**PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM MENULIS TEKS CERITA FANTASI BERMUATAN NILAI KEJUJURAN DAN DAMPAKNYA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS VII MTs NEGERI 3 PURWAKARTA TAHUN PELAJARAN 2018-2019**

**oleh**

**Reza Akbar Nugraha**

**NIM 178090012**

**ABSTRAK**

Akbar Nugraha, Reza. 2019. Penggunaan Media Gambar dalam Menulis Teks Cerita Fantasi Bermuatan Nilai Kejujuran dan Dampaknya terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Siswa MTsN 3 Purwakarta Tahun Pelajaran 2018-2019. Program studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Program Pascasarjana Universitas Pasundan Bandung. Pembimbing (I) Prof. Dr. H.M. Didi Turmudzi, M.Si (II) Dr. Hj. Panca Pertiwi Hidayati, M.Pd.

Tujuan Penelitian ini adalah (a) mengetahui kemampuan menulis teks cerita fantasi bermuatan nilai kejujuran pada peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol; (b) mengetahui perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang menggunakan media gambar dengan yang tidak menggunakan media gambar; (c) mengetahui penggunaan media gambar dalam pembelajaran menulis fantasi bermuatan nilai kejujuran berdampak pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik.Penelitian ini menggunakan *mix method* atau menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif dalam pengolahan data. Penelitian ini menyajikan hasil pembelajaran menulis teks cerita fantasi bermuatan nilai kejujuran dan dampaknya terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, didapat kesimpulan bahwa pembelajaran menulis teks cerita fantasi bermuatan nilai kejujuran dan dampaknya terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Selain itu juga dapat menjadi alternatif pemilihan metode pembelajaran di kelas. Terbukti dari hasil pretes rata-rata peserta didik kelas eksperimen mendapatkan 52,5, sementara perolehan rata-rata nilai postes 85,8 yang menunjukan kenaikan nilai. Begitu pula dengan nilai rata-rata pretes berpikir kreatif peserta didik yaitu 53,1, sementara nilai rata-rata postes 80,8, juga menunjukan kenaikan.

Kata Kunci: Berpikir Kreatif, Fantasi, Nilai Kejujuran, Menulis Pembelajaran, Media Gambar*.*

**PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM MENULIS TEKS CERITA FANTASI BERMUATAN NILAI KEJUJURAN DAN DAMPAKNYA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS VII MTs NEGERI 3 PURWAKARTA TAHUN PELAJARAN 2018-2019**

**oleh**

**Reza Akbar Nugraha**

**NIM 178090012**

*ABSTRACT*

*Akbar Nugraha, Reza. 2019. The Use of Image Media in Writing Fantasy Story Texts with Value of Honesty and Its Impact on Creative Thinking Ability in Students of MTsN 3 Purwakarta Academic Year 2018-2019. Study Program Masters in Indonesian Language and Literature Education, Pasundan University Bandung Postgraduate Program. Supervisor (I) Prof. Dr. H.M. Didi Turmudzi, M.Sc (II) Dr. Hj. Panca Pertiwi Hidayati, M.Pd.*

*The objectives of this study are (a) to know the ability to write fantasy text texts containing honesty values ​​in the experimental class and control class students; (b) find out the significant difference between the creative thinking abilities of students who use media images and those who do not use media images; (c) knowing the use of image media in learning to write fantasy-charged honesty values ​​has an impact on students' creative thinking abilities. This research uses a mix method or combines qualitative and quantitative methods in data processing. This study presents the results of learning to write fantasy text stories containing honesty values ​​and their impact on students' creative thinking abilities. Based on the results of the study, it was concluded that learning to write fantasy story texts contains honesty values ​​and their impact on students' creative thinking abilities. It also can be an alternative choice of learning methods in the classroom. Evidenced by the average pretest results of experimental class students get 52.5, while the acquisition of an average post-test score of 85.8 which shows an increase in value. Similarly, the average value of students' creative thinking pretest is 53.1, while the average post-test score of 80.8, also shows an increase.*

*Keywords: Creative Thinking, Fantasy, Value of Honesty, Writing Learning, Image Media.*

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

 Pengembangan bahan ajar menulis teks cerita fantasi bermuatan nilai pendidikan karakter dilakukan untuk menjawab kebutuhan bahan ajar sesuai Kurikulum 2013 revisi di lapangan yang masih minim. Bahan ajar ini bertujuan untuk melatih siswa terampil menulis teks cerita fantasi bermuatan nilai pendidikan karakter. Kurikulum 2013 edisi non revisi belum mencantumkan topik tentang menulis teks cerita fantasi sehingga tidak dibahas dalam bahan ajar, padahal dalam Kurikulum 2013 edisi revisi materi tersebut ada. Karena bahan ajar yang tersedia di lapangan pun belum banyak yang membahas tentang materi menulis teks cerita fantasi tersebut maka pemahaman guru dan siswa dilapangan tentang menulis teks cerita fantasi pun sangat terbatas. Sesuai studi pendahuluan yang dilakukan terhadap materi penelitian, baik guru maupun siswa menyatakan bahwa menulis teks cerita fantasi itu sama dengan menulis teks cerita fabel dan legenda; tentunya tidak demikian karena menulis teks cerita fantasi tidak terbatas pada menulis teks fabel atau legenda saja.

 Menulis merupakan aspek keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik selain aspek menyimak, berbicara dan membaca. Menurut Tarigan (2013:3) menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Namun masalah yang sering muncul di dalam pelajaran menulis adalah kurang mampunya siswa menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Hal tersebut dapat dilihat pada pilihan kata yang kurang tepat, kalimat yang kurang efektif, sukar mengungkapkan gagasan karena kesulitan memilih kata atau membuat kalimat, bahkan kurang mampu mengembangkan ide secara teratur dan sistematik, disamping kesalahan masalah ejaan. Hal ini sejalan dengan Hati (2016) mengatakan bahwa kesulitan peserta didik dalam menulis teks eksplanasi disebabkan oleh permasalahan berikut:

1. kesulitan dalam menentukan topik tulisan;
2. kesulitan dalam menuangkan pikiran dan gagasan ke dalam sebuah teks sesuai dengan struktur dan sistematika yang benar;
3. tidak memahami dengan baik tujuan, fungsi, dan konteks sosial yang melandasi sebuah teks;
4. rendahnya kemampuan berpikir kritislogis, sehingga teks yang dihasilkan tidak memiliki alur berpikir yang jelas.

 Sedangkan menurut Putri dalam jurnal (2018: 26) “Struktur dan Kebahasaan Teks Cerita fantasi” No 1, Vol 7, Hal 26, menyampaikan hal sebagai berikut. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dimiliki setiap orang. Melalui keterampilan menulis, seseorang dapat menuangkan ide dan pikirannya. Menulis juga bukan sesuatu hal yang baru. Namun bagi sebagian orang, menulis merupakan kegiatan yang sangat sulit. Terlebih bagi penulis pemula, menulis bukanlah pekerjaan mudah. Hal itu disebabkan dalam menulis dibutuhkan keterampilan yang kompleks. Menulis bukan semata-mata menuangkan ide atau gagasan ke dalam simbol-simbol grafis, tetapi juga merupakan cara berkomunikasi yang melibatkan proses berpikir. Bahkan, sebelum menulis, otak sudah bekerja, mencari, memilih, merumuskan dan menggabungkan kata-kata atau gagasan sehingga memiliki makna yang dapat dipahami orang lain. Proses menulis yang rumit, tidaklah mengherankan jika menulis sulit dan rumit bagi seorang pemula.

 Pada proses komunikasi terdapat empat keterampilan berbahasa yang berbeda, namun saling berhubungan yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat aspek itu perlu mendapat perhatian sepenuhnya di dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pada umumnya, siswa kurang berminat pada kegiatan menulis. Mereka lebih menyukai berkomunikasi secara lisan karena berkomunikasi secara lisan lebih mudah dibandingkan berkomunikasi secara tertulis. Hal inilah yang menyebabkan siswa tidak mampu melakukan kegiatan menulis sebagai perwujudan bentuk komunikasi tertulis. Siswa menganggap materi tentang menulis menjadi momok bagi siswa-siswa baik di SD, SMP/MTs, dan SMA dikarenakan anak miskin akan pengetahuan. Penyebab miskin pengetahuan adalah anak tidak suka membaca, sehingga anak tidak mempunyai referensi untuk dijadikan bahan menulis. Menulis cerita fantasi tidak dapat sekali jadi, perlu pembinaan dari guru. Untuk melakukan pembinaan menulis cerita fantasi, maka diperlukan model pembelajaran yang tepat agar pembelajaran dapat berjalan dengan menyenangkan dan mudah dipahami peserta didik.

 Dalam jurnal “Peran Guru Dalam Menanamkan Nilai Kejujuran Pada Lembaga Pendidikan” No 1, Vol 1, Hal 105, dewasa ini berbagai penyimpangan dan perilaku tidak jujur berkembang dalam masyarakat, misalnya mentalitas menempuh jalan pintas dengan mengabaikan aturan yang ada, sikap materialistik dan individualistik terjadi di kalangan generasi muda. Di lembaga pendidikan pun terjadi bentuk-bentuk ketidakjujuran yang dilakukan oleh individu-individu di sekolah, mulai dari siswa mencontek, alasan tidak masuk sekolah, alasan tidak mengerjakan PR, alasan datang terlambat dan lain-lain. Seperti hal nya fenomena yang ditemukan oleh Amin dalam jurnal “Peran Guru Dalam Menanamkan Nilai Kejujuran Pada Lembaga Pendidikan” No 1, Vol 1, Hal 107, sebagai berikut. “Terdapat 16 nilai-nilai dasar target pendidikan karakter, yaitu ; taat beribadah, jujur, bertanggung jawab, disiplin, memiliki etos kerja, mandiri, sinergis, kritis, kreatif dan inovatif, visioner, kasih sayang dan peduli, ikhlas, adil, sederhana, nasionalisme dan internasionalisme”. Maka, dapat dipahami bahwa salah satu inti dari pendidikan karakter adalah penanaman nilai kejujuran. Jujur adalah kata dasar dari kejujuran. Kejujuran sebuah kata yang tidak asing lagi bagi kita dan sangatlah mudah untuk diucapkan. Setiap orang tua selalu menyampaikan kepada anak-anaknya untuk berlaku jujur. Para guru dalam setiap pembelajaran selalu menekankan kejujuran kepada siswanya. Kondisi ini mencerminkan bahwa kejujuran adalah sesuatu yang penting dan sangat berharga.

 Pantu (2014:155) dalam artikel “Pendidikan Karakter dan Bahasa” No 1, Vol 14, Hal 155 mengatakan hal-hal sebagai berikut. Pendidikan karakter merupakan keseluruhan proses pendidikan yang dialami peserta didik sebagai pengalaman pembentukan kepribadian melalui memahami dan mengalami sendiri nilai-nilai, keutamaan moral, nilai-nilai ideal agama, nilai-nilai moral. 3 Karakter dalam arti sikap atau perilaku berhubungan erat dengan bahasa, dan hubungan ini bersifat logik atau struktural karena bahasa merupakan cermin sikap dan perilaku seseorang. Bahasa adalah simbol eksistensi manusia. Dari bahasanya, seseorang dapat diketahui keinginannya, latar belakang pendidikannya, adat istidatnya, bahkan daerah atau negara asalnya. Ada ungkapan “bahasa menunjukkan bangsa”. Bahasa merupakan budaya yang dimiliki oleh setiap kelompok atau bangsa.

 Sedangkan menurut Muhasim dalam jurnalnya (2017: 177), ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kejujuran itu antara lain : manusia cenderung terjebak dengan berpikiran sempit yaitu ingin cepat mendapatkan sesuatu, tetapi tidak memikirkan akibat. Gaya hidup mewah, tidak sesuai kemampuan dengan kehendak,akhirnya terjadi penyimpangan seperti KKN dan pungli. Kebiasaan buruk seperti tidak disiplin alias suka mengentengkan, tidak menghargai nikmat kesehatan yang berikan,sudah stres baru sadar, kurang percaya diri sendiri artinya tidak berpikir kreatif.

 Berpikir merupakan kegiatan memproses suatu data yang masuk ke dalam otak. Dengan kemampuan berpikir kreatif dapat membantu peserta didik menciptakan ide-ide baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki untuk menyelesaikan permasalahan dari sudut pandang yang berbeda. Menurut Sunito dkk. (2013:12), kemampuan berpikir kreatif merupakan kunci meraih keberhasilan dalam memecahkan masalah, karena kreativitaslah yang menjembatani antara tahap pengelolaan kognisi terhadap tahap eksekusi agar seseorang memiliki prestasi atau hasil yang meyakinkan. Kemampuan bepikir kreatif juga dibutuhkan untuk menemukan inovasi-inovasi baru dalam kehidupan manusia. Sesuai dengan pendapat Yunianta, Rusilowati, dan Rochmad (12: 2012) mengatakan bahwa sedikitnya orang-orang yang berpikir kreatif ditandai dengan rendahnya inovasi dan kreasi baru oleh masyarakat umum.

 Siswono (2006: 1) Dalam artikel “Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Problem Posing pada Materi Bangun Datar” Hal 2, mengatakan bahwa berpikir kreatif merupakan suatu proses yang digunakan ketika kita mendatangkan/ memunculkan suatu ide baru. Hal itu menggabungkan ide-ide yang sebelumnya belum dilakukan. Pada umumnya, berpikir kreatif dipicu oleh masalah-masalah yang menantang. Kemampuan berpikir kreatif dalam standar pemecahan masalah oleh NCTM (2000), di antaranya menerapkan dan menyesuaikan bermacam-macam strategi dalam memecahkan masalah. Namun kondisi yang terjadi saat ini kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia belum berkembang dengan baik dan masih tergolong rendah. Dalam penelitian yang dilakukan oleh TIMSS tahun 2011 Indonesia berada pada ranking 36 dari 48 negara untuk skor matematika internasional kelas VIII. Dalam penelitian yang dilakukan TIMSS tahun 2011, kompetensi siswa yang diamati adalah pengetahuan, penerapan dan penalaran, sedangkan materinya mencakup pokok bahasan bilangan, geometri, aljabar, data dan peluang. Menurut hasil analisis TIMSS 2011, skor matematika siswa Indonesia berada di bawah rata-rata skor matematika siswa Internasional. Untuk kompetensi penalaran pada ranking ke-36 dari 48 negara. Hanya 17% dari siswa Indonesia yang memenuhi kompetensi penalaran. Kurangnya kemampuan penalaran dapat disebabkan oleh kurangnya kemampuan berpikir kreatif siswa, karena kemampuan berpikir kreatif merupakan bagian dari penalaran.

 Banyak pihak yang masih mengkhawatirkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia. Jika dibandingkan dengan negara-negara maju, siswa di Amerika, Belanda, dan Prancis diwajibkan membaca 30 buku sastra. Demikian pula diungkapkan oleh dalam Nurhayani jurnalnya “Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi” Vol 1, No 2, hal 216. Kebosanan, kejenuhan, dan kebingungan siswa dalam hal menulis yang mengakibatkan menurunnya prestasi belajar siswa dalam pembelajaran menulis dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain (1) kurangnya minat siswa terhadap kegiatan menulis; (2) kurangnya motivasi siswa, baik dari dalam diri mereka maupun dari lingkungan belajar; (3) pengembangan strategi pembelajaran yang kurang membangkitkan daya imajinasi siswa dan kreativitas siswa dalam berbahasa maupun bersastra; (4) media yang digunakan dalam pembelajaran yang kurang sesuai sehingga siswa kurang bersemangat dalam belajar.

 Nurhayani (2013:218) dalam artikel “Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi” Vol 1, No 2, Hal 218 mengatakan, bahwa berdasarkan observasi di lapangan, rendahnya ketercapaian hasil belajar siswa dibuktikan dengan hasil nilai tugas mata pelajaran bahasa Indonesia aspek menulis deskripsi tanggal 15 Oktober 2012 pada siswa kelas IIB SDN Jeruk I/469 Surabaya. Dari tes tersebut, tampak bahwa siswa belum mampu menulis deskripsi. Guru juga tidak menggunakan media sebagai penunjang proses pembelajaran. Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IIB diketahui bahwa dari 27 siswa, hanya 8 siswa (30%) yang tuntas, sedangkan sisanya sebanyak 19 siswa (70%) tidak tuntas mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75.

 Rusmiyati (2014:172) dalam jurnal “Pengunaan Multimedia dalam Pembelajaran Bahasa Sastra” No 2, Vol 2, Hal 172 mengatakan, bahwa multimedia memberikan dampak positif bagi pemahaman materi masing-masing peserta didik. Peserta didik tidak lagi berpikir abstrak, dengan adanya multimedia yang digunakan guru di kelas maupun di laboratorium. Materi yang abstrak menjadi lebih riil. Untuk materi bahasa Indonesia tentang Puisi, guru menayangkan video pembacaan puisi. Peserta didik menjadi lebih mengerti bagaimana menunjukkan ekspresi dan juga menjaga intonasi suara. Aktivitas belajarpun mulai meningkat yang terlihat dari banyaknya peserta didik yang bertanya, mengemukakan pendapat, bahkan menjawab pertanyaan dari guru dan sesama temannya.

 Dari latar belakang di atas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul *“Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Bermuatan Nilai Kejujuran dan Dampaknya terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Peserta Didik Kelas VII MTs Negeri 3 Purwakarta Tahun Pembelajaran 2018/2019.”*

1. **Rumusan Masalah**

 Untuk memudahkan dalam menganalisis permasalahan dan agar masalah yang akan diteliti tidak terlalu luas ruang lingkupnya serta terarah pada tujuan yang ingin dicapai, maka permasalahan tersebut perlu dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kemampuan menulis teks cerita fantasi yang bermuatan nilai kejujuran pada peserta didik kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol?
2. Adakah perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang menggunakan media gambar dengan yang tidak menggunakan media gambar?
3. Apakah penggunaan media gambar dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi bermuatan nilai kejujuran berdampak pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VII MTs Negeri 3 Purwakarta?
4. **Metode Penelitian**

 Metode penelitian merupakan rangkaian kegiatan pelaksanaan penelitian. Sugiyono (2013:3) mengatakan bahwa, metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sejalan dengan pendapat tersebut Syamsuddin dan Vismaia (2011:14) menyatakan bahwa, metode penelitian merupakan cara pemecahan masalah penelitian yang dilaksanakan secara terencana dan cermat dengan maksud mendapatkan fakta dan simpulan agar dapat memahami, menjelaskan, meramalkan, dan mengendalikan keadaan. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian jenis campuran (*mix method*)*.* Menurut sugiyono (2012:7) *mixed method* merupakan penelitian yang melibatkan penggunaan dua metode yaitu metode kualitatif dan kuantitatif dalam satu penelitian tunggal (satu penelitian).

 Metode campuran yang digunakan tipe *Embedded experiment model* adalah data kualitatif digunakan dalam desain experimental, naik dalam eksperimen murni maupun kuasi eksperimen. Prioritas utama model ini dikembangkan dari kualitatif, metodologi eksperimen, dan data kualitatif mengikuti, melengkapi atau mendukung metodologi. Dalam *The Embedded Design*, penyisipan dilakukan pada bagian yang memang membutuhkan penguatan atau penegasan. Sehingga, simpulan memiliki tingkat kepercayaan pemahaman yang lebih baik, bila dibandingkan dengan hanya menggunakan satu pendekatan saja.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

1. **Kemampuan Menulis Teks Cerita Fantasi yang Bermuatan Nilai Kejujuran Peserta Didik di Kelas Eksperimen Lebih Baik dari Kelas Kontrol**

Kemampuan menulis sangat erat hubunganya dengan kemampuan berpikir kreatif. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif dapat membuat peserta didik tidak dapat menulis dengan baik dan benar. Sehingga pendidik dapat merencanakan proses pembelajaran dengan menggunakn media pembelajaran yang inovatif dan mampu membuat peserta didik menjadi tertarik ketika proses pembelajaran berlangsung. Memberikan permasalahan yang terjadi di sekitar peserta didik, merupakan salah satu cara untuk melibatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang melibatkan proses menulis berdasarkan permasalahan yang sebenarnya sangat penting dimiliki oleh peserta didik, karena memungkinkan peserta didik untuk dapat menyelesaikan masalah secara praktis dan efektif.

 Penerapan media gambar dalam menulis teks fantasi berjalan dengan efektif. Hal ini sesuai dengan pendapat menurut Arsyad (2013:89) bahwa media berbasis gambar *(Image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media gambardapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan*. Visual* dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan *visual (image)* itu untuk menyakinkan terjadinya proses informasi. Presentasi keterlaksanaan aktivitas pendidik mencapai nilai maksimal dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media gambar yang meliputi tahap pendahuluan, pemberian orientasi permasalahan kepada peserta didik, mengorganisasikan peserta didik untuk penyelidikan, mengembangkan dan menyajikan hasil, refleksi dan penutup. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata pretest dan postest kelas eksperimen yang menggunakan media gambar.

 Selain itu juga kemampuan menulis teks cerita fantasi bermuatan nilai kejujuran yang memperoleh model pembelajaran dengan menggunakan gambar dilihat dari hasil wawancara penulis dengan peserta didik. Berdasarkan hasil observasi guru menyampaikan bahwa dengan menggunakan media gambar dalam pembelajarankemampuan peserta didik dalam menulis meningkat. Sikap yang diperlihatkan peserta didik selama pembelajaran, siswa menjadi lebih fokus dalam memahami pembelajaran dan juga siswa menjadi lebih aktif dengan adanya suatu media gambar tersebut. Dengan media pembelajaran yang menggunakan media gambar siswa menjadi lebih kreatif dalam mengungkapkan suatu ide atau gagasan ke dalam suatu pembelajaran.

 Pembelajaran media gambar merupakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran gambarlebih memudahkan peserta didik dalam menulis teks cerita fantasi. Dengan menggunakan media pembelajaran gambar memudahkan peserta didik dalam dan memecahkan permasalahan yang terjadi yang terdapat dalam pembelajaran, sehingga peserta didik dapat mudah menggambarkan materi pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dan tidak sulit.

 Kelas eksperimen yang menggunakan media gambar lebih unggul nilainya dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional, artinya kemampuan akhir kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Media gambar adalah model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, dalam proses pembelajaranya sehingga mampu membawa peserta didik untuk memecahkan masalah, menganalisis dan mengevaluasi sebuah permasalahan serta mengembangkan rasa keingintahuan peserta didik. Hal ini dikarenakan pembelajaranya yang melibatkan dunia nyata akan membuat proses pembelajaran lebih bermakna.

 Menurut Hairuddin, dkk, (2008 : 7.1) memberikan pengertian media sebagai berikut: Secara etimologi, kata “media” berasal dari bahasa latin “medium” yang artinya perantara atau pengantar. Secara umum media diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber kepada penerima. Istilah media sangat popular dalam bidang komunikasi. Proses pembelajaran pada dasarnya juga termasuk didalamnyakarena dalam proses tersebut ada komunikasi, komunikator dan media komunikasi. Media pembelajaran meliputi : buku, tape recorder, film, foto, grafik, kaset vidio, kamera, televisi, komputer dan lain-lain. Secara umum, media terdiri atas tiga macam, yaitu : media visual, audiktif dan audio visual.

 Berbeda dengan model konvensional, yang mengakibatkan rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik cenderung pasif. Hal ini mengakibatkan potensi peserta didik belum dapat digali secara maksimal yang berdampak pada rendahnya kemampuan menulis peserta didik. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis teks cerita fantasi yang memperoleh media pembelajaran dengan menggunakan media gambar lebih baik di bandingkan dengan kelas yang pembelajaranya menggunakan model konvensional.

Dari hasil penelitian di lapangan penulis mendapati beberapa kendala yang dihadapi peserta didik. Pada saat pembelajaran, peserta didik memerlukan waktu yang cukup lama untuk mengerjakan tugas menulis teks cerita fantasi bermuatan nilai kejujuran.

1. **Perbedaan Yang Signifikan Antara Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik yang Menggunakan Media Gambar dengan yang tidak Menggunakan Media Gambar**

Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kreatif antara kelas yang memperoleh medi gambar dan yang tidak menggunakan media gambar. Hal ini dapat terlihat dari hasil penilaian yang menunjukan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang pembelajaranya menggunakan media gambar lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang memperoleh pembelajaran.

 Penggunaan media pembelajaran yang tepat, media pembelajaran yang menarik dan teknik pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi proses menulis peserta didik dalam mengembangkan potensinya yang berhubungan dengan kompetensi menulis teks. Menurut Zainurrahman (2013:2) menulis merupakan salah satu keterampilan yang tidak dikuasai oleh setiap manusia, apalagi menulis dalam konteks akademik, esai, karya ilmiah, laporan penelitian, dan sebagainya. Jadi dapat di simpulkan bahwa menulis merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan untuk menuangkan sebuah ide atau gagasan dalam bentuk sebuah tulisan.

Untuk itu diperlukan suatu model pembelajaran yang efektif agar peserta didik mudah menalar dan mengembangkan potensi dalam menulis. Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan adalah media gambar.

 Arsyad (2007:24) mengemukakan media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu 1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, 2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran, 4) peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

 Dengan demikian penggunaan media pembelajaran dapat membawa manfaat terhadap keberhasilan serta pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas sehingga siswa dapat lebih fokus dalam menerima sebuah materi.

 Cerita fantasi merupakan salah satu genre cerita yang sangat penting untuk melatih kreativitas. Berfantasi secara aktif bisa mengasah kreativitas. Kosasih (2017:50) menyatakan bahwa narasi merupakan cerita fiksi yang berisi perkembangan kejadian/peristiwa. Rangkaian peristiwa dalam cerita disebut alur. Rangkaian peristiwa dalam cerita digerakan dengan hukum sebab-akibat. Cerita berkembang dari tahap pengenalan (apa, siapa, dan dimana kejadian terjadi), timbulnya pertentangan, dan penyesalan/akhir cerita.

 Dari hasil penelitian di lapangan penulis mendapati beberapa kendala yang dihadapi peserta didik. Salah satunya yaitu peserta didik kurang kreatif dalam menulis teks fantasi bermuatan nilai kejujuran. Masih banyak peserta didik yang menuliskan judul yang sama, namun jalan cerita yang berbeda. Sehingga nilai yang didapatkan peserta didik dalam menuliskan judul, hampir sama semuanya.

1. **Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Bermuatan Nilai Kejujuran Berdampak pada Kemampuan Berpikir Kreatif**

Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat pengaruh kemampuan peserta didik dalam menulis terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media gambar dengan kemampuan peserta didik yang memperoleh model konvensional. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai peserta didik di dalam menulis teks cerita fantasi dengan media gambar. Media pembelajaran yang dipilih harus memiliki sintaks pembelajaran yang berpusat terhadap peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang tepat ialah media gambar.

 Menurut Arsyad (2013:90) media gambar merupakan suatu gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik. Gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukan bagaimana tampaknya sesuatu benda.

 Menulis merupakan suau kegiatan untuk menciptakan dan menunangkan suatu ide di dalam sebuah catatan atau tulisan. Menurut Tarigan (2008:3), menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Hal ini dikarenakan menulis digunakan sebagai tempat mengekspresikan hal-hal yang terdapat dalam pikiran.

 Suryadi dan Herman (2008:20) menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan suatu proses berpikir untuk mengungkapkan hubungan-hubungan baru, melihat sesuatu dari sudut pandang baru, dan membentuk kombinasi baru dari dua konsep atau lebih yang sudah dikuasai sebelumnya. Kemampuan berpikir kreatif membantu peserta didik menciptakan ide-ide baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki untuk menyelesaikan permasalahan dari sudut pandang yang berbeda.

 Namun hal ini selalu dianggap sebelah mata, karena hal tersebut merupakan bagian yang sangat penting dalam menulis. Karena dengan hal tersebut peserta didik dapat menghasilkan suatu ide atau gagasan ke dalam sebuah bentuk tulisan. Tetapi dengan adanya media gambar siswa mampu berpikir kreatif, karena hal tersebut memancing kemampuan peserta didik untuk menafsirkan berbagai macam kemampuan dalam membuat suatu produk atau tulisan.

**PENUTUP**

1. **Simpulan**

 Berdasarkan hasil pembahasan dan pengolahan pada bab sebelumnya mengenai pembelajaran menulis teks cerita fantasi bermuatan nilai kejujuran dengan menggunakan media gambar dan dampaknya terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas VII MTsN 3 Purwakarta tahun pelajaran 2018/2019 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan menulis teks cerita fantasi peserta didik yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media gambar lebih baik di bandingkan peserta didik yang memperoleh model pembelajaran secara konvensional. Hasil analisis dua wawancara yang telah dilakukan oleh penulis menunjukan bahwa peserta didik yang menggunakan pembelajaran media gambar ketika menulis mengalami peningkatan di setiap aspek kemampuan menulis teks cerita fantasi, terutama pada aspek menentukan kerangka dan menulis kembali teks cerita fantasi secara utuh berdasarkan kerangka penulisan, selain itu siswa mampu menuliskan informasi tentang nilai kejujuran. Aktivitas dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media gambar secara umum sudah terlaksana dengan baik. Hal ini membuat peserta didik antusias dalam membuat kerangka teks dengan menggunakan media gambar*.* peserta didik belajar untuk berpikir kreatif dalam memilih kata-kata kunci sebagai gagasan untuk nantinya dikembangkan dalam menulis teks cerita fantasi.
2. Kemampuan peserta didik dalam menulis teks cerita fantasi bermuatan nilai kejujuran peserta didik yang memperoleh media gambarlebih baik daripada peserta didik yang memperoleh pembelajaran secara konvensional. Hal ini ditunjukan oleh jumlah skor peserta didik untuk soal menulis teks cerita fantasi pada kelas eksperimen yaitu 2316 dengan rata-rata 85,8. Perolehan skor tertinggi di dalam kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan yaitu 93, sedangkan untuk perolehan skor terkecil di kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan yaitu 63. Pada kelas kontrol jumlah skor total peserta didik untuk soal menulis teks cerita fantasi bermuatan nilai kejujuran yaitu 2178 dengan rata-rata 80,6. Perolehan skor tertinggi di dalam kelas kontrol setelah diberikan perlakuan yaitu 93, sedangkan untuk perolehan skor terkecil di kelas setelah diberikan perlakuan yaitu 63.
3. Pengaruh kemampuan peserta didik dalam menulis teks cerita fantasi terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media gambar dan peserta didik yang pembelajaranya secara konvensional. Dapat terlihat dari perolehan nilai peserta didik di kelas eksperimen mendapatkan nilai 2181 dengan rata-rata 80,7. Perolehan skor tertinggi di kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan yaitu 94, sedangkan untuk perolehan skor terkecil di kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan yaitu 63. Pada kelas kontrol jumlah skor total peserta didik untuk soal menulis teks cerita fantasi bermuatan nilai kejujuran yaitu 2000 dengan rata-rata 74. Perolehan skor tertinggi di dalam kelas kontrol setelah diberikan perlakuan yaitu 88, sedangkan untuk perolehan skor terkecil di kelas setelah diberikan perlakuan yaitu 63.
4. **Saran**

 Berdasarkan simpulan diatas, penulis memberikan saran-saran sebagai berikut.

1. **Kepada Guru**
2. Hasil Penelitian ini untuk guru-guru bidang studi Bahasa Indonesia, pembelajaran dengan pembelajaran menggunakan media gambar dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi untuk meningkatkan kemampuan menulis dan berpikir kreatif peserta didik dalam menulis teks khususnya teks cerita fantasi.
3. Guru sebaiknya memberikan motivasi kepada peserta didik dengan memberikan perhatian dan dorongan agar lebih percaya diri dan bersemangat dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi, sehingga guru memiliki modal yang sangat berharga karena pembelajaran dengan menggunakan media gambar ini telah menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif bagi peserta didik di dalam kelas.
4. Bagi sekolah, media pembelajaran ini dapat dijadikan sebuah strategi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat memotivasi belajar peserta didik dan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan mutu pembalajaran.
5. **Kepada Lembaga Terkait**

 Pembelajaran dengan menggunakan media gambar ini masih cukup asing digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas baik bagi guru maupun peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran dengan menggunakan media seperti gambar ini perlu disosialisasikan oleh pihak sekolah dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan menulis teks cerita fantasi dan berpikir kreatif peserta didik.

1. **Kepada Penelitian yang Berminat**
2. Untuk penelitian selanjutnya, hendaknya melakukan penelitian tentang pembelajaran dengan media gambar pada pokok bahasan yang berbeda.
3. Untuk penelitian selanjutnya, hendaknya melakukan penelitian tidak hanya meningkatkan kemampuan menulis teks cerita fantasi dan berpikir kreatif peserta didik saja, tetapi dilihat juga keefektifan dari pembelajaran dengan media gambar pada kelompok kelas bawah, menengah atau atas.
4. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan mengkaji aspek lain yang belum terjangkau dalam penelitian ini seperti kreativitas peserta didik dan aktivitas guru selama pembelajaran menulis teks cerita fantasi dengan menggunakan media gambar.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abidin, Yunus. (2012). *Kemampuan Menulis dan Berbicara Akademik*. Bandung: Rizqi Press.

Abidin, Yunus. (2016). *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama

Aminuddin. (2002). *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Algensindo

Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Azhar Arsyad, (2013). *Media Pembelajaran*. Jakara: PT Raja Grafindo Persada.

Burhan, (2013). *Teori Pengkajian Fiksi.* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Budianto. (2015). <http://web-bahasaindonesia.blogspot.co.id/2015/08/pengertian-dan-langkah-langkah-membuat.html?m=0> diakses pada tanggal 2 Pebruari 2018

Depdiknas. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat* .Jakarta: PT Gramedia.

Iskandarwassid, Sunendar. (2013). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Koentjaraningrat, (2015). *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan.* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Kesuma, Triatna, Permana, (2013). *Pendidikan Karakter kajian teori dan praktik disekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Keraf, (2019). *Argumentasi dan Narasi*. PT Gramedia Pustaka Utama.

Kosasih. (2019). *Jenis – jenis Teks*. Bandung: Yrama Widya.

Muchlas, Hariyanto, (2016). *Pendidikan karakter konsep dan model.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Sugiyono. (2013). *Cara Mudah Menyusun: Skripsi, Tesis, dan Disertasi.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kuliataif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Syamsuddin & Damaianti. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa.* Bandung: PT Remaja Rosdakaria.

Tarigan. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa.* Bandun*g*: Angkasa Bandung.

Tarigan. (2011). *Pengajaran Pemerolehan Bahasa*. Bandung: Angkasa bandung.

Tarigan. (2015). *Prinsip-prinsip Dasar Sastra*. Bandung: Angkasa bandung

Tim Kemendikbud. (2013). *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.

**Jurnal:**

Sri Lestari. (2009). *Upaya meningkatkan keterampilan Menulis Siswa dengan Pendekatan Kontekstual.* https://core.ac.uk/download/pdf/12348940.pdf

Ida Rusmiyati. (2014). *Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Bahasa Sastra Indonesia di SMP Negeri 2 Bawen Kabupaten Semarang.* <https://media.neliti.com/media/publications/141552-ID-penggunaan-multimedia-dalam-pembelajaran.pdf>. FKIP: UNS

Ayuba Pantu. (2014). *Pendidikan Karakter dan Bahasa.* [https:///D:/217421-pendidikan-karakter-dan-bahasa.pdf](https:///D%3A/217421-pendidikan-karakter-dan-bahasa.pdf).

Finny Rizkiah Putri.(2018). *Struktur dan Kebahasaan Teks Cerita Fantasi Karya Siswa Kelas VII SMP Pembangunan Laboratorium*. [https:///C:/Users/asus/Downloads/New/folder/jurnal-jurnal/STRUKTUR-DANKEBAHASAAN-TEKS-CERITA-FANTASI-JURNAL.pdf](https:///C%3A/Users/asus/Downloads/New/folder/jurnal-jurnal/STRUKTUR-DANKEBAHASAAN-TEKS-CERITA-FANTASI-JURNAL.pdf).FBS: Universitas Negeri Padang

Redza Dwi Putra [https:///D:/-ID-*peningkatan-kemampuan-berpikir-kreatif*-s.pdf](https:///D%3A/-ID-peningkatan-kemampuan-berpikir-kreatif-s.pdf). Prodi Pendidikan Biologi: Universitas Sebelas Maret

Muhamad Amin https[*:///C://Downloads/Peran-Guru-Dalam-Menanamkan-Nilai-Kejujuran-Pada-.pdf*](file:///C%3A/Users/asus/Downloads/Peran_Guru_Dalam_Menanamkan_Nilai_Kejujuran_Pada_L.pdf)*.* Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Curup