
Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Melalui Kolaborasi Pembelajaran Problem Based Learning dan Komik Strip di SMP Negeri 1 Panarukan

Nurul Lidyantika^{1a*}, Kingkin Puput Kinanti^{2b}, Wuri Ria Ananta^{3c}

SMP 1 Panarukan, Situbondo, Indonesia¹; Universitas Insan Budi Utomo, Malang, Indonesia²; SMA 1 Dringu, Probolinggo, Indonesia³

nurullydiantika@gmail.com^a, kinantipuput8@gmail.com^b, wuririaanta@gmail.com^c

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi melalui kolaborasi model pembelajaran Problem Based Learning dengan media komik strip. Penelitian ini menggunakan metode penelitian PTK. Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus yang dilakukan selama bulan Desember 2023. Setiap siklus dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi/evaluasi, dan (4) refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas VII SMP Negeri 1 Panarukan menunjukkan peningkatan dalam kemampuan menulis cerita fantasi. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *problem based learning, penelitian tindakan kelas, komik strip, menulis cerita fantasi.*

Abstract: This research is research that aims to improve the ability to write fantasy stories through collaboration with the Problem Based Learning learning model with comic strip media. This research uses the PTK research method. This research uses a Classroom Action Research (PTK) design which was carried out in two cycles during December 2023. Each cycle in this classroom action research consists of four stages, namely: (1) planning, (2) action, (3) observation /evaluation, and (4) reflection. The results showed that class VII students at SMP Negeri 1 Panarukan showed an increase in their ability to write fantasy stories. This can be seen from the increase in student learning outcomes.

Keywords: *problem based learning, classroom action research, comic strips, writing fantasy stories.*

Article info: Submitted | Accepted | Published
20-01-2024 | 20-05-2024 | 31-05-2024

LATAR BELAKANG

Pembelajaran menulis teks cerita fantasi dengan model, metode, media pembelajaran yang tepat, serta suasana menyenangkan berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Ini karena sering muncul pertanyaan saat siswa akan memulai kegiatan menulis, saya harus memulai dari mana, dengan kalimat apa?

Menulis membutuhkan teknik untuk menghasilkan tulisan yang layak disimak orang lain. Menulis merupakan keterampilan yang paling kompleks. Menulis melibatkan beberapa panca indra sehingga kegiatan menulis menjadi kegiatan yang sulit dilakukan oleh siswa. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, siswa SMP Negeri 1 Panarukan mengalami kesulitan dalam menulis cerita fantasi. Siswa kesulitan menemukan ide, mengembangkan ide, dan menuliskan alur cerita serta masih kesulitan dalam menulis sesuai dengan kaidah kebahasaan.

Salah satu hal yang menyebabkan rendahnya kemampuan menulis siswa adalah tingkat membaca siswa yang masih rendah. Membaca dan menulis adalah dua kegiatan yang saling berkaitan. Ketika kemampuan membaca siswa tinggi akan berkorelasi dengan kemampuan siswa dalam menulis. Salah satu hal dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran membaca yang menarik. Salah satunya adalah komik.

Komik diasumsikan mampu meningkatkan minat membaca siswa. Dengan minat yang kuat, maka diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis. Noprianti, D., & Fujiastuti, A. (2021) dan Prayoga, D. S. (2021), komik strip merupakan panil berurutan berisi gambar dan teks yang lucu. Komik strip memiliki beragam yaitu tema petualangan, persahabatan, atau keluarga.

Selain media pembelajaran, salah satu hal penting yang berpengaruh dalam pembelajaran adalah model pembelajaran yang dilakukan. Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) disinyalir merupakan model pembelajaran yang baik untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan kolaborasi siswa. Djonomiarjo, T. (2020), dan Rusmono (2012:81), tahapan PBL, yakni mengorganisasikan siswa kepada masalah dan belajar, membantu penyelidikan mandiri dan kelompok, mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya, menganalisa dan mengevaluasi.

Karakteristik siswa beragam. Siswa yang belum mengenal komik, bingung cara membaca urutan gambarnya. Ada juga siswa belum lancar baca tulis karena sejak SD belum lancar dan kurang fokus berlatih baca tulis. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, diterapkan kolaborasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan media pembelajaran komik strip. Penerapan model PBL berkolaborasi dengan media komik strip membuat siswa bekerja sama menulis teks cerita fantasi sesuai struktur dan kaidah keahsaannya. Jenis penilaian yang digunakan adalah penilaian autentik asesmen formatif berbentuk kinerja dengan instrumen rubrik. Utomo, R. O. (2019), instrumen asesmen autentik adalah alat ukur perkembangan hasil maupun proses belajar sesuai dengan kompetensi.

Penelitian kolaborasi media komik strip dan model pembelajaran PBL diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 1 Panarukan menulis cerita fantasi.

METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus yang dilakukan selama bulan Desember 2023. Setiap siklus dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi/evaluasi, dan (4) refleksi. Pada tahap perencanaan, guru membuat modul pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran menulis cerita fantasi dengan mengkolaborasikan pembelajaran *Problem Based Learning* dan komik strip. Pada tahap tindakan, guru melaksanakan proses belajar-mengajar sesuai perencanaan yang telah dibuat. Karena, pada tahap tindakan ini mengkolaborasikan pembelajaran *Problem Based Learning*, maka sintaks PBL yang digunakan meliputi tahapan berikut. Tahap orientasi, guru menyampaikan petunjuk kegiatan pembelajaran. Tahap organisasi, siswa berkelompok (4-5 orang). Pada tahap ini, siswa bebas memilih gambar komik strip dengan sistem undian (permainan hompimpa), mengamati dan berdiskusi menyusun teks. Tahap membimbing, guru mengamati, membimbing, dan menilai proses belajar siswa. Tahap menyajikan, satu siswa

dalam kelompok membacakan hasil diskusi secara bergantian dan kelompok lain menanggapi. Tahap menganalisis dan mengevaluasi, guru memberikan penguatan. Sedangkan tahap terakhir yaitu penutup, siswa menyimpulkan materi. Sedangkan pada tahapan refleksi dalam PTK ini, guru bersama siswa merefleksikan pembelajaran sekaligus untuk mengetahui respon siswa selama pembelajaran.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Panarukan. Objek dalam penelitian ini adalah langkah-langkah (proses) meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi melalui kolaborasi pembelajaran *Problem Based Learning* dan komik strip pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Panarukan, peningkatan kemampuan menulis cerita fantasi berdasarkan struktur teks dan kaidah kebahasaannya melalui kolaborasi pembelajaran *Problem Based Learning* dan komik strip pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Panarukan, dan respons siswa terhadap pembelajaran menulis cerita fantasi melalui kolaborasi pembelajaran *Problem Based Learning* dan komik strip.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dan wawancara. Metode observasi digunakan untuk mengamati kegiatan proses belajar-mengajar selama pembelajaran menulis cerita fantasi. Metode tes digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis cerita fantasi berdasarkan struktur teks dan kaidah kebahasaannya melalui kolaborasi pembelajaran *Problem Based Learning* dan komik strip. Metode wawancara digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap pembelajaran dengan kolaborasi *Problem Based Learning* dan media komik strip dalam pembelajaran menulis cerita fantasi.

Data dalam PTK ini dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Teknik deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data dengan cara menginterpretasikan data yang diperoleh dengan menggunakan angka-angka. Teknik deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data dengan cara menginterpretasikan data yang diperoleh dengan menggunakan kata-kata. Dalam penelitian ini, data langkah-langkah (proses) meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi dan peningkatan kemampuan menulis cerita fantasi berdasarkan struktur teks dan kaidah kebahasaannya melalui kolaborasi pembelajaran *Problem Based Learning* dan komik strip, dianalisis menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif berdasarkan rubrik penilaian yang telah dibuat. Adapun data deskriptif kuantitatif ini didapat berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh guru dan teman sejawat. Sedangkan data untuk mengetahui respons siswa terhadap pembelajaran dengan kolaborasi *Problem Based Learning* dan media komik strip dalam pembelajaran menulis cerita fantasi, dianalisis dengan deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Panarukan dapat dilakukan dengan menggunakan kolaborasi media komik dan metode *Problem Based Learning*. Teks fantasi merupakan cerita yang berisi khayalan atau imajinasi hingga melebihi realita. Komik adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu KBBI).

Adapun struktur cerita fantasi meliputi 1) orientasi, 2) komplikasi, dan 3) resolusi. Sedangkan unsur kebahasaan yang dimaksud meliputi:

1. Tanda baca petik dua (“...”). Huruf pertama pada kalimat yang dipetik menggunakan huruf kapital. Kalimat petikan dan kalimat pengiring dipisah menggunakan tanda baca koma (,).
2. Kata sapaan berbentuk kata ganti dan ditulis dengan huruf kapital.
3. Kata acuan adalah kata yang digunakan untuk menyebut orang yang dirujuk dalam suatu tuturan, baik lisan maupun tertulis.
4. Kata ganti orang pertama: aku, saya.
5. Kata ganti orang kedua: kamu, Anda, kalian, kita, kami.
6. Kata ganti orang ketiga: dia, ia, mereka, beliau.
7. Kalimat Langsung dan Kalimat Tak Langsung

Kalimat langsung adalah kalimat kutipan perkataan seseorang secara langsung.

- Raksasa berseru, "Dasar bebal! Berani-beraninya kau melukaiku! Akan kutangkap dan kumakan habis kau, gadis bodoh!"
- Ibu berkata, "Terima kasih, Tuan Pertapa!"

Kalimat tak langsung adalah kalimat yang menyatakan kembali ucapan seseorang.

Contoh:

- Raksasa tak menyangka Emas berani melukainya. Ia mengancam akan menangkap dan memakan Emas.
- Ibu mengatakan terima kasih kepada pertapa.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu peserta didik dapat menuliskan gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis dalam teks puisi rakyat dan teks naratif (cerita fantasi) sesuai imajinasi, struktur dan kaidah kebahasaannya dengan benar maka dikembangkan modul pembelajaran sebagai berikut.

Pertemuan 1

Apersepsi

1. Guru menyapa peserta didik dengan ucapan salam.
2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama sebelum mengawali kegiatan pembelajaran.
3. Guru mengecek kehadiran dan kondisi kesiapan siswa.
4. Peserta didik menyimak informasi dari guru tentang kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari, serta sistem penilaiannya.
5. Guru mengingatkan kembali materi pertemuan sebelumnya.

Kegiatan inti

Orientasi

1. Guru menyampaikan petunjuk kegiatan pembelajaran hari ini.
2. Guru membentuk kelompok yang beranggotakan 4-5 orang peserta didik.
3. Guru menyediakan lembar kerja berupa gambar bercerita (3 gambar bercerita yang berbeda).

4. Peserta didik bebas memilih gambar bercerita dengan sistem undian (permainan hom pim pa). Kelompok yang kalah boleh memilih terlebih dahulu. Kelompok pemenang menyusun.

Mengorganisir

5. Peserta didik mengamati gambar bercerita.
6. Peserta didik berdiskusi untuk menyusun teks berdasarkan gambar sesuai struktur dan kaidah kebahasaannya selama 30 menit.

Membimbing

7. Guru mengamati, membimbing, dan menilai proses belajar peserta didik.
Menyajikan
8. Salah satu peserta didik dalam kelompok membacakan hasil diskusi di depan kelas secara bergantian dan kelompok lain memberi tanggapan.

Menganalisis dan Mengevaluasi

9. Guru memberikan penguatan.
10. Masing-masing kelompok memajang hasil karyanya di papan pajangan.

Kegiatan Penutup

1. Peserta didik menyimpulkan materi yang telah disimak peserta didik.
2. Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar.
3. Peserta didik menerima tugas dari guru tentang cara mematikan komputer untuk pertemuan berikutnya.
4. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Lembar Kerja Peserta Didik

1. Amatilah satu dari tiga gambar bercerita yang kalian pilih.
Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3



2. Bersama anggota kelompokmu susunlah teks cerita fantasi sesuai struktur dan kaidah kebahasaannya berdasarkan gambar bercerita tersebut.
3. Sampaikan hasil tulisanmu di depan kelas.

Aksi

Di awal pembelajaran, siswa menyimak kompetensi, tujuan pembelajaran, dan sistem penilaiannya. Guru mengingatkan materi sebelumnya tentang kalimat langsung dan tak langsung, ejaan (huruf kapital), tanda baca (titik, koma, tanda petik dua), kata ganti, dan kata acuan.

Kegiatan inti sesuai tahapan PBL. Orientasi, guru menyampaikan petunjuk kegiatan pembelajaran. Organisasi, siswa berkelompok (4-5 orang). Mereka bebas memilih gambar dengan sistem undian (permainan hompimpa), mengamati dan berdiskusi menyusun teks. Membimbing, guru mengamati, membimbing, dan menilai proses belajar siswa. Menyajikan, satu siswa dalam kelompok membacakan hasil diskusi secara bergantian, kelompok lain menanggapi. Menganalisis dan Mengevaluasi, guru memberikan penguatan.

Kegiatan penutup, siswa menyimpulkan materi. Guru bersama siswa merefleksi pembelajaran.

Refleksi

Dampak kolaborasi ini, siswa dapat menjalin kerja sama dalam menyusun teks cerita fantasi. Siswa juga berhasil mencapai tujuan pembelajaran dengan analisis hasil berikut.

Tabel 1. Analisis hasil penilaian mandiri.

Kategori	Jumlah Siswa dan Aspek Penilaian
1. Berdiskusi dengan santun	30 mahir
2. Kekompakan	4 cakap 26 mahir
3. Kreativitas	6 berkembang 9 cakap 15 mahir

Analisis hasil penilaian berkelompok.

1. 4 dari 6 kelompok mampu menyusun teks cerita fantasi sesuai struktur dan kaidah kebahasaan.
2. 2 dari 6 kelompok belum mampu menyusun teks cerita fantasi sesuai struktur dan kaidah kebahasaan, belum menyisipkan kalimat langsung dan terdapat kesalahan penulisan ejaan.

SIMPULAN

Pembelajaran menulis merupakan pembelajaran yang kompleks. Hal ini sangat sulit dikuasai oleh siswa. Pada kurikulum merdeka, terdapat materi cerita fantasi. Peserta didik masih mengalami kesulitan saat diminta untuk mengerjakan tugas menulis cerita fantasi.

Kesulitan peserta didik saat menulis cerita fantasi dikarenakan media yang digunakan kurang menarik bagi peserta didik. Untuk mengatasi masalah tersebut, guru mengembangkan modul pembelajaran yang selain dapat menarik minat peserta didik juga mampu meningkatkan kompetensi peserta didik dalam menulis cerita fantasi. Modul yang dikembangkan adalah kolaborasi antara media komik dengan model pembelajaran Problem Based Learning. Hasil yang diperoleh setelah diterapkan kolaborasi media komik dan model Problem Based Learning adalah peserta didik mengalami peningkatan baik minat dan hasil belajarnya.

REFERENSI

- Djonomiarjo, T. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 39-46.
- Noprianti, D., & Fujiastuti, A. (2021). Media Pembelajaran Teks Cerita Fantasi Berbasis Komik. *FKIP e-Proceeding*, 18-38.
- Prayoga, D. S. (2021). Teknik Membuat Komik Strip Digital. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 4(2), 87-97.
- Utomo, R. O. (2019). Instrumen Asesmen Autentik Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi. *Hasta Wiyata*, 2(2), 136-146.
- Indriani, M. S. (2019). Meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi dengan penggunaan video cerita. *Prasi: Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajarannya*, 14(02), 56-64.
- Dwipa, D. P., Wardani, N. E., & Anindyarini, A. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi: Studi Kasus Di Kelas VII SMP Negeri 4 Surakarta. *Basastra Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 8(1), 133.
- Zahrina, L. N. (2018). Peningkatan keterampilan menulis teks cerita fantasi melalui strategi joyfull learning untuk siswa kelas vii b smp negeri 7 semarang. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 64-71.
- Laila, I., & SODIQ, S. (2018). *Pengembangan Media Buku Permainan Labirin Fantasi (Buperlafa) dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi Berbasis Psychowriting Kelas VII SMP* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Ginting, E. S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi. *Journal of Education Action Research*, 4(2), 240-250.