

Penerapan Model *Porpe* Berbantuan Media Animasi *Plotagon* dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Berorientasi pada Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VII SMPN 35 Bandung

Ayu Resita^{1*}, Dheni Harmaen², Rendy Triandy³

¹⁻³ FKIP Unpas-Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Email: ayuresita345@gmail.com¹; dheniharmaen@gmail.com²; rendytriandy@gmail.com³

Korespondensi penulis : ayuresita345@gmail.com *

Abstract: This study is based on the selection of models and media that are less creative and innovative in learning to write fantasy story texts so that students feel bored and have difficulty in writing activities. This study aims to test the effectiveness of learning to write fantasy story texts with the *porpe* model assisted by *plotagon* animation media on students of class VII SMPN 35 Bandung. This study uses a quantitative method of the quasi-experimental type and a true experimental pretest-posttest control group design, and the research subjects consist of 2 classes. The results of the study showed 1) the author was able to plan and implement learning to write fantasy story texts, as evidenced by the scores obtained of 3.63 and 3.55 with a very good category, 2) the ability of students after receiving treatment had reached the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP) with a total average obtained of 89.02. 3) the difference in student abilities before and after receiving treatment using the *plotagon* animation media-assisted *porpe* model experienced a significant increase as evidenced by the wilcoxon test results showing an Asymp. Sig. (2-tailed) < 0.05 . 4) the *plotagon* animation media-assisted *porpe* model is effective for use in learning to write fantasy story texts as evidenced by the results of the *maan whitney* test showing an Asymp. Sig. (2-tailed) value, namely 0.00, < 0.05 . which means that the *plotagon* animation media-assisted *porpe* model is more effective to use compared to the control class.

Keywords: Learning to write fantasy story texts, *Porpe* model, *Plotagon* learning media

Abstrak: Penelitian ini didasari dari pemilihan model dan media yang kurang kreatif dan inovatif pada pembelajaran menulis teks cerita fantasi sehingga peserta didik merasa bosan dan sulit dalam kegiatan menulis. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan pembelajaran menulis teks cerita fantasi dengan model *porpe* berbantuan media animasi *plotagon* pada peserta didik kelas VII SMPN 35 Bandung. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis *quansi eksperimen* dan desain *true eksperimental pretest-posttest control grup design*, dan subjek penelitian terdiri dari 2 kelas. Hasil penelitian menunjukkan 1) penulis mampu merencanakan dan melaksanakan pembelajaran menulis teks cerita fantasi, dibuktikan skor yang diperoleh sebesar 3,63 dan 3,55 dengan kategori sangat baik, 2) kemampuan peserta didik setelah mendapatkan perlakuan sudah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan total rata-rata yang diperoleh sebesar 89,02. 3) perbedaan kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan menggunakan model *porpe* berbantuan media animasi *plotagon* mengalami peningkatan yang signifikan dengan dibuktikan hasil uji *wilcoxon* menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $< 0,05$. 4) model *porpe* berbantuan media animasi *plotagon* efektif digunakan pada pembelajaran menulis teks cerita fantasi dengan dibuktikan pemerolehan nilai uji *maan whitney* menunjukkan nilai Asymp. Sig (2 tailed) yakni 0,00, $< 0,05$. yang artinya model *porpe* berbantuan media animasi *plotagon* lebih efektif digunakan dibandingkan dengan kelas kontrol.

Kata kunci: Pembelajaran menulis teks cerita fantasi, model *porpe*, media pembelajaran *plotagon*.

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan sebuah proses belajar yang dibangun oleh pendidik untuk mengembangkan kreatifitas berpikir peserta didik dan dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya penguasaan materi pelajaran di kelas. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang wajib ada pada semua satuan pendidikan. Hal itu sesuai dengan pendapat Gusnayetti (2020, hlm. 83) yang mengatakan bahwa Bahasa Indonesia

merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa dari jenjang pendidikan dasar sampai dengan menengah atas. Ada beberapa aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa. Menurut Tarigan (2008, hlm. 66) Keterampilan berbahasa mencakup empat aspek, yaitu keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Menulis merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik. Sejalan dengan pendapat Wikanengsih dalam Ani, dkk (2022, hlm. 2) mengemukakan bahwa keterampilan menulis yang merupakan salah satu keterampilan berbahasa perlu mendapat perhatian karena memberikan dampak yang sangat penting dalam kehidupan.

Peserta didik sering memandang keterampilan menulis sebagai kegiatan yang sulit dan membosankan. Prastikawati, dkk (2020, hlm. 8) mengemukakan keterampilan menulis merupakan keterampilan yang cukup sulit dan terkadang membutuhkan bimbingan, Oleh sebab itu, pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam membimbing dan membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menulis. Sejalan dengan pendapat Ariningsih, dkk (2012, hlm. 11) peserta didik sering menghadapi masalah ketika dalam menulis yaitu kurangnya penguasaan kaidah bahasa dan keterbatasan kosakata sehingga sulit dalam menuangkan atau mengembangkan ide dan gagasan. Sehingga peserta didik menganggap bahwa tidak memiliki bakat dalam menulis terhadap dirinya.

Observasi di SMPN 35 Bandung menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam menulis, terutama dalam menentukan judul dengan isi dan hubungan antar kalimat cerita, kesulitan menentukan dan menyusun kata-kata, kesulitan penulisan yang sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan, minimnya kosakata, serta dalam penggunaan tanda baca yang tepat. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh Leonard, dkk (2019, hlm. 3) menyatakan bahwa 75% pendidik tidak mempersiapkan proses belajar mengajar dengan baik. Artinya Pendidik tidak mengutamakan tujuan pembelajaran, melainkan hanya fokus pada materi yang akan dipelajari.

Pendidik harus mampu memilih model dan media dalam mengajarkan keterampilan menulis secara berkualitas, tidak hanya menarik, tetapi juga harus dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam keterampilan menulis. Dalam dunia pendidikan harus ada unsur yang dapat menunjang proses belajar mengajar agar dapat tercapainya tujuan yang lebih baik. Sejalan dengan apa yang dikemukakan Ismayani dalam Ani (2022, hlm. 3) guru yang kreatif akan selalu mencari model dan teknik baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada model yang monoton dan kurang inovatif yang terkesan membosankan, melainkan harus memilih

model dan teknik yang bervariasi dan menarik. Maka dari itu, tujuan penelitian ini yakni menguji efektivitas penggunaan model pembelajaran *porpe* dan media animasi *plotagon* dalam meningkatkan pembelajaran menulis teks cerita fantasi di SMPN 35 Bandung.

Pembelajaran menulis di sekolah cenderung lebih banyak disajikan dalam bentuk teori dibandingkan dalam praktik. Hal ini menyebabkan peserta didik sulit dalam menuangkan gagasan dan ide ke dalam sebuah tulisan yang terstruktur dan sesuai dengan kaidah kebahasaan. Selain itu, pendidik juga menghadapi tantangan dalam memilih model serta media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi peserta didik. Observasi di SMPN 35 Bandung menunjukkan bahwa kurangnya inovasi dalam pembelajaran menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang efektif. Artinya ketepatan dalam pemilihan model dan media yang aktif dan kreatif sangat berpengaruh terhadap hasil belajar mengajar sehingga pembelajaran tidak bisa dilaksanakan secara sembarangan melainkan harus dipersiapkan dengan sebaik mungkin.

Sebelumnya, beberapa penelitian seperti yang dilakukan Hasibuan (2022) dan Sa'diyah (2021) telah menunjukkan keefektifan model pembelajaran *porpe* dan penggunaan media animasi *plotagon* dalam pembelajaran. Namun, penelitian ini akan fokus pada pengujian efektivitas penggunaan model *porpe* dan media animasi *plotagon* terhadap pembelajaran menulis teks cerita fantasi.

Diharapkan dengan adanya penerapan model *porpe* dan media aplikasi *plotagon* ini menjadi sebuah strategi untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah SMPN 35 Bandung dan memberikan perubahan yang lebih baik lagi ke depannya dalam dunia pendidikan. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model *Porpe* Berbantuan Media Animasi *Plotagon* dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Berorientasi pada Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VII SMPN 35 Bandung”.

II. KAJIAN TEORITIS

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.

Menulis merupakan bagian dari aspek kebahasaan yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik. Menurut Dalman (2016, hlm 3) menulis adalah proses penyampaian pikiran, angan-angan, perasaan dalam bentuk lambang/tanda/tulisan yang bermakna. Artinya, menulis adalah keterampilan dalam menyampaikan ide atau gagasan dalam bentuk tulisan.

Teks cerita fantasi merupakan cerita fiksi bergenre prosa yang isinya menceritakan hal-hal di luar nalar manusia dan terbentuk dari fantasi penulis. Menurut Nurgiyantoro (2008, hlm. 295) mengemukakan cerita fantasi adalah cerita yang menampilkan tokoh, alur, atau tema yang derajat kebenarannya diragukan, baik menyangkut hampir seluruh maupun hanya sebagian cerita. Teks cerita fantasi memiliki tiga struktur, yakni orientasi, komplikasi, dan resolusi. Teks cerita fantasi memiliki unsur pembangun yaitu tema, alur, latar, tokoh, penokohan, sudut pandang, dan amanat.

Menurut Simpson dalam Omalia (1986, hlm. 3) menyatakan bahwa *porpe* pada dasarnya adalah strategi yang bertujuan untuk membuktikan bahwa menulis dapat digunakan sebagai sarana terbaik dalam membentuk kemandirian membaca pada setiap jenis bahan bacaan dan mengatasi kelemahan siswa ketika menghadapi soal esai. Model *porpe* terdiri atas 5 tahap pembelajaran, yaitu *Predict* (Memprediksi), *Organize* (Mengorganisasi), *Rehearse* (Melatih), *Practice* (Mempraktikkan) dan *Evaluate* (Mengevaluasi) kelima komponen tersebut sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan aplikasi *plotagon* merupakan software untuk membantu dalam pembuatan animasi yang interaktif dalam penggunaan aplikasi *plotagon* ini pengguna dapat memasukkan suara ke dalam animasi sehingga dapat membuat animasi yang lebih menarik bagi peserta didik. 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.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 35 Bandung. Penelitian ini berfokus pada menulis teks cerita fantasi untuk siswa kelas VII SMPN 35 Bandung. Untuk mengajar peserta didik kelas VII SMPN 35 Bandung menulis teks cerita fantasi, pada kelas eksperimen ini menggunakan model *porpe* berbantuan media animasi *plotagon*. Di sisi lain, kelas kontrol menggunakan model *discovery learning* yang didukung oleh media gambar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, jenis *kuansi* eksperimen, dan desain nyata dari grup kontrol *pretest-posttest*. Cara pengumpulan data dilakukan yakni sebagai berikut: studi pustaka, yaitu prosedur dimana seorang peneliti mengumpulkan data dengan mengkaji teori-teori para ahli

yang sesuai dengan topik penelitian mereka; serta observasi, yaitu metode dimana suatu objek diamati, baik secara langsung maupun tidak langsung; uji coba, yaitu menguji kemampuan peserta didik di kelas VII dengan menggunakan media animasi *plotagon* dan model pembelajaran *porpe* untuk membuat teks cerita fantasi dalam kelompok kelas eksperimen; tes yakni metode pengumpulan data yang menggunakan *pretest* dan *posttest* untuk menilai kemampuan siswa. Selain itu, data analisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis menggunakan SPSS 25, yang mencakup uji *wilcoxon signed rank* dan *mann whitney*.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti diperoleh dari hasil *posttest* menulis teks cerita fantasi peserta didik. Adapun tabel analisis yang telah dilakukan ialah:

1. Aisyah Tallita Dzakira Kode : EX1/Y	
Judul : Jam Ajaib	
Orientasi	Pada suatu hari, di kerajaan queen terdapat ratu cantik, namanya Quensa. Ia mempunyai putri yang tak kalah cantiknya yang bernama Aquena.
Komplikasi	Pada saat putri Aquensa berjalan-jalan ada seorang penyihir jahat yang menculiknya.
Resolusi	Ratu menyuruh prajuritnya untuk mencari putri Aquena. Mereka mencari putri beberapa hari, seluruh masyarakat membantu untuk mencari putri dan ada salah satu masyarakat yang bernama Brahma, ia mengucapkan “bagaimana jika kita memutar waktu kembali, dimana pada saat putri menghilang?”. “ya benar, saya setuju” kata seorang prajurit. “baiklah, mari kita putar kembali waktu itu” ucap ratu. Ratu pun memutar jam itu ke waktu pada saat putri menghilang, dan putri pun berhasil ditemukan.
Jam Ajaib Pada suatu hari di kerajaan queen terdapat ratu cantik, namanya Quensa. Ia mempunyai putri yang tak kalah cantiknya, ia bernama Aquena. Pada saat itu perayaan ulang tahun putrinya yang ke-17, ada seorang penyihir yang baik hati memberikannya 1 jam ajaib. “Putri Aquena, aku akan memberikanmu jam ajaib tetapi ingat kau harus menjaganya” kata penyihir baik hati. “Baiklah, terima kasih” jawab putri Aquena. “Tetapi apa fungsi jam ajaib ini?” tanya putri Aquena. “Jam ini bisa memutar waktu pada masa lalu” jawab penyihir baik hati. Pada saat putri berjalan-jalan, ada seorang penyihir jahat yang menculiknya. “Siapa kamu? Tanya putri Aquena	

“Jangan tanya, sekarang cepat berikan jam ajaib itu!” kata penyihir jahat.
 “Tidak, tidak akan ku berikan padamu!” jawab putri Aquena.
 “Baiklah, aku akan mencarinya sendiri” kata penyihir jahat.
 Setelah hari larut malam, ratu quensa khawatir karna putri tak kunjung pulang. Ratu menyuruh para prajuritnya untuk mencari putri, mereka mencari putri beberapa hari. Seluruh masyarakat membantu untuk mencari putri dan ada salah satu masyarakat yang bernama Brahma.
 “Bagaimana jika kita putar waktu kembali, dimana pada saat itu putri menghilang?” ucap Brahma.
 “Ya benar, saya setuju” kata seorang prajurit.
 “Baiklah, mari kita putar kembali waktu itu”. ucap ratu.
 “Prajurit tolong ambilkan jam itu” perintah ratu.
 Prajurit itu pun langsung mengambilnya, dan memberikan jam itu kepada ratu. Ratu pun memutar jam itu ke waktu pada saat putri hilang. Ratu, prajurit dan masyarakat mengikuti jejak putri dan mereka melihat putri diculik oleh penyihir jahat. Pada saat penyihir itu pergi, mereka pun menyelamatkan putri.
 “Ibu....” teriak putri.
 “Putri ku...” teriak ratu sambil memeluk putri.
 “Kau tidak apa-apa?” tanya ratu.
 “Tidak bu, aku tidak apa-apa” jawab putri.
 Mereka pun terkejut karena pada saat itu penyihir jahat kembali, ia melihat putri telah bebas. Penyihir jahat pun marah, ia langsung menyerang mereka tetapi gagal karena penyihir baik hati datang menolong mereka. Pada saat itu ada pertarungan besar antara penyihir jahat dengan penyihir baik hati. Setelah beberapa saat penyihir baik pun menang dan penyihir jahat itu kalah dan telah musnah.

No.	Penilaian Aspek	Hasil Analisis	Skor
1.	Kesesuaian judul dengan isi	Peserta didik mampu menentukan judul dan sesuai dengan isi yang dituliskan. Dibuktikan dengan isi cerita sangat sesuai dengan judul "Jam Ajaib", karena jam ajaib berperan penting dalam alur cerita dan menjadi alat utama untuk memecahkan masalah, yaitu menyelamatkan putri dari penyihir jahat.	4
2.	Kerangka teks cerita fantasi berdasarkan struktur	Peserta didik mampu menuliskan 3 struktur teks cerita fantasi dengan lengkap. Ketiga struktur tersebut yakni, 1) orientasi, terdapat pada bagian awal teks yang berisi pengenalan tokoh ratu Queen dan putri Quensa di sebuah kerajaan. 2) komplikasi, berisi konflik yang dialami tokoh dengan dibuktikan bahwa putri quensa di culik oleh seorang penyihir jahat. 3) resolusi, berisi bentuk penyelesaian konflik yaitu ketika ratu memutar	4

		jam ajaib dan mereka melihat putri diculik oleh penyihir jahat, akhirnya putri berhasil ditemukan.	
3.	Kaidah kebahasaan	Peserta didik mampu memenuhi 6 kaidah kebahasaan. Di antara keenam kaidah kebahasaan tersebut, yakni 1) menggunakan kata ganti pada kalimat “ia mempunyai putri yang tak kalah cantiknya”. “mereka mencari putri beberapa hari”. 2) menggunakan kata yang mencerpai panca indera pada kalimat “mereka melihat putri diculik oleh penyihir jahat”. “ibu... , teriak putri”, dan “putri ku... , teriak ratu sambil memeluk putri”. 3) menggunakan kata dengan makna khusus dengan pembuktian pada kalimat jam ajaib. 4) menggunakan kata sambung penanda urutan waktu dibuktikan dengan kalimat setelah hari larut malam dan mencari putri beberapa hari. 5) menggunakan kata ungkapan dengan kalimat “mereka pun terkejut karena pada saat itu penyihir jahat kembali”. 6) penggunaan dialog dibuktikan dengan kalimat “Putri Aquena, aku akan memberikanmu jam ajaib tetapi ingat kau harus menjaganya” kata penyihir baik hati. “Baiklah, terima kasih” jawab putri Aquena. “Tetapi apa fungsi jam ajaib ini?” tanya putri Aquena. “Jam ini bisa memutar waktu pada masa lalu” jawab penyihir baik hati. “Bagaimana jika kita putar waktu kembali, dimana pada saat itu putri menghilang?” ucap Brahma. “Ya benar, saya setuju” kata seorang prajurit. “Baiklah, mari kita putar kembali waktu itu”. ucap ratu. “Prajurit tolong ambilkan jam itu” perintah ratu. “Ibu....” teriak putri. “Putri ku...” teriak ratu sambil memeluk putri. “Kau tidak apa-apa?” tanya ratu. “Tidak bu, aku tidak apa-apa” jawab putri.	4
Jumlah Skor Keseluruhan 12			
$\text{Nilai} = \frac{12}{12} \times 100 = 100$			

2. Lana Syakira Mufida Kode : EX8/Y	
Judul : Siapakah aku?	
Orientasi	Di pagi hari yang cerah, seorang laki-laki terbangun dari tidurnya yang nyenyak dan mendapatkan dirinya terbangun di tubuh orang lain. Ia tidak dapat mengingat apapun. Lalu ia segera melihat dirinya di cermin. “Loh ini kan bukan tubuhku..” gumamnya sambil melihat wajahnya lebih dekat. Karena ia tidak tahu cara untuk kembali ke tubuh aslinya, maka ia pun memutuskan untuk menjalankan kehidupan di tubuh itu. Ia pun mandi pagi seperti biasa. “Dexano, ayo sarapan”. ucap ibunya dari lantai bawah. “Iya bu” jawab laki-laki itu yang tampaknya berada di tubuh orang yang bernama Dexano. Setiap hari ia menjalankan kehidupannya sebagai Dexano, seorang laki-laki yang berusia 17 tahun dan masih bersekolah.
Komplikasi	Setiap harinya ia selalu mencari cara agar bisa kembali ke dirinya sendiri. Pada hari rabu, ia sedang bermain kejar-kejaran bersama teman-temannya sepulang sekolah. Saat sedang berlari, Dexano tidak melihat di depannya ada sebuah sungai yang cukup besar. Dexano pun terjatuh ke dalam sungai dan tenggelam. Ia tidak sadarkan diri dan terbawa arus sungai hingga sampai di sungai yang dangkal dan jauh dari rumahnya. Tidak lama kemudian, Dexano pun sadar dan membuka matanya. Ia terkejut melihat dirinya berada di pinggir sungai. Dexano segera bangkit dan mencari jalan pulang dan ia menyadari bahwa ia sudah berada di hutan. Dexano merasa kelelahan dan memutuskan untuk beristirahat sebentar. Saat ia sedang beristirahat, tiba-tiba dari semak-semak munculah beberapa manusia serigala. Karena Dexano sudah kelelahan, ia pun tidak memiliki tenaga untuk melawan. Ia pun hanya menyerang dengan sekuat tenaga dan akhirnya terluka parah karena ia hanya sendiri sedangkan manusia serigala itu lebih dari satu.
Resolusi	“Apa yang kalian mau dari diriku?” ucap Dexano kelelahan. “Kamu memiliki darah yang special” jawab salah satu manusia serigala. Beberapa manusia ada yang memiliki darah spesial termasuk ia. Dexano yang sudah terluka parah tiba-tiba saja melayang dan di kelilingi oleh cahaya. Laki-laki yang ada di dalam tubuhnya pun keluar dan ternyata itu adalah manusia setengah naga. Ia segera mengalahkan semua manusia serigala kemudian megobati Dexano dan menghilangkan ingatan tentang manusia serigala dan mengembalikan Dexano ke rumahnya. Manusia naga itu pun kembali keduniannya setelah mengantar dexano pulang. Dexano juga tidak mengingat apapun dan menjalani hari-harinya seperti biasa.
Siapakah aku? Di pagi hari yang cerah, seorang laki-laki terbangun dari tidurnya yang nyenyak dan mendapatkan dirinya terbangun di tubuh orang lain. Ia tidak dapat mengingat apapun. Lalu ia segera melihat dirinya di cermin. “Loh ini kan bukan tubuhku..” gumamnya sambil melihat wajahnya lebih dekat.	

Karena ia tidak tahu cara untuk kembali ke tubuh aslinya, maka ia pun memutuskan untuk menjalankan kehidupan di tubuh itu. Ia pun mandi pagi seperti biasa.

“Dexano, ayo sarapan”. ucap ibunya dari lantai bawah.

“Iya bu” jawab laki-laki itu yang tampaknya berada di tubuh orang yang bernama Dexano.

Setiap hari ia menjalankan kehidupannya sebagai Dexano, seorang laki-laki yang berusia 17 tahun dan masih bersekolah. Ia selalu mencari cara agar bisa kembali ke dirinya sendiri. Pada hari rabu, ia sedang bermain kejar-kejaran bersama teman-temannya sepulang sekolah. Saat sedang berlari, Dexano tidak melihat di depannya ada sebuah sungai yang cukup besar. Dexano pun terjatuh ke dalam sungai dan tenggelam. Ia tidak sadarkan diri dan terbawa arus sungai hingga sampai di sungai yang dangkal dan jauh dari rumahnya. Tidak lama kemudian, Dexano pun sadar dan membuka matanya. Ia terkejut melihat dirinya berada di pinggir sungai. Dexano segera bangkit dan mencari jalan pulang dan ia menyadari bahwa ia sudah berada di hutan. Dexano merasa kelelahan dan memutuskan untuk beristirahat sebentar. Saat ia sedang beristirahat, tiba-tiba dari semak-semak munculah beberapa manusia serigala. Karena Dexano sudah kelelahan, ia pun tidak memiliki tenaga untuk melawan. Ia pun hanya menyerang dengan sekuat tenaga dan akhirnya terluka parah karena ia hanya sendiri sedangkan manusia serigala itu lebih dari satu.

“Apa yang kalian mau dari diriku?” ucap Dexano kelelahan.

“Kamu memiliki darah yang special” jawab salah satu manusia serigala.

Beberapa manusia ada yang memiliki darah spesial termasuk ia. Dexano yang sudah terluka parah tiba-tiba saja melayang dan di kelilingi oleh cahaya. Laki-laki yang ada di dalam tubuhnya pun keluar dan ternyata itu adalah manusia setengah naga. Ia segera mengalahkan semua manusia serigala kemudian mengobati Dexano dan menghilangkan ingatan tentang manusia serigala dan membawanya kembali kerumahnya. Manusia naga itu pun kembali keduniannya dan Dexano pun juga tidak mengingat apapun dan menjalani hari-harinya seperti biasa.

No.	Penilaian Aspek	Hasil Analisis	Skor
1.	Kesesuaian judul dengan isi	Peserta didik mampu menentukan judul dan sesuai dengan isi teks cerita fantasi yang dibuat. Dibuktikan dengan isi cerita sangat sesuai dengan judul "Siapakah Aku?", karena awal cerita tokoh utama mengalami kebingungan identitas, dan pertanyaan tentang siapa dirinya menjadi inti dari alur cerita. Unsur fantasi tokoh semakin memperkuat isi dengan judul.	4
2.	Kerangka teks cerita fantasi berdasarkan struktur	Peserta didik mampu menuliskan 3 struktur teks cerita fantasi secara lengkap. Ketiga struktur tersebut yakni, 1) orientasi, terdapat pada bagian awal teks yang berisi	4

		pengenalan tokoh seorang Dexano seorang laki-laki yang berusia 17 tahun dan masih bersekolah. 2) komplikasi, berisi konflik yang dialami tokoh dengan dibuktikan bahwa Dexano terjatuh ke dalam sungai, terbawa arus hingga tersesat di hutan, lalu ia diserang oleh sekelompok manusia serigala dalam kondisi kelelahan dan tanpa tenaga untuk melawan. 3) resolusi, bentuk penyelesaian konflik yaitu manusia setengah naga di dalam tubuh Dexano muncul kemudian mengalahkan manusia serigala, menyelamatkan Dexano dan menghapus ingatan buruknya, lalu mengembalikan Dexano ke rumah sehingga ia bisa kembali menjalani hidupnya seperti biasa tanpa mengingat kejadian itu.	
3.	Kaidah kebahasaan	Peserta didik mampu memenuhi 6 kaidah kebahasaan. Di antara ke enam kaidah kebahasaan tersebut, yakni 1) menggunakan kata ganti pada <i>kalimat</i> "Ia tidak dapat mengingat apapun.", <i>dan</i> "Dexano segera bangkit." 2) menggunakan kata yang mencerap panca indera pada kalimat "Ia segera melihat dirinya di cermin.", <i>dan</i> "Dexano merasa kelelahan." 3) menggunakan kata dengan makna kias dan khusus pada kalimat "Manusia setengah naga", "manusia serigala", dan "darah spesial". 4) menggunakan kata sambung penanda urutan waktu pada kalimat "Pada hari rabu, ia sedang bermain kejar-kejaran bersama teman-temannya sepulang sekolah", <i>dan</i> "Tidak lama kemudian, Dexano pun sadar dan membuka matanya". 5) menggunakan kata ungkapan keterkejutan pada kalimat "Dexano terkejut melihat dirinya berada di	4

		pinggir sungai” 6) penggunaan dialog dibuktikan pada kalimat “Dexano, ayo sarapan”. ucap ibunya dari lantai bawah. “Iya bu” jawab laki-laki itu yang tampaknya berada di tubuh orang yang bernama Dexano. Dan pada kalimat “Apa yang kalian mau dari diriku?” ucap Dexano kelelahan. “Kamu memiliki darah yang spesial” jawab salah satu manusia serigala.	
Jumlah Skor Keseluruhan 12			
Nilai = $\frac{12}{12} \times 100 = 100$			

Hasil penelitian peneliti menunjukkan bahwa 1) penulis dapat menerapkan dan merencanakan pembelajaran menulis teks cerita fantasi dengan menggunakan model *porpe* berbantuan media animasi *plotagon*. Hal ini didasari dari hasil pengamatan seorang guru Bahasa Indonesia kelas VII SMPN 35 Bandung, 2) Hasil *posttest* peserta didik sudah di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) karena pada kegiatan ini peserta didik telah mendapatkan perlakuan mengenai pembelajaran menulis teks cerita fantasi menggunakan model *porpe* berbantuan media animasi *plotagon*, 3) Perbedaan nilai rata-rata *posttest* peserta didik mengalami perbedaan yang signifikan setelah mereka diajarkan menulis teks cerita fantasi menggunakan model *porpe* berbantuan media animasi *plotagon* ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik lebih baik, seperti yang terlihat dari peningkatan nilai rata-rata dari *pretest* ke *posttest*, 4) pembelajaran menulis teks cerita fantasi menggunakan model *porpe* berbantuan media animasi *plotagon* efektif digunakan pada peserta didik seperti yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata peserta didik pada *pretest* yakni 56,04 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 89,02. Disamping itu, nilai rata-rata peserta didik di kelas kontrol adalah 30,8 pada *pretest* dan 71,7 pada *posttest*.

b. Pembahasan

Pada bagian ini, pertanyaan rumusan masalah yang telah disusun akan dijawab dan akan diuraikan berdasarkan hasil penelitian penulis. Berikut penulis paparkan pembahasan penelitian.

1. Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi yang Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Kreatif dengan Menggunakan Model *Porpe* Berbantuan Media Animasi *Plotagon*

Aspek penilaian yang penulis susun terdiri dari tiga aspek, yakni kemampuan membuat modul ajar, komponen modul ajar, dan bahasa. Jumlah total skor yang penulis dapatkan pada penilaian perencanaan pembelajaran sebanyak 28 dengan nilai rata-rata 3,55 dan dikategorikan sangat baik. Dan aspek penilaian pelaksanaan pembelajaran yang penulis susun terdiri dari tiga aspek, yang pertama aspek aktivitas belajar mengajar, bahan materi pembelajaran yang terdiri dari penguasaan materi dan pemberian contoh media pembelajaran, dan penampilan. Jumlah total skor yang penulis dapatkan pada penilaian pelaksanaan pembelajaran sebanyak 40 dengan nilai rata-rata 3,63 serta dikelompokkan sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa penulis sudah mampu merencanakan dan melaksanakan pembelajaran menulis teks cerita fantasi yang berorientasi pada keterampilan berpikir kreatif menggunakan model *porpe* berbantuan media animasi *plotagon* pada peserta didik kelas VII SMPN 35 Bandung dengan mendapatkan kategori sangat baik.

2. Kemampuan Peserta Didik Setelah Mendapatkan Perlakuan Mengenai Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi yang Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Kreatif Menggunakan Model *Porpe* Berbantuan Media Animasi *Plotagon*

Hasil *posttest* yang diperoleh oleh peserta didik pada kelas eksperimen memiliki nilai tertinggi 100, nilai sedang sebesar 91, nilai terendah 83 dengan nilai rata-rata 89,02. Berdasarkan hasil *posttest* kelas eksperimen dapat penulis simpulkan bahwa hasil *posttest* peserta didik mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 78, hal ini karena peserta didik telah mendapatkan perlakuan mengenai penggunaan model *porpe* berbantuan media animasi *plotagon*.

3. Perbedaan Kemampuan Peserta Didik Menulis Teks Cerita Fantasi yang Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Kreatif dalam Melaksanakan Pembelajaran dengan Menggunakan Model *Porpe* Berbantuan Media Animasi *Plotagon* pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Menggunakan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Gambar Bagi Peserta Didik Kelas VII SMPN 35 Bandung.

Pada kelas eksperimen ini peserta didik diberikan sebuah perlakuan dengan model *porpe* berbantuan media animasi *plotagon* mengalami perbedaan yang signifikan. Hal ini dibuktikan dengan hasil *pretest* pada kelas eksperimen yang memiliki nilai tertinggi sebesar 75, nilai sedang sebesar 66 dan 58, nilai terendah sebesar 41 dan 33 dengan rata-rata sebesar 56,04. Setelah mendapatkan perlakuan, hasil *posttest* peserta didik pada kelas eksperimen yang memiliki nilai tertinggi sebesar 100, nilai sedang sebesar 91, nilai terendah sebesar 83 dengan rata-rata sebesar 89,02. Artinya pada hasil *posttest* ini seluruh peserta didik telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 78. Sedangkan hasil *pretest* yang diperoleh oleh peserta didik pada kelas kontrol memiliki nilai tertinggi sebesar 58, nilai sedang sebesar 33, nilai terendah sebesar 16 dengan nilai rata-rata 30,8 dan hasil *posttest* yang diperoleh oleh peserta didik pada kelas kontrol memiliki nilai tertinggi sebesar 83, nilai sedang sebesar 75, nilai terendah sebesar 41 dengan nilai rata-rata 71,7. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis teks cerita fantasi menggunakan model *porpe* berbantuan media animasi *plotagon* lebih baik dan mengalami perbedaan yang signifikan. Dilihat dari ketentuan yang terdapat pada uji *wilcoxon signed rank*, pemerolehan yang dihasilkan melalui uji *wilcoxon signed rank* pada tabel *test statistic* menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) 0,00 yang artinya $< 0,05$. Maka dapat penulis simpulkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen menggunakan model *porpe* berbantuan media animasi *plotagon* pada peserta didik kelas VII SMPN 35 Bandung.

4. Penggunaan Model *Porpe* Berbantuan Media Animasi *Plotagon* dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi pada Kelas Eksperimen Lebih Efektif Dibandingkan dengan Kelas Kontrol yang Menggunakan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Gambar Bagi Peserta Didik Kelas VII SMPN 35 Bandung.

Berdasarkan hasil perhitungan, terdapat keefektifan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model *porpe* berbantuan media animasi *plotagon* dan kelas kontrol menggunakan model *discovery learning* berbantuan media gambar. Tujuan penulis menggunakan model *porpe* berbantuan media animasi *plotagon* ini untuk meningkatkan rasa aktif dan kreatif peserta didik dan memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang untuk menerapkannya pada dunia pendidikan khususnya pada kegiatan pembelajaran. seorang pendidik harus bisa beradaptasi dengan dunia teknologi. Oleh karena itu, model dan media yang digunakan penulis pada kelas eksperimen efektif digunakan pada pembelajaran menulis teks cerita fantasi. Nilai hasil *pretest* yang diperoleh oleh peserta didik pada nilai eksperimen memiliki nilai tertinggi sebesar 75, nilai sedang 66 dan 58, nilai terendah 41 dan 33 dengan nilai rata-rata 56,04 dan hasil *posttest* pada kelas eksperimen yang memiliki nilai tertinggi sebesar 100, nilai sedang sebesar 91, nilai terendah sebesar 83 dengan rata-rata sebesar 89,02. Sedangkan hasil *pretest* yang diperoleh oleh peserta didik pada kelas kontrol memiliki nilai tertinggi sebesar 58, nilai sedang sebesar 33, nilai terendah sebesar 16 dengan nilai rata-rata 30,8 dan hasil *posttest* yang diperoleh oleh peserta didik pada kelas kontrol memiliki nilai tertinggi sebesar 83, nilai sedang sebesar 75, nilai terendah sebesar 41 dengan nilai rata-rata 71,7. Berdasarkan perhitungan dari kedua kelas tersebut, mendapatkan peningkatan nilai namun, pada kelas kontrol masih terdapat peserta didik yang masih belum tercapai KKTP. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis teks cerita fantasi menggunakan model *porpe* berbantuan media animasi *plotagon* lebih efektif digunakan dibandingkan pada kelas kontrol. Hal ini juga terbukti pada analisis uji *mann whitney* yang telah penulis lakukan. Pada uji tersebut menunjukkan bahwa hasil uji *mann whitney* yakni 0,00. Menurut ketentuan uji *mann whitney* bahwa Asymp. Sig. (2 tailed) < 0,05, sehingga hipotesis yang diterima dari uji *mann whitney* dapat disimpulkan bahwa model *porpe* berbantuan media animasi *plotagon* efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi pada peserta didik kelas VII SMPN 35 Bandung.

V. SIMPULAN DAN SARAN

a. Simpulan

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penulis telah mampu merencanakan dan melaksanakan pembelajaran menulis teks cerita fantasi menggunakan model *porpe* berbantuan media animasi *plotagon* dengan predikat A kategorin sangat baik berdasarkan bukti hasil pengamatan seorang guru Bahasa Indonesia. Pembelajaran menulis teks cerita fantasi di kelas VII SMPN 35 Bandung, menggunakan model *porpe* berbantuan media animasi *plotagon* berhasil meningkatkan kemampuan menulis teks cerita fantasi dari hasil *pretest* dan *posttest*. Kelas yang menerapkan model *porpe* berbantuan media animasi *plotagon* terjadi peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media gambar. Oleh karena itu, penggunaan model *porpe* berbantuan media animasi *plotagon* lebih efektif digunakan dibandingkan dengan penerapan model *discovery learning* dengan bantuan media gambar. Dengan demikian, pembelajaran menulis teks cerita fantasi dengan model *porpe* dan media *plotagon* dapat dijadikan alternatif yang mempermudah peserta didik dalam menulis teks cerita fantasi. Penulis berharap penelitian ini bermanfaat bagi pembaca, peneliti selanjutnya, serta lembaga pendidikan Indonesia, juga membantu guru lebih kreatif serta inovatif dalam menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

b. Saran

Berikut ini beberapa hal yang penulis sarankan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis.

1. Bagi Penulis

Penulis menyadari keterbatasan dalam skripsi ini dan mendorong diri untuk terus meningkatkan pemahaman metodologi dan kemampuan menulis ilmiah.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan lebih aktif dan mandiri dalam belajar, serta memanfaatkan teknologi seperti media animasi *plotagon* untuk memahami dan menulis cerita fantasi secara kreatif.

3. Bagi Pendidik

Pendidik disarankan menerapkan strategi inovatif, seperti model *porpe* dengan media animasi *plotagon* untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan mendukung kemampuan menulis siswa.

4. Bagi Peneliti Lanjutan

Penelitian lanjutan diharapkan mengembangkan studi ini dengan pendekatan, subjek, atau ruang lingkup yang berbeda untuk hasil yang lebih komprehensif.

5. Bagi Lembaga Pendidikan

Lembaga pendidikan diharapkan menyediakan fasilitas, pelatihan, dan kebijakan yang mendukung penggunaan media digital seperti *plotagon* dalam pembelajaran menulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariningsih, N. E., Sumarwati, S., & Saddhono, K. (2012). Analisis kesalahan berbahasa Indonesia dalam karangan eksposisi siswa Sekolah Menengah Atas. *Basastra*, 1(1), 40–51.
- Dalman. (2016). Keterampilan menulis. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Firauzana, R. (2023). Pengembangan video pembelajaran animasi berbasis Plotagon pada materi getaran harmonis jenjang SMA/MA [Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry].
- Gusnayetti, G. (2020). Pentingnya penggunaan bahasa Indonesia di perguruan tinggi. *Ensiklopedia of Journal*, 2(3), 15–22.
- Leonard, L., Wibawa, B., & Suriani, S. (2019). Model dan metode pembelajaran di kelas. Jakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat – Universitas Indraprasta PGRI.
- Misnawati, M., Purwaka, A., Nurachmana, A., Cuesdeyeni, P., Christy, N. A., Ramadhan, I. Y., ... & Jumadi, J. (2024). Bahasa Indonesia untuk keperluan akademik era digital. Yayasan DPI.
- Nasution, I. (2005). Manajemen pembelajaran. Jakarta: Quantum Teaching.
- Nurdiyantoro, B. (2008). Teori pengkajian fiksi. Yogyakarta: UGM Press.
- Prastikawati, E. F., Wiyaka, W., & Adi, A. B. P. K. (2020). Online backchannel as a formative assessment in improving writing skills. *Journal on English as a Foreign Language*, 10(2), 359–384.
- Rahmadani, I., Linarto, L., Purwaka, A., Misnawati, M., & Veniaty, S. (2024, May). Analisis kesalahan penulisan ejaan dalam Alternate Universe Romansa Kota Bandung pada platform Twitter karya Noapriale dan implikasinya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya* (Vol. 3, No. 1, pp. 39–52).
- Simpson, M. L., Stahl, N. A., & Hayes, C. G. (1989). PORPE: A research validation. *Journal of Reading*, 33(1), 21–28.

Tabah, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis Plotagon dalam menulis teks negosiasi siswa kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara [Skripsi, Universitas Sriwijaya]. <https://repository.unsri.ac.id/77672/10/>

Tarigan, H. G. (2008). Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa. Bandung: Angkasa.