

MODEL PENEMUAN TERBIMBING DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS NEGOSIASI BERBASIS KOMIK DAN PENGARUHNYA TERHADAP KUALITAS BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS X SMK

Wilda Maulani
SMA YWKA Bandung
wildamaulani@yahoo.com

R. Panca Pertiwi Hidayati
Universitas Pasundan
panca.pertiwi.hidayati@unpas.ac.id

Naskah masuk: Januari	disetujui: Februari	revisi akhir: Maret
-----------------------	---------------------	---------------------

Abstrak: Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar. Media komik mampu memberikan informasi secara visual kepada siswa sehingga dapat memicu pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar dan berkonsentrasi. Hal tersebut dapat digunakan untuk memberikan dampak terhadap peningkatan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran menulis teks negosiasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan media komik pada pembelajaran menulis teks negosiasi dan mengetahui dampak dari peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah *mix methode* (campuran). Penelitian ini dilaksanakan di kelas X SMK Pasundan 2 Bandung. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berupa lembar soal, lembar observasi dan angket skala sikap sebagai pendukung keterlaksanaan pembelajaran penerapan media komik dalam pembelajaran menulis teks negosiasi dan dampaknya terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Instrumen tersebut dikategorikan valid dan reliabel setelah dilakukan uji statistik (validitas dan reliabilitas). Perhitungan penelitian ini melalui uji rata-rata kelas *pretest* dan *posttest*, jumlah nilai kelas *pretest* dan *posttest*, mengetahui nilai maksimum dan minimum, dan menguji hipotesis dengan *paired sample T-Test*. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas peserta didik mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata *pretest* 30.48, dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 79.68. Dampak terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah penerapan media komik sesuai dengan hasil uji hipotesis gain yaitu nilai probabilitas atau sig (2-tailed) $0,00 < 0,05$. Besarnya dampak terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif ditunjukkan oleh hasil uji hipotesis yang menyatakan adanya perbedaan data hasil *pretest* dan *posttest* sehingga, terdapat peningkatan pembelajaran dengan melihat rata-rata dari setiap kegiatan. Dengan demikian media komik dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran menulis teks negosiasi.

Kata kunci: Media Komik, Menulis Teks Negosiasi, Berpikir Kreatif.

PENDAHULUAN

Salah satu keterampilan yang sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar adalah keterampilan menulis. Alwasilah (2007:40) mengungkapkan, bahwa keterampilan menulis termasuk

keterampilan berbahasa yang dianggap sulit. Khususnya mengenai menulis, Tarigan (2008:19) menyatakan, bahwa kemajuan suatu bangsa dan negara dapat diukur dari maju atau tidaknya komunikasi tulis bangsa tersebut.

Namun, Fauziah (2015:2) menjelaskan kenyataannya masih banyak para siswa yang belum mampu mencurahkan ide-idenya ke dalam bentuk tertulis. Di sinilah siswa mengalami kesulitan. Kenyataan yang sering terjadi dalam pembelajaran: (1) setiap kali ada pembelajaran menulis cerita pasti siswa resah, kebingungan untuk menulis cerita tentang apa; (2) jika masalah yang akan diceritakan sudah ditemukan, siswa juga bingung untuk mengembangkan masalah ceritanya; (3) kebingungan itu membuat siswa merasa menulis adalah materi pelajaran yang lebih sulit dari pelajaran lain.

Sehubungan dengan masalah diatas, Dryden dalam Hidayati (2011:14) menyatakan, bahwa hendaknya pembelajaran menulis ditujukan agar tulisan mudah dibaca, dengan cara: menulis dengan kata-kata yang sederhana dan aktif, serta kalimat-kalimat yang pendek, jelas dan padat. Akan tetapi pada kenyataannya, pembelajaran menulis dirasakan masih kurang dapat perhatian serius. Hal ini sejalan dengan pernyataan Badudu (<http://penelitian-tindakan-kelas.blogspot.co.id/2012/04/laporan-ptk-sd-tentang-keterampilan.html?m=1>) menyatakan, bahwa rendahnya mutu kemampuan menulis siswa disebabkan oleh kenyataan bahwa pengajaran mengarang dianaktirikan.

Berdasarkan observasi awal berupa wawancara dengan siswa kelas X SMK Pasundan 2 Bandung, diketahui bahwa siswa masih kesulitan menulis teks negosiasi. Hasil menulis teks negosiasi kurang memuaskan sebagian siswa mendapatkan nilai di bawah KKM (75). Hanya 21% (8 siswa) yang mampu menulis teks negosiasi dan mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 79% (28 siswa) masih belum mampu menulis teks negosiasi dan belum mencapai ketuntasan.

Kesulitan siswa dalam menyampaikan ide-ide ke dalam bentuk tertulis ini bukan rahasia lagi. Hal ini bisa terjadi diantaranya karena masih rendahnya minat baca siswa.

Anam (2016:1) menyatakan, bahwa pendidikan bukanlah berupa materi pelajaran yang didengar ketika diucapkan, dilupakan ketika guru selesai mengajar, dan baru diingat kembali ketika masa ujian datang. Akan tetapi sebuah pendidikan yang memerlukan proses yang bukan saja baik, melainkan harus asyik dan menarik bagi guru maupun siswa. Dengan kata lain, penyampaian materi pembelajaran lebih penting dari pada materi yang diajarkan. Mata pelajaran apapun jika disampaikan dengan cara menarik, interaktif, produktif, dan konstruktif, maka akan membuat suasana belajar lebih hidup.

Seiring perkembangan zaman, standar dan model pembelajaran yang baik turut berkembang pula. Perubahan dan perbaikan atas konsep pendidikan yang ada merupakan bukti adanya tuntutan untuk menjadikan pendidikan yang lebih baik. Bahkan keberhasilan dari suatu pendidikan tidak dapat dilepaskan dari proses belajar mengajar yang dilakukan guru dan siswa. Maka dari itu, dalam kegiatan belajar dan pembelajaran guru dituntut dapat memilih dan memilah model dan media yang tepat, atau bahkan menggunakan model baru yang sesuai dengan keadaan dan keinginan siswanya. Salah satu model pembelajarannya adalah inkuiri.

Berkaitan dengan hal tersebut Semi (2007:22) menyatakan, bahwa keterampilan menulis merupakan keterampilan yang harus dikembangkan secara dini dimulai dari pendidikan dasar dengan cara yang metodis dan sistematis. Tanpa pembinaan secara metodis dan sistematis, sulit keterampilan ini dimiliki. Padahal keterampilan menulis ini sangat diperlukan bukan saja hanya di sekolah tetapi juga di dalam dunia kerja.

Demikian pula pada pembelajaran menulis teks negosiasi. Kemampuan ini sulit berkembang, karena proses belajar dan latihan sangat minim. Kemampuan siswa menuangkan ide serta mengorganisasikannya kurang terpantau. Siswa beranggapan bahwa kegiatan

menulis cukup sulit dan tidak terlalu penting. Menindaklanjuti hal tersebut, guru sebagai fasilitator seyogyanya dapat memotivasi peserta didik untuk gemar menulis dan mengungkapkan ide-idenya ke dalam bentuk tulisan, terutama menulis teks negosiasi. Dalam menumbuhkan motivasi peserta didik untuk gemar menulis, guru dituntut untuk menggunakan media pembelajaran yang tidak membuat peserta didik jenuh dalam belajar.

Sudjana dan Rivai (2013:2) menyatakan media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada hakikatnya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Ada beberapa alasan, mengapa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa. Salah satunya yakni media pengajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir konkret menuju berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju berpikir kompleks. Penggunaan media pembelajaran erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut sebab melalui media pengajaran hal-hal abstrak dapat dikongkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Anam (2016:7) menyatakan, model penemuan terbimbing ini merupakan salah satu model pembelajaran yang menempatkan guru sebagai pembimbing dan pengarah bagi siswa untuk mengeksplorasi materi pembelajaran secara bertahap menuju sasaran pembelajaran yang ingin dicapai.

Berdasarkan Kurikulum 2013 edisi revisi 2017 Kemendikbud (2017:50) tingkat SMA/MA atau SMK/MAK mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X terdistribusi: (1) Laporan Hasil Observasi; (2) Eksposisi; (3) Anekdote; (4) Cerita Rakyat; (5) Negosiasi; (6) Berdebat; (7) Biografi; dan (8) Puisi. Salah satu dari kedelapan mata pelajaran tersebut yang dipilih sebagai kaitannya dengan prinsip

kesantunan berbahasa dan pragmatik adalah teks negosiasi. Sehingga siswa dapat memahami teks dan mendorong siswa menulis teks negosiasi.

Siswa di era teknologi sekarang, cenderung berpikir instan dan praktis untuk memutuskan serta melakukan suatu tindakan. Oleh karena itu, penelitian ini akan membuka dan mengubah cara berpikir siswa menjadi lebih kreatif. Tentunya, jika kemampuan berpikir kreatif ditanamkan dan dikembangkan pada diri siswa, akan terbentuk sumber daya manusia yang cerdas dan berpikir, bijaksana dalam memutuskan, dan kritis dalam menyelesaikan masalah. Melatih siswa dalam bidang komunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. Berlatih merupakan suatu proses yang digunakan untuk memperoleh kemahiran atau kecakapan. Oleh karena itu, menulis teks negosiasi dapat memberikan dampak untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Dengan demikian penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *"Model Penemuan Terbimbing Dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Berbasis Komik dan Pengaruhnya Terhadap Kualitas Berpikir Kreatif Siswa Kelas X SMK Pasundan 2 Bandung"*

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan sebelumnya, penulis merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan model penemuan terbimbing dalam pembelajaran menulis teks negosiasi berbasis komik di kelas X TKRB?
 2. Apakah kemampuan menulis teks negosiasi siswa yang menggunakan pembelajaran model penemuan terbimbing lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
 3. Seberapa besar pengaruh model penemuan terbimbing terhadap kualitas berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran menulis teks negosiasi berbasis komik?
-

Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. untuk mengetahui penerapan model penemuan terbimbing dalam pembelajaran menulis teks negosiasi berbasis komik;
2. untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran terbimbing dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional;
3. Untuk mengetahui pengaruh kemampuan menulis teks negosiasi berbasis komik dengan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model penemuan terbimbing dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional

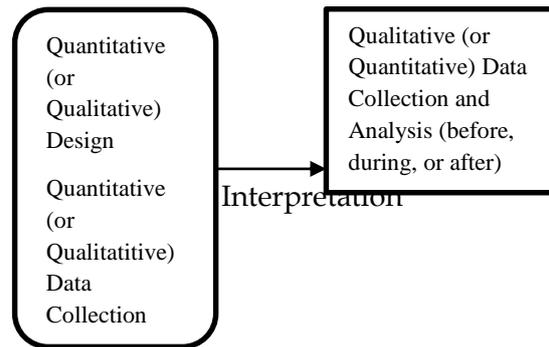
METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode campuran (*Mixed Method*) tipe penyisip (*Embedeed Design*). Menurut Craswell (Indrawan dan Yaniawati, 2016:84),

Metode campuran (*Mixed Methid*) tipe penyisip (*Embedeed Design*) yaitu metode penelitian yang merupakan penguatan saja dari proses penelitian yang menggunakan metode tunggal (Kualitatif ataupun Kuantitatif), karena pada metode penyisipan (*Embedeed Design*), penelitian hanya melakukan *mixed* (Campuran) pada bagian dengan pendekatan kualitatif pada penelitian yang berkarakter kuantitatif. Demikian pula sebaliknya. Penyisipan dilakukan pada bagian yang memang membutuhkan penguatan ataupun penegasan, sehingga simpulan yang dihasilkan memiliki tingkatan kepercayaan pemahaman yang lebih baik, bila dibandingkan dengan hanya menggunakan satu pendekatan saja.

Berikut adalah gambaran metode campuran (*Mixed Methode*) tipe penyisipan (*Embedeed Design*).

Gambar 3.1



Menurut Indrawan dan Yaniawati (2014:78) alasan menggunakan metode ini karena kompleksitas permasalahan penelitian memerlukan jawaban melebihi angka sederhana (kuantitatif) dan kata-kata (kualitatif). Kombinasi kedua bentuk data memberikan analisis permasalahan lebih lengkap. Penulis menggunakan desain eksperimen semu karena mengamati dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Seperti yang dikemukakan oleh John W. Cresswell (dalam Indrawan dan Yuniawati, 2014:58) bahwa, subjek penelitian pada desain ini berjalan alami, misalnya penelitian dalam pembelajaran kelompok mengikuti pembagian kelas dan menggunakan kelas kontrol. Maksud dari pernyataan ini bahwa dua kelompok diberi perlakuan sedangkan yang satu lagi tidak. Kedua kelompok diberi dua kali tes, yakni sebelum dan sesudah perlakuan.

Pelaksanaan pendekatan kuantitatif menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen dilakukan pada subjek penelitian dengan menggunakan model penemuan terbimbing (X), sedangkan kelompok kontrol menggunakan model konvensional (Y). Selanjutnya kedua kelompok ini sama-sama diberikan *pretest* dan *posttest* (O) yang berupa instrumen tes pengetahuan menulis teks negosiasi berbasis komik.

Dari paparan tersebut maka dapat dikatakan bahwa penelitian ini dilakukan untuk melihat hasil peningkatan pembelajaran menulis negosiasi dengan model penemuan terbimbing. Melalui metode ini, penulis mengadakan kegiatan

percobaan untuk melihat suatu hasil, sehingga data yang diperoleh dalam penelitian diambil berdasarkan dari adanya *quasi eksperimen research*.

Desain penelitian adalah rancangan pelaksanaan penelitian pada penelitian ini penulis menggunakan *One-group Pretest-postes Design*. Pada desain ini sebelum sampel diberi perlakuan akan dilakukan *pretest* (tes awal) dan pada akhirnya pembelajaran akan dilakukan *posttest* (tes akhir). Desain pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

$$O_1 \times O_2$$

O_1 = nilai pretes (sebelum perlakuan)

O_2 = nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

X = perlakuan

(Sugiyono 2010:111)

Selanjutnya, untuk pendekatan kualitatif menggunakan jenis penelitian deskripsi teori. Menurut Sugiyono (2015:91) deskripsi teori yaitu paling tidak berisi penjelasan tentang variabel-variabel yang diteliti, melalui pendefinisian, dan uraian yang lengkap dan mendalam dari berbagai referensi. Sehingga ruang lingkup dan kedudukan serta prediksi terhadap hubungan antar variabel yang akan diteliti menjadi jelas dan terarah.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data mencakup jenis data yang dikumpulkan. Supaya data dapat terkumpul dengan baik, penulis menggunakan teknik-teknik pengumpulan data sebagai berikut.

a. Tes

Teknik yang digunakan dalam penilaian ini adalah tes uraian atau esai. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini berupa pretes dan postes dengan bentuk uraian atau esai, untuk menguji kemampuan peserta didik dalam menulis teks negosiasi berbasis komik sehingga dapat menghasilkan data yang dapat mendukung proses penelitian. Tes digunakan untuk menunjukkan data

kemampuan peserta didik dalam menulis teks negosiasi berbasis komik menggunakan model penemuan terbimbing dan melihat dampak terhadap berpikir kreatif peserta didik. Tes digunakan dalam bentuk tes awal (*pretes*) merupakan hasil tes menulis teks negosiasi tidak menggunakan perlakuan (*treatment*), sedangkan tes akhir (*postes*) setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

b. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu observasi secara langsung atau pengamatan langsung. Observasi dilaksanakan untuk memperoleh data proses belajar mengajar di kelas, selain itu untuk mengetahui perilaku siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Melalui observasi dapat diketahui keaktifan, cara berpikir, minat, antusias dan kemampuan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran menulis teks negosiasi berbasis komik dengan menggunakan model penemuan terbimbing.

c. Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket skala sikap model *Likert*, hal ini sesuai dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Indrawan dan Yaniawati (2016: 117) bahwa "skala *likert* dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap suatu objek sikap atau perlakuan." Skala ini juga digunakan untuk jawaban dengan nilai skala *likert*

HASIL PENELITIAN

Rendahnya Kemampuan peserta didik dalam menganalisis drama berorientasi karakter menyebabkan peserta didik kurang mampu memahami teks dalam hal ini negosiasi, pemahaman negosiasi akan lebih terarah ketika siswa dapat menulis teks negosiasi dengan tepat. Hal ini dikemukakan oleh Dryden dalam Hidayati (2011:14) menyatakan, bahwa hendaknya pembelajaran menulis ditujukan agar tulisan mudah dibaca,

dengan cara: menulis dengan kata-kata yang sederhana dan aktif, serta kalimat-kalimat yang pendek, jelas dan padat.

Kemampuan menulis sangat erat hubungannya dengan kemampuan berpikir kreatif. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif membuat peserta didik tidak dapat membangun kemampuan menulis. Pendidik dapat mendesain proses pembelajaran, yaitu dengan memilih model pembelajaran yang tepat. Memberikan permasalahan yang melibatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dan melibatkan proses menulis berdasarkan permasalahan yang sebenarnya sangat penting dimiliki oleh peserta didik, karena memungkinkan peserta didik untuk dapat menyelesaikan masalah sosial, keilmuan, dan permasalahan praktis secara efektif.

Penerapan model pembelajaran menulis teks negosiasi berbasis komik dengan menggunakan model penemuan terbimbing berjalan efektif. Hal ini sesuai dengan pendapat dari W. Gulo dalam Anam (2016:11) berpendapat sama bahwa pembelajaran penemuan terbimbing berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri.

Persentase keterlaksanaan aktivitas pendidik mencapai nilai maksimal dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model penemuan terbimbing, yaitu pada tahap Pendahuluan, pemberian orientasi permasalahan kepada peserta didik, mengorganisasikan peserta didik untuk menyelidiki, mengembangkan dan menyajikan hasil, refleksi, dan penutup

Dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yang menggunakan model penemuan terbimbing adalah 1230 > t- tabel pada taraf signifikansi 95% dan derajat bebas $dk = 25 - 1 = 24$ yaitu sebesar 0,975. Ini menunjukkan bahwa nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen

secara signifikan dapat memberikan peningkatan kemampuan menulis teks negosiasi dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Model penemuan terbimbing merupakan model pembelajaran merupakan salah satu model yang membantu siswa mengonstruksi pengetahuan melalui proses. Proses tersebut dimulai dari pengalaman siswa itu sendiri, sehingga siswa harus diberi kesempatan seluas-luasnya untuk mengonstruksi sendiri pengetahuan yang harus dimiliki. Sedangkan model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang hingga saat ini masih digunakan dalam proses pembelajaran, hanya saja model pembelajaran konvensional saat ini sudah mengalami berbagai perubahan karena tuntutan zaman, meskipun demikian model pembelajaran konvensional dalam kegunaannya belum maksimal masih merupakan pembelajaran yang terpusat pada guru, mengutamakan hasil bukan proses.

Perbedaan hasil kemampuan peserta didik dengan dua model berbeda. Metode analisis yang dilakukan adalah uji-t dua pihak. Model pengujian yang akan dilakukan adalah: 1) menguji apakah model pembelajaran pada kelas eksperimen dapat memengaruhi peningkatan hasil kemampuan yang indikatornya adalah perbedaan nilai *pretest* dan *posttest*; dan 2) menguji metode manakah yang paling memengaruhi hasil kemampuan siswa yang indikatornya adalah perbandingan nilai *post-test* antara kedua metode.

Kelas eksperimen yang menggunakan model penemuan terbimbing lebih unggul dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional, artinya kemampuan akhir kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Untuk melihat apakah perbedaannya signifikan atau tidak, maka dilakukan tahap kedua yaitu analisis statistik inferensial, dengan uji prasyarat diantaranya uji normalitas dan

homogenitas. Nilai *sig (2-tailed)*nya $0,000 < 0,05/2$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan dalam menganalisis drama berorientasi karakter dengan model penemuan terbimbing dan model konvensional peserta didik. Dari statistika deskriptif dan statistika inferensial diperoleh kesimpulan bahwa kemampuan peserta didik dalam menganalisis drama berorientasi karakter dengan model penemuan terbimbing lebih baik dibandingkan dengan model konvensional secara signifikan.

Model penemuan terbimbing merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat membentuk perilaku ilmiah, perilaku sosial, serta mengembangkan rasa keingintahuan peserta didik. Peserta didik sejak awal dihadapkan pada suatu masalah, kemudian diikuti oleh proses pencarian informasi yang bersifat *student centered*". Karakteristik penemuan terbimbing menurut Orlich dalam Anam (2016:18), yaitu (1) siswa mengembangkan kemampuan berpikir melalui observasi spesifikasi hingga membuat inferensi atau generalisasi.; (2) sasarannya adalah mempelajari proses mengamati kejadian atau objek kemudian menyusun generalisasi yang sesuai; (3) guru mengotrol bagian tertentu dari pembelajaran misalnya kejadian, data, materi, dan beberapa sebagian pemimpin kelas; (4) tiap-tiap peserta didik berusaha untuk membangun pola yang bermakna berdasarkan hasil observasi di dalam kelas; (5) kelas diharapkan berfungsi sebagai labolatoriu pembelajaran; (6) biasanya sejumlah generalisasi tertentu akan diperoleh oleh siswa; (7) guru memotivasi semua siswa untuk mengkomunikasikan hasil generalisasinya sehingga dapat dimanfaatkan oleh seluruh peserta didik di dalam kelas.

Model konvensional mengakibatkan rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik cenderung pasif. Hal ini

mengakibatkan potensi peserta didik belum dapat digali secara maksimal yang berdampak pada rendahnya kemampuan menulis peserta didik. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan model penemuan terbimbing lebih baik daripada model konvensional dalam peningkatan kemampuan menulis teks negosiasi berbasis komik.

Model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif adalah model pembelajaran yang mampu membawa peserta didik untuk memecahkan, menganalisis serta mengevaluasi sebuah permasalahan. Serta mengembangkan rasa keingintahuan peserta didik. Pembelajaran yang melibatkan dunia nyata akan membuat proses pembelajaran lebih bermakna. Salah satu model pembelajaran yang dianggap mampu memberdayakan kemampuan berpikir kreatif adalah model penemuan terbimbing.

Hasil analisis *pretest* dan *posttest* kemampuan berpikir kritis peserta didik dari kelas eksperimen yang menggunakan model penemuan terbimbing dan kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi (konvensional) terlihat adanya kenaikan dan penurunan nilai dari tes akhir dan tes awal untuk nilai rata-rata, standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum. Pada tes awal kemampuan berpikir kritis peserta didik untuk standar deviasi kelas eksperimen didapat 10.833 sedangkan tes akhirnya adalah 79.68. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* sangat berkolerasi terhadap peningkatan berpikir kritis peserta didik. Hal ini terbukti dengan *Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed)* 498, 436, 390,665 semua menyatakan adanya korelasi yang signifikan.

SIMPULAN

Hasil analisis data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran menulis teks negosiasi

berbasis komik dengan menggunakan model penemuan terbimbing berjalan efektif dengan hasil maksimal. Hasil ini ditunjukkan melalui serangkaian tes yaitu *pretest* dan *posttest*, uji-t dua pihak, dan statistik inferensial. Dari hasil *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 95% dan derajat bebas sebesar 0,975. Sedangkan uji-t dua pihak dan statistik inferensial menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam menganalisis drama berorientasi karakter dengan model penemuan terbimbing lebih baik dibandingkan dengan model konvensional secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhdiah, S. Dkk. (1988). *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Alwasiah, A. C. dan Senny S. A. (2007). *Pokoknya Menulis*. Bandung: Kiblat.
- Anam, K. (2016). *Pembelajaran Berbasis Inkuiri Metode dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Beetlestone, F. (2012). *Creative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- DePorter, B., Reardon, M., dan Nourie, S. (2010). *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas*. Bandung: Kaifa.
- Fauziah, A. (2015). <http://publikasi.stkipsiliwangi.ac.id/.../JURNAL-AMINAH-FAUZIAH.doc>. Diakses pada tanggal 3 April 2018 pukul 19.56.
- Hamalik, Oemar. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hanafiah, Nanang. dkk. (2010). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung : rafika Aditama.
- Hidayati, R. Panca P. (2011). *Menulis Esai & Pembelajarannya*. Bandung: Prisma Press.
- Imron, Rosidi. (2009). *Menulis Siapa Takut*. Yogyakarta: Kanisius.
- Iskandarwassid, dan Dadang S. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa Asing*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kemendikbud. 2013. *Buku Guru: Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik untuk Kelas X*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. (2017). *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum*. Jakarta:PSDMPK-PMP.
- Kemendikbud. (2017). *Bahasa Indonesia untuk SMA/ MA/ SMK/ MAK Kelas X*. Jakarta: Kemendikbud
- Kosasih E. (2014). *Jenis-Jenis Teks*. Bandung: Yrama Widya.
- Kurniawan, Heru. (2014). *Pembelajaran Menulis Kreatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Maryam. (2008). *Buku Ajar Berpikir Kritis Dalam Proses Keperawatan*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.
- McCloud, Scott. (2001). *Memahami Komik* (diterjemahkan oleh S. Kinanti dari judul asli *Understanding Comics: The Invisible Art*). Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia (KPG).
- Mundandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Reinaka Cipta.
- N.K, Roestiyah. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Semi, Atar. (2007). *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa.
- Siswono, Tatang Y. E.. (2007). *Penjenjangan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Identifikasi Terhadap Proses Berpikir Kreatif Siswa dalam Memngajukan dan Memecahkan Masalah Matematika*. Surabaya: Program Studi Pendidikan Matematika Program Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya.
- Siswono, Tatag Y. E.. (2008). *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah Matematika*. Surabaya: Unesa University Press.

- Sudjana dan Rivai. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung. Baru Algensio Offset.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutarno. (2008). *Menulis Yang Efektif*. Jakarta: Sagung Seto.
- Waluyanto, H. D. (2005). [http://www.lifemosaic.net-images-uploads-Territories of Life-TOL Resources-Communications-Komik-Sebagai-Media-Komunikasi-Visual-Pembelajaran.pdf](http://www.lifemosaic.net-images-uploads-Territories_of_Life-TOL_Resources-Communications-Komik-Sebagai-Media-Komunikasi-Visual-Pembelajaran.pdf). Diakses pada tanggal 20 Februari 2018 pukul 16:45.
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Komik>. Diakses pada tanggal 25 februari 2018 pukul 09.30.
- <http://penelitianindakankelas.blogspot.co.id/2012/04/laporan-ptk-sd-tentang-keterampilan.html?m=diakses> pada tanggal 12 Juli 2018 pukul 19:19.
-