

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran dirancang oleh pendidik untuk merangsang kreativitas berpikir siswa, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam membangun pengetahuan baru. Hal ini bertujuan untuk mendukung penguasaan materi pelajaran yang diajarkan di kelas. Seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional NO. 20 Tahun 2003 pembelajaran adalah “proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Dalam proses pembelajaran di institusi pendidikan, peserta didik akan menerima beragam materi yang diperlukan untuk memperluas pengetahuan mereka. Pengetahuan ini dapat diperoleh melalui berbagai metode, seperti bertanya, mengamati, melakukan percobaan, berpikir kritis, dan berkomunikasi. Di dalam suatu lembaga pendidikan, terdapat hubungan yang sangat erat antara pembelajaran dan interaksi yang berlangsung antara pendidik dan siswa dalam konteks kegiatan belajar mengajar. Sanjaya (2009, hlm.18) mengatakan bahwa Proses pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu aktivitas yang bertujuan untuk mengedukasi peserta didik. Dalam konteks ini, interaksi antara pendidik dan peserta didik menjadi elemen kunci. Suasana yang kondusif dan menyenangkan dalam belajar berkontribusi pada pencapaian tujuan pendidikan. Selain itu, pembelajaran mencakup berbagai topik, termasuk di dalamnya adalah pembelajaran bahasa.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang wajib ada pada semua satuan pendidikan. Hal itu sesuai dengan pendapat Gusnayetti (2020, hlm. 83) yang mengatakan Bahasa Indonesia diakui sebagai salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa mulai dari tingkat pendidikan dasar hingga menengah atas. Tujuan utama dari pembelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk mengembangkan keterampilan berbahasa. Siswa diharapkan dapat menguasai berbagai aspek keterampilan berbahasa yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Menurut Tarigan (2008, hlm. 66) Keterampilan berbahasa mencakup empat aspek, yaitu keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Menulis merupakan salah satu keterampilan yang harus

dikuasai oleh peserta didik. Menulis adalah keterampilan menuangkan ide dan gagasan kedalam bentuk tulisan. Sejalan dengan pendapat Wikanengsih dalam Ani, dkk (2022, hlm. 2) mengemukakan bahwa keterampilan menulis sebagai salah satu aspek penting dalam berbahasa, memerlukan perhatian khusus karena memiliki pengaruh yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Dalman dalam Ani, dkk (2022, hlm. 2) Kegiatan menulis merupakan sebagai suatu bentuk komunikasi yang melibatkan penyampaian pesan atau informasi secara tertulis kepada orang lain, dengan bahasa tulis sebagai sarana utamanya. Dengan demikian, menulis adalah metode komunikasi yang memanfaatkan bahasa tertulis untuk menyampaikan informasi. Dalam konteks pendidikan, menulis memiliki peranan yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari proses komunikasi dan pembelajaran di sekolah. Keterampilan menulis memerlukan latihan yang konsisten dan berkelanjutan untuk dapat dikuasai dengan baik.

Peserta didik sering memandang keterampilan menulis sebagai kegiatan yang sulit dan membosankan. Meskipun demikian, hal ini tidak menghalangi kita untuk mengembangkan kemampuan dalam mencari solusi terhadap asumsi yang ada. Para pendidik memiliki peran penting dalam melatih keterampilan menulis siswa dengan memberikan bimbingan dalam proses penulisan karya tulis yang sederhana. Prastikawati, dkk (2020, hlm. 8) mengemukakan bahwa peran pendidik menjadi sangat penting dalam memberikan bimbingan serta dukungan kepada siswa yang menghadapi tantangan dalam keterampilan menulis. Artinya, karena dampaknya yang luas, keterampilan menulis perlu mendapat perhatian lebih dalam pembelajaran. Tanpa kemampuan menulis yang baik, peserta didik mungkin kesulitan menyampaikan pemikiran atau gagasan secara tertulis, yang dapat menghambat mengembangkan ide.

Selama ini, pembelajaran menulis di sekolah cenderung lebih banyak disajikan dalam bentuk teori dibandingkan dalam praktik. Hal ini menyebabkan peserta didik sulit dalam menuangkan gagasan dan ide ke dalam sebuah tulisan yang terstruktur dan sesuai dengan kaidah kebahasaan. Sejalan dengan pendapat Ariningsih, dkk (2012, hlm. 11) peserta didik sering menghadapi masalah ketika dalam menulis yaitu kurangnya penguasaan kaidah bahasa dan keterbatasan kosakata sehingga sulit dalam menuangkan atau mengembangkan ide dan gagasan. Sehingga peserta

didik menganggap bahwa tidak memiliki bakat dalam menulis terhadap dirinya. Anggraeni (2019, hlm. 6) menuangkan ide dan gagasan ke dalam bentuk tulisan cerita fantasi, diperlukan latihan yang teratur, tanpa adanya latihan proses penulisan teks cerita fantasi menjadi sulit mengingat tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama dalam hal ini. Oleh karena itu, penting bagi mereka untuk mengikuti struktur dan kaidah kebahasaan yang telah ditetapkan. Sejalan dengan pendapat Anjelita, dkk dalam Saputri (2024, hlm. 2) mengemukakan bahwa beberapa hambatan dalam pembelajaran teks narasi, khususnya menulis teks cerita fantasi, yaitu kesulitan menentukan judul dengan isi dan hubungan antar kalimat cerita, kesulitan menentukan dan menyusun kata-kata, kesulitan penulisan yang sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan, minimnya kosakata, serta dalam penggunaan tanda baca yang tepat. Peserta didik memerlukan kemampuan untuk mengungkapkan ide dan gagasan mereka dalam bentuk tulisan. Oleh karena itu, penting untuk menerapkan model atau media pembelajaran yang inovatif dalam proses pengajaran menulis, guna mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan optimal.

Di era pendidikan pada saat ini jika pendidik kurang inovatif dalam menentukan media dan model maka peserta didik akan terkesan membosankan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh Leonard, dkk (2019, hlm. 3) menyatakan bahwa 75% proses persiapan pengajaran oleh pendidik sering kali tidak dilakukan dengan optimal. Pendidik tidak mengutamakan tujuan pembelajaran, melainkan hanya fokus pada materi yang akan dipelajari. Sejalan dengan hal tersebut Lince dalam Leonard (2016, hlm. 3) menyatakan bahwa model pembelajaran yang digunakan masih sangat monoton. Proses pembelajaran dimana pendidik memberikan materi kepada peserta didik pada saat pembelajaran di depan kelas dan para peserta didik mendengarkan pendidik memberikan materi serta mencatat materi yang telah disampaikan pendidik. Hal ini mengakibatkan pemahaman peserta didik mengenai materi tersebut menjadi tidak utuh dan tidak dapat dipelajari dengan baik. Artinya ketepatan dalam pemilihan model yang aktif dan kreatif sangat berpengaruh terhadap hasil belajar mengajar sehingga pembelajaran tidak bisa dilaksanakan secara sembarangan melainkan harus dipersiapkan dengan sebaik mungkin. Untuk penelitian ini, penekanan diberikan

pada penerapan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran menulis, khususnya melalui penggunaan model *porpe*.

Ketidaktepatan pendidik dalam memilih media pembelajaran yang kreatif dan inovatif masih maraknya terjadi dalam dunia pendidikan. Hal ini terjadi karena pemahaman teknologi yang masih rendah oleh pendidik sehingga dalam pemilihan media pembelajaran kurang kreatif dan inovatif. Pernyataan tersebut memiliki kemiripan dengan penelitian Lounard, dkk (2018, hlm. 135) menyatakan bahwa terdapat empat pendidik yang menjadi subjek dalam observasi, ke empat subjek tersebut masih belum bisa memanfaatkan teknologi sebagai media atau bahan ajar dalam proses belajar mengajar padahal dengan teknologi yang sedang berkembang ini banyak sekali media atau bahan ajar kreatif dan inovatif yang bisa diambil dari sebuah internet. Artinya pemilihan media pembelajaran masih monoton dan kurang inovatif disebabkan oleh pendidik yang memiliki kemampuan rendah dalam memanfaatkan teknologi. Seiring dengan berkembangnya teknologi yang ada di Indonesia, pendidik harus bisa mengikuti perkembangan zaman dan memanfaatkan teknologi sebagai bentuk media atau bahan ajar dalam dunia pendidikan. Semakin kreatif dalam penggunaan media maka semakin baik hasilnya.

Pendidik harus mampu memilih model dan media dalam mengajarkan keterampilan menulis secara berkualitas, tidak hanya menarik, tetapi juga harus dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam keterampilan menulis. Dalam dunia pendidikan harus ada unsur yang dapat menunjang proses belajar mengajar agar dapat tercapainya tujuan yang lebih baik. Sejalan dengan apa yang dikemukakan Ismayani dalam Ani (2022, hlm. 3) guru yang kreatif akan selalu mencari model dan teknik baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada model yang monoton dan kurang inovatif yang terkesan membosankan, melainkan harus memilih model dan teknik yang bervariasi dan menarik. Model dan media ini memiliki kaitan yang sangat erat. Dari pernyataan tersebut salah satu upaya yang dilakukan peneliti yaitu penerapan model yang kreatif yaitu model *porpe*.

Proses pembelajaran yang semakin berkembang dapat berjalan dengan sukses, sangat penting untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif. Media tersebut harus mampu menyampaikan materi dengan cara yang memudahkan siswa dalam memahami informasi yang diberikan. Menurut Wisada et al (2019, hlm. 141)

menyatakan penggunaan video pembelajaran yang dilengkapi dengan animasi karakter dapat berfungsi sebagai media yang efektif dalam proses belajar kemampuan video untuk menyajikan materi dengan cara yang terstruktur, jelas, dan sistematis. Sejalan dengan pendapat Rudi Bretez (1972, hlm. 4) mengemukakan media yang dapat dengan mudah diterima pada pembelajaran, yakni suara, gerakan, simbol, garis dan gambar. Artinya media yang berupa video dan gambar dapat membantu dalam proses dunia pendidikan untuk menyampaikan informasi dengan baik kerap terjadinya pemilihan media yang kurang kreatif dan inovatif. Miftah (2013, hlm. 98) mengemukakan pentingnya media dalam mendukung proses pembelajaran harus menjadi perhatian utama bagi para pendidik. Para guru diharapkan menyadari bahwa penggunaan media yang tepat dapat berkontribusi signifikan terhadap efektivitas pembelajaran peserta didik. Penggunaan teknologi secara tepat dapat meningkatkan kualitas dan kemampuan pada peserta didik. Oleh karena itu, perkembangan teknologi harus mampu dimanfaatkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Suwandi dalam Syanuridin (2019, hlm. 9) mengatakan para pendidik dituntut untuk bertransformasi dari peran guru konvensional menjadi sosok guru yang luar biasa karena perkembangan teknologi yang semakin pesat. Artinya, semakin canggih berkembangnya teknologi seorang pendidik harus mampu menyesuaikan dan menerapkan kedalam suatu pembelajaran. Sejalan dengan itu, Maswan dan Muslimin (2017, hlm. 1) mengatakan bahwa pendidikan dan teknologi itu ibarat bagai api dengan asap yang tidak bisa dipisahkan. Dengan begitu, berkembangnya teknologi sangat kuat kaitannya dengan pendidikan. Pendidik harus mampu menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap sebuah pembelajaran dan menerapkan media yang berbasis digital. Maka, pendidik harus mampu memilih media alternatif yang dapat membantu peserta didik agar lebih kreatif.

Media pembelajaran menawarkan beragam aplikasi yang dapat digunakan dalam proses pendidikan. Salah satu contohnya adalah aplikasi berbasis audio visual yaitu *plotagon*. Aplikasi *plotagon* ialah aplikasi yang memaparkan materi dengan menyajikan semua materi bentuk video yang di dalamnya berbagai jenis animasi sehingga para peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran.

Aplikasi *plotagon* menawarkan beragam fitur menarik, termasuk pembuatan film animasi, video animasi, dan video pembelajaran serta pengguna dapat mengakses berbagai template dan fitur yang tersedia tanpa biaya. Dalam aplikasi ini ada dua cara yaitu, membuat karakter yang sesuai kita butuhkan, mengatur background, mengatur ekspresi, dialog, dan gerakan karakter. Sholihatin dalam Tutik, dkk (2022, hlm. 49) menyatakan bahwa aplikasi *plotagon*, aplikasi yang menarik untuk mengekspresikan imajinasi secara bebas, memungkinkan pengguna untuk menghasilkan film 3D dengan beragam karakter dan berbagai pengaturan yang dapat dibayangkan. selain itu juga aplikasi *plotagon* ini sudah menyediakan berbagai macam fitur animasi yang lucu dan menarik tanpa harus membuat animasi lagi. Sehingga, dengan adanya aplikasi *plotagon* ini, dalam pembelajaran dapat memanfaatkannya agar bisa menciptakan kualitas pendidikan yang lebih baik. Menurut Prof. Dr. H. Wina Sanjaya (2006, hlm. 11) media pembelajaran memiliki peranan penting dalam suatu pembelajaran yaitu untuk menangkap suatu peristiwa. Contohnya dalam pembelajaran teks cerita fantasi, pendidik menayangkan dan merekan video yang berisikan materi tentang teks cerita fantasi yang terdiri pengertian, tujuan, ciri-ciri, struktur, dan kaidah kebahasaan, serta contoh dari teks cerita fantasi dengan menggunakan media berbantuan aplikasi *plotagon*.

Temuan studi sebelumnya tentang pengaruh model pembelajaran *porpe* terhadap hasil belajar. (1) Hasibuan, Asriani. 2022. *Pengaruh Model Porpe Terhadap Pemahaman Bacaan Siswa Terhadap Teks Laporan Siswa Kelas XI TKJ SMK Negeri Lumut Tahun Ajaran 2021/2022*. Jurnal. Institut Pendidikan Tapanuli Selatan. (2) Farris, Muhammad. 2021. *Pengaruh Metode Porpe Terhadap Pemahaman Bacaan Siswa Kelas 2 SMAN 04 Kota Bengkulu*. Jurnal. Universitas Islam Malang Indonesia. (3) Fahreni, Maynita. 2022. *Penerapan Model Porpe Dalam Meningkatkan Kemampuan Memahami Isi Bacaan pada Teks Ekplanasi Siswa Kelas V MIN 11 Banda Aceh*. Jurnal. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.

Ketiga penelitian di atas dalam pembelajaran menerapkan model *porpe* memberikan dampak yang positif dan keberhasilan dalam keefektifan belajar. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, penerapan model *porpe* terbukti efektif dalam meningkatkan proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh

menunjukkan bahwa peserta didik mencapai skor yang lebih tinggi ketika menggunakan model *porpe* dibandingkan dengan model pembelajaran formal. Oleh karena itu penulis juga ingin melakukan penelitian seberapa efektif model *porpe* terhadap teks cerita fantasi.

Penelitian terdahulu yang sejenis menggunakan aplikasi *plotagon* dalam pembelajaran yang penulis temukan. (1) Sa'diyah, Aminatus. 2021. *Kolaborasi Flipped Classroom Dengan Media Plotagon Dalam Pembelajaran Menulis Teks Persuasif*. Jurnal. IKIP PGRI Bojonegoro. (2) Mauliana Fidella, Amanta, dkk. 2024. *Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Media Plotagon Story Dalam Pembelajaran Mengkreasi Cerpen pada Siswa Kelas XI SMAN 22 Bandung*. Jurnal. Universitas Pasundan Bandung. (3) Syarif Umar, Fahru, dkk. 2023. *Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Plotagon pada MateriMemaparkan Informasi Dari Teks Narasi Sejarah*. Jurnal. Universitas Wahid Hasyim. (4) Keta M, Magdalena, dkk. 2021. *Perancangan Storytelling Cerita Rakyat Asal Ende Danau Tiga Warna Kelimutu Menggunakan Aplikasi Plotagon Studio*. Jurnal. Universitas Citra Bangsa.

Keempat penelitian di atas dalam pembelajaran menerapkan media berbantuan aplikasi *plotagon* telah memberikan hasil yang efektif terhadap pembelajaran, Peneliti menggunakan aplikasi *plotagon* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fantasi di kalangan siswa di sekolah yang menjadi fokus penelitian. Dengan demikian, penulis berkeinginan untuk mengevaluasi efektivitas aplikasi *plotagon* dalam konteks pembelajaran penulisan teks cerita fantasi. Penulis berharap dengan penerapan aplikasi media *plotagon* dapat menghasilkan strategi peningkatan mutu pendidikan di sekolah. Penulis juga berharap penerapan aplikasi *plotagon* dan model pembelajaran *porpe* akan membawa manfaat dan perubahan yang lebih baik lagi di masa depan di dunia pendidikan.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang terjadi di SMPN 35 Bandung yaitu, peserta didik menganggap keterampilan menulis adalah sebuah kegiatan yang sulit hal ini disebabkan oleh peserta didik memiliki kemampuan yang rendah dalam mengembangkan dan menuangkan ide serta gagasan dalam pembelajaran menulis secara terstruktur, pemilihan model dan media pembelajaran yang kurang tepat oleh

pendidik dapat mengakibatkan proses belajar yang monoton dan membosankan, hal ini disebabkan karena masih rendahnya kemampuan pendidik dalam menguasai dan menggunakan teknologi yang sedang berkembang. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan penulis terhadap seorang pendidik atau guru di SMPN 35 Bandung sehingga dari permasalahan tersebut penulis ingin memberikan berupa solusi dalam proses pembelajaran keterampilan menulis dengan model yang inovatif serta kreatif, yaitu model pembelajaran *porpe* dan media media aplikasi *plotagon* dan ingin menguji seberapa efektif penggunaan model *porpe* dan aplikasi *plotagon* ini terhadap pembelajaran menulis teks cerita fantasi. Penulis berharap bahwa implementasi model *porpe* serta pemanfaatan media aplikasi *plotagon* dapat berperan sebagai strategi yang efisien dalam meningkatkan mutu pendidikan di lingkungan sekolah. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis melakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan Model *Porpe* Berbantuan Media Animasi *Plotagon* dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Berorientasi pada Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VII SMPN 35 Bandung”**

B. Identifikasi Masalah

Dalam bagian ini, penulis menguraikan berbagai permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini. Identifikasi masalah menjadi inti dari isu-isu yang relevan dengan kondisi di lapangan. Berdasarkan konteks tersebut, penerapan model *porpe* dengan dukungan media animasi *plotagon* diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang akan diteliti. Identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Peserta didik menganggap bahwa menulis merupakan aktivitas yang sulit
2. Tingkat kemampuan peserta didik dalam mengembangkan ide dan gagasan ke dalam tulisan masih tergolong rendah.
3. Ketidaktepatan pendidik dalam memilih model pembelajaran kreatif dan inovatif.
4. Kemampuan pendidik dalam menggunakan teknologi masih minim.
5. Model dan Media pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik.

Berdasarkan paparan identifikasi masalah di atas, penulis akan melakukan penelitian mengenai Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi yang Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VII. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan peserta didik dalam mengembangkan ide atau gagasan saat

menulis tergolong rendah, demikian pula dengan kemampuan pendidik dalam memanfaatkan teknologi. Untuk mengatasi permasalahan ini, perubahan dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan memilih model dan media yang sesuai. Dengan menggunakan model dan media yang menarik, efektivitas serta kreativitas dalam pembelajaran dapat ditingkatkan, sehingga lebih mampu menarik perhatian peserta didik.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah mencakup serangkaian pertanyaan yang berkaitan dengan isu-isu yang dihadapi oleh peneliti. Jawaban atas pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat diperoleh melalui pengumpulan dan analisis data yang sistematis. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, berikut rumusan masalah dalam penelitian ini.

1. Bagaimanakah kemampuan penulis dalam melaksanakan pembelajaran menulis teks cerita fantasi yang berorientasi pada berpikir kreatif dengan model *porpe* berbantuan media animasi *plotagon* pada peserta didik kelas VII SMPN 35 Bandung?
2. Bagaimanakah kemampuan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran menulis teks cerita fantasi yang berorientasi pada berpikir kreatif dengan model *porpe* berbantuan media animasi *plotagon* pada peserta didik kelas VII SMPN 35 Bandung?
3. Bagaimanakah perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pembelajaran menulis teks cerita fantasi yang berorientasi pada berpikir kreatif dengan model *porpe* berbantuan media animasi *plotagon* pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media animasi pada peserta didik kelas VII SMPN 35 Bandung?
4. Efektifkah penggunaan model pembelajaran *porpe* berbantuan aplikasi *plotagon* pada pembelajaran menulis teks cerita fantasi yang berorientasi pada keterampilan berpikir kreatif jika dibandingkan dengan kelas kontrol?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, pertanyaan-pertanyaan yang dirumuskan oleh penulis mengenai kemampuan penulis dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran teks cerita fantasi, efektivitas penggunaan media pembelajaran menggunakan model *porpe* berbantuan media animasi *plotagon*

dalam menulis teks cerita fantasi, dan perbedaan antara kelas eksperimen yang menggunakan model *porpe* berbantuan media animasi *plotagon* dengan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan model *porpe* berbantuan media animasi *plotagon* dalam menulis teks cerita fantasi. Rumusan masalah ini kemudian akan dijawab berdasarkan hasil uji hipotesis.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah segala sesuatu yang harus tercapai dalam sebuah penelitian. Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, sebagai berikut tujuan penelitian;

1. untuk menguji kemampuan penulis dalam melaksanakan pembelajaran menulis teks cerita fantasi yang berorientasi pada berpikir kreatif dengan model *porpe* berbantuan media animasi *plotagon* pada peserta didik kelas VII SMPN 35 Bandung;
2. untuk menguji kemampuan peserta didik dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi sebelum dan sesudah melaksanakan pembelajaran dengan model *porpe* berbantuan media animasi *plotagon* pada peserta didik kelas VII SMPN 35 Bandung;
3. untuk mendeskripsikan perbedaan hasil kemampuan peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi yang berorientasi pada berpikir kreatif dengan model *porpe* berbantuan media animasi *plotagon* pada peserta didik kelas VII SMPN 35 Bandung;
4. untuk menguji keefektifan pembelajaran menulis teks cerita fantasi yang berorientasi pada berpikir kreatif dengan model *porpe* berbantuan media animasi *plotagon* jika dibandingkan dengan kelas kontrol;

Berdasarkan pemaparan tujuan penelitian di atas, penulis harus memenuhi tujuan penelitian yang telah dibuat. Tujuan penelitian dibuat adalah agar penulis dengan fokus pada bagaimana penelitian dapat dilakukan secara sistematis dan efektif.

E. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian yang telah dilakukan oleh seseorang pasti memiliki manfaat bagi kehidupan. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan dampak positif

terhadap pendidikan yang ada di Indonesia, baik dari segi teori maupun praktik. Berikut paparan manfaat penelitian sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan dampak positif bagi pendidikan yaitu sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Selain itu penelitian ini berusaha untuk menciptakan suatu alternatif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Kemudian hal tersebut dapat digunakan oleh pendidik sebagai pedoman untuk melakukan kegiatan pembelajaran sehingga hal ini dapat memungkinkan kegiatan belajar mengajar berjalan dengan baik dan meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Penelitian ini memberikan manfaat bagi penulis dalam meningkatkan pengalaman, pemahaman, dan keterampilan dalam menulis teks cerita fantasi menggunakan model *porpe* berbantuan media animasi *plotagon*. Permasalahan yang muncul di dunia pendidikan dapat melatih penulis memecahkan masalah dan meningkatkan kreativitas dalam proses belajar mengajar.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan keinginan peserta didik dalam proses belajar mengajar serta penulis berharap penelitian ini dapat membantu peserta didik mengemukakan ide atau gagasan yang lebih kreatif pada pembelajaran menulis teks cerita fantasi.

c. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang mempunyai tujuan untuk membantu pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran serta dapat digunakan sebagai pengembangan kreativitas dalam memilih media pembelajaran.

d. Bagi peneliti Lanjutan

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian yang lebih lanjut, terutama yang berkaitan dengan pembelajaran menulis teks cerita fantasi yang berorientasi pada keterampilan berpikir kreatif dengan model *porpe* berbantuan media animasi *plotagon* pada peserta didik kelas VII agar penelitian selanjutnya dapat menjadi lebih baik lagi.

e. Lembaga pendidikan

Penelitian ini berpotensi menjadi acuan dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, dampak yang ditimbulkan oleh penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah yang menjadi objek studi. Penelitian ini diharapkan mampu mendorong perubahan positif, terutama dalam konteks pendidikan. Manfaat yang dihasilkan tidak hanya akan dirasakan oleh penulis, tetapi juga oleh siswa, guru, dan semua pihak terkait.

Dengan mempertimbangkan manfaat yang telah dijelaskan, diharapkan penelitian ini dapat membawa perubahan yang lebih signifikan dalam dunia pendidikan. Penulis berharap bahwa hasil penelitian ini tidak hanya memberikan keuntungan bagi dirinya sendiri, tetapi juga bagi siswa, pendidik, dan pihak-pihak yang terlibat.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah variabel yang akan diteliti oleh peneliti berdasarkan pandangannya. Paparan definisi operasional pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Pembelajaran menulis teks cerita fantasi adalah segala sesuatu yang dituangkan ke dalam bentuk tulisan mengenai pemahaman nilai moral, pengembangan kreativitas, dan kemampuan menyampaikan pesan melalui cerita hal-hal di luar nalar manusia yang terdapat unsur magic atau supranatural dan terbentuk dari fantasi penulis.
2. Berpikir kreatif merupakan segala sesuatu yang dihasilkan dari kegiatan berpikir yang inovatif dan kreatif.
3. Model pembelajaran *porpe* merupakan model pembelajaran yang cara belajarnya dapat membuat peserta didik aktif dan kreatif.
4. Media pembelajaran berbasis animasi *plotagon* merupakan aplikasi audiovisual yang memiliki fitur canggih dan memuat berbagai animasi sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan oleh pendidik sebagai alat bantu dalam mempermudah penyampaian materi yang akan dipelajari. Aplikasi ini menjadi sebuah fokus peneliti dalam menghasilkan produk berupa teks cerita fantasi yang kan dibuat oleh peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis menggunakan definisi operasional untuk membantu dalam memahami variabel-variabel yang termasuk dalam judul

penelitian yang akan dilakukan. Dalam penelitian ini, model *porpe* berbantuan media animasi *plotagon* digunakan untuk mengajar dan membantu peserta didik dalam menulis teks cerita fantasi. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif untuk proses pembelajaran yang dapat menghasilkan perubahan dalam dunia pendidikan yang lebih baik.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi mencakup penjelasan mengenai isi dan urutan dari setiap bab, mulai dari Bab 1 hingga Bab 5, yang disusun secara terstruktur. Tujuan dari penyusunan sistematika ini adalah untuk memudahkan penulis dalam proses penulisan dan penyampaian isi skripsi.

Pada Bab I: Pendahuluan, terdapat beberapa elemen penting, yaitu: (1) latar belakang, masalah yang diidentifikasi penulis di lapangan, yang menjadi dasar untuk menentukan fokus penelitian; (2) identifikasi masalah, yang menjelaskan pokok bahasan yang akan diteliti; (3) rumusan masalah, yang berisi pertanyaan-pertanyaan penelitian yang relevan dengan kajian; (4) tujuan penelitian, yang menjelaskan hasil yang ingin dicapai; (5) manfaat penelitian, yang menguraikan dampak yang dirasakan oleh berbagai pihak, termasuk peserta didik, pendidik, dan lembaga pendidikan; dan (6) definisi operasional, yang memberikan penjelasan mengenai variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian tersebut.

Bab II: Tinjauan Teori dan Kerangka Pemikiran. Penelitian ini menyajikan penjelasan mengenai berbagai teori yang berkaitan dengan konsep pembelajaran teks cerita fantasi, yang relevan dengan judul penelitian ini. Di samping itu, bab ini juga menyertakan kerangka pemikiran yang menggambarkan proses pemikiran penulis dalam mengatasi permasalahan yang ada, sehingga dapat menghasilkan solusi yang tepat untuk isu tersebut.

Bab III: Metode penelitian, dalam metode penelitian ini menjelaskan secara detail mengenai langkah-langkah yang akan penulis lakukan dalam penelitian tersebut. Pada bagian ini terdapat metode yang digunakan oleh penulis, misalnya penelitian kuantitatif. Pada bab ini juga terdapat subjek dan objek penelitian, desain penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data yang menjadi hal penting dalam penelitian sehingga akan mempermudah penulis menolah data yang telah di peroleh.

Bab IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan, menyajikan analisis mengenai temuan penelitian serta diskusi terkait. Dalam bab ini, penulis akan mengevaluasi keberhasilan penelitian yang telah dilaksanakan, sekaligus menjawab rumusan masalah dan hipotesis yang telah dirumuskan, dengan merujuk pada judul penelitian dan mengaitkannya dengan hasil yang diperoleh.

Bab V: Simpulan dan Saran Penelitian, berisi ringkasan yang disusun oleh penulis berdasarkan hasil yang telah dicapai, serta memberikan jawaban atas rumusan masalah yang relevan dengan temuan penelitian. Di bagian saran, penulis akan menyampaikan rekomendasi yang bersifat konstruktif, baik untuk pengguna maupun peneliti di masa mendatang, sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa sistematika skripsi terdiri dari lima bab, yaitu Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Teori, Bab III Metodologi Penelitian, Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, serta Bab V Kesimpulan dan Saran. Dengan adanya struktur ini, penulis berharap pembaca dapat lebih mudah memahami hasil penelitian yang telah dilakukan.