukung dengan penggunaan dua model yaitu model *quantum teaching* tipe TANDUR dan model kreatif-produktif.

Pada penelitian yang dilakukan Purwanto (2017) yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menceritakan Isi Dongeng dengan Menggunakan Metode Bermain Peran pada Siswa Kelas III SD Negeri Kintelan 1 Yogyakarta” menyimpulkan bahwa hasil belajar pada materi menceritakan kembali isi dongeng kelas III SD Negeri Kintelan 1 Yogyakarta dapat ditingkatkan. Persentase peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia khususnya pada materi menceritakan kembali isi dongeng dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas saat pratindakan sebesar 68,10 dengan persentase ketuntasan 48,28%. Indikator 55,18%. Pada siklus II nilai rata-rata kelas naik secara signifikan menjadi 76,64 dengan persentase dengan persentase ketuntasan 86,20%. Indikator keberhasilan telah tercapai, yaitu

86,20% dengan ketercapaian indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75%.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Purwanto dengan penelitian yang dilaksanakan adalah sama-sama mengkaji mengenai menceritakan kembali sebuah cerita. Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Purwanto dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada model pembelajaran yang digunakan. Penelitian yang dilakukan Purwanto menggunakan metode bermain peran, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan model, perbedaan kedua terletak pada subjek penelitian, perbedaan lainnya terletak pada jenis penelitian yang digunakan.

Pada penelitian yang dilakukan Zuliyanti (2017) dengan judul “pengembangan Model Opera dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita Berkonteks Multikultural Bermuatan Nilai-Nilai Karakter pada Peserta Didik SMA” menyimpulkan bahwa kemampuan bercerita peserta didik masih monokultural dan belum multikultural. Sehingga fokus penelitian pengembangan model opera dalam pembelajaran bercerita dengan mengutamakan pendidikan karakter dalam konteks multikultural. Berdasarkan temuan bercerita dapat dilakukan secara individual dan berpasangan. Penilaian kemampuan bercerita adalah tes lisan yang digunakan untuk mengungkapkan data mengenai kemampuan peserta didik dalam menceritakan pengalaman-pengalaman. Persamaan dalam penelitian yang dilakukan oleh Zuliyanti adalah sama-sama meneliti tentang menceritakan kembali.

Pada penelitian yang dilakukan Patimah, *et.al* (2012) dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Kreatif Produktif dan Kreativitas Belajar Terhadap Keterampilan/Kemampuan Menulis Puisi Siswa” menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model PKP terhadap kemampuan menulis puisi siswa. Dalam hal ini ditunjukkan dengan uji hipotesis bahwa kemampuan menulis puisi siswa yang diajar dengan model pembelajaran PKP lebih tinggi dari pada siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional. Kemudian terdapat pengaruh kreativitas belajar terhadap kemampuan menulis puisi siswa. Hal ini dibuktikan dengan uji hipotesis bahwa kemampuan menulis puisi siswa yang memiliki kreativitas tinggi ada perbedaan yang signifikan secara statistik dengan siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah. Terdapat pengaruh kemampuan menulis puisi antara siswa yang kreativitas belajarnya tinggi yang diajar dengan model PKP dengan siswa berkreativitas tinggi yang diajar dengan model konvensional. Hal ini dibuktikan bahwa kemampuan menulis puisi siswa yang kreativitas belajarnya tinggi pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada siswa yang kreativitas belajarnya tinggi pada kelas kontrol. Terdapat pengaruh kemampuan menulis puisi antara siswa yang kreativitas belajarnya rendah yang diajar dengan model PKP dengan siswa berkreativitas rendah yang diajar dengan model konvensional. Hal ini dibuktikan bahwa kemampuan menulis puisi siswa yang kreativitas belajarnya rendah pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada siswa yang kreativitas belajarnya rendah pada kelas kontrol. Tidak terdapat interaksi antara penerapan model pembelajaran PKP terhadap kemampuan menulis puisi siswa.

Artinya keunggulan penerapan model pembelajaran PKP dalam pembelajaran menulis puisi tidak dipengaruhi oleh variabel kreativitas belajar siswa.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Patimah, *et.al* dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada model pembelajaran yang digunakan yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran kreatif produktif dan menggunakan subjek penelitian peserta didik kelas VII SMP. Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Patimah, dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada objek penelitian, yaitu keterampilan menulis puisi sedangkan objek penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah menceritakan kembali isi cerita fantasi. Penelitian yang dilakukan oleh Patimah, Sudaryono dan Rachmawati tidak menggunakan variabel moderator sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan variabel moderator berupa gaya belajar.

Pada penelitian yang dilakukan Agustin, Atalya dan Ida Zulaeha (2012) dengan judul “Pembelajaran Apresiasi Cerita Pendek Bermuatan Konservasi Budaya dan Menulis Kreatif dengan Model Kreatif Produktif Melalui Metode Ekspresi Tulis dan Visual Berdasarkan Minat Sastra” menyimpulkan bahwa metode ekspresi tulis dalam model kreatif produktif terbukti lebih efektif daripada metode ekspresi visual pada pembelajaran apresiasi cerita pendek dan menulis kreatif untuk peserta didik yang memiliki minat tinggi terhadap karya sastra. Hal ini dibuktikan dari rata-rata skor *post test* pembelajaran apresiasi cerpen bermuatan konservasi budaya yang lebih tinggi daripada rata-rata skor pembelajaran apresiasi cerpen dan menulis kreatif dengan metode ekspresi visual (pembelajaran apresiasi cerpen: 78,18 > 75,37 dan pembelajaran menulis

kreatif: $80,27 > 75,84$). Kedua, metode ekspresi tulis dalam model kreatif produktif terbukti lebih efektif daripada metode ekspresi visual pada pembelajaran apresiasi cerita pendek dan menulis kreatif untuk peserta didik yang memiliki minat rendah terhadap karya sastra. Hal ini dibuktikan dari rata-rata skor pembelajaran apresiasi cerpen bermuatan konservasi budaya yang lebih tinggi daripada rata-rata skor pembelajaran apresiasi cerpen dan menulis kreatif dengan metode ekspresi visual pada peserta didik yang minatnya rendah terhadap karya sastra (pembelajaran apresiasi cerpen: $77,75 > 73,66$ dan pembelajaran menulis kreatif : $79,90 > 76,28$). Ketiga, tidak terdapat interaksi antara metode ekspresi tulis dan ekspresi visual dalam model kreatif produktif pada pembelajaran apresiasi menulis cerpen dan menulis kreatif dengan minat peserta didik terhadap karya sastra. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji F yang menunjukkan bahwa minat peserta didik terhadap karya sastra tidak mempengaruhi kemampuan peserta didik untuk mengapresiasi cerita pendek bermuatan konservasi budaya dan menulis kreatif (Nilai signifikansi pembelajaran apresiasi cerpen sebesar $0,208 > 0,05$ dan pembelajaran menulis kreatif sebesar $0,386 > 0,05$).

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Atalya Agustin dan Ida Zulaeha dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada penggunaan model pembelajaran yaitu model pembelajaran kreatif produktif, dan sama-sama menggunakan subjek penelitian peserta didik SMP. Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Agustin, Atalya dan Ida Zulaeha dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada objek penelitian, yaitu cerita pendek,

sedangkan objek penelitian yang digunakan peneliti ada cerita fantasi. Perbedaan lainnya terletak pada variabel moderator, variabel moderator yang digunakan Agustin adalah minat sastra, sedangkan variabel moderator yang digunakan oleh peneliti adalah gaya belajar.

Pada penelitian yang dilakukan Yoehana, *et.al* (2013) dengan judul “Keefektifan Pembelajaran Menulis Puisi dengan Model Kuantum dan Model Instruksi Langsung Berdasarkan Minat Belajar Sastra Peserta Didik Sekolah Dasar” menyimpulkan bahwa kemampuan menulis puisi pada peserta didik yang diajar dengan model quantum lebih tinggi dari pada dengan model instruksi langsung. kemampuan menulis puisi pada peserta didik yang berminat belajar sastra tinggi lebih tinggi dari pada yang berminat belajar sastra rendah. Terdapat interaksi antara model pembelajaran, minat belajar sastra dalam pembelajaran menulis puisi bagi peserta didik kelas V SD. Model quantum efektif bagi peserta didik baik yang berminat sastra tinggi. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata skor untuk minat belajar sastra tinggi adalah $(92,00+79,00) : 2 = 85,50$. Rata-rata skor menulis puisi untuk peserta didik yang berminat belajar sastra rendah adalah $(65,56+71,89) : 2 = 68,73$. Perbedaan skor kedua kelompok ini $(85,50 - 68,73=16,77)$ secara sederhana menunjukkan bahwa ada efek dari minat belajar sastra pada kemampuan menulis puisi, yakni minat belajar sastra tinggi lebih efektif dari pada minat belajar sastra rendah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model quantum pada minat belajar sastra tinggi lebih unggul dari pada perlakuan model instruksi langsung, sebab $92,00 > 79,00$. Namun, model instruksi langsung juga efektif bagi peserta didik yang berminat belajar sastra

tinggi, sebab skor peserta didik yang berminat belajar sastra tinggi sebesar 71,89. Skor ini lebih tinggi dari yang berminat belajar sastra rendah hanya sebesar 65,56.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Yoehana, H., Supriyanto, T. dan Rusilawati dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada penggunaan salah satu model pembelajaran yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran kuantum dan jenis penelitian yang digunakan yaitu sama-sama menggunakan jenis penelitian eksperimen. Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Yoehana, *et.al* dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu objek penelitian yang diteliti yaitu penelitian Yoehana, *et.al* menggunakan objek penelitian teks puisi sedangkan peneliti menggunakan objek penelitian teks cerita fantasi. Perbedaan lain terletak pada variabel moderator, Yoehana, *et.al* menggunakan variabel moderator minat belajar peneliti menggunakan variabel moderator gaya belajar.

Pada penelitian yang dilakukan Nugroho (2013) dengan judul “Keefektifan Pembelajaran Menulis Puisi dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kuantum Teknik ‘TANDUR’ dan Teknik ‘AMBAK’ Pada Peserta Didik SMP (RSBI dan Non-RSBI)” menyimpulkan bahwa pembelajaran menulis puisi dengan teknik ‘TANDUR’ lebih efektif diterapkan pada kelas non-RSBI yang ditunjukkan dengan nilai sig $0,019 < 0,05$ yang berarti ada perbedaan secara signifikan dari hasil belajar peserta didik dalam menulis puisi sedangkan menulis puisi dengan teknik ‘AMBAK’ lebih efektif digunakan pada kelas RSBI yang ditunjukkan dengan nilai sig $0,039 < 0,05$ yang berarti ada perbedaan secara signifikan dari

hasil belajar peserta didik dalam menulis puisi. Hal tersebut dibuktikan melalui uji *anova* dua jalan dengan tarap signifikan $<0,05$. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Nograho dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada teks yang diteliti, nograho meneliti teks puisi sedangkan peneliti meneliti teks cerita fantasi.

Pada penelitian yang dilakukan Rianawaty (2014) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kreatif Produktif Terintegrasi dengan Blog dan Facebook Terhadap Prestasi dan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP” menyimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kreatif produktif yang terintegrasi dengan *blog* dan *facebook*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh model pembelajaran kreatif produktif yang terintegrasi dengan *blog* dan *Facebook* terhadap prestasi siswa kelas VIII C SMP N 5 Kota Magelang, ketuntasan yang dicapai dengan KKM 75 adalah 100% dengan rata-rata pre test 45,92 menjadi 82,50. Sedangkan untuk kelas VIII A (kelas kontrol), ketuntasan kelas yang dicapai 96,15 %, dengan rata-rata pre test 45,21 menjadi 80,83. Perbandingan hasil rerata *posttest* kedua kelas tersebut sebesar 1,67. Tetapi hasil uji t dengan SPSS diperoleh nilai p sebesar 0,262 pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap rata-rata hasil belajar siswa kelas VIII yang menggunakan model pembelajaran kreatif produktif terintegrasi dengan *blog* dan *Facebook* dengan kelas kontrol. Sedangkan pengaruh model pembelajaran kreatif produktif yang terintegrasi dengan *blog* dan *Facebook* efektif meningkatkan motivasi belajar IPA siswa kelas VIII C SMP N 5 Kota Magelang

yaitu dari 41,83% menjadi 70,76 % setelah proses pembelajaran (termasuk kategori tinggi). Sedangkan kelas VIII A (kelas kontrol) motivasi belajar sebelum proses pembelajaran 42,31% meningkat menjadi 61,06 %, termasuk kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kreatif produktif yang terintegrasi dengan *blog* dan *Facebook* terdapat perbedaan signifikan terhadap peningkatan motivasi siswa kelas VIII C SMP N 5 Kota Magelang.

Persamaan penelitian Rianawaty dengan penelitian yang dilakukan terletak pada penggunaan model yaitu model kreatif produktif, dan subjek penelitian sama-sama siswa SMP, serta jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen. Adapun perbedaan penelitian Rianawaty dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada mata pelajaran yang digunakan untuk penelitian, penelitian yang dilakukan oleh Ida adalah mata pelajaran IPA, sedangkan mata pelajaran yang digunakan penelitian oleh penelitian yang dilakukan adalah mata pelajaran bahasa Indonesia, hal ini mempengaruhi langkah-langkah pembelajaran yang digunakan.

Pada penelitian yang dilakukan Oya, Rini Ntowe, C. dan Asri Budiningsih (2014) dengan judul “Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Kreatif dan Produktif” menyimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran kreatif dan produktif kelas V di SDN Bhayangkara Yogyakarta untuk peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa telah dilakukan dengan tahapan yaitu: (a) tahap orientasi, (b) tahap eksplorasi, (c) tahap interpretasi, (d) tahap

rekreasi, dan (e) tahap evaluasi. Guru tidak lagi terlihat dominan di dalam kelas dan siswa terlihat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model kreatif dan produktif. Dari hasil lembar observasi menunjukkan bahwa motivasi dan hasil belajar bahasa Indonesia diakhir Siklus II telah mencapai kategori sangat baik yaitu hasil observasi motivasi dan hasil belajar siswa 100%; (2) Model pembelajaran kreatif dan produktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar pada Siklus I sebanyak 27 siswa atau 87,09% telah memenuhi KKM dan 4 siswa atau 12,91% belum memenuhi KKM. Setelah dilakukan perbaikan hasil belajar siswa pada Siklus II, jumlah siswa yang memenuhi KKM sebanyak 31 siswa atau 100%.

Persamaan penelitian yang dilakukan Oya, dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada penggunaan model pembelajaran yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran kreatif produktif. Adapun perbedaan pada penelitian yang dilakukan oleh Rini Ntowe Oya, C. dan Asri Budiningsih dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada subjek penelitian yang digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Rini Ntowe Oya, C. dan Asri Budiningsih menggunakan subjek penelitian peserta didik SD, sedangkan subjek penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah peserta didik SMP.

Pada penelitian yang dilakukan Nurfadila (2016) dengan judul “*Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching pada Materi Himpunan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 1 Bawana Tengah*” mengemukakan bahwa model *Quantum Teaching* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui fase-fase model pembelajaran *Quantum Teaching*,

yaitu: 1) tumbuhkan, memberikan motivasi dengan bahan tayang, 2) alami, menampilkan *slide power point* yang berkaitan dengan LKS dan memutar musik saat mengerjakan LKS terstruktur, 3) namai, mengarahkan pengetahuan siswa dalam diskusi kelas, 4) pendemonstrasian, memberikan latihan soal yang berhubungan dengan materi kepada siswa yang dilanjutkan dengan siswa mempresentasikan hasil pekerjaan di depan kelas, 5) ulangi, mengarahkan siswa untuk mengulangi kembali materi yang telah dipelajari melalui penyampaian pengetahuan yang telah diperolehnya serta pemberian pekerjaan rumah sebagai latihan, 6) rayakan, memberikan penghargaan kelompok. hasil penelitian menunjukkan tindakan pada siklus 1 terdapat sebanyak 16 siswa yang tuntas dari jumlah total 24 siswa. Sedangkan hasil tes akhir pada siklus kedua siswa tuntas sebanyak 18 siswa dari jumlah total 22 yang mengikuti tes. Hasil tes pada siklus I ke siklus II menunjukkan peningkatan.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Nurfadila dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada penggunaan model pembelajaran yang digunakan, yaitu model pembelajaran *Quantum Teaching* dan subjek penelitian yang digunakan. Nurfadila dan peneliti sama-sama menggunakan subjek penelitian peserta didik SMP kelas VII . Perbedaan pada penelitian yang dilakukan oleh Nurfadila dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu, jenis penelitian yang digunakan, Nurfadila menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen. Perbedaan kedua yaitu mata pelajaran yang digunakan untuk penelitian, Nurfadila

meneliti matematika pada materi himpunan, sedangkan peneliti meneliti mata pelajaran bahasa Indonesia materi menceritakan kembali cerita narasi (fantasi).

Pada penelitian yang dilakukan Yanuarti (2016) dengan judul “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching*” mengemukakan bahwa *Quantum Teaching* dapat meningkatkan hasil belajar karena model ini menggunakan prinsip sugesti yang pasti dan dapat mempengaruhi hasil belajar. Selain itu, model ini lebih menekankan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran, peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran, peserta didik dapat mengembangkan suatu teori atau pemahaman yang mereka miliki. Peserta didik dituntut lebih percaya diri untuk mengemukakan sebuah pendapat. Model pembelajaran *Quantum Teaching* memiliki pengaruh untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Korespondensi di salah satu SMK di Bandung. Hal tersebut telah dipaparkan dalam hasil penelitian bahwa model pembelajaran *Quantum Teaching* lebih unggul diterapkan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Korespondensi. Peserta didik lebih aktif mengungkapkan pendapat, peserta didik lebih aktif dalam berdiskusi dan lebih giat dalam hal pengerjaan tugas. Implikasi hasil kajian tersebut adalah bahwa upaya hasil belajar peserta didik dapat dilakukan melalui penerapan model pembelajaran *Quantum Teaching*. Untuk itu perlu kiranya hasil kajian tersebut dapat dipertimbangkan penerapannya dalam pembelajaran-pembelajaran yang lebih komprehensif oleh para pendidik di kelas.

Persamaan yang dilakukan oleh Yanuarti dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada model yang digunakan yaitu sama-sama menggunakan

model *quantum teaching*, kemudian jenis penelitian yang digunakan sama-sama jenis penelitian eksperimen. Adapun perbedaan yang terletak pada penelitian Yanuarti dengan penelitian yang dilakukan adalah subjek penelitian, subjek penelitian yang digunakan oleh Yanuarti adalah peserta didik SMK sementara subjek penelitian yang dilakukan adalah peserta didik SMP kelas 7.

Pada penelitian yang dilakukan Rumapea (2017) dengan judul “*Application of Quantum Teaching Learning Model to Improve Student Learning Outcomes*” menyimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada operasi aljabar dengan menerapkan model *quantum teaching*. Berdasarkan hasil tes awal yang dilakukan sebelum penerapan model *Quantum Teaching*, diketahui bahwa semua peserta didik memiliki tingkat penguasaan yang sangat rendah pada materi operasi aljabar. Skor rata-rata tes awal adalah 5,82. Setelah pembelajaran di siklus I dengan menerapkan model *Quantum Teaching*, rata-rata hasil belajar skor didapat 66,05. Keterbukaan peserta didik secara klasik adalah 65,79%, 25 peserta didik telah menyelesaikan studi ini dan 13 peserta didik tidak lengkap. Persentase pencapaian tujuan pembelajaran spesifik (TPK) mencapai 66,67%, 2 TPK dari total 3 TPK lengkap. Selanjutnya pada siklus II, nilai rata-rata hasil belajar diperoleh 76,45. Keletihan murid secara klasik adalah 86,84%, 33 peserta didik telah menyelesaikan studi dan 5 peserta didik tidak lengkap. Tentang pembelajaran yang spesifik (TPK), seluruh TPK (2 TPK) telah selesai. Artinya persentase ketuntasan TPK sebesar 100%. Jika kita membandingkan data pada siklus I dan siklus II diperoleh kenaikan 10,4 poin pada rata rata skor belajar hasil. Persentase kelulusan peserta didik secara klasik

meningkat 21,05%. Sedangkan persentase keterbukaan tujuan pembelajaran spesifik (TPK) meningkat sebesar 33,33%.

Persamaan penelitian Rumapea dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan model yaitu model *quantum teaching*, dan subjek penelitian sama-sama siswa SMP. Adapun perbedaan penelitian Rumapea dengan penelitian yang dilakukan terletak pada jenis penelitian yang dilakukan, penelitian yang dilakukan Rumapea adalah penelitian tindakan kelas sedangkan penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen, perbedaan yang selanjutnya pada mata pelajaran yang digunakan untuk penelitian, penelitian yang dilakukan oleh Rumapea adalah mata pelajaran fisika, sedangkan mata pelajaran yang digunakan penelitian oleh penelitian yang dilakukan adalah mata pelajaran bahasa Indonesia, hal ini mempengaruhi langkah-langkah pembelajaran yang digunakan.

Pada penelitian yang dilakukan Ulandari (2017) dengan judul “*Improving Learning Outcomes of Linear Program with Quantum Teaching Model at Grade X Student SMK-BM PAB 3 Medan Estate*” menyimpulkan bahwa tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui apakah penggunaan model *Quantum Teaching* dapat meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik pada materi program linear. Berdasarkan hasil tes yang diberikan kepada peserta didik pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 64,86 dan meningkat pada siklus II menjadi 77,29 sehingga memperoleh kenaikan rata-rata penguasaan peserta didik meningkat 12,43. Selain itu, prestasi belajar peserta didik meningkat dari 19 peserta didik (51,35%) di siklus 1 meningkat menjadi 32 peserta didik (86,49%) pada siklus II. Ulandari menjelaskan bahwa *quantum teaching* adalah model pembelajaran yang

bisa membagi unsur pembelajaran menjadi dua kategori seperti konteks dan isi. Kategori konteks meliputi: suasana hati, suasana lingkungan belajar yang diatur dengan baik, mendasar belajar, presentasi dan fasilitas. Sedangkan kategori konten meliputi: pendidik akan menemukan keterampilan, peserta didik akan menemukan strategi pembelajaran yang dibutuhkan. Model Pengajaran Quantum memiliki kerangka desain yang dikenal sebagai singkatan TANDUR yang berarti: Tumbuh (tumbuh kembang), Alami (Experience / live), Nama (beri nama) Peragaan (show), Ulangi (R) dan Rayakan.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti Ulandari dengan penelitian yang dilakukan terletak pada model yang digunakan yaitu model *quantum teaching*. Adapun perbedaan pada penelitian yang dilakukan oleh Ulandari dengan penelitian yang dilakukan terletak pada jenis penelitian, penelitian yang dilakukan oleh Ulandari adalah jenis penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan jenis penelitian eksperimen. Perbedaan lain terletak pada subjek penelitian yang digunakan yaitu Ulandari menggunakan subjek penelitian peserta didik SMK, sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan subjek penelitian peserta didik SMP.

Pada penelitian yang dilakukan Mubaroq dan Subyantoro (2017) dengan judul “Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen dengan Model Sinektik dan Model Kreatif-Produktif pada Peserta Didik SMA Berdasarkan Tipe Pemerolehan Informasi” menyimpulkan bahwa model pembelajaran sinektik lebih efektif diterapkan pada peserta didik bertipe intuisi daripada penginderaan, sedangkan model pembelajaran kreatif-produktif lebih efektif diterapkan pada peserta didik

bertipe penginderaan daripada intuisi. Kemudian, pembelajaran menulis cerpen dengan model sinektik lebih efektif daripada model kreatif-produktif berdasarkan tipe pemerolehan informasi peserta didik. Hasil rata-rata tes awal kelas sinektik sebesar 70,27, nilai tertinggi sebesar 85 dan nilai terendah sebesar 55. Nilai rata-rata tes akhir kelas sinektif sebesar 82,16 dan nilai rata-rata kelas kreatif-produktif sebesar 78,63. Nilai rata-rata tes akhir keterampilan menulis cerpen peserta didik bertipe intuisi dengan model sinektik lebih tinggi daripada tipe penginderaan sebesar $84,35 > 78,57$. Nilai rata-rata keterampilan tes akhir keterampilan menulis cerpen peserta didik dengan model kreatif-produktif pada peserta didik bertipe penginderaan lebih tinggi daripada tipe intuisi sebesar $79,74 > 77,62$. Secara klasikal, nilai rata-rata pembelajaran menulis cerpen dengan model sinektik lebih tinggi daripada model kreatif-produktif sebesar $82,16 > 78,63$.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Mubaroq dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada saah satu model pembelajaran yang digunakan yaitu sama-sama menggunakan model kreatif-produktif. Adapun perbedaan pada penelitian yang dilakukan oleh Mubaroq dan peneliti terletak pada teks yang diteliti. Teks yang diteliti oleh Mubaroh adalah teks cerpen, sedangkan teks yang diteliti oleh peneliti adalah teks cerita fantasi. Perbedaan kedua adalah variabel moderator yang digunakan, variabel moderator yang digunakan oleh Mubaroq adalah tipe pemerolehan informasi sedangkan variabel moderator yang digunakan oleh peneliti adalah tipe gaya belajar. Perbedaan selanjutnya terdapat pada subjek penelitian yang digunakan. Subjek penelitian yang digunakan oleh

Mubaroq adalah peserta didik SMA, sedangkan subjek penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah peserta didik SMP.

Pada penelitian yang dilakukan Ratnasari (2018) dengan judul “The Impact of Multiple Intelequences Approach through Quantum Teaching Model toward The Scientific Attitude and Science Learning Outcomes in The Fourth Grade Students” menyimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan presentase 70,97% dari sikap ilmiah dengan kategori sedang sedangkan persentase ketuntasan hasil belajar sains 81,3% dengan rata-rata 76. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Ratnasari dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada objek penelitian yang diteliti.

Pada penelitian yang dilakukan Huda dan Mukh doyin (2019) dengan judul “Short Story Text Writing Learning by Creative-Productive Model based on Verbal Creativity of Eleventh Graders of VHS” menyimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran berdasarkan kreativitas verbal peserta didik lebih efektif. Hal tersebut didasarkan pada perbedaan skor rata-rata antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Sebelum diberikan perlakuan rata-rata menulis teks cerpen sebesar 61.8. sedangkan setelah diberikan perlakuan meningkat menjadi 76.60. peserta didik dengan kreativitas verbal sedang memperoleh nilai sebesar 67. Setelah diberikan perlakuan meningkat menjadi 81.05. Peserta didik dengan kreativitas verbal tinggi memperoleh rata-rata sebesar 77, setelah diberikan perlakuan meningkat menjadi 78.40. Dengan demikian, menulis teks cerpen menggunakan model kreatif produktif efektif untuk peserta didik kreativitas verbal tinggi.

Pada penelitian yang dilakukan Mahmudi, *et.al* (2013) dengan judul “Menulis Narasi dengan Metode Karyawisata dan Pengamatan Objek Langsung serta Gaya Belajarnya” menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan keefektifan antara metode karyawisata dan metode objek langsung terhadap keterampilan menulis karangan narasi. Metode karyawisata lebih efektif daripada metode objek langsung dalam pembelajaran menulis karangan narasi. Metode karyawisata juga lebih efektif bagi peserta didik bergaya belajar visual pada pembelajaran menulis karangan narasi. Ada perbedaan pengaruh gaya belajar peserta didik visual, gaya belajar peserta didik auditori, dan kinestetik terhadap keterampilan menulis karangan narasi. Perbedaan keefektifan juga ditunjukkan oleh hasil nilai *mean* atau rata-rata kedua gaya belajar yang berbeda. Nilai rata-rata peserta didik yang bergaya belajar visual lebih besar dari pada peserta didik yang bergaya belajar auditori, dan kinestetik. Perbandingan nilai peserta didik yang bergaya belajar auditori, kinestetik pada pembelajaran karyawisata lebih tinggi daripada objek langsung. Ini menunjukkan bahwa metode karyawisata juga efektif bagi peserta didik yang bergaya belajar auditori, dan kinestetik. Dengan kata lain metode objek langsung tidak lebih efektif bagi peserta didik yang bergaya belajar auditori, dan kinestetik pada pembelajaran menulis karangan narasi. Hasil perlakuan metode karyawisata pada setiap gaya belajar (visual-auditori- kinestetik) lebih tinggi dari pada perlakuan metode objek langsung. Artinya kelompok gaya belajar visual lebih tinggi prestasinya pada kedua metode daripada auditori, dan kinestetik. Ini berarti tidak ada efek interaksi antara perlakuan metode pembelajaran dengan gaya belajar.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Mahmudi, Ida Zulaeha dan Teguh Supriyadi dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada salah satu variabel yaitu sama-sama menggunakan gaya belajar. Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Mahmudi, Ida Zulaeha dan Teguh Supriyadi dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada gaya belajar yang digunakan yaitu penelitian Mahmudi, Ida Zulaeha dan Teguh Supriyadi menggunakan gaya belajar visual, auditori, kinestetik, sedangkan gaya belajar yang digunakan peneliti adalah gaya belajar tipe intuisi dan penginderaan. Perbedaan lain pada penelitian yang dilakukan oleh Mahmudi, Ida Zulaeha dan Teguh Supriyadi dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada model-model yang digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Mahmudi, Ida Zulaeha dan Teguh Supriyadi menggunakan metode karyawisata dan pengamatan objek langsung, sedangkan model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti adalah model *quantum teaching* tipe TANDUR dan kreatif produktif.

Pada penelitian yang dilakukan Sutrisno, Zulaeha, I., dan Subyantoro (2013) dengan judul “Keefektifan Pembelajaran Menulis Karangan Deskripsi dengan Model Quantum dan Inkuiri Terpimpin Berpasangan Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar” menyimpulkan bahwa model quantum lebih efektif digunakan untuk pembelajaran menulis karangan deskripsi bagi peserta didik bergaya belajar visual, sedangkan Model ITB lebih efektif digunakan untuk pembelajaran menulis karangan deskripsi bagi peserta didik yang bergaya belajar auditori. Model Quantum lebih efektif daripada model ITB dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi dalam interaksinya dengan gaya belajar peserta didik.

Nilai rata-rata kemampuan menulis karangan deskripsi peserta didik bergaya belajar visual yang diberi perlakuan model quantum lebih tinggi dari pada auditori, yaitu $79,71 > 68,94$. Untuk peserta didik bergaya belajar auditori yang diberi perlakuan model ITB, nilai rata-rata kemampuan menulis karangan deskripsi lebih tinggi dari pada visual, yaitu $72,05 > 70,20$. Secara keseluruhan, nilai rata-rata peserta didik pada pembelajaran dengan model quantum lebih tinggi daripada model ITB, yaitu $74,32 > 71,12$.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Sutrisno, Zulaeha, I., dan Subyantoro dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada salah satu model pembelajaran yang digunakan dan variabel moderator. Penelitian yang dilakukan Sutrisno, Zulaeha, I., dan Subyantoro dan penelitian yang dilakukan peneliti sama-sama menggunakan model pembelajaran *quantum* dan variabel moderator yang digunakan sama-sama menggunakan variabel moderator berupa gaya belajar. Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Sutrisno, Zulaeha, I., dan Subyantoro dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada penggunaan gaya belajar yang digunakan. Sutrisno, Zulaeha, I., dan Subyantoro menggunakan gaya belajar tipe visual dan auditori sedangkan peneliti menggunakan gaya belajar tipe intuisi dan penginderaan. Perbedaan lain pada penelitian yang dilakukan oleh Sutrisno, Zulaeha, I., dan Subyantoro dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah subjek penelitian yang digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Sutrisno, Zulaeha, I., dan Subyantoro menggunakan subjek penelitian peserta didik sekolah dasar sedangkan subjek penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah peserta didik SMP.

Pada penelitian yang dilakukan Moussa (2014) dengan judul “*The Importance of Learning Style in Education*” menyimpulkan bahwa gaya belajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran dan berpengaruh dalam seluruh lingkungan pendidikan. Penelitian ini mengulas berbagai dimensi gaya belajar dalam upaya memberikan kontribusi terhadap proses belajar mengajar. Penelitian ini dapat membantu pendidik mengembangkan metode pengajaran yang sesuai dengan gaya belajar setiap peserta didik. Serta memahami karakteristik peserta didik disetiap pembelajaran, dan tidak hanya akan meningkatkan hasil belajar tetapi juga proses belajar secara keseluruhan. Gaya belajar adalah bidang penelitian yang memiliki banyak implementasi yang berguna bagi peserta didik dan pendidik. Gaya belajar dapat diterapkan dengan menyesuaikan peserta didik sehingga peserta didik mampu memahami dan memproses informasi dan berinteraksi dengan lingkungan belajar. Mengidentifikasi berbagai macam jenis gaya belajar dapat memberikan pendidik pengetahuan akan karakteristik gaya belajar peserta didik. Pengetahuan tersebut dapat digunakan untuk memaksimalkan pembelajaran serta dapat mengembangkan metode pengajaran yang dapat menggabungkan berbagai gaya belajar.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Moussa dengan penelitian yang dilakukan terletak pada kajian yaitu sama-sama mengkaji mengenai gaya belajar yang dimiliki siswa dalam pembelajaran. Selain persamaan dalam penelitian tersebut, terdapat perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Moussa dengan penelitian yang dilakukan adalah tujuan penelitian yang akan dicapai. Penelitian yang dilakukan oleh Moussa bertujuan untuk mengidentifikasi gaya belajar dan

karakteristik peserta didik sehingga dapat menentukan metode pembelajaran, sedangkan penelitian yang dilakukan bertujuan untuk menguji keefektifan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berdasarkan gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik.

Pada penelitian yang dilakukan Endah (2014) dengan judul “Perbandingan Pembelajaran Membaca Permulaan dengan Menggunakan Metode SAS dan Metode Kata Lembaga Berdasarkan Perbedaan Gaya Belajar pada Peserta Didik Taman Kanak-Kanak” menyimpulkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan metode pembelajaran (SAS dan kata lembaga) dengan gaya belajar (auditori dan visual) pada kemampuan membaca permulaan peserta didik taman kanak-kanak. Terdapat persamaan dalam penelitian yang dilakukan oleh Endah dengan peneliti, yaitu sama-sama menggunakan variabel moderator gaya belajar. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Endah dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah gaya belajar yang digunakan. Gaya belajar yang digunakan oleh peneliti adalah gaya belajar penginderaan dan gaya belajar intuisi.

Pada penelitian yang dilakukan Fayombo (2015) dengan judul yang berjudul “*Learning Style, Teaching Strategies and Academic Achievement among Some Psychology Undergraduates in Barbados*” mengemukakan bahwa peserta didik memproses informasi yang masuk dengan cara yang berbeda karenanya, para instruktur perlu memvariasikan metode pengajaran mereka untuk memastikan bahwa semua siswa belajar. Penelitian ini menyelidiki preferensi pembelajaran (visual, auditori, kinestetik), pengajaran strategi (video, permainan, permainan peran, diskusi, kerja kelompok, klarifikasi jeda, lima menit makalah, forum

diskusi dan kegiatan glosarium) dan pengaruhnya pada prestasi akademik 171 mahasiswa sarjana Psikologi di Universitas Indonesia Hindia Barat, Kampus Cave Hill, Barbados. Para peserta menyelesaikan tiga instrumen laporan diri: a) Kuesioner Strategi Pembelajaran Aktif, b) Pembelajaran Survei Gaya (VAK) dan c) Skala Prestasi Akademik. Temuan terungkap preferensi siswa untuk visual, auditori, kinestetik dan beberapa mode gaya belajar dan sebagian besar siswa mendapat manfaat dari pembelajaran strategi yang digunakan di kelas. Selain itu, strategi pengajaran dan gaya belajar menyumbang 20% ($R^2 = 0,20$) ke varians dalam akademik prestasi dan ini secara statistik signifikan ($F(2,168) = 21.04, p < .05$). Temuan ini membahas pentingnya memanfaatkan strategi pengajaran yang berbeda untuk mengakomodasi gaya belajar yang berbeda dan mempromosikan akademik prestasi siswa dalam Psikologi.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Fayombo dengan penelitian yang dilaksanakan terletak pada penggunaan gaya belajar. Sedangkan perbedaan dalam penelitian yang dilakukan oleh Fayombo dengan penelitian yang dilaksanakan terletak pada jenis gaya belajar yang digunakan dalam penelitian, penelitian Fayombo menggunakan gaya belajar visual, auditori, kinestetik, sedangkan gaya belajar yang digunakan oleh peneliti adalah gaya belajar penginderaan dan intuisi yang digunakan dalam pembelajaran yang berfokus pada peserta didik SMP.

Pada penelitian yang dilakukan Kusnida, *et.al* (2015) dengan judul “Keefektifan Penggunaan Media Audio dan Media Komik Strip dalam Pembelajaran Menulis Cerpen yang Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Berdasarkan Gaya Belajar” menyimpulkan bahwa penggunaan media audio visual pada

pembelajaran menulis cerpen bermuatan nilai- nilai karakter berdasarkan gaya belajar visual dan auditorial peserta didik kelas VII adalah efektif yang dibuktikan dengan perbedaan nilai rata-rata pengujian t-test yaitu t-hitung $9,363 > t\text{-tabel } 2,04$ dan nilai signifikan $0,000 < 0,05$. Penggunaan media komik strip pada pembelajaran menulis cerpen bermuatan nilai- nilai karakter berdasarkan gaya belajar visual dan auditorial peserta didik kelas VII adalah efektif yang dibuktikan dengan perbedaan nilai rata-rata pengujian t-test yaitu t-hitung $6,101 > t\text{-tabel } 2,04$ dan nilai signifikan $0,000 < 0,05$. Perbedaan keefektifan antara penggunaan media dan gaya belajar peserta didik yaitu pada media audio visual memberikan pengaruh sebesar 22,4% sedangkan dengan media komik strip memberikan pengaruh sebesar 21,5% sehingga penggunaan media audio visual memberikan keefektifan lebih besar daripada media komik strip pada pembelajaran menulis cerpen bermuatan nilai-nilai karakter pada peserta didik kelas VII.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Kusnida dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada penggunaan variabel moderator yaitu sama-sama menggunakan variabel moderator gaya belajar. Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Kusnida dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah jenis gaya belajar yang digunakan dalam penelitian. Penelitian Kusnida menggunakan gaya belajar tipe visual dan auditorial, sedangkan gaya belajar yang digunakan oleh peneliti adalah gaya belajar tipe intuisi dan penginderaan.

Pada penelitian yang dilakukan Zarei (2017) dengan judul "*Learning Style as Predictors of Iranian EFL Children's Self-Estem and Anxiety*" mengemukakan

bahwa Penelitian ini dilakukan untuk menyelidiki gaya belajar (Visual, auditori, kinestetik, taktil, individu, dan kelompok) sebagai prediktor percaya diri dan kecemasan. Para peserta adalah 90 pelajar pria dan wanita muda EFL yang belajar bahasa Inggris di sebuah institut bahasa di Qazvin, Iran. Instrumennya termasuk pelajar Muda. Tes Pemula Bahasa Inggris (YLE), Kuesioner Gaya Belajar Pelajar Muda EFL, Self-Esteem Inventory, dan Skala Kecemasan Kelas Bahasa Asing (FLCAS). Data dianalisis melalui koefisien korelasi dan analisis regresi berganda. Hasil menunjukkan bahwa gaya pendengaran memiliki kekuatan prediktif pada percaya diri, tetapi tidak ada dari enam gaya belajar bisa memprediksi kecemasan. Ada juga yang signifikan korelasi antara harga diri pembelajar dan kecemasan. Penelitian ini dapat memiliki implikasi untuk guru, desainer silabus, pengembang materi, dan peneliti.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Zarei dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada penggunaan gaya belajar. Sedangkan perbedaan dalam penelitian yang dilakukan oleh Zarei dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada jenis gaya belajar yang digunakan dalam penelitian, penelitian Zarei menggunakan gaya belajar visual, auditori, kinestetik, taktil, individu, dan kelompok, sedangkan gaya belajar yang digunakan oleh peneliti adalah gaya belajar penginderaan dan intuisi yang digunakan dalam pembelajaran yang berfokus pada peserta didik SMP sedangkan fokus penelitian Zarei digunakan untuk pelajar muda.

2.2 Kerangka Teoretis

Teori yang akan dipaparkan meliputi menulis kreatif, menceritakan kembali, cerita fantasi, model *quantum teaching* tipe TANDUR, model kreatif-produktif, gaya belajar. Keefektifan pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi menggunakan model *quantum teaching* tipe TANDUR berdasarkan gaya belajar, dan keefektifan pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi menggunakan model kreatif-produktif berdasarkan gaya belajar.

2.2.1 Hakikat Menulis Kreatif

Hakikat menulis adalah mengarang, yaitu memberikan bentuk pada segala sesuatu yang dipikirkan dan dirasakan kemudian disusun menjadi rangkaian kata dalam bentuk tulis sehingga dapat dipahami dan dipetik manfaatnya dengan mudah oleh pembaca. Salah satu jenis menulis adalah menulis kreatif. Suriamiharja (1996: 2) menulis kreatif memiliki kecenderungan bersifat apresiatif, ekspresif, sugestif, dan fiktif. Apresiatif maksudnya melalui kegiatan menulis kreatif orang dapat mengenali, menyayangi, menikmati, dan mungkin menciptakan kembali secara kritis berbagai hal yang dijumpai dalam teks-teks kreatif karya orang lain dengan caranya sendiri dan memanfaatkan berbagai hal tersebut ke dalam kehidupan nyata. Ekspresif maksudnya mengungkapkan berbagai hal yang ada dalam pikiran kita, dikomunikasikan melalui tulisan kreatif sebagai sesuatu yang bermakna. Sugestif maksudnya bersifat menyamakan dan mempengaruhi pembaca atau pendengarnya secara menyenangkan dan tidak digambarkan secara persis atau nyata. Fiktif maksudnya apa yang kita tulis atau

ceritakan hanya terjadi dalam angan-angan saja seandainya kejadian itu kita alami sendiri tidak digambarkan secara persis atau nyata.

Depdikbud (dalam Sukirno, 2010:3) menjelaskan istilah kreatif berarti memiliki daya cipta atau memiliki kemampuan untuk menciptakan, bersifat (mengandung) daya cipta. Kekreatifan berarti kemampuan untuk mencipta. Pada dasarnya, menulis kreatif dibangun dari dua unsur yang penting, menulis sebagai keterampilan kreatif dan kreatif sebagai mentalitas yang cenderung untuk mencipta. Menulis merupakan keterampilan untuk menuangkan ide dan gagasan secara tulis. Kreatif berhubungan dengan kemampuan dalam mencipta.

Menurut Komaidi (2011:5) menulis adalah proses kreatif seseorang dalam menuangkan gagasannya menjadi sebuah karya tulis. penekanan penulisan tertekak pada keseimbangan antara proses dan produk. Menulis kreatif merupakan tulisan yang bersifat apresiatif dan ekspresif. Apresiatif maksudnya melalui kegiatan menulis kreatif orang dapat mengenali, menyayangi, menikmati, dan menciptakan kembali secara kritis berbagai hal yang dijumpai dalam teks-teks kreatif karya orang lain dengan caranya sendiri dan memanfaatkan berbagai hal tersebut ke dalam kehidupan nyata. Ekspresif dalam arti bahwa kita dimungkinkan mengekspresi atau mengungkapkan berbagai pengalaman atau berbagai hal yang menggejala dalam diri kita, untuk dikomunikasikan kepada orang lain melalui menulis kreatif (karya sastra) sebagai sesuatu yang bermakna. Salah satu teks yang bersifat kreatif adalah puisi, cerpen, dan drama. Sukirno (2010:3) menyimpulkan bahwa menulis kreatif adalah aktivitas menuangkan gagasan

secara tertulis atau melahirkan daya cipta berdasarkan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan atau karangan dalam teks.

Titik *et.al* (2012:33) mengemukakan bahwa penulisan kreatif atau *creative writing* sama dengan menulis biasa pada umumnya. Unsur kreativitas mendapat tekanan dan perhatian besar karena penarannya sangat penting dalam mengembangkan proses kreatif seorang penulis dalam menulis karya-karyanya. Penulisan kreatif dapat berbentuk fiksi dan nonfiksi. Fiksi adalah karya hasil rekaan yang mengandalkan kekuatan imajinasi dan ceritanya memang fiktif, tidak benar-benar terjadi, sedangkan nonfiksi sebaliknya. Sedangkan Dalman (2014:3) mengemukakan bahwa menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dalam tujuan, seperti memberitahu, menakutkan, atau menghiburi. Sebagai proses kreatif yang berlangsung secara kognitif, dalam komunikasi tulis terdapat empat unsur yang terlibat yaitu: penulis sebagai penyampaian pesan, pesan atau isi tulisan, saluran atau media berupa tulisan, dan pembaca sebagai penerima pesan.

Yunus (2015:41) mengemukakan menulis kreatif sebagai proses menulis yang bertumpu pada pengembangan daya cipta dan ekspresi pribadi dalam bentuk tulisan yang baik dan menarik. Artinya, menulis kreatif menekankan pada proses aktif seseorang untuk menuangkan ide dan gagasan melalui cara yang tidak biasa sehingga mampu menghasilkan karya cipta yang berbeda, yang tidak hanya baik, tetapi juga menarik.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa menulis kreatif adalah proses kreatif penyampaian gagasan yang bersifat apresiatif dan ekspresif yang dituangkan dalam bentuk tulisan baik dalam bentuk puisi, prosa, maupun drama.

2.2.1.1 Proses Kreatif Menulis

Proses kreatif pada dasarnya yang bersandar pada cara seorang penulis untuk mencipta karya kreatif, termasuk karya sastra. Proses kreatif identik dengan menulis fiksi, menulis karya sastra seperti: puisi, cerpen, novel, dan drama. Proses kreatif dalam menulis mengacu pada cara untuk memadukan kecerdasan dan imajinasi yang dimiliki untuk dituangkan dalam tulisan. Proses kreatif dalam menulis memiliki esensi untuk memberikan ruang yang lebih bebas terdapat daya imajinasi, di samping mampu mengubah kisah dunia nyata menjadi dunia khayal sebagai inspirasi utama. William Miller (dalam Komaidi, 2009:5) mengemukakan bahwa menulis kreatif mengalami beberapa tahap. Pada dasarnya terdapat empat tahap proses menulis kreatif. *Pertama* tahap persiapan, *kedua* tahap inkubasi, *ketiga* tahap saat inspirasi, dan *keempat* tahap penulisan. Penjelasan tahapan menulis kreatif sebagai berikut.

1. Tahap persiapan. Pada tahap ini seorang penulis menyadari apa yang akan ditulis dan bagaimana akan menuliskannya.
2. Tahap inkubasi. Pada tahap ini gagasan yang telah muncul disimpan dan dipikirkannya matang-matang, dan menunggu waktu yang tepat untuk menulis.

3. Tepat inspirasi. Pada tahap ini gagasan yang muncul secara tiba-tiba segera ditulis dan tidak bisa ditunggu-tunggu, karena saat inspirasi dibiarkan lewat biasanya gagasan yang telah muncul tadi akan hilang.
4. Tahap penulisan. Pada tahap ini saat inspirasi telah muncul maka segeralah menulis. Mengeluarkan segala hasil inkubasi dan menuangkan segala gagasan yang baik maupun kurang baik.

Berbeda dengan pendapat Wiliian, Abidin (2013:184) mengemukakan bahwa tahapan dalam kegiatan menulis meliputi tahap pemerolehan, pengolahan, dan produksi ide, tahapan tersebut dijabarkan sebagai berikut.

- 1) Tahap pemerolehan ide

Pada tahap ini, penulis mendayagunakan kepekaannya untuk mereaksi berbagai fenomena hidup dan kehidupan manusia. Kemampuan menulis diawali oleh kemampuan seseorang melatih daya tanggapnya terhadap sumber ide.

- 2) Tahap pengolahan ide

Pada tahap ini penulis akan mendayagunakan beberapa kemampuan meliputi kemampuan berpikir, kemampuan merasa, dan kemampuan berimajinasi. Penggunaan jenis kemampuan ini akan sangat bergantung pada tujuan tulisan yang akan diproduksi.

- 3) Tahap produksi ide

Pada tahap ini, penulis akan menggunakan peranti produksi ide yakni pengetahuan bahasa dan pengetahuan konvensi karya. Pengetahuan bahasa merupakan peranti utama yang digunakan penulis dalam mengemas gagasan

yang telah diolahnya. Melalui penggunaan pengetahuan atau kemampuan berbahasa ini sebuah ide dikemas sesuai dengan tujuannya serta memenuhi asas tetatabahasa yang berterima di kalangan pembacanya. Pengetahuan konvensi karya akan digunakan untuk mengemas gagasan agar sesuai dengan genre tulisan yang akan dihasilkan.

Pendapat tersebut dilengkapi oleh Yunus (2015:45) yang mengemukakan fase-fase proses kreatif yang dapat dilakukan dalam menulis karya fiksi, adalah (1) rasakan, merupakan fase untuk memperoleh sentuhan emosional yang bersifat pribadi sebagai acuan dalam menciptakan tulisan kreatif; (2) hayati, merupakan fase untuk mendalami atau menyatukan hati agar larut dalam suasana yang diciptakan; (3) hayalkan, merupakan fase untuk memunculkan kembali apa yang telah dirasakan dan hayati dalam suasana yang diciptakan; dan (4) elaborasi, merupakan fase untuk menjelaskan keadaan dengan muatan estetika dan curahan-curahan hati agar dapat memberikan nilai dan kesan yang estetis kepada pembaca. Yunus (2015:51) juga mengemukakan tahapan menulis kreatif memang dapat dipelajari. Sebagai pedoman untuk mencari cara dapat memulai menulis. Sekalipun berbeda-beda cara, tahapan menulis kreatif dapat dilakukan. Tahapan menulis kreatif yang paling sederhana adalah (1) tahap menyiapkan ide dan bahan yang akan ditulis; (2) tahap menulis secara rinci cerita yang akan disajikan; dan (3) tahap memperbaiki tulisan yang telah dibuat agar lebih baik dan menarik.

Berdasarkan teori yang telah dipaparkan tersebut dapat disimpulkan bahwa proses kreatif menulis merupakan proses untuk memulai menulis karya sastra yang memadukan antara kecerdasan dan imajinasi. Proses kreatif menulis

berawal dari proses berpikir untuk menghasilkan tulisan kreatif yang baik dan melalui berbagai tahapan demi tahapan. Secara umum tahapan menulis kreatif di antaranya tahap prapenulisan yang meliputi mencari atau menentukan ide atau gagasan. Tahap penulisan meliputi mengembangkan ide menjadi kalimat. Tahap pasca penulisan yang meliputi tahap perbaikan dan penyuntingan karya dalam hal ini berkaitan dengan bahasa dan isi.

2.2.2 Hakikat Menceritakan Kembali

Bercerita merupakan kegiatan berbahasa yang bersifat produktif. Artinya, dalam bercerita seseorang melibatkan pikiran, kesiapan mental, kebenaran, perkataan yang jelas sehingga dapat dipahami oleh orang lain. Bercerita merupakan salah satu kebiasaan masyarakat sejak dahulu sampai sekarang. Hampir setiap siswa yang telah menikmati suatu cerita akan selalu siap untuk menceritakannya kembali, terutama jika cerita tersebut mengesankan bagi mahasiswa. Tarigan (1981:35) menyatakan bahwa bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain. Mokhtar (2010: 164) bercerita memiliki efek menguntungkan pada keterampilan membaca dengan mengaitkan makna dan emosi dengan kata-kata. Bercerita termasuk dalam situasi informatif yang ingin membuat pengertian-pengertian atau makna-makna menjadi jelas. Dengan bercerita, seseorang dapat menyampaikan berbagai macam cerita, ungkapan berbagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dibaca dan ungkapan kemauan dan kegiatan membagikan pengalaman yang diperolehnya. Sedangkan menurut Nurgiyantoro

(2001:289), bercerita merupakan salah satu bentuk tugas kemampuan berbicara yang bersifat pragmatis. Ada dua unsur penting yang harus dikuasai siswa dalam bercerita yaitu linguistik dan unsur apa yang diceritakan. Sejalan dengan pendapat tersebut Andriani (2016) menyatakan bercerita memberikan ruang lingkup yang bebas untuk anak dapat mengembangkan rasa berempati dan bersimpati terhadap peristiwa yang menimpa orang lain. Keterampilan bercerita ini merupakan keterampilan berbahasa yang harus diajarkan dan dikuasai oleh siswa. Nursyaidah (2016: 114) bercerita yaitu suatu cara memberikan pengalaman belajar yang bermacam-macam pada siswa serta memberikan pengalaman psikologis dan linguistic pada siswa. Kurniawati (2017: 282) bercerita merupakan bagian dari pembelajaran bahasa khususnya keterampilan berbicara. Pada prinsipnya bercerita yang dilakukan oleh anak merupakan kegiatan naluriah. Marbun (2018:60) bercerita adalah suatu kegiatan yang menjelaskan terjadinya suatu hal, peristiwa dan kejadian yang dialami sendiri ataupun orang lain. Mulatsih (2018: 192) bercerita ialah cara bertutur dan menyampaikan atau menjelaskan cerita secara lisan. Bercerita juga merupakan cara untuk menyampaikan nilai-nilai yang berlaku dimasyarakat. Subyantoro (2007: 268) bercerita yang baik memiliki kekuatan yang spesifik untuk mengaktifkan otak emosional yang dapat mengondisikan saraf otak bekerja secara rileks dan mediatif.

Budi (2013: 104) bercerita merupakan salah satu jenis keterampilan berbicara. Keterampilan bercerita sangat penting dikembangkan sebagai dasar pengembangan komunikasi siswa. Muktadir (2014:144) bercerita merupakan bagian dalam meningkatkan kecerdasan emosional. Firyanti (2016) bercerita merupakan bagian

dari perkembangan bahasa anak dan keterampilan berbahasa anak. Keterampilan bercerita merupakan sebuah seni yang di dalamnya menggambarkan sebuah cerita atau peristiwa yang disampaikan menggunakan gambar maupun suara. Sanjaya (2016:70) aktivitas bercerita dapat membantu murid untuk melatih imajinasi dan keterampilan berbahasa melalui aktivitas menceritakan kembali. Rahmat (2016:65) bercerita merupakan metode yang digunakan untuk menstimulus kemampuan menyimak pada anak.

Keterampilan bercerita yang baik memerlukan pengetahuan, pengalaman serta kemampuan berpikir yang memadai. Selain itu dalam bercerita juga diperlukan penguasaan beberapa keterampilan, yaitu ketepatan tatabahasa sehingga hubungan antar kata dan kalimat menjadi jelas. Ketepatan kata dan kalimat sangat perlu dikuasai dalam bercerita, sebab dengan menggunakan kata dan kalimat yang tepat dalam bercerita akan memudahkan pendengar atau pembaca memahami isi cerita yang dikemukakan oleh pembicara atau penulis. Isi cerita yang mudah dipahami akan menunjang dalam penyampaian maksud yang sama antara pembicara dan pendengar, penulis dan pembaca, sehingga tujuan penyampaian makna cerita juga dapat tercapai. Selain itu dalam bercerita diperlukan kelancaran dalam menyampaikan kalimat per kalimat. Kelancaran dalam menyampaikan isi cerita akan menunjang pembicara atau penulis dalam menyampaikan isi cerita secara runtut dan lancar sehingga pendengar atau pembaca dapat tertarik mendengarkan atau membaca cerita.

Salah satu kegiatan bercerita adalah kegiatan menceritakan kembali. Dunst (2012:1) menceritakan kembali cerita mendorong anak-anak untuk

mengungkapkan imajinasi mereka, memperluas ide-ide, dan membuat gambaran visual dan mentransfer alur cerita yang telah dibaca untuk membuat cerita baru, dengan karakter dan alur yang sama. Dalam pembahasan ini lebih menekankan pada menceritakan kembali secara tulis. Menceritakan kembali secara tulis merupakan penuangan kembali cerita yang telah dibaca ke dalam bentuk tulisan. Kegiatan menceritakan kembali secara tulis merupakan salah satu jenis keterampilan menulis kreatif. Kegiatan menceritakan kembali cerita secara tulis merupakan kegiatan menuangkan kembali apa yang telah dibaca dan didengar dalam bentuk tulisan. Sama halnya dengan kegiatan menulis kreatif, proses menceritakan kembali secara tulis memiliki tahapan-tahapan yaitu (1) menghayati isi cerita baik yang didengar maupun dibaca, (2) elaborasi, menjelaskan keadaan dan menangkap makna yang terkandung dalam cerita yang didengar maupun yang dibaca, (2) menuangkan kembali isi cerita yang didengar maupun dibaca dalam bentuk tulisan.

Berdasarkan teori yang telah dipaparkan tersebut dapat disimpulkan bahwa menceritakan kembali adalah salah satu keterampilan menulis kreatif yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain dengan cara menuangkan kembali apa yang didengar maupun dibaca dalam bentuk tulisan.

2.2.2.1 Tujuan Menceritakan Kembali

Pada dasarnya, tujuan utama dari menceritakan kembali adalah untuk berkomunikasi atau bertukar informasi dengan orang lain. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seorang yang bercerita harus memahami

makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Tarigan (1981: 277) yang mengemukakan tiga tujuan umum dalam kegiatan menceritakan kembali yaitu meliputi (a) memberitahukan dan melaporkan (*to inform*), (b) menjamu dan menghibur (*to entertain*), (c) membujuk, mengajak, mendesak, dan menyakinkan (*to persuade*).

Santosa (2009:36) mengemukakan tujuan dalam bercerita, yaitu sebagai berikut.

- a. Untuk meningkatkan pemahaman anak serta dapat menstabilkan emosi anak.

Cerita-cerita rakyat misalnya dapat dijadikan bahan bercerita. Sebagai alat untuk pembelajaran, bercerita dapat dijadikan alat untuk memotivasi siswa untuk mengerti keunikan diri mereka. Selain itu ia juga dapat meningkatkan tahap keterampilan mereka dalam berkomunikasi melalui pemikiran dan perasaan serta mengapresiasikannya dalam bentuk kalimat yang teratur.

- b. Dapat menyorakan perasaan dan pendapat.

Hal ini dapat dilakukan apabila anak-anak diberi peluang untuk bercerita setelah guru menyampaikan cerita. Guru dapat bertanya kepada anak-anak apakah yang mereka pikirkan akan akan berlaku selepas sesuatu kejadian dalam cerita. Dengan cara ini, anak-anak dengan daya imajinasinya mereka akan dilatih memberikan pendapat dan pandangannya.

- c. Alat untuk melatih kemahiran mendengar dan bertutur kata secara baik dan benar.

Sewaktu bercerita, anak-anak atau guru tidak terikat oleh nada dan intonasi bahasa. Setiap kata atau tutur kata yang diucapkan disesuaikan dengan isi cerita.

d. Memperkaya kosa kata baru bagi anak

Dalam bercerita guru seharusnya memperkenalkan beberapa perkataan baru setiap kali bercerita kepada anak-anak. Dengan demikian anak-anak akan mudah belajar makna kata apabila digunakan dalam konteks yang sesuai.

e. Meningkatkan minat anak dalam menghadapi pelajaran.

Dengan bercerita anak tidak akan merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam bercerita mereka dapat mengekspresikan perasaan mereka dan imajinasi mereka dengan cepat dan mudah tentunya dengan menyesuaikan pada pelajaran yang mereka hadapi.

f. Cara yang cocok untuk mengenali keunikan atas karakter yang dimiliki tiap-tiap anak.

Sewaktu aktivitas bercerita dijalankan, guru dapat mengenal karakter siswa dalam setiap pelajarannya. Ada anak yang dapat duduk dan mendengar dengan baik, ada anak yang hanya duduk diam selama beberapa menit dan ada anak yang mengganggu temannya sewaktu sesi cerita berlangsung.

Dalam bercerita terdapat faktor-faktor yang dapat menunjang berjalannya kegiatan bercerita, akan tetapi ada juga faktor-faktor yang dapat menghambat berjalannya kegiatan bercerita sehingga tujuan tidak dapat tercapai secara maksimal. Seperti yang telah diketahui kegiatan bercerita merupakan kegiatan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada orang lain secara lisan. Dalam

menyampaikan pesan atau informasi seorang pembicara harus memperhatikan faktor-faktor yang dapat menunjang keefektifan bercerita. Adapun faktor yang harus diperhatikan adalah faktor kebahasaan dan nonkebahasaan. Arsjad dan Mukti (1993: 17-22) mengemukakan faktor-faktor kebahasaan yang dapat menunjang keefektifan menceritakan kembali secara tulis sebagai berikut: faktor kebahasaan meliputi : (a) pilihan kata, (b) ketepatan penggunaan kalimat, (c) ketepatan sasaran pembicaraan.

Berdasarkan teori yang telah dipaparkan tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan bercerita memiliki tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk meningkatkan pemahaman anak serta dapat menstabilkan emosi anak, dapat menyorankan perasaan dan pendapat, sebagai alat untuk melatih kemahiran mendengar dan bertutur kata secara baik dan benar, memperkaya kosa kata baru bagi anak, meningkatkan minat anak dalam menghadapi pelajaran, dan cara yang sesuai untuk mengenali keunikan atas karakter yang dimiliki setiap anak. Tetapi untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan faktor penunjang sehingga tujuan dapat tercapai.

2.2.2.2 Langkah-Langkah Menceritakan Kembali

Dalam kegiatan menceritakan kembali, perlu adanya langkah-langkah untuk menentukan pokok-pokok cerita yang akan dikomunikasikan. Menurut Tarigan (1981: 32) dalam merencanakan suatu pembicaraan atau menceritakan kembali harus mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menentukan topik cerita yang menarik

Topik merupakan pokok pikiran atau pokok pembahasan. Pokok pikiran dalam cerita harus menarik agar pembaca tertarik dan senang dalam membaca cerita.

b. Menyusun kerangka cerita dengan mengumpulkan bahan-bahan

Kerangka cerita merupakan rencana penulisan yang memuat garis-garis besar dari suatu cerita. Dalam menyusun kerangka cerita, harus mengumpulkan bahan-bahan seperti dari buku, majalah, koran, makalah dan sebagainya, untuk memudahkan dalam merangkai suatu cerita.

c. Mengembangkan kerangka cerita

Kerangka cerita yang sudah dibuat kemudian dikembangkan sesuai dengan pokok-pokok cerita.

d. Menyusun teks cerita

Penyusunan teks cerita dilakukan dengan menggabungkan poin-poin dari kerangka cerita yang telah dikembangkan dengan memperhatikan keterkaitan antar poin. Berbeda dengan pendapat yang dikemukakan di atas, Permatasari (2017) mengungkapkan teknik yang dilakukan ketika bercerita, yaitu sebagai berikut.

a. Persiapan

Persiapan dilakukan dengan memilih buku cerita yang akan digunakan dalam menceritakan kembali. Sesuaikan cerita dengan perkembangan kognisi dan emosi anak-anak.

b. Buatlah suasana yang sesuai dengan cerita yang akan diceritakan kembali

Suasana yang sesuai dengan cerita harus dapat dirasakan anak baik secara visual atau perasaan.

- c. Tariklah anak-anak dengan kalimat pertama yang menarik

Lakukan dengan kalimat yang akan menarik rasa ingin tahu anak.

- d. Bercerita dengan segenap hati

Luapkan segala perasaan ketika bercerita. Tidak perlu malu dengan mimik wajah yang menjadi aneh atau anak akan tertawa dengan penampilan kita. Mimik wajah yang berubah atau penampilan yang unik akan membuat anak merasakan bahwa situasi bercerita adalah bagian dari kehidupan.

- e. Biarkan anak-anak ikut serta

Salah satu cara melatih komunikasi dengan anak adalah dengan mengajukan pertanyaan dan waktu senggang. Dalam bercerita, kedua hal tersebut dapat kita praktikkan. Anak-anak akan merasa diajak ikut serta dan antusias untuk menjawab pertanyaan.

- f. Buatlah penutup dengan perlahan

Tutuplah cerita dengan perlahan-lahan, jangan sekaligus. Biarkan anak-anak merasakan jalannya cerita secara natural. Ada pembuka, tengah, dan penutup. Biarkan anak merasakan proses dari segala sesuatu tidak serta merta menemukan bagian akhir.

Selain langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam bercerita sehingga dalam bercerita dalam dilakukan secara baik. Adapun hal-hal yang harus diperhatikan dalam bercerita baik secara lisan maupun tulis. Santosa (2009:37) Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam bercerita sebagai berikut.

- a. Bercerita yang disampaikan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti anak.
- b. Buatlah alur cerita.

Manusia memang mempunyai sifat lupa, tidak terkecuali pendidik. Oleh karena itu pendidik hendaknya mempersiapkan terlebih dahulu sebuah alur cerita untuk memudahkannya dalam menyampaikan cerita.

Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat empat langkah-langkah bercerita (a) menentukan pokok-pokok isi cerita, (b) menyusun kerangka cerita dengan mengumpulkan bahan-bahan, (c) mengembangkan kerangka cerita, dan (d) Menyusun teks cerita. Akan tetapi dalam bercerita perlu memperhatikan beberapa hal sehingga langkah-langkah tersebut dapat dilaksanakan dengan baik.

2.2.2.3 Penilaian Keterampilan Menceritakan Kembali

Setiap kegiatan pembelajaran perlu diadakan penilaian termasuk dalam pembelajaran kegiatan berbahasa dalam hal ini khususnya adalah keterampilan menceritakan kembali. Cara yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mampu dan terampil dalam menceritakan kembali adalah dengan melakukan observasi atau pengamatan keterampilan menceritakan kembali. Adapun aspek-aspek menceritakan kembali yang dinilai menurut Burhan Nurgiyantoro (2010: 410) meliputi (1) ketepatan isi cerita, (2) ketepatan penunjukkan detil cerita, (3) ketepatan logika cerita, (4) ketepatan makna seluruh cerita, (5) ketepatan kata, dan (6) ketepatan kalimat.

Kegiatan bercerita dapat dibagi menjadi dua yaitu kegiatan bercerita secara lisan dan tulis. Aspek-aspek yang dinilai sedikit berbeda antara kedua kegiatan tersebut. Aspek-aspek yang dinilai dalam kegiatan bercerita secara lisan, meliputi (1) ketepatan isi cerita, (2) ketepatan penunjukkan detil cerita, (3) ketepatan logika cerita, (4) ketepatan makna seluruh cerita, (5) ketepatan kata, dan (6) ketepatan kalimat. Berbeda halnya dengan kegiatan bercerita secara tulis. Aspek-aspek yang dinilai meliputi (1) kesesuaian isi cerita, (2) keruntutan cerita, yaitu cerita tidak menyimpang dari cerita asli, urutan cerita sesuai dengan cerita asli, (3) penggunaan bahasa yaitu, pemilihan kata (diksi) disesuaikan dengan pokok-pokok cerita, kata yang digunakan mudah dipahami, menggunakan kalimat yang komunikatif, menggunakan ejaan yang benar, (4) tampilan tulisan yaitu kerapian, tingkat keterbacaan tinggi, bersih tanpa coretan, tidak mengandung unsur yang tidak diperlukan.

2.2.3 Cerita Fantasi

Pembahasan mengenai cerita fantasi meliputi pengertian cerita fantasi, struktur dan unsur-unsur cerita fantasi, dan jenis-jenis cerita fantasi.

2.2.3.1 Pengertian Cerita Fantasi

Cerita fantasi ialah karangan yang memaparkan terjadinya peristiwa dalam bentuk cerita yang bukan sebenarnya terjadi melainkan peristiwa rekaan pengarang. Peristiwa itu adalah peristiwa fiktif, tidak benar-benar terjadi. Rusyana (1984:64) meskipun begitu karena kepandaian pengarang dalam menyusun unsur-

unsurnya, dan memberikan latar belakang serta gambaran yang meyakinkan, maka orang yang membaca cerita itu merasa bahwa peristiwa benar-benar terjadi. Sedangkan menurut Nurgiyantoro (2010:297) cerita fantasi adalah cerita yang derajat kebenarannya diragukan. Apa yang dikisahkan dalam cerita itu kurang masuk akal, paling tidak pada bagian-bagian tertentu. Kekurangmasukakalan 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. Cerita fantasi anak memanfaatkan unsur imajinasi dan fantasi yang diolah sedemikian rupa sehingga membuat cerita fantasi lebih menarik. Kapitan (2018:101) teks cerita fantasi adalah teks cerita yang memuat nilai pendidikan karakter. Cerita fantasi dipilih guna meningkatkan daya imajinasi (Saputri, 2018).

Cerita fantasi juga membutuhkan pengetahuan tentang kebahasaan dan kekayaan kosakata di samping keterampilan berimajinasi atau berpikit kreatif. Pengetahuan tentang kebahasaan dan penguasaan kosakata tersebut dibutuhkan dalam mencapai ketepatan maksud dan tujuan yang ingin disampaikan kepada pembaca mengingat yang ingin dihadirkan cerita fantasi adalah hasil pengolahan keterampilan berpikir kreatif (Putri, 2018: 26). Cerita fantasi mengandung keajaiban atau keanehan atau kemisteriusan yang tidak ditemui dalam dunia nyata. Dunia fantasi atau dunia khayal yang dimiliki oleh siswa satu dengan siswa lain jelas berbeda (Fajria, 2017). Cerita fantasi mengungkapkan hal-hal

supranatural/kemistisan, 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 (Harsiati, 2017: 50).

Cerita fantasi anak tidak hanya menyuguhkan cerita yang bertujuan untuk memberikan hiburan semata, akan tetapi cerita fantasi anak juga hadir untuk memberikan “sesuatu” yang baru dan bermanfaat bagi pembacanya. Unsur imajinasi yang terkandung dalam cerita fantasi dapat membantu merangsang imajinasi anak. Anak-anak juga akan memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru yang disuguhkan pengarang melalui alur cerita sebagaimana terdapat dalam ragam cerita fantasi yang lain.

Pengalaman dan pengetahuan itu akan bertambah setelah anak-anak membaca jenis-jenis fantasi anak yang berbeda. Cerita fantasi anak memiliki beberapa jenis, yaitu fantasi sederhana untuk pembaca anak-anak, cerita rakyat, binatang dengan kemampuan khusus, makhluk-makhluk aneh, manusia dengan kemampuan khusus, mainan dan boneka yang dapat berbicara, benda ajaib, perjalanan melewati waktu dan ruang, tingkatan fantasi, dan kekuatan jahat (Stewig, 1980:409-442). Dengan adanya jenis-jenis cerita fantasi ini, anak-anak bebas memilih jenis yang disukai. Stewig (1980:415) menyatakan *a kind of fantasy that captures and holds children's attention is the literary folktale. These tales follow pattern set by oral tradition of folk literature but are written by an identifiable author.* Menurutnya, jenis fantasi yang menarik dan menyita perhatian

anak-anak adalah cerita rakyat. Cerita rakyat ini mengikuti pola yang ditentukan oleh tradisi lisan cerita rakyat, akan tetapi ditulis oleh penulis yang dikenal.

Ada beberapa ciri-ciri karangan fantasi menurut Rusyana (1991:135) yang membedakan dengan karangan yang lain bergantung pada sudut pandang. Adapun ciri-ciri karangan fantasi yaitu, *pertama segi isi*, isi karangan fantasi berupa cerita yang memaparkan suatu peristiwa baik peristiwa rekaan maupun kenyataan, cerita tersebut dirangkani oleh pengarang dengan menggunakan gaya kefantasiannya atau khayalannya sehingga cerita tersebut menarik minat pembaca. *Kedua segi dasar pembentukan*, karangan fantasi merupakan salah satu bentuk dari karangan narasi yang dasar pembentukannya adalah perbuatan atau tindakan yang terjadi dalam suatu rangkaian waktu sehingga merangsang daya khayal para pembaca. *Ketiga segi tujuan*, karangan fantasi bertujuan untuk memperluas pengetahuan orang. Selain itu karangan fantasi berusaha untuk memberikan maksud tertentu menyampaikan maksud terselubung kepada pembaca atau pendengar. *Keempat segi unsur*, karangan fantasi ditandai dengan adanya penokohan, jalan cerita, dan konflik. *kelima segi bahasa*, bahasa yang digunakan bersifat subjektif. Kata-kata yang digunakan sangat dipengaruhi jiwa pengarangnya.

Adapun ciri-ciri umum teks cerita fantasi menurut Harsiati (2017: 51-52). dapat diketahui melalui ide cerita, latar, tokoh unik, sifat, dan bahasa. *Pertama*, Ide cerita pada cerita fantasi tidak dibatasi pada realitas atau kehidupan nyata. Ide cerita terbuka pada daya khayal penulis. Ide cerita terkadang bersifat sederhana tetapi mampu menitigkan pesan yang menarik untuk pembaca. *Kedua*, menggunakan berbagai latar atau latar lintas ruang dan waktu. Peristiwa yang

dialami oleh tokoh terjadi pada dua latar yaitu latar yang masih ada dalam kehidupan sehari-hari dan latar yang tidak ada pada kehidupan sehari-hari. Alur dan latar cerita fantasi memiliki kekhasan. Rangkaian peristiwa cerita fantasi menggunakan latar yang menerobos dimensi ruang dan waktu. *Ketiga*, Tokoh dalam cerita fantasi biasanya memiliki kesaktian, watak, dan ciri unik yang tidak ada dalam kehidupan sehari-hari. Tokoh mengalami kejaidna dalam berbagai latar waktu. Tokoh dapat ada pada latar waktu dan tempat yang berbeda zaman (bisa waktu lampau atau waktu yang akan datang/futuristik). *Keempat*, cerita fantasi bersifat fiksi (bukan kejadian nyata). cerita fantasi bisa diilhami oleh latar nyata atau objek nyata dalam kehidupan tetapi diberi fantasi. *Keenam*, Bahasa yang digunakan pun variatif, ekspresif, dan bukan bahasa formal. Penggunaan sinonim dengan emosi yang kuat dan menggunakan ragam percakapan.

2.2.3.2 Struktur dan Unsur Intrinsik Cerita Fantasi

Struktur cerita fantasi mempunyai peran yang sangat penting, salah satunya adalah sebagai pembentuk suatu karya, hal ini selaras dengan pendapat yang dikemukakan Kurniawan (2009:67) yang menyatakan bahwa struktur merupakan konstruksi yang abstrak yang terdiri dari unsur-unsur yang saling berkaitan dalam suatu susunan. Dengan demikian setiap karya sastra senantiasa terbentuk atas struktur yang menjadikannya hidup dan menarik bagi peminat sastra. Hal itu disebabkan unsur-unsur yang membangun karya sastra menjadi saling berkaitan.

Struktur teks cerita fantasi di antaranya terdiri dari *orientasi*, *komplikasi*, *resolusi*. *Orientasi* merupakan pengenalan pada bagian awal cerita yang biasanya berisi tentang pengenalan tokoh, waktu, dan tempat. *Komplikasi* merupakan bagian di mana permasalahan-permasalahan yang dihadapi tokoh mulai bermunculan. *Resolusi* adalah proses penyelesaian masalah yang dihadapi tokoh.

Dalam sebuah karya harus terdapat unsur-unsur yang membangun sebuah cerita. Dalam karya sastra dibagi menjadi unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik merupakan unsur yang terdapat di dalam sebuah cerita dan menjadi bagian untuk membentuk suatu cerita. Sedangkan unsur ekstrinsik adalah unsur yang berada di luar cerita tetapi memiliki pengaruh terhadap suatu cerita. Seperti dinyatakan Stanton (2007:22) bahwa unsur-unsur pembangun karya sastra diantaranya adalah fakta-fakta cerita yang meliputi alur, karakter (tokoh), dan latar, tema. Ketiga fakta cerita tersebut menjadi unsur yang padu dalam membangun suatu karya sastra yang padu dalam membangun suatu karya sastra, yang pada hakikatnya dapat juga dapat menggambarkan isi kehidupan dengan adanya tokoh sebagai pelaku, ruang dan waktu sebagai latarnya, dan alur sebagai rangkaian kehidupan yang dilalui tokoh dari suatu ruang ke ruang yang lainnya. Sementara tema dalam cerita, berhubungan atau sejajar dengan makna pengalaman manusia sehingga begitu diingat. Unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam teks cerita fantasi di antaranya sebagai berikut.

2.2.3.2.1 Tema

Tema adalah gagasan yang menjalin struktur isi cerita. Tema suatu cerita menyangkut segala persoalan, baik itu berupa masalah kemanusiaan, kekuasaan, kasih sayan, kecemburuan dan sebagainya. Sayuti (2000: 187) mengemukakan bahwa tema merupakan makna dari sebuah cerita, gagasan sentral, atau dasar cerita. Sama halnya dengan Stanton (2007:36) mengungkapkan bahwa tema merupakan aspek cerita yang sejajar dengan ‘makna’ dalam pengalaman manusia; sesuatu yang menjadikan sesuatu pengalaman begitu diingat. Tema menyorot dan mengacu aspek-aspek kehidupan sehingga nantinya akan ada nilai-nilai tertentu yang melingkupi cerita. Tema membuat cerita lebih terfokus, menyatu, mengerucut, dan berdampak. Tema merupakan unsur yang relevan dengan setiap peristiwa dan detail sebuah cerita. Aminuddin (2009:91) tema adalah ide yang mendasari suatu cerita sehingga berperanan juga sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan karya fiksi yang diciptakan.

Lukens (dalam Nurgiyantoro 2010:260) tema dapat dipahami sebagai gagasan yang mengikat cerita. Tema sebuah cerita fiksi merupakan gagasan utama dan atau makna utama cerita. Nurgiyantoro (2010: 80) berpendapat bahwa tema dalam sebuah cerita dapat dipahami sebagai sebuah makna, makna yang keseluruhan mengikat keseluruhan unsur cerita sehingga cerita itu hadir sebagai sebuah kesatuan yang padu. Sama halnya dengan Stanton dan Keny (dalam Nurgiyantoro, 2010: 67) yang mendefinisikan bahwa tema adalah makna yang dikandung oleh sebuah cerita. Tema merupakan gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra dan yang terkandung di dalam teks sebagai struktur

semantis dan menyangkut persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaan (Hartoko dan Rahmanto dalam Nurgiyantoro, 2010: 68). Pada cerita fantasi biasanya tema yang digunakan bersifat fantasi, berhubungan dengan *magic*, supernaatural atau futuristik.

Sementara itu Sarumpaet (dalam Titik W. S. dkk. 2012: 92) menyatakan bahwa tema sebuah cerita adalah makna tersembunyi. Meskipun kita sering mengira tema adalah moral atau pesan/ amanat cerita, sebetulnya bisa saja hanya sebuah pengertian estetis, seperti penghargaan pada alam, atau pemahaman akan sebuah isu sosial. Yang jelas, tema sebuah cerita adalah ‘apa yang akan dikatakan penulis’.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tema adalah ide atau gagasan yang mendasari suatu cerita yang membuat cerita lebih fokus dan menyatu, sehingga mengikat keseluruhan makna yang ada dalam cerita dan menjadikan cerita tersebut padu tanpa mendoktrin anak.

2.2.3.2.2 Tokoh

Nurgiyantoro (2010: 165) menjelaskan bahwa istilah “tokoh” menunjuk pada pelaku cerita. Berdasarkan keterlibatan dalam keseluruhan cerita, tokoh dibedakan menjadi tokoh sentral (tokoh utama) dan tokoh perifer (tambahan). Sedangkan berdasarkan perwatakannya, tokoh dibedakan menjadi tokoh sederhana (*simple* atau *flat character*) dan tokoh kompleks atau bulat (*complex* atau *round character*). Abrams (dalam Nurgiyantoro 2010: 223) mengemukakan bahwa tokoh cerita dapat dipahami sebagai seorang yang ditampilkan dalam teks

cerita naratif (juga: drama) yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu sebagaimana yang diekspresikan lewat kata-kata dan ditunjukkan dalam tindakan. Usaha mengidentifikasi dan mengenali jati diri seseorang lebih tepat jika dilakukan dengan melihat apa yang diucapkan dan apa yang dilakukan.

Sependapat dengan pendapat di atas Lukens (dalam Nurgiyantoro 2010: 223) mengungkapkan bahwa tokoh-tokoh cerita fiksi hadir sebagai seseorang yang berjati diri, bukan sesuatu yang tanpa karakter. Justru karena tokoh hadir dengan kualifikasi tersebut kemudian dapat dibedakan antara tokoh yang satu dengan yang lain. Jadi, aspek kualitas kedirian, jati diri, seorang tokoh penting untuk diketengahkan karena disitulah pertama-tama dan yang utama identitas tokoh akan dikenali. Kualitas jati diri tidak semata-mata berkaitan dengan ciri fisik, melainkan terlebih berwujud kualitas nonfisik. Oleh karena itu, tokoh cerita dapat dipahami sebagai kualitas mental, emosional, dan sosial yang membedakan seseorang dengan orang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tokoh adalah pelaku yang ditampilkan dalam sebuah cerita dengan karakter yang berbeda-beda antara pelaku satu dengan lainnya. Penokohan yaitu penciptaan citra tokoh dalam cerita. Tokoh harus tampak hidup dan nyata hingga pembaca merasakan kehadirannya sehingga mencerminkan kualitas sikap dan perilaku.

2.2.3.2.3 Alur atau plot

Alur merupakan pola pengembangan cerita yang terbentuk oleh hubungan sebab akibat. Secara umum alur dibagi kedalam bagian-bagian berikut: pengenalan situasi cerita, pengungkapan peristiwa, menuju pada adanya konflik, puncak konflik, dan penyelesaian. Alur merupakan rangkaian peristiwa-peristiwa dalam sebuah cerita. Istilah alur biasanya terbatas pada peristiwa-peristiwa yang terhubung secara kasual saja. Peristiwa kasual merupakan peristiwa yang menyebabkan atau menjadi dampak dari berbagai peristiwa lain dan tidak dapat diabaikan karena akan berpengaruh pada keseluruhan karya. Alur merupakan tulang punggung cerita. Berbeda dengan elemen-elemen lain, alur dapat membuktikan dirinya sendiri meskipun jarang diulas panjang lebar dalam sebuah analisis (Stanton 2007:26).

Alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita. Istilah alur dalam hal ini sama dengan istilah plot maupun struktur cerita (Aminuddin 2009:82). Alur cerita adalah urutan peristiwa dalam suatu cerita yang dialami oleh tokoh. Kenny (dalam Nurgiyantoro, 2010: 113) mengemukakan bahwa plot merupakan peristiwa-peristiwa yang ditampilkan dalam cerita yang sifatnya tidak sederhana, karena menyusun peristiwa-peristiwa itu berdasarkan kaitan sebab-akibat. Berbeda dengan pendapat Kenny, Saxby (dalam Nurgiyantoro 2010:68) mengemukakan bahwa alur merupakan aspek pertama utama yang harus dipertimbangkan karena aspek inilah yang juga pertama-tama

menentukan menarik tidaknya cerita dan memiliki kekuatan untuk mengajak anak secara total untuk mengikuti cerita.

Nurgiyantoro (2010: 68) menambahkan bahwa di dalam sebuah alur cerita terkandung unsur apa yang dikisahkan (isi cerita) dan bagaimana urutan pengisahan. Menurut Nurgiyantoro (2010: 243) alur memiliki tiga bagian, yaitu.

1. Bagian Awal

Bagian awal umumnya berisi pengenalan tokoh dan latar serta mulai pemunculan konflik.

2. Bagian Tengah

Bagian tengah cerita dimaksudkan sebagai tahap tempat alur cerita sudah berjalan, konflik sudah berkembang, dan akhirnya mencapai klimaks. Tahap tengah inilah letak alur cerita yang sesungguhnya, dan karenanya merupakan bagian terpanjang cerita fiksi.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir dimaksudkan sebagai akhir alur cerita pada umumnya berupa penyelesaian cerita.

Alur merupakan aspek utama yang harus dipertimbangkan karena aspek inilah yang menentukan menarik tidaknya cerita dan memiliki kekuatan untuk mengajak anak secara total untuk mengikuti cerita. Alur menghadirkan cerita, dan cerita inilah yang dicari untuk dinikmati oleh pembaca.

Alur penyajian peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian tidak hanya dalam temporalnya tetapi juga dalam hubungannya secara kebetulan. Dalam pengertian ini, alur merupakan suatu jalur tempat lewatnya rentetan peristiwa

yang tidak terputus-putus. Oleh sebab itu, suatu kejadian atau peristiwa-peristiwa itu tidak hanya berupa perilaku yang tampak, seperti pembicaraan atau gerak gerik, tetapi juga menyangkut perubahan tingkah laku tokoh yang bersifat nonfisik.

Berdasarkan cara menyusun bagian-bagian alur tersebut, alur cerita dapat dibedakan menjadi alur lurus dan alur sorot balik. Suatu cerita disebut beralur lurus apabila cerita tersebut mulai disusun dari kejadian awal diteruskan dengan kejadian-kejadian berikutnya, dan berakhirnya pada pemecahan permasalahan. Apabila suatu cerita disusun sebaliknya, yakni dari akhir dan bergerak ke muka menuju titik awal cerita, alur tersebut disebut cerita sorot balik.

Dalam kaitannya dengan sebuah teks cerita, alur berhubungan dengan berbagai hal seperti peristiwa, konflik yang terjadi, dan akhirnya mencapai klimaks, serta bagaimana kisah itu diselesaikan. Alur berkaitan dengan masalah bagaimana peristiwa, tokoh, dan segala sesuatu itu digerakkan, dikisahkan sehingga menjadi sebuah rangkaian cerita yang padu dan menarik. Alur juga mengatur berbagai peristiwa dan tokoh itu tampil dalam urutan yang menarik tetapi juga terjaga kelogisan dan kelancaran ceritanya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa alur adalah serangkaian peristiwa dalam sebuah cerita yang menghadirkan tokoh atau para pelaku dalam sebuah cerita sehingga menjadi serangkaian cerita yang padu dan menarik.

2.2.3.2.4 Latar

Menurut Sayuti (2000: 126), latar atau *setting* merupakan elemen fiksi yang menunjukkan waktu dan tempat kejadian-kejadian dalam cerita berlangsung. Sedangkan menurut Stanton (2007:35) mengungkapkan bahwa latar adalah lingkungan yang melingkupi sebuah peristiwa dalam cerita, semesta yang berinteraksi dengan peristiwa-peristiwa yang sedang berlangsung. Latar dapat berupa dekor, latar juga dapat berwujud waktu-waktu tertentu, cuaca, atau satu periode sejarah. Sedangkan Aminuddin (2009:82) latar adalah latar peristiwa dalam karya fiksi, baik berupa tempat, waktu, maupun peristiwa, serta memiliki fungsi fisik dan fungsi psikologis. Latar dalam karya fiksi bukan hanya berupa tempat, waktu, peristiwa, suasana serta benda-benda dalam lingkungan tertentu, melainkan juga dapat berupa suasana yang berhubungan dengan sikap, jalan pikiran, prasangka, maupun gaya hidup dalam suatu masyarakat dalam menghadapi suatu problema tertentu.

Sementara itu menurut Nurgiyantoro (2010:249) latar dapat dipahami sebagai landas tumpu berlangsungnya berbagai peristiwa dan kisah yang dikisahkan dalam cerita fiksi. Latar menunjuk pada tempat, yaitu lokasi di mana cerita itu terjadi, waktu, kapan cerita itu terjadi, dan lingkungan sosial-budaya, keadaan hidup bermasyarakat tempat tokoh dan peristiwa terjadi. Kejelasan deskripsi latar penting karena dipergunakan sebagai pijakan pembaca untuk ikut masuk mengikuti alur cerita dan sekaligus mengembangkan imajinasi. Ada juga yang menyebut latar sebagai landas tumpu, lingkungan tempat, waktu, dan

lingkungan sosial di mana peristiwa terjadi (Abrams dalam Nurgiyantoro, 2010: 216).

Nurgiyantoro (2010: 250) alur terdiri atas tiga unsur. Tiga unsur tersebut adalah sebagai berikut.

1. Latar Tempat

Latar tempat menunjuk pada pengertian tempat di mana cerita yang dikisahkan itu terjadi. Pengertian luas, bisa di mana saja, seperti di rumah reyot, gedung sekolah, gedung megah, di ruang kelas, di halaman sekolah, di tanah lapang, jalan raya, jalan becek pedesaan, di kebun, di hutan, tergantung pada tuntutan alur cerita. Berbagai tempat diperkotaan akan lebih diakrabi oleh anak-anak perkotaan, sedang tempat-tempat di pedesaan juga akan lebih dikenali oleh anak-anak desa.

2. Latar Waktu

Latar waktu dapat dipahami sebagai kapan berlangsungnya berbagai peristiwa yang dikisahkan dalam cerita fiksi. Waktu lazimnya dikaitkan dengan waktu kejadian yang ada di dunia nyata, waktu faktual, waktu yang mempunyai referensi sejarah. Peristiwa dan alur cerita yang dikisahkan dalam cerita itu berangkat dan atau mempunyai kesamaan saat dengan peristiwa yang ada dan terjadi di dunia nyata.

3. Latar Sosial Budaya

Latar sosial budaya dalam cerita fiksi dapat dipahami sebagai keadaan kehidupan sosial budaya masyarakat yang diangkat ke dalam cerita itu. Berbagai hal yang terkait dengan latar sosial budaya masyarakat dalam cerita fiksi

lazimnya akan terangkat lewat tokoh cerita. Tokoh cerita itulah secara langsung atau tidak langsung memperagakan sistem, aturan, dan nilai-nilai kehidupan sosial budaya lewat sikap dan tingkah lakunya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa latar merupakan penunjukan waktu, tempat, peristiwa, dan suasana terjadinya cerita. Latar terbagi menjadi tiga yaitu latar waktu, latar tempat, latar sosial budaya.

2.2.3.2.5 Sudut Pandang

Sudut pandang merupakan cara pandang pengarang dalam mengisahkan sebuah cerita. Sayuti (2000: 159) membedakan sudut pandang menjadi dua kelompok, yaitu sudut pandang *orang pertama (akuan)* dan sudut pandang *orang ketiga (diaan)*. Lazimnya sudut pandang yang digunakan oleh pengarang dibagi menjadi empat jenis, yakni:

- 1) Sudut pandang *first person-central* atau akuan sertaan

Dalam sudut pandang *first person-central*, tokoh utama cerita adalah pengarang yang secara langsung terlibat di dalam cerita. Biasanya kata ganti yang digunakan adalah 'aku'.

- 2) Sudut pandang *first person peripheral* atau akuan tak sertaan

Tokoh 'aku' biasanya hanya sebagai pengantar tokoh lain. Pada umumnya tokoh tersebut hanya muncul pada bagian awal dan akhir cerita.

- 3) Sudut pandang *third person-omniscient* atau diaan maha tahu

Pada sudut pandang *third person-omniscient*, pengarang berada di luar cerita dan biasanya hanya menjadi pengamat yang maha tahu, bahkan mampu berdialog langsung dengan pembaca.

- 4) Sudut pandang *third person limited* atau diaan terbatas.

Pengarang hanya menceritakan apa yang dialami oleh tokoh yang dijadikan sebagai tumpuan cerita. Pengarang memergunakan orang ketiga sebagai pencerita yang hak berceritanya terbatas.

2.2.3.2.6 Amanat

Amanat merupakan pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca atau pendengar. Amanat berkaitan dengan nilai-nilai kehidupan yang dapat disimpulkan dari isi cerita. Amanat merupakan ajaran moral atau pesan didaktis yang hendak disampaikan pengarang kepada pembaca melalui karyanya. Amanat tersirat dibalik kata-kata yang disusun, dan juga berada dibalik tema yang diungkapkan. Amanat dapat dipahami sebagai sesuatu yang ingin disampaikan kepada pembaca. Sesuatu yang selalu berkaitan dengan berbagai hal yang berkonotasi positif, bermanfaat bagi kehidupan, dan mendidik. Moral berurusan dengan masalah baik dan buruk, namun istilah moral selalu dikonotasikan dengan hal-hal yang baik (Nurgiyantoro 2010:265).

Kehadiran amanat dalam cerita fiksi dapat dipandang sebagai semacam saran terhadap perilaku moral tertentu yang bersifat praktis, tetapi bukan resep atau petunjuk bertingkah laku. Kehadiran unsur amanat dalam sebuah cerita fiksi merupakan sesuatu yang mesti ada.

2.2.3.3 Jenis-Jenis Cerita Fantasi

Cerita fantasi memiliki beberapa jenis. Harsiati (2017: 50) menyatakan bahwa cerita fantasi terbagi menjadi dua jenis yaitu cerita fantasi total dan sebagian (irisan), cerita fantasi sezaman dan lintas waktu. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

2.2.3.3.1 Cerita Fantasi Total dan Sebagian (Irisan)

Jenis cerita fantasi berdasarkan kesesuaiannya dalam kehidupan nyata, terdapat dua kategori, yaitu fantasi total dan fantasi sebagian (irisan). Pertama, dalam kategori fantasi total berisi fantasi pengarang terhadap objek tertentu pada cerita. Kategori ini terjadi dalam cerita, tidak terjadi dalam dunia nyata. Kedua, cerita fantasi irisan, yaitu cerita fantasi yang mengungkapkan fantasi tetapi masih menggunakan nama-nama kehidupan dalam kehidupan nyata, menggunakan nama tempat yang ada dalam kehidupan nyata, atau peristiwa-peristiwa yang pernah terjadi pada dunia nyata.

2.2.3.3.2 Cerita Fantasi Sezaman dan Lintas Waktu

Jenis cerita 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).

2.2.4 Model *Quantum Teaching* Tipe TANDUR

Pembahasan mengenai model *Quantum Teaching* mencakup beberapa hal meliputi pengertian model *Quantum Teaching*, prinsip-prinsip model *Quantum Teaching*, unsur-unsur model *Quantum Teaching*, serta kerangka pembelajaran model *Quantum Teaching*.

2.2.4.1 Pengertian Model *Quantum Teaching*

Model pembelajaran menurut Joyce (dalam Trianto 2007:5) adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya, buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.

Sejalan dengan pendapat di atas Soekamto (dalam Trianto 2007:5) mengemukakan maksud dari 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 DePorter (2010:32) *Quantum teaching* adalah pengubahan belajar yang meriah, dengan segala nuansanya dan menyertakan segala kaitan, interaksi, dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar. *Quantum Teaching* berfokus pada hubungan dinamis dalam lingkungan kelas, interaksi yang mendirikan landasan dan kerangka untuk belajar.

Menurut A'la (2012:19) *Quantum teaching* adalah sebuah program yang mengizinkan pendidik untuk memahami perbedaan gaya pembelajaran para peserta didik di dalam kelas. *Quantum teaching* menawarkan ide baru tentang bagaimana menciptakan lingkungan yang jauh lebih baik serta yang menjanjikan bagi pelajar dan mendukung mereka dalam proses pembelajaran agar tidak terjadi ketidakseimbangan.

Quantum teaching merupakan orkestrasi bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan di sekitar momen belajar. Interaksi itu mencakup unsur-unsur untuk belajar efektif yang mempengaruhi kesuksesan peserta didik secara menyeluruh.

2.2.4.2 Prinsip-prinsip *Quantum Teaching*

Quantum Teaching mempunyai lima prinsip atau kebenaran yang mempengaruhi seluruh aspek (DePorter 2010:36). Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut.

1) Segalanya Berbicara

Segalanya dari lingkungan kelas hingga bahasa tubuh anda mengirimkan pesan tentang belajar yang akan disampaikan dalam pengajaran. Sehingga gerakan anggota tubuh dapat dijadikan alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini akan mempermudah pendidik untuk menyampaikan berbagai materi yang akan diajarkan. Pendidik tidak hanya terfokus pada perkataan semata, apapun yang dilakukan mengandung makna dan pesan tentang materi yang akan disampaikan. Pelaksanaan pembelajaran bukan hanya pendidik

yang berhak bicara, akan tetapi peserta didik juga mempunyai hak untuk bicara. Hak peserta didik berbicara untuk saling berargumentasi dan menyatakan apa yang ada di dalam pikirannya.

2) Segalanya Bertujuan

Semua yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar mempunyai tujuan. Seorang pendidik atau peserta didik harus mempunyai tujuan dalam suatu pembelajaran. Seorang pendidik harus mempunyai tujuan dan batasan yang jelas dalam menyusun materi pembelajaran yang akan diberikan pada peserta didik. Peserta didik juga harus mengetahui apa tujuan dari mereka mempelajari materi yang diajarkan oleh pendidik. Hal ini agar pendidik maupun peserta didik tidak melenceng dari tujuan utama melakukan proses pembelajaran suatu materi.

3) Pengalaman Sebelum Pemberian Nama

Proses belajar paling baik terjadi ketika peserta didik telah mengalami informasi sebelum mereka memperoleh nama untuk apa yang mereka pelajari. Otak berkembang secara pesat dengan adanya rangsangan kompleks, yang akan menggerakkan rasa ingin tahu.

4) Akui Setiap Usaha

Hargai setiap usaha peserta didik baik itu besar maupun kecil. Belajar mengandung risiko yang besar terkadang keluar dari rasa nyaman. Pada langkah ini, peserta didik berhak atas pengakuan atas kecakapan dan rasa percaya diri mereka. Sehingga hal ini dapat mendorong peserta didik lebih giat dalam belajar dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

5) Jika Layak Dipelajari, Maka Layak Dirayakan

Rayakan keberhasilan peserta didik dalam mempelajari suatu materi yang disampaikan dengan baik, sehingga peserta didik dapat menguasai materi dengan baik. Perayaan memberikan umpan balik mengenai kemajuan dan meningkatkan asosiasi emosi positif dengan belajar. Ini tentu akan sangat membantu dalam proses belajar, karena peserta didik akan merasa dihargai dengan diberikannya penghargaan akan prestasi yang diperolehnya.

Penggunaan model pembelajaran *quantum teaching* dapat membantu peserta didik belajar dengan baik dan menumbuhkan motivasi belajar. Model pembelajaran *quantum teaching* melibatkan semua aspek meliputi kepribadian manusia, pikiran, perasaan, dan bahasa tubuh. Pembelajaran yang menarik dan meriah tidak akan membuat bosan saat proses belajar mengajar berlangsung.

2.2.4.3 Unsur-unsur *Quantum Teaching*

Menurut A'la (2012:57-60) Model pembelajaran *quantum teaching* memadukan beberapa unsur-unsur pembelajaran, diantaranya adalah suasana, lingkungan, landasan, dan rancangan.

1) Suasana

Suasana dalam ruang kelas sangat penting untuk diperhatikan oleh setiap pendidik karena suasana kelas sangat berpengaruh pada proses pembelajaran. Suasana yang penuh kegembiraan akan membawa kegembiraan pula dalam belajar. Begitu pula dengan suasana sebaliknya, maka akan membuat peserta didik malas-malasan dan tidak terlalu bersemangat dalam belajar.

2) Lingkungan

Lingkungan di dalam kelas harus ditata dengan baik. Hal ini terkait dengan penataan ruang kelas meliputi pencahayaan, penataan media pembelajaran, pengaturan meja dan kursi dan semua hal yang mendukung proses pembelajaran. Semua yang ada di dalam kelas harus ditata sedemikian rupa sehingga mampu menumbuhkan dan merangsang suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif. Sehingga menjadikan lingkungan kelas penuh dengan keakraban antara pendidik dan peserta didik.

3) Landasan

Seorang pendidik atau peserta didik harus mempunyai landasan pembelajaran sehingga apa yang akan dilakukan sudah terkonsep dan terlihat duluan. Landasan yang harus dimiliki pendidik dan peserta didik yaitu tujuan, keyakinan, kesepakatan, kebijakan, prosedur, dan aturan bersama. Hal ini tentu mempengaruhi dari proses belajar mengajar menjadi lebih mudah.

4) Rancangan

Seorang pendidik harus mampu membuat rancangan menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik, mendalami makna belajar, dan memperbaiki proses tukar-menukar informasi. Sehingga kegiatan belajar akan sesuai dengan tujuan awal dari proses pembelajaran.

2.2.4.4 Kerangka Rancangan Model *Quantum Teaching*

Kerangka rancangan pembelajaran *quantum teaching* memiliki enam tahap, yaitu Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan

(DePorter 2010:127). Dalam kerangka rancangan pembelajaran model *quantum teaching* terdapat sintakmatik, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dan dampak intruksional dan dampak pengiring.

2.2.4.4.1 Sintakmatik

Menurut Joyce (dalam Winataputra 2001: 8) sintakmatik adalah tahap-tahap kegiatan dari model itu. Menurut DePorter (2010:127) model *quantum teaching* memiliki enam tahap, yaitu tumbuhkan, alami, namai, demosntrasikan, ulangi, rayakan. Tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Tumbuhkan

Tumbuhkan mengandung makna menumbuhkan minat belajar peserta didik. Tumbuhkan minat dengan memuaskan “Apakah manfaat bagiku (AMBAK) dan manfaat bagi kehidupan pelajar. Tumbuhkan suasana yang menyenangkan di hati peserta didik, dalam situasi relaks, tumbuhkan interaksi dengan peserta didik, masuklah ke alam pikiran mereka dan bawalah alam pikiran mereka kealam pikiran anda, yakinkan peserta didik mengapa harus mempelajari ini dan itu, belajar adalah suatu kebutuhan peserta didik, bukan suatu keharusan. Untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik dengan cara memberitahukan manfaat materi yang akan dipelajari.

2. Alami

Alami mengandung makna bahwa proses pembelajaran akan lebih bermakna jika peserta didik mengalami secara langsung atau nyata materi yang diajarkan. Hal ini memberi pengalaman kepada peserta didik, dan memanfaatkan

hasrat alami otak untuk menjelajah. Dengan pengalaman dapat menciptakan ikatan emosional, menciptakan peluang untuk pemberian makna, dan pengalaman membangun keingintahuan peserta didik. Tahap Alami berarti pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman-pengalaman umum yang dapat dimengerti oleh peserta didik.

3. Namai

Penamaan memuaskan hasrat alami otak untuk memberikan identitas, dan mendefinisikan. Penamaan dibangun di atas pengetahuan dan keingintahuan peserta didik. Setelah peserta didik melalui pengalaman belajar pada kompetensi dasar tertentu, peserta didik kita ajak untuk menulis di kertas, memberikan nama apa yang telah mereka peroleh. Penamaan berarti pendidik menyediakan kata-kata kunci, konsep rumus yang merupakan materi utama yang menjadi pesan pembelajaran.

4. Demostrasikan

Pendidik memberi peserta didik peluang untuk menerjemahkan dan menerapkan pengetahuan mereka ke dalam pembelajaran yang lain dan kehidupan peserta didik. Mendemonstrasikan berarti pendidik menyediakan kesempatan bagi peserta didik untuk dapat menunjukkan kemampuannya dan untuk menunjukkan bahwa mereka tahu. Dengan mendemonstrasikan peserta didik akan mendapatkan kesan yang sangat berharga sehingga terpatrit dalam hati.

5. Ulangi

Pengulangan memperkuat hubungan syaraf dan menumbuhkan rasa “aku tahu bahwa aku tahu ini”. Jadi, pengulangan harus dilakukan secara

multikecerdasan dan lebih baik dalam konteks yang berbeda dengan asalnya. Pendidik menunjukkan kepada peserta didik cara-cara mengulang materi dan menegaskan bahwa mereka benar-benar tahu akan apa yang dipelajari. Mengulang materi pembelajaran akan menguatkan koreksi saraf dan menumbuhkan rasa tahu dari materi yang telah dialami peserta didik secara langsung, sehingga peserta didik akan selalu teringat dari materi yang pernah dialaminya.

6. Rayakan

Rayakan berarti pemberian penghormatan pada peserta didik atas usaha, ketekunan, dan kesuksesan. Perayaan memberi peserta didik umpan balik yang positif pada peserta didik atas keberhasilannya, baik berupa pujian, pemberian hadiah atau bentuk lainnya. Pendidik memberikan pengakuan atas upaya yang telah dilakukan peserta didik dalam menampilkan penyelesaian, partisipasi, pemerolehan keterampilan dan ilmu pengetahuannya. Jika layak dipelajari, maka layak dirayakan.

2.2.4.4.2 Sistem Sosial

Menurut Joyce (dalam Winataputra: 2001) sistem sosial ialah situasi atau suasana, dan norma yang berlaku dalam model tersebut. Sistem sosial pada model *quantum teaching* adalah mengubah suasana belajar sehingga menggairahkan. Komponen utama dalam membangun suasana belajar yang baik adalah niat, hubungan, kegembiraan, pengambilan resiko, rasa saling memiliki dan keteladanan. Pengajar membantu peserta didik untuk memahami materi dan

memberi kebebasan untuk mengungkapkan pendapatnya dalam pembelajaran dan mengakui setiap usaha yang telah dilakukan peserta didik.

2.2.4.4.3 Prinsip Reaksi

Menurut Joyce (dalam Winataputra: 2001) prinsip reaksi ialah pola kegiatan yang menggambarkan bagaimana seharusnya pendidik melihat dan memperlakukan para pelajar, termasuk bagaimana seharusnya pengajar memberikan respon terhadap mereka. Prinsip ini memberi petunjuk bagaimana seharusnya para pengajar menggunakan aturan permainan yang berlaku pada setiap model.

Prinsip reaksi model *quantum teaching* adalah pengajar membangun ikatan emosional, yaitu dengan menciptakan kesenangan dalam belajar, menjalin hubungan, dan menyingkirkan segala ancaman dalam proses pembelajaran. Pengajar selalu mencoba untuk menciptakan suasana psikologis yang dapat membangkitkan respon.

2.2.4.4.4 Sistem Pendukung

Menurut Joyce (dalam Winataputra: 2001) sistem pendukung adalah segala sarana, bahan dan alat yang diperlukan untuk melaksanakan model tersebut. Sistem pendukung model *quantum teaching* adalah perubahan lingkungan pembelajaran yang semula membosankan menjadi lingkungan yang mendukung dan dapat membuat peserta didik lebih bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Ada beberapa hal yang dilakukan dalam menata lingkungan yang

mendukung proses pembelajaran, antara lain: menggunakan alat bantu, mengatur bangku.

2.2.4.4.5 Dampak Intruksional dan Dampak Pengiring

Menurut Joyce (dalam Winataputra: 2001) dampak intruksional adalah hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan para peserta didik pada tujuan yang diharapkan. Sedang dampak pengiring adalah hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses pembelajaran, sebagai akibat terciptanya suasana belajar yang dialami langsung oleh para peserta didik tanpa pengarahan langsung dari pengajar. Dampak intruksional dari model *quantum teaching* antara lain peningkatan motivasi belajar peserta didik dan peningkatan hasil belajar peserta didik.

Dampak pengiring dari model *quantum teaching* terbentuk dalam diri peserta didik sebagai akibat terciptanya suasana belajar yang dialami peserta didik tanpa diarahkan pengajar. Dampak pengiring dari model *quantum teaching* antara lain:

1. Menimbulkan kerjasama antara pendidik dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan peserta didik lainnya sehingga meningkatkan hubungan dan kepercayaan dalam pembelajaran.
2. Peserta didik berani mengungkapkan pendapat dimuka umum.
3. Peserta didik belajar menerima pendapat orang lain.

2.2.4.4.6 Kelebihan dan Kelemahan Model *Quantum Teaching* Tipe TANDUR

Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Sama halnya dengan model pembelajaran *quantum teaching* tipe TANDUR yang memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penerannya. Berikut kelebihan dan kekurangan model *quantum teaching* tipe TANDUR (Shoimin 2014:145).

1. Kelebihan model *quantum teaching* tipe TANDUR
 - a. Dapat membimbing peserta didik kearah berpikir yang sama dalam satu saluran pikiran yang sama.
 - b. Model *quantum teaching* tipe TANDUR melibatkan langsung peserta didik dalam pembelajaran, sehingga perhatian peserta didik dapat dipusatkan kepada hal-hal yang penting dalam pembelajaran, sehingga materi pembelajaran tersampaikan dengan baik.
 - c. Proses pembelajaran menjadi lebih nyaman dan menyenangkan.
 - d. Peserta didik dirangsang untuk aktif, mengamati, menyesuaikan antara teori dan kenyataan, sehingga peserta didik dapat mencoba melakukannya sendiri.
 - e. Model pembelajaran *quantum teaching* tipe TANDUR membutuhkan kreativitas dari seorang pendidik untuk merangsang keinginan peserta didik untuk belajar, maka secara tidak langsung pendidik terbiasa untuk

berpikir kreatif. Sehingga model *quantum teaching* tipe TANDUR dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran lainnya.

2. Kelemahan model *quantum teaching* tipe TANDUR

- a. Fasilitas seperti peralatan, tempat dan biaya yang memadai tidak selalu tersedia.
- b. Karena dalam metode ini ada perayaan untuk menghormati usaha peserta didik, baik berupa tepuk tangan, jentikan jari, nyanyian, dapat mengganggu kelas lain.
- c. Banyak memakan waktu dalam hal persiapan.
- d. Model ini memerlukan keterampilan guru secara khusus karena tanpa ditunjang hal tersebut, proses pembelajaran tidak akan efektif.
- e. Agar model pembelajaran ini dapat berjalan dengan baik diperlukan ketelitian dan kesabaran. Namun terkadang ketelitian dan kesabaran itu diabaikan sehingga apa yang diharapkan tidak tercapai sebagaimana mestinya.

2.2.5 Model Kreatif-Produktif

Pembelajaran kreatif-produktif pada awalnya disebut dengan model strata, kemudian dengan berbagai modifikasi dan perkembangan disebut dengan pembelajaran kooperative (Depdiknas, 2005) dikutip oleh Wena (2014:139). Pembelajaran kreatif-produktif merupakan strategi yang dikembangkan dengan mengacu pada berbagai pendekatan pembelajaran yang diasumsikan mampu meningkatkan kualitas belajar mengajar. Model pembelajaran ini diharapkan

dapat menantang peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang kreatif sebagai pencerminan pemahaman terhadap masalah atau topik yang dikaji. Putriani (2018: 158) model pembelajaran kreatif produktif merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk membangun suatu pengetahuan awal dari masalah atau konsep yang dikaji untuk menemukan jawaban dari pengetahuan atau pengalaman langsung sehingga menghasilkan suatu reaksi sebagai hasil pemahaman. Sawaluddin (2018: 44) model pembelajaran kreatif produktif merupakan salah satu alternative yang dimungkinkan dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran serta meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa pada pembelajaran teknologi pembelajaran.

Wahidah (2018: 82) untuk menumbuhkan kreatif produktif diperlukan kemampuan berpikir yang dapat menantang siswa untuk menghasilkan sesuatu dari pemahaman terhadap masalah atau topic yang dikaji. Kreativitas terkait langsung dengan produktivitas dan menghasilkan bagian esensial dalam memecahkan masalah. Meningkatkan kreativitas peserta didik dapat dilakukan dengan mendorong peserta didik untuk kreatif, mengajarkan peserta didik untuk menjadi kreatif dan menghasilkan produk, dan menerima ide-ide kreatif yang dihasilkan peserta didik. Wena (2014:140) mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran kreatif-produktif memiliki beberapa karakteristik yang membedakan dengan strategi pembelajaran lainnya. Karakteristik strategi pembelajaran kreatif-produktif sebagai berikut.

1. Keterlibatan peserta didik secara intelektual dan emosional dalam pembelajaran.
2. Peserta didik didorong untuk menemukan/mengonstruksi sendiri konsep yang sedang dikaji melalui penafsiran yang dilakukan dengan berbagai cara seperti observasi, diskusi, atau percobaan.
3. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanggungjawab menyelesaikan tugas bersama.
4. Pada dasarnya untuk menjadi kreatif seseorang harus bekerja keras, berdedikasi tinggi, antusias, serta percaya diri.

Dengan mengacu pada karakteristik tersebut, strategi pembelajaran kreatif-produktif diasumsikan mampu memotivasi peserta didik dalam melaksanakan berbagai kegiatan sehingga merasa tertantang menyelesaikan tugas-tugasnya secara kreatif.

Solihatin (2012:167) mengemukakan bahwa model pembelajaran kreatif-produktif tidak terlepas dari kelemahan. Kelemahan tersebut, antara lain:

1. Pendidik yang terbiasa menyampaikan semua materi melalui ceramah, mungkin memerlukan waktu untuk dapat secara berangsur-angsur mengubah kebiasaan tersebut.
2. Model kreatif-produktif memerlukan waktu yang sangat panjang dan fleksibel, meskipun untuk topik-topik tertentu.

Terlepas dari kelemahannya, model kreatif-produktif mempunyai kelebihan, antara lain:

1. Model kreatif-produktif akan membuahkan proses dan hasil belajar yang dapat memacu kreativitas.
2. Meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan pendidik.
3. Dapat memotivasi peserta didik dalam melaksanakan berbagai kegiatan, sehingga merasa tertantang untuk melaksanakan tugas-tugasnya secara kreatif.

2.2.5.1 Tahap Pembelajaran Model Kreatif-Produktif

Dalam kerangka rancangan pembelajaran model kreatif-produktif terdapat sintakmatik, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dan dampak intruksional dan dampak pengiring.

2.2.5.1.1 Sintakmatik

Dalam pelaksanaan pembelajaran, strategi kreatif-produktif dilakukan dengan tahap-tahap tertentu. Depdiknas (2005) dikutip oleh Wena (2014:140) menjelaskan tahapan strategi pembelajaran kreatif-produktif yaitu, (1) orientasi, (2) eksplorasi, (3) interpretasi, (4) re-kreasi, dan (5) evaluasi.

1. Orientasi

Pada tahap ini, diawali dengan orientasi untuk menyepakati tugas dan langkah pembelajaran. Menurut Borich (1988) dikutip oleh Wena (2014:140), tahap orientasi sangat penting dilakukan pada awal pembelajaran, karena dapat memberi arah dan petunjuk bagi peserta didik tentang kegiatan yang akan dilakukan.

2. Eksplorasi

Pada tahap eksplorasi peserta didik melakukan eksplorasi terhadap masalah atau konsep yang dikaji. Eksplorasi dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti membaca, observasi, wawancara, melakukan percobaan, *browsing* lewat internet, dan sebagainya. Black (2003) dikutip oleh Wena (2014:141) mengungkapkan bahwa melalui kegiatan ini, peserta didik akan dirangsang untuk meningkatkan rasa ingin tahunya dan hal tersebut dapat memacu kegiatan belajar selanjutnya.

3. Interpretasi

Pada tahap ini hasil eksplorasi di interpretasikan melalui kegiatan analisis, diskusi, Tanya jawab atau berupa percobaan kembali, jika memang hal ini diperlukan kembali. Brooks dan Brooks (1993) dikutip oleh Wena (2014:141) mengungkapkan bahwa tahap interpretasi sangat penting dilakukan dalam kegiatan pembelajaran, karena melalui tahap ini peserta didik didorong untuk berpikir tingkat tinggi (analisis, sintesis, dan evaluasi) sehingga terbiasa dalam memecahkan masalah meninjau dari berbagai aspek.

4. Re-Kreasi

Pada tahap ini peserta didik mengungkapkan kembali cerita atau peserta didik ditugaskan untuk menghasilkan sesuatu yang menceritakan pemahamannya terhadap konsep/topic/masalah yang dikaji. Clegg & Berch (2001) dikutip oleh Wena (2014:141) mengungkapkan bahwa diakhir pembelajaran peserta didik dituntut untuk mampu menghasilkan sesuatu

sehingga apa yang telah dipelajarinya menjadi bermakna, lebih-lebih untuk memecahkan masalah yang sering dijumpai pada kehidupan sehari-hari.

5. Evaluasi

Pada tahap ini, evaluasi dilakukan selama proses pembelajaran dan pada akhir pembelajaran. Selama proses pembelajaran evaluasi dilakukan dengan mengamati sikap dan kemampuan berpikir peserta didik. Hal-hal yang dinilai selama proses pembelajaran adalah kesungguhan mengerjakan tugas, hasil eksplorasi, kemampuan berpikir kritis dan logis dalam memberikan pandangan/argumentasi, kemampuan untuk bekerjasama dan memikul tanggungjawab bersama. Sedangkan evaluasi pada akhir pembelajaran adalah evaluasi pada produk kreatif yang dihasilkan peserta didik. Kriteria penilaian dapat disepakati bersama pada waktu orientasi.

Wena (2014:143) menjelaskan model kreatif-produktif secara operasional kegiatan pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 2.1 Penerapan Model Pembelajaran Kreatif-Produktif Di Kelas

No.	Tahap	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik
1.	Orientasi	Mengomunikasikan tujuan, materi, waktu, langkah-langkah pembelajaran, hasil yang diterapkan, dan	Menanggapi/mendiskusikan langkah-langkah pembelajaran hasil yang diharapkan, dan penilaian.

		penilaian.	
2.	Eksplorasi	Fasilitator, motivator, mengarahkan, dan memberi bimbingan belajar.	Membaca, melakukan observasi, wawancara, melakukan percobaan, browsing internet, dan sebagainya.
3.	Interpretasi	Membimbing, fasilitator, mengarahkan.	Analisis, deskripsi, Tanya jawab, atau berupa percobaan kembali
4.	Re-kreasi	Membimbing, mengarahkan, memberi dorongan, menumbuhkan daya ingat.	Mengungkapkan kembali cerita yang dibaca baik lisan maupun tulisan, dan menghasilkan sesuatu/produk yang baru.
5.	Evaluasi	Melakukan evaluasi, memberi balikan.	Mendiskusikan hasil evaluasi.

2.2.5.1.2 Sistem Sosial

Pendidik dapat membantu peserta didik untuk kreatif dan produktif. Mendorong peserta didik bersikap demokratis, dialogis, kooperatif dan tanggungjawab dalam memecahkan masalah.

2.2.5.1.3 Sistem pendukung

Kegiatan pendidik dan peserta didik yang mengarah pada pengembangan dan pengolahan daya kreativitas peserta didik membutuhkan fasilitas yang memadai dalam menerapkan prosedur-prosedur yang menumbuhkan sikap kreatif. Pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi dengan model kreatif-produktif membutuhkan suasana belajar yang nyaman, tenang, dan kondusif, serta fasilitas belajar yang memadai (computer/laptop, layar LCD, speaker) agar peserta didik lebih tertarik dan termotivasi, yang nantinya dapat memunculkan ide-ide segar dalam menceritakan kembali cerita fantasi. Sehingga, proses pembelajaran berjalan lancar dan tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal.

2.2.5.1.4 Dampak Intruksional dan Dampak Pengiring Model Kreatif-Produktif

Pemilihan model pembelajaran harus mengandung dampak instruksional dan dampak pengiring. Dampak instruksional merupakan tujuan yang secara langsung akan dicapai setelah pelaksanaan proses pembelajaran. Sedangkan dampak pengiring merupakan hasil pembelajaran yang hasilnya akan berpengaruh kepada peserta didik dan akan mengiringi atau menyertai belakangan. Dampak pengiring ini berkaitan dengan sikap dan nilai.

Solihatin (2012:163-164) mengemukakan dampak instruksional yang dapat dicapai melalui model kreatif-produktif sebagai berikut.

1. Pemahaman terhadap suatu nilai, konsep atau masalah tertentu.

2. Kemampuan menerapkan konsep/memecahkan masalah.
3. Kemampuan mengkreasikan sesuatu berdasarkan pemahaman tersebut.

Dari segi dampak pengiring, melalui model pembelajaran kreatif-produktif diharapkan dapat dibentuk kemampuan berpikir kreatif, bertanggungjawab serta bekerja sama, yang kesemuanya merupakan tujuan pembelajaran jangka panjang. Tentu saja dampak pengiring hanya mungkin terbentuk jika kesempatan untuk mencapai/menghayati berbagai kemampuan tersebut memang benar-benar disediakan secara memadai. Hal tersebut akan tercapai, jika model pembelajaran ini diterapkan secara benar dan memadai.

2.2.5.1.5 Kelebihan dan Kelemahan Model Kreatif-Produktif

Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Sama halnya dengan model pembelajaran kreatif-produktif yang memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya. Berikut kelebihan dan kekurangan model kreatif-produktif (Solihatin, 2014: 167). Kelebihan dan kekurangan model kreatif-produktif sebagai berikut.

Kelebihan model kreatif-produktif antara lain, sebagai berikut.

1. Model kreatif-produktif akan membuahkan proses dan hasil belajar yang dapat memacu kreativitas.
2. Meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan pendidik.
3. Dapat memotivasi peserta didik dalam melaksanakan berbagai kegiatan, sehingga merasa tertantang untuk melaksanakan tugas-tugasnya secara kreatif.

Terlepas dari kelebihan model kreatif-produktif. Model kreatif-produktif juga memiliki kelemahan. Kelemahan tersebut sebagai berikut.

1. Pendidik yang terbiasa menyampaikan semua materi melalui ceramah, mungkin memerlukan waktu untuk dapat secara berangsur-angsur mengubah kebiasaan.
2. Model kreatif-produktif memerlukan waktu yang sangat panjang dan fleksibel untuk topik-topik tertentu.

2.2.6 Gaya Belajar

Kemampuan seseorang dalam memahami dan menyerap pelajaran sudah pasti berbeda tingkatan. Ada yang cepat, sedang, dan ada pula yang sangat lambat. Karenanya mereka seringkali harus menempuh cara berbeda untuk bisa memahami sebuah informasi atau pelajaran yang sama. Cara berbeda yang ditempuh peserta didik itulah yang disebut dengan gaya belajar. Perbedaan gaya belajar itu menunjukkan cara tercepat dan terbaik dari setiap individu bisa menyerap sebuah informasi dari luar dirinya.

Gaya belajar yang dikenal sebagai strategi belajar atau pendekatan belajar. Bila pembahasan berupa bagaimana gaya belajar diukur, maka satu istilah baru seperti model-model, instrument-instrumen dan pengambilan data dapat digunakan secara bergantian pula. Istilah lain yang tampak terlihat mengikuti gaya kognitif, struktur kognitif, dan gaya belajar. Krisbiono (2015) pentingnya mengetahui gaya belajar peserta didik untuk membantu mengembangkan kemampuan dan pengetahuan peserta didik. Pakpahan (2014: 34) menambahkan

manfaat gaya belajar. Manfaat yang diperoleh ketika mengetahui gaya belajar peserta didik adalah (1) membantu siswa dengan menyampaikan informasi yang mendekati, serta membantu merancang ruang kelas sesuai dengan kebutuhan peserta didik; (2) meningkatkan interaksi antara peserta didik dan pendidik; (3) lebih mudah mencocokkan gaya belajar dengan pembelajaran.

Subini (2011:119-125) mengemukakan berbagai macam gaya belajar diantaranya gaya belajar *sequential learners*, gaya belajar *active and reflective learners*, gaya belajar penginderaan (*sensing*) dan intuisi (*intuitive learners*), gaya belajar dengan pengalaman, gaya belajar dengan konseptual, gaya belajar dengan pengaplikasian, gaya belajar dengan pembentukan, gaya belajar global, gaya belajar analitik, gaya belajar sosial, gaya belajar dengan otak kiri dan otak kanan, gaya belajar dengan lingkungan, serta gaya belajar konkret dan abstrak.

Gufon dan Risnawati (2012:42) mengemukakan bahwa gaya belajar merupakan sebuah pendekatan yang menjelaskan mengenai bagaimana individu belajar atau cara yang ditempuh masing-masing orang untuk berkonsentrasi pada proses, dan menguasai informasi yang sulit dan baru melalui persepsi yang berbeda. Gaya belajar bersifat individual bagi setiap orang dan untuk membedakan orang yang satu dengan orang yang lain. Dengan demikian secara umum diasumsikan mengacu pada kepriadian-kepribadian, kepercayaan-kepercayaan, pilihan-pilihan, dan perilaku-perilaku yang digunakan oleh individu untuk membantu belajar mereka dalam situasi yang telah dikondisikan. Gufon dan Risnawati (2012:46) menguraikan satu tinjauan ulang yang baik dan juga

telah mengklarifikasikan berbagai model gaya belajar yang telah ada untuk menjadi lebih sederhana salah satunya tipe penginderaan (*sensing*) dan tipe intuisi (*intuition*). Dalam dimensi ini kepribadian fokus pada karakteristik kepribadian individu. Kepribadian berpengaruh terhadap pendekatan yang paling disukai dalam mendapatkan dan mengolah informasi. Gaya belajar sebagai cara peserta didik memperoleh informasi adalah tipe penginderaan/*sensing* dan tipe intuisi/*intuition*. Berikut dijelaskan gaya belajar yang dimaksud sebagai berikut.

2.2.6.1 Tipe Penginderaan/*Sensing*

Muis (2009:68) mengemukakan bahwa tipe penginderaan memiliki sensitivitas yang baik dan termasuk corak manusia cermat. Tipe ini memiliki kepekaan indrawi, segera mengenal keadaan sekitarnya jauh sebelum orang lain dapat merasakannya. Cepat mengenal ruangan dimasuki, sangat memperhatikan detail kontrak atau surat menyurat, menyukai relasi berdasarkan pertimbangan teliti dan birokrasi.

Sementara itu, Abdillah (dalam Gufron, 2012:55) menjelaskan bahwa, peserta didik dengan gaya *sensing* menilai bahwa apa yang dilihat, didengar, dicium, dan diraba adalah dasar bagi dirinya untuk mencari, menanggapi atau memahami informasi yang didapatnya. Baginya, fungsi indrawi menjadi alat ukur yang nyata dalam memandang situasi. Ia lebih yakin bukti yang konkret, fakta yang terlihat, dan apa yang dialaminya secara langsung. Di dalam kelas ia lebih tertarik pada hal-hal yang praktis yang menghasilkan sesuatu yang riil, sehingga

lebih cermat dalam mengamati hal-hal dari sebuah informasi. Apa yang dilihat dan dialami itu akan dikerjakan. Orang dengan gaya *sensing* lebih melihat pada hal-hal yang fisik daripada metafisik. Dalam menganalisis masalah, ia akan menguraikan berdasarkan pengamatan pada peristiwa yang terjadi di lapangan dan selalu memperhatikan rambu-rambu atau tata tertib yang berlaku pada lingkungan kelas. Baginya pengalaman adalah pelajaran yang paling kuat untuk menghadapi situasi.

Peserta didik dengan gaya *sensing* juga sangat realistis dan cenderung tidak larut dalam pandangan-pandangan yang imajinatif. Baginya, menghayal adalah sesuatu yang terlalu dramatis dan melangit, sehingga tidak ingin menghabiskan waktu hanya dengan merenung dan berefleksi. Orang dengan gaya *sensing* bergerak dengan hati-hati ketika menilai pelajaran baru, menyukai seperangkat prosedur, dan pada umumnya belajar satu langkah pada satu waktu. Maka dari itu, pendidik perlu mendesain program secara rinci dari atas sampai bawah ke dalam bagian komponen. Pelajar dengan gaya ini, melakukan sesuatu melalui proses pelan-pelan dan menyediakan para peserta didik banyak waktu untuk melakukan pengamatan dan praktek (Brighman dalam Ghufron, 2012:56).

Jaenudin (2015:130) menambahkan penginderaan adalah fungsi yang menerima stimulasi fisik dan mentranmisikan ke sadar perseptual. Persepsi ini tidak bergantung pada pemikiran logis atau perasaan, tetapi hadir sebagai fakta dasar yang absolut pada diri setiap orang. Penginderaan berarti memperoleh informasi dari dunia luar melalui pancaindera.

Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa gaya belajar tipe penginderaan memiliki sensitivitas yang baik dan termasuk corak manusia cermat dan sangat realistis serta cenderung tidak larut dalam pandangan-pandangan yang imajinatif. Gaya *sensing* menilai bahwa apa yang dilihat, didengar, dicium, dan diraba adalah dasar bagi dirinya untuk mencari, menanggapi atau memahami informasi yang didapatnya.

2.2.6.2 Tipe Intuisi/*Intuitive Learners*

Muis (2009:68) mengemukakan bahwa tipe intuitif adalah perencana yang memimpikan segalanya berubah lebih baik, cenderung melihat segala sesuatu secara global atau luas, karena mereka tidak merasa tenang dengan kehadirannya di masa kini. Tipe ini terpusat pada kemungkinan dan konsekuensi dari apa yang terjadi kini sehingga lebih banyak memperhatikan masa akan datang dari pada masa sekarang. Sementara itu, Abdillah (dalam Ghufron, 2012:56) menjelaskan bahwa pelajar dengan gaya *intuition* ini bisa dikatakan sebagai seorang peneliti kuantitatif. Pelajar dengan tipe ini, dalam mencermati informasi cenderung menghubungkan sesuatu yang dianggap ada hubungan atau melalui menciptakan pola-pola dan menemukan hipotesis. Orang-orang intuitif mencari-cari hubungan-hubungan dan pola-pola diantara fakta-fakta yang telah mereka kumpulkan. Ia tidak melihat apa yang terjadi, tetapi cenderung mencari fenomena apa yang menyebabkan hal tersebut terjadi. Ia juga melihat gejala atau memungkinkan yang akan terjadi sehingga ia selalu mempersiapkan diri meskipun kemungkinan belum terjadi.

Sosok yang imajinatif ini menyukai hal-hal yang abstrak dan irasional, sehingga tidak heran mereka dijuluki orang-orang yang penghayal. Dalam menafsirkan sesuatu ia cenderung dramatis. Pandangannya cukup inovatif namun melompat tanpa melalui tahap-pertahap, serta mengabaikan hal-hal yang mekanistik. Dalam mengerjakan sesuatu, orang dengan gaya *intuition* ini tidak mementingkan darimana memulainya, yang terpenting baginya adalah terobosan dengan mencari kesempatan-kesempatan untuk mendapatkan hal-hal yang baru. Ia lebih mengutamakan kebutuhan masa mendatang tetapi kurang peduli pencapaian hari ini. Analogi pengalaman di luar dirinya, serta gambaran umum lain menjadi pegangan dalam menyikapi situasi, sehingga ia suka membandingkan informasi yang diterimanya dengan informasi lainnya. Perbandingan ini dilakukan untuk menemukan hubungan-hubungan yang menghasilkan ide yang mentang baginya, sehingga ia senang berspekulasi.

Gufon dan Risnawati (2012:58) menguraikan beberapa perbedaan antara tipe penginderaan dan tipe intuisi sebagai berikut.

Tabel 2.2 Perbedaan Tipe *Sensing* dengan Tipe *Intuitive*

<i>Sensing</i>	<i>Intuitive</i>
Tugas-tugas yang diberikan mempunyai tujuan dan arah yang tepat.	Tugas-tugas yang diberikan lebih menekankan kreativitas

Materi pelajaran dipelajari sedikit demi sedikit atau selangkah demi selangkah	Materi pelajaran dipelajari secara bervariasi
Memusatkan pada sesuatu untuk waktu sekarang	Memusatkan pada sesuatu untuk masa yang akan datang
Menyukai secara sensual, orientasi pada aplikasi	Menyukai pada sesuatu yang prinsip dan orientasi pada teori
Menikmati tugas-tugas rutin dan latihan	Menikmati variasi di dalam tugas-tugas dan latihan

Berbeda dengan pendapat di atas, Jaenudin (2015:130-131) mengemukakan pengintuisian adalah persepsi yang melampaui kerja kesadaran. Intuisi berbeda dengan merasa, karena lebih kreatif bahkan sering menambahkan elemen-elemen dari penginderaan alam sadar. Pelajar dengan gaya ini mudah bosan dan selalu mencari variasi-variasi di dalam bagaimana dan apa yang mereka pelajari, mereka tidak menyukai pengulangan, dan akan marah besar bila mereka diperintahkan pendidik ke dalam satu tinjauan ulang atas situasi tertentu. Sebaliknya, pendidik mendesain berbagai aktivitas yang menyediakan para peserta didik yang intuitif dengan banyak peluang untuk menemukan, terkaan, mengajar, dan melaksanakan pekerjaan dengan bebas diluar lingkup program.

Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa gaya belajar tipe intuisi merupakan tipe perencana yang memimpikan segalanya berubah lebih baik, cenderung melihat segala sesuatu secara global atau luas, dalam mencermati informasi cenderung menghubungkan sesuatu yang dianggap ada hubungan atau melalui menciptakan pola-pola dan menemukan hipotesis.

2.3 Kerangka Berpikir

Dalam penelitian ini dibahas keefektifan model *quantum teaching* tipe TANDUR terhadap keterampilan menceritakan kembali cerita fantasi berdasarkan gaya belajar dan model kreatif-produktif terhadap keterampilan menceritakan kembali cerita fantasi berdasarkan gaya belajar.

Pembelajaran pada dasarnya upaya untuk mengarahkan peserta didik ke dalam proses belajar sehingga peserta didik memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Peserta didik memiliki tingkat rasa minat untuk belajar berbeda-beda, oleh karena itu pembelajaran hendaknya memperhatikan minat atau motivasi dari masing-masing peserta didik, sehingga pembelajaran benar-benar dapat mengubah peserta didik dari yang tidak tahu, dari yang tidak paham menjadi paham dan memiliki minat atau motivasi untuk belajar.

Proses pembelajaran merupakan salah satu komponen sistem pendidikan yang dapat menentukan keberhasilan pembelajaran dan mutu pendidikan. Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan pertama harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi

aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikologis peserta didik.

Pembelajaran yang berkualitas diperlukan suasana pembelajaran yang memadai. Suasana ini menyebabkan baik pendidik maupun peserta didik merasa nyaman untuk belajar. Untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang memadai dan baik haruslah menyenangkan, lingkungan yang kondusif (fisik dan nonfisik), dan suasana pembelajaran hendaknya bukan hanya mentransfer pengetahuan dari pendidik ke peserta didik melainkan melakukan pendidikan dalam arti keseluruhan.

Kemampuan peserta didik dalam menceritakan kembali cerita fantasi pada umumnya masih sangat rendah. Menceritakan kembali cerita fantasi sebagai salah satu kompetensi dasar dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang perlu ditingkatkan. Untuk itu, penyajian materi, model, yang tepat perlu terus diupayakan.

Model pembelajaran yang kurang tepat yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi keterampilan menceritakan kembali cerita fantasi akan sangat berdampak bagi peserta didik dalam proses penerimaan informasi yang disampaikan pendidik. Dampak yang ditimbulkan dari kesalahan pemilihan model pembelajaran adalah peserta didik menjadi pasif kurang kreatif, karena pendidik memosisikan diri sebagai sumber informasi dan peserta didik tidak diikutsertakan secara aktif di kelas.

Banyak model-model pembelajaran, semua model pembelajaran baik digunakan pada pembelajaran apapun. Namun model yang tepat digunakan pada pembelajaran keterampilan menceritakan kembali cerita fantasi yaitu model *quantum teaching* tipe TANDUR dan model kreatif-produktif.

2.3.1 Pembelajaran Menceritakan Kembali Cerita Fantasi dengan Model *Quantum Teaching* Tipe TANDUR Berdasarkan Gaya Belajar.

Model *quantum teaching* tipe TANDUR merupakan cara tepat dan bermanfaat untuk merangsang munculnya potensi menceritakan kembali, yaitu dengan melalui teknik menceritakan kembali yang disajikan secara individu dengan bantuan gambar dan teks untuk menuangkan kembali isi cerita dalam bentuk tulisan.

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya. Model pembelajaran *quantum teaching* tipe TANDUR memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model *quantum teaching* tipe TANDUR adalah (1) pembelajaran lebih didominasi oleh peserta didik; (2) peserta didik diberikan keleluasaan dalam mengikuti pembelajaran; (3) guru hanya berlaku sebagai motivator dan fasilitator dalam pembelajaran.

Melihat dari kelebihan model tersebut keberhasilan pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi menggunakan model *quantum teaching* tipe TANDUR. Apabila dikaitkan dengan gaya belajar, model pembelajaran ini tepat digunakan kepada peserta didik yang memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Jika peserta didik memiliki minat terhadap pembelajaran keterampilan

menceritakan kembali cerita fantasi tentunya peserta didik akan memperhatikan materi yang disampaikan oleh pendidik, tertarik untuk mempelajari, ada kemauan atau dorongan dan ada tanggapan dari peserta didik.

2.3.2 Pembelajaran Menceritakan Kembali Cerita Fantasi dengan Model Kreatif-Produktif Berdasarkan Gaya Belajar

Model kreatif-produktif dipandang dapat merangsang sisi kreatif seseorang lewat penggunaan gambar. kreatif-produktif membantu seseorang membuat catatan yang menarik dalam selang waktu yang tidak lama. Selain itu, model kreatif-produktif membuka pemahaman yang baik dari sisi kreatif dengan merangsang munculnya ide-ide baru, bahkan pada saat membuat rangkuman itu sendiri. kreatif-produktif dapat pula menjelaskan sebuah tujuan, ide, maupun pemikiran secara jelas dan terstruktur. Dengan model ini diharapkan pembelajaran keterampilan menceritakan kembali cerita fantasi mendapat hasil yang maksimal, dan mengalami peningkatan.

Penerapan model kreatif-produktif menjadikan imajinasi dan kreativitas peserta didik tidak terbatas dan hal itu menjadikan pembuatan dan peninjauan ulang rangkuman lebih menyenangkan. Melihat kelebihan tersebut model kreatif-produktif tidak diragukan lagi jika diterapkan pada pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi. Apabila dikaitkan dengan perbedaan gaya belajar peserta didik yang memiliki gaya belajar yang berbeda-beda.

Gaya belajar yang digunakan meliputi gaya belajar tipe *sensing* dan *intuitive*. gaya belajar tipe *sensing* jika dikaitkan dengan model pembelajaran

kreatif-produktif akan memacu peserta didik untuk lebih aktif, serta tertantang untuk menyelesaikan masalah. Peserta didik akan memadukan informasi melalui inderanya sehingga memudahkan peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran menceritakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi). Peserta didik dengan gaya belajar tipe *intuitive* akan cenderung menggunakan kemampuan imajinatif yang menggabungkan kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi. Peserta didik dengan gaya belajar *intuitive* memiliki pandangan yang cukup inovatif dan menyukai cara kerja yang cepat tanpa melalui berbagai tahapan.

2.2.3 Penggunaan Model *Quantum Teaching* Tipe TANDUR dan Model Kreatif-Produktif dalam Pembelajaran Menceritakan Kembali Cerita Fantasi pada Peserta Didik SMP Berdasarkan Gaya Belajar

Setiap model pembelajaran mempunyai karakteristik yang berbeda, namun apabila model pembelajaran tersebut dapat digunakan secara maksimal, maka dapat memunculkan daya tarik dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Begitu juga dengan model *quantum teaching* tipe TANDUR dan model kreatif-produktif, masing-masing model tersebut memiliki karakteristik yang berbeda.

Model *quantum teaching* tipe TANDUR memiliki karakteristik yang mampu membantu peserta didik menceritakan kembali cerita fantasi. Model *quantum teaching* tipe TANDUR mempunyai karakteristik yang mampu membantu peserta didik menceritakan kembali cerita fantasi. Pertama, model

quantum teaching tipe TANDUR sebagai penunjang dalam pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi, sehingga siswa tertarik dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi. Kedua, model *quantum teaching* tipe TANDUR dalam pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi yaitu meningkatnya kemampuan menceritakan kembali cerita fantasi dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi. Ketiga, dapat mengembangkan pola pikir kreatif pada diri peserta didik maupun pada guru. Keempat, dapat dilaksanakan dalam kebebasan intelektual dan kesamaan antar peserta didik. Kelima, dapat membantu peserta didik menemukan cara berpikir dalam memecahkan suatu masalah. Keenam, model ini juga tidak membatasi pengalaman yang diperoleh peserta didik, dapat membuat pembelajaran semakin bervariasi karena banyak gagasan yang muncul, banyak ide yang dikemukakan, banyak imajinasi yang berkembang, dari hal tersebut diperlukan ruang agar peserta didik dapat beradu pendapat. Untuk memaksimalkan model ini, guru harus kreatif menciptakan suasana dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan dari pembelajaran menggunakan model *quantum teaching* tipe TANDUR dapat dicapai dengan maksimal.

Penggunaan model *quantum teaching* tipe TANDUR tidak diragukan lagi keberhasilannya dalam pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi pada peserta didik berdasarkan gaya belajar, yaitu tipe intuisi dan tipe penginderaan. Model *quantum teaching* tipe TANDUR lebih menekankan pada peserta didik yang berpikir kreatif, imajinatif, dan irasional untuk mengembangkan kreativitas dan pengertian baru pada diri peserta didik. Dengan melihat karakteristik tersebut,

model *quantum teaching* tipe TANDUR lebih condong untuk peserta didik bertipe penginderaan. Hal ini dikarenakan peserta didik dengan tipe penginderaan dalam mencermati informasi cenderung menghubungkan sesuatu yang dianggap ada hubungan dan membandingkan analogi pengalaman dari luar, serta gambaran umum lain dengan apa yang dihadapinya. Pembelajaran dengan menggunakan model *quantum teaching* tipe TANDUR membutuhkan imajinatif peserta didik untuk mengkombinasikan analogi-analogi yang diberikan oleh guru dengan imajinatif yang dimiliki, sehingga menghasilkan peserta didik lebih terkontrol dalam menyelesaikan situasi permasalahan.

Begitu juga dengan model kreatif-produktif, model ini juga memiliki karakteristik yang mampu membantu peserta didik dalam menceritakan kembali cerita fantasi. Pertama, peserta didik dapat terlibat secara aktif baik intelektual maupun emosional. Kedua, mendorong peserta didik untuk menemukan konsep yang sedang dikaji dengan berbagai cara seperti observasi, wawancara, percobaan, dan sebagainya. Ketiga, peserta didik diberi kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan sumber belajar dan bertanggung jawab menyelesaikan tugas. Keempat, menyajikan suatu masalah atau topic yang dapat menantang peserta didik dalam menyelesaikan tugas-tugasnya secara kreatif.

Melihat karakteristik di atas, model kreatif-produktif tidak diragukan lagi keberhasilannya dalam pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi pada peserta didik bergaya belajar tipe intuisi dan tipe penginderaan. Akan tetapi, penggunaan model kreatif-produktif pada peserta didik berdasarkan gaya belajar

lebih condong untuk peserta didik dengan tipe intuisi. Hal ini dikarenakan peserta didik dengan tipe intuisi dalam mencermati dan memperoleh informasi lebih tertarik pada hal-hal praktis menghasilkan sesuatu yang riil berdasarkan pengamatan pada peristiwa yang terjadi di lapangan. Pembelajaran dengan menggunakan model kreatif-produktif, peserta didik dalam menekuni materi yang disajikan membutuhkan keaktifan baik intelektual maupun emosional, peserta didik akan mengkombinasi berbagai informasi yang didapat melalui inderanya, sehingga memudahkan peserta didik dalam menyerap pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran menceritakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi) dengan model *quantum teaching* tipe TANDUR lebih efektif diterapkan pada peserta didik bergaya belajar tipe *sensing*.
- 2) Pembelajaran menceritakan kembali isi teks cerita (fantasi) lebih efektif diterapkan pada peserta didik bergaya belajar tipe *intuitive*.
- 3) Terdapat perbedaan keefektifan pembelajara menceritakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi) dengan model *quantum teaching* tipe TANDUR dan model kreatif-produktif pada peserta didik bergaya belajar *sensing* dan *intuitive*.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Pembelajaran menceritakan kembali teks cerita fantasi dengan model *quantum teaching* tipe TANDUR pada peserta didik bergaya belajar penginderaan dan intuisi efektif dan telah memenuhi kriteria ketuntasan. Keefektifan tersebut dibuktikan dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,477 > 1,734$ pada nilai rata-rata peserta didik bergaya belajar penginderaan. Sedangkan keefektifan hasil rata-rata peserta didik bergaya belajar intuisi dibuktikan dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,901 > 1,812$. Rataan nilai hasil belajar pada peserta didik bergaya belajar penginderaan setelah diberi perlakuan sebesar 83,53. Sedangkan peserta didik bergaya belajar intuisi nilai rata-rata setelah diberi perlakuan sebesar 78,09. Jadi rata –rata hasil belajar dengan model *quantum teaching* tipe TANDUR pada peserta didik bergaya belajar penginderaan berbeda dengan peserta didik bergaya belajar intuisi. Hasil belajar peserta didik bergaya belajar penginderaan lebih tinggi disebabkan karakteristik gaya belajar penginderaan sesuai dengan karakteristik model *quantum teaching* tipe TANDUR yaitu memperoleh informasi menggunakan alat inderanya.

2. Pembelajaran menceritakan kembali teks cerita fantasi dengan model kreatif produktif pada peserta didik bergaya belajar penginderaan dan intuisi efektif dan telah memenuhi kriteria ketuntasan. Keefektifan tersebut dibuktikan dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,978 > 1,740$, pada nilai rata-rata peserta didik bergaya belajar penginderaan. Sedangkan keefektifan hasil rata-rata peserta didik bergaya belajar intuisi dibuktikan dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,145 > 1,771$. Rataan hasil belajar peserta didik bergaya belajar penginderaan setelah diberi perlakuan sebesar 81,94, sedangkan rata-rata hasil belajar peserta didik bergaya belajar intuisi setelah diberi perlakuan sebesar 86,50. Jadi rata-rata hasil belajar dengan model kreatif produktif pada peserta didik bergaya belajar penginderaan berbeda dengan peserta didik bergaya belajar intuisi. Hasil belajar peserta didik bergaya belajar penginderaan lebih tinggi disebabkan karakteristik gaya belajar penginderaan sesuai dengan karakteristik kreatif produktif yaitu lebih mengarahkan peserta didik untuk berpikir kreatif.
3. Pembelajaran menceritakan kembali teks cerita fantasi dengan model *quantum teaching* tipe TANDUR dan model kreatif produktif sama-sama efektif bergantung gaya belajar. Berdasarkan hasil penghitungan dengan uji *two way anova* menunjukkan bahwa hipotesis perbedaan keefektifan rata-rata model *quantum teaching* tipe TANDUR gaya belajar penginderaan yaitu 83,53 dan rata-rata gaya belajar intuisi yaitu 78,09. Rata-rata model pembelajaran kreatif produktif gaya belajar penginderaan 81,94 dan rata-rata gaya belajar intuisi yaitu 86,50. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan

bahwa model pembelajaran *quantum teaching* tipe TANDUR efektif digunakan pada peserta didik bergaya belajar penginderaan, sedangkan model pembelajaran kreatif produktif efektif digunakan pada peserta didik bergaya belajar intuisi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat diberikan sebagai berikut.

1) Bagi Guru Bahasa Indonesia

Dari hasil penelitian yang diperoleh, disarankan guru Bahasa Indonesia perlu menggunakan model *quantum teaching* tipe TANDUR dan model kreatif produktif dalam pembelajaran menceritakan kembali teks cerita fantasi. Hal ini dimaksudkan untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan. Selain itu perlu memperhatikan aspek gaya belajar sehingga dapat memberi perlakuan kepada peserta didik dengan model yang sesuai.

2) Bagi peneliti

Dari hasil penelitian yang diperoleh, perlu adanya penelitian lanjutan terkait beberapa kategori gaya belajar lainnya. Selain itu penggunaan model pembelajaran jenis lain diperlukan untuk memperluas khasanah ilmu pengetahuan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam pembelajaran menceritakan kembali teks cerita fantasi.

3) Bagi Pengambil Kebijakan

Berdasarkan hasil penelitian, para pengambil kebijakan perlu untuk mempertimbangkan muatan materi mata pelajaran dan penggunaan media

yang sesuai. Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan kurikulum bahasa Indonesia di tingkat SMP lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- A'la, Miftahul. (2012). *Quantum Teaching (Buku Pintar dan Praktis)*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Abidin, Yunus. (2013). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- [Agustin, Atalya, Ida Zulaeha. \(2012\). Pembelajaran Apresiasi Cerita Pendek Bermuatan Konservasi Budaya dan Menulis Kreatif dengan Model kreatif Produktif Melalui Metode Eksperi Tulis dan Visual Berdasarkan Minat Sastra. *Journal Primary Educational 1 \(2\)*, 97-102. Diunduh dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/789/815>](https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/789/815)
- Aminuddin. (2009). *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Aka, Kukuh Andri. (2016). Model Quantum Teaching dengan Pendekatan Cooperative Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn. *Jurnal Pedagogia 2 (1)*, 35-46. Diunduh dari <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/87/95>
- Andriani, Arnika, Suharno, dan Yulianti. (2016). Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Penggunaan Metode Pembelajaran PAires Storytelling. *Didaktika Dwija Indria 4 (10)*. Diunduh dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo/article/view/8875/6686>
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsjad, Maidar G dan Mukti U.S. (1993). *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- [Nugroho, Bivit Anggoro Prasetyo. \(2013\). Keefektifan Pembelajaran Menulis Puisi dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kuantum Teknik 'TANDUR' dan Teknik 'AMBAK' pada Peserta Didik SMP \(RSBI dan](#)

[Non-RSBI\). *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia 2 \(1\)*, 49-53. Diunduh dari https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka/article/view/1319/1298](https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka/article/view/1319/1298)

Budi, Eka Setya. (2013). Keefektifan Penggunaan Model Pengaturan Mahir dan Model Investigasi Kelompok Untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita Peserta Didik SMP yang Introver dan Ekstrover. *Seloka: Jurnal Pendidikan dan Sastra Indonesia 2 (1)*, 1-6. Diunduh dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka/article/view/1311/1273>

Cahyono, Rudi, Adyta Prubaya, Umami Hasfa, Bukik, Fadilla Dwianti Putri, Novianita Mulyani, Deny Lestiyorini, Amalia Achmad Mandala, Heni Anggraini Mandala, Irene Wibowo, Mohammad Irfan Ramly, Hildraswari Enggar, Dwiagustriani, Diana Siti Khadijah, Sitta Karnia, Shofwan Al Banna Choiruzzad. (2011). *22 Hari Bercerita: Buku Pertama Kumpulan Cerita Anak*. -: Indonesia Bercerita.

D, Syamsiah, dan Rosdiah Salam. (2014). Model Pembelajaran Kreatif Produktif untuk Meningkatkan Kompetensi Memahami Narasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI 16 (1)*, 65-71. Diunduh dari <https://ojs.unm.ac.id/Insani/article/view/3977/2336>

Dalman, H. (2014). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

Dunts, Carl J, Andrew Simkus, Deborah W Hamby. (2012). Children's Story Retelling as a Literacy and Language Enhancement Strategy. *Cell Reviews: Center for Early Literacy Learning 5 (2)*, 1-14. Diunduh dari http://www.earlyliteracylearning.org/cellreviews/cellreviews_v5_n2.pdf

DePorter, Bobbi, dkk. (2010). *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Bandung: PT Mizan Pustaka.

Diyono. 2014. *Rumus Gampang Statistika*. Jakarta: PT. PM.

Dzikrullah, dan Munoto. (2015). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Kreatif Produktif Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 2

- Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Teknik Eektro 4 (1)*, 55-59. Diunduh dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/10301/4115>
- E., Widiyaningsih, dan Pujiastuti, E. (2013). Keefektifan Pembelajaran Model Quantum Teaching Berbantuan Cabri 3D Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Kreano 4 (1)*, 98-104. Diunduh dari <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano/article/view/2886/2970>
- Endah, Wiwik Kus. (2014). Perbandingan Pembelajaran Membaca Permulaan dengan Menggunakan Metode SAS dan Metode Kata Lembaga Berdasarkan Perbedaan Gaya Belajar pada Peserta Didik Taman Kanak-Kanak. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia 3 (2)*, 75-82. Diunduh dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka/article/view/6617/4778>
- Fajria, Najmi. (2017). Pelaksanaan Pembelajaran Teks Cerita Fantasi di Kelas VII F SMP Negeri 8 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia 6 (2)*, 265-281. Diunduh dari <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pbsi/article/view/8030>
- Fayombo, Grace. (2015). Learning Style, Teaching Strategies and Academic Archievement among some Psychology Undergraduates in Barbados. *Caribbean Educational Research Journal 2 (2)*, 46-61. Diunduh dari [https://www.cavehill.uwi.edu/fhe/education/about-cerj/past-issues/volume-3,-number-2-\(september-2015\)/volume-3-number-2/article-grace-fayombo.aspx](https://www.cavehill.uwi.edu/fhe/education/about-cerj/past-issues/volume-3,-number-2-(september-2015)/volume-3-number-2/article-grace-fayombo.aspx)
- Fink, Jennifer L.W. (2011). Tell me a story: teach storytelling and build literacy and interpersonal skills. *Gale education, Religion and Humanities Lite Package 2 (1)*. Diunduh dari <http://go.galegroup.com/do?id=GALE%7CA253389204&v=2.1>.
- Firyati, Yulia Indah, Een Y Haenillah, dan Sasmiasi. (2016). Story Telling Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak 2 (2)*. Diunduh dari <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/12976/9276>

- Francis, Leslie J, David W. Lankshear dan Mandy Robbins. (2011). Psychological Types of Female Primary School Teachers in Anglican State-Maintained Schools in England and Wales: Implications for Continuing Professional Development. *Research in Education, ProQuest Professional Education*, pg. 13.
- Ghofur, Moh Abdul. (2016). Pelaksanaan Quantum Teaching untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogia* 5 (2), 255-266. Diunduh dari <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/download/258/239>
- Ginting, Siti Aisyah. (2017). A Facilitating Effective Teaching through Learning Based on Learning Style and Ways of Thinking. *DINAMIKA ILMU* 17 (2), 165-173. Diunduh dari <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1163308.pdf>
- Gufron, M. Nur dan Rini Risnawati S. (2012). *Gaya Belajar Kajian Teoretik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hakim, Lukman. (2018). Learning Writing Text Using Group Investigation Models Based on Learning Style. *Seloka: Jurnal Pendidikan dan Bahasa Indonesia* 7 (3), 259-266. Diunduh dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka/article/view/27941/12248>
- Hardianti, Suci, dan Rita Juliani. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMKN 1 Patumbak. *Jurnal Ikatan Alumni Fisika Universitas Negeri Medan* 2 (4), 42-48. Diunduh dari <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jiaf/article/view/7792/pdf>
- Haryanti, Tri. (2016). Penerapan Strategi Pembelajaran Kreatif-Produktif untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Inpres 5 Birobuli. *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 4 (7), 247-256. Diunduh dari <https://media.neliti.com/media/publications/108820-ID-penerapan-strategi-pembelajaran-kreatif.pdf>
- Huda, Muhammad Mishbakhul, dan Mukh Doyin. (2019). Short Story Writing Learning by Creatif-Produktive Model Bases on Verbal Creativity of Eleventh Graders of VHS. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*

Indonesia 8 (2), 32-38. Diunduh dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka/article/view/32839/13970>

Jaenudin, Ujang. (2015). *Dinamika Keprobadian Psikodinamik*. Bandung: CV. Pustaka Setia.

Joyce, Bruce dan Marsya Weil. (2011). *Models of Teaching: Model-model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Juwitasari, Sulisty Mei, dan A Grummy Wailanduw. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Menguji dan Merawat Baterai Kelas X TKR 2 SMK Negeri 2 Lamongan. *JTPM* 5 (2), 23-30. Diunduh dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-mesin/article/view/17417/15845>

Kapitan, Yamer J, Titik Harsiati, Imam Agus Basuki. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerita Fantasi Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter di Kelas VII. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 3 (1), 100-106. Diunduh dari <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10378/5010>

Kasiani. (2017). Pengaruh Strategi Pembelajaran Kreatif Produktif Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V SDN Kedungrukem Tahun Pelajaran 2016/2017. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pendidikan* 17(1), 204-217. Diunduh dari <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/didaktis/article/view/1596/1296>

Kemendikbud. (2017). *Model Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/Mts)*. Jakarta: Kemendikbud.

Komaidi, Didik. (2009). *Panduan Lengkap Menulis Kreatif*. Jakarta: Sabda.

[Krisbiono, Agung Dias, Teguh Supriyanto, dan Rustono. \(2015\). Keefektifan Penggunaan Model Sinektik dan Model Simulasi dalam Pembelajaran Menulis Drama Berdasarkan Gaya Belajar pada Peserta Didik Kelas XI SMA. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesian*4 \(2\), 125-](#)

130. Diunduh dari
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka/article/view/9870/6310>

Kumboro, Tommy, Agus Efendi, dan Abdul Haris Setyawan. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching dengan Strategi Pembelajaran Study Group untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Mekanika Teknik Peserta Didik Kelas X TKK 1 SMK N 2 Sragen. *Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan* 6 (6), 1-8. Diunduh dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/ptb/article/view/5233/3697>

Kurniawan, Heru. (2009). *Sastra Anak dalam Kajian Strukturalisme, Sosiologi, Semiotika, hingga Penulisan Kreatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Kurniawati, Novfitri. (2017). Peningkatan Kemampuan Bercerita Menggunakan Metode Pembelajaran Talking Stick di Kelompok B TK Aisyiyah 66 Surabaya. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini* 3 (3), 281-295. Diunduh dari <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pedagogi/article/view/1186/924>

Kusnida, Faris, Mimi Mulyani, dan Astini Su'udi. (2015). Keefektifan Penggunaan Media Audio Visual dan Media Komik Strip dalam Pembelajaran Menulis Cerpen yang Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Berdasarkan Gaya Belajar. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 4(2), 111-117. Diunduh dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka/article/view/9868/6308>

Mahmudi, ida Zulaeha, dan Teguh Supriyanto. (2013). Menulis Narasi dengan Metode Karya Wisata dan Pengamatan Objek Langsung Serta Gaya Belajarnya. *Journal of Primary Education* 2 (1), 180-185. Diunduh dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/1259/1219>

Marbun, Ulina Marinetty. (2018). Peningkatan Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Cerpen dengan Menerapkan Strategi Pembelajaran Think Talk Write pada Siswa SMP Negeri 1 Selesai Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED* 15 (1), 56-67. Diunduh dari <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/tabularasa/article/view/10406/9352>

- Marzoan. (2016). Gaya Belajar *Felder-Silverman* dan Hasil Belajar Sains di Sekolah Dasar (SD). *SEMINAR ASEAN PSYCHOLOGY & HUMANITY*. Diunduh dari <http://mpsi.umm.ac.id/files/file/233-239%20Marzoan.pdf>
- Mashurwati, Yuyun. (2018). Penerapan Inventory Tes Gaya Belajar Remaja dengan Aplikasi Google Form, Media Sosial serta Pengembangan Program Layanan Bimbingan dan Konseling Terkait. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia* 4 (1), 1-6. Diunduh dari <https://jurnal.iicet.org/index.php/j-edu/article/view/131/163>
- Mikaningsih, Jatminika Ningsih Alani. (2014). Penerapan Metode Quantum Teaching Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas II SDN Ganding 1 Sumenep. *PEDAGOGIA* 3 (1), 28-36. Diunduh dari <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/54>
- Mokhtar, Nor Hasni, Michi Farida Abdul Halim, dan Sharifah Zurina Syed Kamarulzaman. (2011). The Effectiveness of Storytelling in Enhancing Communicative Skills. *ScienceDirect:Procedia Social and Behavioral Sciences* 18, 163-169. Diunduh dari <https://pdf.sciencedirectassets.com/277811/1-s2.0-S1877042811X00113/1-s2.0-S1877042811011372/main.pdf>
- Moussa, Nahla M. (2014). The Importance of Learning Style in Education. *Institute of Learning Style Journal*. 2014. 19 (1). https://www.researchgate.net/publication/256022625_Learning_Style_and_its_importance_in_Education.
- Mu'min, Vemy Asirudin. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Di Kelas VIII MTS Al-Khairaat Kalukubula. *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako* 4 (1), 14-24. Diunduh dari <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JEPMT/article/view/7250/5838>
- Mubarog, Akhmad Khusni, dan Subyantoro. (2017). Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen dengan Model Sinektik dan Model Kreatif Produktif pada Peserta Didik SMA Berdasarkan Tipe Pemerolehan Informasi. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 6 (1), 53-58. Diunduh dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka/article/view/14985/8410>

- Muis, Salaudin. (2009). *Kenali Kepribadian Anda dan Permasalahannya dari Sudur Pandang Teori Psikoanalisa*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Muktadir, Abdul. (2014). Model Pembelajaran Kreatif Produktif untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Indonesia (Pembelajaran Apresiasi Sastra) di PGSD FKIP UNIB. *PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7 (13), 143-152. Diunduh dari <http://repository.unib.ac.id/16650/1/Model%20Pembelajaran%20Kreatif%20dan%20Produktif%20untuk%20Meningkatkan%20Kualitas%20Pembelajaran%20Bahasa.pdf>
- Mulatsih, Yustina Laurentius Sri, Suharno, dan Sri Anitah. (2018). Peningkatan Kemampuan Menceritakan Kembali Isi Cerita Melalui Alat Peraga Gambar Seri di TK Negeri Pembina Kabupaten Sragen. *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 12 (1), 190-200. Diunduh dari <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/6575/4880>
- Murni, Indah Sri, Ngatman, dan Chamdani. (2014). Penggunaan Model Pembelajaran Quantum Teaching Tipe TANDUR dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika di Kelas IV SD Negeri Madurejo. *Kalam Cendekia PGSD Kebumen* 2 (2). Diunduh dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/1609/1184>
- Muspawi, Mohamad, Bradley Setiyadi, Alfiana. (2019). Pengaruh Strategi Pembelajaran Kreatif Produktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *JMSP: Jurnal Manajemen dan Supervisi Pendidikan* 3 (2), 85-91. Diunduh dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/jmsp/article/view/6676/3616>
- Nartani, Indah. (2017). Peningkatan Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Dongeng dengan Menggunakan Metode Bermain Peran pada Siswa Kelas III SD Negeri Kintelan 1 Yogyakarta. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* 4 (1), 257-261. Diunduh dari <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/trihayu/article/view/2124/1427>
- Nurfadila, I Nyoman Murdiana, dan Idrus Puluhulawa. (2016). Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Teaching* pada materi Himpunan untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Bawana Tengah. *AKSIOMA Jurnal Pendidikan Matematika* 5 (3), 282-296.

Diunduh dari
<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/AKSIOMA/article/download/863/6/6856>

Nurfitri, A., Y.R. Tayubi, dan Waslaludin. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kreatif Produktif dalam Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA. *WePFI 1 (3)*, 1-11. Diunduh dari <http://journal.fpmipa.upi.edu/index.php/WePFI/article/view/119/89>

Nurgiyantoro, Burhan. (2010). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Nursyaidah. (2016). Efektivitas Metode Bercerita dengan Buku Cerita Bergambar Berbasis Islam dalam Membina Akhlak Siswa SDIT Bunayya Padangsidempuan. *Tazkir: jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial dan Keislaman 2 (1)*, 111-126. Diunduh dari <http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/TZ/article/view/405/380>

Oya, Rini Ntowe, C. Asri Budiningsih. (2014). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Kreatif Produktif. *Jurnal Prima Edukasia 2 (1)*, 116-126. Diunduh dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/2649/2203>

Pakpahan, Berkat Johannes. (2014). Pengaruh Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Edukasi Kultura: Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya 1 (2)*, 22-43. Diunduh dari <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kultura/article/view/5145/4562>

Patimah, Sudaryono, Rachmawati. (2012). Pengaruh Penerapan Model Kreatif Produktif dan Kreativitas Belajar Terhadap Keterampilan/Kemampuan Menulis Puisi Siswa. *Tekno-Pedagogi 2 (2)*, 13-27. Diunduh dari <https://online-journal.unja.ac.id/pedagogi/article/view/2338>

Permatasari, Andalusia N, Dinar Nur Inten, Dewi Mulyani, dan Nan Rahmawati. (2017). Literasi Dini dengan Teknik Bercerita. *Jurnal FamilyEdu III (1)*, 20-28. Diunduh dari <https://ejournal.upi.edu/index.php/familyedu/article/view/5887/4665>

- Phaiboonngulkij, Malinee. (2014). The Use of Retelling Stories Technique in Developing English Speaking Ability of Grace 9 Students. *Australian International Academic Center, Australia: Advance in Language Literary Studies*, 5 (5), 141-154. Diunduh dari <http://www.journals.aiac.org.au/index.php/all/article/view/513/427>
- Prabawanti, Estu Hari. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching dengan Metode Diskusi Berbantuan Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Bentuk Pangkat dan Akar Pada Siswa Kelas X.6 Semester 1 SMA Negeri 2 Magetan Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 3 (2), 390-397. Diunduh dari <http://garuda.ristekdikti.go.id/documents/detail/359915>
- Putri, Finny Rizkiah, Harris Effendi Thahar, Ernawati Arief. 2018. “ Struktur dan Kebahasaan Teks Cerita Fantasi Karya Siswa kelas VII SMP Pembangunan Laboratorium”. *Universitas Negeri Padang: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 1 (7). Seri A 25-32. Diunduh dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pbs/article/view/9538/7040>
- Pujiastuti, Pratiwi. (2010). Pembelajaran Kreatif-Produktif untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif bagi Mahasiswa. Yogyakarta: UNY. Diunduh dari [http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Dr.%20Pratiwi%20Puji%20Astuti,%20M.Pd/PEMBELAJARAN%20KREATIF-PRODUKTIF%20\(%20Artikel%20Patiwi\).pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Dr.%20Pratiwi%20Puji%20Astuti,%20M.Pd/PEMBELAJARAN%20KREATIF-PRODUKTIF%20(%20Artikel%20Patiwi).pdf).
- Purmadi, Ary, dan Herman Dwi Surjono. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis WEB Berdasarkan Gaya Belajar Siswa untuk Mata Pelajaran Fisika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 3 (2), 151-165. Diunduh dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/8285/8357>
- Purwanto, Galang. (2017). Peningkatan Keterampilan Menceritakan Isi Dongeng dengan Menggunakan Metode Bermain Peran pada Siswa Kelas III SD Negeri Kintelan 1 Yogyakarta. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* 4 (1), 257-261. Diunduh dari <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/trihayu/article/view/2124/1427>
- Putriani, Ina, Zulkarnain, dan Leo Adhar Effendi. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Model Pembelajaran Kreatif dan Produktif pada Materi Kesebangunan dan Kekongruenan Kelas IX SMP. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika FKIP UIR* 29-30

Agustus. Diunduh dari
<https://journal.uir.ac.id/index.php/snpm2018/article/view/2944/1615>

Qamariyah, Aan Nurul, Mohammad Luthfiyadi, Siti Nur Aizatul Q, dan Supriyanto. (2017). Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Kreatif Produktif Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas VII SMP. *Wacana Didaktika: Jurnal Pemikiran pendidikan dan Sains* 5 (1), 65-75. Diunduh dari
<http://journal.uim.ac.id/index.php/wacanadidaktika/article/view/133/109>

Rahmat, Abdul, dan Ertiwi Mamonto.(2016). Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Kemampuan Menyimak Anak di Kota Selatan Gorontalo. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment* 5 (1), 63-72. Diunduh dari
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jnfc/article/view/9728/6738>

Ratnasari, Ika Tiara, Sri Warnani, dan Murbangun Nuswowati. (2018). The Impact of Multiple Intelegenes Approach through Quantum Teaching Model toward The Scientific Attitude and Science Learning Outcomes in The Fourth Grade Students. *Journal of Primary Education* 7 (2), 146-154. Diunduh dari
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/21979/10898>

Rezania, Vanda, dan Muhlasin Amrullah. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan* 7 (1), 1-3. Diunduh dari
<http://ojs.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/1602/1158>

Rianawaty, Ida. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kreatif Produktif Terintegrasi dengan *Blog* dan *Facebook* terhadap Prestasi dan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 1 (2), 190-198. Diunduh dari
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/2529/2087>

Rifai, Akhmad Bahtiar, Nas Haryati Setyaningsih. (2019). Keefektifan Model Multiliterasi Digital dan Model Kreatif Produktif pada Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik* 3 (1), 50-61. Diunduh dari
<https://jurnal.uns.ac.id/jdc/article/view/33260/22644>

Rumapea, Goman, Edi Syahputra, dan Edy Surya. (2017). Application of Quantum Teaching Learning Model to Improve Student Learning Outcomes. *International Journal of Novel Research in Education and Learning*, 4 (2), 118-130. Diunduh dari <http://www.noveltyjournals.com/journal/IJNREL/Issue-2-March-2017-April-2017/0>

Rusyana, Yus. (1984). *Bahasa dan Sastra dalam Gamitan*. Bandung: PT Diponegoro.

[Sa'adah, Nurus, dan Mukh Doyin. \(2019\). Learning Short Writing by Quantum Model for Eleventh Graders based on Learning Style. *Seloka: Jurnal Pendidikan dan Bahasa Indonesia* 8 \(1\), 81-87. Diunduh dari https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka/article/view/31474/13625](https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka/article/view/31474/13625)

Sanjaya, Arie. (2016). Penerapan Metode Bercerita dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa dan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"* 20 (1), 70-79. Diunduh dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/view/10795/8126>

Santosa, Wijaya Heru dan Sri Wahyuningsih. (2009). *Pengantar Apresiasi Prosa*. Surakarta: Yuman Pustaka.

Saputri, Vioni, Maizar Karim, dan Eddy Pahar Harapan. (2018). Kemampuan menulis Cerita Fantasi dengan Model Mind Mapping Kelas VII-2 SMP Negeri 21 Batanghari Tahun 2017/2018. *FKIP Universitas Jambi*. Diunduh dari http://repository.unja.ac.id/2984/1/ARTIKEL_VIONI%20SAPUTRI.pdf

Sawaludin, Zedi Muttaqin, Sina, dan Saddam. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kreatif Produktif untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Mahasiswa Melalui Lesson Study di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2 (1), 43-49. Diunduh dari <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/article/view/3443/1721>

- Sayuti, Suminto. (2000). *Kajian Fiksi*. Yogyakarta: Gama Media.
- Solihatin, Etin. (2012). *Strategi Pembelajaran PPKn*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Stanton, Robert. (2007). *Teori Fiksi Robert Stanton*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Stewig, John Warren. (1980). *Children and Literature*. Chicago: Rand McNally Collage Publishing Company.
- Subini, Nini. (2011). *Mengatasi kesulitan Belajar Pada Anak*. Jakarta: Indeks.
- Subyantoro. (2007). Model Bercerita untuk Meningkatkan Kecerdasan Anak: Aplikasi Ancangan Psikolinguistik. *HUMANIORA* 19 (3), 261-273. Diunduh dari <https://jurnal.ugm.ac.id/jurnal-humaniora/article/view/909/756>
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukirno. (2010). *Belajar Cepat Menulis Kreatif Berbasis Kuantum: untuk yang ingin Cepat Terampil Menulis Kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Supramono, Agus. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum (Quantum Teaching) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD YPS Lawewu Kecamatan Nuha Kabupaten Luwu Timur. *Jurnal Nalar Pendidikan* 4 (2), 78-86. Diunduh dari <https://ojs.unm.ac.id/nalar/article/view/2401/1886>
- Suriamiharja.(1996). *Petunjuk Praktis Menulis*. Jakarta: Depdikbud.
- Surif, Fitri Diana Wulansari, dan Sri Fatmawati. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kreatif Produktif dalam Pembelajaran Fisika Materi Gaya. *EduSains* 3 (1), 1-16. Diunduh dari <http://e-journal.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/edusains/article/view/250/211>

Sutrisno, Zulaeha, I., dan Subyantoro. (2013). Keefektifan Pembelajaran Menulis Karangan Deskripsi dengan Model Quantum dan Inkuiri Terpimpin Berpasangan Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Journal of Primari Education* 2 (1), 155-160. Diunduh dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/1252/1212>

Syukur, Muhammad, Kartono, dan Sukmawati. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Katulistiwa* 3 (9), 1-12. Diunduh dari <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/view/6114/7132>

Tambunan, Rohlina. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI A SDN 011 Bukit Gajah Kecamatan Ukui. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau* 5 (3), 341-360. Diunduh dari <https://media.neliti.com/media/publications/258229-penerapan-model-pembelajaran-quantum-tea-891a16fd.pdf>

Tarigan, Henry Guntur. (1981). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Titik, WS, Riris K Toha Sarumpaet, Titis Basino P.I, SUMardi, Korrie Layun Rampan, Ismail Maharimin dan Fawzia Aswin Hadits. (2012). *Kreatif Menulis Cerita Anak*. Bandung: Nuansa.

Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

Ulandari, Lavenia, dan Edy Surya. (2017). Improving learning Outcomes of Linear Program Quantum Teaching Model at Grate X Students SMK-BM PAB 3 Medan Estate. *International Journal of Sciences: Basic and Applied Research (IJSBAR)* 33 (3), 120-129. Diunduh dari <https://gssrr.org/index.php/JournalOfBasicAndApplied/article/view/7478/3483>

- Wahidah, Nazilatul, Hasanuddin, dan Hartono. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Siswa dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kreatif Produktif untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP Negeri 21 Pekanbaru. *Juring: Journal for Reasearch in Mathematics Learning 1 (1)*, 79-90. Diunduh dari <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/juring/article/view/4775/3151>
- Wena, Made. 2014. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Wicaksana, Andri. 2014. *Menulis Kreatif Sastra dan Beberapa Model Pembelajarannya*. Yogyakarta: Garudhawacana.
- Wigati, Fikri Asih. (2016). The Effect of The Implementation of Quantum Teaching Strategy in The Teaching Writing a Deskriptive Text. *JUDIKA: Jurnal Pendidikan Unsika 4 (1)*, 42-50. Diunduh dari <https://journal.unsika.ac.id/index.php/judika/article/view/235/241>
- Winataputra. 2001. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PAU-PPAI, Universitas Terbuka.
- Yanuarti, Ary, dan A. Sobandi. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Quantum teaching. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran 1 (1)*, 11-18. Diunduh dari <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/3261/2313>
- [Yoehana, Heni, Supriyanto, T., dan Rusilowati, A. \(2013\). Keefektifan Pembelajaran Menulis Puisi dengan Model Kuantum dan Model Instruksi Langsung Berdasarkan Minat Belajar Sastra Peserta Didik Sekolah Dasar. *Journal of Primary Education 2 \(1\)*, 161-165. Diunduh dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/1253/1213>](#)
- Yuliannurunnisa, W., Supratman, S. D., & Nuryatin, A. (2018). The Effectiveness of Narrative Writing Text Learning by Using Direct Instructional Models and ARIAS Models Based on Learning Styles for VII Grade Junior High School Students. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(3), 222-228. Diunduh dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka/article/view/26698>

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

Zarei, Abbas Ali, Rajab Esfandiari, dan Zohreh Keshavarz Motlag. (2017). Learning Styles as Predictors of Iranian EFL Children's Self-Esteem and Anxiety. *Journal of Learning Style* 10 (20), 86-105. Diunduh dari <http://revistaestilosdeaprendizaje.com/article/view/1058/1772>

Zaroha, Lenny, Firman, dan Desyandri. (2018). The Effect of Using Quantum Teaching and Motivation in Learning Toward Students Achievement. *JAIPTEKIN: Jurnal Aplikasi IPTEK Indonesia* 2 (4), 14-20. Diunduh dari <http://bk.ppj.unp.ac.id/index.php/aipstekin/article/view/143/107>

Zulaeha. Ida. (2017). Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Bermuatan Konservasi dengan Model Cooperative Integrated Reading and Composition pada Peserta Didik Bergaya Belajar Visual, Auditori, dan Kinestetik. *Proceeding*. Konferensi Bahasa dan Sastra II International Conference on Language, Literature, and Teaching. Diunduh dari http://indonesia.unnes.ac.id/wp-content/uploads/2017/10/i-1-prosiding-kbs_2-unnes-2-497-596.pdf

Zuliyanti. (2012). Pengembangan Model Opera dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita Berkonteks MULTikultural Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Pada Peserta Didik SMA. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 1 (2), 115-120. Diunduh dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka/article/view/695/677>

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen I

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SMP 3 KUDUS
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/semester : VII/1
 Materi pokok : Teks Cerita Fantasi
 Alokasi Waktu : 6 x 40 menit (3 pertemuan)

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Kompetensi

KOMPETENSI DASAR	IPK
3.3 Mengidentifikasi unsur-unsur teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca dan didengar.	3.3.1 mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita narasi (cerita fantasi) yang dibaca dan didengar. 3.3.2 mengidentifikasi struktur teks cerita narasi (fantasi) yang dibaca dan didengar secara tulis.

4.3 menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi) yang didengar dan dibaca secara lisan, tulis, visual.	4.3.1 menceritakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi) yang didengar dan dibaca secara tulis.
---	--

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengamati dan melakukan kegiatan pembelajaran, peserta didik dapat mengamati berbagai fakta, menanya konsep, mencoba, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Peserta didik diharapkan dapat mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita narasi (fantasi) yang didengar dan dibaca secara tulis, mengidentifikasi struktur teks cerita narasi (fantasi) yang didengar dan dibaca secara tulis, menentukan pola pengembangan dalam menceritakan kembali teks cerita narasi (fantasi) yang didengar dan dibaca secara tulis, dan menceritakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi) yang didengar dan dibaca secara tulis.

D. Materi Pembelajaran

1. Materi Fakta

Berbagai contoh teks cerita fantasi dari media massa.

2. Materi Konsep

Teks cerita fantasi adalah cerita fantasi ialah karangan yang memaparkan terjadinya peristiwa dalam bentuk cerita yang bukan sebenarnya terjadi melainkan peristiwa rekaan pengarang. Peristiwa itu adalah peristiwa fiktif, tidak benar-benar terjadi.

3. Materi Prinsip

a. Unsur-unsur teks cerita fantasi

- 1) Tema
- 2) Tokoh
- 3) Alur atau *plot*
- 4) Latar
- 5) Sudut pandang
- 6) Amanat

b. Struktur teks cerita fantasi

- 1) Orientasi
- 2) Komplikasi
- 3) Resolusi

4. Materi Prosedur

Langkah-langkah menceritakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi)

- 1) Mengembangkan kerangka cerita

- 2) Menyusun kerangka cerita dengan mengumpulkan bahan-bahan
- 3) Mengembangkan kerangka cerita
- 4) Menyusun teks cerita

E. Model Pembelajaran

1. Model pembelajaran : *Quantum Teaching* Tipe TANDUR

F. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Diskusi kelompok
3. Tanya jawab
4. inquiri

G. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Media/alat : media audiovisual/LCD, media visual
2. Sumber belajar :
3. Sumber belajar:
 - a. *Power point* : materi hakikat, unsur-unsur, struktur, dan langkah-langkah menceitakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi)
 - b. Buku Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII (wajib).
Kemendikbud tahun 2017.
 - c. Buku 22 Hari Bercerita
 - d. Internet
 - e. Buku/sumber lain yang relevan.

H. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan pertama (2x40 menit)

Tahap	Langkah-langkah Pembelajaran	Nilai Karakter	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik mengondisikan peserta didik agar siap belajar 2. Pendidik menyampaikan kompetensi yang akan dipelajari yaitu menceritakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi) <p>Tahap pertama: Tumbuhkan</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Pendidik memberikan apersepsi kompetensi yang akan dilaksanakan 	Peduli dan percaya diri	10 menit

	<p>4. Peserta didik bersama pendidik mendiskusikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan (menanya)</p> <p>5. Peserta didik berkelompok yang terdiri atas 4-5 orang.</p> <p>6. Pendidik memberikan beberapa topik bacaan cerita fantasi</p>		
Kegiatan Inti	<p>Tahap kedua: Alami</p> <p>7. Peserta didik membaca contoh teks cerita narasi (fantasi)</p> <p>8. Peserta didik mengeksplorasi teks cerita narasi (fantasi) yang telah dibaca (mengamati)</p> <p>Tahap ketiga: Namai</p> <p>9. Peserta didik secara berkelompok menganalisis contoh pemodelan teks cerita narasi (fantasi)</p> <p>10. Peserta didik secara berkelompok mengerjakan tes uraian mengenai teks cerita narasi (fantasi)</p> <p>11. Peserta didik secara berkelompok menentukan pokok-pokok isi cerita teks narasi (fantasi)</p> <p>12. Peserta didik secara berkelompok menceritakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi) berdasarkan pokok-pokok yang ditentukan. (mencoba)</p> <p>Tahap Keempat: Mendemostrasikan</p> <p>13. Peserta didik secara berkelompok mempresentasikan hasil pekerjaan (mengkomunikasikan)</p> <p>14. Peserta didik dan pendidik</p>	<p>Disiplin dan tanggungjawab</p> <p>Jujur dan tanggungjawab</p> <p>Percaya diri dan santun</p> <p>Peduli dan santun</p>	60 menit

	mengomentari serta memberi masukan terhadap hasil menceritakan kembali isi cerita teks narasi (fantasi) yang telah dibuat.		
Kegiatan Penutup	<p>Tahap kelima: Ulangi</p> <p>15. Peserta didik merevisi hasil pekerjaan berdasarkan masukan dari kelompok lain dan pendidik.</p> <p>16. Peserta didik dan pendidik menyimpulkan hasil pelajaran.</p> <p>Tahap keenam: Rayakan</p> <p>17. Pendidik dan peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan.</p> <p>18. Pendidik memberikan apresiasi terhadap hasil belajar siswa.</p>	Tanggungjawab	10 menit

Pertemuan Kedua

Tahap	Langkah-Langkah Pembelajaran	Nilai Karakter	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<p>1. Pendidik mengondisikan peserta didik agar siap belajar</p> <p>2. Pendidik menyampaikan kompetensi yang akan dipelajari yaitu menceritakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi)</p> <p>Tahap pertama: Tumbuhkan</p> <p>3. Pendidik memberikan apersepsi kompetensi yang akan dilaksanakan</p> <p>4. Peserta didik bersama pendidik mendiskusikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan (menanya)</p> <p>5. Peserta didik berkelompok</p>	Peduli dan percaya diri	10 menit

	yang terdiri atas 4-5 orang. 6. Pendidik memberikan beberapa topik bacaan cerita fantasi		
Kegiatan Inti	<p>Tahap kedua: Alami</p> <p>7. peserta didik membaca contoh teks narasi (fantasi)</p> <p>8. peserta didik mengeksplorasi teks cerita narasi (fantasi) yang telah dibaca</p> <p>Tahap ketiga: Namai</p> <p>9. peserta didik menentukan pokok-pokok isi teks cerita narasi (fantasi) yang telah dibaca</p> <p>10. peserta didik secara mandiri menceritakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi) berdasarkan pokok-pokok cerita yang telah ditentukan</p> <p>Tahap keempat: Demostrasikan</p> <p>11. peserta didik secara mandiri mempresentasikan hasil menceritakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi)</p> <p>12. peserta didik dan pendidik mengomentari serta memberi masukan terhadap hasil menceritakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi)</p>	<p>Disiplin dan tanggungjawab</p> <p>Jujur dan tanggungjawab</p> <p>Percaya diri dan santun</p> <p>Peduli dan santun</p>	60 menit
Kegiatan Penutup	<p>Tahap kelima: Ulangi</p> <p>13. Peserta didik merevisi hasil pekerjaan berdasarkan masukan dari peserta didik lain dan pendidik</p> <p>14. Peserta didik dan pendidik menyimpulkan hasil pelajaran</p> <p>Tahap keenam: Rayakan</p> <p>15. Pendidik dan peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan</p>	Tanggungjawab	10 menit

	16. Pendidik memberikan apresiasi terhadap hasil belajar		
--	--	--	--

Pertemuan Ketiga

Tahap	Langkah-langkah Pembelajaran	Nilai Karakter	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik mengondisikan peserta didik agar siap belajar 2. Pendidik menyampaikan kompetensi yang akan dipelajari yaitu menceritakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi) yang dibaca atau didengar <p>Tahap pertama: Tumbuhkan</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Pendidik memberikan apersepsi kompetensi yang akan dilaksanakan 4. Peserta didik bersama pendidik mendiskusikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan 5. Pendidik memberikan beberapa topik bacaan cerita fantasi 	Peduli dan percaya diri	10 menit
Kegiatan Inti	<p>Tahap kedua: Alami</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Peserta didik secara mandiri membaca contoh teks cerita narasi (fantasi) 7. Peserta didik mengeksplorasi teks cerita narasi (fantasi) yang telah dibaca (mengamati) <p>Tahap ketiga: Namai</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Peserta didik menentukan pokok-pokok isi teks cerita narasi (fantasi) 9. Peserta didik menceritakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi) berdasarkan pokok-pokok yang telah ditentukan 	<p>Disiplin dan tanggungjawab</p> <p>Jujur dan tanggungjawab</p> <p>Percaya diri dan santun</p>	60 menit

	<p>Tahap keempat: Mendemonstrasikan</p> <p>10. Peserta didik mempresentasikan hasil pekerjaan (mengkomunikasikan)</p> <p>11. Peserta didik dan pendidik mengomentari serta memberikan masukan terhadap hasil menceritakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi) yang telah dibuat</p>	Peduli dan santun	
Kegiatan Penutup	<p>Tahap kelima: Ulangi</p> <p>12. Peserta didik merevisi hasil pekerjaan berdasarkan masukan dari peserta didik lain dan pendidik</p> <p>13. Peserta didik dan pendidik menyimpulkan hasil pelajaran</p> <p>Tahap keenam: Rayakan</p> <p>14. Pendidik dan peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan</p> <p>15. Pendidik memberikan apresiasi terhadap hasil belajar</p>	Tanggungjawab	10 menit

I. Penilaian Pembelajaran

1. Sikap Spiritual dan Sosial

- Jenis/teknik : nontes/observasi
- Bentuk instrumen : lembar observasi
- Instrumen : terlampir
- Pedoman penskoran : terlampir

2. Pengetahuan

- Jenis/bentuk : tes/tertulis
- Bentuk instrumen : uraian
- Instrumen : terlampir
- Pedoman penskoran : terlampir

3. Keterampilan

- Jenis/bentuk : tes/tertulis dan lisan
- Bentuk instrumen : unjuk kerja

- c. Instrumen : terlampir
- d. Pedoman penskoran : terlampir

Penilaian Remedial

- a. Pembelajaran remedial dilakukan bagi peserta didik yang belum tuntas.
- b. Pelaksanaan remedial dilakukan melalui remedial teaching (klasikal), atau tugas dan diakhiri dengan tes.
- c. Tes remedial dilakukan sebanyak 2 kali, jika peserta didik belum mencapai KKM, remedial dilakukan dalam bentuk tugas tertulis.

Penilaian Pengayaan

Peserta didik yang telah mencapai nilai ketuntasan diberikan pembelajaran pengayaan sebagai berikut.

- a. Peserta didik yang mencapai nilai ketentuan < nilai maksimum diberikan materi masih dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.
- b. Peserta didik yang mencapai nilai ketentuan = nilai maksimum diberikan materi melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.

Pendidik,

SRI YULIA PERMANASARI, S.Pd
NIP 19780728 200501 2 012

Kudus, April 2019

Peneliti

ELLY ASTIKA ISTIQOMAH
NIM 0202516015

Mengetahui

SMP 3 Kudus

RETNO RUBIYATININGSIH, S.Pd
NIP. 19660831 198403 2 003

LAMPIRAN

MATERI AJAR TEKS CERITA NARASI (FANTASI)

1. Pengertian Teks Cerita Narasi (Fantasi)

Cerita fantasi ialah karangan yang memaparkan terjadinya peristiwa dalam bentuk cerita yang bukan sebenarnya terjadi melainkan peristiwa rekaan pengarang. Peristiwa itu adalah peristiwa fiktif, tidak benar-benar terjadi.

Teks cerita fantasi merupakan teks yang hampir sama dengan teks narasi jika dilihat dari ciri ciri dan strukturnya, yakni sebuah cerita karangan yang memiliki alur normal namun bersifat imajinatif. Umumnya teks ini dibuat dengan alur, unsur unsur dan struktur cerita yang terkesan dilebih lebihkan yang jika dilogika dengan pikiran tidak akan pernah terjadi di dunia nyata.

2. Unsur-Unsur Teks Cerita Narasi (Fantasi)

Teks cerita narasi (fantasi) memiliki unsur-unsur pembangun. Unsur-unsur cerita narasi (fantasi) meliputi tema, tokoh, latar,

a. Tema

Tema adalah ide atau gagasan yang mendasari suatu cerita yang membuat cerita lebih focus dan menyatu, sehingga mengikat keseluruhan makna yang ada dalam cerita dan menjadikan cerita tersebut padu tanpa mendoktrin anak.

b. Tokoh

Tokoh adalah pelaku yang ditampilkan dalam sebuah cerita dengan karakter yang berbeda-beda antara pelaku satu dengan lainnya. Penokohan yaitu penciptaan citra tokoh dalam cerita. Tokoh harus tampak hidup dan nyata hingga pembaca merasakan kehadirannya sehingga mencerminkan kualitas sikap dan perilaku.

c. Alur atau *Plot*

Alur adalah serangkaian peristiwa dalam sebuah cerita yang menghadirkan tokoh atau para pelaku dalam sebuah cerita sehingga menjadi serangkaian cerita yang padu dan menarik.

d. Latar

Latar merupakan penunjukan waktu, tempat, peristiwa, dan suasana terjadinya cerita. Latar terbagi menjadi tiga yaitu latar waktu, latar tempat, latar sosial budaya.

e. Sudut pandang

Sudut pandang merupakan cara pandang pengarang dalam mengisahkan sebuah cerita.

f. Amanat

Amanat merupakan pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca atau pendengar.

3. Struktur Teks Cerita Narasi (Fantasi)

Struktur teks yang terdapat dalam cerita fantasi diantaranya sebagai berikut.

a. Orientasi

Orientasi adalah bagian awal cerita yang berisikan tentang pengenalan tokoh, latar tempat dan waktu, dan bagian awal yang mengantarkan untuk masuk ke bagian komplikasi.

b. Komplikasi

Komplikasi adalah bagian pertengahan dalam suatu cerita yang bertugas mengembangkan konflik. Dalam komplikasi antarlakon atau tokoh dan kejadian yang membangun atau menumbuhkan suatu ketegangan serta mengembangkan suatu masalah yang muncul dari situasi yang orisinal yang disajikan dalam cerita. Komplikasi berisikan rangkaian kejadian yang berhubungan sebab dan akibat kejadian sebuah cerita.

c. Resolusi

Resolusi adalah bagian akhir atau bagian penutup dalam sebuah cerita. Dalam resolusi, pengarang akan memberikan pemecahan masalah dari konflik yang telah dikembangkan sebelumnya. Resolusi berkaitan dengan penyelesaian dari evaluasi.

4. Langkah-langkah Menceritakan Kembali Isi Teks Cerita Narasi (Fantasi)

Ada beberapa langkah dalam menceritakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi) sebagai berikut.

a. Menentukan pokok-pokok isi cerita.

b. Menyusun kerangka cerita dengan mengumpulkan bahan-bahan.

c. Mengembangkan kerangka cerita

d. Menyusun teks cerita/menceritakan kembali isi cerita

1 = kurang

Skor akhir = $\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Skor maksimal

Pendidik,



SRI YULIA PERMANASARI, S.Pd
NIP 19780728 200501 2 012

Kudus, April 2019

Peneliti



ELLY ASTIKA ISTIQOMAH
NIM 0202516015

Mengetahui

SMP 3 Kudus



RETNO RUBIYATININGSIH, S.Pd
NIP 19600831 198403 2 003

INSTRUMEN TES TERTULIS/PENGETAHUAN

Satuan pendidikan	: SMP 3 Kudus
Mata pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas	:VII
Kompetensi Dasar	: 3.3 Mengidentifikasi unsur-unsur teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca dan didengar.
Indikator	: 3.3.1 mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita narasi (cerita fantasi) yang dibaca dan didengar. 3.3.2 mengidentifikasi struktur teks cerita narasi (fantasi) yang dibaca dan didengar secara tulis.

Tes tertulis

Bacalah teks cerita narasi (fantasi) di bawah ini

Loly Takut Bertanya

Oleh Kak Rudi Cahyono

Suatu sore, sedang berjalan santai seekor tikus hutan berwarna putih yang imut. Tikus ini sedang asik bermain menikmati siang hari yang panas sendiri. Tikus ini adalah Loly. Si Loly memang tikus yang suka menyendiri. Dia lebih suka memisahkan diri dari teman-temannya. Seperti siang di bawah mentari yang menyengat ini, Loly sedang asik menikmati hutan yang sunyi. Loly terus berjalan menyusuri rerumputan, melintasi perdu dan pepohonan, hingga berhentilah dia di tepi sungai.

Brum brum.....

Loly kaget. Sebuah makhluk asing sedang mendekat. Makhluk itu besar sekali dan suaranya menggelegar. Makhluk itu melintas pelan di dekat Loly. Suaranya berdecit memekakkan telinga. Rupanya ia berhenti di tepi sungai. Loly mengamati terheran-heran dengan makhluk aneh itu. Dia mendekatinya, Ternyata makhluk yang besar itu adalah sebuah truk. Pintu truk terbuka. Ada yang keluar. Rupanya seseorang yang sedang buang air kecil di tepi sungai. Karena rasa ingin tahunya, Loly mendekat. Ia mengendus roda truk. Merayap, hingga sampai di bagian atas truk.

Tiba-tiba terdengar derum keras, menandakan truk itu mau berjalan lagi. Loly merasakan getarannya. Tubuhnya terhuyung dan segera ia berpegangan pada kayu yang dijadikan bak truk. Cukup lama Loly menahan diri agar tidak terguling dan terjatuh. Sampai akhirnya truk itu berhenti. Loly ingin melepas lelah setelah lama tergoncang di atas truk. Ia turun perlahan dari atas truk. Kepalanya sedikit pening.

Tiiiii.. weeeeng, wuzzzz....

Suara gaduh datang dan pergi di sekitar Loly. Dia terheran. Belum pernah ia menyaksikan keramaian seperti ini. Hanya ada sedikit pohon di tempat ini, tidak seperti di hutan, bahkan juga tidak mirip dengan hutan ketika digunduli si pembalak liar. Jika yang menjulang di hutan adalah bukit dan pepohonan, di tempat ini Loly menyaksikan banyak gedung pencakar langit. Selain itu, yang berkeliaran juga bukan binatang-binatang, tapi mobil dan sepeda motor yang banyak mengeluarkan asap dan dengan suara yang gaduh.

Dari kejauhan melesat seekor belalang. Sedang asiknya terbang, sebuah mobil merah besar menyambarnya. Belalang itu melanting jauh. Untunglah dia selamat. Melihat kejadian itu, Loly jadi takut. Ia ingin menuju pohon-pohonan yang ada di seberang jalan. Mungkin itu adalah jalan kembali ke hutan, demikian pikirnya.

Karena takut kena tabrak, Loly menyusuri tepian jalan. Dia melihat seekor ayam yang sedang asik bermain dengan anak-anaknya. Ingin sebenarnya ia bertanya, bagaimana cara bisa sampai ke pepohonan yang ada di seberang jalan sana. Loly mengurungkan niatnya. Ia takut dengan binatang yang tak dikenalnya. Ia malu bertanya. Karena itu, ia teruskan perjalanan. Sudah berjalan jauh sampai kehausan, jalan yang dilalui Loly tidak pernah berbelok ke arah pepohonan yang ada di seberangnya.

Seekor monyet menyapa Loly. “Hey, kamu mau ke mana?”

Dengan takut Loly menjawab, “Aku ingin ke pepohonan di seberang jalan sana.”

“Kenapa kamu tidak menyeberang?”

Apa? Menyeberang?! Monyet ini pasti gila. Belalang tadi saja sampai terpentak jauh ditabrak kendaraan. Dia pasti ingin mencelakaiku, dalam hati Loly.

Loly tidak menghiraukan kata-kata monyet. Dia segera berlalu. Tubuhnya semakin lemah. Dia kehausan. Sampai akhirnya tubuhnya ambruk.

Loly membuka matanya perlahan. Matanya kabur. Samar-samar ia melihat bayangan hitam. Semakin jelas ia dapat melihat apa yang ada di depannya, seekor tikus tua berwarna abu-abu.

“Ak...aku di mana?” tanya Loly lemah

“Kamu di rumahku Loly.”

Mendengar namanya disebut, Loly kaget. Ia segera memperhatikan dengan seksama tikus keriput yang ada di depannya.

“Kakek Bronto.”

“Iya Loly, ini aku,” kata kakek yang ternyata tikus tua yang dikenali oleh Loly. “Kamu di rumahku,” lanjutnya.

“Bagaimana Loly bisa sampai di sini? Rumah kakek ini dimana?” Loly masih heran.

“Kamu tadi kakek temukan pingsan di tepi jalan. Ini rumah kakek, di kota,” jelas kakek. “Tapi kenapa kamu bisa sampai ke sini?” tanya kakek balik.

Loly menceritakan awal mulai dari hutan hingga ia berada di kota besar ini. Kakek pun juga menceritakan perjalanannya 5 tahun yang lalu hingga mempunyai rumah/sarang di kota besar ini.

“Tadi Loly menyusuri jalan. Kenapa jalan itu tidak berbelok ke arah seberang ini ya Kek? Lalu Kakek tadi lewat mana?”

“Yang namanya jalan itu, ya terus tak terputus, panjang. Tidak ada jalan yang ujungnya berbelok ke arah seberang jalan. Kalau kamu ingin menyeberang, ya lewat jembatan penyeberangan dong, Loly.”

“Tadi sebenarnya seekor monyet menyuruh Loly menyeberang. Cuma Loly takut ditipu oleh monyet itu. Ternyata ada jembatan untuk menyeberangnya ya kek?”

“Iya. Ada jembatan penyeberangan, ada zebra cross untuk menyeberang. Ada polisi yang membantu para penyeberang jalan.”

Mereka bercengkerama melepas kangen, sekaligus membahas ketersesatan Loly karena tidak berani bertanya.

“Bertanya itu penting Loly, agar kita lebih tahu, agar kita tidak tersesat, seperti kamu ini. Biasakan untuk berani bertanya, Loly.”

“Iya kek. Loly tidak mau ini terjadi lagi. Mulai sekarang, Loly akan bertanya jika tidak tahu.”

1. Jelaskan pengertian teks cerita narasi (fantasi)!
2. Jelaskan unsur-unsur teks cerita narasi (fantasi)!
3. Jelaskan struktur teks cerita narasi (fantasi)!
4. Identifikasilah unsur-unsur teks cerita narasi (fantasi) di atas!
5. Identifikasilah struktur teks cerita narasi (fantasi) di atas!

RAMBU-RAMBU JAWABAN

No. Soal	Rambu-rambu Jawaban
1.	Teks cerita fantasi adalah karangan yang memaparkan terjadinya peristiwa dalam bentuk cerita yang bukan sebenarnya terjadi melainkan peristiwa rekaan pengarang. Peristiwa itu adalah peristiwa fiktif, tidak benar-benar terjadi.
2.	<p>Teks cerita narasi (fantasi) memiliki unsur-unsur pembangun. Unsur-unsur cerita narasi (fantasi) meliputi tema, tokoh, latar,</p> <p>a. Tema Tema adalah ide atau gagasan yang mendasari suatu cerita yang membuat cerita lebih focus dan menyatu, sehingga mengikat keseluruhan makna yang ada dalam cerita dan menjadikan cerita tersebut padu tanpa mendoktrin anak.</p> <p>b. Tokoh Tokoh adalah pelaku yang ditampilkan dalam sebuah cerita dengan karakter yang berbeda-beda antara pelaku satu dengan lainnya. Penokohan yaitu penciptaan citra tokoh dalam cerita. Tokoh harus tampak hidup dan nyata hingga pembaca merasakan kehadirannya sehingga mencerminkan kualitas sikap dan perilaku.</p> <p>c. Alur atau <i>Plot</i> Alur adalah serangkaian peristiwa dalam sebuah cerita yang menghadirkan tokoh atau para pelaku dalam sebuah cerita sehingga menjadi serangkaian cerita yang padu dan menarik.</p> <p>d. Latar Latar merupakan penunjukan waktu, tempat, peristiwa, dan suasana terjadinya cerita. Latar terbagi menjadi tiga yaitu latar waktu, latar tempat, latar sosial budaya.</p> <p>e. Sudut pandang Sudut pandang merupakan cara pandang pengarang dalam mengisahkan sebuah cerita.</p> <p>f. Amanat Amanat merupakan pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca atau pendengar.</p>
3.	<p>Struktur teks yang terdapat dalam cerita fantasi diantaranya sebagai berikut.</p> <p>a. Orientasi Orientasi adalah bagian awal cerita yang berisikan tentang pengenalan tokoh, latar tempat dan waktu, dan bagian awal yang mengantarkan untuk masuk ke bagian komplikasi.</p> <p>b. Komplikasi Komplikasi adalah bagian pertengahan dalam suatu cerita yang</p>

	<p>bertugas mengembangkan konflik. Dalam komplikasi antarlakon atau tokoh dan kejadian yang membangun atau menumbuhkan suatu ketegangan serta mengembangkan suatu masalah yang muncul dari situasi yang orisinal yang disajikan dalam cerita. Komplikasi berisikan rangkaian kejadian yang berhubungan sebab dan akibat kejadian sebuah cerita.</p> <p>c. Resolusi</p> <p>Resolusi adalah bagian akhir atau bagian penutup dalam sebuah cerita. Dalam resolusi, pengarang akan memberikan pemecahan masalah dari konflik yang telah dikembangkan sebelumnya. Resolusi berkaitan dengan penyelesaian dari evaluasi.</p>
4.	<p>Unsur-unsur teks cerita “Loly Takut Bertanya”</p> <p>a. Tema kecemasan</p> <p>b. Tokoh Loly, kakek bronto, monyet, belalang</p> <p>c. Alur Alur campuran</p> <p>d. Latar Latar waktu : siang hari Latar tempat : hutan, kota, jalanan, rumah kakek bronto</p> <p>e. Sudut pandang Orang ketiga pelaku utama</p> <p>f. Amanat Jangan malu untuk bertanya jika menemui kesulitan</p>
5.	<p>Struktur teks cerita “Loly Takut Bertanya”</p> <p>a. Orientasi</p> <p>Suatu sore, sedang berjalan santai seekor tikus hutan berwarna putih yang imut. Tikus ini sedang asik bermain menikmati siang hari yang panas sendiri. Tikus ini adalah Loly. Si Loly memang tikus yang suka menyendiri. Dia lebih suka memisahkan diri dari teman-temannya. Seperti siang di bawah mentari yang menyengat ini, Loly sedang asik menikmati hutan yang sunyi. Loly terus berjalan menyusuri rerumputan, melintasi perdu dan pepohonan, hingga berhentilah dia di tepi sungai.</p> <p>Brum brum.....</p> <p>Loly kaget. Sebuah makhluk asing sedang mendekat. Makhluk itu besar sekali dan suaranya menggelegar. Makhluk itu melintas pelan di dekat Loly. Suaranya berdecit memekakkan telinga. Rupanya ia berhenti di tepi sungai. Loly mengamati terheran-heran dengan makhluk aneh itu. Dia mendekatinya, Ternyata makhluk yang besar itu adalah sebuah truk. Pintu truk terbuka. Ada yang keluar. Rupanya seseorang yang sedang buang air kecil di tepi sungai. Karena rasa ingin</p>

tahunya, Loly mendekat. Ia mengendus roda truk. Merayap, hingga sampai di bagian atas truk.

b. Komplikasi

Tiba-tiba terdengar derum keras, menandakan truk itu mau berjalan lagi. Loly merasakan getarannya. Tubuhnya terhuyung dan segera ia berpegangan pada kayu yang dijadikan bak truk. Cukup lama Loly menahan diri agar tidak terguling dan terjatuh. Sampai akhirnya truk itu berhenti. Loly ingin melepas lelah setelah lama tergoncang di atas truk. Ia turun perlahan dari atas truk. Kepalanya sedikit pening.

Tiiin.. weeeeng, wuzzzz....

Suara gaduh datang dan pergi di sekitar Loly. Dia terheran. Belum pernah ia menyaksikan keramaian seperti ini. Hanya ada sedikit pohon di tempat ini, tidak seperti di hutan, bahkan juga tidak mirip dengan hutan ketika digunduli si pembalak liar. Jika yang menjulang di hutan adalah bukit dan pepohonan, di tempat ini Loly menyaksikan banyak gedung pencakar langit. Selain itu, yang berkeliaran juga bukan binatang-binatang, tapi mobil dan sepeda motor yang banyak mengeluarkan asap dan dengan suara yang gaduh.

Dari kejauhan melesat seekor belalang. Sedang asiknya terbang, sebuah mobil merah besar menyambarnya. Belalang itu melanting jauh. Untunglah dia selamat. Melihat kejadian itu, Loly jadi takut. Ia ingin menuju pohon-pohonan yang ada di seberang jalan. Mungkin itu adalah jalan kembali ke hutan, demikian pikirnya.

Karena takut kena tabrak, Loly menyusuri tepian jalan. Dia melihat seekor ayam yang sedang asik bermain dengan anak-anaknya. Ingin sebenarnya ia bertanya, bagaimana cara bisa sampai ke pepohonan yang ada di seberang jalan sana. Loly mengurungkan niatnya. Ia takut dengan binatang yang tak dikenalnya. Ia malu bertanya. Karena itu, ia teruskan perjalanan. Sudah berjalan jauh sampai kehausan, jalan yang dilalui Loly tidak pernah berbelok ke arah pepohonan yang ada di seberangnya.

Seekor monyet menyapa Loly. “Hey, kamu mau ke mana?”

Dengan takut Loly menjawab, “Aku ingin ke pepohonan di seberang jalan sana.”

“Kenapa kamu tidak menyeberang?”

Apa? Menyeberang?! Monyet ini pasti gila. Belalang tadi saja sampai terpental jauh ditabrak kendaraan. Dia pasti ingin mencelakaiku, dalam hati Loly.

Loly tidak menghiraukan kata-kata monyet. Dia segera berlalu.

Tubuhnya semakin lemah. Dia kehausan. Sampai akhirnya tubuhnya ambruk.

Loly membuka matanya perlahan. Matanya kabur. Samarasamar ia melihat bayangan hitam. Semakin jelas ia dapat melihat apa yang ada di depannya, seekor tikus tua berwarna abu-abu.

“Ak...aku di mana?” tanya Loly lemah

“Kamu di rumahku Loly.”

Mendengar namanya disebut, Loly kaget. Ia segera memperhatikan dengan seksama tikus keriput yang ada di depannya.

“Kakek Bronto.”

“Iya Loly, ini aku,” kata kakek yang ternyata tikus tua yang dikenali oleh Loly. “Kamu di rumahku,” lanjutnya.

“Bagaimana Loly bisa sampai di sini? Rumah kakek ini dimana?” Loly masih heran.

“Kamu tadi kakek temukan pingsan di tepi jalan. Ini rumah kakek, di kota,” jelas kakek. “Tapi kenapa kamu bisa sampai ke sini?” tanya kakek balik.

Loly menceritakan awal mulai dari hutan hingga ia berada di kota besar ini. Kakek pun juga menceritakan perjalanannya 5 tahun yang lalu hingga mempunyai rumah/sarang di kota besar ini.

“Tadi Loly menyusuri jalan. Kenapa jalan itu tidak berbelok ke arah seberang ini ya Kek? Lalu Kakek tadi lewat mana?”

c. Resolusi

“Yang namanya jalan itu, ya terus tak terputus, panjang. Tidak ada jalan yang ujungnya berbelok ke arah seberang jalan. Kalau kamu ingin menyeberang, ya lewat jembatan penyeberangan dong, Loly.”

“Tadi sebenarnya seekor monyet menyuruh Loly menyeberang. Cuma Loly takut ditipu oleh monyet itu. Ternyata ada jembatan untuk menyeberangnya ya kek?”

“Iya. Ada jembatan penyeberangan, ada zebra cross untuk menyeberang. Ada polisi yang membantu para penyeberang jalan.”

Mereka bercengkerama melepas kangen, sekaligus membahas ketersesatan Loly karena tidak berani bertanya.

“Bertanya itu penting Loly, agar kita lebih tahu, agar kita tidak

	tersesat, seperti kamu ini. Biasakan untuk berani bertanya, Loly.”
--	--

	“Iya kek. Loly tidak mau ini terjadi lagi. Mulai sekarang, Loly akan bertanya jika tidak tahu.”
--	---

Pedoman Penskoran

No. soal	Aspek Penilaian	Indikator	Kriteria Penilaian	Skor
1	Pemahaman pengertian teks cerita fantasi	Menjelaskan pengertian teks cerita fantasi	Jawaban mengandung pengertian teks cerita fantasi dengan lengkap dan benar	4
			Jawaban hanya mengandung inti pengertian teks cerita fantasi	3
			Jawaban kurang mengandung pengertian teks cerita fantasi	2
			Jawaban tidak mengandung pengertian teks cerita fantasi	1
2	Pemahaman unsur-unsur teks cerita fantasi	mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi	mengidentifikasi enam unsur-unsur teks cerita fantasi dengan tepat, lengkap, dan benar	4
			mengidentifikasi enam unsur-unsur teks cerita fantasi dengan tepat, lengkap, tetapi kurang lengkap	3
			mengidentifikasi empat unsur-unsur teks cerita fantasi dengan tepat, lengkap, tetapi kurang lengkap	2
			Hanya mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi	1
3	Pemahaman struktur teks cerita fantasi	Menjelaskan struktur teks	Menjelaskan tiga struktur teks cerita fantasi dengan lengkap	4

		cerita fantasi	dan tepat	
			Menjelaskan tiga struktur teks cerita fantasi dengan lengkap tetapi kurang lengkap	3
			Menjelaskan dua struktur teks cerita fantasi dengan lengkap tetapi kurang lengkap	2
			Hanya menjelaskan struktur teks cerita fantasi	1
4	Mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi	Mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi	Mengidentifikasi enam unsur-unsur teks cerita dengan tepat dan lengkap	4
			Mengidentifikasi enam unsur-unsur teks cerita fantasi dengan tepat tetapi kurang lengkap	3
			Mengidentifikasi empat unsur-unsur teks cerita fantasi dengan tepat dan lengkap	2
			Mengidentifikasi dua unsur-unsur teka cerita fantasi dengan tepat dan lengkap	1
5	Mengidentifikasi struktur teks cerita fantasi	mengidentifikasi struktur teks cerita fantasi	Mengidentifikasi struktur teks cerita fantasi dengan tepat dan lengkap	4
			Mengidentifikasi struktur teks cerita fantasi dengan tepat dan cukup lengkap	3
			Mengidentifikasi struktur teks cerita fantasi dengan tepat	2

			tetapi kurang lengkap	
			Mengidentifikasi struktur teks cerita fantasi dengan cukup tepat tetapi kurang lengkap	1

Pendidik,



SRI YULIA PERMANASARI, S.Pd
NIP 19780728 200501 2 012

Kudus, April 2019

Peneliti



ELLY ASTIKA ISTIQOMAH
NIM 0202516015

Mengetahui


 SMP 3 Kudus
 RETNO RUBIYATININGSIH, S.Pd
 NIP 19600831 198403 2 003

INSTRUMEN PENILAIAN KETERAMPILAN

Satuan pendidikan	: SMP 3 Kudus
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas	: VII
Materi	: Cerita Fantasi
Kompetensi Dasar	: 4.3 menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi) yang didengar dan dibaca secara lisan, tulis, visual.
Indikator	: 4.3.1 menceritakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi) yang didengar dan dibaca secara tulis.

Lembar Soal Keterampilan

Kerjakan perintah berikut ini!

Bacalah teks narasi (fantasi) berikut ini!

Satu Huruf yang Kubenci Oleh Kak Fadilla Dwianti Putri

“Ular melingkar-lingkar di atas pagar rumah Pak Amir dibanjur air.”

“Ula..lr melingkarl lingkarl di atas paga..rrll.. Ulaa..rrl melingkarl.. Argh!”
 Aku berhenti di tengah jalan ketika lidahku mulai terasa belibet untuk mengucapkan huruf R. Aku kesal sendiri, tidak suka dengan keadaanku yang seperti ini. Aku, Ardio Satrya, sekarang sudah menginjakkan kaki di kelas 4 SD. Tapi, sampai sekarang, untuk mengucapkan satu huruf itu saja rasanya sulit sekali di lidahku ini.

Ritual mengucapkan kata-kata “ular melingkar” tersebut rutin aku lakukan bersama kakakku, Kak Medina yang sekarang duduk di kelas 6 SD, di perjalanan setiap pulang sekolah. Jarak dari rumah ke sekolah kami memang hanya terhalang beberapa blok saja, memungkinkan kami berdua untuk berjalan kaki. Kak Medina dengan sabar dan berbaik hati mengajari aku setiap hari berlatih mengucapkan huruf R, meskipun sepertinya tidak ada perubahan sama sekali.

“Dio,” panggil Kak Medina. “Kenapa berhenti? Mau udahan?”

“Ah, nggak, Kak. Lanjut lagi ya, Kak?” Aku gelagapan, sadar bahwa sedari tadi aku memerhatikan jalan sembari bengong.

Kak Medina memerhatikanku dengan seksama, “Kenapa kamu ngotot banget sih, Yo? Toh, nggak ada yang protes juga kan kalau kamu cadel,” Kak Medina tampak masih tidak mengerti dengan segala kesusahanku.

“Yang protes sih nggak ada, Kak, tapi yang ngejek banyak. Coba Kakak bayangin kalau Kakak ada di posisiku!” Aku menjawab dengan setengah membentak. Memang, aku agak sensitif kalau menyangkut hal ini, meskipun Kak Medina pernah bilang kalau ini cuma masalah kecil.

“Ya udah, udah. Tapi nggak usah pake nyolot gitu bisa, ‘kan? Lagian Kakak gak masalah kalau kamu minta bantuan Kakak, cuma pengen tahu aja kenapa alasannya..” Kak Medina membalas. Sekian detik, kami berdua terdiam. Hanya memandangi jalan yang penuh dengan pepohonan sebelum kami akhirnya tiba di rumah.

“Kak..” Aku memanggil Kak Medina yang bersiap membuka sepatu sekolahnya. Kak Medina menatapku, menunggu.

“Dulu, Kak Medina gimana caranya ngelatih lidah Kakak biar bisa bilang R?” tanyaku, masih penasaran.

Kak Medina berpikir sejenak. “Nggak latihan sama sekali tuh, ngomong ya ngomong aja,” jawabnya.

Aku menghela napas panjang. Berarti memang ada yang aneh dengan diriku.

*

Hari Senin tiba. Murid-murid dari kelas 1 sampai kelas 6 semuanya dikumpulkan di lapangan untuk melaksanakan upacara bendera. Meskipun sebagian besar dari teman-temanku membenci ritual ini, entah kenapa aku tidak pernah bosan untuk melaksanakan upacara bendera. Makanya, aku selalu berdiri di barisan paling depan agar suasana khidmatnya makin terasa. Habis, teman-temanku yang berada di barisan belakang hobinya mengobrol terus dan sangat mengganggu ketenangan.

Maka, di sinilah aku berdiri, di barisan terdepan pasukan obade - untuk minggu ini, siswa kelas 4 yang kebagian menjadi obade. Kami sedang menyanyikan lagu Indonesia Raya yang mengiringi penaikan bendera. Sukses. Bendera berhenti di ujung tiang tepat ketika lagu selesai. Berikutnya, lagu Mengheningkan Cipta. Tapi kok, sampai sekarang MC-nya belum ngomong juga ya? Padahal pasukan pengibar bendera udah kembali ke tempatnya. Begitu kulirik ke arah MC, ternyata ia sedang dibopong oleh guru pembimbing ke ruang UKS! Sepertinya ia hampir mau pingsan gara-gara sinar matahari yang memang terik banget pagi ini. Hening.

Suasana lapangan hening sekali. Kalau nggak ada MC, terus gimana? Aku bertanya sendiri dalam hati. Nggak mungkin ‘kan upacara diberhentikan di tengah jalan gitu aja? Dari arah depan kulihat Pak Bram, guru yang tadi menggotong MC ke ruang UKS, perlahan jalan ke arahku.

“Dio, kamu gantikan Ratna untuk menjadi MC, ya?” bisik Pak Bram di samping telingaku.

Aku kaget mendengar permintaan Pak Bram. Mana bisa aku menjadi MC? Nggak mungkin. Belum juga menjawab, Pak Bram langsung menyeretku ke pinggir lapangan, ke tempat *mic* MC berada. Beliau memberi aku map yang berisi susunan kegiatan upacara yang harus aku bacakan.

“Sekarang giliran Mengheningkan Cipta,” bisiknya lagi, lalu langsung meninggalkanku begitu saja yang masih bengong. Kulihat seluruh peserta upacara sekarang melihat ke arahku, menungguku untuk berbicara. Yah, mau apa lagi.

“Mengheningkan Cipta dipimpin oleh pemimpin upacarla..” aku berbicara melalui *mic* di hadapanku.

Dua puluh menit kemudian, upacara berjalan dengan lancar. Cuma satu yang nggak lancar.. Lidahku yang nggak bisa mengucapkan huruf R.

*

“Upacara telah selesai dilaksanakan. Pemimpin upacara dapat meninggalkan tempat upacara, hahaha,” Riza, teman sekelasku mengolok-olokku bersama teman-temannya ketika aku akan keluar meninggalkan kelas begitu pelajaran usai. “Mana ada MC upacara nggak bisa bilang huruf R. Hahaha,” lanjutnya lagi.

Aku berjalan meninggalkan kelas dengan wajah memerah mendengar olok-olok mereka. Ingin rasanya aku membalas, tapi toh itu memang kenyataannya.

“Dio, Ardio!” Sebuah suara yang kukenal memanggilku dari belakang. Kak Medina. Ia terlihat ngos-ngosan begitu menghampiriku. Aku menengok, hanya bisa menatapnya, tak berkata apa-apa.

“Kamu kok ninggalin Kakak, sih? Padahal Kakak udah nungguin kamu sampai bubar kelas!” Kak Medina protes.

“Maaf, Kak. Lupa,” jawabku lirih sambil berbalik. Otakku sedang berpikir tentang segala kekuranganku ini. Teman-temanku di kelas, bahkan di seluruh kelas 4, tidak ada yang tidak bisa mengucapkan huruf R. Lidah mereka semua normal, tidak seperti aku yang mau menyebutkan satu huruf itu saja begitu sulit.

“Dio, tunggu Kakak dong!” Kak Medina berusaha menyejajari langkahku yang cepat.

Aku diam, tiba-tiba berhenti di tengah jalan. Kak Medina yang setengah berlari menyusulku hampir saja menabrak karena aku berhenti tiba-tiba.

“Kamu kenapa sih, Dio?” Kak Medina penasaran dengan semua sikap anehku.

“Aku nggak normal, Kak,” jawabku singkat dan pelan.

“Maksud kamu apa, Dio?” Kak Medina tampak terkejut.

“Kakak dengar suaraku! Apa aku bisa mengucapkan huruf R dengan benar? Nggak, Kak! Tiap hari aku diolok-olok teman-teman aku gara-gara kekuranganku ini, dan walaupun aku udah berlatih setiap hari sama Kakak, tetep nggak ada hasilnya ‘kan, Kak!” aku menumpahkan semua uneg-unek ini kepada Kak Medina. Di luar dugaanku, reaksi Kak Medina justru ingin menahan tawa mendengar semua kata-kataku.

“Kamu tahu, Dio? Kamu itu terlalu sensitif, apa-apa dibikin pusing,” jawab Kak Medina.

“Ya itu karena Kakak nggak pernah ngerasain jadi aku!” aku membalasnya, kesal.

“Emang nggak. Tapi walaupun Kakak jadi kamu, Kakak nggak bakalan berpikiran sama kayak kamu. Banyak kelebihan kamu yang tertutupi gara-gara kamu terlalu mikirin kekurangan kamu yang satu itu, Dio,” Kak Medina menutup perkataannya dan melenggang meninggalkan aku di depan, tidak menungguku lagi untuk pulang bareng.

*

“Dio, Dio!” panggil mama dari luar kamar ketika aku sedang asyik bermain *game online* dari sambungan internet yang terpasang di komputer kamarku.

“Iya, Ma,” aku menjawab tanpa memalingkan wajah dari layar komputer.

Terdengar suara pintu kamar dibuka dan tampak wajah mama muncul di baliknya. “Sini dulu yuk, Yo. Ada temen Mama nih,” katanya.

“Bentar dulu Ma, tanggung,” jawabku ogah-ogahan, fokus pada *game* di hadapanku. *Ada temen mama terus apa hubungannya sama aku*, kataku dalam hati.

“Ardio!” Mama mulai kesal, menungguku yang nggak mau beranjak dari layar komputer.

“Iya, iya!” aku mulai ngeri begitu mendengar suara mama yang semakin meninggi. Lebih baik nurut deh daripada dimarahin. Akupun langsung *ngesavenya* dan berjalan meninggalkan kamar. Begitu tiba di ruang tamu, kulihat sudah ada mama, Kak Medina, temannya mama, dan satu orang anak perempuan sepeleanku. Mungkin itu anaknya temannya mama.

“Ayo sini, Dio, duduk,” panggil mama begitu melihat kedatanganku. Aku menuruti dan duduk di tempat yang kosong, di sebelah mama dan temannya.

“Aduh, Dio udah besar ya, Mir. Dulu, waktu terakhir ketemu, bisa jalan aja belum,” ujar temannya mama pada mama dengan sumringah.

“Iya, sepelekan kok sama Kezia. Eh iya, kamu belum kenal tuh sama anaknya Tante Rahmi. Namanya Kezia. Kezia, ini Ardio,” Mama menyodorkan tanganku pada anak perempuan itu. Oh, namanya Kezia.

“Ardio,” aku berkata sopan padanya sambil tersenyum. Tak kusangka, anak itu hanya membalasnya dengan senyuman. Walaupun aku sudah tahu namanya Kezia, bukan berarti dia harus diam ‘kan? Seingatku, Bu Guru pernah mengajarkan kita untuk menyebut nama kalau baru berkenalan dengan orang lain. Ah, sudahlah.

Beberapa menit kemudian, Mama dan Tante Rahmi sibuk sendiri dengan obrolan mereka berdua. Nyuekkin aku, Kak Medina, dan Kezia. Lalu, ngapain dong kamu bertiga duduk di sini kalau ujung-ujungnya *dikacangin* juga?

“Ma... Ma,” kudengar ada sebuah suara memanggil, tapi kuperhatikan itu bukan berasal dari Kak Medina.

Tante Rahmi menengok ke arah Kezia. Di luar dugaanku, Kezia tidak berkata apa-apa, melainkan menggunakan bahasa isyarat untuk berbicara kepada ibunya.

Tante Rahmi mengerti dan tersenyum, “Mira, saya pinjem toilet, ya? Kezia mau ke belakang katanya,” ia berkata pada Mama. Kezia mengangguk.

“Oh ya udah, aku antar,” kata Mama yang langsung bangkit dari duduknya, mengantarkan Tante Rahmi dan Kezia ke toilet. Tinggallah di sini aku berdua dengan Kak Medina.

“Kezia itu anak yang cantik ya,” Kak Medina mengajakku ngobrol. “Sayang, dia tunarungu,” lanjutnya yang hampir membuatku terkejut. Jadi, Kezia tunarungu? Pantas saja ia tidak berkata apa-apa ketika tadi berkenalan denganku.

“Dari kecil, Kezia nggak bisa bicara menggunakan mulutnya, tapi harus menggunakan bahasa isyarat,” ia melanjutkan. “Tapi, kamu tahu gak? Cerpen

‘Bunda, Aku Ingin Bicara’ yang dimuat di majalah Bobi minggu ini? Kamu udah baca ‘kan?’

Aku mengangguk, penasaran dengan maksud Kak Medina. “Itu Kezia yang menulisnya. Kezia sadar dengan kekurangannya yang nggak bisa bicara secara verbal, makanya dia memilih untuk menulis. Dengan begitu ia harap ia bisa didengarkan oleh banyak orang...”

Aku mulai menangkap maksud dari perkataan Kak Medina. Kalau Kezia yang sama sekali nggak bisa berbicara saja bisa berkarya, gimana dengan aku? Aku mulai berpikir tentang keadaanku selama ini. Ternyata kesusahan yang aku alami memang benarbenar sepele. Memangnya kenapa kalau aku tidak bisa bilang huruf R? Bukankah semua orang memang memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing? Aku jadi ingat perkataan Kak Medina tadi yang mengatakan kalau aku ini memang terlalu sensitif, terlalu memikirkan hal yang sepele sampai-sampai aku lupa bahwa aku ini juga manusia, yang pasti memiliki kelebihan dibalik kekuranganku itu. Ah, Tuhan.. betapa bodohnya aku selama ini.

“Dio, Medina, kita makan siang sama-sama yuk!” Panggil Mama dari dalam. Aku dan Kak Medina sama-sama tersenyum sebelum akhirnya kami meninggalkan ruang tamu menuju ruang makan. Kebetulan, perutku sudah lapar minta diisi!

1. Bacalah teks di atas dengan teliti!
2. Tentukanlah pokok-pokok isi teks cerita narasi (fantasi) di atas!
3. Ceritakanlah kembali isi teks cerita narasi (fantasi) berdasarkan pokok-pokok isi yang telah dibuat!
4. Presentasikanlah hasil menceritakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi)!

**Rubrik Penilaian Menceritakan Kembali Isi Teks Cerita Narasi (Fantasi)
Secara Tulis**

No.	Aspek	Kriteria	Kategori	Skor
5.	Kesesuaian isi cerita	e. Isi cerita sesuai dengan cerita yang dibaca	Sangat baik	4
		f. Isi cerita cukup sesuai dengan cerita yang dibaca	Baik	3
		g. Isi cerita cukup sesuai dengan cerita yang dibaca	Cukup	2
		h. Isi cerita tidak sesuai dengan cerita yang dibaca	Kurang	1
6.	c. Cerita tidak menyimpang dari cerita asli d. Urutan cerita sesuai dengan cerita asli	e. Cerita diceritakan secara runtut dan memenuhi 2 aspek	Sangat baik	4
		f. Cerita diceritakan kurang runtut dan memenuhi 2 aspek	Baik	3
		g. Cerita diceritakan kurang runtut dan hanya memenuhi 1 aspek	Cukup	2
		h. Cerita diceritakan tidak runtut dan hanya memenuhi 1 aspek	Kurang	1
7.	e. Pemilihan kata (diksi) disesuaikan pokok-pokok cerita f. Kata yang digunakan mudah dipahami g. Menggunakan kalimat yang komunikatif h. Menggunakan ejaan yang benar	e. Penggunaan bahasa memenuhi 4 aspek	Sangat baik	4
		f. Penggunaan bahasa memenuhi 3 aspek	Baik	3
		g. Penggunaan bahasa memenuhi 2 aspek	Cukup	2
		h. Penggunaan bahasa memenuhi 1 aspek	Kurang	1
8.	mekanik a. Ejaan tepat b. Tanda baca tepat c. Penggunaan huruf kapital d. Penataan paragraf	e. Tampilan tulisan memenuhi 4 aspek	Sangat baik	4
		f. Tampilan tulisan memenuhi 3 aspek	Baik	3
		g. Tampilan tulisan memenuhi 2 aspek	Cukup	2

	dengan tepat	h. Tampilan tulisan memenuhi 1 aspek	Kurang	1
--	--------------	--------------------------------------	--------	---

Keterangan:

Nilai perolehan = $\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

Skor maksimal

**Rubrik Penilaian Menceritakan Kembali Isi Teks Cerita Narasi (Fantasi)
Secara Lisan**

No.	Aspek Penilaian	Skor
1	Pelafalan	20
2	Kosa kata	10
3	Kesesuaian isi	20
4	Keterampilan mengembangkan ide	20
5	kelancaran	20
6	Gaya/ekspresi	10

Pendidik,



SRI YULIA PERMANASARI, S.Pd
NIP 19780728 200501 2 012

Kudus, April 2019

Peneliti



ELLY ASTIKA ISTIQOMAH
NIM 0202516015

Mengetahui

SMP 3 Kudus



ROSTNO RUBI YATININGSIH, S.Pd
NIP 19660831 198403 2 003

Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen 2

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SMP 4 KUDUS
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/semester : VII/1
 Materi pokok : Teks Cerita Fantasi
 Alokasi Waktu : 6 x 40 menit (3 pertemuan)

J. Kompetensi Inti

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

K. Kompetensi Dasar dan Indikator Kompetensi

KOMPETENSI DASAR	IPK
3.3 Mengidentifikasi unsur-unsur teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca dan didengar.	3.3.1 mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita narasi (cerita fantasi) yang dibaca dan didengar. 3.3.2 mengidentifikasi struktur teks cerita narasi (fantasi) yang dibaca dan didengar secara tulis.
4.3 menceritakan kembali isi	4.3.1 menentukan pola pengembangan

teks narasi (cerita fantasi) yang didengar dan dibaca secara lisan, tulis, visual.	dalam menceritakan kembali cerita narasi (fantasi) yang didengar dan dibaca secara tulis. 4.3.2 menceritakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi) yang didengar dan dibaca secara tulis.
--	---

L. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengamati dan melakukan kegiatan pembelajaran, peserta didik dapat mengamati berbagai fakta, menanya konsep, mencoba, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Peserta didik diharapkan dapat mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita narasi (fantasi) yang didengar dan dibaca secara tulis, mengidentifikasi struktur teks cerita narasi (fantasi) yang didengar dan dibaca secara tulis, menentukan pola pengembangan dalam menceritakan kembali teks cerita narasi (fantasi) yang didengar dan dibaca secara tulis, dan menceritakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi) yang didengar dan dibaca secara tulis.

M. Materi Pembelajaran

5. Materi Fakta

Berbagai contoh teks cerita fantasi dari media massa.

6. Materi Konsep

Teks cerita fantasi adalah cerita fantasi ialah karangan yang memaparkan terjadinya peristiwa dalam bentuk cerita yang bukan sebenarnya terjadi melainkan peristiwa rekaan pengarang. Peristiwa itu adalah peristiwa fiktif, tidak benar-benar terjadi.

7. Materi Prinsip

c. Unsur-unsur teks cerita fantasi

- 7) Tema
- 8) Tokoh
- 9) Alur atau *plot*
- 10) Latar
- 11) Sudut pandang
- 12) Amanat

d. Struktur teks cerita fantasi

- 4) Orientasi
- 5) Komplikasi
- 6) Resolusi

e. Pola Pengembangan Teks cerita Fantasi

8. Materi Prosedur

Langkah-langkah menceritakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi)

- 5) Mengembangkan kerangka cerita
- 6) Menyusun kerangka cerita dengan mengumpulkan bahan-bahan
- 7) Mengembangkan kerangka cerita
- 8) Menyusun teks cerita

N. Model Pembelajaran

2. Model pembelajaran : kreatif-produktif

O. Metode Pembelajaran

5. Ceramah
6. Diskusi kelompok
7. Tanya jawab
8. Inquiri

P. Media, Alat dan Sumber Belajar

4. Media/alat : media audiovisual/LCD, media visual
5. Sumber belajar :
6. Sumber belajar:
 - f. *Power point* : materi hakikat, unsur-unsur, struktur, dan langkah-langkah menceitakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi)
 - g. Buku Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII (wajib). Kemendikbud tahun 2017.
 - h. Buku 22 Hari Bercerita
 - i. Internet
 - j. Buku/sumber lain yang relevan.

Q. Kegiatan Pembelajaran**Pertemuan pertama (2x40 menit)**

Tahap	Langkah-langkah Pembelajaran	Nilai Karakter	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	19. Pendidik mengondisikan peserta didik agar siap belajar 20. Pendidik menyampaikan kompetensi yang akan dipelajari yaitu menceritakan kembali isi	Peduli dan percaya diri	10 menit

	<p>teks cerita narasi (fantasi)</p> <p>Tahap pertama: Orientasi</p> <p>21. Peserta didik bersama pendidik mendiskusikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan</p> <p>22. Peserta didik berkelompok yang terdiri atas 4-5 orang</p>		
Kegiatan Inti	<p>Tahap kedua: Eksplorasi</p> <p>23. Pendidik memberikan bahan bacaan kepada peserta didik</p> <p>24. Peserta didik mengeksplorasi teks cerita narasi (fantasi) yang diberikan oleh pendidik</p> <p>Tahap ketiga: Interpretasi</p> <p>25. Peserta didik menganalisis contoh teks cerita narasi (fantasi)</p> <p>26. Peserta didik mengerjakan tes uraian mengenai teks cerita narasi (fantasi)</p> <p>27. Peserta didik menentukan pokok-pokok isi teks cerita narasi (fantasi)</p> <p>Tahap keempat: Re-kreasi</p> <p>28. Peserta didik menceritakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi) berdasarkan pokok-pokok yang telah ditentukan.</p> <p>29. Peserta didik mempresentasikan hasil menceritakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi) yang telah dikerjakan</p>	<p>Disiplin dan tanggungjawab</p> <p>Jujur dan tanggungjawab</p> <p>Percaya diri dan santun</p> <p>Peduli dan santun</p>	60 menit
Kegiatan Penutup	<p>Tahap kelima: Evaluasi</p> <p>30. Peserta didik dan pendidik mengomentari dan memberi masukan terhadap hasil menceritakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi)</p>	Tanggungjawab	10 menit

	(mengkomunikasikan) 31. Peserta didik dan pendidik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan		
--	---	--	--

Pertemuan Kedua

Tahap	Langkah-Langkah Pembelajaran	Nilai Karakter	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<p>17. Pendidik mengondisikan peserta didik agar siap belajar</p> <p>18. Pendidik menyampaikan kompetensi yang akan dipelajari yaitu menceritakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi)</p> <p>Tahap pertama: Orientasi</p> <p>19. Peserta didik bersama pendidik mendiskusikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan</p> <p>20. Peserta didik berkelompok yang terdiri atas 4-5 orang</p>	Peduli dan percaya diri	10 menit
Kegiatan Inti	<p>Tahap kedua: Eksplorasi</p> <p>21. Pendidik memberikan bahan bacaan kepada peserta didik</p> <p>22. Peserta didik mengeksplorasi teks cerita narasi (fantasi) yang diberikan oleh pendidik</p>	Disiplin dan tanggungjawab	60 menit

	<p>Tahap ketiga: Interpretasi</p> <p>23. Peserta didik menganalisis contoh teks cerita narasi (fantasi)</p> <p>Tahap keempat: Re-kreasi</p> <p>24. Peserta didik mengerjakan tes uraian mengenai teks cerita narasi (fantasi)</p> <p>25. Peserta didik menentukan pokok-pokok isi teks cerita narasi (fantasi)</p> <p>26. Peserta didik menceritakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi) berdasarkan pokok-pokok yang telah ditentukan.</p> <p>27. Peserta didik mempresentasikan hasil menceritakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi) yang telah dikerjakan</p>	<p>Jujur dan tanggungjawab</p> <p>Percaya diri dan santun</p> <p>Peduli dan santun</p>	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>Tahap kelima: Evaluasi</p> <p>28. Peserta didik dan pendidik mengomentari dan memberi masukan terhadap hasil menceritakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi) (mengkomunikasikan)</p> <p>29. Peserta didik merevisi hasil pekerjaan berdasarkan</p>	<p>Tanggungjawab</p>	<p>10 menit</p>

	<p>masuk dari peserta didik lain dan pendidik</p> <p>30. Pendidik dan peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran</p> <p>31. Peserta didik dan pendidik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan</p>		
--	---	--	--

Pertemuan Ketiga

Tahap	Langkah-langkah Pembelajaran	Nilai Karakter	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<p>16. Pendidik mengondisikan peserta didik agar siap belajar</p> <p>17. Pendidik menyampaikan kompetensi yang akan dipelajari yaitu menceritakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi)</p> <p>Tahap pertama: Orientasi</p> <p>18. Peserta didik bersama pendidik mendiskusikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan</p>	Peduli dan percaya diri	10 menit
Kegiatan Inti	<p>Tahap kedua: Eksplorasi</p> <p>19. Pendidik memberikan bahan bacaan kepada peserta didik</p>	Disiplin dan tanggungjawab	60 menit

	<p>20. Peserta didik mengeksplorasi teks cerita narasi (fantasi) yang diberikan oleh pendidik</p> <p>Tahap ketiga: Interpretasi</p> <p>21. Peserta didik menganalisis contoh teks cerita narasi (fantasi)</p> <p>Tahap keempat: Re-kreasi</p> <p>22. Peserta didik mengerjakan tes uraian mengenai teks cerita narasi (fantasi)</p> <p>23. Peserta didik menentukan pokok-pokok isi teks cerita narasi (fantasi)</p> <p>24. Peserta didik menceritakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi) berdasarkan pokok-pokok yang telah ditentukan.</p> <p>25. Peserta didik mempresentasikan hasil menceritakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi) yang telah dikerjakan</p>	<p>Jujur dan tanggungjawab</p> <p>Percaya diri dan santun</p> <p>Peduli dan santun</p>	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>Tahap kelima: Evaluasi</p> <p>26. Peserta didik dan pendidik mengomentari dan memberi masukan terhadap hasil menceritakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi)</p>	<p>Tanggungjawab</p>	<p>10 menit</p>

	(mengkomunikasikan)		
	27. Peserta didik merevisi hasil pekerjaan berdasarkan masukan dari peserta didik lain dan pendidik		
	28. Pendidik dan peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran		
	29. Peserta didik dan pendidik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan		

R. Penilaian Pembelajaran

4. Sikap Spiritual dan Sosial

- e. Jenis/teknik : nontes/observasi
- f. Bentuk instrumen : lembar observasi
- g. Instrumen : terlampir
- h. Pedoman penskoran : terlampir

5. Pengetahuan

- e. Jenis/bentuk : tes/tertulis
- f. Bentuk instrumen : uraian
- g. Instrumen : terlampir
- h. Pedoman penskoran : terlampir

6. Keterampilan

- e. Jenis/bentuk : tes/tertulis
- f. Bentuk instrumen : unjuk kerja
- g. Instrumen : terlampir
- h. Pedoman penskoran : terlampir

Penilaian Remedial

- d. Pembelajaran remedial dilakukan bagi peserta didik yang belum tuntas.
- e. Pelaksanaan remedial dilakukan melalui remedial teaching (klasikal), atau tugas dan diakhiri dengan tes.

- f. Tes remedial dilakukan sebanyak 2 kali, jika peserta didik belum mencapai KKM, remedial dilakukan dalam bentuk tugas tertulis.

Penilaian Pengayaan

Peserta didik yang telah mencapai nilai ketuntasan diberikan pembelajaran pengayaan sebagai berikut.

- c. Peserta didik yang mencapai nilai ketentuan $<$ nilai maksimum diberikan materi masih dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.
- d. Peserta didik yang mencapai nilai ketentuan $=$ nilai maksimum diberikan materi melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.

Pendidik,



SULISTIYOMURNI, S.Pd
NIP 19790504 200501 2 012

Kudus, Mei 2019

Peneliti



ELLY ASTIKA ISTIQOMAH
NIM 0202516015

Mengetahui

Kepala SMP 4 Kudus



FAKHRUDIN, S.Pd
NIP 19600705 198303 1 017

LAMPIRAN

MATERI AJAR TEKS CERITA NARASI (FANTASI)

5. Pengertian Teks Cerita Narasi (Fantasi)

Cerita fantasi ialah karangan yang memaparkan terjadinya peristiwa dalam bentuk cerita yang bukan sebenarnya terjadi melainkan peristiwa rekaan pengarang. Peristiwa itu adalah peristiwa fiktif, tidak benar-benar terjadi.

Teks cerita fantasi merupakan teks yang hampir sama dengan teks narasi jika dilihat dari ciri ciri dan strukturnya, yakni sebuah cerita karangan yang memiliki alur normal namun bersifat imajinatif. Umumnya teks ini dibuat dengan alur, unsur unsur dan struktur cerita yang terkesan dilebih lebihkan yang jika dilogika dengan pikiran tidak akan pernah terjadi di dunia nyata.

6. Unsur-Unsur Teks Cerita Narasi (Fantasi)

Teks cerita narasi (fantasi) memiliki unsur-unsur pembangun. Unsur-unsur cerita narasi (fantasi) meliputi tema, tokoh, latar,

g. Tema

Tema adalah ide atau gagasan yang mendasari suatu cerita yang membuat cerita lebih focus dan menyatu, sehingga mengikat keseluruhan makna yang ada dalam cerita dan menjadikan cerita tersebut padu tanpa mendoktrin anak.

h. Tokoh

Tokoh adalah pelaku yang ditampilkan dalam sebuah cerita dengan karakter yang berbeda-beda antara pelaku satu dengan lainnya. Penokohan yaitu penciptaan citra tokoh dalam cerita. Tokoh harus tampak hidup dan nyata hingga pembaca merasakan kehadirannya sehingga mencerminkan kualitas sikap dan perilaku.

i. Alur atau *Plot*

Alur adalah serangkaian peristiwa dalam sebuah cerita yang menghadirkan tokoh atau para pelaku dalam sebuah cerita sehingga menjadi serangkaian cerita yang padu dan menarik.

j. Latar

Latar merupakan penunjukan waktu, tempat, peristiwa, dan suasana terjadinya cerita. Latar terbagi menjadi tiga yaitu latar waktu, latar tempat, latar sosial budaya.

k. Sudut pandang

Sudut pandang merupakan cara pandang pengarang dalam mengisahkan sebuah cerita.

1. Amanat

Amanat merupakan pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca atau pendengar.

7. Struktur Teks Cerita Narasi (Fantasi)

Struktur teks yang terdapat dalam cerita fantasi diantaranya sebagai berikut.

d. Orientasi

Orientasi adalah bagian awal cerita yang berisikan tentang pengenalan tokoh, latar tempat dan waktu, dan bagian awal yang mengantarkan untuk masuk ke bagian komplikasi.

e. Komplikasi

Komplikasi adalah bagian pertengahan dalam suatu cerita yang bertugas mengembangkan konflik. Dalam komplikasi antarlakon atau tokoh dan kejadian yang membangun atau menumbuhkan suatu ketegangan serta mengembangkan suatu masalah yang muncul dari situasi yang orisinal yang disajikan dalam cerita. Komplikasi berisikan rangkaian kejadian yang berhubungan sebab dan akibat kejadian sebuah cerita.

f. Resolusi

Resolusi adalah bagian akhir atau bagian penutup dalam sebuah cerita. Dalam resolusi, pengarang akan memberikan pemecahan masalah dari konflik yang telah dikembangkan sebelumnya. Resolusi berkaitan dengan penyelesaian dari evaluasi.

8. Langkah-langkah Menceritakan Kembali Isi Teks Cerita Narasi (Fantasi)

Ada beberapa langkah dalam menceritakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi) sebagai berikut.

e. Menentukan pokok-pokok isi cerita.

f. Menyusun kerangka cerita dengan mengumpulkan bahan-bahan.

g. Mengembangkan kerangka cerita

h. Menyusun teks cerita/menceritakan kembali isi cerita

1 = kurang
Skor akhir = $\frac{\text{Skor perolehan} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$

Pendidik,



SULISTIYOMURNI, S.Pd
NIP 19790504 200501 2 012

Kudus, Mei 2019

Peneliti



ELLY ASTIKA ISTIQOMAH
NIM 0202516015

Mengetahui



Kepala SMP 4 Kudus
FAKHRUDIN, S.Pd
NIP 19600705 198303 1 017

INSTRUMEN TES TERTULIS/PENGETAHUAN

Satuan pendidikan	: SMP 4 Kudus
Mata pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas	:VII
Kompetensi Dasar	: 3.3 Mengidentifikasi unsur-unsur teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca dan didengar.
Indikator	: 3.3.1 mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita narasi (cerita fantasi) yang dibaca dan didengar. 3.3.2 mengidentifikasi struktur teks cerita narasi (fantasi) yang dibaca dan didengar secara tulis.Tes tertulis

Bacalah teks cerita narasi (fantasi) di bawah ini

Loly Takut Bertanya **Oleh Kak Rudi Cahyono**

Suatu sore, sedang berjalan santai seekor tikus hutan berwarna putih yang imut. Tikus ini sedang asik bermain menikmati siang hari yang panas sendiri. Tikus ini adalah Loly. Si Loly memang tikus yang suka menyendiri. Dia lebih suka memisahkan diri dari teman-temannya. Seperti siang di bawah mentari yang menyengat ini, Loly sedang asik menikmati hutan yang sunyi. Loly terus berjalan menyusuri rerumputan, melintasi perdu dan pepohonan, hingga berhentilah dia di tepi sungai.

Brum brum.....

Loly kaget. Sebuah makhluk asing sedang mendekat. Makhluk itu besar sekali dan suaranya menggelegar. Makhluk itu melintas pelan di dekat Loly. Suaranya berdecit memekakkan telinga. Rupanya ia berhenti di tepi sungai. Loly mengamati terheran-heran dengan makhluk aneh itu. Dia mendekatinya, Ternyata makhluk yang besar itu adalah sebuah truk. Pintu truk terbuka. Ada yang keluar. Rupanya seseorang yang sedang buang air kecil di tepi sungai. Karena rasa ingin tahunya, Loly mendekat. Ia mengendus roda truk. Merayap, hingga sampai di bagian atas truk.

Tiba-tiba terdengar derum keras, menandakan truk itu mau berjalan lagi. Loly merasakan getarannya. Tubuhnya terhuyung dan segera ia berpegangan pada kayu yang dijadikan bak truk. Cukup lama Loly menahan diri agar tidak terguling dan terjatuh. Sampai akhirnya truk itu berhenti. Loly ingin melepas lelah setelah lama tergoncang di atas truk. Ia turun perlahan dari atas truk. Kepalanya sedikit pening.

Tiiiii.. weeeeng, wuzzzz....

Suara gaduh datang dan pergi di sekitar Loly. Dia terheran. Belum pernah ia menyaksikan keramaian seperti ini. Hanya ada sedikit pohon di tempat ini, tidak seperti di hutan, bahkan juga tidak mirip dengan hutan ketika digunduli si pembalak liar. Jika yang menjulang di hutan adalah bukit dan pepohonan, di tempat ini Loly menyaksikan banyak gedung pencakar langit. Selain itu, yang berkeliaran juga bukan binatang-binatang, tapi mobil dan sepeda motor yang banyak mengeluarkan asap dan dengan suara yang gaduh.

Dari kejauhan melesat seekor belalang. Sedang asiknya terbang, sebuah mobil merah besar menyambarnya. Belalang itu melanting jauh. Untunglah dia selamat. Melihat kejadian itu, Loly jadi takut. Ia ingin menuju pohon-pohonan yang ada di seberang jalan. Mungkin itu adalah jalan kembali ke hutan, demikian pikirnya.

Karena takut kena tabrak, Loly menyusuri tepian jalan. Dia melihat seekor ayam yang sedang asik bermain dengan anak-anaknya. Ingin sebenarnya ia bertanya, bagaimana cara bisa sampai ke pepohonan yang ada di seberang jalan sana. Loly mengurungkan niatnya. Ia takut dengan binatang yang tak dikenalnya. Ia malu bertanya. Karena itu, ia teruskan perjalanan. Sudah berjalan jauh sampai kehausan, jalan yang dilalui Loly tidak pernah berbelok ke arah pepohonan yang ada di seberangnya.

Seekor monyet menyapa Loly. “Hey, kamu mau ke mana?”

Dengan takut Loly menjawab, “Aku ingin ke pepohonan di seberang jalan sana.”

“Kenapa kamu tidak menyeberang?”

Apa? Menyeberang?! Monyet ini pasti gila. Belalang tadi saja sampai terpentak jauh ditabrak kendaraan. Dia pasti ingin mencelakaiku, dalam hati Loly.

Loly tidak menghiraukan kata-kata monyet. Dia segera berlalu. Tubuhnya semakin lemah. Dia kehausan. Sampai akhirnya tubuhnya ambruk.

Loly membuka matanya perlahan. Matanya kabur. Samar-samar ia melihat bayangan hitam. Semakin jelas ia dapat melihat apa yang ada di depannya, seekor tikus tua berwarna abu-abu.

“Ak...aku di mana?” tanya Loly lemah

“Kamu di rumahku Loly.”

Mendengar namanya disebut, Loly kaget. Ia segera memperhatikan dengan seksama tikus keriput yang ada di depannya.

“Kakek Bronto.”

“Iya Loly, ini aku,” kata kakek yang ternyata tikus tua yang dikenali oleh Loly. “Kamu di rumahku,” lanjutnya.

“Bagaimana Loly bisa sampai di sini? Rumah kakek ini dimana?” Loly masih heran.

“Kamu tadi kakek temukan pingsan di tepi jalan. Ini rumah kakek, di kota,” jelas kakek. “Tapi kenapa kamu bisa sampai ke sini?” tanya kakek balik.

Loly menceritakan awal mulai dari hutan hingga ia berada di kota besar ini. Kakek pun juga menceritakan perjalanannya 5 tahun yang lalu hingga mempunyai rumah/sarang di kota besar ini.

“Tadi Loly menyusuri jalan. Kenapa jalan itu tidak berbelok ke arah seberang ini ya Kek? Lalu Kakek tadi lewat mana?”

“Yang namanya jalan itu, ya terus tak terputus, panjang. Tidak ada jalan yang ujungnya berbelok ke arah seberang jalan. Kalau kamu ingin menyeberang, ya lewat jembatan penyeberangan dong, Loly.”

“Tadi sebenarnya seekor monyet menyuruh Loly menyeberang. Cuma Loly takut ditipu oleh monyet itu. Ternyata ada jembatan untuk menyeberangnya ya kek?”

“Iya. Ada jembatan penyeberangan, ada zebra cross untuk menyeberang. Ada polisi yang membantu para penyeberang jalan.”

Mereka bercengkerama melepas kangen, sekaligus membahas ketersesatan Loly karena tidak berani bertanya.

“Bertanya itu penting Loly, agar kita lebih tahu, agar kita tidak tersesat, seperti kamu ini. Biasakan untuk berani bertanya, Loly.”

“Iya kek. Loly tidak mau ini terjadi lagi. Mulai sekarang, Loly akan bertanya jika tidak tahu.”

6. Jelaskan pengertian teks cerita narasi (fantasi)!
7. Jelaskan unsur-unsur teks cerita narasi (fantasi)!
8. Jelaskan struktur teks cerita narasi (fantasi)!
9. Identifikasilah unsur-unsur teks cerita narasi (fantasi) di atas!
10. Identifikasilah struktur teks cerita narasi (fantasi) di atas!

RAMBU-RAMBU JAWABAN

No. Soal	Rambu-rambu Jawaban
6.	Teks cerita fantasi adalah karangan yang memaparkan terjadinya peristiwa dalam bentuk cerita yang bukan sebenarnya terjadi melainkan peristiwa rekaan pengarang. Peristiwa itu adalah peristiwa fiktif, tidak benar-benar terjadi.
7.	<p>Teks cerita narasi (fantasi) memiliki unsur-unsur pembangun. Unsur-unsur cerita narasi (fantasi) meliputi tema, tokoh, latar,</p> <p>g. Tema Tema adalah ide atau gagasan yang mendasari suatu cerita yang membuat cerita lebih focus dan menyatu, sehingga mengikat keseluruhan makna yang ada dalam cerita dan menjadikan cerita tersebut padu tanpa mendoktrin anak.</p> <p>h. Tokoh Tokoh adalah pelaku yang ditampilkan dalam sebuah cerita dengan karakter yang berbeda-beda antara pelaku satu dengan lainnya. Penokohan yaitu penciptaan citra tokoh dalam cerita. Tokoh harus tampak hidup dan nyata hingga pembaca merasakan kehadirannya sehingga mencerminkan kualitas sikap dan perilaku.</p> <p>i. Alur atau <i>Plot</i> Alur adalah serangkaian peristiwa dalam sebuah cerita yang menghadirkan tokoh atau para pelaku dalam sebuah cerita sehingga menjadi serangkaian cerita yang padu dan menarik.</p> <p>j. Latar Latar merupakan penunjukan waktu, tempat, peristiwa, dan suasana terjadinya cerita. Latar terbagi menjadi tiga yaitu latar waktu, latar tempat, latar sosial budaya.</p> <p>k. Sudut pandang Sudut pandang merupakan cara pandang pengarang dalam mengisahkan sebuah cerita.</p> <p>l. Amanat Amanat merupakan pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca atau pendengar.</p>
8.	<p>Struktur teks yang terdapat dalam cerita fantasi diantaranya sebagai berikut.</p> <p>d. Orientasi Orientasi adalah bagian awal cerita yang berisikan tentang pengenalan tokoh, latar tempat dan waktu, dan bagian awal yang mengantarkan untuk masuk ke bagian komplikasi.</p> <p>e. Komplikasi Komplikasi adalah bagian pertengahan dalam suatu cerita yang</p>

	<p>bertugas mengembangkan konflik. Dalam komplikasi antarlakon atau tokoh dan kejadian yang membangun atau menumbuhkan suatu ketegangan serta mengembangkan suatu masalah yang muncul dari situasi yang orisinal yang disajikan dalam cerita. Komplikasi berisikan rangkaian kejadian yang berhubungan sebab dan akibat kejadian sebuah cerita.</p> <p>f. Resolusi</p> <p>Resolusi adalah bagian akhir atau bagian penutup dalam sebuah cerita. Dalam resolusi, pengarang akan memberikan pemecahan masalah dari konflik yang telah dikembangkan sebelumnya. Resolusi berkaitan dengan penyelesaian dari evaluasi.</p>
9.	<p>Unsur-unsur teks cerita “Loly Takut Bertanya”</p> <p>g. Tema kecemasan</p> <p>h. Tokoh Loly, kakek bronto, monyet, belalang</p> <p>i. Alur Alur campuran</p> <p>j. Latar Latar waktu : siang hari Latar tempat : hutan, kota, jalanan, rumah kakek bronto</p> <p>k. Sudut pandang Orang ketiga pelaku utama</p> <p>l. Amanat Jangan malu untuk bertanya jika menemui kesulitan</p>
10.	<p>Struktur teks cerita “Loly Takut Bertanya”</p> <p>d. Orientasi</p> <p>Suatu sore, sedang berjalan santai seekor tikus hutan berwarna putih yang imut. Tikus ini sedang asik bermain menikmati siang hari yang panas sendiri. Tikus ini adalah Loly. Si Loly memang tikus yang suka menyendiri. Dia lebih suka memisahkan diri dari teman-temannya. Seperti siang di bawah mentari yang menyengat ini, Loly sedang asik menikmati hutan yang sunyi. Loly terus berjalan menyusuri rerumputan, melintasi perdu dan pepohonan, hingga berhentilah dia di tepi sungai.</p> <p>Brum brum.....</p> <p>Loly kaget. Sebuah makhluk asing sedang mendekat. Makhluk itu besar sekali dan suaranya menggelegar. Makhluk itu melintas pelan di dekat Loly. Suaranya berdecit memekakkan telinga. Rupanya ia berhenti di tepi sungai. Loly mengamati terheran-heran dengan makhluk aneh itu. Dia mendekatinya, Ternyata makhluk yang besar itu adalah sebuah truk. Pintu truk terbuka. Ada yang keluar. Rupanya seseorang yang sedang buang air kecil di tepi sungai. Karena rasa ingin</p>

tahunya, Loly mendekat. Ia mengendus roda truk. Merayap, hingga sampai di bagian atas truk.

e. Komplikasi

Tiba-tiba terdengar derum keras, menandakan truk itu mau berjalan lagi. Loly merasakan getarannya. Tubuhnya terhuyung dan segera ia berpegangan pada kayu yang dijadikan bak truk. Cukup lama Loly menahan diri agar tidak terguling dan terjatuh. Sampai akhirnya truk itu berhenti. Loly ingin melepas lelah setelah lama tergoncang di atas truk. Ia turun perlahan dari atas truk. Kepalanya sedikit pening.

Tiiin.. weeeeng, wuzzzz....

Suara gaduh datang dan pergi di sekitar Loly. Dia terheran. Belum pernah ia menyaksikan keramaian seperti ini. Hanya ada sedikit pohon di tempat ini, tidak seperti di hutan, bahkan juga tidak mirip dengan hutan ketika digunduli si pembalak liar. Jika yang menjulang di hutan adalah bukit dan pepohonan, di tempat ini Loly menyaksikan banyak gedung pencakar langit. Selain itu, yang berkeliaran juga bukan binatang-binatang, tapi mobil dan sepeda motor yang banyak mengeluarkan asap dan dengan suara yang gaduh.

Dari kejauhan melesat seekor belalang. Sedang asiknya terbang, sebuah mobil merah besar menyambarnya. Belalang itu melanting jauh. Untunglah dia selamat. Melihat kejadian itu, Loly jadi takut. Ia ingin menuju pohon-pohonan yang ada di seberang jalan. Mungkin itu adalah jalan kembali ke hutan, demikian pikirnya.

Karena takut kena tabrak, Loly menyusuri tepian jalan. Dia melihat seekor ayam yang sedang asik bermain dengan anak-anaknya. Ingin sebenarnya ia bertanya, bagaimana cara bisa sampai ke pepohonan yang ada di seberang jalan sana. Loly mengurungkan niatnya. Ia takut dengan binatang yang tak dikenalnya. Ia malu bertanya. Karena itu, ia teruskan perjalanan. Sudah berjalan jauh sampai kehausan, jalan yang dilalui Loly tidak pernah berbelok ke arah pepohonan yang ada di seberangnya.

Seekor monyet menyapa Loly. “Hey, kamu mau ke mana?”

Dengan takut Loly menjawab, “Aku ingin ke pepohonan di seberang jalan sana.”

“Kenapa kamu tidak menyeberang?”

Apa? Menyeberang?! Monyet ini pasti gila. Belalang tadi saja sampai terpental jauh ditabrak kendaraan. Dia pasti ingin mencelakaiku, dalam hati Loly.

Loly tidak menghiraukan kata-kata monyet. Dia segera berlalu.

Tubuhnya semakin lemah. Dia kehausan. Sampai akhirnya tubuhnya ambruk.

Loly membuka matanya perlahan. Matanya kabur. Samarasamar ia melihat bayangan hitam. Semakin jelas ia dapat melihat apa yang ada di depannya, seekor tikus tua berwarna abu-abu.

“Ak...aku di mana?” tanya Loly lemah

“Kamu di rumahku Loly.”

Mendengar namanya disebut, Loly kaget. Ia segera memperhatikan dengan seksama tikus keriput yang ada di depannya.

“Kakek Bronto.”

“Iya Loly, ini aku,” kata kakek yang ternyata tikus tua yang dikenali oleh Loly. “Kamu di rumahku,” lanjutnya.

“Bagaimana Loly bisa sampai di sini? Rumah kakek ini dimana?” Loly masih heran.

“Kamu tadi kakek temukan pingsan di tepi jalan. Ini rumah kakek, di kota,” jelas kakek. “Tapi kenapa kamu bisa sampai ke sini?” tanya kakek balik.

Loly menceritakan awal mulai dari hutan hingga ia berada di kota besar ini. Kakekpun juga menceritakan perjalanannya 5 tahun yang lalu hingga mempunyai rumah/sarang di kota besar ini.

“Tadi Loly menyusuri jalan. Kenapa jalan itu tidak berbelok ke arah seberang ini ya Kek? Lalu Kakek tadi lewat mana?”

f. Resolusi

“Yang namanya jalan itu, ya terus tak terputus, panjang. Tidak ada jalan yang ujungnya berbelok ke arah seberang jalan. Kalau kamu ingin menyeberang, ya lewat jembatan penyeberangan dong, Loly.”

“Tadi sebenarnya seekor monyet menyuruh Loly menyeberang. Cuma Loly takut ditipu oleh monyet itu. Ternyata ada jembatan untuk menyeberangnya ya kek?”

“Iya. Ada jembatan penyeberangan, ada zebra cross untuk menyeberang. Ada polisi yang membantu para penyeberang jalan.”

Mereka bercengkerama melepas kangen, sekaligus membahas ketersesatan Loly karena tidak berani bertanya.

“Bertanya itu penting Loly, agar kita lebih tahu, agar kita tidak

	tersesat, seperti kamu ini. Biasakan untuk berani bertanya, Loly.”
--	--

	“Iya kek. Loly tidak mau ini terjadi lagi. Mulai sekarang, Loly akan bertanya jika tidak tahu.”
--	---

Pedoman Penskoran

No. soal	Aspek Penilaian	Indikator	Kriteria Penilaian	Skor
1	Pemahaman pengertian teks cerita fantasi	Menjelaskan pengertian teks cerita fantasi	Jawaban mengandung pengertian teks cerita fantasi dengan lengkap dan benar	4
			Jawaban hanya mengandung inti pengertian teks cerita fantasi	3
			Jawaban kurang mengandung pengertian teks cerita fantasi	2
			Jawaban tidak mengandung pengertian teks cerita fantasi	1
2	Pemahaman unsur-unsur teks cerita fantasi	mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi	mengidentifikasi enam unsur-unsur teks cerita fantasi dengan tepat, lengkap, dan benar	4
			mengidentifikasi enam unsur-unsur teks cerita fantasi dengan tepat, lengkap, tetapi kurang lengkap	3
			mengidentifikasi empat unsur-unsur teks cerita fantasi dengan tepat, lengkap, tetapi kurang lengkap	2
			Hanya mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi	1
3	Pemahaman struktur teks cerita fantasi	Menjelaskan struktur teks cerita fantasi	Menjelaskan tiga struktur teks cerita fantasi dengan lengkap dan tepat	4

			Menjelaskan tiga struktur teks cerita fantasi dengan lengkap tetapi kurang lengkap	3
			Menjelaskan dua struktur teks cerita fantasi dengan lengkap tetapi kurang lengkap	2
			Hanya menjelaskan struktur teks cerita fantasi	1
4	Mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi	Mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi	Mengidentifikasi enam unsur-unsur teks cerita dengan tepat dan lengkap	4
			Mengidentifikasi enam unsur-unsur teks cerita fantasi dengan tepat tetapi kurang lengkap	3
			Mengidentifikasi empat unsur-unsur teks cerita fantasi dengan tepat dan lengkap	2
			Mengidentifikasi dua unsur-unsur teks cerita fantasi dengan tepat dan lengkap	1
5	Mengidentifikasi struktur teks cerita fantasi	mengidentifikasi struktur teks cerita fantasi	Mengidentifikasi struktur teks cerita fantasi dengan tepat dan lengkap	4
			Mengidentifikasi struktur teks cerita fantasi dengan tepat dan cukup lengkap	3
			Mengidentifikasi struktur teks cerita fantasi dengan tepat tetapi kurang lengkap	2

			Mengidentifikasi struktur teks cerita fantasi dengan cukup tepat tetapi kurang lengkap	1
--	--	--	--	---

Pendidik,



SULISTIYOMURNI, S.Pd
NIP 19790504 200501 2 012

Kudus, Mei 2019

Peneliti



ELLY ASTIKA ISTIQOMAH
NIM 0202516015

Mengetahui

Kepala SMP 4 Kudus



FAKHRUDIN, S.Pd
NIP 19600705 198303 1 017

INSTRUMEN PENILAIAN KETERAMPILAN

Satuan pendidikan	: SMP 4 Kudus
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas	: VII
Materi	: Cerita Fantasi
Kompetensi Dasar	: 4.3 menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi) yang didengar dan dibaca secara lisan, tulis, visual.
Indikator	: 4.3.1 menceritakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi) yang didengar dan dibaca secara tulis.

Lembar Soal Keterampilan

Kerjakan perintah berikut ini!

Bacalah teks narasi (fantasi) berikut ini!

Satu Huruf yang Kubenci **Oleh Kak Fadilla Dwianti Putri**

“Ular melingkar-lingkar di atas pagar rumah Pak Amir dibanjur air.”

“Ula..lr melingkarl lingkarl di atas paga..rrll.. Ulaa..rrl melingkarl.. Argh!”
Aku berhenti di tengah jalan ketika lidahku mulai terasa belibet untuk mengucapkan huruf R. Aku kesal sendiri, tidak suka dengan keadaanku yang seperti ini. Aku, Ardio Satrya, sekarang sudah menginjakkan kaki di kelas 4 SD. Tapi, sampai sekarang, untuk mengucapkan satu huruf itu saja rasanya sulit sekali di lidahku ini.

Ritual mengucapkan kata-kata “ular melingkar” tersebut rutin aku lakukan bersama kakakku, Kak Medina yang sekarang duduk di kelas 6 SD, di perjalanan setiap pulang sekolah. Jarak dari rumah ke sekolah kami memang hanya terhalang beberapa blok saja, memungkinkan kami berdua untuk berjalan kaki. Kak Medina dengan sabar dan berbaik hati mengajari aku setiap hari berlatih mengucapkan huruf R, meskipun sepertinya tidak ada perubahan sama sekali.

“Dio,” panggil Kak Medina. “Kenapa berhenti? Mau udahan?”

“Ah, nggak, Kak. Lanjut lagi ya, Kak?” Aku gelagapan, sadar bahwa sedari tadi aku memerhatikan jalan sembari bengong.

Kak Medina memerhatikanku dengan seksama, “Kenapa kamu ngotot banget sih, Yo? Toh, nggak ada yang protes juga kan kalau kamu cadel,” Kak Medina tampak masih tidak mengerti dengan segala kesusahanku.

“Yang protes sih nggak ada, Kak, tapi yang ngejek banyak. Coba Kakak bayangin kalau Kakak ada di posisiku!” Aku menjawab dengan setengah membentak. Memang, aku agak sensitif kalau menyangkut hal ini, meskipun Kak Medina pernah bilang kalau ini cuma masalah kecil.

“Ya udah, udah. Tapi nggak usah pake nyolot gitu bisa, ‘kan? Lagian Kakak gak masalah kalau kamu minta bantuan Kakak, cuma pengen tahu aja kenapa alasannya..” Kak Medina membalas. Sekian detik, kami berdua terdiam. Hanya memandangi jalan yang penuh dengan pepohonan sebelum kami akhirnya tiba di rumah.

“Kak..” Aku memanggil Kak Medina yang bersiap membuka sepatu sekolahnya. Kak Medina menatapku, menunggu.

“Dulu, Kak Medina gimana caranya ngelatih lidah Kakak biar bisa bilang R?” tanyaku, masih penasaran.

Kak Medina berpikir sejenak. “Nggak latihan sama sekali tuh, ngomong ya ngomong aja,” jawabnya.

Aku menghela napas panjang. Berarti memang ada yang aneh dengan diriku.

*

Hari Senin tiba. Murid-murid dari kelas 1 sampai kelas 6 semuanya dikumpulkan di lapangan untuk melaksanakan upacara bendera. Meskipun sebagian besar dari teman-temanku membenci ritual ini, entah kenapa aku tidak pernah bosan untuk melaksanakan upacara bendera. Makanya, aku selalu berdiri di barisan paling depan agar suasana khidmatnya makin terasa. Habis, teman-temanku yang berada di barisan belakang hobinya mengobrol terus dan sangat mengganggu ketenangan.

Maka, di sinilah aku berdiri, di barisan terdepan pasukan obade - untuk minggu ini, siswa kelas 4 yang kebagian menjadi obade. Kami sedang menyanyikan lagu Indonesia Raya yang mengiringi penaikan bendera. Sukses. Bendera berhenti di ujung tiang tepat ketika lagu selesai. Berikutnya, lagu Mengheningkan Cipta. Tapi kok, sampai sekarang MC-nya belum ngomong juga ya? Padahal pasukan pengibar bendera udah kembali ke tempatnya. Begitu kulirik ke arah MC, ternyata ia sedang dibopong oleh guru pembimbing ke ruang UKS! Sepertinya ia hampir mau pingsan gara-gara sinar matahari yang memang terik banget pagi ini. Hening.

Suasana lapangan hening sekali. Kalau nggak ada MC, terus gimana? Aku bertanya sendiri dalam hati. Nggak mungkin ‘kan upacara diberhentikan di tengah jalan gitu aja? Dari arah depan kulihat Pak Bram, guru yang tadi menggotong MC ke ruang UKS, perlahan jalan ke arahku.

“Dio, kamu gantikan Ratna untuk menjadi MC, ya?” bisik Pak Bram di samping telingaku.

Aku kaget mendengar permintaan Pak Bram. Mana bisa aku menjadi MC? Nggak mungkin. Belum juga menjawab, Pak Bram langsung menyeretku ke pinggir lapangan, ke tempat *mic* MC berada. Beliau memberi aku map yang berisi susunan kegiatan upacara yang harus aku bacakan.

“Sekarang giliran Mengheningkan Cipta,” bisiknya lagi, lalu langsung meninggalkanku begitu saja yang masih bengong. Kulihat seluruh peserta upacara sekarang melihat ke arahku, menungguku untuk berbicara. Yah, mau apa lagi.

“Mengheningkan Cipta dipimpin oleh pemimpin upacarla..” aku berbicara melalui *mic* di hadapanku.

Dua puluh menit kemudian, upacara berjalan dengan lancar. Cuma satu yang nggak lancar.. Lidahku yang nggak bisa mengucapkan huruf R.

*

“Upacara telah selesai dilaksanakan. Pemimpin upacara dapat meninggalkan tempat upacara, hahaha,” Riza, teman sekelasku mengolok-olokku bersama teman-temannya ketika aku akan keluar meninggalkan kelas begitu pelajaran usai. “Mana ada MC upacara nggak bisa bilang huruf R. Hahaha,” lanjutnya lagi.

Aku berjalan meninggalkan kelas dengan wajah memerah mendengar olok-olok mereka. Ingin rasanya aku membalas, tapi toh itu memang kenyataannya.

“Dio, Ardio!” Sebuah suara yang kukenal memanggilku dari belakang. Kak Medina. Ia terlihat ngos-ngosan begitu menghampiriku. Aku menengok, hanya bisa menatapnya, tak berkata apa-apa.

“Kamu kok ninggalin Kakak, sih? Padahal Kakak udah nungguin kamu sampai bubar kelas!” Kak Medina protes.

“Maaf, Kak. Lupa,” jawabku lirih sambil berbalik. Otakku sedang berpikir tentang segala kekuranganku ini. Teman-temanku di kelas, bahkan di seluruh kelas 4, tidak ada yang tidak bisa mengucapkan huruf R. Lidah mereka semua normal, tidak seperti aku yang mau menyebutkan satu huruf itu saja begitu sulit.

“Dio, tunggu Kakak dong!” Kak Medina berusaha menyejajari langkahku yang cepat.

Aku diam, tiba-tiba berhenti di tengah jalan. Kak Medina yang setengah berlari menyusulku hampir saja menabrak karena aku berhenti tiba-tiba.

“Kamu kenapa sih, Dio?” Kak Medina penasaran dengan semua sikap anehku.

“Aku nggak normal, Kak,” jawabku singkat dan pelan.

“Maksud kamu apa, Dio?” Kak Medina tampak terkejut.

“Kakak dengar suaraku! Apa aku bisa mengucapkan huruf R dengan benar? Nggak, Kak! Tiap hari aku diolok-olok teman-teman aku gara-gara kekuranganku ini, dan walaupun aku udah berlatih setiap hari sama Kakak, tetep nggak ada hasilnya ‘kan, Kak!” aku menumpahkan semua uneg-unek ini kepada Kak Medina. Di luar dugaanku, reaksi Kak Medina justru ingin menahan tawa mendengar semua kata-kataku.

“Kamu tahu, Dio? Kamu itu terlalu sensitif, apa-apa dibikin pusing,” jawab Kak Medina.

“Ya itu karena Kakak nggak pernah ngerasain jadi aku!” aku membalasnya, kesal.

“Emang nggak. Tapi walaupun Kakak jadi kamu, Kakak nggak bakalan berpikiran sama kayak kamu. Banyak kelebihan kamu yang tertutupi gara-gara kamu terlalu mikirin kekurangan kamu yang satu itu, Dio,” Kak Medina menutup perkataannya dan melenggang meninggalkan aku di depan, tidak menungguku lagi untuk pulang bareng.

*

“Dio, Dio!” panggil mama dari luar kamar ketika aku sedang asyik bermain *game online* dari sambungan internet yang terpasang di komputer kamarku.

“Iya, Ma,” aku menjawab tanpa memalingkan wajah dari layar komputer.

Terdengar suara pintu kamar dibuka dan tampak wajah mama muncul di baliknya. “Sini dulu yuk, Yo. Ada temen Mama nih,” katanya.

“Bentar dulu Ma, tanggung,” jawabku ogah-ogahan, fokus pada *game* di hadapanku. *Ada temen mama terus apa hubungannya sama aku*, kataku dalam hati.

“Ardio!” Mama mulai kesal, menungguku yang nggak mau beranjak dari layar komputer.

“Iya, iya!” aku mulai ngeri begitu mendengar suara mama yang semakin meninggi. Lebih baik nurut deh daripada dimarahin. Akupun langsung *ngesavenya* dan berjalan meninggalkan kamar. Begitu tiba di ruang tamu, kulihat sudah ada mama, Kak Medina, temannya mama, dan satu orang anak perempuan sepeleanku. Mungkin itu anaknya temannya mama.

“Ayo sini, Dio, duduk,” panggil mama begitu melihat kedatanganku. Aku menuruti dan duduk di tempat yang kosong, di sebelah mama dan temannya.

“Aduh, Dio udah besar ya, Mir. Dulu, waktu terakhir ketemu, bisa jalan aja belum,” ujar temannya mama pada mama dengan sumringah.

“Iya, sepelekan kok sama Kezia. Eh iya, kamu belum kenal tuh sama anaknya Tante Rahmi. Namanya Kezia. Kezia, ini Ardio,” Mama menyodorkan tanganku pada anak perempuan itu. Oh, namanya Kezia.

“Ardio,” aku berkata sopan padanya sambil tersenyum. Tak kusangka, anak itu hanya membalasnya dengan senyuman. Walaupun aku sudah tahu namanya Kezia, bukan berarti dia harus diam ‘kan? Seingatku, Bu Guru pernah mengajarkan kita untuk menyebut nama kalau baru berkenalan dengan orang lain. Ah, sudahlah.

Beberapa menit kemudian, Mama dan Tante Rahmi sibuk sendiri dengan obrolan mereka berdua. Nyuekkin aku, Kak Medina, dan Kezia. Lalu, ngapain dong kamu bertiga duduk di sini kalau ujung-ujungnya *dikacangin* juga?

“Ma... Ma,” kudengar ada sebuah suara memanggil, tapi kuperhatikan itu bukan berasal dari Kak Medina.

Tante Rahmi menengok ke arah Kezia. Di luar dugaanku, Kezia tidak berkata apa-apa, melainkan menggunakan bahasa isyarat untuk berbicara kepada ibunya.

Tante Rahmi mengerti dan tersenyum, “Mira, saya pinjem toilet, ya? Kezia mau ke belakang katanya,” ia berkata pada Mama. Kezia mengangguk.

“Oh ya udah, aku antar,” kata Mama yang langsung bangkit dari duduknya, mengantarkan Tante Rahmi dan Kezia ke toilet. Tinggallah di sini aku berdua dengan Kak Medina.

“Kezia itu anak yang cantik ya,” Kak Medina mengajakku ngobrol. “Sayang, dia tunarungu,” lanjutnya yang hampir membuatku terkejut. Jadi, Kezia tunarungu? Pantas saja ia tidak berkata apa-apa ketika tadi berkenalan denganku.

“Dari kecil, Kezia nggak bisa bicara menggunakan mulutnya, tapi harus menggunakan bahasa isyarat,” ia melanjutkan. “Tapi, kamu tahu gak? Cerpen

‘Bunda, Aku Ingin Bicara’ yang dimuat di majalah Bobi minggu ini? Kamu udah baca ‘kan?’”

Aku mengangguk, penasaran dengan maksud Kak Medina. “Itu Kezia yang menulisnya. Kezia sadar dengan kekurangannya yang nggak bisa bicara secara verbal, makanya dia memilih untuk menulis. Dengan begitu ia harap ia bisa didengarkan oleh banyak orang...”

Aku mulai menangkap maksud dari perkataan Kak Medina. Kalau Kezia yang sama sekali nggak bisa berbicara saja bisa berkarya, gimana dengan aku? Aku mulai berpikir tentang keadaanku selama ini. Ternyata kesusahan yang aku alami memang benarbenar sepele. Memangnya kenapa kalau aku tidak bisa bilang huruf R? Bukankah semua orang memang memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing? Aku jadi ingat perkataan Kak Medina tadi yang mengatakan kalau aku ini memang terlalu sensitif, terlalu memikirkan hal yang sepele sampai-sampai aku lupa bahwa aku ini juga manusia, yang pasti memiliki kelebihan dibalik kekuranganku itu. Ah, Tuhan.. betapa bodohnya aku selama ini.

“Dio, Medina, kita makan siang sama-sama yuk!” Panggil Mama dari dalam. Aku dan Kak Medina sama-sama tersenyum sebelum akhirnya kami meninggalkan ruang tamu menuju ruang makan. Kebetulan, perutku sudah lapar minta diisi!

1. Identifikasikanlah struktur teks cerita narasi (fantasi) di atas!
2. Tentukanlah pokok-pokok isi teks cerita narasi (fantasi) di atas!
3. Kembangkanlah pokok-pokok isi cerita narasi (fantasi) di atas!
4. Ceritakanlah kembali isi teks cerita narasi (fantasi) berdasarkan pokok-pokok isi cerita narasi (fantasi) secara tulis!
5. Presentasikan hasil menceritakan kembali isi teks cerita narasi (fantasi)!

Rubrik Penilaian Menceritakan Kembali Isi Teks Cerita Narasi (Fantasi)

No.	Aspek	Kriteria	Kategori	Skor
9.	Kesesuaian isi cerita	i. Isi cerita sesuai dengan cerita yang dibaca	Sangat baik	4
		j. Isi cerita cukup sesuai dengan cerita yang dibaca	Baik	3
		k. Isi cerita cukup sesuai dengan cerita yang dibaca	Cukup	2
		l. Isi cerita tidak sesuai dengan cerita yang dibaca	Kurang	1
10.	e. Cerita tidak menyimpang dari cerita asli f. Urutan cerita sesuai dengan cerita asli	i. Cerita diceritakan secara runtut dan memenuhi 2 aspek	Sangat baik	4
		j. Cerita diceritakan kurang runtut dan memenuhi 2 aspek	Baik	3
		k. Cerita diceritakan kurang runtut dan hanya memenuhi 1 aspek	Cukup	2
		l. Cerita diceritakan tidak runtut dan hanya memenuhi 1 aspek	Kurang	1
11.	i. Pemilihan kata (diksi) disesuaikan pokok-pokok cerita j. Kata yang digunakan mudah dipahami k. Menggunakan kalimat yang komunikatif l. Menggunakan ejaan yang benar	i. Penggunaan bahasa memenuhi 4 aspek	Sangat baik	4
		j. Penggunaan bahasa memenuhi 3 aspek	Baik	3
		k. Penggunaan bahasa memenuhi 2 aspek	Cukup	2
		l. Penggunaan bahasa memenuhi 1 aspek	Kurang	1
12.	mekanik e. Ejaan tepat f. Tanda baca tepat g. Penggunaan huruf kapital h. Penataan paragraf tepat	i. Tampilan tulisan memenuhi 4 aspek	Sangat baik	4
		j. Tampilan tulisan memenuhi 3 aspek	Baik	3
		k. Tampilan tulisan memenuhi 2 aspek	Cukup	2
		l. Tampilan tulisan memenuhi 1 aspek	Kurang	1

Keterangan:

$$\text{Nilai perolehan} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

**Rubrik Penilaian Menceritakan Kembali Isi Teks Cerita Narasi (Fantasi)
Secara Lisan**

No.	Aspek Penialaian	Skor
7	Pelafalan	20
8	Kosa kata	10
9	Kesesuaian isi	20
10	Keterampilan mengembangkan ide	20
11	Kelancaran	20
12	Gaya/ekspresi	10

Pendidik,



SULISTIYOMURNI, S.Pd
NIP 19790504 200501 2 012

Kudus, Mei 2019

Peneliti



ELLY ASTIKA ISTIQOMAH
NIM 0202516015

Mengetahui

Kepala SMP 4 Kudus



F AKHRUDIN, S.Pd
NIP 19600705 198303 1 017

Lampiran 3 Daftar Nama Siswa SMP 3 Kudus

DAFTAR NAMA SISWA SMP 3 KUDUS

NO.	NAMA	GAYA BELAJAR
1.	Aisyah Yuliana	B
2.	Anggun Oktavia Kusumawati	B
3.	Anindya Dwi Hastuti	B
4.	Ardhi Erlangga Prasetio	A
5.	Ardian Egar Prananda	A
6.	Ayu Noor Hidayah	B
7.	Crissy Syifa Shallom Himawan	A
8.	Dheo Arya Ananta	A
9.	Fajar Kenang Satria	A
10.	Intan Fauziah Anita R.	B
11.	Kamalia Azizah Ramadhani	A
12.	Keenan Diaz Shandy	A
13.	Maylafaza Kanaya	B
14.	Meutya Rahma Hakim	A
15.	Mohammad Hafidz Ramadhan	A
16.	Muhammad Agung Wiransyah	A
17.	Muhammad Arif Hidayat	B
18.	Muhammad Arsyah Zidan	A
19.	Muhammad Bagus Hidayat	A
20.	Muhammad Luthfi Aidil Fitri	B
21.	Muhammad Tafarel Nur Islami	A
22.	Musrifatul Khoiriyah	A
23.	Nabila Evelynna Dhanneswara	A
24.	Naufal Akmal Al Haidar	A
25.	Pradyto Adytya Putra Agra	B

26.	Rafly Andhika Anggiono	A
27.	Rajata Gabrielle Soundrenaline	B
28.	Sulis Setya Ningsih	B
29.	Takeda Eksa Meirillio Wibowo	A
30.	Zanuar Rizki Pratama	A

Lampiran 4 Daftar Nama Siswa SMP 4 Kudus

DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK SMP 4 KUDUS

NO.	NAMA	GAYA BELAJAR
1.	Abednego Putra Pratama	A
2.	Afzidan Ramadhani Riyadi	A
3.	Amalia Suci	A
4.	Amara Melinda Putri	B
5.	Anisa Aulia Prasodjo	A
6.	Anton Nor Wijaya	A
7.	Ayu Larasati	B
8.	Clarista Putri Primawati	B
9.	Didik Hidayat	A
10.	Farel Dwi Adriansyah	A
11.	Fiqi Zen Khofi	A
12.	Heni Purwanti	B
13.	Iqbal Nugraha	A
14.	Isnan Deva Febriansah	B
15.	Jesica meisya putri	B
16.	Khusnunanda	A
17.	Maulana Ulil Fahmi	B
18.	Muhammad Andrean Maulana	A
19.	Muhammad Faiz Zakiyya	B
20.	Muhammad Sulthon Hidayat	A
21.	Nadia Ramadhani	A
22.	Nadin Budi Pratika Sari	A
23.	Olivia Yunita	B
24.	Putri Fitrotun Nisa	A
25.	Refa Adityandra Saputra	A

26.	Sella Agustina	A
27.	Silviana Eka Anggreni	A
28.	Tarea Beteleare dita	B
29.	Tiar Abdul Rasyid	A
30.	Wulan Safitri	B
31.	Yonathan Aji Prasetyo	A
32.	Yusnia rahma Aulia	A

Lampiran 5 Nilai Awal Kelas Eksperimen 1

NILAI AWAL KELAS EKSPERIMEN 1

Nomor Responden	Aspek Penilaian				Nilai Akhir	Kategori	Gaya Belajar
	1	2	3	4			
R 1	24	32	18	9	83	Baik	B
R 2	24	16	18	9	67	Cukup	B
R 3	24	24	12	6	66	Cukup	B
R 4	24	24	18	9	75	Baik	A
R 5	16	24	24	6	70	Cukup	A
R 6	24	24	18	9	75	Baik	B
R 7	16	24	12	6	58	Kurang	A
R 8	24	24	12	9	69	Cukup	A
R 9	24	24	12	9	69	Cukup	A
R 10	24	24	18	9	75	Baik	B
R 11	24	16	18	12	70	Cukup	A
R 12	24	24	18	9	75	Baik	A
R 13	24	16	12	9	61	Cukup	B
R 14	16	24	12	9	69	Cukup	A
R 15	24	16	24	6	70	Cukup	A
R 16	24	24	18	6	72	Cukup	A
R 17	24	16	24	6	73	Cukup	B
R 18	24	24	18	6	72	Cukup	A
R 19	24	16	12	6	58	Kurang	A
R 20	24	24	12	6	66	Cukup	B
R 21	24	24	18	12	77	Baik	A
R 22	24	16	12	9	61	Kurang	A
R 23	24	24	18	6	72	Cukup	A
R 24	24	24	18	9	75	Baik	A

R 25	24	24	12	6	66	Cukup	B
R 26	24	24	12	6	66	Cukup	A
R 27	16	24	18	9	67	Cukup	B
R 28	24	24	12	6	66	Cukup	B
R 29	24	24	18	9	75	Baik	A
R 30	16	24	24	6	70	Cukup	A
Jumlah						Baik	A = 19
Rata-rata							B = 11

Lampiran 6 Nilai Akhir Kelas Eksperimen 1

NILAI AKHIR KELAS EKSPERIMEN 1

Nomor Responden	Aspek Penilaian				Nilai Akhir Tulis	Nilai Akhir Lisan	Rata-rata	Kategori	Gaya Belajar
	1	2	3	4					
R 1	32	32	24	9	97	80	84	Sangat baik	B
R 2	24	24	24	9	81	75	75	Baik	B
R 3	32	32	18	9	91	90	80	Baik	B
R 4	32	24	18	9	83	85	84	Baik	A
R 5	32	32	18	9	91	85	92	Sangat baik	A
R 6	32	32	18	9	91	85	79	Sangat baik	B
R 7	32	24	24	12	92	85	92	Sangat baik	A
R 8	32	24	18	9	83	85	84	Baik	A
R 9	32	24	18	6	80	75	80	baik	A
R 10	32	24	24	9	89	85	76	Sangat baik	B
R 11	32	24	18	6	80	75	83	Baik	A
R 12	24	24	18	6	72	85	79	Baik	A
R 13	32	32	18	9	91	95	76	Baik	B
R 14	32	24	18	9	83	80	88	Baik	A
R 15	32	24	18	9	83	75	86	Baik	A
R 16	32	24	18	12	86	80	91	Sangat baik	A
R 17	24	32	18	12	86	80	75	Baik	B
R 18	32	24	18	9	83	80	84	Sangat baik	A
R 19	24	24	18	6	72	75	76	Baik	A

R 20	32	32	18	9	91	90	80	Sangat baik	B
R 21	24	24	18	9	75	75	79	Baik	A
R 22	24	24	18	6	72	75	72	Baik	A
R 23	32	24	18	9	83	80	90	Baik	A
R 24	32	24	18	9	83	80	84	Sangat baik	A
R 25	24	32	18	6	80	85	75	Sangat baik	B
R 26	32	24	18	9	83	75	87	Baik	A
R 27	32	32	24	9	97	90	84	Sangat baik	B
R 28	32	24	24	12	89	85	75	Sangat baik	B
R 29	24	32	18	9	83	75	80	Baik	A
R 30	24	24	18	6	72	75	76	Baik	A
Jumlah					2511			Baik	A = 19
Rata-rata					83,7				B = 11

Lampiran 7 Nilai Awal Kelas Eksperimen 2

NILAI AWAL KELAS EKSPERIMEN 2

Nomor Responden	Aspek Penilaian				Nilai Akhir Tulis	Kategori	Gaya Belajar
	1	2	3	4			
R 1	24	16	18	9	67	Cukup	B
R 2	24	16	12	9	61	Cukup	A
R 3	24	16	18	6	64	Cukup	A
R 4	16	16	12	9	53	Kurang	B
R 5	24	24	12	6	66	Cukup	B
R 6	24	24	18	9	75	Baik	A
R 7	16	16	12	9	53	Kurang	B
R 8	16	24	18	9	67	Cukup	A
R 9	24	16	12	9	61	Cukup	B
R 10	24	24	18	9	75	Baik	A
R 11	16	24	18	9	67	Cukup	B
R 12	24	16	12	9	61	Cukup	B
R 13	24	24	12	6	66	Cukup	A
R 14	16	24	18	9	67	Cukup	B
R 15	24	24	18	9	75	Baik	A
R 16	16	16	12	9	53	Kurang	B
R 17	16	16	18	9	59	Kurang	B
R 18	16	16	12	9	53	Kurang	A
R 19	24	24	18	6	72	Cukup	B
R 20	24	16	12	6	58	Kurang	A
R 21	16	24	18	9	67	Cukup	B
R 22	16	24	12	6	67	Cukup	A
R 23	16	16	12	6	50	Kurang	A
R 24	16	24	12	6	67	Cukup	B

R 25	24	24	12	6	66	Cukup	A
R 26	16	24	18	9	67	Cukup	B
R 27	24	24	24	6	78	Baik	B
R 28	16	24	12	9	69	Cukup	A
R 29	24	24	18	12	78	Baik	B
R 30	24	24	18	9	75	Baik	B
R 31	16	16	18	6	56	Kurang	B
R 32	32	24	18	6	80	Baik	A
Jumlah						Baik	B = 18
Rata-rata							A = 14

Lampiran 8 Nilai Akhir Kelas Eksperimen 2

NILAI AKHIR KELAS EKSPERIMEN 2

Nomor Responden	Aspek Penilaian				Nilai Akhir Tulis	Nilai Akhir Lisan	Rata-rata	Kategori	Gaya Belajar
	1	2	3	4					
R 1	32	24	18	9	83	80	79	Baik	B
R 2	24	24	24	12	84	80	80	Baik	A
R 3	24	24	24	9	81	85	72	Baik	A
R 4	32	24	12	9	81	75	75	Baik	B
R 5	32	32	18	12	86	85	80	Sangat baik	B
R 6	32	24	24	9	89	80	84	Baik	A
R 7	32	24	18	9	83	80	76	Baik	B
R 8	24	32	18	9	83	85	76	Baik	A
R 9	24	24	24	6	72	75	72	Cukup	B
R 10	32	24	24	9	89	88	83	Sangat baik	A
R 11	32	24	18	9	83	75	79	Baik	B
R 12	24	24	12	12	72	75	72	Cukup	B
R 13	24	32	18	12	86	85	80	Sangat baik	A
R 14	24	24	18	9	83	75	74	Baik	B
R 15	32	32	18	9	91	89	86	Sangat baik	A
R 16	24	32	18	6	80	80	75	Baik	B
R 17	24	24	18	9	75	75	74	Baik	B
R 18	32	24	18	9	83	85	76	Baik	A
R 19	24	24	18	6	72	75	72	Cukup	B
R 20	24	32	24	9	89	88	81	Sangat baik	A

R 21	32	24	24	12	92	85	84	Sangat baik	B
R 22	24	24	18	12	78	80	72	Cukup	A
R 23	24	32	18	9	83	85	76	Baik	A
R 24	24	24	24	9	81	75	75	Baik	B
R 25	32	24	12	12	86	85	80	Baik	A
R 26	32	32	24	9	97	85	88	Sangat baik	B
R 27	24	24	18	9	75	75	72	Baik	B
R 28	32	24	24	9	89	88	83	Sangat baik	A
R 29	24	32	24	12	92	85	84	Sangat baik	B
R 30	32	24	24	9	89	80	80	Sangat baik	B
R 31	24	24	18	9	75	75	72	Baik	B
R 32	32	24	24	12	92	88	86	Sangat baik	A
Jumlah					2679			Baik	B = 18
Rata-rata					83,71				A = 14

Lampiran 9 Hasil Lembar Kerja Peserta Didik 1

Satu Huruf yang kubenci

Pada suatu saat, ada salah satu siswa dari kelas 4 SD yang bernama Ario Satrya. Dia memiliki kekurangan yaitu tidak bisa mengucapkan satu huruf saja. Huruf itu adalah 'R'.

Dia mempunyai kakak yang bernama Medina. Medina duduk di kelas 6 SD. Medina selalu mengajarkan Dia agar bisa mengucapkan huruf R. Dia selalu berusaha agar ia bisa mengucapkan huruf yang menurutnya sangat susah. Karena Dia selalu di-blok-blok temannya saat di sekolah.

Pada hari Senin, murid-murid dari kelas 1 sampai kelas 6 berbaris dengan rapi, karena akan ada upacara. Dia selalu bersemangat ketika upacara hari Senin. Berbeda dengan temannya yang lain, yang selalu ngobrol saat upacara bendera.

Kali ini kelas 4 yang menjadi pembugas upacara. Dia menyanyikan lagu Indonesia Raya bersama teman-temannya. Setelah bernyanyi tiba-tiba suara hening karena tidak ada yang mengucapkan sepatah kata pun. Karena MC nya tadi pingsan. tiba-tiba dia mendengar bisikan dari gurunya, yang menyuruh dia untuk menggantikan MC.

Dia gugup karena baru pertama kali ia menjadi MC. Akhirnya dia membaca map yang diberikan Pak Bram dengan cadel.

Setelah upacara selesai ia menjadi bahan ejekan oleh teman-temannya.

Saat sampai di rumah ia menerima tamu dari teman mamanya. Ia berkenalan dengan anak teman mamanya, dia mengucapkan namanya dan tersenyum tetapi anak teman mamanya itu hanya tersenyum. anak tersebut bernama kezia.

dan saat dia tau bahwa perempuan itu tunangannya, ia sadar bahwa kezia mempunyai kekurangan yang lebih dari dia. kezia mempunyai kekurangan yang lebih besar dari dia tetapi kezia bisa berkarya dengan membuat novel yang berjudul "Bunda, aku ingin bicara".

Ardito pun berpikir ternyata masih ada orang yang memiliki kekurangan lebih dari dia dan ia bisa berkarya melebihi dirinya.

Lampiran 10 Hasil Lembar Kerja Peserta Didik 2

Satu Huruf yang Kubenci

pada suatu saat, ada siswa kelas 4 SD yang bernama Andio Satrya, dia memiliki kekurangan tidak bisa mengartikan huruf "R".

Dia mempunyai kakak bernama Medina yg duduk di kelas 6 SD, Medina selalu mengajari adiknya mengartikan huruf "R". Dia selalu berusaha agar bisa mengartikan huruf "R", karena dia selalu diolok-olok oleh temannya

pada hari senin murid-murid dari kelas 1 sampai kelas 6 berbaris untuk mengikuti upacara. Siswa 4 sebagian besar menjadi obade, dia mendapatkan bagian MC. Saat upacara berlangsung, saat dia menjadi MC dia berkata "Mengheningkan Cipta dipimpin oleh pemimpin upacara". Setelah upacara selesai dia masuk kelas dan ~~dan~~ sesampai di kelas dia diolok-olok oleh temannya dan pergi meninggalkan kelas.

Setelah pulang sekolah dia bermain game tiba-tiba mana memanggil dia untuk menemui ayahnya. Ternyata itu adalah ternyata itu tante Rahmi, tante Rahmi mempunyai anak, anaknya bernama kezia ia adalah seorang tuna rungu tetapi ia bisa berkarya bagai mana denganku? Aku mulai berpikir keadaan selama ini. Ternyata keuasaan yang aku alami memang benar-benar sepele.

Lampiran 11 Hasil Lembar Kerja Peserta Didik 3

Satu Huruf yang Kubenci

Ada seorang anak yang masih duduk di bangku kelas 4 sekolah dasar ia bernama Ardio Satrya. Ardio memiliki kakak yang bernama kak Medina. Ardio sangat kesulitan dalam mengucapkan huruf R. Ia sering diejek teman-temannya saat di sekolah. Saat hari Senin, kelas Ardio mendapat giliran menjadi obade, kelas Ardio menyanyikan lagu Indonesia Raya. Setelah selesai menyanyikan, tiba-tiba MC-nya pingsan dan harus digantikan.

Tiba-tiba Ardio ditunjuk sebagai MC untuk menggantikan MC yang pingsan tersebut. Ia mengucapkan kata "Upacara" tidak lancar. Setelah upacara selesai, Ardio di olok-olok temannya, sehingga ia merasa malu.

Pada suatu hari, Ardio dikenalkan mamanya kepada anak yang bernama Kezia. Kezia adalah anak yang cantik, namun sayang dia tuna rungu. Tetapi meskipun tuna rungu Kezia tetap bisa berkarya. Ia bisa berkarya dengan cara menulis agar semua orang tau isi hatinya. Hal inilah yang membuat Ardio menjadi termotivasi.

Lampiran 12 Hasil Lembar Kerja Peserta Didik 4

Satu Huruf yang Kubenci

pada suatu saat, ada siswa kelas 4 SD yang bernama Andio Satrya, dia memiliki kekurangan tidak bisa mengartikan huruf "R".

Dia mempunyai kakak bernama Medina yg duduk di kelas 6 SD, Medina selalu mengajari adiknya mengartikan huruf "R". Dia selalu berusaha agar bisa mengartikan huruf "R", karena dia selalu diolok-olok oleh temannya.

pada hari Senin murid-murid dari kelas 1 sampai kelas 6 berbaris untuk mengikuti upacara, siswa 4 sebagian besar menjadi obade, dia mendapatkan bagian MC. Saat upacara berlangsung, saat dia menjadi MC dia berkata "Mengheningkan Cipta dipimpin oleh pemimpin upacara". Setelah upacara selesai dia masuk kelas dan di sesampai di kelas dia diolok-olok oleh temannya dan pergi meninggalkan kelas.

Setelah pulang sekolah dia bermain game tiba-tiba nama memanggil dia untuk menemui ayahnya ternyata itu adalah ternyata itu tante Rahmi, tante Rahmi mempunyai anak, anaknya bernama kezia ia adalah seorang tuna rungu tetapi ia bisa berkarya bagai mana denganku? Aku mulai berpikir keadnan selama ini. Ternyata keusahaan yang aku alami memang benar-benar sepele.

Lampiran 13 Lembar Inventori Gaya Belajar

Inventori Gaya Belajar

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Petunjuk pengisian!

- 1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan saksama.**
- 2. Berilah tanda (√) pada colom yang sudah disediakan.**
- 3. Isilah dengan jujur, sesuai dengan hati.**
- 4. Selamat mengerjakan.**

1. Saya membuat ringkasan/coretan saat guru menjelaskan ()
pelajaran
2. Jika bepergian, saya melihat peta daripada bertanya kepada orang ()
lain
3. Saya lebih suka dibacakan daripada membaca ()
4. Jika bepergian, saya bertanya kepada orang daripada membaca ()
5. Saya mencatat instruksi yang diberikan kepada saya ()
6. Saya mudah mengingat objek yang memiliki warna mencolok ()
7. Saya mudah mengingat jalan yang baru saya lewati ()
8. Seluruh kegiatan saya terencana dengan baik ()
9. Saat pekerjaan banyak, saya membuat daftar pekerjaan yang ()
harus diselesaikan terlebih dahulu
10. Saya mengerjakan tugas jauh dari hari sebelum dikumpulkan ()

11. Saya tidak bisa maju ke depan kelas tanpa ada persiapan terlebih dahulu ()
12. Saya menulis pertanyaan terlebih dahulu sebelum bertanya di kelas ()
13. Jika ingin berwisata ke beberapa tempat, saya membuat daftar wisata yang akan dikunjungi sebelum berangkat ()
14. Saya menolak jika diajak pergi oleh teman secara tiba-tiba ()
15. Saya merasa kesulitan jika mengerjakan sesuatu tanpa perencanaan ()
16. Saya menyukai seni rupa ()
17. Saya menyukai seni musik ()
18. Sebelum membeli suatu barang, saya membaca testimoni atau komentar dari konsumen tentang barang tersebut ()
19. Saya menyukai sejarah ()
20. Saya suka membaca kisah orang lain ()
21. Saya menyukai rutinitas ()
22. Saya tidak mudah bosan dengan sesuatu ()
23. Saya memiliki jadwal belajar rutin setiap hari ()
24. Saya berangkat ke sekolah di waktu yang sama setiap harinya ()
25. Dalam menyelesaikan pekerjaan, saya memperhatikan setiap proses yang dilalui ()
26. Saya memperhatikan setiap hambatan dalam menyelesaikan tugas tertentu ()
27. Saya tidak mudah bosan terhadap sesuatu ()

28. Saya biasanya mengaitkan satu peristiwa dengan peristiwa ()
lainnya
29. Saya biasanya menebak isi cerita dari sinopsis novel, cerpen atau ()
film
30. Saya biasanya menebak sesuatu sebelum orang lain selesai ()
bercerita
31. Dalam sebuah diskusi, saya biasanya memberikan ide yang tidak ()
masuk akal
32. Saya biasanya mengerjakan sesuatu tanpa rencana ()
33. Saya tidak merasa kesulitan ketika melakukan pekerjaan tanpa ()
perencanaan
34. Saya biasanya bertanya tanpa harus menulisnya terlebih dahulu ()
35. Saya biasanya bersedia diajak pergi mendadak oleh teman ()
36. Saya cenderung spontan saat berbicara dengan orang lain ()
37. Saya suka membayangkan sesuatu ketika guru menjelaskan ()
pelajaran
38. Saya suka membayangkan dampak dari peristiwa tertentu ()
39. Pengalaman orang tidak penting untuk hidup saya ()
40. Saya suka membicarakan masa yang akan datang ()
41. Saya tidak mengingat banyak nama teman kecil saya ()
42. Saya tidak suka orang yang berbicara masa lalu ()
43. Saya tidak suka mendengarkan kisah hidup orang lain ()
44. Saya tidak tertarik dengan hal yang berhubungan dengan sejarah ()
45. Saya biasanya pergi sekolah di waktu yang berbeda-beda setiap ()

harinya

46. Saya suka melewati jalan yang lain dari yang biasanya saya ()
lewati
47. Saya suka mengganti walpaper hp secara berkala ()
48. Saya menyukai guru yang mengajar dengan cara yang berbeda ()
setiap harinya
49. Saya tidak memiliki waktu yang pasti untuk belajar ()
50. Saya mudah bosan terhadap sesuatu ()
51. Biasanya saya mengetahui maksud dari sesuatu ketika sudah ()
menjalani prosesnya
52. Saya biasa menemukan cara mengerjakan sesuatu tanpa ()
membaca instruksinya terlebih dahulu
53. Dalam mengerjakan sesuatu, saya berusaha mengerjakannya ()
berbeda dari yang lain
54. Dalam menyelesaikan pekerjaan tertentu, saya suka mencari cara ()
lain dari yang biasanya

Lampiran 14 Lembar Hasil Inventori Gaya Belajar Peserta Didik 1

Inventori Gaya Belajar

Nama : Anisa Aulia Prasadjo

Kelas : VII H

No. Absen : 05

Petunjuk pengisian!

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan saksama.
2. Berilah tanda (√) pada colom yang sudah disediakan.
3. Isilah dengan jujur, sesuai dengan hati.
4. Selamat mengerjakan.

1. Saya membuat ringkasan/coretan saat guru menjelaskan pelajaran ()
2. Jika bepergian, saya melihat peta daripada bertanya kepada orang lain ()
3. Saya lebih suka dibacakan daripada membaca ()
4. Jika bepergian, saya bertanya kepada orang daripada membaca ()
5. Saya mencatat instruksi yang diberikan kepada saya (√)
6. Saya mudah mengingat objek yang memiliki warna mencolok ()
7. Saya mudah mengingat jalan yang baru saya lewati (√)
8. Seluruh kegiatan saya terencana dengan baik ()
9. Saat pekerjaan banyak, saya membuat daftar pekerjaan yang harus diselesaikan terlebih dahulu ()
10. Saya mengerjakan tugas jauh dari hari sebelum dikumpulkan (√)
11. Saya tidak bisa maju ke depan kelas tanpa ada persiapan terlebih dahulu (√)
12. Saya menulis pertanyaan terlebih dahulu sebelum bertanya di kelas ()
13. Jika ingin berwisata ke beberapa tempat, saya membuat daftar wisata yang akan dikunjungi sebelum berangkat (√)

14. Saya menolak jika diajak pergi oleh teman secara tiba-tiba (✓)
15. Saya merasa kesulitan jika mengerjakan sesuatu tanpa perencanaan (✓)
16. Saya menyukai seni rupa ()
17. Saya menyukai seni musik (✓)
18. Sebelum membeli suatu barang, saya membaca testimoni atau komentar dari konsumen tentang barang tersebut (✓)
19. Saya menyukai sejarah ()
20. Saya suka membaca kisah orang lain ()
21. Saya menyukai rutinitas (✓)
22. Saya tidak mudah bosan dengan sesuatu (✓)
23. Saya memiliki jadwal belajar rutin setiap hari ()
24. Saya berangkat ke sekolah di waktu yang sama setiap harinya ()
25. Dalam menyelesaikan pekerjaan, saya memperhatikan setiap proses yang dilalui ()
26. Saya memperhatikan setiap hambatan dalam menyelesaikan tugas tertentu (✓)
27. Saya tidak mudah bosan terhadap sesuatu (✓)
28. Saya biasanya mengaitkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya ()
29. Saya biasanya menebak isi cerita dari sinopsis novel, cerpen atau film ()
30. Saya biasanya menebak sesuatu sebelum orang lain selesai bercerita ()
31. Dalam sebuah diskusi, saya biasanya memberikan ide yang tidak masuk akal ()
32. Saya biasanya mengerjakan sesuatu tanpa rencana ()
33. Saya tidak merasa kesulitan ketika melakukan pekerjaan tanpa perencanaan ()
34. Saya biasanya bertanya tanpa harus menulisnya terlebih dahulu (✓)
35. Saya biasanya bersedia diajak pergi mendadak oleh teman ()
36. Saya cenderung spontan saat berbicara dengan orang lain ()

A = 13

B = 10

37. Saya suka membayangkan sesuatu ketika guru menjelaskan pelajaran ()
38. Saya suka membayangkan dampak dari peristiwa tertentu (✓)
39. Pengalaman orang tidak penting untuk hidup saya ()
40. Saya suka membicarakan masa yang akan datang (✓)
41. Saya tidak mengingat banyak nama teman kecil saya ()
42. Saya tidak suka orang yang berbicara masa lalu ()
43. Saya tidak suka mendengarkan kisah hidup orang lain (✓)
44. Saya tidak tertarik dengan hal yang berhubungan dengan sejarah (✓)
45. Saya biasanya pergi sekolah di waktu yang berbeda-beda setiap harinya (✓)
46. Saya suka melewati jalan yang lain dari yang biasanya saya lewati ()
47. Saya suka mengganti walpaper hp secara berkala ()
48. Saya menyukai guru yang mengajar dengan cara yang berbeda setiap harinya (✓)
49. Saya tidak memiliki waktu yang pasti untuk belajar ()
50. Saya mudah bosan terhadap sesuatu ()
51. Biasanya saya mengetahui maksud dari sesuatu ketika sudah menjalani prosesnya (✓)
52. Saya biasa menemukan cara mengerjakan sesuatu tanpa membaca instruksinya terlebih dahulu ()
53. Dalam mengerjakan sesuatu, saya berusaha mengerjakannya berbeda dari yang lain (✓)
54. Dalam menyelesaikan pekerjaan tertentu, saya suka mencari cara lain dari yang biasanya (✓)

Lampiran 15 Lembar Hasil Inventori Gaya Belajar Peserta Didik 2

Inventori Gaya Belajar

Nama : Jessica Meisya Putri

B

Kelas : VII H

No. Absen : 15

Petunjuk pengisian!

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan saksama.
2. Berilah tanda (√) pada colom yang sudah disediakan.
3. Isilah dengan jujur, sesuai dengan hati.
4. Selamat mengerjakan.

1. Saya membuat ringkasan/coretan saat guru menjelaskan pelajaran (√)
2. Jika bepergian, saya melihat peta daripada bertanya kepada orang lain ()
3. Saya lebih suka dibacakan daripada membaca ()
4. Jika bepergian, saya bertanya kepada orang daripada membaca (√)
5. Saya mencatat instruksi yang diberikan kepada saya (√)
6. Saya mudah mengingat objek yang memiliki warna mencolok (√)
7. Saya mudah mengingat jalan yang baru saya lewati ()
8. Seluruh kegiatan saya terencana dengan baik ()
9. Saat pekerjaan banyak, saya membuat daftar pekerjaan yang harus diselesaikan terlebih dahulu (√)
10. Saya mengerjakan tugas jauh dari hari sebelum dikumpulkan (√)
11. Saya tidak bisa maju ke depan kelas tanpa ada persiapan terlebih dahulu (√)
12. Saya menulis pertanyaan terlebih dahulu sebelum bertanya di kelas ()
13. Jika ingin berwisata ke beberapa tempat, saya membuat daftar wisata yang akan dikunjungi sebelum berangkat ()

14. Saya menolak jika diajak pergi oleh teman secara tiba-tiba (✓)
15. Saya merasa kesulitan jika mengerjakan sesuatu tanpa perencanaan ()
16. Saya menyukai seni rupa (✓)
17. Saya menyukai seni musik (✓)
18. Sebelum membeli suatu barang, saya membaca testimoni atau komentar dari konsumen tentang barang tersebut (✓)
19. Saya menyukai sejarah ()
20. Saya suka membaca kisah orang lain ()
21. Saya menyukai rutinitas (✓)
22. Saya tidak mudah bosan dengan sesuatu (✓)
23. Saya memiliki jadwal belajar rutin setiap hari ()
24. Saya berangkat ke sekolah di waktu yang sama setiap harinya ()
25. Dalam menyelesaikan pekerjaan, saya memperhatikan setiap proses yang dilalui (✓)
26. Saya memperhatikan setiap hambatan dalam menyelesaikan tugas tertentu (✓)
27. Saya tidak mudah bosan terhadap sesuatu ()
28. Saya biasanya mengaitkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya (✓)
29. Saya biasanya menebak isi cerita dari sinopsis novel, cerpen atau film (✓)
30. Saya biasanya menebak sesuatu sebelum orang lain selesai bercerita (✓)
31. Dalam sebuah diskusi, saya biasanya memberikan ide yang tidak masuk akal (✓)
32. Saya biasanya mengerjakan sesuatu tanpa rencana (✓)
33. Saya tidak merasa kesulitan ketika melakukan pekerjaan tanpa perencanaan ()
34. Saya biasanya bertanya tanpa harus menulisnya terlebih dahulu (✓)
35. Saya biasanya bersedia diajak pergi mendadak oleh teman ()
36. Saya cenderung spontan saat berbicara dengan orang lain (✓)

A = 14
B = 19

37. Saya suka membayangkan sesuatu ketika guru menjelaskan pelajaran (✓)
 38. Saya suka membayangkan dampak dari peristiwa tertentu (✓)
 39. Pengalaman orang tidak penting untuk hidup saya ()
 40. Saya suka membicarakan masa yang akan datang (✓)
 41. Saya tidak mengingat banyak nama teman kecil saya ()
 42. Saya tidak suka orang yang berbicara masa lalu (✓)
 43. Saya tidak suka mendengarkan kisah hidup orang lain ()
 44. Saya tidak tertarik dengan hal yang berhubungan dengan sejarah (✓)
 45. Saya biasanya pergi sekolah di waktu yang berbeda-beda setiap harinya (✓)
 46. Saya suka melewati jalan yang lain dari yang biasanya saya lewati ()
 47. Saya suka mengganti walpaper hp secara berkala (✓)
 48. Saya menyukai guru yang mengajar dengan cara yang berbeda setiap harinya (✓)
 49. Saya tidak memiliki waktu yang pasti untuk belajar (✓)
 50. Saya mudah bosan terhadap sesuatu (✓)
 51. Biasanya saya mengetahui maksud dari sesuatu ketika sudah menjalani prosesnya (✓)
 52. Saya biasa menemukan cara mengerjakan sesuatu tanpa membaca instruksinya terlebih dahulu (✓)
 53. Dalam mengerjakan sesuatu, saya berusaha mengerjakannya berbeda dari yang lain ()
 54. Dalam menyelesaikan pekerjaan tertentu, saya suka mencari cara lain dari yang biasanya ()
-

Lampiran 16 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Menceritakan Kembali Cerita Fantasi dengan Model Quantum Teaching Tipe TANDUR

LEMBAR OBSERVASI

**KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN MENCERITAKAN KEMBALI ISI TEKS CERITA NARASI (FANTASI)
DENGAN MODEL *QUANTUM TEACHING* TIPE TANDUR**

No.	Unsur Model	Kegiatan Guru	Keterlaksanaan		Kegiatan Peserta Didik	Keterlaksanaan	
			Ya	Tidak		Ya	Tidak
1.	tumbuhkan	1. Pendidik memberikan apersepsi kompetensi yang akan dilaksanakan	√		1. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari pendidik	√	
		2. Pendidik mengkomunikasikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan	√		2. Peserta didik menanggapi / mendiskusikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan	√	
		3. Pendidik membagi kelompok belajar secara heterogen	√		3. Merencanakan tugas kelompok	√	
2.	Alami	1. Pendidik menjelaskan aturan diskusi	√		1. Peserta didik mendengarkan aturan diskusi yang dijelaskan oleh pendidik	√	
		2. Pendidik mendorong peserta didik berpartisipasi	√		2. Peserta didik mendengarkan arahan yang diberikan oleh	√	

		dalam kegiatan diskusi			pendidik		
		3. Pendidik menjadi fasilitator, mengarahkan dan memberi bimbingan belajar	√		3. Peserta didik mengeksplorasi teks cerita narasi (fantasi) yang dibagikan oleh guru	√	
3.	Namai	1. Pendidik mengarahkan, memberi dorongan peserta didik dalam menganalisis teks cerita fantasi	√		1. Peserta didik menganalisis teks cerita fantasi	√	
		2. Pendidik mengarahkan, memberi dorongan, menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam menceritakan kembali isi cerita baik secara lisan dan tulis	√		2. Peserta didik menceritakan kembali isi teks cerita fantasi secara tulis dan lisan	√	
4.	Demonstrasikan	1. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk mengomunikasikan hasil diskusi	√		1. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi dan saling bertanya jawab	√	
		2. Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanggapi presentasi yang dilakukan	√		2. Peserta didik bertanya jawab serta menanggapi hasil diskusi	√	
		3. Pendidik membantuk peserta didik memperjelas jawaban	√		3. Peserta didik menjawab pertanyaan yang telah diajukan	√	

5.	Ulangi	1. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk merevisi hasil menceritakan kembali isi teks cerita narasi.	√		1. Peserta didik merevisi hasil menceritakan kembali isi teks narasi (fantasi) berdasarkan masukan peserta didik lain dan pendidik	√	
6.	Rayakan	1. Pendidik memberikan apresiasi kepada peserta didik terhadap hasil yang telah diperoleh	√		1. Peserta didik merespon dan merayakan bersama pendidik tas hasil yang diperoleh	√	
7.	Sistem Sosial	Pendidik mendorong peserta didik untuk berani mengungkapkan pendapat untuk memahami pembelajaran.	√		Peserta didik mengungkapkan pendapat dengan dorongan dari pendidik	√	
8.	Prinsip Reaksi	Pendidik menjadi fasilitator membantu peserta didik untuk memahami pembelajaran dengan menciptakan rasa nyaman	√		Peserta didik merespon dengan mengikuti arahan dari pendidik	√	
9.	Sistem Pendukung	Pendidik memfasilitasi peserta didik dengan alat dan media pendukung dalam pembelajaran.	√		Peserta didik menggunakan sumber belajar yang relevan seperti buku-buku	√	
10.	Dampak Intruksional	Pendidik membantu peserta didik mengefektifkan pembelajaran dan memotivasi	√		Peserta didik aktif dalam pembelajaran	√	

		peserta didik					
11.	Dampak Pengiring	1. Pendidik mendorong peserta didik untuk kekompakan dalam kelompok	√		1. Peserta didik mampu meningkatkan kekompakan dalam kelompok	√	
		2. Pendidik mengembangkan sikap peserta didik dalam mengungkapkan pendapat di muka umum	√		2. Peserta didik dapat mengemukakan pendapat di muka umum	√	
		3. Pendidik mengembangkan peserta didik dalam menghargai pendapat orang lain	√		3. Peserta didik dapat menghargai pendapat orang lain, serta menjalin hubungan antarindividu.	√	

Lampiran 17 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Menceritakan Kembali Cerita Fantasi dengan Kreatif Produktif

LEMBAR OBSERVASI

KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN MENCERITAKAN KEMBALI ISI TEKS CERITA FANTASI

DENGAN MODEL KREATIF-PRODUKTIF

No.	Unsur Model	Kegiatan Guru	Keterlaksanaan		Kegiatan Peserta Didik	Keterlaksanaan	
			Ya	Tidak		Ya	Tidak
1.	Orientasi	1. Pendidik mengomunikasikan tujuan	√		1. Mendengarkan penjelasan dari pendidik	√	
		2. Pendidik mengomunikasikan langkah pembelajaran, hasil yang diharapkan dan penilaian	√		2. Menanggapi/mendiskusikan langkah pembelajaran, hasil yang diharapkan dan penilaian	√	
		3. Pendidik membagi kelompok secara heterogen	√		3. Merencanakan tugas-tugas kelompok	√	
2.	Eksplorasi	1. Pendidik mendorong peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan diskusi	√		1. Peserta didik mendengarkan arahan dari pendidik	√	
		2. Pendidik memberikan fasilitator mengarahkan dan memberi bimbingan belajar	√		2. Peserta didik membaca dan mengeksplorasi teks cerita fantasi	√	

3.	Interpretasi	1. Pendidik mengarahkan, memberi dorongan peserta didik dalam menganalisis teks cerita fantasi	√		1. Peserta didik menganalisis teks cerita fantasi	√	
4.	Re-kreasi	1. Pendidik mengarahkan, memberi dorongan peserta didik menceritakan kembali isi cerita fantasi	√		1. Peserta didik menceritakan kembali isi cerita fantasi secara tulis dan lisan	√	
		2. Pendidik mengarahkan, memberi dorongan peserta didik mempresentasikan hasil menceritakan kembali isi cerita fantasi	√		2. Peserta didik mempresentasi hasil menceritakan kembali isi cerita fantasi secara tulis dan lisan	√	
5.	Evaluasi	1. Pendidik mengoreksi tulisan peserta didik	√		1. Peserta didik mendengarkan masukan dari pendidik	√	
		2. Pendidik melakukan refleksi bersama peserta didik	√		2. Peserta didik melakukan refleksi bersama pendidik	√	
6.	Sistem Sosial	Pendidik membantu peserta didik untuk bersikap demokratis, dialog kooperatif dan tanggungjawab dalam memecahkan masalah	√		Peserta didik bersikap demokratis, dan tanggungjawab dalam memecahkan masalah	√	
7.	Prinsip Reaksi	Pendidik mengarahkan peserta didik untuk memunculkan berbagai sudut pandang terhadap suatu masalah	√		Peserta didik saling bekerjasama dalam mencari dan mencermati informasi dalam menyelesaikan sebuah masalah	√	

8.	Sistem Pendukung	Pendidik memfasilitasi alat dan media pendukung dalam pembelajaran	√		Peserta didik menggunakan sumber belajar yang relevan seperti buku-buku	√	
9.	Dampak Intruksional	1. Pendidik menjadi fasilitator dalam membimbing peserta didik	√		1. Peserta didik menerapkan konsep/memecahkan masalah	√	
		2. Pendidik mengarahkan peserta didik agar mampu mengkreasikan sesuatu berdasarkan pengalamannya	√		2. Peserta didik mampu mengkreasikan sesuatu berdasarkan pengalamannya	√	
10.	Dampak Pengiring	1. Pendidik mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif	√		1. Peserta didik mampu berpikir kritis, kreatif	√	
		2. Pendidik mengembangkan sikap peserta didik dalam bekerjasama	√		2. Peserta didik mampu bertanggungjawab serta bekerjasama dalam kelompok	√	

Lampiran 18 Uji Normalitas Tes Awal dan Tes Akhir Kelas Eksperimen 1

Uji Normalitas Tes Awal dan Tes Akhir Kelas Eksperimen 1

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Tes Awal	.130	30	.200*	.961	30	.321
Peserta Didik	Tes Akhir	.140	30	.136	.941	30	.099

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 19 Uji Normalitas Tes Awal dan Tes Akhir Kelas Eksperimen 2

Uji Normalitas Tes Awal dan Tes Akhir Kelas Eksperimen 2

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Tes Awal	.154	32	.052	.948	32	.127
Peserta Didik	Tes Akhir	.097	32	.200*	.967	32	.421

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 20 Uji Homogenitas Kelas Eksperimen 1

Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen 1**Test of Homogeneity of Variances**

Tes Awal

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.020	1	28	.889

Lampiran 21 Uji Homogenitas Kelas Eksperimen 2

Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen 2**Test of Homogeneity of Variances**

Tes Awal

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.056	1	30	.814

Lampiran 22 Uji Ketuntasan Peserta Didik Gaya Belajar Penginderaan Kelas
Eksperimen 1

Hasil Uji Ketuntasan Peserta Didik Gaya Belajar Penginderaan Kelas

Eksperimen 1

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Penginderaan	19	83.53	5.738	1.316

One-Sample Test

	Test Value = 75					
	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Penginderaan	6.477	18	.000	8.526	5.76	11.29

Lampiran 23 Uji Ketuntasan Peserta Didik Gaya Belajar Intuisi Kelas
Eksperimen 1

Hasil Ketuntasan Peserta Didik Gaya Belajar Intuisi Kelas Eksperimen 1

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Intuisi	11	78.09	3.534	1.066

One-Sample Test

	Test Value = 75					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Intuisi	2.901	10	.016	3.091	.72	5.47

Lampiran 24 Uji Ketuntasan Peserta Didik Gaya Belajar Penginderaan Kelas
Eksperimen 2

Hasil Uji Ketuntasan Peserta Didik Gaya Belajar Penginderaan Kelas

Eksperimen 2

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Penginderaan	18	81.94	4.929	1.162

One-Sample Test

	Test Value = 75					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Penginderaan	5.978	17	.000	6.944	4.49	9.40

Lampiran 25 Uji Ketuntasan Peserta Didik Gaya Belajar Intuisi Kelas
Eksperimen 2

Hasil Uji Ketuntasan Peserta Didik Gaya Belajar Intuisi Kelas Eksperimen 2

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Intuisi	14	86.50	7.003	1.872

One-Sample Test

	Test Value = 75					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Intuisi	6.145	13	.000	11.500	7.46	15.54

Lampiran 26 Hasil Uji *Independent T-Test* Kelas Eksperimen 1**Hasil Uji *Independent T-Test* Kelas Eksperimen 1****Group Statistics**

	Gaya Belajar	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Penginderaan	19	83.53	5.738	1.316
	Intuisi	11	78.09	3.534	1.066

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Nilai	Equal variances assumed	2.057	.163	2.834	28	.008	5.435	1.918	1.506	9.364
	Equal variances not assumed			3.209	27.819	.003	5.435	1.694	1.965	8.906

Lampiran 27 Hasil Uji *Independent T-Test* Kelas Eksperimen 2**Hasil Uji *Independent T-Test* Kelas Eksperimen 2****Group Statistics**

	Gaya Belajar	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Penginderaan	18	81.94	4.929	1.162
	Intuisi	14	86.50	7.003	1.872

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- taile d)	Mean Differe nce	Std. Error Differen ce	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	2.803	.104	-2.160	30	.039	-4.556	2.109	-8.862	-.249
	Equal variances not assumed			-2.068	22.404	.050	-4.556	2.203	-9.119	.008

Lampiran 28 Hasil Uji Anova

Hasil Uji Anova**Descriptive Statistics**

Dependent Variable: Hasil Menceritakan Kembali Cerita Fantasi

Model Pembelajaran	Gaya Belajar	Mean	Std. Deviation	N
Quantum Teaching Tipe TANDUR	Penginderaan	83.53	5.738	19
	Intuisi	78.09	3.534	11
	Total	81.53	5.643	30
Kreatif Produktif	Penginderaan	81.94	4.929	18
	Intuisi	86.50	7.003	14
	Total	83.94	6.258	32
Total	Penginderaan	82.76	5.346	37
	Intuisi	82.80	7.065	25
	Total	82.77	6.042	62

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Hasil Menceritakan Kembali Cerita Fantasi

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	458.748 ^a	3	152.916	5.016	.004
Intercept	402701.367	1	402701.367	13210.116	.000
Model	172.298	1	172.298	5.652	.021
Gaya	2.862	1	2.862	.094	.760
Model * Gaya	368.984	1	368.984	12.104	.001
Error	1768.090	58	30.484		
Total	427024.000	62			
Corrected Total	2226.839	61			

a. R Squared = .206 (Adjusted R Squared = .165)

Lampiran 29 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PASCASARJANA

Gedung A, Kampus Pascasarjana, Jl. Kelud Utara III, Semarang 50237
Telepon +6224-8440516, 8449017, Faksimile +6224-8449969
Laman: <http://pps.unnes.ac.id>, surel: pps@mail.unnes.ac.id

Nomor : 3882/UN37.2/LT/2019
Hal : Izin Penelitian

02 April 2019

Yth.

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Elly Astika Istiqomah
NIM : #0202516015
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia, S2
Semester : Genap
Tahun akademik : 2018/2019
Judul : Keefektifan Pembelajaran Menceritakan Kembali Cerita Fantasi dengan Model Quantum Teaching Tipe TANDUR dan Model Kreatif-Produktif Berdasarkan Gaya Belajar pada Peserta Didik Kelas VII

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian tesis di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 15 April s.d. 25 Mei 2019.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

Tembusan:
Direktur Pascasarjana;
Universitas Negeri Semarang



Nomor Agenda Surat: 735 450 894 g

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2019-04-04 8:22:09)

Lampiran 30 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian di SMP 3 Kudus



PEMERINTAH KABUPATEN KUDUS
DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
SMP 3 KUDUS

Jl. Jend. Sudirman 76 Kudus Telp / Fax : (0291) 438156 Kode Pos : 59312
Email : smp3kudus@gmail.com Website : www.smp3kudus.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 423/114/14.06.05/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NAMA : RETNO RUBIYATININGSIH, S.Pd
NIP : 19600831 198403 2 003
Pangkat / Gol : Pembina/IVa
Jabatan : Kepala Sekolah

dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa tersebut benar – benar melaksanakan penelitian di SMP :
Kudus dari tanggal 15 April s.d 20 April 2019

Nama : ELLY ASTIKA ISTIQOMAH
NIM : 0202516015
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia, S2
Semester : Genap
Tahun Akademik : 2018 / 2019
Topik / judul : Keefektifan Pembelajaran Menceritakan Kembali Cerita Fantasi dengan Model Quantum Teaching Tipe Tandur dan Model Kreatif-Produktif, berdasarkan Gaya Belajar pada Peserta Didik Kelas VII.
Tempat : SMP 3 Kudus

Kudus, 20 April 2019

Kepala Sekolah



RETNO RUBIYATININGSIH, S.Pd
NIP. 19600831 198403 2 003

Lampiran 31 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian di SMP 4 Kudus



PEMERINTAH KABUPATEN KUDUS
DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
SMP 4 KUDUS

Jalan Dewi Sartika No.14 Singocandi ☎ (0291) 435470

Email : smp4kudus@yahoo.com Kudus ✉ 59314

SURAT KETERANGAN

Nomor : 071 / 230 / 09.06.06 / 2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **FAKHRUDIN, S.Pd**
NIP : 19600705 198303 1 017
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama : **ELLY ASTIKA ISTIQOMAH**
N I M : 0202516015
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia,S2
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Semarang (UNNES)
Fakultas : Pascasarjana

Telah mengadakan Penelitian di SMP 4 Kudus untuk menyusun Tesis/tugas akhir dengan Judul :
" Keefektifan Pembelajaran Menceritakan Kembali Cerita Fantasi dengan Model Quantum Teaching
Tipe TANDUR dan Model Kreatif-Produktif Berdasarkan Gaya Belajar pada Peserta Didik Kelas
VII " pada tanggal 15 April s/d 25 Mei 2019 .

Demikian, surat keterangan ini dibuat semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kudus, 09 Mei 2019
KUDUS
SMP 4 KUDUS
FAKHRUDIN, S.Pd
Pembina
NIP. 19600705 198303 1 017