KEEFEKTIFAN MEDIA GAMBAR BERSERI DAN KOMIK STRIP DENGAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA FANTASI KELAS VII SMP

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

oleh

Slamet Rahayu

2101415078

JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

TAHUN 2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Slamet Rahayu dengan judul "Keefektifan Media Gambar Berseri dan Komik Strip dengan Model *Project Based Learning* Terhadap Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Kelas VII SMP" telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, Juli 2019

Pembimbing,

Dr. Mukh. Doyin, M.Si.
NIP 196506121994121001

ii

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul "Keefektifan Media Gambar Berseri dan Komik Strip dengan Model *Project Based Learning* Terhadap Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Kelas VII SMP" karya:

nama : Slamet Rahayu

NIM : 2101415078

program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang pada hari Senin, 27 Mei 2019.

Semarang, Juli 2019

Panitia Ujian

Ketua,

Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum.
NIP 196107041988031003

Sekretaris,

Septina Sulistyaningrum, S.Pd., M.Pd.
NIP 198109232008122004

Penguji I,

U'um Qomariyah, S.Pd., M.Hum.
NIP 198202122006042002

Penguji II,

Sumartini, S.S., M.A.
NIP 197307111998022001

Penguji III

Dr. Mukh. Doyin, M.Si.
NIP 196506121994121001

PERNYATAAN

Dengan ini, saya

nama : Slamet Rahayu

NIM : 2101415078

program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

menyatakan bahwa skripsi berjudul "Keefektifan Media Gambar Berseri dan Komik Strip dengan Model *Project Based Learning* Terhadap Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Kelas VII SMP" ini benar-benar karya saya sendiri bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan dengan caracara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang atau pihak lain yang terdapat dalam skripsi ini telah dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini, saya secara pribadi siap menanggung risiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, Juli 2019

METERAI TEMPEL

6000

Slamet Rahayu

NIM 2101415078

iv

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Jika orang lain bisa, mengapa harus saya? (Slamet Rahayu)

PERSEMBAHAN

1. Orang tuaku, Bapak Supar dan Ibu Sudarni yang senantiasa memberikan kasih sayang, dukungan, dan doa restu di setiap langkahku;
2. Adikku, Ulia Indriyani yang senantiasa menyayangiku;
3. Almamater Universitas Negeri Semarang

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul Keefektifan Media Gambar Berseri dan Komik Strip dengan Model *Project Based Learning* Terhadap Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Kelas VII SMP ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan serta peran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1) Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., sebagai rektor yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang;
2) Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum., sebagai dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian untuk menyelesaikan studi;
3) Dr. Rahayu Pristiwati, S.Pd., M.Pd., sebagai ketua jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia tahun 2019 yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini;
4) Dr. Haryadi, M.Pd., sebagai dosen dan ketua jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia tahun 2016-2019 yang telah memberikan semangat dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini;
5) Dr. Mukh. Doyin, M.Si., sebagai dosen pembimbing yang telah sabar, tulus, dan ikhlas memberikan bimbingan serta arahan dalam penyusunan skripsi ini;
6) Dosen jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman kepada penulis;
7) Kepala SMP Negeri 10 Salatiga yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut;
8) Sri Lestari, S.Pd.,M.M., sebagai guru mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SMP Negeri 10 Salatiga yang telah memberikan bantuan, arahan, dan motivasi selama pelaksanaan penelitian;
9) siswa kelas VII-B, VII-C, VII-E, VII-F, dan VII-G yang telah bersedia menjadi responden penelitian;

10) teman-teman rombel 3 PBSI 2015, yang telah melengkapi kebahagiaan dan mewarnai hidup selama di bangku perkuliahan;
11) Billy Jinawi yang senantiasa menbersamai saat susah maupun senang, memberikan semangat, dan memberikan motivasi;
12) Azizah Mukaromah, Ayu Putri Febriyanti yang senantiasa memberikan semangat dan motivasi untuk mengerjakan revisian serta melakukan bimbingan;
13) Sri Sutejo yang telah menemani dan membantu mendokumentasi selama penelitian, serta
14) semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan, semangat, motivasi, dan doa dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca maupun peneliti selanjutnya demi meraih kemajuan pendidikan di masa yang akan datang.

Semarang, Juli 2019
Penulis,

Slamet Rahayu
NIM 2101415078

ABSTRAK

Rahayu, Slamet. (2019). *Keefektifan Media Gambar Berseri dan Komik Strip dengan Model Project Based Learning Terhadap Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Kelas VII SMP*. Skripsi, Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I:Dr. Mukh. Doyin, M.Si.

Kata kunci: media gambar berseri, media komik strip, model *project based learning*, pembelajaran menulis, teks cerita fantasi.

Media sebagai salah satu komponen pengajaran memiliki peranan penting untuk menarik minat serta perhatian siswa di dalam pembelajaran, sehingga tujuan daripada belajar dapat tercapai dengan baik. Tak terkecuali media visual seperti media gambar berseri dan media komik strip. Tujuan pokok penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan keefektifan media gambar berseri, mendeskripsikan keefektifan media komik strip, dan mendeskripsikan media yang lebih efektif terhadap pembelajaran menulis teks cerita fantasi dengan model *project based learning*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *true experimental design* yaitu *pretestt-posttest control group design* (Sugiyono, 2011:76). Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tiga kelas yang dipilih secara random dan masing-masing kelas diberikan *pretest* dan *posttest*. Instrumen dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah instrumen berbentuk tes yaitu tes perbuatan dan nontes yaitu observasi tidak terstruktur dan dokumentasi. Uji instrumen dilakukan dengan uji ahli dan juga uji menggunakan bantuan program SPSS versi 16.0.

Hasil analisis deskriptif pada kelas eksperimen satu diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 35,17 dan *posttest* sebesar 72,38. Analisis uji-t *pretest* dan *posttest* kemampuan menulis teks cerita fantasi pada kelas eksperimen satu diperoleh t_{hitung} = 14,760 > t_{tabel} = 2,069, df = 23, dan nilai *sig (2-tailed)* sebesar 0,000. Berdasarkan uji-t tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi pada kelas eksperimen satu. Hasil analisis deskriptif pada kelas eksperimen dua diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 60,88 dan *posttest* sebesar 79. Analisis uji-t *pretest* dan *posttest* kemampuan menulis teks cerita fantasi pada kelas eksperimen dua diperoleh t_{hitung} = 5,123 > t_{tabel} = 2,069, df = 23, dan nilai *sig (2-tailed)* sebesar 0,000. Berdasarkan uji-t tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi pada kelas eksperimen dua.

Kedua media tersebut efektif untuk digunakan dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi di SMP Negeri 10 Salatiga. Oleh karena itu, dilakukan perhitungan dengan menggunakan gain skor untuk mengetahui media yang lebih efektif. Hasil penghitungan gain skor pada kelas eksperimen satu sebesar 32,17 dan kelas eksperimen dua sebesar 18,12. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar berseri lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis teks cerita fantasi menggunakan media komik strip.

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.....i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....ii
PENGESAHAN.....iii
PERNYATAAN.....iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....v
PRAKATA.....vi
ABSTRAK.....viii
DAFTAR ISI.....ix
DAFTAR TABEL.....xi
DAFTAR BAGAN.....xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....xiv
BAB I PENDAHULUAN.....1
1.1 Latar Belakang.....1
1.2 Rumusan Masalah.....6
1.3 Tujuan Penelitian.....7
1.4 Manfaat Penelitian.....7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....9
2.1 Kajian Pustaka.....9
2.2 Landasan Teoretis.....25
2.2.1 Media Gambar Berseri.....25
2.2.2 Media Komik Strip.....30
2.2.2.1 Pengertian Media Komik.....30
2.2.2.2 Pengertian Media Komik Strip.....33
2.2.3 Model *Project Based Learning*.....35
2.2.4 Hakikat Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi.....42
2.2.4.1 Teks Cerita Fantasi.....42
2.2.4.2 Menulis Teks Cerita Fantasi.....52
2.2.4.3 Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi.....60
2.3 Kerangka Berpikir.....65
2.4 Hipotesis Penelitian.....67
BAB III METODE PENELITIAN.....68
3.1 Desain Penelitian.....68
3.2 Variabel Penelitian.....70
3.3 Populasi dan Sampel.....72
3.3.1 Populasi.....72
3.3.2 Sampel.....72
3.4 Instrumen Penelitian.....73
3.5 Uji Instrumen.....80
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....84
3.7 Teknik Analisis Data.....85
3.8 Pengujian Hipotesis.....86
3.9 Prosedur Penelitian.....88

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 91
4.1 Hasil Penelitian 91
4.1.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian 91
4.1.2 Uji Prasyarat Analisis 103
4.1.3 Analisis Data.....105
4.2 Uji Hipotesis 113
4.3 Pembahasan.....120
4.3.1 Keefektifan Penggunaan Media Gambar Berseri Dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi Pada Kelas Eksperimen Satu 121
4.3.2 Keefektifan Penggunaan Media Komik Strip Dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi Pada Kelas Eksperimen Satu 123
4.3.3 Perbedaan Keefektifan Penggunaan Media Gambar Berseri dan Media Komik Strip Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi 124
4.4 Keterbatasan Penelitian.....126
BAB V PENUTUP.....127
5.1 Simpulan 127
5.2 Saran.....128
DAFTAR PUSTAKA 128
LAMPIRAN.....134

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 3.1 Rubrik Penskoran Tingkat Kemampuan Siswa Dalam Menulis Teks Cerita Fantasi 74

Tabel 3.2 Kategori Penilaian Menulis Teks Cerita Fantasi 78

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas 81

Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas 83

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Kelas Kontrol 92

Tabel 4.2 Kecenderungan Nilai *Pretest* Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi Pada Kelas Kontrol 93

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Kelas Kontrol 94

Tabel 4.4 Kecenderungan Nilai *Posttest* Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi Pada Kelas Kontrol 94

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen Satu..... 95

Tabel 4.6 Kecenderungan Nilai *Pretestt* Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi Pada Kelas Eksperimen Satu 96

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen Satu 97

Tabel 4.8 Kecenderungan Nilai *Posttest* Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi Pada Kelas Eksperimen Satu 97

Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen Dua 98

Tabel 4.10 Kecenderungan Nilai *Pretestt* Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi Pada Kelas Eksperimen Dua 99

Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen Dua..... 100

Tabel 4.12 Kecenderungan Nilai *Posttest* Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi Pada Kelas Eksperimen Dua 100

Tabel 4.13 Perbandingan Data Statistik Kelas Kontrol, Kelas Eksperimen Satu, Dan Kelas Eksperimen Dua 101

Tabel 4.14 Rangkuman Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* Dan *Posttest* Kelas Kontrol, Kelas Eksperimen Satu, Dan Kelas Eksperimen Dua 103

Tabel 4.15 Rangkuman Data Hasil Uji Homogenitas 105

Tabel 4.16 Hasil Uji-t Kelas Kontrol 107

Tabel 4.17 Hasil Uji-t Kelas Eksperimen Satu..... 108

Tabel 4.18 Hasil Uji-t Kelas Eksperimen Dua 110

Tabel 4.19 Hasil Uji-t Kelas Eksperimen Satu Dan Kelas Kontrol 112

Tabel 4.20 Hasil Uji-t Kelas Eksperimen Dua Dan Kelas Kontrol..... 113

Tabel 4.21 Hasil Uji-t Kelas Eksperimen Satu Dan Kelas Eksperimen Dua 114

Tabel 4.22 Rangkuman Hasil Uji-t Data *Posttest* Kelas Eksperimen Satu Dan Kelas Kontrol..... 115

Tabel 4.23 Rangkuman Hasil Penghitungan Gain Skor..... 116

Tabel 4.24 Rangkuman Hasil Uji-t Data *Posttest* Kelas Eksperimen Dua Dan Kelas Kontrol..... 117

Tabel 4.25 Rangkuman Hasil Penghitungan Gain Skor..... 117

Tabel 4.26 Rangkuman Hasil Uji-t Data *Posttest* Kelas Eksperimen Dua Dan Kelas Eksperimen Satu..... 119

Tabel 4.27 Rangkuman Hasil Analisis Uji-t Data *Pretest* Dan *Posttest* Kelas Eksperimen Satu Dan Eksperimen Dua 119

Tabel 4.28 Rangkuman Hasil Penghitungan Gain Skor..... 111

DAFTAR BAGAN

Halaman

Bagan 2.1 Bagan Kerangka Berpikir 66

Bagan 3.1 Desain Pretestt-*Posttest Control Group Design* yang Dikemukakan Oleh Sugiyono 68

Bagan 3.2 Desain Penelitian 68

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 134
Lampiran 2 Instrumen Soal 167
Lampiran 3 Media Gambar Berseri dan Komik Strip 170
Lampiran 4 Rubrik Penskoran 172
Lampiran 5 Hasil Uji Validitas Ahli 177
Lampiran 6 Uji Instrumen 179
Lampiran 7 Hasil Uji Validitas dengan Bantuan Program SPSS 16.0 ... 182
Lampiran 8 Hasil Uji Reliabilitas 184
Lampiran 9 Data Nilai *Pretest* Dan *Posttest* 185
Lampiran 10 Nilai *Pretest* Kelas Kontrol 186
Lampiran 11 Nilai *Posttest* Kelas Kontrol 189
Lampiran 12 Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen Satu 190
Lampiran 13 Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen Satu 191
Lampiran 14 Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen Dua 193
Lampiran 15 Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen Dua 195
Lampiran 16 Hasil Observasi 197
Lampiran 17 Hasil Analisis Frekuensi 198
Lampiran 18 Hasil Analisis Deskriptif 201
Lampiran 19 Hasil Uji Normalitas 202
Lampiran 20 Hasil Uji Homogenitas 203
Lampiran 21 Hasil Uji Paired Sample t-Test 204
Lampiran 22 Hasil Uji Independent Sample t-Test 207
Lampiran 23 Dokumentasi 209
Lampiran 24 Surat Keputusan 211
Lampiran 25 Surat Permohonan Izin Observasi 212
Lampiran 26 Surat Izin Penelitian 213
Lampiran 27 Surat Telah Melakukan Penelitian 214

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses belajar mengajar merupakan suatu sistem yang di dalamnya terdapat berbagai komponen pengajaran yang saling terintegrasi untuk mencapai tujuan. Salah satu komponen tersebut adalah penggunaan media dalam pengajaran. Media berasal dari bahasa Latin *medium* (bentuk jamak) yang berarti perantara atau pengantar yang kemudian diartikan sebagai pengantar pesan dari pengirim atau sumber pesan ke penerima pesan.

Menurut Oemar Hamalik dalam Hosnan, (2014: 111), media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang dipergunakan dalam rangka mengaktifkan komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran. Media sebagai salah satu komponen pengajaran memiliki peranan penting untuk menarik minat serta perhatian siswa di dalam pembelajaran, sehingga tujuan daripada belajar dapat tercapai dengan baik.

Penggunaan media sangat membantu guru dalam menyampaikan pesan dan isi pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Dalam pengklasifikasiannya, media dibagi menjadi beberapa jenis, di antaranya media audio, media visual, dan media audiovisual. Ketiganya dapat kita terapkan untuk pendampingan dalam pembelajaran. Tentunya dalam penggunaannya disesuaikan dengan materi pembelajaran yang hendak disampaikan. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media visual.

Media visual dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena media tersebut lebih efisien, terjangkau, dan pembelajaran akan lebih bermakna dengan didasari pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, media visual juga dapat memberikan motivasi atau dorongan kepada siswa untuk belajar dengan aktif di kelas. Hal tersebut didorong dengan adanya keberagaman media atau perubahan suasana kelas yang tidak

monoton seperti biasanya. Dampak yang dihasilkan pun dapat dilihat dari hasil belajar siswa.

Di zaman yang serba canggih teknologi seperti sekarang ini, pendidik perlu selektif dalam memilih strategi pembelajaran yang hendak dilakukan dalam pembelajaran. Pada dasarnya bukan hanya penggunaan media saja yang diperlukan di dalam proses belajar mengajar, melainkan penggunaan model pembelajaran yang juga perlu diperhatikan. Penentuan model pembelajaran juga perlu diperhatikan dengan berbagai upaya yang dilakukan serta memperhatikan dampak-dampak yang ditimbulkan.

Hal tersebut tak lain berkaitan dengan penggunaan model-model pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satunya adalah model *Project Based Learning*. Model *project based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kurikulum 2013. Model ini dipilih dengan adanya pertimbangan terhadap pembelajaran di kelas. Kurang kondusif dan kurang aktifnya pembelajaran di kelas menjadi salah satu penyebab dipilihnya model pembelajaran ini.

Hal tersebut juga dijelaskan dalam penelitian Firmansyah (2018), menyatakan adanya kondisi realitas siswa yang cenderung kurang aktif dalam memperhatikan guru ketika mengajar juga menjadi penyebab tidak tercapai, sehingga materi menulis teks puisi terhambat oleh situasi di kelas terhadap kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung, lingkungan dan situasi kelas turut mempengaruhi cara tanggap dan berpikir siswa dalam proses belajar. Selain itu, kurangnya kegiatan belajar mengajar di kelas bahwa kemampuan siswa menulis puisi baru disebabkan oleh media yang digunakan guru ketika proses pembelajaran berlangsung. Guru masih menggunakan media papan tulis untuk menyampaikan materi puisi pada siswa, walaupun sudah disediakan LCD dan projector. Padahal pembelajaran kurikulum 2013 menuntut siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

Kurikulum 2013 edisi revisi 2016 menerangkan bahwa kompetensi inti 4 (KI 4) yang perlu dikuasai oleh siswa adalah mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai,

memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang atau teori. Hal tersebut didukung dengan kompetensi dasar 4.4 pada jenjang kelas VII SMP yaitu menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa.

Berdasarkan kompetensi dasar tersebut, dalam menyajikan gagasan kreatif, siswa dapat melakukannya dengan dua hal yaitu secara lisan maupun tulis. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (*Online*), kata menyajikan berasal dari kata dasar saji. Menyajikan dalam ranah ini dimaknai mengemukakan (soal-soal untuk dibahas). Kompetensi dasar 4.4 kelas VII SMP/MTs dapat diartikan bahwa menyajikan gagasan kreatif tersebut dimaknai sebagai bentuk mengemukakan gagasan yang dimiliki siswa secara kreatif dalam bentuk lisan maupun tulis.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang wajib diikuti oleh siswa selama menempuh jenjang pendidikan. Kurikulum 2013 menekankan pada pembelajaran berbasis teks. Pembelajaran berbasis teks tidak sekadar dibelajarkan sebagai pengetahuan, akan tetapi dijadikan sebagai bahan aktualisasi diri bagi penggunanya. Teks yang terdapat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 pun dapat dibedakan menjadi dua jenis teks yaitu teks sastra dan teks nonsastra. Bentuk teksnya dapat dikembangkan menjadi dua macam yaitu teks berbentuk lisan maupun tulis. Pada jenjang SMP/MTs terdapat beberapa teks yang dibelajarkan yaitu (a) teks deskripsi, (b) teks cerita fantasi, (c) teks prosedur, (d) teks laporan observasi, (e) teks berita, (f) teks iklan, (g) teks eksposisi, (h) teks puisi, (i) teks eksplanasi, (j) teks ulasan, (k) teks persuasi, (l) teks drama, (m) teks cerita pendek, (n) teks tanggapan, (o) teks diskusi, (p) teks cerita inspirasi, dan (q) teks pidato (Kemendikbud, 2016).

Teks cerita fantasi merupakan salah satu jenis teks yang dibelajarkan untuk siswa kelas VII SMP/MTs. Teks cerita fantasi adalah karangan yang memaparkan terjadinya suatu peristiwa dalam bentuk cerita yang bukan

sebenarnya terjadi melainkan peristiwa rekaan pengarang. Oleh karena itu, teks cerita fantasi ini tidak dapat dibuktikan kebenarannya. Sebagian besar teks cerita tersebut merupakan rekaan pengarang.

Menurut Laila (2018), cerita fantasi merupakan cerita khayalan yang memiliki ciri khusus dan unik, sehingga dalam menggali ide atau gagasan untuk membuat cerita berdasarkan imajinasi masing-masing perlu adanya alat bantu berupa media pembelajaran dan pendekatan khusus yang dapat membantu siswa dalam menulis cerita fantasi.

Teks cerita fantasi merupakan salah satu jenis teks yang termasuk teks sastra. Perkembangan sastra yang pasang surut menjadikan teks cerita fantasi menjadi salah satu teks yang dipelajari dalam kurikulum 2013. Hal tersebut dilakukan untuk mendorong atau mengembangkan kreativitas siswa dalam mengembangkan imajinasinya dalam bentuk karya. Karya sastra juga tidak hanya memberikan hiburan semata namun juga dapat memberikan pembelajaran dengan disuguhkannya nilai-nilai karakter yang tertuang di dalam cerita tersebut. Dalam penciptaanya tentulah tidak lepas dari keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai oleh seseorang sebelum mencipta suatu karya sastra.

Keterampilan berbahasa terbagi menjadi empat yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam kegiatan belajar mengajar, empat keterampilan tersebut tidak dapat dipisahkan antarsatu keterampilan dengan keterampilan lainnya. Oleh karena itu, keempat keterampilan tersebut disebut caturtunggal. Keterampilan tersebut erat hubungannya dengan proses berpikir yang mendasari kemampuan berbahasa seseorang. Semakin terampil seseorang dalam berbahasa, akan semakin jelas pula kemampuan berpikirnya. Keterampilan dapat dikuasai dengan adanya praktik dan latihan, bukan hanya sekadar teori saja. Menurut (Dawson {et all}, 1963; Tarigan, 1985b:1) dalam Tarigan (2008) melatih keterampilan berbahasa berarti pula melatih keterampilan berpikir.

Salah satu keterampilan berbahasa yang menjadi sorotan mata di dunia pendidikan adalah keterampilan menulis. Tarigan (2008) mengatakan bahwa

menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu.

Menulis pun dikatakan sebagai bentuk penuangan ide bagi penyampainya. Menurut Tarigan (2008:15) menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis juga dikatakan sebagai bentuk kegiatan produktif dan ekspresif karena dalam menulis, penulis memanfaatkan struktur bahasa dan juga kosa kata yang digunakan. Dikatakan pula bahwa kegiatan menulis merupakan salah satu bentuk kegiatan aktif dan produktif yang mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir karena secara tidak langsung berhubungan dengan penalaran siswa dalam menuangkan gagasannya.

Namun, keterampilan menulis masih menjadi keterampilan yang dianggap membosankan dan tidak menyenangkan. Sampai saat ini menulis masih menjadi permasalahan utama yang dihadapi oleh siswa baik jenjang sekolah dasar maupun jenjang pendidikan tinggi. Permasalahan tersebut biasanya muncul karena kurangnya tingkat pemahaman siswa berkaitan dengan apa yang akan disampaikannya melalui bahasa tulis. Kesulitan mengemukakan pendapat untuk mengembangkan imajinasinya juga menjadi pokok masalah dalam pembelajaran menulis.

Padahal dengan keterampilan tersebut siswa kelas VII SMP/MTs diharapkan mampu mengimajinasikan pikirannya untuk bercerita dengan baik. Pada taraf ini pun siswa diharapkan mampu berinteraksi sosial sebagai bekal di masa depannya. Hal tersebut didukung dengan pernyataan Handono (2017) yang menyatakan dalam pergaulan sosial sekarang ini, aktivitas menulis sangat melekat pada setiap aspek kehidupan dan akan terus mendorong menuju pada bentuk interaksi manusia di masa akan datang.

Permasalahan lainnya adalah kemampuan menyajikan gagasan utamanya secara tulis masih menjadi permasalahan yang sampai saat ini

belum menemukan solusi yang tepat untuk mengatasinya. Oleh karena itu, penggunaan media dan model dalam pembelajaran pun menjadi komponen yang sangat penting untuk menunjang proses belajar mengajar di kelas. Namun, fakta di lapangan masih banyak guru yang menerapkan pembelajaran konvensional dan kurang adanya kreativitas dalam pelaksanaan pembelajaran.

Hal tersebut seperti yang dilakukan di SMP Negeri 10 Salatiga. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, kegiatan belajar mengajar dilakukan secara konvensional dengan guru memberikan materi secara ceramah. Kurangnya fasilitas di dalam kelas juga menjadi salah satu faktor penghambat kegiatan belajar secara modern. Kegiatan menulis pun dilakukan dengan berbekal kemampuan seadanya para siswa. Bahkan di dalam praktik menulis cerita fantasi, siswa hanya diminta untuk membaca contoh cerita di dalam buku teks kemudian diringkas. Setelah meringkas cerita fantasi tersebut, siswa diminta untuk mneghafalkan sebagai penilaian.

Selain itu, guru belum menggunakan media apapun dalam pembelajaran menulis utamanya menulis teks cerita fantasi. Media gambar berseri dan komik strip belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran menulis cerita fantasi di sekolah tersebut. Pembelajaran pun masih menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan buku teks sebagai penunjang di dalam pembelajaran.

Latar belakang tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Media Gambar Berseri dan Komik Strip dengan Model *Project Based Learning* Terhadap Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Kelas VII SMP”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran menulis yang disebabkan oleh beberapa faktor. Oleh karena itu, peneliti merumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1) Bagaimana keefektifan media gambar berseri dengan model *project based learning* terhadap pembelajaran menulis teks cerita fantasi?
2) Bagaimana keefektifan media komik strip dengan model *project based learning* terhadap pembelajaran menulis teks cerita fantasi?
3) Media manakah yang lebih efektif terhadap pembelajaran menulis teks cerita fantasi dengan model *project based learning*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut.

1) Mendeskripsikan keefektifan media gambar berseri dengan model *project based learning* terhadap pembelajaran menulis teks cerita fantasi.
2) Mendeskripsikan keefektifan media komik strip dengan model *project based learning* terhadap pembelajaran menulis teks cerita fantasi.
3) Mendeskripsikan media yang lebih efektif terhadap pembelajaran menulis teks cerita fantasi dengan model *project based learning*.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dalam dunia pendidikan, baik secara teoretis maupun praktis. Manfaat penelitian tersebut tentunya seimbang dengan penggunaan media gambar berseri dan komik strip dengan model *project based learning* terhadap pembelajaran menulis teks cerita fantasi. Berikut adalah manfaat teoretis dan manfaat praktis dari penggunaan media gambar berseri dan komik strip dengan model *project based learning* terhadap pembelajaran menulis teks cerita fantasi pada kelas VII SMP/MTs.

1) Manfaat Teoretis

Hasil penelitian dapat memberikan sumbangan informasi, menambah pengetahuan, wawasan, dan pemahaman betapa pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut

utamanya dalam penggunaan media gambar berseri dan komik strip dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi bermuatan nilai kejujuran.

2) Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah. Bagi guru, penelitian ini bermanfaat untuk menambah informasi mengenai pembelajaran inovatif terutama penggunaan media yang mampu menunjang kegiatan pembelajaran teks cerita fantasi.

Bagi siswa, penelitian ini memberikan solusi serta mempermudah pembelajaran keterampilan menulis yang dirasa sulit sebelumnya. Siswa akan lebih mudah mengembangkan daya pikirnya untuk menyajikan teks cerita fantasi dengan menggunakan media gambar berseri dan komik strip.

Bagi pihak sekolah yang dijadikan objek penelitian, penelitian ini dapat menjadi pertimbangan untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi dan bahan pertimbangan bagi pengembangan perangkat pembelajaran terutama media pembelajaran dalam pembelajaran menyajikan gagasan secara lisan dan tertulis pada teks cerita fantasi.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian dengan menggunakan media telah banyak dilakukan sebagai solusi untuk mengatasi masalah pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran masih menjadi topik yang menarik untuk diteliti. Hal tersebut juga diiringi dengan semakin berkembangnya teknologi di zaman sekarang. Hasil yang diperoleh dari penerapan media pembelajaran tersebut menunjukkan hasil yang cukup signifikan, sehingga peneliti melakukan penelitian lebih lanjut sebagai langkah untuk melengkapi dan menyempurnakan penelitian sebelumnya. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian media gambar berseri dilakukan oleh Susanti (2013), Putri (2013), Handono (2015), Arista (2015) dan Purwatiningsih (2015). Penelitian mengenai media komik strip diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Kusnida (2015), Ratnawuri (2016). Penelitian mengenai model *project based learning* di antaranya dilakukan oleh Mihardi (2013), Cho dan Brown (2013), Wekesa (2016) dan Panjaitan (2017). Penelitian mengenai teks cerita fantasi di antaranya dilakukan oleh Rahayu (2017) dan Yahya (2018). Berikut ini penjelasan dari penelitian yang dilakukan sebelumnya terkait dengan relevansi dengan penelitian yang dilakukan peneliti.

Penelitian pertama yaitu penelitian yang telah dilakukan Susanti (2013) dengan judul “Penggunaan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SD N Tambak Kemeraan Kecamatan Krian”. Penelitian tersebut dilatarbelakangi permasalahan kemampuan siswa dalam pemilihan kata, pengembangan kalimat, dan penggunaan ejaan yang masih kurang dalam kegiatan menulis karangan. Penelitian tersebut menemukan penyebab permasalahan yang dihadapi siswa yaitu pembelajaran yang monoton dan juga guru belum menggunakan media yang dapat memotivasi pembelajaran di kelas. Penelitian tersebut dilakukan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas dengan berbantuan media

gambar berseri. Penelitian tersebut dilakukan sebanyak dua siklus dengan tiga tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan dan observasi, serta tahap refleksi.

Penelitian tersebut menyimpulkan penggunaan media gambar berseri dapat membantu meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV SDN Tambak Kemeraan Kecamatan Krian. Hal tersebut didukung dengan hasil penelitian yang menunjukkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dan siklus II mencapai 100%. Demikian pula dengan skor ketercapaian pada siklus I dengan rata-rata 68,84 meningkat menjadi rata-rata 88,81 pada siklus II. Hasil belajar siswa menunjukkan ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 53,57% dan mengalami peningkatan pada siklus II yang menunjukkan hasil belajar sebesar 82,14%.

Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penggunaan media dalam penelitian tersebut sama-sama menggunakan media gambar berseri. Kemudian, pembelajaran yang menjadi fokus penelitian adalah pembelajaran menulis. Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada jenis penelitian. Penelitian tersebut menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan *true experimental design* yaitu *pretest-posttest control group design*. Subjek penelitiannya pun berbeda. Subjek penelitian dalam penelitian Susanti adalah siswa kelas IV, sedangkan penelitian yang akan dilakukan subjeknya adalah siswa kelas VII SMP/MTs.

Penelitian kedua yaitu penelitian yang dilakukan Putri (2013) dengan judul “Pemanfaatan Media Gambar Berseri untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut dilatarbelakangi karena guru tidak menggunakan media yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Kemudian untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian tersebut memanfaatkan media gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan siswa. Penelitian tersebut menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). Jenis penelitian ini menggunakan

pendekatan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitiannya yaitu aktivitas guru mengalami peningkatan nilai dari 76 menjadi 84,7. Sementara itu, ketuntasan belajar klasikal mengalami peningkatan dari 65% menjadi 85%. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media gambar berseri dalam pembelajaran tematik bertema pekerjaan dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan siswa kelas III SDN Tlanak III Kedungpring Lamongan.

Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah adanya kesamaan penggunaan media yaitu media gambar berseri. Pembelajaran yang menjadi fokus penelitiannya pun sama yaitu pembelajaran menulis. Adapun perbedaannya terletak pada jenis penelitian yang dilakukan. Penelitian tersebut menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini akan menggunakan *true experimental design* yaitu *pretest-posttest control group design*. Subjek penelitiannya pun berbeda. Peneliti akan melakukan penelitian dengan subjek siswa kelas VII SMP/MTs.

Penelitian ketiga yaitu penelitian yang dilakukan Handono (2015) dengan judul "Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Keterampilan Membaca Gambar Teknik Menggunakan Metode Diskusi, dengan Gambar Berseri pada Siswa Kelas XI M SMK Ganesha Metro". Penelitian tersebut dilatarbelakangi rendahnya keterampilan membaca gambar pemesinan siswa SMK Ganesha Metro masih rendah dan sebagian besar siswa masih berada pada nilai ketuntasan kompetensi. Penelitian tersebut menggunakan penelitian tindakan kelas dengan prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas itu meliputi (1) *planning*, (2) *acting*, (3) *observing*, (4) *reflecting*, yang disebut dengan siklus. Penelitian tersebut melakukan tiga siklus dengan prosedur pelaksanaan penelitian yang sudah direncanakan. Hasil penelitian tersebut adalah meningkatnya aktivitas belajar dan keterampilan membaca gambar teknik dapat ditingkatkan melalui pembelajaran menggunakan metode diskusi dengan gambar berseri. Gambar berseri yang digunakan membantu siswa terhadap teknik pembacaan gambar teknik.

Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah adanya penggunaan media gambar berseri yang menjadi salah satu media yang digunakan dalam penelitian. Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah jenis penelitian yang digunakan. Penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian tindakan kelas, sedangkan peneliti akan melakukan penelitian dengan menggunakan *true experimental design* yaitu *pretest-posttest control group design*.

Penelitian keempat yaitu penelitian yang dilakukan oleh Arista (2017) dengan judul "Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas III SDN Balongbendo Sidoarjo". Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh pembelajaran yang monoton dengan kondisi guru belum menggunakan media yang dapat menunjang proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Penelitian tersebut menggunakan penelitian tindakan kelas dengan dua siklus dan setiap siklus melakukan dua pertemuan. Subjek dalam penelitian tersebut adalah guru dan siswa kelas III SDN Balongbendo Sidoarjo. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media gambar seri pada keterampilan menulis karangan narasi kelas III di SDN Balongbendo Sidoarjo. Pada siklus I pertemuan I memperoleh nilai 61% kriteria kurang, siklus I pertemuan II memperoleh nilai 61% kriteria tetap seperti pertemuan 1, siklus II pertemuan I memperoleh nilai 94% kriteria meningkat dari kurang menjadi baik, siklus II pertemuan II memperoleh nilai 100% kriteria meningkat dari baik menjadi sangat baik dan penelitian ini bisa dikatakan berhasil. Penelitian tersebut dilakukan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan tahap dua siklus.

Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian tersebut sama-sama dilatarbelakangi dengan monotonnya kegiatan belajar mengajar di kelas yang dilakukan oleh guru. Belum adanya penggunaan media di dalam kelas atau selama pembelajaran juga menjadi salah satu latar belakang yang membuat siswa kurang antusias dalam

pembelajaran. Media dalam penelitian yang digunakan juga sama dengan media yang akan digunakan peneliti yaitu media gambar berseri.

Adapun perbedaannya terdapat pada subjek penelitian yang dilakukan dalam penelitian tersebut adalah siswa kelas III SD, sedangkan peneliti akan melakukan penelitian dengan subjeknya adalah siswa kelas VII SMP/MTs. Kemudian penelitian yang digunakan juga berbeda yaitu penelitian tindakan kelas, sedangkan peneliti akan menggunakan *true experimental design* yaitu *pretest-posttest control group design*.

Penelitian kelima yaitu penelitian yang dilakukan Purwatiningsih (2015) dengan judul "*Improving Speaking Ability Through Story Telling Technique by Using Picture Series"*. Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh empat faktor yaitu pertama, siswa merasa takut dan gugup ketika mereka ingin berbicara atau berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris di depan teman-teman sekelas mereka. Kedua, para siswa tidak punya ide atau inisiatif untuk berbicara kecuali mereka bertanya, atau ketika mereka punya ide, mereka tidak tahu bagaimana mengekspresikannya ide ide. Itu karena kurangnya kosa kata, kurangnya pemahaman pola tata bahasa, dan kurang berlatih berbicara menggunakan bahasa Inggris. Ketiga, para siswa masih sering melakukan kesalahan dalam pelafalan kata-kata. Itu disebabkan oleh pengucapan yang masih dipengaruhi oleh bahasa ibu mereka. Keempat, masalah dengan fitur prosodik seperti intonasi, stres, dan fonologis lainnya yang masih menyebabkan kesalahpahaman atau menyebabkan gangguan komunikasi. Itu masalah membuat siswa enggan dan tidak termotivasi untuk berbicara. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X-9 MAN 2 Madiun di Yogyakarta Tahun akademik 2014/2015.

Menanggapi hal tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan desain penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan dua siklus dan enam kali pertemuan. Peneliti juga menggunakan teknik bercerita dengan bantuan media gambar berseri. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan teknik bercerita berhasil meningkatkan kemampuan berbicara siswa, sehingga kriteria kesuksesan tercapai. Penerapan teknik bercerita menggunakan gambar

berseri dalam mengajar berbicara memiliki beberapa prosedur yaitu 1) memahami narasi teks dengan hati-hati, 2) memahami tata bahasa dan kata-kata sulit, 3) menggunakan diksi berdasarkan konteksnya, 4) mendiskusikan teks dalam kelompok, 5) menggunakan kalimat sendiri untuk disampaikan cerita, 6) menghindari kesalahan dengan memiliki gambar berseri, 7) memahami pesan atau nilai sosial teks, dan 8) memberi hadiah untuk meningkatkan motivasi.

Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian tersebut sama-sama dilatarbelakangi dengan kurangnya kemampuan siswa dalam aspek berbicara. Hal tersebut juga dikarenakan pengetahuan kosa kata siswa yang masih kurang. Media yang digunakan dalam penelitian juga sama dengan media yang akan digunakan peneliti yaitu media gambar berseri.

Adapun perbedaannya terdapat pada subjek penelitian yang dilakukan dalam penelitian tersebut adalah siswa kelas X MAN/SMA, sedangkan peneliti akan melakukan penelitian dengan subjeknya adalah siswa kelas VII SMP/MTs. Kemudian penelitian yang digunakan juga berbeda yaitu penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan *true experimental design* yaitu *pretest-posttest control group design*.

Penelitian berikutnya adalah penelitian yang membahas tentang media komik strip. Penelitian keenam yaitu penelitian yang dilakukan Kusnida (2015) dengan judul “Keefektifan Penggunaan Media Audio Visual dan Media Komik Strip dalam Pembelajaran Menulis Cerpen yang Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Berdasarkan Gaya Belajar”. Penelitian tersebut dilatarbelakangi dengan adanya permasalahan yang muncul yaitu permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran menulis. Peneliti mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran tersebut memerlukan media yang dapat membantu siswa untuk aktif di dalam kelas. Pemilihan media audiovisual dan media komik strip tersebut juga dilatarbelakangi dari gaya belajar siswa yang berbeda. Peneliti menegaskan bahwa keefektifan penggunaan media audiovisual dan media komik strip dalam pembelajaran menulis cerpen bermuatan nilai-nilai karakter

berdasarkan gaya belajar perlu diketahui dan dibuktikan dengan penelitian, sehingga guru dapat memilih media yang tepat untuk keberhasilan pembelajaran menulis cerpen bermuatan nilai-nilai karakter. Dapat dikatakan bahwa penelitian tersebut dilakukan guna menunjang keseimbangan dan keefektifan penggunaan media dengan materi yang dibelajarkan.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media komik strip pada pembelajaran menulis cerpen bermuatan nilai-nilai karakter berdasarkan gaya belajar visual dan auditorial siswa kelas VII adalah efektif yang dibuktikan dengan perbedaan nilai rata-rata pengujian t-test yaitu $t\text{-}_{hitung}$ 6,101 > $t\text{-}_{tabel}$ 2,04 dan nilai signifikan 0,000 < 0,05. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan dengan penggunaan kedua media tersebut efektif untuk digunakan dalam pembelajaran menulis teks cerpen. Penelitian tersebut dilakukan dengan metode eksperimen dengan *Quasi Exprimental Design*.

Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah adanya permasalahan yang muncul yaitu sama-sama permasalahan yang terjadi di pembelajaran menulis dan pembelajaran tersebut memerlukan media yang dapat membantu siswa untuk aktif di dalam kelas. Penelitian tersebut juga memiliki beberapa persamaan yaitu subjek, media, dan juga penelitian yang digunakan. Penelitian tersebut memiliki subjek yang sama yaitu siswa kelas VII SMP. Kemudian media yang digunakan sama-sama menggunakan komik strip. Metode penelitian yang digunakan juga sama yaitu penelitian eksperimen, namun berbeda pada pendekatan penelitiannya. Penelitian yang hendak dilakukan menggunakan *true experimental design* yaitu *pretest-posttest control group design*.

Adapun perbedaan dalam penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah media pembanding yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah gambar berseri, bukan media audiovisual. Kemudian materi dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah teks cerita fantasi bukan teks cerpen.

Penelitian ketujuh yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ratnawuri (2016) yang berjudul “Pemanfaatan Komik Strip sebagai Media Pembelajaran

Mahasiswa Pendidikan Ekonomi UM Metro". Penelitian tersebut dilatarbelakangi dengan adanya kendala dalam penyampaian materi pembelajaran di kelas. Penyampaian materi disampaikan secara monoton dengan metode konvensional yang menyebabkan mahasiswa kurang aktif di dalam kelas dan juga kurang fokus yang berdampak pada hasil belajar mahasiswa yang kurang bagus. Kemudian Ratnawuri melakukan penelitian dengan menggunakan media dalam pembelajaran di kelas. Penggunaan komik strip dalam pembelajaran di kelas dinilai efektif karena hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media komik strip berpengaruh terhadap hasil belajar ditunjukkan dengan nilai signifikansi uji-t adalah 0,000 <i 0,05 yang berarti bahwa H tidak ditolak serta nilai t_{hitung} adalah sebesar 5,508 > 1,99 nilai t_{tabel}, sehingga pemanfaatan komik strip sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Penelitian tersebut dilakukan dengan menggunakan penelitian kuantitatif metode eksperimen, dengan desain eksperimen semu atau *quasi eksperimental design* bentuk *nonequivalent control group design*.

Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah media yang digunakan sama yaitu media komik strip dan desain penelitian yang dilakukan yaitu desain eksperimen. Namun, dibedakan dalam pendekatan penelitiannya. Penelitian yang hendak dilakukan menggunakan *true experimental design* yaitu *pretest-posttest control group design*. Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah subjek penelitian yang akan dilakukan adalah siswa kelas VII SMP/MTs.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang membahas tentang model *project based learning*. Penelitian kedelapan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Mihardi (2013) dengan judul "*The Effect of Project Based Learning Model with KWL Worksheet on Student Creative Thinking Process in Physics Problems*". Penelitian tersebut bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran berbasis proyek dengan lembar kerja KWL pada siswa untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah fisika. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu dengan dua kelompok desain *pretest* dan *posttest*. Populasi

dalam penelitian ini adalah semua perguruan tinggi Fisika pada jenjang pendidikan sarjana Universitas Negeri Medan tahun ajaran 2012/2013. Sampel dalam penelitian ini dipilih secara acak dan dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes esai dengan pemikiran tingkat tinggi dengan lima item. Analisis data menggunakan ANOVA-One way. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemikiran kreatif siswa pada model pembelajaran berbasis proyek lebih besar dari model pembelajaran kooperatif. Hal tersebut membuktikan bahwa proses belajar dengan pembelajaran berbasis proyek sebenarnya efektif untuk memajukan proses berpikir kreatif siswa dan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat menunjukkan bahwa aktivitas siswa positif meningkat.

Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan model *project based learning* (pembelajaran berbasis proyek) dan juga penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Hanya saja dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penelitian eksperimen dengan desain *true experiment* yaitu *pretest-posttest control group design*.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sampel penelitian tersebut merupakan mahasiswa jurusan fisika di salah satu perguruan tinggi di Medan, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti sampelnya adalah siswa kelas VII SMP. Adapun materi yang diajarkan juga berbeda. Penelitian tersebut mempelajari materi dalam pelajaran fisika, sedangkan penelitian ini materinya adalah teks cerita fantasi.

Penelitian kesembilan yaitu penelitian yang dilakukan Cho dan Brown (2013) dengan judul *"Project-Based Learning in Education:Integrating Business Needs and Student Learning"*. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk menyelidiki bagaimana pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) yang dipraktikkan di Columbus Signature Academy (CSA), sebuah sekolah menengah yang berlokasi di Columbus, Indiana, Amerika Serikat. Desain atau metodologi penelitian yang penulis gunakan yaitu menggunakan

metode studi kasus untuk memberikan kualitatif detail tentang penggunaan model *project based learning* di Columbus Signature Academy yang sedang dipraktikkan dalam lingkungan pendidikan alami.

Penelitian tersebut mengidentifikasi enam tema yang muncul (mitra masyarakat, fasilitator yang berdedikasi, kerja kelompok siswa, proyek otentik, budaya sekolah, dan sains, teknologi, teknik, dan matematika (STEM) yang difokuskan sebagai elemen penting dari penggunaan model *project based learning* di sekolah tinggi. Peneliti juga mengevaluasi penggunaan model *project based learning* di Columbus Signature Academy dengan menggunakan analisis kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman (SWOT). Dari hasil analisis tersebut menghasilkan delapan tantangan yang harus ditangani oleh Columbus Signature Academy untuk membuatnya lebih berkelanjutan. Batasan atau implikasi penelitian ini dikontekstualisasikan di sekolah menengah yang berlokasi di Columbus, Indiana, sehingga peneliti tidak dapat menggeneralisasi hasil penelitian tersebut ke konteks lain. Implikasi praktis penelitian tersebut menunjukkan bahwa PBL memiliki potensi luar biasa untuk menjadi pendekatan inovatif untuk pengajaran dan pembelajaran, dan pengembangan profesional guru. Kekuatan utama penggunaan model *project based learning* di Columbus Signature Academy berasal dari integrasi tenaga kerja kebutuhan bisnis lokal dan kebutuhan pendidikan siswa yang lebih luas. Keterlibatan aktif dari mitra komunitas untuk membuat proyek otentik adalah elemen penting dari PBL CSA itu membedakannya dari pembelajaran berbasis masalah.

Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu penelitian tersebut sama-sama menggunakan model model *project based learning* sebagai variabel penelitiannya. Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kualitatif, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Subjek penelitiannya juga berbeda

karena penelitian tersebut dilakukan di Amerika Serikat, sedangkan penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini berada di kelas VII SMP di Salatiga.

Penelitian kesepuluh yaitu penelitian yang dilakukan Wekesa (2016) dengan judul "*Project Based Learning on Students Performance in the Concept of Classification of Organisms Among Secondary Schools in Kenya*". Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh prestasi siswa dalam pembelajaran klasifikasi organisme pada pelajaran Biologi. Dalam pembelajarannya siswa hanya sebagai pendengar dari tuturan yang diucapkan oleh guru. Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran menyebabkan prestasi belajar siswa dalam materi klasifikasi organisme pada pelajaran Biologi tidak sesuai dengan yang diharapkan. Metode konvensional dirasa kurang efektif bila digunakan dalam pembelajaran tersebut.

Menyikapi hal tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan menerapkan pembelajraan berbasis proyek atau *project based learning.* Hal tersebut dilakukan guna menyelidiki pengaruh pembelajaran berbasis proyek terhadap pencapaian siswa dalam klasifikasi organisme di antara Sekolah Menengah di Kenya dengan fokus khusus pada prestasi akademik dan pengembangan sikap. Desain penelitian tersebut adalah eksperimental semu dengan *pretest* dan *posttest design*. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara acak yang digunakan untuk memilih delapan kelas dari empat sekolah menengah dengan total 360 siswa. Kuesioner sikap dan tes prestasi klasifikasi siswa digunakan sebagai instrumen. Analisis varian dan uji-t digunakan dalam analisis data. Studi ini mengungkapkan teknik pembelajaran berbasis proyek itu memungkinkan siswa untuk meningkatkan prestasi akademik serta mengembangkan positif sikap terhadap klasifikasi organisme.

Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah persamaan penggunaan model *project based learning* dalam pembelajaran. Penelitian tersebut juga memiliki desain penelitian yang sama yaitu penelitian eksperimen (*pretest-posttest design*). Penelitian yang akan dilakukan peneliti juga menggunakan penelitian eksperimen dengan analisis datanya menggunakan uji-t.

Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah subjek penelitian. Penelitian tersebut dilakukan dari empat sekolah yang merupakan sekolah menengah di Mount Elgon Sub-County, Kenya., sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti subjeknya adalah siswa kelas VII sekolah menengah pertama di Indonesia. Kemudian, penelitian yang akan dilakukan diterapkan dengan menggunakan media gambar bereri dan media komik strip, sedangkan penelitian yang dilakukan Wekesa (2016) tersebut tidak menggunakan media pembelajaran apapun.

Penelitian kesebelas yaitu penelitian yang dilakukan Panjaitan (2017) dengan judul *"Effect of Collaborative Project Based Learning Model and Scientific Attitude to Student Creativity Material in Static Fluid"*. Penelitian tersebut dilatarbelakangi kurangnya pemanfaatan multimedia dan tidak adanya keterlibatan siswa dalam proses pengamatan langsung dalam mempelajari salah satu faktor itu menyebabkan kreativitas siswa rendah, proses belajar di kelas jarang menggunakan berbagai model pembelajaran dengan alasan kurangnya pengetahuan tentang model pembelajaran, maka metode pembelajaran yang sering digunakan hanya menggunakan metode ceramah, latihan dan tugas yang menyebabkan siswa menjadi bosan dan tidak tertarik belajar fisika karena pada dasarnya fisika tidak bisa dipisahkan dari kegiatan praktik. Masalah lainnya adalah kelangkaan dosen untuk melakukan laboratorium atau laboratorium sederhana memperkuat pengetahuan siswa tentang materi yang abstrak karena peralatan laboratorium yang tidak memadai. Itu Masalah terakhir adalah kemampuan berjuang siswa dalam memperoleh pengetahuan sangat kurang. Siswa hanya mengharapkan pengetahuan yang diberikan oleh dosen tanpa bermaksud mencari sumber referensi lain selain sains.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu yang bertujuan untuk melihat pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap siswa kreativitas yang membedakan Q di atas rata-rata dan di bawah rata-rata Q. Populasi dalam penelitian di Pendidikan Fisika Program Studi Fakultas pendidikan guru dan pendidikan Universitas Darma Agung Medan Terdiri dari

tiga kelas. Sampel dalam penelitian ini adalah dua kelas dengan menggunakan simple random sampling, kelas pertama sebagai kontrol kelas yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional dan kelas dua sebagai kelas eksperimen yang diajarkan oleh model pembelajaran berbasis proyek dengan sikap ilmiah terhadap kreativitas siswa. Dua kelas sampel terdiri dari 32 siswa. Desain penelitian ini adalah desain dua kelompok pretes - postes. Desain penelitian dengan desain faktorial 2x2 untuk analisis teknis varian (Anova) dua arah. Teknik pengumpulan data dalam hal ini studi akan diperoleh melalui tes kreativitas dan sikap ilmiah Q. Pengumpulan data akan dilakukan dalam dua tahapan, mengumpulkan data tentang Q dan mengumpulkan data tentang kreativitas siswa. hasil penelitian tersebut adalah kreativitas siswa menggunakan pembelajaran berbasis proyek yang didasarkan pada model kolaboratif lebih baik daripada menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil ini menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran berbasis proyek berdasarkan kolaboratif dan konvensional untuk kreativitas siswa.

Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah adanya kesamaan latar belakang kurangnya pemanfaatan multimedia di dalam kelas. Penelitian tersebut juga sama-sama menggunakan desain eksperimen (*pretest* dan *posttest design*). Penelitian tersebut juga sama-sama menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), sama halnya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah subjek yang digunakan. Penelitian tersebut menggunakan siswa Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Darma Agung Medan, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti subjeknya adalah siswa kelas VII SMP. Materi yang diajarkan dalam penelitian tersebut merupakan materi pelajaran Fisika, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan materi pelajaran Bahasa Indonesia yaitu materi teks cerita fantasi. Penelitian tersebut hanya terfokus pada pengaruh penerapan model *project based learning*, sedangkan

penelitian yang akan dilakukan berfokus pada penggunaan media gambar berseri dan media komik strip.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian tentang teks cerita fantasi. Penelitian kedua belas yaitu penelitian yang dilakukan Rahayu (2017) dengan judul “Penggunaan Komik sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Mengapresiasi Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII-A SMP Negeri 3 Subang Tahun Pelajaran 2016-2017”. Penelitian tersebut dilatarbelakangi dengan permasalahan yang ada di dalam pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran di dalam kelas. Dalam pelaksanaan pembelajaran masih ditemukan hambatan-hambatan yang terjadi seperti penggunaan media yang belum efektif, menarik atau tidaknya media tersebut digunakan, dan juga pengimplementasian model, metode, pendekatan pembelajaran yang belum efektif. Bukan hanya permasalahan tersebut, melainkan juga dengan kemampuan mengapresiasi siswa yang masih kurang mendapat perhatian dari guru dan juga sekolah. Peneliti juga menambahkan bahwa pada praktik pembelajaran di sekolah, kurikulum kebahasaan pada umumnya tidak mendapat perhatian khusus oleh guru bahasa Indonesia. Bahkan sering terjadi adanya ketidaksesuaian antara materi pembelajaran yang dikembangkan dengan kebutuhan siswa, guru masih berorientasi pada pelajaran struktural yang berfokus pada pelatihan gramatika yang lepas dari konteks, kompetensi guru bahasa belum menunjukkan kemampuan secara komprehensif untuk melaksanakan proses pembelajaran. Misalnya di dalam memilih model pembelajaran, pendekatan, metode, media, dan strategi pengajaran jarang digunakan dengan cara yang tepat.

Menyikapi permasalahan tersebut peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan media komik untuk meningkatkan kemampuan mengapresiasi cerita fantasi pada siswa kelas VII-A SMP N 3 Subang. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran dengan menggunakan media komik dapat meningkatkan kemampuan mengapresiasi siswa kelas VII-A SMPN 3 Subang pada cerita fantasi, pengajaran dengan menggunakan media komik dapat meningkatkan respon siswa kelas VII-A SMP N 3 Subang, dan pengajaran

dengan menggunakan media komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas dan aktivitas pembelajaran bahasa lndonesia di kelas VII-A SMPN 3 Subang. Penelitian tersebut dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan pelaksanaan penelitian sebanyak dua siklus.

Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang hendak dilakukan adalah sama-sama menggunakan media komik untuk pembelajaran materi teks cerita fantasi. Akan tetapi penelitian yang akan dilakukan nanti lebih signifikan dengan menggunakan komik strip sebagai media untuk penelitiannya. Subjek penelitian yang akan dilakukan juga sama yaitu kelas VII SMP/MTs. Kemudian materi yang hendak dibelajarkan juga teks cerita fantasi.

Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penggunaan metode penelitiannya. Penelitian tersebut menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian dengan metode eksperimen dengan *true experimental design* yaitu *pretest-posttest control group design*. Kemudian, ranah pembelajaran yang hendak dibelajarkan juga berbeda. Penelitian tersebut lebih memandang pada kemampuan mengapresiasi teks cerita fantasi, sedangkan penelitian yang akan dilakukan lebih menyoroti kemampuan menulis teks cerita fantasi.

Penelitian ketiga belas yaitu penelitian yang dilakukan Yahya (2018) dengan judul “Kemampuan Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 14 Kota Bengkulu”. Penelitian tersebut dilatarbelakangi dengan guru merasa siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari teks cerita fantasi. Kurangnya minat baca siswa sehingga siswa sulit untuk membedakan menulis teks cerita fantasi dengan teks cerita lainnya menjadi salah satu kendala guru dalam mengajar. Siswa mengalami kesulitan dalam menuangkan ide atau gagasan pada media tulis. Siswa juga kesulitan untuk merangkai kata dan kalimat ketika diminta memproduksi sebuah teks cerita. Sehingga beberapa

siswa beranggapan bahwa menulis itu suatu kegiatan yang sulit dalam menuangkan ide atau gagasan.

Tujuan penelitian tersebut untuk mengetahui kemampuan menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 14 Kota Bengkulu. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian tersebut adalah seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 184 orang, sedangkan sampel berjumlah 30 siswa yang diambil secara acak dari populasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik tes menulis teks cerita fantasi kepada siswa kelas VII. Teknik analisis data menggunakan perhitungan rata-rata. Hasil penelitian secara umum menunjukkan bahwa, kemampuan menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 14 Kota Bengkulu memperoleh skor 76,03 dengan kategori baik.

Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama berlatar belakang siswa yang sulit mengembangkan ide dalam menulis teks cerita fantasi. Kemudian penelitian yang digunakan sama-sama merupakan penelitian kuantitaf. Subjek dalam penelitian tersebut juga sama-sama kelas VII SMP. Teknik pengumpulan data juga sama menggunakan teknik tes menulis teks cerita fantasi. Teknik analisis data juga sama-sama menggunakan perhitungan rata-rata.

Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian tersebut tidak menggunakan media pembelajaran apapun dalam penelitian tersebut, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan media gambar berseri dan media komik strip dalam penelitian yang akan dilakukan.

Dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar berseri, media komik maupun komik strip, dan penerapan model *project based learning* secara luas dapat memberikan dampak positif dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Jika dilihat dari penelitian tersebut, penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti memiliki persamaan pada bidang penggunaan media pembelajaran

yang hendak diteliti baik media gambar berseri maupun media komik, penerapan model *project based learning*, dan beberapa persamaan di penggunaan desainnya yaitu eksperimen. Namun, dibedakan pada pendekatannya. Penelitian yang akan dilakukan menggunakan *true experimental design* yaitu *pretest-posttest control group design*. Media komik yang hendak dijadikan sebagai media penelitian pun memiliki perbedaan yaitu media komik strip yang nantinya diharapkan mampu mengembangkan daya imajinasi siswa untuk membuat teks cerita fantasi.

Penggunaan media dalam pembelajaran menulis maupun berbicara dapat membantu siswa untuk mengungkapkan gagasannya. Bukan hanya dapat membantu mengungkapkan gagasannya melainkan dengan penggunaan media yang kreatif dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berimajinasinya. Akan tetapi, kemampuan tersebut juga membutuhkan kemampuan berpikir kritis. Pengembangan gagasan dalam wujud lisan maupun tulis tersebut membutuhkan kemampuan berpikir kritis pada siswa agar kemampuannya terasah dan imbang dengan kemampuan yang lain.

2.2 Landasan Teoretis

Landasan teoretis merupakan bagian penting dalam sebuah penelitian karena bermanfaat untuk menjadi penguat teori-teori tentang variabel penelitian yang hendak dikaji. Dalam landasan teoretis ini peneliti menguraikan teori-teori penelitian yang digunakan para ahli dari berbagai acuan yang dapat mendukung penelitian ini. Bahan kajian yang digunakan sebagai landasan teoretis dalam penelitian ini yaitu: (1) media gambar berseri, (2) media komik strip, (3) model *project based learning*, (4) hakikat keterampilan menulis teks cerita fantasi, dan (5) pembelajaran menulis teks cerita fantasi.

2.2.1 Media Gambar Berseri

Media gambar berseri merupakan salah satu jenis media visual yang dapat membantu guru dalam pembelajaran di kelas. Media gambar berseri sebagai media pembelajaran termasuk dalam kriteria pemilihan media bahwa

media yang digunakan harus sesuai dengan taraf berfikir anak didik. Aktivitas dengan cara melihat gambar dapat membantu siswa untuk menarik isi kesimpulan dari gambar yang telah dilihatnya, kemudian siswa tersebut dapat menguraikan dalam bentuk ungkapan. Penggunaan media gambar berseri pun dinilai mampu meningkatkan kemampuan berbahasa lisan. Adapun untuk memperkuat penjelasan teori media gambar berseri, peneliti menunjukkan teori-teori yang dikemukakan oleh ahli maupun dari penelitian yang telah ada sebelumnya sebagai berikut.

Putri (2013) mengemukakan bahwa gambar berseri adalah rangkaian gambar yang terdiri atas dua gambar atau lebih yang merupakan satu kesatuan cerita. Gambar atau seri gambar pada hakikatnya mengekspresikan suatu hal. Bentuk ekspresi tersebut diwujudkan dalam fakta gambar bukan dalam bentuk bahasa. Pesan yang tersirat dalam gambar tersebut pun dapat dinyatakan kembali dalam bentuk kata-kata atau kalimat.

Menurut Trisnawati (2014) cerita gambar berseri merupakan serangkaian gambar yang terpisah antara satu dengan yang lain tetapi memiliki alur satu kesatuan urutan cerita. Dalam pemanfaatan gambar tersebut, media gambar berseri memiliki alur cerita yang signifikan. Namun, dalam penggambarannya dapat dilihat dengan adanya suatu aktivitas yang ditonjolkan dalam gambar tersebut. Jadi, tidak perlu menggunakan gambar alur secara runtut hanya saja gambar menunjukkan suatu aktivitas yang menonjol dalam alur cerita fantasi tersebut.

Dikutip dari Sugiarti (2014) gambar berseri merupakan rangkaian gambar yang mempunyai keterkaitan kejadian antara gambar satu dengan gambar yang lainnya. Gambar-gambar tersebut menggambarkan sebuah rangkaian kejadian atau suatu peristiwa dari awal kejadian sampai akhir kejadian. Gambar tersebut digunakan untuk merangsang daya pikir siswa dalam membaca dan mencari suatu ide pokok dalam sebuah wacana serta dapat memecahkan suatu masalah di dalamnya.

Lain halnya dengan Susanti (2013) yang mengemukakan bahwa media gambar berseri yaitu media gambar yang menggambarkan suatu rangkaian

cerita atau peristiwa secara urut berdasarkan topik yang terdapat pada gambar. Dengan demikian penggunaan media gambar berseri merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dengan menggabungkan fakta, ide-ide gagasan secara jelas yang berasal dari gambar tersebut. Melalui media gambar berseri siswa dapat dengan mudah menuangkan ide-ide gagasan dengan kata-kata sesuai urutan gambar. Hal tersebut dapat membantu siswa untuk merangkai kata-kata dengan baik yang bisa menghasilkan sebuah karangan yang utuh. Gambar seri adalah gambar yang merupakan rangkaian kegiatan atau cerita yang disajikan secara berurutan. Menurut Arsyad (2007), siswa berlatih mendeskripsikan setiap gambar, hasil deskripsi dari setiap gambar apabila dirangkai akan menjadi suatu karangan yang utuh.

Dari berbagai teori yang ada tersebut dapat dikatakan bahwa media gambar berseri diartikan sebagai sebuah media visual dengan adanya gambar-gambar yang memiliki hubungan antara gambar yang pertama dengan rangkaian gambar berikutnya. Rangkaian-rangkaian gambar tersebut yang menyebabkan orang lain yang memandangnya memiliki pandangan cerita yang disajikan secara berurutan. Media gambar berseri tersebut digunakan untuk memotivasi siswa agar dapat mengembangkan daya imajinasinya untuk menulis teks cerita fantasi.

Tentunya sebuah media pembelajaran digunakan dalam penelitian dikarenakan memiliki kelebihan yang bisa saja tidak dimiliki oleh media pembelajaran yang lain. Kelebihan dari media gambar berseri adalah (1) umumnya murah harganya, media gambar menggunakan kertas sebagai bahan baku sehingga harga dapat dikatakan relatif murah; (2) Mudah didapat, untuk mendapatkannya guru bisa menggandakannya; (3) Mudah digunakan, penggunaan media ini dapat dilihat dari segala arah sehingga siswa tidak kesulitan untuk mengamati media. Manfaat dari penggunaan media gambar berseri menurut Angkowo dan Kosasih (2007), antara lain: 1) membantu siswa dalam mengingat nama benda atau orang yang mereka lihat; 2) membantu mempercepat siswa dalam memahami materi, 3) membantu siswa dalam memahami konsep-konsep dari materi yang dipelajari. Guru dapat

mengembangkan keinginan dalam belajar bahasa siswa melalui gambar berseri, memudahkan mereka dalam belajar bahasa, memberikan kebermaknaan belajar dengan media auntetik dalam kehidupan sehari-hari, dan dapat memberikan keberagaman dalam belajar bahasa dan unsur-unsur bahasa.

Tarigan (2008) menjelaskan bahwa manfaat yang dapat diambil oleh siswa dari pengembangan paragraf dengan cara menganalisis gambar yaitu: 1) mengembangkan keterampilan melihat hubungan sebab akibat atau pesan yang tersirat dalam gambar, 2) mengembangkan daya imajinasi siswa, 3) melatih kecermatan dan ketelitian siswa dalam memperhatikan sesuatu, 4) mengembangkan daya interpretasi bentuk visual kedalam bentuk kata-kata atau kalimat.

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan dalam sebuah proses pembelajaran. Ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media yaitu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan secara umum mengacu kepada salah satu gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Tujuan tersebut dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan oleh siswa, yakni praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, dan sumber daya lainnya untuk memproduksi, maka tidak perlu adanya pemaksaan. Media yang mahal dan memakan waktu yang lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang optimal digunakan dalam sebuah proses pembelajaran. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana serta bersifat sederhana.

Menurut Sudjana dan Rivai (2011) mengungkapkan beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran. Adapun beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran antara lain:

a) ketepatannya dengan tujuan pengajaran; artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan;
b) dukungan terhadap isi bahan pelajaran; artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa;
c) kemudahan memperoleh media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh atau setidaknya mudah dibuat oleh guru pada saat akan mengajar;
d) keterampilan guru dalam menggunakannya; apapun jenis media yang diperlukan, syarat utamanya adalah guru harus dapat menggunakannya dalam proses pengajaran;
e) tersedianya waktu untuk menggunakannya; hal ini bertujuan agar media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung; dan
f) sesuai dengan taraf berpikir siswa artinya memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami oleh siswa.

Cara pemerolehan gambar pada media gambar berseri dalam penelitian ini sangat mudah. Belakangan ini masyarakat sedang gencar-gencarnya menggunakan akun media sosial. Penggunaan media sosial itu pun, mempermudah masyarakat menemukan gambar-gambar tersebut. tak terkecuali akun media sosial dengan nama Dalang Pelo. Akun media sosial ini sangat dikenal di kalangan masyarakat apalagi anak remaja. Dalam pemilihannya, peneliti menyeleksi beberapa gambar sebelum dijadikan sebagai media dalam pembelajaran di kelas. Penyeleksian dilakukan dengan memerhatikan gambar dan konten-konten di dalamnya.

Dalam penelitian ini, media gambar berseri diperoleh dengan cara menggabungkan beberapa gambar dari sebuah akun media sosial Dalang Pelo. Gambar-gambar tersebut diunduh kemudian dirangkai sehingga membentuk sebuah alur cerita. Setelah disusun secara runtut, media tersebut dicetak dalam ukuran A4 dengan ketentuan beberapa gambar tersebut dirangkai dalam satu halaman kertas.

2.2.2 Media Komik Strip

2.2.2.1. Pengertian Media Komik

Media komik adalah salah satu jenis media visual yang hampir-hampir sama dengan gambar berseri. Komik juga menampilkan gambar-gambar yang dapat dirangkai menjadi sebuah gagasan cerita yang utuh. Hanya saja dalam komik menceritakan dengan detail gambar yang dirancang secara spesifik. Biasanya juga dipadukan dengan adanya balon-balon percakapan antartokoh dalam komik tersebut. Franz dan Meier (1994) dalam Nurgiyantoro (2005) mengatakan bahwa komik adalah cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata. Lain halnya dengan Nurgiyantoro (2005), komik adalah cerita bergambar dengan sedikit tulisan, bahkan kadang-kadang ada gambar yang tanpa tulisan karena gambar-gambar itu sudah berbicara sendiri. Rangkaian gambar pada komik biasanya didominasi oleh gambar aksi yang membentuk sebuah alur cerita. Jadi, alur cerita pada komik dikembangkan dan atau ditunjukkan lewat rangkaian gambar aksi dan kata-kata.

Oleh karena itu, komik dapat dikatakan sebagai susunan gambar yang dapat menyampaikan makna atau pesan dari pengarang kepada pembacanya. Bahkan dalam penyampaiannya komik terkadang tidak perlu menggunakan teks yang berguna sebagai penjelas dari cerita yang ditampilkan oleh pengarang. Hal tersebut sejalan dengan definisi komik yang diungkapkan Moore (2018) yaitu komik sebagai urutan panel berbingkai yang berisi gambar dan teks, dipisahkan oleh talang dengan struktur naratif yang dibuat oleh pengaturan mereka relatif satu sama lain dan pada halaman.

Komik sebagai media visual yang dapat bersifat menghibur, juga dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas dengan menerapkan nilai-nilai karakter yang hendak dibangun sesuai dengan kompetensi inti 2 (KI2). Dalam perancangannya, tentu komik yang ditujukan untuk pembelajaran tersebut perlu memerhatikan kebijakan gambar sesuai dengan sasaran pembaca komik. Oleh karena itu, pengarang atau pembuat komik tidak dapat dengan

sembarangan dan harus selektif menyediakan bacaan komik terhadap anak-anak dengan menyesuaikan konten isinya.

Dalam penelitiannya, Wardani (2012) mengemukakan bahwa dengan komik, siswa lebih mudah memahami materi karena terdapat gambar-gambar yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dalam komik tersebut. Selain itu, siswa aktif melakukan kegiatan diskusi baik dalam bertukar pendapat maupun presentasi.

Sampai saat ini, komik menjadi salah satu media yang digemari oleh anak-anak sampai usia dewasa. Hal ini dikarenakan komik merupakan media yang menarik dengan disertai gambar dan alur percakapan yang disajikan di dalamnya. Desain yang menarik dan juga alur ceritanya yang unik dapat menjadikan komik sebagai media yang sangat interaktif dengan pembaca. Hal tersebut karena kebanyakan komik didesain dengan kegiatan masyarakat sehari-hari dengan bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari pula. Hal tersebut yang dapat membuat media komik ini sangat digemari oleh masyarakat.

Lain halnya dengan Sudjana dan Rivai (2011) menyatakan bahwa komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Rohani (1997) dalam Kusnida (2015) juga mengemukakan bahwa komik adalah suatu bentuk berita bergambar, terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung, kadang bersifat humor. Menurut McCloud dalam Aleixo (2007) komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang disusun bersandingan dalamtuturan tertentu yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari para pembacanya. Aleixo (2007) juga mengatakan bahwa kesenangan dalam membaca dapat ditimbulkan dengan menggunakan komik, tidak peduli apakah siswa hanya tamat membaca teks atau tidak. Lain halnya dengan Tatalovic (2009) mengatakan bahwa komik adalah bentuk seni popular

terutama di kalangan anak-anak dan dengan demikian dapat dimanfaatkan sebagai media yang potencial untuk pendidikan sains dan komunikasi.

Hakikat komik, sebagaimana yang dikemukakan oleh Mustikan (2013) adalah perpaduan antara gambar dan bahasa. Ulasan tentang struktur komik tidak bisa dilepaskan dari dua aspek tersebut. Kedua aspek itu saling mengisi, menguatkan, dan menjelaskan. Dalam komik pasti ada beberapa adegan yang membutuhkan gambar dengan efek-efek untuk menguatkan dan menjelaskan adegan itu, misalnya ketika ada adegan orang sedang mengendarai sepeda dengan sangat cepat, pasti adegan ini diberi sebuah efek agar terkesan orang yang dalam gambar tersebut sedang mengendarai sepeda dengan sangat cepat. Berdasarkan aspek visual dan nonvisual tersebut pembaca dapat menafsirkan tokoh yang ada.

Komik sebagai salah satu media pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut. *Pertama*, bersifat proposional karena komik sanggup membawa pembacanya untuk terlibat secara emosional dengan pelaku utama dalam cerita komik itu. *Kedua*, penggunaan bahasa yang mudah dimengerti oleh orang awam. *Ketiga*, bahasa percakapan (bahasa pasaran). Penggunaan bahasa percakapan sehari-hari akan lebih mengena bagi pembaca. *Keempat*, penyederhanaan perilaku yang menggambarkan moral atau jiwa pelaku. Pola perilaku dalam cerita komik cenderung untuk disederhanakan dan mudah diterka. *Kelima*, bersifat kepahlawanan. Isi komik cenderung membawa pembaca untuk memuja pahlawannya.

Selain itu, komik juga memiliki berbagai macam jenis. Mulai dari komik strip, komik kartun, dan juga buku komik. Kesemuanya tersebut merupakan karya dengan memberikan visualisasi berupa gambar yang menarik untuk dibaca oleh para pembaca tak terkecuali adalah siswa baik dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah.

Bentuk komik ini hanya berupa penggalan-penggalan gambar yang disusun/dirangkai menjadi sebuah alur cerita. Namun isi ceritanya tidak terpaku harus selesai pada satu kali terbitan namun dapat juga dijadikan suatu cerita bersambung/berseri. Biasanya terdiri atas tiga hingga enam panel atau

sekitarnya. Komik Potongan (*Comic Strip*) ini biasanya disodorkan dalam tampilan harian atau mingguan di sebuah surat kabar, majalah maupun tabloid/buletin. Penyajian isi cerita juga dapat berupa humor/banyolan atau cerita yang serius namun disenangi oleh pembaca. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan salah satu jenis komik yang sudah berkembang di masyarakat yaitu komik strip sebagai salah satu media visual yang digunakan dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi.

2.2.2.2. Pengertian Media Komik Strip

Media komik strip merupakan salah satu jenis komik yang mana memberikan gambarannya secara singkat, padat, dan jelas. Komik strip sendiri juga hanya terdiri atas beberapa panel, sehingga lebih mudah digunakan dalam sebuah pembelajaran di kelas dengan jumlah siswa yang merupakan bagian dari kelas gemuk.

Komik strip menurut Nurgiyantoro (2005) adalah komik yang hanya terdiri dari beberapa panel gambar saja, namun dilihat dari segi isi ia telah mengungkapkan sebuah gagasan yang utuh. Tentu saja karena gambarnya hanya sedikit gagasan yang disampaikan juga tidak banyak dan lazimnya hanya melibatkan satu fokus pembicaraan, seperti misalnya tanggapan terhadap berbagai peristiwa dan isu-isu mutakhir. Komik strip secara mudah ditemukan dalam berbagai majalah anak dan juga surat kabar. Majalah-majalah anak yang dicontohkan di atas seperti majalah Bobo, Kids Fantasi, dan Majalah Peraga Pendidikan Taman Kanak-Kanak secara konstan memuat komik strip dengan judul yang kurang lebih ajeg. Artinya, rubrik dan judul tetap, tetapi cerita berbeda dari satu penerbitan ke penerbitan selanjutnya.

Komik strip dipilih dengan mempertimbangkan media gambar seri yang menjadi pembandingnya. Hal tersebut diupayakan agar tidak terjadi tumpang tindih antarmedia. Kedua media tersebut sama-sama merupakan media visual yang menonjolkan alur cerita melalui gambar-gambar.

Menurut Sabin (1996) dalam Savitri (2016) strip komik adalah sederet panil (panel) berisi gambar-gambar yang disertai dengan tulisan, yang

menceritakan kisah yang menghibur. Strip komik yang dibukukan dan diterbitkan secara mandiri (tidak menjadi bagian dari terbitan lain seperti surat kabar atau majalah) disebut buku komik (*comic book*) atau yang lebih dikenal dengan komik (*comic*) saja. Buku komik dapat dibuat dan diterbitkan tidak berdasarkan strip komiknya (bukan strip komik yang dibukukan).

Dalam pemilihan gambar yang baik untuk kegiatan pengajaran terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan antara lain:

a) Keaslian gambar. Gambar menunjukkan situasi yang sebenarnya, seperti melihat keadaan atau benda yang sesungguhnya. Kekeliruan dalam hal ini akan memberikan pengaruh yang tak diharapkan gambar yang palsu dikatakan asli.
b) Kesederhanaan. Gambar itu sederhana dalam warna, menimbulkan kesan tertentu, mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis. Jangan sampai peserta didik menjadi bingung dan tidak tertarik pada gambar.
c) Bentuk item. Hendaknya si pengamat dapat memperoleh tanggapan yang tetap tentang obyek-obyek dalam gambar.
d) Perbuatan. Gambar hendaknya hal sedang melakukan perbuatan. Peserta didik akan lebih tertarik dan akan lebih memahami gambar-gambar yang sedang bergerak.
e) Fotografi. Peserta didik dapat lebih tertarik kepada gambar yang nilai fotografinya rendah, yang dikerjakan secara tidak profesional seperti terlalu terang atau gelap. Gambar yang bagus belum tentu menarik dan efektif bagi pengajaran.
f) Artistik. Segi artistik pada umumnya dapat mempengaruhi nilai gambar. Penggunaan gambar tentu saja disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai.

Cara pemerolehan gambar sebagai media komik strip ini cukup mudah. Belakangan ini masyarakat sedang gencar-gencarnya menggunakan akun media sosial. Penggunaan media sosial tersebut mempermudah masyarakat menemukan berbagai informasi dan juga komik-komik strip dengan berbagai

variasinya. Tak terkecuali komik Si Juki. Komik Si juki adalah salah satu komik yang juga dikenal di kalangan masyarakat terutama di kalangan remaja.

Dalam penelitian ini, media komik Si Juki diperoleh dengan cara melakukan penelusuran di internet dan akun media sosial. Peneliti menyeleksi beberapa komik strip yang lain kemudian diperolehlah komik Si Juki tersebut dengan memerhatikan berbagai pertimbangan gambar, teks dalam komik tersebut, dan juga ilustrasi dalam komik tersebut. Agar dapat digunakan dalam pembelajaran, komik tersebut dicetak dalam kertas ukuran A4.

2.2.3 Model *Project Based Learning*

Penerapan model pembelajaran yang mengutamakan keaktifan siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa dapat mengembangkan potensial yang dimilikinya secara maksimal dan meningkatkan mutu pembelajaran. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Arendrs (2008) dalam Panjaitan (2017) Model *Project Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek adalah salah satu model pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa untuk membuat proyek keterampilan intelektual untuk kreativitas siswa. Pendapat tersebut pun ditegaskan oleh Panjaitan (2017) bahwa model pembelajaran berbasis proyek merpakan pembelajaran agar siswa dapat menunjukkan pemikiran kreatif, dalam praktiknya dosen harus bekerja keras untuk melakukan konseling dan bimbingan untuk memotivasi prestasi siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Inovasi dapat diterapkan baik dari sudut pandang media pembelajaran, model pembelajaran, ataupun metode pembelajaran. Salah satunya adalah penerapan model pembelajaran *project based learning*.

Model pembelajaran ini memiliki potensi yang besar untuk memberi pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa, seperti yang dikemukakan oleh Richmond & Striley (1996) yang dikemukakan dalam Ramadhani (2013) “Hasil penelitian di Amerika memperlihatkan

bahwa pembelajaran berbasis projek telah menunjukkan hasil yang memuaskan". Bahkan Richmond dan Striley merujuk pada laporan hasil penelitian Departemen Pendidikan di Amerika Serikat melaporkan bahwa berdasarkan hasil kajian lintas daerah yang dilakukan, siswa Amerika Serikat memperoleh hasil yang memuaskan baik dalam keterampilan (skill), motivasi, pemahaman, unjuk kerja maupun kemampuan pemecahan masalah.

The George Lucas Educational Foundation, (2005) dalam Widyatmoko (2012) mengemukakan bahwa *project based learning asks a question or poses a problem that each student can answer*. Pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang menuntut pengajar dan atau siswa mengembangkan pertanyaan penuntun (*a guiding question*). Mengingat bahwa masing-masing siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, maka pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif. Hal ini memungkinkan setiap siswa pada akhirnya mampu menjawab pertanyaan penuntun.

Buck Institute for Education (2007) dalam Widiyatmoko (2012) Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) merupakan metode belajar yang sistematis, yang melibatkan mahasiswa dalam belajar pengetahuan dan keterampilan melalui proses pencarian/penggalian (inkuiri) yang panjang dan terstruktur terhadap pertanyaan yang otentik dan kompleks serta tugas dan produk yang dirancang dengan sangat hati-hati. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek adalah suatu metode mengajar sistematik yang dapat melibatkan mahasiswa untuk belajar memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui suatu pengembangan proses inkuiri yang distrukturisasi secara kompleks, dengan pertanyaan otentik dan di disain dengan hati-hati untuk memperoleh produk.

Thomas J.W. Moursund, et al. dalam Hosnan (2014) menyebutkan bahwa *project based learning* adalah model pengajaran dan pembelajaran yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa dalam suatu

proyek. Penekanan pembelajaran terhadap suatu proyek tersebut dapat memunculkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rais M. (2010) dalam Mariah (2018) mengatakan bahwa dalam pembelajaran berbasis proyek ialah suatu pendekatan pendidikan yang efektif, berfokus pada kreativitas berpikir terhadap siswa, pemecahan masalah, dan interaksi antara siswa dengan kawan sebaya mereka untuk menciptakan dan menggunakan pengetahuan baru.

Copon & Kuhn (2004) dalam Wekesa (2016) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning* adalah teknik pengajaran yang mengubah pembelajaran dari 'tutur guru' menjadi 'siswa melakukan' di mana siswa diberi tugas berdasarkan pertanyaan atau masalah yang menantang yang melibatkan pemecahan masalah siswa, pengambilan keputusan, pembuatan makna, keterampilan investigasi dan refleksi, yang mencakup fasilitasi guru tetapi tidak arah. Akan tetapi, dalam praktiknya memiliki manfaat dalam pembelajaran.

Wekesa (2016) juga menegaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek telah berhasil digunakan di negara-negara maju untuk meningkatkan siswa prestasi dan juga untuk mempersiapkan mereka untuk kehidupan di luar kelas. Di Amerika Serikat, pembelajaran berbasis proyek dibangun dengan baik melalui dukungan *Buck Institute for Education* (BIE) sebagai respons terhadap upaya reformasi sekolah yang diperlukan untuk melengkapi peserta didik keterampilan yang cocok dalam ekonomi berbasis pengetahuan. Biggs & John, (2003) dalam Wekesa (2016) mengatakan bahwa di Jepang dan India, pembelajaran berbasis proyek juga mapan diterapkan.

Oleh sebab itu, model *project based learning* juga memberikan berbagai macam manfaat yang dapat diambil oleh siswa. Dalam hal tersebut, Hosnan (2014) mengungkapkan beberapa manfaat yang dapat di ambil dari *project based learning*, di antaranya: 1) memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran; 2) meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah; 3) membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah yang kompleks dengan hasil produk nyata berupa

barang atau jasa; 4) mengembangkan dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber/bahan/alat untuk menyelesaikan tugas; dan 5) meningkatkan kolaborasi peserta didik khususnya pada *project based learning* yang bersifat kelompok.

Lain halnya dengan Sunarsih (2016) mengatakan *project based learning* adalah sebuah pembelajaran dengan aktivitas jangka panjang yang melibatkan siswa dalam merancang, membuat, dan menampilkan produk untuk mengatasi permasalahan dunia nyata. Karateristik penting dari *Project Based Learning* tersebut fokus pada konsep penting, proses inkuiri, terkait permasalahan nyata, menghasilkan produk, investigasi konstruktif, proyek bersifat realistik dan belajar berpusat pada siswa. Pembelajaran berbasis proyek dilakukan untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dengan cara membuat karya atau proyek terkait dengan materi ajar dan kompetensi yang diharapkan yang dimiliki oleh siswa. Pembelajaran berbasis proyek ini juga mencakup kegiatan menyelesaikan masalah, pengambilan keputusan, keterampilan melakukan investigasi, dan keterampilan membuat karya.

Dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* memungkinkan siswa untuk melakukan aktivitas belajar saintifik berupa kegiatan: a) bertanya, b) melakukan pengamatan, c) melakukan penyelidikan atau percobaan, d) menalar, dan e) menjalin hubungan dengan orang lain dalam upaya memperoleh informasi dan data. Adapun langkah-langkah dalam menerapkan pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai berikut, penyajian permasalahan, membuat perencanaan, menyusun penjadwalan, memonitor pembuatan proyek, melakukan penilaian, dan evaluasi.

Berbeda halnya dengan menurut Rosyad. S. dkk (2017), model pembelajaran berbasis proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal di kelas dalam kegiatan belajar untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru, berdasarkan pengalamannya yang didapat oleh guru dalam beraktivitas kegiatan di

lingkungan kelas secara nyata. Usaha dalam menulis puisi, siswa harus mampu dan diwajibkan untuk membuat sebuah tulisan yang sesuai dengan materi ajar.

Dalam tulisan Thomas (2000) yang dikutip dalam Imawan (2015), menjelaskan bahwa selain dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah, model *Project Based Learning* juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa yang diukur dengan tes. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Filcik, Bosch, Pederson, & Haugen (2012), yang hasilnya menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* efektif ditinjau dari aspek pengetahuan konseptual.

Mandasari (2017) mengemukakan bahwa penerapan model pembelajaran *project based learning* tersebut membuat siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan proyek yang diberikan baik secara kelompok atau individu. Melalui kerja kelompok yang diberikan siswa terlihat lebih bersemangat bertukar pikiran dengan kelompok belajarnya. Model pembelajaran *project based learning* dapat dikatakan sebagai suatu model pembelajaran inovatif yang diawali dengan pemberian proyek atau kegiatan kepada siswa, disaat siswa menyelesaikan proyek yang akan mereka buat, tentunya siswa saling bertukar pikiran agar proyek yang mereka buat akan bagus hasilnya. Melalui penerapan model *project based learning* siswa juga lebih kreatif dalam menulis, siswa mudah memunculkan ide dalam menulis.

Definisi secara lebih komprehensif tentang *Project Based Learning* menurut *The George Lucas Educational Foundation* (2005) adalah sebagai berikut: 1.) *Project-based learning asks a question or poses a problem that each student can answer, Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang menuntut pengajar dan atau siswa mengembangkan pertanyaan penuntun (*a guiding question*). Mengingat bahwa masing-masing siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, maka Project Based Learning memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif. Hal ini memungkinkan setiap

siswa pada akhirnya mampu menjawab pertanyaan penuntun; 2.) *Project-based learning asks students to investigate issues and topics addressing real-world problems while integrating subjects across the curriculum, Project Based Leraning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menuntut siswa membuat "jembatan" yang menghubungkan antar berbagai subjek materi. Melalui jalan ini, siswa dapat melihat pengetahuan secara holistik. Lebih daripada itu, *Project Based Learning* merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha siswa.

Tentunya dalam suatu pembelajaran membutuhkan adanya langkah-langkah pembelajaran. Tak terkecuali dengan model *project based learning*. Langkah-langkah pembelajaran dalam *Project Based Leraning* sebagaimana yang dikembangkan oleh *The George Lucas Educational Foundation* (2005) yang dikutip dalam terdiri atas :

1) *Start With the Essential Question*

   Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan siswa dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Pengajar berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk para siswa.

2) *Design a Plan for the Project*

   Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan siswa. Dengan demikian siswa diharapkan akan merasa "memiliki" atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

3) *Create a Schedule*

   Pengajar dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (1) membuat *timeline* untuk menyelesaikan proyek, (2) membuat *deadline*

penyelesaian proyak, (3) membawa siswa agar merencanakan cara yang baru, (4) membimbing siswa ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (5) meminta siswa untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.

4) *Monitor the Students and the Progress of the Project*

Pengajar bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas siswa selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara menfasilitasi siswa pada setiap proses. Dengan kata lain pengajar berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

5) *Assess the Outcome*

Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai siswa, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

6) *Evaluate the Experience*

Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini siswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamanya selama menyelesaikan proyek. Pengajar dan siswa mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

Tentunya sebuah model pembelajaran memiliki kelebihan maupun kekurangan. Tak terkecuali dengan model pembelajaran *project based learning.* Model *Project Based Learning* memiliki kelebihan seperti yang disampaikan oleh Husamah (2013) dalam Lestari (2016), di antaranya (1) pelajar memperoleh pengetahuan dasar (*basic science*) yang berguna untuk

memecahkan masalah bidang keteknikan yang dijumpainya, (2) pelajar belajar secara aktif dan mandiri dengan sajian materi terintegrasi dan relevan dengan kenyataan sebenarnya, yang sering disebut *student centered,* dan (3) pelajar mampu berpikir kritis dan mengembangkan inisiatif. Ada tiga kategori umum penerapan proyek untuk pelajar, yakni mengembangkan keterampilan, meneliti permasalahan, dan menciptakan solusi. Kreativitas dari suatu proyek membantu perkembangan pertumbuhan individu.

Lain halnya dengan Thomas (2000) dalam Wekesa (2016) yang mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis proyek memiliki keunggulan berikut yang membuatnya menonjol antara pedagogi lainnya; melibatkan peserta didik, meningkatkan keterampilan belajar kooperatif, meningkatkan kinerja akademik, mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan membangun hubungan positif antara siswa dan guru.

Adapun Kelemahan model ini dikemukakan oleh Thomas (2000) dalam Lestari (2016), yaitu (1) memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah, (2) memerlukan biaya yang cukup banyak, (3) banyak peralatan yang harus disediakan, (4) siswa yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan, dan (5) ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan siswa tidak memahami topik secara keseluruhan.

2.2.4 Hakikat Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi

2.2.4.1. Teks Cerita Fantasi

Menurut Nurgiyantoro (2005: 20), cerita fantasi (*fantastic stories)* dapat dipahami sebagai cerita yang menampilkan tokoh, alur, atau tema yang derajat kebenarannya diragukan, baik menyangkut (hampir) seluruh maupun hanya sebagian cerita. Cerita fantasi juga dapat menampilkan tokoh dan alur yang hampir sepenuhnya fantastik, artinya derajat kebenarannya dipertanyakan, atau gabungan antara unsur realistik dengan fantastik.

Lain halnya menurut Wright, et all (1994: 109) dalam Supriadi (2016) yang mengemukakan bahwa kisah fantasi adalah salah satu yang termasuk

sihir atau sihir dan biasanya diatur dalam realitas alternatif, kisah fantasi sering mengandung elemen abad pertengahan, seperti pakaian, arsitektur, teknologi, dan bahasa. Akan tetapi, cerita fantasi bukan hanya cerita yang berkisah dengan tokoh-tokoh supranatural yang lazim muncul pada cerita masa lalu, melainkan juga dapat melibatkan tokoh dan kehidupan modern. Oleh karena itu, cerita fantasi dipandang sebagai sesuatu yang mengandung komentar metaforis terhadap kehidupan sosial dewasa ini. Menurut Nurgiyantoro (2005), fiksi fantasi yang mengangkat berbagai isu dalam kehidupan modern, realitas kehidupan masa kini, dengan tokoh dan peristiwa yang mencerminkan realitas, juga menampilkan hal-hal yang tidak masuk akal, terlihat familiar dan banyak digemari pembaca.

Cerita fantasi juga dapat dikatakan sebagai salah satu jenis teks narasi yang mengembangkan dan menekankan pada kemampuan siswa untuk berimajinasi. Dalam mengembangkan imajinasinya tentunya siswa tidak dituntut dengan kesesuaian isinya dengan cerita fantasi yang dibuat oleh teman-teman yang lainnya. Oleh karena itu, dalam pengembangan teks tersebut memberikan keleluasaan kepada penulis untuk mengembangkan alur cerita sesuai dengan keinginannya.

Menurut Nurgiyantoro, teks cerita fantasi adalah karya tulis yang berhubungan dengan sebuah karangan teks narasi menurut pengalaman pribadi, namun ditambahkan dengan imajinatif atau khayalan semata dengan adanya rangkaian peristiwa dalam cerita digerakkan dengan hukum sebab-akibat. Pada hal ini teks cerita fantasi merupakan sebuah cerita sesungguhnya namun dibubuhi dengan khayalan atau sesuatu yang tidak mungkin bahkan terkesan dilebih-lebihkan, umumnya unsur-unsur dan struktur cerita dibuat berlebihan dan terkesan mustahil ada di dunia nyata.

Nurgiyantoro (2014) juga menjelaskan bahwa fantasi sering juga disebut sebagai cerita fantasi (*literary fantasy*) dan perlu dibedakan dengan cerita rakyat fantasi (*folk fantasy*) yang tak pernah dikenali siapa penulisnya mencoba menghadirkan sebuah dunia lain (*other world*) di samping dunia realitas. Cerita fantasi dikembangkan lewat imajinasi yang lazim dan dapat

diterima sehingga sebagai sebuah cerita dapat diterima oleh pembaca. Cerita fantasi (*fantastic stories*) dapat dipahami sebagai cerita yang menampilkan tokoh, alur, atau tema yang derajat kebenarannya diragukan, baik menyangkut (hampir) seluruh maupun hanya sebagian cerita. Cerita fantasi sebenarnya juga menampilkan berbagai peristiwa dan aksi yang realistik sebagaimana halnya dalam cerita realistik, tetapi di dalamnya juga terdapat sesuatu cerita biasanya ditampilkan dengan nada dan suasana yang terlihat sungguh-sungguh.

Lain halnya dengan Fajria (2017) yang menyatakan bahwa cerita fantasi adalah salah satu jenis teks narasi. Dalam cerita fantasi terdapat keajaiban atau keanehan atau kemisteriusan yang tidak ditemui dalam dunia nyata. Akan tetapi sebagai sebuah karya fiktif, cerita fantasi dapat pula memberikan pengetahuan dan wawasan kehidupan. Hal tersebut sepemikiran dengan Farahdila (2018) yang mengemukakan bahwa sebagai fiksi naratif, cerita fantasi merupakan produk fantasi dan kreativitas manusia yang menyampaikan pencerminan dan kategorisasi budaya tertentu. Oleh karena itu, Mengyi dan Trivedi dalam Farahdila (2018) mengemukakan melalui cerita fantasi inilah, pembaca dapat mengetahui kebiasaan atau budaya masyarakat tertentu termasuk di dalamnya memberikan pengajaran moral.

Menurut Kurniawan, (2014:39) dalam Kapitan (2018) ciri utama cerita fantasi dapat dilihat dari tokoh-tokoh dan tempatnya yang merupakan hasil fantasi yang tidak ada di kehidupan nyata. Hampir sebagian besar unsur intrinsik dalam teks cerita fantasi memunculkan hal-hal yang unik, aneh, dan mengherankan. Dalam buku paket Bahasa Indonesia terbitan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia edisi revisi 2016, menjelaskan tentang ciri umum cerita fantasi sebagai salah satu jenis teks narasi. Hal tersebut dijelaskan sebagai berikut.

1) Ada keajaiban/keanehan/kemisteriusan

Cerita fantasi mengungkapkan hal-hal supranatural/kemisteriusan, keghaiban yang tidak ditemui dalam dunia nyata. Cerita fantasi adalah

cerita bergenre fantasi (dunia imajinatif yang diciptakan penulis). Oleh karena itu dalam cerita fantasi sangat diragukan kebenarannya.

2) Ide cerita

Ide cerita terbuka terhadap daya hayal penulis, tidak dibatasi oleh realitas atau kehidupan nyata. Ide juga berupa irisan dunia nyata dan dunia khayali yang diciptakan pengarang. Ide cerita terkadang bersifat sederhana tapi mampu menitipkan pesan yang menarik. Tema dalam cerita fantasi adalah *magic*, supernatural atau futuristik. Orisinal ide menjadi salah satu ciri umum dalam pengembangan sebuah teks cerita tak terkecuali teks cerita fantasi. Karya sastra yang baik diutamakan dapat menunjukkan kebaruan, keindividualan, dan keaslian. Keaslian merujuk pada keaslian gagasan, keaslian bentuk dan keaslian mengolah dan menyampaikan isi. Karya sastra yang asli tidak menjiplak karya orang lain. Karya-karya yang mengekor dan meniru karya-karya sastrawan yang telah ada, tidak akan muncul sebagai karya sastra yang baik (terbaik). Kebaruan di sini dapat diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang tidak biasaatau unik. Dalam cerita fantasi, deskripsi orisinalitas ide menurut Harsiati (2016) meliputi apakah karyamu asli hasil idemu sendiri dan belum pernah ada sebelumnya, atau asli tetapi modifikasi.

3) Menggunakan berbagai latar (lintas ruang dan waktu)

Peristiwa yang dialami 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 pun memiliki kekhasan. Rangkaian peristiwa cerita fantasi menggunakan berbagai latar yang menerobos dimensi ruang dan waktu.

4) Tokoh unik (memiliki kesaktian)

Tokoh dalam cerita fantasi bisa diberi watak dan ciri yang unik yang tidak ada dalam kehidupan sehari-hari. Tokoh memiliki kesaktian-kesaktian tertentu. Tokoh mengalami kejadian dalam berbagai latar waktu. Tokoh dapat ada pada setting waktu dan tempat yang berbeda zaman (bisa waktu lampau atau waktu yang akan datang/futuristik)

5) Bersifat fiksi

Cerita fantasi bersifat fiktif (bukan kejadian nyata). Cerita fantasi bida diilhami oleh latar nyata atau objek nyata dalam kehidupan tetapi diberi fantasi. Isi karangan fantasi berupa cerita yang memaparkan suatu peristiwa baik peristiwa rekaan maupun kenyataan, cerita tersebut dirangkai oleh pengarang dengan menggunakan gaya kefantasiannya atau khayalannya sehingga cerita tersebut menarik minat pembaca.

6) Bahasa

Bahasa yang digunakan variatif, ekspresif, dan menggunakan ragam percakapan (bukan bahasa formal). Dalam teks cerita fantasi, bahasa yang digunakan sangat bervariasi sehingga menimbulkan kesan bahwa cerita tersebut seperti benar-benar terjadi di kehidupan nyata.

Pendapat Isnatun (2016:21) dalam Jumesa (2018), teks cerita fantasi adalah sebuah karya yang dibangun dalam alur penceritaan yang normal namun bersifat imajinatif dan hayali. Biasanya setting, penokohan, maupun konflik tidak realistis bahkan terkesan dilebih-lebihkan dan tidak mungkin terjadi di dunia nyata. Jadi, dapat disimpulkan bahwa teks cerita fantasi merupakan sebuah teks yang berisi serangkaian peristiwa atau cerita yang bisa membuat pembaca percaya bahwa apapun keanehan dan keajaiban yang terjadi pada tokoh dalam cerita tersebut melalui rangkaian peristiwa yang dialaminya adalah benar dan dapat diterima.

Sarumpaet (2017:88) dalam Faidah (2018) yang mengungkapkan bahwa karakteristik cerita anak di Indonesia pada dewasa ini lebih banyak mengangkat cerita fantasi. Karakteristik cerita fantasi yang berkembang di Indonesia juga beragam namun masih jauh dari perkembangan sastra anak di dunia. Minimnya buku bacaan anak mempengaruhi perkembangan cerita anak di Indonesia. Hal inilah yang memunculkan keanekaragaman karakteristik cerita anak. Tentunya dalam sebuah teks cerita fantasi memiliki unsur-unsur yang menjadi sorotan atau penanda bahwa sebuah teks dapat dikatakan sebagai teks cerita fantasi. Adapun unsur-unsur yang terkandung dalam teks cerita fantasi adalah sebagai berikut.

1) Tema

Secara sederhanatema dapat dipahami sebagai gagasan yang mengikat cerita (Lukens, 2003:129), mengikat berbagai unsur intrinsik yang membangun cerita sehingga tampil sebagai sebuah kesatupaduan yang harmonis (Nurgiyantoro, 2005:260).

Tema yang digunakan dalam cerita anak Indonesia ada empat macam. Pertama, berbuat tidak baik kepada orang lain akan mendatangkan kerugian pada diri sendiri. Kedua, orang yang berbuat baik kepada orang lain akan mendapatkan kebaikan pula. Ketiga, orang yang tidak pandai mensyukuri apa yang dimiliki akan mudah tergoda dengan apa yang dimiliki oleh orang lain. Keempat, orang yang sabar dan berusaha dalam melakukan suatu pekerjaan pasti akan mendapatkan balasan yang setimpal.

2) Tokoh

Menurut Nurgiyantoro (2005:222), tokoh cerita dimaksudkan sebagai pelaku yang dikisahkan perjalanan hidupnya dalam cerita fiksi lewat alur baik sebagai pelaku maupun penderita berbagai peristiwa yang diceritakan. Lukens (2003:76) dalam Nurgiyantoro (2005:223) berpendapat bahwa tokoh cerita dapat dipahami sebagai kumpulan kualitas mental, emosional, dan sosial yang membedakan seseorang dengan orang lain. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tokoh dalam suatu cerita diartikan sebagai pelaku dalam cerita tersebut dengan serentetan peristiwa yang juga memberikan pengaruh emosi dengan dimunculkannya kualitas mental, emosional, dan sosial.

Faidah (2018) mengatakan bahwa tokoh yang digunakan dalam cerita anak Indonesia adalah manusia, binatang, dan peri. Tokoh berupa binatang dan peri dalam cerita fantasi anak dipersonifikasikan seperti manusia. Oleh karena itu, tokoh yang dikembangkan dalam teks cerita fantasi adalah tokoh yang bersifat khayali atau khayalan.

3) Penokohan

Faidah (2018) mengatakan bahwa penokohan dalam cerita fantasi anak Indonesia menggunakan teknik analitik dan dramatik secara bersama-

sama, sedangkan Nurgiyantoro (2005:231) mengatakan bahwa penghadiran tokoh dikelompokkan menjadi dua yaitu teknik uraian atau narasi pengarang (*telling*) dan teknik ragaan (*showing*). Teknik yang pertama menunjuk pada pengertian bahwa pemunculan karakter tokoh itu secara langsung diceritakan oleh pengarang, sedangkan teknik yang kedua menunjuk pada pengertian tokoh dibiarkan tampil sendiri untuk memperlihatkan karakter jati dirinya seiring dengan perkembangan alur cerita. Hal tersebut diimbangi oleh pendapat Lukens (2003:76-78) yang mengemukakan bahwa teknik penghadiran karakter tokoh dapat dilakukan lewat aksi, kata-kata.

4) Alur

Alur dapat pula dikatakan sebagai alur cerita, plot, atau jalan cerita. alur biasanya berkaitan dengan masalah bagaimana peristiwa, tokoh, dan segala sesuatu itu digerakkan, dikisahkan sehingga menjadi sebuah rangkaian cerita yang padu dan menarik (Nurgiyantoro, 2005:237). Lukens (1999:103) memahami alur sebagai urutan peristiwa sebagaimana ditunjukkan oleh tokoh lewat aksi. Aksi tokoh tersebut yang menghasilkan apa yang kemudian disebut sebagai peristiwa walau tidak semua peristiwa mesti berupa aksi tokoh. Menurut Faidah (2018) alur yang digunakan dalam cerita fantasi anak Indonesia dewasa ini lebih banyak menggunakan alur maju atau linier. Oleh karena itu, alur dalam teks cerita fantasi menunjukkan adanya keanehan-keanehan yang terjadi dan mungkin saja hal tersebut hanyalah khayalan penulis di masa yang akan datang. Namun tidak dipungkiri alur cerita juga dapat diwujudkan dari cerita masa lalu.

5) Latar

Nurgiyantoro (2005:249) mengatakan bahwa latar (*setting*) dapat dipahami sebagai landas tumpu berlangsungnya berbagai peristiwa dan kisah yang diceritakan dalam cerita fiksi. Latar yang digunakan dalam teks cerita fantasi tidak lain ada latar tempat dan latar waktu. Selain itu terdapat latar sosial-budaya.

Pertama, Nurgiyantoro (2005:251) mengungkapkan latar tempat menunjuk pada pengertian tempat di mana cerita yang dikisahkan itu terjadi. Deskripsi tentang latar cukup penting untuk membantu anak memahami dan mengembangkan imajinasinya. Lewat deskripsi latar tersebut, seorang anak akan memperoleh pengetahuan dan persepsi baru yang merupakan bentuk pengalaman batin yang berharga. Latar tempat yang digunakan dalam cerita anak Indonesia berupa rumah, istana, taman, dan hutan.

Kedua, Nurgiyantoro (2005:252) mengungkapkan bahwa latar waktu dapat dipahami sebagai kapan berlangsungnya berbagai peristiwa yang dikisahkan dalam cerita fiksi. Latar waktu yang digunakan adalah pagi hari, siang hari, sore hari, malam hari, dan suatu hari. Dalam cerita fiksi anak, deskripsi tentang latar cukup penting untuk membantu anak memahami dan mengembangkan imajinasi.

Ketiga, Nurgiyantoro (2005:253) mengungkapkan bahwa latar sosial-budaya dalam cerita fiksi dipahami sebagai keadaan kehidupan sosial-budaya masyarakat yang diangkat ke dalam cerita itu Latar sosial-budaya ini membantu anak untuk belajar dan menambah wawasan multikultural. Cerita fantasi sebagai salah satu bacaan anak menjadi salah satu sarana pendidikan, sastra yang menawarkan banyak kesempatan tentang hal-hal tersebut.

6) Amanat

Amanat yang ditampilkan dalam cerita anak Indonesia ada dua macam yaitu tentang sesuatu yang diperintahkan untuk dilakukan dan sesuatu yang dilarang untuk dilakukan. Sama halnya dengan perbuatan baik dan perbuatan buruk. Siswanto (2011: 162) berpendapat bahwa nilai-nilai yang ada di dalam cerita rekaan bisa dilihat dari diri sastrawan dan pembacanya. Dari sudut sastrawan, nilai ini biasa disebut amanat. Amanat adalah gagasan yang mendasari karya sastra, pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca atau pendengar. Selain itu, amanat dapat dikatakan sebagai pesan atau makna yang terselubung yang

ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca. Menurut Ichsan (2013) melalui amanat, pengarang dapat menyampaikan sesuatu, baik hal yang bersifat positif maupun negatif. Dengan kata lain, amanat adalah pesan yang ingin disampaikan pengarang berupa pemecahan atau jalan keluar terhadap persoalan yang ada dalam cerita.

Sebuah teks tentunya tidak lepas dari struktur dan kaidah kebahasaan yang dijadikan sebagai acuannya. Struktur teks merupakan cerminan struktur berpikir penulisnya. Dengan demikian, semakin baik penguasaan struktur teks, maka semakin baik pula struktur berpikir siswa yang dapat digunakan dalam kehidupan sosial dan akademiknya. Setiap struktur teks memiliki kebahasaan yang digunakan untuk mengekspresikan pikiran yang dikehendaki dalam tiap-tiap struktur teks. Isodarus (2017:2) dalam Putri (2018) mengemukakan kebahasaan suatu teks bersangkutan dengan satuan-satuan kebahasaan yang menjadi penghubung bagian-bagian teks. Satuan-satuan kebahasaan yang langsung membentuk teks meliputi paragraf, kalimat, dan kata.

Dalam buku paket Bahasa Indonesia terbitan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan republik Indonesia edisi revisi 2016, menjelaskan bahwa dalam teks cerita fantasi memiliki ciri khusus yang dinamakan dengan struktur teks. Struktur teks cerita fantasi yaitu: (1) orientasi, (2) komplikasi, dan (3) resolusi. Berikut ini adalah penjelasan tentang struktur teks cerita fantasi.

1) Orientasi

Bagian orientasi berisikan tentang pengenalan tokoh, latar, watak tokoh, dan munculnya konflik. Menurut Anita, dkk (2016: 5) orientasi berkaitan dengan waktu, tempat, suasana dan alur pada cerita tersebut. Sedangkan menurut Harsiati, dkk (2016: 63) orientasi berisi ciri pengenalan tokoh, latar, watak tokoh, dan konflik. Sufanti, dkk (2016: 74) mengatakan bahwa tahapan orientasi merupakan struktur yang berisi pengenalan latar cerita berkaitan dengan waktu, ruang, dan suasana terjadinya peristiwa dalam cerpen. Orientasi biasa dikenal juga sebagai bagian pendahuluan atau

bagian pembuka. Menurut Masoke, dkk (2016: 252) bagian pendahuluan merupakan bagian yang pertama kali dibaca pembaca. Pada bagian ini pengarang harus berupaya menyajikan latar belakang, ruang lingkup, batasan pengertian topik, permasalahan dan tujuan penulisan kerangka acuan yang digunakan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa orientasi adalah bagian pembuka cerita yang berisi pengenalan latar, waktu, tokoh, dan suasana. Pada teks cerita fantasi, latar dalam cerita dibedakan menjadi tiga kategori yaitu latar lintas waktu masa lampau, latar waktu sezaman, dan latar lintas waktu futuristik (masa yang akan datang).

2) Komplikasi

Bagian komplikasi berisi hubungan sebab akibat sehingga muncul masalah hingga masalah itu memuncak. Sufanti, dkk (2016: 74) mengemukakan bahwa komplikasi berisi urutan kejadian, tetapi setiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat.Anita, dkk (2016: 5) mengungkapkan bahwa komplikasi berisikan urutan dari kejadian yang dihubungkan dengan sebab dan akibat.Sedangkan menurut Harsiati, dkk (2016: 63) komplikasi berisi hubungan sebab akibat sehingga muncul masalah hingga masalah itu memuncak. Komplikasi biasa dikenal juga sebagai bagian isi. Masoke, dkk (2016: 252) mengemukakan bahwa bagian isi merupakan bagian terpenting dari seluruh karangan. Isi bagian ini sangat bergantung pada jenis karangan yang digunakan. Agar isi karangan benar-benar dapat dipahami pembaca, maka bagian ini harus disajikan secara jelas dan teratur.Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa komplikasi adalah bagian isi cerita yang menjelaskan hubungan sebab akibat dari suatu permasalahan.

3) Resolusi

Bagian resolusi berisi penyelesaian masalah dari konflik yang terjadi. Sufanti, dkk (2016: 74) mengatakan bahwapada resolusi, pengarang mengungkapkan solusi dari berbagai konflik yang dialamitokoh. Harsiati, dkk (2016: 63) mengungkapkan bahwa resolusi berisi penyelesaian

masalah dari konflik yang terjadi. Sedangkan menurut Anita, dkk (2016: 5) mengungkapkan bahwa resolusi ini mengartikan si pengarang mengungkapkan solusi yang di alami tokoh atau pelaku.Resolusi biasa disebut juga sebagai bagian penutu sebuah cerita. Masoke, dkk (2016: 253) mengungkapkan bahwa bagian penutup merupakan kesimpulan dari hal-hal yang telah dideskripsikan pada bagian isi karangan.Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa resolusi adalah bagian penutup yang berisi penyelesaian dari konflik yang terjadi dalam sebuah cerita.

Dalam teks cerita fantasi juga terdapat beberapa kaidah kebahasaan yang sangat diperhatikan. Kaidah kebahasaan tersebut di antaranya penggunaan kata ganti dan nama orang sebagai sudut pandang penceritaan; penggunaan kata yang mencerap panca indra untuk deskripsi latar (tempat, waktu, suasana); menggunakan pilihan kata dengan makna kias dan makna khusus; kata sambung penanda urutan waktu; penggunaan kata atau ungkapan keterkejutan; dan penggunaan dialog atau kalimat langsung dalam cerita.

2.2.4.2. Menulis Teks Cerita Fantasi

Menurut Nurgiyantoro (2005:20), cerita fantasi (*fantastic stories)* dapat dipahami sebagai cerita yang menampilkan tokoh, alur, atau tema yang derajat kebenarannya diragukan, baik menyangkut (hampir) seluruh maupun hanya sebagian cerita. Cerita fantasi juga dapat menampilkan tokoh dan alur yang hampir sepenuhnya fantastik, artinya derajat kebenarannya dipertanyakan, atau gabungan antara unsur realistik dengan fantastik.

Salah satu keterampilan menulis teks dalam kurikulum 2013 adalah keterampilan menulis teks cerita fantasi. Melalui keterampilan menulis tersebut, siswa dapat mengasah kemampuannya untuk menghadirkan dunia fantasi ciptaannya ke dalam pikiran pembaca. Dalam hal tersebut, kemampuan yang dihadirkan adalah kreativitas dalam menulis teks cerita fantasi. Alane Jordan Starko (2005:25) dalam Supriadi (2016) mengemukakan bahwa kreativitas adalah konstruksi yang kompleks dan

sebagian besar umumnya diekspresikan melalui rentang yang luas kecerdasan termasuk linguistik, musikal, matematika, spasial, kinestetik, interpersonal, dan mungkin bahkan intrapersonal. Oleh karena itu, melalui teks cerita fantasi, guru dapat melihat perkembangan kognitif siswa pada tahap operatinal formal seperti yang dikemukakan oleh Piaget (dalam Solso, 2007: 369) dalam Putri (2018) bahwa pada tahap tersebut anak (≥11 tahun) telah mampu menjembatani dunia realistik menuju dunia yang lebih abstrak.

Menulis teks cerita fantasi merupakan salah satu bentuk menulis kreatif yang dibelajarkan dalam kurikulum 2013. Dalam kegiatan menulis tersebut, siswa dapat mengembangkan bentuk tulisan atau karangan mereka sesuai dengan imajinasi yang mereka tampilkan. Dalman (2014:3) dalam Serilda (2016) mengungkapkan aktivitas menulis melibatkan beberapa unsur, yaitu: penulis sebagai penyampaian pesan, isi tulisan, saluran atau media, dan pembaca. Menulis sebenarnya selalu berhubungan dengan proses kreatif tertutama dalam menulis karya sastra, baik itu berbentuk puisi maupun prosa.

Menulis cerita fantasi juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan berbagi cerita kepada orang lain melalui tulisan. Dalam kegiatannya, menulis cerita fantasi dapat memberikan manfaat terutama kepada siswa. Adapun menurut Saputra (2017) manfaat yang didapatkan siswa dalam menulis cerita fantasi di antaranya pertama, dapat melatih siswa untuk berani mengekspresikan diri melalui kata-kata tanpa harus ada lawan bicara dalam menyampaikan sesuatu. Kadang-kadang, siswa tidak mudah menyampaikan sesuatu secara langsung dengan orang lain, karena mereka membutuhkan mental dan keberanian sikap dalam berbicara. Kedua, menulis cerita fantasi dapat menuntut siswa memasuki dunia seni, terutama seni sastra. Ketiga, menulis adalah media belajar dalam menyampaikan sebuah ide atau gagasan. Keempat, dengan menulis cerita fantasi siswa dapat mengembangkan atau meningkatkan daya imajinasinya. Dengan menulis, akan mendorong dan menuntut siswa dalam menyerap, menggali, dan mengumpulkan informasi yang berupa teoretis maupun bersifat fakta.

Menulis cerita fantasi juga dapat membantu siswa untuk menemukan dan mengembangkan ide-ide baru. Dengan menulis cerita fantasi, siswa akan berpikir dan terus berusaha mengembangkan pemahaman dan kemampuan berpikirnya. Motivasi inilah yang akan mendobrak siswa menemukan ide-ide baru, karena di saat siswa menggeluti dunia tulis-menulis, siswa terus tertantang membuat gebrakan baru untuk mengeluarkan ide-ide dan gagasan mereka.

Menulis teks cerita fantasi dikatakan sebagai salah satu bentuk kegiatan menulis nonilmiah sehingga membutuhkan pengetahuan tentang kebahasaan dan kekayaan kosa kata di samping keterampilan berimajinasi atau berpikir kreatif. Pengetahuan tentang kebahasaan dan penguasaan kosa kata tersebut dibutuhkan dalam mencapai ketepatan maksud dan tujuan yang ingin disampaikan kepada pembaca mengingat yang ingin dihadirkan adalah dunia fantasi ciptaan penulis sendiri sedangkan apa yang diungkapkan dalam tulisan adalah hasil pengolahan keterampilan berpikir kreatif.

Kapitan (2018) mengungkapkan bahwa menulis teks cerita fantasi adalah menulis teks cerita yang isinya bernuansa keajaiban dengan pemunculan tokoh-tokoh unik seperti robot, pohon, ataupun batu yang bisa berbicara atau berperilaku seperti manusia. Interaksi yang terjadi antara tokoh memunculkan hal-hal di luar pemahaman logika manusia. Ciri utama cerita fantasi dapat dilihat dari tokoh-tokoh dan tempatnya yang merupakan hasil fantasi yang tidak ada di kehidupan nyata (Kurniawan, 2014:39). Hampir sebagian besar unsur intrinsik dalam teks cerita fantasi memunculkan hal-hal yang unik, aneh, dan mengherankan. Selain itu teks cerita fantasi pun mengandung nilai pendidikan karakter yang cukup kuat dalam memberi inspirasi terhadap siswa untuk belajar tentang apa itu nilai sopan, peduli, jujur, dan bertanggung jawab. Jadi, menulis teks cerita fantasi bukan hanya menulis teks sejenis fabel atau legenda legenda tapi ada bentuk lainnya yang dapat ditulis.

Suparno dan M. Yunus (2010:15) dalam Sunarsih (2016) menjelaskan adapun tahapan-tahapan proses menulis adalah sebagai berikut.

1) Tahapan prapenulisan ini merupakan fase persiapan menulis, seperti menentukan topik, mempertimbangkan maksud dan tujuan penulisan, memperhatikan sasaran atau membaca, mengumpulkan informasi pendukung, serta mengorganisasikan ide dan informasi.
2) Tahap penulisan mengembangkan butir demi butir ide yang terdapat dalam kerangka karangan dengan memanfaatkan bahan atau informasi yang telah dikumpulkan.
3) Tahap pascapenulisan merupakan tahap penyempurnaan buram yang kita hasilkan. Kegiatannya teerdiri atas penyuntingan dan perbaikan. Kegiatan ini bisa terjadi beberapa kali.

Berdasarkan pendapat Suparno dan M. Yunus (2010:15) dalam Sunarsih (2016), menulis teks cerita fantasi dapat kita lakukan dengan tiga tahap utama yaitu tahap prapenulisan, tahap penulisan, dan tahap pascapenulisan. Berikut ini adalah langkah-langkah dalam menulis teks cerita fantasi.

1) Tahap prapenulisan

Tahap prapenulisan adalah tahap awal yang perlu dilakukan oleh penulis sebelum menulis sebuah cerita fantasi. Tahap awal yang perlu dilakukan yaitu menyusun kerangka karangan teks cerita fantasi. dalam usaha menyusun kerangka karangan penulis perlu menentukan tema terlebih dahulu sebelum sebuah kerangka tersebut dikembangkan menjadi sebuah karangan yang utuh. Selain itu, penulis juga perlu mengumpulkan bahan, menyeleksi bahan, barulah merencanakan sebuah karangan cerita fantasi. Adapun Langkah-langkah menyusun kerangka karangan teks cerita fantasi adalah sebagai berikut.

a) Menentukan tema

Tema menjadi salah satu hal penting yang tidak boleh dilupakan. Tema dapat membantu penulis untuk menciptakan sebuah karangan. Penentuan tema sangat penting dilakukan karena tema adalah jiwa dari karangan yang akan dibuat. Tema dapat dipilih dari hal-hal yang menarik dan sedang hangat dibicarakan agar tulisan menjadi menarik dan

mendorong pembaca untuk membaca. Adapun contoh menentukan tema dalam menulis teks cerita fantasi dapat dilihat dari contoh berikut.

Contoh:

Di daerah Kabupaten Semarang terdapat satu kampung yang masyarakatnya tidak begitu peduli dengan lingkungan. Masyarakatnya suka membuang sampah sembarangan.

Tema yang akan dijadikan sebuah tulisan adalah sampah.

b) Mengumpulkan bahan

Setelah mendapatkan tema yang cocok, penulis perlu mengumpulkan bahan-bahan tersebut berupa topik-topik umum yang akan diangkat menjadi sebuah karangan cerita fantasi.

Contoh:

Tema karanganmu adalah kepercayaan magis masyarakat, maka kamu mengumpulkan topik dimulai dari pengertian sampah, dampak negatif dan buruknya membuang sampah sembarangan, dan kehidupan sampah di masyarakat.

c) Menyeleksi bahan

Setelah semua bahan-bahan yang diperlukan terkumpul, penulis dapat menentukan bahan-bahan mana saja yang akan kamu jadikan referensi untuk mengembangkan tulisanmu.

Bahan tulisan	Sumber
Cerita tentang sampah	Internet
Cerita tentang penyesalan	Internet

d) Merencanakan

Dalam usaha menemukan ide penulisan dapat dilakukan dengan pengamatan terhadap objek atau peristiwa sekitar. Dalam merencanakan sebuah teks hal-hal yang perlu dilakukan adalah menentukan tokoh dan

penokohan, alur cerita secara singkat, dan juga latar setelah sebelumnya penulis telah menentukan tema karangan cerita yang akan dibuat.

Contoh:

Aspek	Perencanaan
Tema	Sampah
Tokoh dan perwatakan	Ardi – tidak mencintai lingkungan karena suka membuang sampah sembarangan, tak acuh dengan lingkungan sekitar Bumi – baik karena mau menasihati Ardi untuk tidak berbuat kejelekan lagi
Alur	Rangkaian peristiwa akan menjadi sebuah alur yang dikembangkan dalam sebuah cerita yang utuh. a. Tokoh makan-makanan dengan kemasan plastik. b. Tokoh membuang bungkus makanan tersebut secara sembarangan. c. Tokoh bertemu dengan seorang penjual gulali dan membeli gulali tersebut. Setelah memakan gulali tersebut, tokoh menjadi bongkahan sampah plastik. d. Tokoh mengalami nasib yang sama seperti sampah plastik pada umumnya. Kehujanan dan kepanasan siang malam. e. Tiba-tiba bumi merengek kesakamun dan merasa dirinya bau. f. Tokoh yang semula menjadi sampah kembali ke dunia nyata dan memahami kekeliruannya.
Latar	Latar waktu: minggu pagi Latar tempat: desa tempat berlibur, pinggir jalan, Latar suasana: menyenangkan, menyedihkan

2) Tahap penulisan

Tahap penulisan adalah tahap mengembangkan ide cerita menjadi sebuah karangan cerita fantasi yang utuh. Tahap penulisan dapat dilakukan dengan beberapa langkah penyajian. Berikut ini langkah-langkah menyajikan karangan cerita fantasi.

a) Mengembangkan Kerangka

Tentunya penulis juga perlu membuat rangkaian peristiwa sesuai dengan tema. Hal tersebut diupayakan agar sebuah cerita memiliki hubungan yang berkesinambungan antara bagian cerita yang satu dengan bagian cerita selanjutnya. Langkah terakhir dari kegiatan menulis ini adalah megembangkan sebuah cerita fantasi. Tentunya pengembangan cerita tersebut dilakukan berdasarkan dengan hasil penemuan ide, penggalian ide, dan juga pembuatan rangkaian cerita. Pengembangan cerita tersebut dilakukan dengan memerhatikan struktur dan kaidah kebahasaan dalam teks cerita fantasi.

Contoh:

Judul	**Keajaiban Sampah**
Orientasi	Minggu pagi yang cerah Ardi berjalan-jalan keliling desa tempatnya berlibur. Ardi adalah siswa di salah satu SMP di kota Bandung. Dia sangat menyukai jajanan instan yang dijual di supermarket. Oleh karena itu, tak heran jika Ardi memiliki tubuh yang sangat gemuk. “Nyam.. nyam.. nyam. Wah, enak sekali jajanan yang ini.” Ardi memuji jajanan instan yang dimakannya itu. Secara tak sadar Ardi pun membuang sampah tersebut secara sembarangan di pinggir jalan. Keadaan saat itu sangat sepi, sehingga Ardi dapat dengan leluasa membuang sampah bungkus makanan itu secara sembarangan.

Komplikasi	“Ah, buang sini sajalah. Aman. Tidak ada orang.” Ucapnya. Tak jauh dari langkah kakinya, Ardi melihat ada penjual gulali. Bukan hanya makanan intan di supermarket saja yang Ardi makan, melainkan makanan di pinggir jalan pun dia telan habis dengan kerakusannya. Selama perjalanan pulang ke rumah, Ardi asyik memakan gulali yang dibelinya tadi. Ardi tidak melihat di depannya ada batu kerikil. Kemudian, ia tersandung dan tiba-tiba dia mencium bau tak sedap. Tubuhnya pun tak seindah ketika dia masih menjadi manusia. tubuh Ardi terombang-ambing kesana kemari. Ditendang, dilempar oleh orang-orang yang melihatnya di jalanan. Badan Ardi mulai kesakitan dengan keadaannya yang sekarang. Ardi ingin kembali menjadi manusia dan pulang. Rengekan ituternyata didengar oleh seorang manusia. Bukan. Ternyata itu adalah bumi yang berbicara. Bumi itu sedikit cemberut dengan keadaannya. “Kamu baru menjadi sampah saja sudah mengeluh Ardi.” “Kamu bisa berbicara?” tanya Ardi kepada bumi. “Ya, aku bisa berbicara. Aku juga bisa merasakan bau yang semakin tak sedap di tubuhku. Banyak sampah berserakan dimana-mana yang dibuang secara sembarangan. Termasuk kamu Ardi.” Gerutu bumi kepada Ardi.
Resolusi	Ardi menyesal telah membuang sampah secara sembarangan. Setelah mendengar semua keluh

	kesah bumi, Ardi mulai sadar apa yang dilakukannya termasuk perbuatan tidak baik. Bumi pun mengembalikan Ardi ke wujudnya semula setelah Ardi berhasil menjadi sampah yang bermanfaat bagi manusia. sejak saat itulah, Ardi menjadi manusia yang cinta lingkungannya bersih dan memanfaatkan sampah-sampah yang ada di sekamur lingkungannya menjadi barang-barang yang berharga.

3) Tahap pascapenulisan

Tahap pascapenulisan adalah tahap akhir dari penyempurnaan sebuah hasil menulis cerita fantasi. Kegiatan dalam tahap ini dilakukan dengan cara penyuntingan dan perbaikan dari hasil tulisan yang sudah dibuat oleh penulis. Penyuntingan dapat dilakukan dengan cara meminta kepada teman untuk menyunting kemudian nanti diperbaiki oleh penulis atau penyuntingan dan perbaikan hanya dilakukan oleh penulis.

2.2.4.3. Pembelajaran menulis teks cerita fantasi

Dalam penelitian ini, pembelajaran menulis teks cerita fantasi ini akan dilakukan dengan menerapkan model *project based learning.* Penelitian ini menerapkan langkah-langkah model *project based learning* yang dikemukakan *The George Lucas Educational Foundation* (2005) yang terdiri atas :

1) *Start With the Essential Question*

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan siswa dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Pengajar berusaha agar topik yang diangkat relefan untuk para siswa.

Pada langkah ini, kegiatan pembelajaran menulis akan dimulai dengan guru yang membuka pembelajaran secara konvensional. Kemudian, guru mengaitkan materi pembelajaran hari ini dengan materi pembelajaran sebelumnya yaitu struktur dan kaidah kebahasaan dalam teks cerita fantasi. Kegiatan tersebut dilakukan dengan memberikan seputar pertanyaan mendasar kepada siswa untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya. Guru juga memberikan motivasi kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan mengaitkan cerita mitos atau legenda dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut bertujuan agar siswa memiliki gambaran tentang teks cerita fantasi di kehidupan sehari-hari yang mana hal tersebut dapat membantu pemahaman siswa secara konkret karena dicontohkan dengan kejadian-kejadian yang ada di sekitar lingkungannya. Kemudian, guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran. Hal tersebut dilakukan agar pembelajaran tidak hanya sekadar memberikan tambahan pengetahuan saja, namun memberikan dorongan motivasi kepada siswa dalam pembelajaran teks cerita fantasi.

2) *Design a Plan for the Project*

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan siswa. Dengan demikian siswa diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

Guru melakukan diskusi dengan siswa untuk merencanakan pelaksanaan kegiatan menulis teks cerita fantasi. Dalam langkah ini, guru dan siswa melakukan diskusi tentang aturan dalam pembelajaran, utamanya tentang pelaksanaan pembelajaran menulis teks cerita fantasi. Hal tersebut dilakukan agar pembelajaran menulis teks cerita fantasi lebih terstruktur dan terorganisasi. Selain itu, tahap ini diharapkan mampu mengefektifkan alokasi waktu yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi.

3) *Create a Schedule*

Pengajar dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (1) membuat *timeline* untuk menyelesaikan proyek, (2) membuat *deadline* penyelesaian proyak, (3) membawa siswa agar merencanakan cara yang baru, (4) membimbing siswa ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (5) meminta siswa untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.

Pada langkah ini kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru memberikan pendampingan kepada siswa melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancangnya. Guru juga menjelaskan proses penyusunan teks cerita fantasi. Penyusunan teks cerita fantasi dimulai dengan membuat kerangka karangan seperti petunjuk dalam lembar kerja 1 yang telah diberikan oleh guru. Guru mendampingi siswa untuk menentukan tema terlebih dahulu. Apakah tema akan disepakati dengan tema yang sama atau tema akan dipilih berdasarkan keinginan siswa.

Kemudian, guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk mengumpulkan bahan (boleh dari buku, majalah, ataupun internet). Kegiatan dapat dilakukan di dalam perpustakaan sekolah. Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk menyeleksi bahan-bahan tulisan yang sudah didapatkan. Bahan-bahan tulisan tersebutlah yang akan dikembangkan dalam teks cerita fantasi. Kegiatan dilakukan di dalam perpustakaan sekolah. Namun, kegiatan tersebut tidak hanya dilakukan di dalam pembelajaran di kelas. Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk mengumpulkan dan menyeleksi bahan-bahan tulisan di rumah. Bahan-bahan yang didapatkan di rumah boleh diambil dari hasil wawancara kepada orang tua, saudara, maupun tetangga tentang kejadian-kejadian tidak rasional di lingkungan sekitar mereka. Hal tersebut juga dapat dikembangkan sebagai bahan tulisan teks cerita fantasi. Pertemuan selanjutnya peserta didik membawa bahan-bahan tulisan tersebut. lain

halnya dengan guru, guru akan memonitor peserta didik dalam pembelajaran yang sedang berlangsung.

4) *Monitor the Students and the Progress of the Project*

Pengajar bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas siswa selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara menfasilitasi siswa pada setiap proses. Dengan kata lain pengajar berperan menjadi mentor bagi aktivitas siswa. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

Pada langkah ini, guru memfasilitasi siswa untuk bertanya berkaitan dengan persiapan menulis teks cerita fantasi dengan memerhatikan struktur dan kaidah kebahasaan. Kemudian, guru memberikan lembar kerja 2 kepada siswa. Pada lembar kerja 2, siswa diminta untuk mengembangkan gagasannya dengan bahan-bahan tulisan yang sudah disiapkan menjadi sebuah karangan teks cerita fantasi secara utuh. Guru menjelaskan kepada siswa langkah-langkah dalam menulis teks cerita fantasi dengan memerhatikan struktur dan kaidah kebahasaan dari bahan-bahan tulisan yang sudah dipersiapkan. Guru memberikan kesempatan kembali kepada siswa untuk bertanya sebelum melakukan kegiatan menulis. Guru memonitor kegiatan peserta didik mulai dari kegiatan menulis teks cerita fantasi dengan memerhatikan struktur dan kaidah kebahasaan.

5) *Assess the Outcome*

Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai siswa, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

Pada langkah ini, guru memfasilitasi siswa secara perwakilan untuk mempresentasikan hasil karyanya di depan siswa yang lain. Hal tersebut dilakukan sebagai bahan penilaian terhadap pemahaman yang dicapai

siswa. Selain itu, kegiatan tersebut juga dapat memberikan gambaran bagi guru untuk menyusun strategi pembelajaran yang akan dilakukan dalam pembelajaran selanjutnya.

6) *Evaluate the Experience*

Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini siswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamanya selama menyelesaikan proyek. Pengajar dan siswa mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

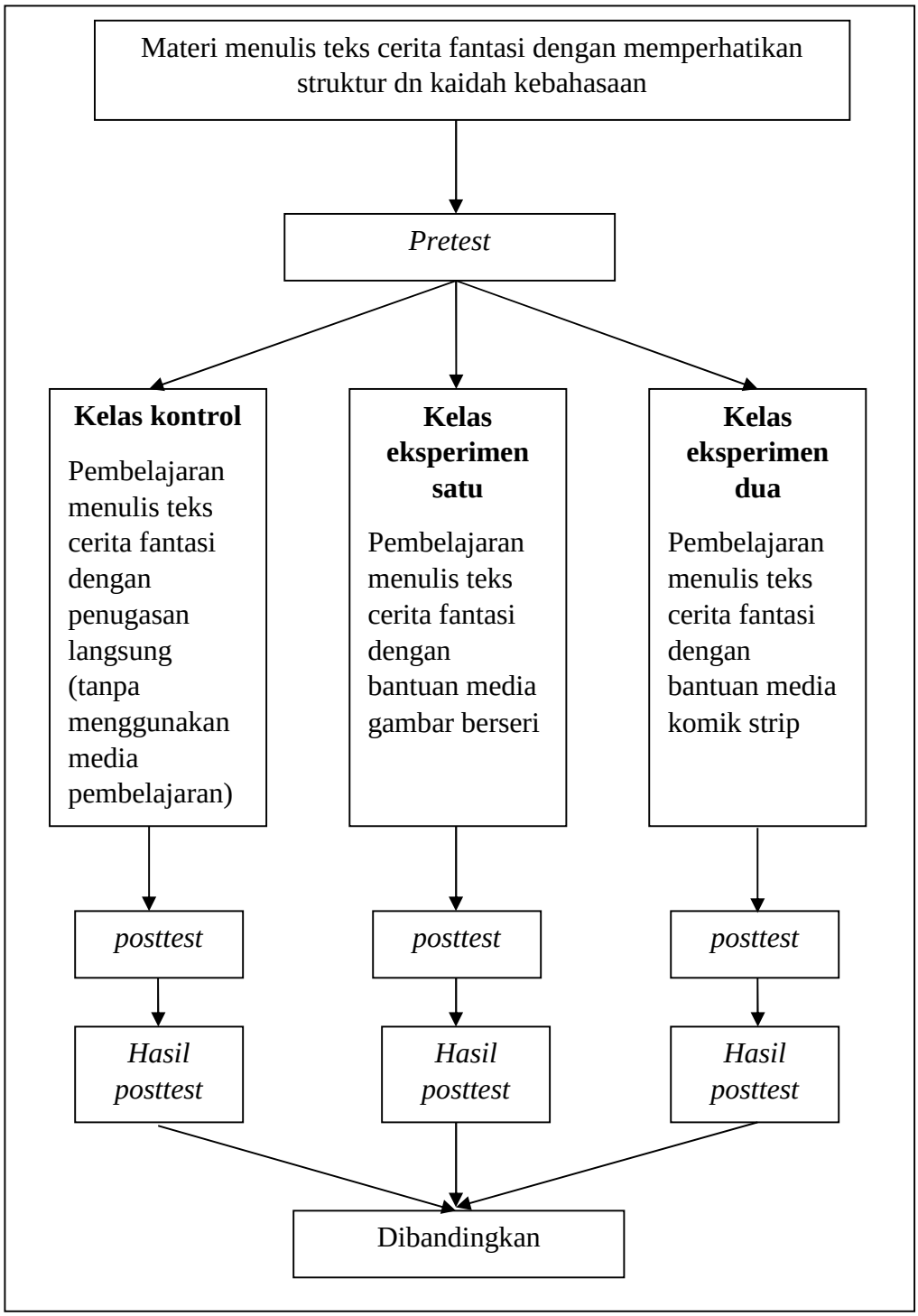
Pada langkah ini, guru dan siswa melakukan refleksi. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini siswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek menulis teks cerita fantasi. Guru dan siswa mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran menulis teks cerita fantasi.

2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran menulis teks cerita fantasi di SMP Negeri 10 Salatiga masih menggunakan model konvensional, hanya meminta siswa untuk mendengarkan. Kemudian, guru mengujinya dengan menulis teks cerita fantasi. Cara tersebut dirasa belum efektif untuk menggali potensi siswa dalam menulis teks cerita fantasi karena dalam proses menulis, siswa dihadapkan pada penggalian imajinasi agar tertuang tulisan yang bersifat khayal, ada unsur keanehan, dan unsur-unsur magis. Dalam proses penggalian imajinasi ini, akan sulit jika siswa hanya diminta untuk membayangkan sebuah situasi tanpa menggunakan media dalam proses penggalian imajinasinya.

Penggunaan media gambar berseri dan media komik strip dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi ini, diharapkan untuk dapat mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Media gambar berseri dan media komik strip dirasa dapat membantu siswa untuk dalam pembelajaran dalam penggalian imajinasi karena siswa difokuskan pada satu situasi yang sama dan diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini siswa mampu menghasilkan tulisan yang indah dan bermakna. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran siswa akan lebih antusias dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini menggunakan kerangka berpikir sebagai berikut. sebelum kelas diberikan perlakuan terlebih dahulu diberikan *pretest*. *Pretest* tersebut dilakukan dengan memberikan soal tes kepada semua kelas baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Setelah dilakukan *pretest* barulah kemudian dilakukan perlakuan atau pembelajaran menulis teks cerita fantasi dengan memerhatikan struktur dan kaidah kebahasaan. Setelah pembelajaran dilaksanakan barulah kemudian diberikan *posttest* dengan menggunakan media gambar berseri pada kelas eksperimen satu dan media komik strip pada kelas eksperimen dua. Berikut ini adalah bagan kerangka berpikir pada penelitian yang diakukan peneliti.



Bagan 2.1 Bagan kerangka berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap hasil penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan kerangka berpikir, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Hipotesis pertama

   $H_0$1 : penggunaan media gambar berseri tidak lebih efektif dibandingkan dengan tanpa media pembelajaran dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi

   H_i1 : penggunaan media gambar berseri lebih efektif dibandingkan dengan tanpa media pembelajaran dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi

2) Hipotesis kedua

   $H_0$2 : penggunaan media komik strip tidak lebih efektif dibandingkan dengan tanpa media pembelajaran dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi

   H_i2 : penggunaan media komik strip lebih efektif dibandingkan dengan tanpa media pembelajaran dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi

3) Hipotesis ketiga

   $H_0$3 : penggunaan media gambar berseri tidak lebih efektif dibandingkan dengan media komik strip dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi

   H_i3 : penggunaan media gambar berseri lebih efektif dibandingkan dengan media komik strip dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi

BAB V
PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1) Hasil analisis deskriptif pada kelas eksperimen satu diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 35,17 dan *posttest* sebesar 72,38. Analisis uji-t *pretest* dan *posttest* kemampuan menulis teks cerita fantasi pada kelas eksperimen satu diperoleh $t\text{-}_{hitung}$ = 14,760 > $t\text{-}_{tabel}$ = 2,069, df = 23, dan nilai *sig (2-tailed)* sebesar 0,000. Berdasarkan uji-t tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi pada kelas eksperimen satu. Selanjutnya, untuk mengetahui keefektifan dari media gambar berseri dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi digunakanlah rumus gain skor. Gain skor pada kelas kontrol sebesar 8,75, sedangkan pada kelas eksperimen satu sebesar 37,21. Hasil gain skor tersebut menunjukkan bahwa gain skor kelas eksperimen satu lebih besar daripada kelas kontrol. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar berseri lebih efektif dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran.
2) Hasil analisis deskriptif pada kelas eksperimen dua diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 60,88 dan *posttest* sebesar 79. Analisis uji-t *pretest* dan *posttest* kemampuan menulis teks cerita fantasi pada kelas eksperimen dua diperoleh $t\text{-}_{hitung}$ = 5,123 > $t\text{-}_{tabel}$ = 2,069, df = 23, dan nilai *sig (2-tailed)* sebesar 0,000. Berdasarkan uji-t tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi pada kelas eksperimen dua. Selanjutnya, untuk mengetahui keefektifan dari media gambar berseri dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi digunakanlah rumus gain skor. Gain skor pada kelas kontrol sebesar 8,75, sedangkan pada kelas eksperimen dua sebesar

18,12. Hasil gain skor tersebut menunjukkan bahwa gain skor kelas eksperimen dua lebih besar daripada kelas kontrol. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar berseri lebih efektif dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran.

3) Pembelajaran menulis teks cerita fantasi menggunakan media gambar berseri dan komik strip pada siswa kelas VII SMP Negeri 10 Salatiga memiliki perbedaan. Keduanya efektif untuk digunakan dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi. Oleh karena itu, dilakukan perhitungan dengan menggunakan gain skor untuk mengetahui media yang lebih efektif. Hasil penghitungan gain skor pada kelas eksperimen satu sebesar 32,17 dan kelas eksperimen dua sebesar 18,12. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar berseri lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis teks cerita fantasi menggunakan media komik strip.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, terdapat beberapa saran dari peneliti yaitu sebagai berikut.

1) Media gambar berseri dan media komik strip sebagai salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa terutama menulis teks cerita fantasi. hal tersebut dikarenakan melalui media visual gambar siswa senantiasa aktif mengembangkan kemampuan berpikirnya.
2) Guru hendaknya melakukan inovasi dalam pembelajaran. Salah satunya adalah dengan penggunaan media gambar berseri dengan tujuan siswa termotivasi dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Aleixo, P. & Claire N. (1997). Comic, Reading and Primary Aged Children. *Education and Health Journal*. 25 (4), 70 – 73.

Angkowo, R., dan Kosasih, A. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.

Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung:Remaja Rosdakarya.

Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Cho, Y., and Brown, C. (2013). Project-Based Learning in Education:Integrating Business Needs and Student Learning. *European Journal of Training and Development*. 37(8), 744-765.

Astuti, Y. W., dan Mustadi, A. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD. *Jurnal Prima Edukasia*. 2 (2), 250-262.

Faidah, C. N. (2018). Dekonstruksi Sastra Anak: Mengubah Paradigma Kekerasan dan Seksualitas Pada Karya Sastra Anak Indonesia. *Jurnal Kredo*. 2 (1), 126-139.

Fajria, N. (2017). Pelaksanaan Pembelajaran Teks Cerita Fantasi Di Kelas VII F Smp Negeri 8 Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta:Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.

Farahdila, N., dan Subyantoro. (2018). Pengembangan Buku Pengayaan Nilai-Nilai Konservasi Humanisme Dalam Pembelajaran Menulis Kreatif Cerita Fantasi. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 5 (1), 21-33.

Firmansyah, D. (2018). Analysis of Language Skills in Primary School Children (Study Development of Child Psychology of Language). *Primary Edu-Journal of Primary Education*. *2* (1), 35-44.

Fitriani, A. S., dan Nurchasanah. (2017). Keefektifan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur Kompleks Dengan Pendekatan Kontekstual untuk Siswa Kelas X SMK. *Jurnal Pendidikan*. 2 (12), 1683-1691.

Handono, B. S. D. (2015). Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Keterampilan Membaca Gambar Teknik Menggunakan Metode Diskusi, Dengan Gambar Berseri Pada Siswa Kelas Xi M Smk Ganesha Metro. *Turbo:Jurnal Teknik Mesin Univ. Muhammadiyah Metro*. 4 (2). 53-60.

Hartini, A. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah

Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. 1 (2a), 6-16.

Harsiati, T. (2016). *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud

Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.

Ichsan, Muhasibi. 2013. "Analisis Cerpen Pendekatan Kritik Sastra Cerpen "Aku" Karya Adi Zamzam (Kompas, 26 Agustus 2012)". *Jurnal Ilmiah Pendidikan.* 1 (1), 1-7.

Imawan, O. R. (2015). Perbandingan antara Keefektifan Model *Guided Discovery Learning* dan *Project-Based Learning* pada Matakuliah Geometri. Universitas Cenderawasih. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*.10 (2), 179-188. (http://journal.uny.ac.id/index.php/pythagoras).

Jumesa, E. N., Abdurahman, dan Emidar. (2018). Tokoh dan Penokohan Dalam Teks Cerita Fantasi Karya Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Payakumbuh. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 1 (7), 112-116.

Kapitan, Y. J., Harsiati, T., dan Basuki, I.A. (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.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Silabus Bahasa Indonesia SMP*. Jakarta:-

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Bahasa Indonesia kelas VII SMP/MTs (edisi revisi 2016)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kusnida, F., Mulyani, M., dan Su'udi, A. (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.

Lestari, D. P., Fatchan, A., dan Ruja, I. N. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis *Outdoor Study* Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan*. 1 (3),475-479.

Mandasari, W. A., Atmazaki, dan Noveria, E. (2017). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 6 (2), 401-408.

Mariah, S., Ummah, M., dan Mustika, I. (2018). Menulis Puisi Baru dengan Menggunakan Metode Pembelajaran *Project Based Learning* di Tingkat Sekolah Menengah Atas. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*. 3 (6), 873-878.

Mihardi, S. (2013). The Effect of Project Based Learning Model with KWL Worksheet on Student Creative Thinking Process in Physics Problems. *Journal of Education and Practice*. 4 (25), 188-200. (www.iiste.org)

Moore, A. B., Nowostawski, M., Frantz, C., and Hulbe, C. (2018). Comic Strip Narratives in Time Geography. *International Journal of Geo-Information.* 7, 245.

Mustika. (2018). Struktur, Diksi, dan Kalimat Dalam Teks Cerita Fantasi Karya Siswa Kelas Vii Smp Negeri 27 Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.* 7 (3), 39-44.

Mustikan. (2013). Penggunaan bahan ajar komik untuk meningkatkan minat belajar IPA. Seminar Nasiomal 2nd Lotar. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*. V 3 (1). ISBN:978-602-804780-7.

Nurgiyantoro, Burhan. (2005). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Nuryana, D., Muslim, F., dan Permana, I. (2018). Penerpan Metode Permainan *Puzzle* dalam Pembelajaran Memproduksi Teks Cerita Fantasi. *Parole:Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 1 (5), 767-774.

Panjaitan, J., Sahyar, and Bukit, N. (2017). Effect of Collaborative Project Based Learning Model and Scientific Attitude to Student Creativity Material in Static Fluid. *Journal of Education and Practice.* 8, (21), 169-176. (www.iiste.org)

Purwatiningsih. (2015). Improving Speaking Ability Through Story Telling Technique By Using Picture Series. *Journal on English as a Foreign Language.* 5 (1), 57-66.

Puspitarukmi, P. S., Fuady, A., dan Wardani, N. E. (2014). Pemanfaatan Media Gambar Berseri Dengan Metode *Teams Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Manulis Eksposisi. *Basastra Jurnal Penelitian Bahasa, Ssatra Indonesia, dan Pengajarannya*. 1 (3), 551-561.

Putri, F. R., Thahar, H. E., dan Arief, E. (2018). Struktur dan Kebahasaan Teks Cerita Fantasi Karya Siswa Kelas VII SMP Pembangunan Laboratorium. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 1 (7), 25-32.

Putri, S. P. O., dan Mulyani. (2013). Pemanfaatan Media Gambar Berseri Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1 (2), 1-10.

Rahayu, N. (2017). Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Mengapresiasi Cerita Fantasi pada Peserta Didik Kelas VII-A SMP Negeri 3 Subang Tahun Pelajaran 2016-2017. *Biormatika:Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Subang*. 3 (2).

Ramadhani, F., Santosa, S., dan Ngadiman. (2013). Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Akuntansi Melalui Model Pembelajaran Berbasis Projek *(Project Based Learning). Jupe UNS*. 1 (1), 01-12.

Ratnawuri, T. (2016). Pemanfaatan Komik Strip sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Pendidikan Ekonomi UM Metro. *Jurnal Promosi: Jurnal Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro*. 4 (2),8-12

Saputra, K. R., Sutama, I. M., dan Gunatama, G. (2017). Penggunaan Video Anak "Petualangan Alice Di Negeri Ajaib" untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menulis Cerita Fantasi di Kelas VII H SMP Negeri 2 Sawan. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Undhiksa*. 7 (2).

Savitri, A. I. (2016). Strip Komik Sebagai Wadah Peristiwa Budaya. *Jurnal Sabda*. 11, 25-34.

Siswanto, Wahyudi. 2011. *Pengantar Teori Sastra*. Jakarta : Grasindo

Sugiarti, Ni L. P. Y., Putra, I. K. A., dan Abadi, I. B. G. S. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran TTW (*Think Talk Write*) Berbantuan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Kediri Tahun Ajaran 2013/2014. *MIMBAR:Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. 2 (1).

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung:Alfabeta.

Sudjana, N., dan Rivai, A. 2011. *Media Pengajaran dalam Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sunarsih, E. (2016). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (Pjbl) untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Berita Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 16 Singkawang. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 1 (2), 65-67

Supriadi, U. (2016). The Effectiveness Of Fantasy Stories Techniquetowards Students' Creativity In Writing. *Journal of Languages and Language Teaching*. 4 (1), 42-46.

Susanti, A., dan Hariani, S. (2013). Penggunaan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Tambak Kemeraan Kecamatan Krian. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1 (2), 1-11.

Tarigan, H. G. (2008). *Menyimak sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung:Angkasa

Tarigan, H. G. (2008). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung:Angkasa

Tatalovic, M. 2009. Science Comic As Tools for Science Education and Communication, A brief, Exploratory Study. *JCOM:Journal of Science Communication*. 8 (4), 1-17

Trisnawati. (2014). Penerapan Metode *Picture And Picture* Dengan Media Cerita Gambar Berseri untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa pada Anak. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. 2 (1).

Untari, M. F. A., dan Saputra, A. A. (2016). Keefektifan Media Komik Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*. 3 (1), 29-39

Wekesa, N. W., and Ongunya, R. O. (2016). Project Based Learning on Students' Performance in the Concept of Classification of Organisms Among Secondary Schools in Kenya. *Journal of Education and Practice*. 7 (16), 25-31. (www.iiste.org)

Wardani, T. K. (2012). Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran Sosiologi pada Pokok Bahasan Masyrakat Multikultural. *Jurnal Komunitas*. 4 (2), 230-243.

Widiyatmoko, A., dan Pamelasari S. D. (2012). Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Mengembangkan Alat Peraga IPA dengan Memanfaatkan Bahan Bekas Pakai. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 1 (1), 51-56.

Yahya, Y., Yulistio, D., dan Arifin, M. (2018). Kemampuan Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 14 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Korpus*. 2 (3), 350-355.