

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

Kajian teori merujuk pada penjelasan mengenai berbagai teori yang relevan dengan variabel dalam suatu penelitian. Teori-teori ini berperan sebagai panduan dalam pelaksanaan penelitian. Sehingga, bagian ini tidak hanya mencerminkan sudut pandang peneliti, tetapi juga menyajikan landasan teoritis yang mendasari penelitian tersebut.

1. Kedudukan Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Berdasarkan Kurikulum Merdeka

a. Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka terdapat dua jenis kegiatan pembelajaran yang utama, yaitu pembelajaran reguler dan proyek yang bertujuan untuk memperkuat profil pelajar Pancasila. Menurut kemendikbud Nadiem Makariem, Kurikulum Merdeka berfokus pada prinsip merdeka belajar, yang dirancang untuk memberikan kesempatan kepada siswa dalam mengeksplorasi dan mengembangkan minat serta bakat individu mereka. Menurut Barlian, dkk (2022, hlm. 7) mengatakan bahwa kurikulum merdeka dirancang untuk mencakup beragam pembelajaran di dalam kelas, dengan fokus pada pengoptimalan topik agar peserta didik memiliki kesempatan yang memadai untuk mengeksplorasi konsep serta mengembangkan kompetensi mereka. Artinya, Kurikulum ini diberikann peserta didik untuk mengeksplorasi pembelajaran yang sesuai dengan minat dan bakat mereka., serta kemampuan yang ingin mereka kembangkan berdasarkan potensi individu masing-masing.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pembelajaran menulis teks cerita fantasi termasuk fase D kelas VII. Hal tersebut terssebut dapat dibuktikan dengan capaian pembelajaran pada elemen fase D yang harus dikuasai oleh peserta didik “Peserta didik diharapkan dapat menyusun tulisan yang mencerminkan gagasan, pemikiran, pandangan, serta pesan untuk berbagai tujuan dengan cara yang logis, kritis, dan kreatif. Selain itu, mereka juga diharuskan untuk menyajikan hasil penelitian dengan menggunakan metodologi yang sederhana, sambil tetap

mengedepankan etika dalam pengutipan sumber referensi. Dalam konteks penyampaian ungkapan simpati, empati, serta pendapat yang bersifat pro dan kontra, penting untuk melakukannya secara etis melalui penghargaan tertulis dalam teks multimodal. Peserta Didik diharapkan dapat memanfaatkan dan memperluas kosakata baru yang mencakup makna denotatif, konotatif, dan kiasan dalam proses penulisan. Selain itu, peserta didik diharapkan mampu menyajikan tulisan yang didasarkan pada fakta, pengalaman, dan imajinasi dengan cara yang menarik dan estetik, baik dalam bentuk prosa maupun puisi, dengan penggunaan kosakata yang kreatif. Artinya, Pada fase D penekanan diberikan kepada peserta didik untuk meningkatkan kompetensi pribadi mereka. Hal ini dilakukan melalui pemanfaatan berbagai jenis teks yang bertujuan untuk memperkuat karakter, serta melalui penulisan teks yang terstruktur guna menyampaikan ide atau gagasan dengan lebih jelas.

Kurikulum merdeka pasti mengalami perubahan dengan kurikulum 2013 yakni, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menggantikan Modul ajar, Silabus menggantikan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), Tujuan Pembelajaran (TP) menggantikan Kompetensi Dasar (KD), Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) digantikan dengan Kriteria Ketuntasan Tertentu (KKT), Penilaian sumatif menggantikan penilaian harian, Prosem menggantikan Promes dengan struktur yang lebih fleksibel, Sistem Penilaian Semester Tengah (STS) menggantikan Penilaian Semester Tengah (PTS) dengan pendekatan penilaian yang lebih beragam, Sasaran Asesmen (SAS) menggantikan Penilaian Akhir Sekolah (PAS) dengan fokus pada pengembangan keterampilan dan karakter siswa, Indikator asesmen menggantikan Indikator soal. Perubahan yang terjadi pada kurikulum ini menuntut para pendidik diharapkan untuk menampilkan inovasi dan kemampuan dalam menggunakan beragam jenis media, metode, dan strategi guna mencapai tujuan kurikulum secara optimal. Oleh karena itu, pengembangan dan modifikasi kurikulum harus disertai dengan peningkatan kualitas guru.

Kurikulum Merdeka dikembangkan dengan tujuan untuk memfasilitasi proses pembelajaran dan menekankan pada penyampaian materi yang lebih sederhana, serta fokus pada pengembangan karakter siswa. Tujuan utama dari kurikulum ini adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran, dengan karakteristik yang

mencakup: 1) kegiatan belajar berbasis proyek yang bertujuan mengembangkan *soft skills* dan sikap sesuai dengan profil belajar Pancasila; 2) fokus pada materi esensial, sehingga siswa memiliki lebih banyak waktu untuk belajar, terutama dalam numerasi dan literasi; 3) menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel bagi pengajar, memungkinkan mereka untuk melaksanakan kegiatan belajar yang terpersonalisasi sesuai dengan kemampuan peserta didik dan melakukan penyesuaian dalam konteks pembelajaran.

Perbedaan antara Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka dapat dilihat dari beberapa aspek. (1) dalam hal kerangka dasar, Kurikulum Merdeka dirancang untuk mencapai tujuan sistem pendidikan nasional serta standar pendidikan nasional yang berfokus pada pengembangan profil pelajar Pancasila. (2) kompetensi yang ingin dicapai dalam Kurikulum Merdeka disusun secara fase, mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi siswa. (3) Kurikulum Merdeka terdiri dari dua komponen utama, yang meliputi kegiatan belajar yang terintegrasi dalam intrakurikuler serta proyek yang bertujuan untuk memperkuat profil pelajar Pancasila. Dalam hal ini, alokasi waktu untuk jam pelajaran dapat diatur oleh sekolah dengan sistem tahunan, sehingga memudahkan pencapaian jam pelajaran (JP) yang telah ditentukan. (4) penilaian dalam Kurikulum Merdeka menekankan pada penguatan asesmen formatif dan hasil asesmen yang digunakan untuk merancang pembelajaran sesuai dengan pencapaian siswa, serta memperkuat penilaian terhadap proyek penguatan profil pelajar Pancasila, tanpa memisahkan penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan. (5) perangkat ajar yang disediakan dalam Kurikulum Merdeka mencakup buku teks dan non-teks, seperti modul ajar, alur tujuan pembelajaran, serta contoh proyek penguatan profil pelajar Pancasila, yang semuanya terintegrasi dalam satuan pendidikan. Elemen yang akan menjadi fokus dalam penelitian ini adalah aspek penulisan.

Perencanaan pembelajaran kurikulum merdeka memiliki beberapa langkah sebagai berikut.

1) Capaian Pembelajaran (CP)

Capaian pembelajaran dapat dipahami sebagai kemampuan yang diperoleh melalui proses internalisasi pengetahuan, sikap, keterampilan, dan kompetensi,

yang juga dipengaruhi oleh pengalaman kerja. Capaian ini menetapkan tujuan umum serta waktu yang dialokasikan untuk mencapai tujuan dan fase tertentu. Selain itu, capaian pembelajaran berfungsi sebagai kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik di setiap tahap, yang dijelaskan secara umum untuk diterapkan dalam aktivitas pembelajaran sehari-hari. Menurut Anggraena, dkk dalam Syanila (2023, hlm.18) untuk dapat sampai pada tujuannya, pemerintah membuat ke dalam enam fase.

Capaian pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya teks cerita fantasi memiliki fase D. Menurut Anggraena, dkk (2022, hlm. 19) Pemanfaatan fase-fase Capaian Pembelajaran dalam perencanaan pendidikan bertujuan untuk meningkatkan fleksibilitas dalam proses pembelajaran, menyesuaikan dengan tingkat kesiapan peserta didik, serta mendorong pengembangan rencana pembelajaran yang bersifat kolaboratif.

2) Tujuan Pembelajaran

Setelah memahami capaian pembelajaran, pendidik akan membuat rencana pembelajaran tentang apa yang harus dipelajari peserta didik dalam fase tersebut dengan menggunakan kata kunci yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya untuk membuat tujuan pembelajaran. Menurut Pramudita Budiastuti (2021, hlm. 40) Tujuan pembelajaran merupakan aspek yang harus diperhatikan secara cermat oleh seorang pendidik, karena hal ini berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Dalam konteks ini, pendidik dituntut untuk dapat memfasilitasi proses belajar peserta didik dengan merancang kegiatan pembelajaran yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Terdapat dua elemen esensial dalam tujuan pembelajaran adalah kompetensi dan konten materi yang akan dipelajari oleh peserta didik. Kompetensi merujuk pada kemampuan yang dapat ditunjukkan oleh peserta didik, yang menandakan bahwa mereka telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Di sisi lain, konten materi mencakup pengetahuan inti atau konsep utama yang diperoleh peserta didik melalui pemahaman yang mereka capai selama proses pembelajaran hingga akhir sesi.

3) Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Setelah menyelesaikan penetapan tujuan pembelajaran untuk satu fase, pendidik diharuskan untuk menyusun Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). ATP ini dirancang untuk satu tahun ajaran dan memiliki kesamaan dalam isi serta sistematika dengan silabus yang ditetapkan dalam Kurikulum 2013. Penentuan alur tujuan pembelajaran bertujuan untuk memastikan bahwa proses pembelajaran dilakukan secara sistematis, dimulai dari materi yang paling mudah hingga yang paling kompleks dalam setiap fase. Penyusunan ATP harus dilakukan dengan pendekatan yang logis, linier, dan teratur, tanpa melibatkan lintas fase. Selain itu pendidik juga perlu memperhatikan kompetensi apa saja yang harus dikuasai oleh peserta didik pada setiap fasenya.

4) Rencana Pembelajaran dan Asesmen

Rencana pembelajaran disusun untuk memberikan panduan kepada pendidik dalam melaksanakan proses belajar mengajar guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Penyusunan rencana ini didasarkan pada alur tujuan pembelajaran (ATP) yang diterapkan oleh pendidik, sehingga rencana tersebut memiliki tingkat detail yang lebih tinggi dibandingkan dengan ATP. Rencana pembelajaran yang dibuat oleh masing-masing pendidik jelas akan berbeda karena berbagai faktor yang mempengaruhi perbedaan, seperti perbedaan antara pendidik dan peserta didik, ketersediaan fasilitas, lingkungan yang berbeda dan lain sebagainya.

Tabel 2.1 Komponen Minimum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Modul

Komponen Minimum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran	Komponen Minimum dalam modul ajar
<p>Tujuan pembelajaran (salah satu dari tujuan dalam alur tujuan pembelajaran).</p> <p>Langkah-langkah atau kegiatan pembelajaran. Biasanya untuk satu atau lebih pertemuan.</p> <p>Asesmen pembelajaran: Rencana asesmen untuk di awal pembelajaran dan rencana asesmen di akhir pembelajaran</p>	<p>Tujuan pembelajaran (salah satu dari tujuan dalam alur tujuan pembelajaran). Langkah-langkah atau kegiatan pembelajaran. Biasanya untuk satu tujuan pembelajaran yang dicapai dalam satu atau lebih pertemuan.</p>

<p>untuk mengecek ketercapaian tujuan pembelajaran.</p>	<p>Rencana asesmen untuk di awal pembelajaran beserta instrument dan cara penilaiannya.</p> <p>Rencana asesmen di akhir pembelajaran untuk mengecek ketercapaian tujuan pembelajaran beserta instrumen dan cara penilaiannya.</p> <p>Media pembelajaran yang digunakan, termasuk, misalnya bahan bacaan yang digunakan, lembar kegiatan, video, atau tautan situs web yang perlu dipelajari peserta didik.</p>
---	--

Tabel 2.2 Komponen Modul Ajar Versi Lengkap

Informasi Umum	Kompetensi Inti	Lampiran
<ul style="list-style-type: none"> • Identitas penulis modul • Kompetensi awal • Profil pelajar pancasila • Sarana dan prasarana • Target peserta didik • Model pembelajaran yang digunakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Tujuan pembelajaran • Asesmen • Pemahaman bermakna • Pertanyaan pemantik • Kegiatan pembelajaran • Refleksi peserta didik dan pendidik 	<ul style="list-style-type: none"> • Lembar kerja peserta didik • Pengayaan dan remedial • Bahan bacaan pendidik dan peserta didik • Glosarium • Daftar pustaka

Berdasarkan paparan yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa kurikulum merdeka memiliki tingkat kompleksitas yang lebih rendah dibandingkan dengan kurikulum 2013. Kurikulum ini memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk berinovasi dan berkreasi selama proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi minat dan bakat mereka, yang pada gilirannya membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan.

Oleh karena itu, penerapan kurikulum merdeka sangat dianjurkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di masa depan. Dalam penelitian ini, penulis berencana untuk menerapkan kurikulum merdeka sebagai pendekatan utama.

2. Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi yang Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Kreatif

a. Pembelajaran

Pembelajaran diartikan sebagai upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Nasution (2005, hlm. 12) menyatakan bahwa pembelajaran sebagai suatu aktivitas mengorganisasikan atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan peserta didik sehingga terjadi proses belajar. Artinya, pembelajaran ini memberikan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Suasana belajar yang menyenangkan dapat menciptakan tujuan yang telah direncanakan.

Proses pendidikan tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik, tetapi juga untuk mengembangkan tingkat intelektualitas mereka. Selain itu, pendidikan harus mencakup pelatihan keterampilan yang memungkinkan peserta didik untuk melakukan tindakan tertentu, serta menanamkan sikap moral, etika, dan kepribadian yang positif dan dapat diterima secara luas. Terdapat tiga ranah orientasi dalam pembelajaran yang saling terkait, yaitu pengetahuan, pemahaman (kognitif), dan keterampilan.

Selama pandemi COVID-19, sistem pendidikan di Indonesia beralih ke metode pembelajaran *daring* atau *online*. Pembelajaran daring merupakan suatu program yang memungkinkan penyelenggaraan kelas untuk menjangkau kelompok yang lebih luas melalui jaringan internet, tanpa memerlukan interaksi tatap muka langsung antara pendidik dan peserta didik. Menurut Isman (2016, hlm 587) Pembelajaran daring dapat diartikan sebagai penggunaan jaringan internet dalam kegiatan pendidikan. metode ini merupakan upaya untuk mengedukasi siswa tanpa adanya interaksi langsung, memanfaatkan jaringan internet yang ada. Dengan adanya pembelajaran daring, proses belajar mengajar menjadi lebih modern dan menarik.

b. Menulis

Proses belajar mengajar Bahasa Indonesia pada umumnya menekankan pembelajaran berbasis teks. Menulis merupakan komponen penting dalam literasi karena untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman. Kegiatan menulis merupakan salah satu komponen penting dalam aspek kebahasaan yang perlu dikuasai oleh setiap peserta didik. Sebagai salah satu keterampilan berbahasa, menulis sangat terkait dengan proses berpikir serta kemampuan untuk menyampaikan ide dan gagasan secara tertulis dengan cara yang menarik.

Menurut Dalman (2016, hlm 3) Menulis dapat dipahami sebagai suatu proses yang melibatkan penyampaian pemikiran, imajinasi, dan emosi melalui simbol atau tanda yang memiliki makna, keterampilan menulis berfungsi untuk mengkomunikasikan ide atau gagasan dalam format tulisan. Tarigan (2008, hlm. 3) keterampilan menulis merupakan sebagai salah satu kemampuan berbahasa yang bersifat produktif dan ekspresif, yang memberikan kesempatan bagi individu untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tanpa interaksi tatap muka. Dalam konteks ini, menulis berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan ide dan perasaan kepada orang lain melalui bahasa tertulis. Dengan demikian, menulis merupakan keterampilan yang digunakan untuk mengkomunikasikan gagasan atau pemikiran dengan memanfaatkan bahasa tulis sebagai alat dan media.

Melalui aktivitas menulis, peserta didik memiliki kesempatan untuk mengumpulkan informasi, menyampaikan ide-ide mereka, serta mengekspresikan imajinasi mereka. Namun, banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam merumuskan apa yang ingin mereka tulis, sering kali merasa bingung tentang cara memulai, dan kurang memperhatikan aspek-aspek seperti ejaan, penggunaan huruf kapital, serta keteraturan kalimat. Purbania, dkk (2020, hlm. 70) mengatakan bahwa peserta didik sering mengalami berbagai tantangan dalam menulis karangan deskripsi, termasuk kesulitan dalam menyampaikan ide, mengembangkan kata menjadi kalimat, serta menentukan ejaan yang benar dan konsentrasi selama proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terkait pengembangan ide menjadi tulisan, penulisan yang sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI), serta minat belajar yang rendah, menjadi faktor penghambat. Selain itu, peran pendidik juga sangat penting; kurangnya penggunaan

model pembelajaran yang menarik dapat mengakibatkan peserta didik tidak terbiasa menulis, sehingga mereka merasa bingung dalam mengembangkan kata-kata dan menyusun paragraf dalam karangan. sehingga, pendidik perlu mencari solusi yang efektif untuk mendorong minat peserta didik dalam menulis.

1) Tujuan Menulis

Menulis harus memiliki tujuan. Tulisan yang baik memiliki tujuan tertentu. Tujuan yang paling sederhana dari menulis adalah untuk ingatan dan rekaman diri sendiri. Menurut Abidin (2015, hlm. 26-27) mengungkapkan tujuan menulis akan lebih mudah dicapai bila lebih spesifik bukan untuk semua tujuan. Sejalan dengan pendapat Kusumaningsih (2013, hlm. 67) menyatakan bahwa tujuan utama dari kegiatan menulis adalah untuk berfungsi sebagai sarana komunikasi yang tidak langsung. Melalui tulisan, penulis dan pembaca dapat saling berinteraksi. Secara fundamental, menulis bertujuan untuk menyampaikan pesan dari penulis kepada pembaca, sehingga pembaca dapat memahami maksud yang ingin disampaikan. Dengan demikian, aktivitas menulis tidak hanya memberikan manfaat bagi penulis, tetapi juga bertujuan untuk menginformasikan, meyakinkan, dan menghibur sebagai bentuk ekspresi perasaan melalui tulisan.

Menurut Susanto (2016, hlm. 252) mengatakan bahwa tujuan menulis dapat dikategorikan ke dalam empat macam, antara lain:

- a) Tulisan yang bertujuan untuk memberitahukan atau mengajar.
- b) Tulisan yang bertujuan untuk meyakinkan atau mendesak para pembaca.
- c) Tulisan yang bertujuan untuk menghibur atau menyenangkan atau menyenangkan.
- d) Tulisan yang mengekspresikan perasaan dan emosi yang kuat atau berapi-api.

Artinya, kegiatan menulis bahwasanya bertujuan agar pembaca paham akan ide ataupun gagasan yang di sampaikan seorang penulis dalam sebuah karya tulis.

2) Fungsi Menulis

Menulis memiliki berbagai fungsi. Fungsi utama menulis adalah untuk menyampaikan sesuatu secara tidak langsung. Sadhono dan Slamet (2012, hlm. 129) menyebutkan fungsi-fungsi menulis di antaranya sebagai berikut:

- a) Belajar untuk menulis, maksudnya Proses pembelajaran menulis memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang berharga

melalui praktik. Dengan mengumpulkan dan mengorganisasi ide, menyusun kerangka tulisan, serta memperbaiki karya mereka berdasarkan umpan balik dari pendidik, mereka dapat meningkatkan kemampuan menulis di masa mendatang.

- b) Belajar tentang bahasa tulis, maksudnya Ketika peserta didik terlibat dalam kegiatan menulis, mereka akan menemukan karakteristik unik dari bahasa tulis serta teknik penulisan yang berbeda dibandingkan dengan bahasa lisan.
- c) Belajar melalui tulisan, maksudnya Tulisan atau karangan berfungsi sebagai sumber belajar yang sangat berharga, karena dapat memberikan informasi yang mudah diakses dan relevan di berbagai bidang ilmu.

Berdasarkan paparan di atas artinya menulis tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kecerdasan dan menciptakan ide-ide baru. Seseorang dianggap telah menguasai keterampilan menulis dengan baik jika ia mampu menyampaikan maksudnya dengan jelas, sehingga pembaca dapat memahami pesan yang disampaikan.

Menurut Suparno dan Yunus (2009, hlm. 31) empat fungsi dalam menulis di antaranya sebagai berikut.

- 1) Menambahkan kepintaran.
- 2) Mengembangkan ide yang inovatif dan kreatif.
- 3) Meningkatkan keberanian.
- 4) Memotivasi kemauan dan kemahiran mengumpulkan informasi.

Berdasarkan paparan di atas, fungsi dari menulis yaitu untuk meningkatkan kepintaran, mengembangkan ide secara kreatif, meningkatkan keberanian, dan memotivasi kemauan dan kemahiran mengumpulkan informasi. Hal tersebut memiliki manfaat bagi kehidupan.

c. Berpikir Kreatif

Keterampilan yang perlu ditingkatkan dalam pembelajaran salah satunya ialah keterampilan berpikir kreatif. Meissner, (2006, hlm. 67) kemampuan berpikir kreatif adalah salah satu keterampilan kognitif yang krusial bagi peserta didik dalam menghadapi tantangan yang muncul selama proses pembelajaran. Menurut Coughlan (2007, hlm. 676) kemampuan berpikir kreatif memiliki peran penting tidak hanya dalam memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga dalam

menyelesaikan masalah sehari-hari dan dalam proses pengambilan keputusan. Dengan demikian, penting bagi sistem pendidikan di Indonesia untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat menguasai keterampilan yang diperlukan di abad 21, seperti berpikir kritis, berpikir kreatif, serta kemampuan komunikasi dan kolaborasi.

Berpikir kreatif identik dengan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru. Menurut Torrance (1988, hlm. 678) berpikir kreatif dapat dipahami sebagai kemampuan untuk mengidentifikasi masalah, membuat hipotesis, menciptakan ide-ide inovatif, serta menyampaikan hasil yang diperoleh. Terdapat lima aspek utama yang menjadi indikator berpikir kreatif. Pertama, *fluency* atau kelancaran, yang merujuk pada kemampuan untuk menghasilkan sejumlah besar ide atau alternatif jawaban dalam waktu yang ditentukan. Kedua, *flexibility* atau keluwesan, yang menunjukkan kemampuan untuk menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang beragam, yang berasal dari perspektif pemikiran yang berbeda. Ketiga, *originality* atau keaslian, yang mencerminkan kemampuan untuk menyampaikan ide-ide unik dalam upaya menyelesaikan masalah. Keempat, *elaboration* atau merinci, yang merupakan kemampuan untuk mengembangkan dan menjelaskan gagasan secara rinci agar lebih menarik. Terakhir, *metaphorical thinking* atau berpikir metafora, yang melibatkan kemampuan untuk menggunakan perbandingan dalam menciptakan sesuatu yang baru. Menurut MZ dkk (2021, hlm. 113) keterampilan berpikir kreatif berperan penting dalam mendukung proses pemecahan masalah. Keterampilan ini dapat mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir yang lebih kompleks.

Aktivitas berpikir kreatif melibatkan kepekaan terhadap permasalahan, penemuan informasi atau ide baru dengan sikap terbuka, serta berfokus pada penyelesaian masalah. Sehingga, kemampuan kreatif siswa memiliki dampak signifikan terhadap proses pembelajaran. Menurut Rizki Ananda (2019, hlm. 4) menyatakan bahwa berpikir kreatif dapat dipahami sebagai suatu kebiasaan mental yang dibentuk melalui proses pengamatan, imajinasi, penyediaan sudut pandang yang menarik, serta penciptaan ide-ide yang orisinal dan unik. Pengembangan kemampuan berpikir kreatif ini sangat penting, mengingat perannya yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pemikiran para peserta didik.

Munandar dalam Pramestika, dkk (2020, hlm. 361) menyatakan bahwa pentingnya membangun kreativitas dikarenakan, yaitu:

- 1) Kemampuan individu untuk berkreasi dan mengekspresikan diri merupakan kebutuhan esensial dalam aktivitas personal.
- 2) Penyelesaian suatu masalah dapat dicapai melalui eksplorasi berbagai alternatif yang mencerminkan kreativitas.
- 3) Keterlibatan dalam aktivitas kreatif yang seimbang dapat memberikan kepuasan bagi individu.
- 4) meningkatkan kualitas hidup seseorang adalah melalui pengembangan kreativitas.

Tingkat kreativitas yang tinggi menunjukkan kemampuan individu dalam berpikir secara kreatif. Proses berpikir yang kompleks dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu berpikir kognitif dan non-kognitif.

Menurut Munanadar dalam Qomariyah, dkk (2012, hlm. 243) mengatakan bahwa indikator berpikir kreatif meliputi empat indikator, yaitu:

- 1) *Fluency thinking* (berpikir lancar), indikator ini menunjukkan menunjukkan bahwa siswa mampu mengidentifikasi dan mengembangkan gagasan-gagasan yang relevan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi
- 2) *Flexible thinking* (berpikir luwes), Indikator ini menunjukkan bahwa peserta didik mampu menawarkan berbagai solusi dari berbagai perspektif
- 3) *Original thinking* (berpikir orisinal), Indikator ini menunjukkan bahwa siswa mampu menghasilkan jawaban yang orisinal dengan menggunakan bahasa atau kata-kata mereka sendiri yang mudah dimengerti.
- 4) *Elaboration ability* (keterampilan mengelaborasi), Indikator ini menunjukkan bahwa siswa mampu mengembangkan ide-ide atau menjelaskan jawaban dengan lebih mendetail.

Tabel 2.3 Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif

Variabel Penelitian	Indikator	Deskripsi
Kemampuan Berpikir Kreatif	Kemampuan berpikir lancar	Mengajukan banyak pertanyaan tentang menulis teks cerita fantasi.

Variabel Penelitian	Indikator	Deskripsi
		Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan dan memberikan banyak cara atau saran untuk menyelesaikan permasalahan tentang teks cerita fantasi.
		Bekerja lebih cepat dari teman lain dalam menulis teks cerita fantasi.
		Melakukan lebih banyak dari pada teman yang lain saat menjawab pertanyaan tentang teks cerita fantasi.
		Dengan cepat melihat kesalahan dan kelemahan dari suatu objek atau situasi saat menulis teks cerita fantasi.
	Kemampuan berpikir luwes	Memberikan macam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita atau masalah dalam teks cerita fantasi yang disajikan.
		Menerapkan suatu konsep atau asas dengan cara yang berbeda-beda dalam menulis teks cerita fantasi.
		Memberikan pertimbangan atau mendiskusikan sesuatu yang selalu memiliki posisi yang berbeda atau
		bertentangan dengan mayoritas kelompok dalam pelajaran menulis teks cerita fantasi.
		Jika diberi suatu masalah biasanya memikirkan macam-macam cara yang berbeda-beda untuk menyelesaikannya permasalahan dalam mengarang teks cerita fantasi.

Variabel Penelitian	Indikator	Deskripsi
	Kemampuan berpikir orisinal	Memikirkan masalah-masalah atau hal yang tak pernah terpikirkan orang lain yang berkaitan dengan menulis teks cerita fantasi.
		Mempertanyakan cara-cara lama dan berusaha memikirkan cara-cara baru dalam teknik menulis teks cerita fantasi.
		Memberikan gagasan atau ide baru dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keterampilan menulis teks cerita fantasi.
		Setelah mendengar atau membaca gagasan,saya berusaha bekerja untuk mendapatkan penyelesaian hal-hal yang baru sehubungan dengan menulis teks cerita fantasi.
	Kemampuan berpikir <i>elaborative</i>	Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci tentang teks cerita fantasi.
		Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain sehubungan dengan menulis teks cerita fantasi.
		Cenderung memberi jawaban yang luas dan memuaskan tentang hal-hal yang berhubungan dengan keterampilan menulis teks cerita fantasi.
		Mampu membangun keterkaitan antar konsepkonsep dalam menulis teks cerita fantasi.

Tabel 2.4 Kategori Kemampuan Berpikir Kreatif

Rentang Total Skor (%)	Kategori Berpikir Kreatif
81-100	Sangat Kreatif
61-80	Kreatif
41-60	Cukup Kreatif
21-40	Kurang Kreatif
0-20	Tidak Kreatif

d. Teks Cerita Fantasi

1) Pengertian Teks Cerita Fantasi

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran menulis adalah penguasaan teks cerita fantasi. Teks ini merupakan karya fiksi dalam bentuk prosa yang menggambarkan peristiwa-peristiwa yang melampaui batas logika manusia, yang dihasilkan dari imajinasi penulis. Berdasarkan penjelasan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, teks cerita fantasi mengandung elemen-elemen seperti sihir, misteri, kekuatan gaib, atau unsur supranatural lainnya. Dalam narasi ini, karakter-karakter yang ada sering kali memiliki kemampuan luar biasa yang tidak dimiliki oleh manusia biasa, serta beroperasi dalam berbagai latar yang beragam. Menurut Nurgiyantoro (2008, hlm. 295) istilah yang berkaitan dengan fiksi sering kali digunakan dalam konteks yang bertentangan dengan realitas, sehingga kebenarannya dapat diuji melalui data empiris. Fiksi fantasi, khususnya, menciptakan dunia imajinatif yang dirancang oleh penulis, di mana karakter, peristiwa, dan latar yang ada sepenuhnya bersifat imajinatif. Dalam narasi ini, hal-hal yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata menjadi hal yang biasa, dan cerita fantasi sering kali mengandung elemen keajaiban, misteri, serta keanehan yang jarang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Setiap individu memiliki dunia fantasi yang khas, mencerminkan imajinasi unik dari masing-masing penulis, sehingga genre fantasi dipilih untuk merangsang kreativitas penulis yang dituangkan dalam bentuk tulisan.

Cerita fantasi merupakan hasil dari kreativitas yang tinggi dan pengembangan imajinasi penulis. Dalam konteks ini, fantasi dapat dibedakan menjadi dua kategori,

yaitu fantasi aktif dan fantasi pasif. Fantasi aktif merujuk pada kemampuan untuk menciptakan karya, yang dimiliki oleh seniman, penulis, pelukis, dan perancang, sedangkan fantasi pasif hanya terbatas pada mimpi atau angan-angan, seperti yang dialami oleh seseorang saat melamun. Selain itu, cerita fantasi termasuk dalam jenis teks narasi, yang merupakan bentuk fiksi yang menggambarkan perkembangan peristiwa atau kejadian. Menurut Nurgiyantoro (2012, hlm. 2) menjelaskan bahwa Istilah yang berkaitan dengan fiksi sering digunakan dalam konteks yang berlawanan dengan kenyataan, sehingga kebenarannya dapat diverifikasi melalui data empiris. Fiksi yang berjenis fantasi menciptakan dunia imajinatif yang dirancang oleh penulis. Dalam narasi fantasi, karakter, peristiwa, dan latar yang dihadirkan bersifat sepenuhnya imajinatif. Dalam konteks ini, hal-hal yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata menjadi hal yang lumrah. Cerita fantasi sering kali mengandung elemen keajaiban, misteri, dan keanehan yang jarang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Setiap siswa memiliki dunia fantasi yang unik, yang mencerminkan imajinasi masing-masing penulis. Oleh karena itu, genre fantasi dipilih untuk merangsang daya imajinasi penulis yang dituangkan dalam bentuk tulisan.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa cerita fantasi merupakan karya tulis yang dibangun di atas alur cerita yang tampak normal, tetapi mengandung unsur imajinatif. Secara umum, cerita fantasi memiliki elemen-elemen seperti tema, sudut pandang, setting, alur, penokohan, konflik, dan penyelesaian, yang sering kali disajikan dengan sedikit berlebihan dan tampak tidak mungkin terjadi dalam kenyataan.

2) Struktur Cerita Fantasi

Struktur teks dalam karya sastra merupakan salah satu ciri khas yang membedakan antara satu karya dengan yang lainnya. Teks disusun secara sistematis, dimulai dari pembukaan, isi, hingga penutup. Setiap jenis teks memiliki karakteristik yang unik, termasuk teks cerita fantasi yang memiliki struktur tersendiri. Cerita fantasi umumnya mengandung elemen yang tidak mungkin terjadi dalam kenyataan. Selain itu, Menurut Muhammad (2020, hlm. 7) menjelaskan bahwa cerita fantasi adalah sebuah karya tulis yang dibangun alur cerita yang normal, namun memiliki sifat imajinatif dan khayalan semata. Struktur teks dalam

cerita fantasi terdiri dari tiga komponen utama: orientasi, komplikasi, dan resolusi. Orientasi berfungsi untuk memperkenalkan latar dan karakter, komplikasi menggambarkan masalah yang dihadapi oleh tokoh utama, dan resolusi menyajikan penyelesaian dari masalah tersebut.

Struktur teks cerita fantasi diuraikan lebih lanjut oleh Kosasih (2018, hlm. 241). Struktur teks tersebut sebagai berikut:

- 1) Orientasi, yang mencakup pengenalan tokoh, sifat tokoh, dan latar;
- 2) Komplikasi, yang menggambarkan masalah yang dihadapi tokoh utama, di mana peristiwa-peristiwa yang tidak logis sering terjadi;
- 3) Resolusi, yang menyajikan penyelesaian dari masalah yang dihadapi.

Berdasarkan poin-poin tersebut, dapat disimpulkan bahwa teks cerita fantasi memiliki tiga komponen utama, yaitu orientasi, komplikasi, dan resolusi. Orientasi berfungsi untuk memperkenalkan karakter dan latar, sedangkan komplikasi menyajikan permasalahan yang mencapai puncaknya dalam cerita. Resolusi, di sisi lain, merupakan tahap penyelesaian dari konflik yang ada. Struktur teks yang diidentifikasi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) sejalan dengan penjelasan Kosasih, yang juga menekankan adanya ketiga elemen tersebut. Namun, terdapat perbedaan di mana Kemendikbud hanya mencakup tokoh dan latar dalam orientasi, sedangkan Kosasih menambahkan karakteristik tokoh sebagai elemen penting. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa struktur teks merupakan elemen fundamental dalam sastra, yang dirancang mengikuti aturan tertentu dan bersifat bertahap, serta menjadi ciri khas yang membedakan satu teks dari teks lainnya, mengingat setiap genre memiliki struktur yang unik.

3) Unsur-Unsur Teks Cerita Fantasi

Unsur-unsur teks cerita fantasi merupakan bagian dari teks yang memiliki peran sebagai unsur pembangun sebuah cerita fantasi. Unsur tersebut memiliki sebuah tujuan untuk memudahkan pembaca dalam memahami cerita. Unsur-unsur cerita fantasi terbagi ke dalam tema, alur, latar, tokoh, penokohan, sudut pandang, dan amanat. Berikut unsur-unsur cerita fantasi, antara lain:

- 1) Tema

Menurut Astuti (2017, hlm. 8-9) Tema dapat dipahami sebagai inti dari sebuah narasi. Sebelum proses penulisan dimulai, pengarang telah menetapkan tema yang

akan menjadi landasan cerita. Tema ini berkaitan erat dengan gagasan yang menghubungkan berbagai elemen dalam struktur cerita. Teks naratif yang bersifat imajinatif mencakup berbagai isu yang berkaitan dengan kemanusiaan, kekuasaan, cinta, dan tema-tema lainnya. Artinya tema merupakan masalah yang diangkat dalam cerita dan bagian keseluruhan dalam cerita.

2) Tokoh

Sifat yang diperankan oleh pelaku dalam sebuah cerita. Tokoh ini tidak selalu berwujud manusia, tergantung pada siapa yang diceritakannya itu dalam cerita. Biasanya tokoh ini memerankan sifat antagonis dan protagonist. Sejalan dengan pendapat Nurgiyanto (2010, hlm. 30) mengatakan tokoh dibagikan berdasarkan penampilan sebagai berikut.

- a) Antagonis merupakan peran yang bersifat jahat biasanya sifat ini yang membuat cerita tersebut mengalami konflik.
- b) Protagonis merupakan tokoh yang diperankan dengan baik. Biasanya tokoh ini bisa dikatakan sebagai penyelamat tokoh yang lain dalam sebuah cerita.

3) Alur

Alur adalah rangkaian peristiwa yang sering berkaitan karena hubungan sebab akibat. Rachmat (2019, hlm. 34) menjelaskan Alur dapat diartikan sebagai rangkaian atau perkembangan cerita. Dalam menyusun narasi, penulis biasanya mengikuti beberapa tahapan alur, yang meliputi pengenalan, penanjakan, klimaks, antiklimaks, dan penyelesaian. Terdapat dua jenis alur yang umum digunakan dalam karya sastra, yaitu alur maju dan alur mundur. Pada alur maju, penulis menyajikan cerita secara kronologis, dimulai dari pengenalan dan diakhiri dengan penyelesaian. Sebaliknya, alur mundur menyajikan cerita dengan cara yang tidak linier, di mana penulis mungkin memulai dengan klimaks sebelum kembali ke peristiwa awal. Selain itu, Kosasih dan Restuti (2016, hlm. 24) mengatakan alur merupakan pola pengembangan cerita yang terbentuk oleh hubungan sebab akibat. Di dalam alur, terdapat rangkaian peristiwa. Secara umum, jalan cerita terbagi ke dalam bagian-bagian berikut.

- a) Pengenalan situasi cerita. penulis memperkenalkan karakter-karakter utama, mengatur latar, serta menjelaskan hubungan antar tokoh.

- b) Pengungkapan peristiwa. bagian pengungkapan peristiwa menyajikan kejadian awal yang memicu berbagai masalah, konflik, atau tantangan yang dihadapi oleh para tokoh.
- c) Menuju pada adanya konflik. Proses menuju konflik ditandai dengan meningkatnya ketegangan, kegembiraan, atau keterlibatan dalam situasi yang menambah kesulitan bagi karakter-karakter tersebut.
- d) Puncak konflik. yang juga dikenal sebagai klimaks, merupakan bagian paling dramatis dari cerita, di mana perubahan nasib beberapa tokoh ditentukan.
- e) Penyelesaian sebagai akhir cerita. atau penyelesaian, menjelaskan nasib para tokoh setelah mereka mengalami peristiwa puncak tersebut.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa alur merupakan rangkaian peristiwa yang terjadi dari awal cerita hingga berakhirnya cerita. Rangkaian peristiwa cerita dimulai dari pengenalan, konflik, komplikasi, dan penyelesaian.

4) Latar

Latar adalah menunjukkan tentang waktu, suasana, dan tempat pada sebuah cerita. Menurut Nurgiyantoro (2013, hlm. 31) latar merupakan waktu atau tempat serta suasana yang terjadi pada sebuah cerita. Latar dibagi menjadi tiga bagian yaitu, latar waktu, latar tempat, dan latar suasana. Dapat disimpulkan bahwa latar waktu akan menunjukkan kapan kejadian itu terjadi, latar tempat menunjukkan dimana kejadian itu terjadi, dan latar suasana menunjukkan bagaimana suasana pada saat kejadian.

5) Penokohan

Penokohan adalah perwatakan dari tokoh. Setiap tokoh memiliki watak atau karakter sendiri. Menurut Kosasih, dkk (2016, hlm. 24-25) penokohan adalah cara pengarang dalam menggambarkan karakter tokoh. Penokohan menggambarkan cara pengarang menampilkan tokoh-tokoh dan watak-wataknya itu dalam cerita. Watak tokoh bisa diketahui dari pernyataan langsung pengarang, dari dialog antar tokoh, atau kesimpulan pembaca setelah membaca cerita.

6) Sudut Pandang

Sudut pandang merupakan gaya penceritaan pengarang dalam menyampaikan ceritanya. Sudut pandang yang digunakan oleh pengarang bisa sudut pandang orang

pertama dan sudut pandang orang ketiga. Sejalan dengan pendapat Kosasih ,dkk (2016, hlm. 25) sudut pandang adalah posisi pengarang dalam membawakan cerita, yaitu:

- a) Berperan langsung sebagai orang pertama, sebagai tokoh utama atau sebagai tokoh tambahan.
- b) Berperan sebagai orang ketiga yang berperan sebagai pihak yang serba tahu atau sebagai pengamat.
- c) Amanat

Amanat merupakan cerita yang memiliki pesan moral. Menurut Kokasih (2016, hlm. 32) menyatakan biasanya pesan moral yang terkandung dalam sebuah cerita ini berkaitan dengan tema yang disajikan pada cerita. Artinya dengan mengamati tema secara baik maka akan dengan mudah melihat amanat yang dimaksudkan pada cerita tersebut. Artinya, dapat disimpulkan bahwa teks cerita fantasi memiliki sebuah nilai moral.

4) Ciri dan Kebahasaan Teks Cerita Fantasi

Setiap teks fiksi memiliki karakteristik tersendiri, begitu juga dengan teks cerita fantasi yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Unsur kebahasaan teks adalah unsur-unsur bahasa yang terdapat pada suatu teks, dan sangat diperlukan untuk mengetahui karakteristik sebuah teks. Menurut Harsiati (2016, hlm. 45) menyatakan unsur kebahasaan teks cerita fantasi yaitu:

- a. Penggunaan kata ganti dan nama orang sebagai sudut pandang penceritaan
- b. Penggunaan kata yang mencerap panca indera untuk mendeskripsi latar.
- c. Penggunaan kata sambung penanda urutan waktu dan makna khusus.
- d. Kata sambung penanda urutan waktu setelah itu, kemudian, sementara itu dan sebagainya.
- e. Penggunaan kata/ungkapan keterkejutan.
- f. Penggunaan dialog kalimat langsung dalam cerita.

Sedangkan menurut Fandini (2018, hlm. 12) mengatakan unsur teks kebahasaan dalam teks cerita fantasi yang dianggap sebagai karakteristik teks cerita fantasi. Adapun ciri-ciri cerita fantasi sebagai berikut.

a. Adanya Keajaiban, keanehan, dan kemisteriusan

Cerita ini menampilkan elemen supranatural dan misterius yang tidak dapat ditemukan dalam kenyataan. Karya fiksi bergenre fantasi menciptakan dunia imajinatif yang sepenuhnya dibangun oleh penulis, di mana hal-hal yang tampaknya mustahil menjadi hal yang lumrah. Karakter dan latar yang diciptakan tidak hanya tidak ada dalam dunia nyata, tetapi juga merupakan modifikasi dari realitas. Tema yang diangkat dalam cerita fantasi sering kali berkisar pada aspek magis, supranatural, atau futuristik.

b. Ide Cerita

Konsep cerita dalam genre ini memberikan kebebasan penuh kepada imajinasi penulis, tanpa terikat oleh batasan realitas. Ide tersebut sering kali merupakan gabungan antara elemen dunia nyata dan dunia khayalan yang diciptakan oleh pengarang.

c. Menggunakan berbagai Latar (lintas ruang dan waktu)

Peristiwa yang dialami oleh tokoh dalam cerita fantasi sering kali berlangsung di dua latar yang berbeda, yaitu latar yang masih relevan dengan kehidupan sehari-hari dan latar yang sepenuhnya imajinatif. Alur dan latar dalam cerita ini memiliki karakteristik unik, di mana rangkaian peristiwa melibatkan berbagai dimensi ruang dan waktu.

d. Tokoh Unik (memiliki kesaktian)

Karakter dalam cerita fantasi sering kali memiliki sifat dan ciri khas yang tidak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk kemampuan supranatural tertentu. Tokoh-tokoh ini dapat mengalami peristiwa misterius yang tidak terjadi dalam kehidupan normal, menjelajahi berbagai latar waktu, dan berada dalam setting yang berbeda, baik di masa lalu maupun masa depan.

e. Bersifat Fiksi

Cerita fantasi pada dasarnya bersifat fiktif dan tidak mencerminkan kejadian nyata. Meskipun latar dan objek yang digunakan mungkin terinspirasi oleh kenyataan, elemen fantasi tetap mendominasi narasi.

f. Bahasa

Penggunaan bahasa dalam cerita ini ditandai dengan sinonim yang kuat secara emosional dan variasi kata yang mencolok. Gaya bahasa yang diterapkan bersifat variatif dan ekspresif, serta mencakup ragam percakapan yang tidak selalu formal.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa teks cerita fantasi memiliki karakteristik. Ciri teks cerita fantasi adalah teks yang memiliki unsur *magic* atau supranatural. Sedangkan ciri bahasanya adalah menggunakan kata ganti dan nama orang, kata yang menyerap panca indera, kata sambung penanda urutan waktu dan makna khusus, kata sambung penanda urutan waktu setelah itu, kata ungkapan, dan penggunaan dialog dalam kalimat.

5) Langkah-Langkah Menulis Teks Cerita Fantasi

Dalam menulis teks cerita fantasi pasti memiliki langkah-langkah yang harus dilakukan. Tahapan yang harus dilakukan oleh penulis ketika ingin memulai untuk menulis teks cerita fantasi. Berikut langkah-langkah ketika ingin menulis teks cerita fantasi.

a) Menentukan Topik atau Ide

Sebelum menulis cerita, langkah pertama adalah menemukan ide cerita yang unik. Topik dapat berasal dari berbagai sumber, seperti legenda, mitologi, mimpi, atau bahkan kehidupan sehari-hari yang dimodifikasi dengan unsur fantasi.

b) Tulis Menjadi Sebuah Pernyataan

Setelah menemukan ide, ubahlah menjadi pernyataan utama yang menjadi inti cerita. Pernyataan ini akan membantu menjaga fokus saat mengembangkan cerita.

c) Tentukan Latar Ceritanya

Setelah membuat pernyataan, penulis akan membuat latar dalam cerita fantasi bisa berupa dunia nyata dengan unsur *magic* atau dunia fiksi sepenuhnya. Tentukan tempat, waktu, dan suasana yang mendukung cerita.

d) Deskripsikan Setiap Tokoh

Setelah menentukan latar cerita, maka tahap selanjutnya mendeskripsikan setiap tokoh harus memiliki kepribadian, latar belakang, dan peran dalam cerita. Setiap tokoh dibagi menjadi ada tokoh utama, antagonis, dan tokoh pendukung.

e) **Buat Garis Besar Cerita**

Setelah mendeskripsikan karakter setiap tokoh, penulis akan menentukan alur cerita secara garis besar, termasuk bagian awal, tengah, dan akhir.

f) **Kembangkan Cerita**

Dari garis besar yang sudah dibuat, selanjutnya kembangkan cerita dengan deskripsi detail, dialog, dan konflik yang menarik. Tambahkan kejutan dan rintangan agar cerita lebih seru dan menarik.

g) **Buat Judul yang Menarik**

Setelah semuanya ditentukan, penulis akan membuat judul dari tahapan-tahapan yang telah dikembangkan sebelumnya yang harus mencerminkan inti cerita dan menarik perhatian pembaca.

e. Model Pembelajaran *Porpe*

Model pembelajaran merupakan suatu cara untuk melakukan sesuatu secara sistematis untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Biasanya model pembelajaran juga bisa disebut sebagai pendekatan dalam proses belajar. Jadi dapat diartikan bahwa model pembelajaran adalah suatu strategi yang digunakan pendidik dalam mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Menurut Joyce, dkk (2019, hlm. 13) model pembelajaran adalah sebuah pengarahan bagi pendidik dalam proses belajar mengajar sesuai dengan rancangan bahan pembelajaran. Artinya model pembelajaran adalah sebuah konsep yang sudah dirancang secara sistematis untuk diterapkan pada suatu pembelajaran guna mendapatkan hasil belajar yang efektif.

Sejalan dengan pendapat Kemp dalam Istiyani (2019, hlm. 19) mengatakan metode pembelajaran tidaklah mudah untuk membedakan dengan strategi. Namun model pembelajaran ini adalah sebuah rancangan pembelajaran yang harus dilakukan oleh peserta didik dan pendidik di dalam suatu proses belajar mengajar agar pembelajarannya dapat tercapai dengan baik.

Menurut Simpson dalam Omalia (1986, hlm. 3) *porpe* merupakan sebuah strategi yang dirancang untuk menunjukkan bahwa menulis dapat berfungsi sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan kemandirian membaca pada berbagai jenis bahan bacaan, serta membantu siswa mengatasi kesulitan yang mereka hadapi saat menjawab soal esai. Menurut penjelasan yang ada, strategi *porpe* (*predict, organize, rehearse, practice, evaluate*) bertujuan untuk mendukung siswa dalam

mengaktifkan proses pembelajaran mereka melalui perencanaan, pemantauan, dan evaluasi dari tahapan belajar yang mereka jalani. Selain itu, strategi ini juga mencakup pembelajaran mengenai persiapan menghadapi ujian esai dan memanfaatkan proses menulis sebagai metode untuk memahami teks bacaan dengan lebih baik.

Menurut Zuchdi (2008, hlm. 153) *porpe* terdiri atas 5 tahap pembelajaran, yaitu *Predict* (Memprediksi), *Organize* (Mengorganisasi), *Rehearse* (Melatih), *Practice* (Mempraktikkan) dan *Evaluate* (Mengevaluasi). Tahap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi *porpe* adalah sebagai berikut.

- 1) Memprediksi, peserta didik menghasilkan pertanyaan esai tingkat yang lebih tinggi yang mencakup konten harus dikuasai dan panggilan untuk respon esai terorganisir.
- 2) Mengorganisasi, melibatkan peserta didik dalam membangun informasi yang akan menjawab pertanyaan-pertanyaan esai diri diprediksi.
- 3) Melatih, melibatkan peserta didik dalam pembacaan aktif dan pengujian diri dari ide-ide kunci tercatat dalam peta, grafik, atau garis.
- 4) Mempraktikkan, adalah langkah validasi belajar karena peserta didik harus menulis dari mengingat jawaban untuk pertanyaan esai diri memperkirakan dalam beberapa bentuk umum dan diamati.
- 5) Mengevaluasi, menuntut peserta didik untuk menggunakan tulisan mereka untuk memvalidasi apakah mereka telah menciptakan sebuah teks bermakna yang menunjukkan pemahaman mereka tentang ide-ide kunci dan mengevaluasi teks mereka sebagai pembaca lain, seperti guru bidang konten.

Menurut Simpson dkk. (1989, hlm. 21) menyatakan strategi *porpe* memiliki kelebihan dibanding strategi atau metode lainnya yakni sebagai berikut.

- a) Mendorong peserta didik untuk menganalisis dan berpikir tentang kata kunci konsep tertentu.
- b) Membantu peserta didik untuk mengingat informasi sepanjang waktu. Hal ini dikarenakan dengan menerapkan *porpe* peserta didik dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran.
- c) Dalam pembelajaran peserta didik juga sepenuhnya berkontribusi dalam pembelajaran.

- d) Meningkatkan keterampilan proses kognitif dan metakognitif peserta didik.
- e) Dengan menggunakan *porpe*, pembelajaran membaca akan berfokus pada tugas dan proses menulis yang berorientasi pada peserta didik. Hal tersebut dikarenakan kegiatan belajar dalam *porpe* tidak hanya membaca saja namun juga melibatkan keterampilan menulis.
- f) Pembelajaran menjadi lebih operasional dan membantu peserta didik dalam persiapan ujian esai karena langkah-langkah dalam *porpe* lebih jelas.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa model *porpe* mengharuskan siswa untuk terlibat secara aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran. Siswa diharapkan untuk merumuskan pertanyaan prediksi yang relevan dengan materi, mengorganisasi ide-ide kunci yang berkaitan dengan pertanyaan tersebut, serta menyusunnya dalam bentuk peta konsep atau *outline*. Selain itu, mereka perlu berlatih mengingat ide-ide utama yang terdapat dalam peta konsep, menuliskan jawaban atas pertanyaan prediksi dalam bentuk teks berdasarkan ingatan, dan melakukan evaluasi terhadap hasil tulisan yang telah mereka buat.

f. Media Pembelajaran

Media memiliki keterkaitan dengan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran media dijadikan sebagai alat penyampaian materi di dalam suatu kelas agar mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Alat tersebut dapat berupa video, animasi, salindia, dan buku elektronik lainnya. Menurut pendapat Jatiningtias (2019, hlm. 34) menyatakan bahwa media dijadikan sebagai alat untuk menunjang proses belajar mengajar Artinya untuk dapat menciptakan suasana belajar yang efektif dibutuhkan keterampilan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran. Media juga dapat diartikan sebagai suatu perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sadiman dan Zainiyati (2017, hlm. 33) mengatakan secara harfiah media berasal dari kata latin yang berarti perantara. Maksud perantara adalah alat bantu peserta didik dapat dirangsang dengan cara penggunaan media pembelajaran yang efektif. Menurut Gagne dalam Sadjiman, dkk (2012, hlm. 33) media pembelajaran memiliki beberapa komponen yang dapat merangsang peserta didik dalam proses belajar. Maka dari itu, pendidik harus bisa mengupayakan penggunaan media yang

tepat agar dapat meningkatkan motivasi dan pola pikir yang kreatif pada peserta didik.

Dalam pembuatan media pembelajaran sudah pasti akan melibatkan teknologi yang sedang berkembang saat ini. Menurut Suwandi dalam Syanurdin (2019, hlm. 9) mengatakan di era teknologi yang canggih pendidik harus bisa berubah dari guru yang biasa saja menjadi guru yang luar biasa. Dengan begitu, pendidik harus bisa menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan dapat menerapkannya ke dalam sebuah pembelajaran. Sejalan dengan itu, Maswan dan Muslimin (2017, hlm. 1) mengatakan pendidikan dan teknologi itu ibarat bagai api dengan asap yang tidak bisa dipisahkan. Artinya perkembangan teknologi dengan dunia pendidikan sangat erat kaitannya. Pendidik harus bisa menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dan menerapkannya ke dalam sebuah pembelajaran, yaitu penerapan media yang berbasis digital. Maka, pendidik harus mampu mencari sebuah media alternatif yang mampu menarik perhatian peserta didik sehingga dapat membantu mengembangkan kretativitas peserta didik.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan pendidik dalam mengupayakan keefektifan proses pembelajaran di kelas khususnya pada teks cerita fantasi yaitu dengan menggunakan aplikasi *plotagon*. Dengan diterapkannya aplikasi ini pada pembelajaran teks cerita fantasi akan mempermudah peserta didik dalam menyusunnya, serta dapat meminimalisir keawaman peserta didik terhadap teknologi yang sedang berkembang.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *plotagon* pantas diterapkan pada proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran menulis teks cerita fantasi.

g. Aplikasi *Plotagon*

1) Pengertian Aplikasi *Plotagon*

Berbagai media pembelajaran berbasis teknologi tersedia untuk mendukung proses pendidikan, salah satunya adalah aplikasi *plotagon*. Aplikasi ini berfungsi sebagai perangkat lunak yang memfasilitasi pembuatan animasi interaktif, di mana pengguna dapat menambahkan suara ke dalam animasi, sehingga menghasilkan konten yang lebih menarik bagi siswa. Dengan kemampuan untuk menciptakan animasi 3D, *plotagon* memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi,

dilengkapi dengan beragam fitur seperti pilihan karakter, latar belakang, aksesoris, pakaian, dan gerakan, yang dapat dipilih sesuai dengan preferensi pendidik. Hasil akhir dari penggunaan aplikasi ini adalah video animasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Widiarti dalam Aliyya (2021, hlm. 19) aplikasi *plotagon* memberikan dukungan kepada pendidik dalam menciptakan media pembelajaran berbentuk animasi 3D. Media ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan spesifik serta relevansi mata pelajaran, sehingga memungkinkan pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih efektif

Penggunaan aplikasi *plotagon* dalam proses pembelajaran menulis teks memberikan manfaat signifikan bagi pendidik dan peserta didik. Aplikasi *plotagon* mampu menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Sebelumnya, materi ajar hanya disampaikan melalui buku, yang sering kali membuat peserta didik merasa jenuh dan kurang antusias. Oleh karena itu, pendidik perlu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dengan mengintegrasikan inovasi, seperti aplikasi *plotagon*, yang dirancang untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik..

Aplikasi *plotagon* dirilis Stockholm, Swedia pada tahun 2012 yang kini telah menjadi salah satu aplikasi pendidikan yang memungkinkan bagi pendidik dan juga peserta didik membuat video animasi instan. Proses ini dapat dilakukan dengan cara menciptakan karakter-karakter unik, memilih momen tertentu, menyusun dialog, serta menambahkan elemen emosional, efek suara, dan tindakan. Pendekatan ini akan sangat membantu editor dalam menyesuaikan karakter animasi dalam video agar lebih menarik. Dengan durasi beberapa menit, video ini memberikan fleksibilitas bagi pendidik dan peserta didik untuk memilih konten yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka. Selain itu, peserta didik juga memiliki kesempatan untuk menggunakan alat ini untuk mengekspresikan imajinasi mereka dalam bentuk video. Proses pengeditan video dapat dimulai dari awal, sehingga memungkinkan terciptanya produk baru yang berupa video pembelajaran.

2) Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Plotagon*

Setiap aplikasi yang digunakan sudah pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Firauzana (2023, hlm. 22) mengatakan aplikasi *plotagon* memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut.

a. Kelebihan Aplikasi *plotagon*

- 1) Dapat di *download* secara gratis oleh penggunanya.
- 2) Animator tidak diharuskan memiliki keterampilan khusus seperti menggambar atau menganimasikan. Tugas utama animator dalam konteks ini adalah menulis *skrip* untuk dialog serta memilih karakter dan latar belakang yang telah disediakan.
- 3) Karakter dalam *plotagon* dapat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan atau preferensi animator. Seperti halnya dengan pembuat animasi 3D lainnya, untuk menghasilkan video yang lebih berkualitas dengan elemen yang lebih realistis, animator perlu merancang setiap komponen cerita animasi menggunakan aplikasi tambahan seperti *CapCut* atau *PowerPoint*, sebelum mengintegrasikan elemen-elemen tersebut ke dalam video pembelajaran yang dibuat dengan *Plotagon*.
- 4) Dalam kategori aplikasi *freeware*, grafis yang ditawarkan oleh *plotagon* lebih realistis dibandingkan dengan aplikasi sejenis lainnya. Ketika dibandingkan dengan *Muvizu*, grafis *Plotagon* menunjukkan proporsi dan realisme yang lebih baik. Selain itu, aplikasi ini dilengkapi dengan fitur *subtitle* yang memungkinkan dialog yang dimasukkan untuk ditampilkan dalam cerita animasi, sehingga tidak perlu menambahkan teks melalui program lain.

b. Kelemahan aplikasi *plotagon*

- 1) Terbatasnya jenis gerakan karakter.
- 2) Tidak tersedia Bahasa Indonesia.
- 3) Terdapat beberapa *background* dan karakter berbayar.
- 4) Kita harus membuat *scene* baru jika mau mengganti background.
- 5) Suara karakter yang tersedia hanya dua macam yaitu perempuan dan laki-laki, agar lebih menarik kita harus merekam suara kita sendiri.

Artinya aplikasi *plotagon* mempunyai kelebihan yakni, fitur yang tersedia cukup bervariasi serta memiliki berbagai macam efek yang bisa membuat

presentasi lebih menarik sehingga peserta didik akan tetap fokus mengikuti pembelajaran. Menurut Lee dan Owens (2004, hlm. 2) yang menyatakan bahwa penggunaan efek khusus dan animasi dapat memberikan keefektifan pada peserta didik mulai dari pembelajaran awal hingga akhir. Artinya aplikasi *plotagon* memiliki peranan yang sangat penting dan sangat berdampak terhadap hasil belajar peserta didik. Jadi, pendidik harus bisa memanfaatkan hal tersebut agar peserta didik dapat memahami setiap materi pembelajaran serta memberikan perubahan pada dunia pendidikan yang lebih baik lagi.

Penggunaan aplikasi *plotagon* dalam kegiatan pembelajaran berpotensi untuk memfasilitasi siswa dalam menyusun teks cerita fantasi sekaligus mengenalkan mereka pada teknologi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *plotagon* dapat berfungsi sebagai media yang efektif dalam proses pembelajaran.

3) Langkah-langkah menggunakan Aplikasi *Plotagon*

Dalam menggunakan aplikasi pasti memiliki langkah-langkah yang harus dilakukan. Merupakan tahapan yang harus dilakukan oleh penulis ketika ingin memulai untuk menggunakan aplikasi. Berikut langkah-langkah ketika ingin menggunakan aplikasi *plotagon*.

- a) Langkah pertama klik aplikasi *play store* atau *app store* kemudian klik pencarian dan tuliskan aplikasi *plotagon*.
- b) Selanjutnya langkah kedua setelah menemukan aplikasi klik tulisan *download* dan tunggu sampai aplikasi *plotagon* tersimpan.
- c) Langkah ketiga buka aplikasi *plotagon* pilih tema dan *sceen* yang diinginkan dengan klik tulisan *create video*.
- d) Langkah keempat buatlah karakter sesuai keinginan seperti memilih baju, warna rambut, bentuk rambut, ukuran wajah, aksesoris hingga nama.
- e) Langkah kelima setelah milih karakter adalah memasukkan suara dalam karakter dan masukkan ekspresi yang ditampilkan dalam gambar sesuai dengan keinginan dan kebutuhan. Kamu juga bisa menggunakan fitur tulisan dalam video, musik dan tambahan aktor bila diperlukan.
- f) Langkah keenam ulangi lagi langkah keempat sampai video yang kamu buat selesai.

Artinya aplikasi *plotagon* memberikan kemudahan bagi guru dalam merancang alur cerita video animasi, di mana tema dan karakter dapat disesuaikan dengan kreativitas pendidik. Selain itu, pemutaran video animasi melalui layar proyektor LCD dapat meningkatkan fokus peserta didik, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami. Peningkatan semangat belajar peserta didik tentunya berkontribusi pada pemahaman materi dan hasil belajar yang lebih baik.

B. Penelitian Terdahulu

Permasalahan yang terdapat pada penelitian terdahulu dijadikan sebagai acuan oleh penulis. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya berfungsi sebagai acuan untuk menilai keberhasilan penelitian yang akan datang. Tujuan dari perbandingan ini adalah untuk mengidentifikasi kesamaan dan perbedaan antara penelitian-penelitian yang telah ada.

Tabel 2. 5 Penelitian Terdahulu

Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Menurut Hasibuan, Asriani (2022) melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model <i>Porpe</i> Terhadap Pemahaman Bacaan Siswa pada Teks Laporan Siswa”	Menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model <i>porpe</i> dapat memberikan keefektifan pembelajaran menulis serta model ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran karena dapat membantu meningkatkan kemampuan pada peserta didik.	Penulis menggunakan model <i>porpe</i> pada teks laporan siswa.
Menurut Fahreni, Mayneta (2022) melakukan penelitian dengan judul “Penerapan	Menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam mengikuti	Penulis menggunakan model <i>porpe</i> pada teks eksplanasi.

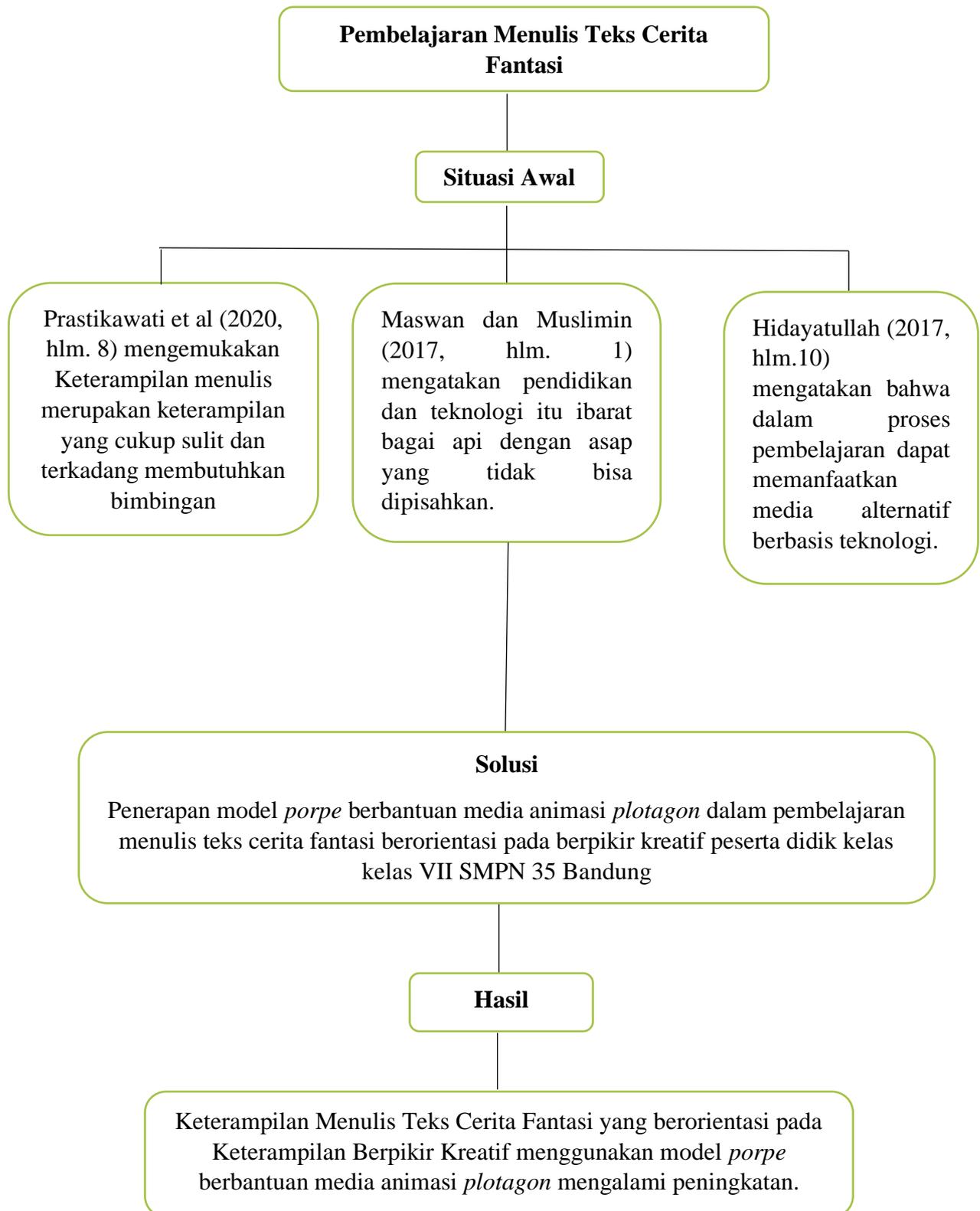
Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Model <i>Porpe</i> dalam Meningkatkan Kemampuan Memahami Isi Bacaan pada Teks Eksplanasi”	pembelajaran menggunakan model <i>porpe</i> terjadinya peningkatan skor nilai yang sangat meningkat dari hasil belajar siswa	
Menurut Ahmad, Amir (2015) melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode <i>Porpe</i> Terhadap Kemampuan Memahami Teks Cerpen”	Menyimpulkan bahwa model <i>porpe</i> dapat memberikan kuantitas keefektifan dalam peningkatan kemampuan peserta didik.	Penulis menggunakan model <i>porpe</i> pada teks cerpen.
Menurut Sa'diyah, Aminatus (2021) melakukan penelitian yang berjudul “Kolaborasi Flipped Classroom Dengan Media <i>Plotagon</i> Dalam Pembelajaran Menulis Teks Persuasif”	Menyimpulkan bahwa pembelajaran yang dikembangkan dengan media <i>plotagon</i> sangat layak dan sangat menarik minat peserta didik, karena menggunakan animasi kartun yang dapatb meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran.	Penulis menggunakan media <i>plotagon</i> dalam pengembangan pembelajaran menuliskan teks persuasif.
Menurut Mauliana, Amanta, dkk (2024) melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model <i>Project Based Learning</i> Berbantuan Media <i>Plotagon Story</i> Dalam	Menyimpulkan bahwa media <i>plotagon</i> sangat efektif digunakan dalam pembelajaran sebagai media alternatifnya karena	Penulis menggunakan <i>plotagon</i> dalam pembelajaran teks cerpen.

Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Pembelajaran Mengkreasi Cerpen”	animasi pada <i>plotagon</i> ini dapat membuat peserta didik merasa tidak bosan.	
Menurut Syarif Umar, Fahu, dkk (2023) melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi <i>Plotagon</i> pada Materi Memaparkan Informasi dari Teks Narasi Sejarah”	Menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media <i>plotagon</i> dapat membuat proses pembelajaran lebih efisien, efektif, dan tidakn membosankan karena pembelajaran ini memuat animasi kartun yang dapat menarik minat peserta didik.	Penulis menggunakan <i>plotagon</i> sebagai media dalam materi memaparkan informasi dari teks narasi sejarah.
Menurut Keta M, Magdalena, dkk (2021) melakukan penelitian yang berjudul “Perancangan <i>Storytelling</i> Cerita Rakyat Asal Ende Danau Tiga Warna Kelimutu Menggunakan Aplikasi <i>Plotagon</i> Studio.	Menyimpulkan bahwa aplikasi <i>plotagon</i> dapat memberikan peningkatan kepada aktivitas peserta didik, pendidik, dan hasil belajar karena memberikan dampak positif kepada pembelajaran yang sedang berlangsung.	Penulis menggunakan aplikasi <i>plotagon</i> pada teks cerita rakyat.

C. Kerangka Pemikiran

Bagian ini menjelaskan keterkaitan antara permasalahan-permasalahan yang terjadi pada penelitian ini dengan teori yang ada. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 108) “Kerangka berpikir dapat dipahami sebagai suatu model konseptual yang menjelaskan hubungan antara teori dan berbagai permasalahan yang ada.”. Dalam kerangka pemikiran ini terdapat beberapa permasalahan dan solusi yang ditawarkan oleh peneliti untuk memecahkan masalah tersebut. Kerangka pemikiran disajikan sebagai berikut.

Bagan 1. Kerangka Pemikiran



D. Asumsi dan Hipotesis

a. Asumsi

Asumsi adalah dugaan, anggapan, perkiraan sementara mengenai penelitian. Arikunto (2011, hlm. 49) mengemukakan bahwa asumsi adalah pokok permasalahan yang hubungannya lebih luas. Menurut Suharsimi (2006, hlm. 37) mengemukakan bahwa asumsi merupakan suatu kebenaran yang diterima oleh integrator berdasarkan titik tolak ukurnya. Artinya asumsi dapat dimaknai sebagai suatu kebenaran yang dianggap oleh penulis mengenai penelitiannya. Berikut asumsi dari penelitian ini,

1. Sudah menyelesaikan mata kuliah Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) I dan II.
2. Sudah memperoleh ilmu-ilmu kependidikan yaitu, *Micro Teaching*. Psikologi Pendidikan, Telaah Kurikulum dan Pendidikan, Pedagogik. Strategi Pendidikn, Pengembangan Media Pembelajaran, Evaluasi Pendidikan, dan Kuliah Kerja Nyata (KKN).
3. Pembelajaran menulis teks cerita fantasi pada kurikulum merdeka dengan KD 4.3.3 (menceritakan kembali isi cerita fantasi secara lisan atau tulis) yang harus dipelajari oleh peserta didik kelas VII.
4. Media pembelajaran yang digunakan adalah aplikasi *plotagon*. Aplikasi *plotagon* merupakan media pembelajaran berbasis digital yang digunakan pendidik sebagai penunjang proses belajar mengajar sehingga dapat mempermudah peserta didik memahami materi dan membuat sebuah teks cerita fantasi yang kreatif dengan kondisi belajar yang baru dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis memiliki anggapan bahwa penulis bisa merencanakan dan melaksanakan pembelajaran menulis teks cerita fantasi dikarenakan telah memperoleh ilmu kependidikan Penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi *plotagon* dapat digunakan dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi. Anggapan tersebut dapat dijadikan sebagai acuan penulis dalam melakukan penelitian.

b. Hipotesis

Hipotesis merupakan sebuah jawaban sementara mengenai permasalahan yang terdapat pada penelitian. Menurut Suharsimi Arikunto (2014, hlm. 38) mengemukakan hipotesis adalah data yang terkumpul dalam penelitian berupa jawaban sementara atas permasalahan yang terjadi pada penelitian oleh karena itu untuk mendapatkan pembuktian sebenarnya penulis membutuhkan berbagai macam data. Berikut hipotesis yang terdapat pada penelitian ini;

1. Penulis mampu dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran menulis teks cerita fantasi yang berorientasi pada keterampilan berpikir kreatif dengan menggunakan model pembelajaran *porpe* berbantuan media animasi *plotagon* pada peserta didik kelas VII SMPN 35 Bandung;
2. Kemampuan peserta didik dalam menulis teks cerita fantasi yang berorientasi pada keterampilan berpikir kreatif mengalami peningkatan sesudah melaksanakan pembelajaran dengan model *porpe* berbantuan aplikasi *plotagon*;
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dengan eksperimen dalam penggunaan model pembelajaran *porpe* berbantuan media animasi *plotagon* pada keterampilan menulis teks cerita fantasi bagi peserta didik kelas VII SMPN 35 Bandung;
4. Terdapat keefektifan antara kelas kontrol dengan eksperimen dalam penggunaan model pembelajaran *porpe* berbantuan media animasi *plotagon* pada keterampilan menulis teks cerita bagi peserta didik kelas VII SMPN 35 Bandung;

Berdasarkan uraian di atas bahwa hipotesis yang penulis sajikan digunakan sebagai jawaban sementara atas rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini. Maka dapat disimpulkan bahwa digunakannya hipotesis ini agar penelitian lebih terarah. Jika penelitian sudah dilaksanakan maka akan di dapatkan suatu pembuktian kebenarannya.