

# **PENGEMBANGAN MODEL PERANGKAT PEMBELAJARAN MENULIS LEGENDA DENGAN STRATEGI BELAJAR KUANTUM**

**Sukirno**

Progdi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP  
Universitas Muhammadiyah Purworejo  
Jalan K.H.A. Dahlan 3 Telepon (0275) 321494 Purworejo  
e-mail: [sukirnopwr@yahoo.com](mailto:sukirnopwr@yahoo.com)

**Abstract: Developing Model To Teach A Legend Writing Using Quantum.** The general problem of this research is that there is no teaching instrument model for a legend writing using quantum learning strategy. In accordance with the problem, the aim of this research is to develop a model for the teaching of a legend writing using quantum learning strategies. The results of this research are a book and electronic device. The model in the form of a book consists of three models, namely (1) syllabus model and learning evaluation system of a legend writing, (2) learning materials model of a legend writing, and (3) learning scenario model of a legend writing. The model in the form of an electronic device consists of a vcd containing the visualization of a legend writing materials. Based on the analysis of qualitative data, the three learning instrument models have the effectiveness in the main material part, learning experience, achievement indicator, evaluation system, and source part and the media used. Based on the analysis of quantitative data, it is known that there is a difference of pre-test score and post-test score of a legend writing competence using conventional learning strategy, but such a difference is not a significant one ( $p > 0,005$ ). On the other hand, the pre-test and post-test scores of a legend writing using quantum learning strategy has a significant difference ( $p < 0,001$ ). Thus, the three models of learning instrument are proved effective and influence on the development of a legend writing competence.

**Key word:** learning instrument model, legend writing, quantum learning strategy

**Abstrak:** Masalah umum penelitian ini adalah belum ada model perangkat pembelajaran menulis legenda dengan strategi belajar kuantum. Sesuai dengan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah menghasilkan model perangkat pembelajaran menulis legenda dengan strategi belajar kuantum. Hasil penelitian ini berbentuk buku dan elektronik. Model berbentuk buku terdiri atas tiga model, yaitu (1) model silabus dan sistem penilaian pembelajaran menulis legenda, (2) model bahan ajar pembelajaran menulis legenda, dan (3) model skenario pembelajaran menulis legenda. Model berbentuk elektronik berupa satu keping VCD berisi visualisasi materi pelajaran menulis legenda. Berdasarkan analisis data kualitatif, ketiga model perangkat pembelajaran tersebut memiliki keefektifan pada bagian materi pokok, pengalaman belajar, indikator pencapaian, sistem penilaian, dan bagian sumber serta media yang digunakan. Berdasarkan analisis data kuantitatif diketahui bahwa perbedaan skor tes awal dan tes akhir kemampuan menulis legenda dengan strategi belajar konvensional terdapat perbedaan, tetapi perbedaan itu tidak signifikan ( $p > 0,005$ ). Sebaliknya, skor tes awal dan tes akhir kemampuan menulis legenda dengan strategi belajar kuantum terdapat perbedaan yang signifikan ( $p < 0,001$ ). Jadi, ketiga model perangkat pembelajaran tersebut terbukti efektif dan berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan menulis legenda.

**Kata kunci:** model perangkat pembelajaran, menulis legenda, strategi belajar kuantum.

\*) Artikel ini diangkat dari disertasi berjudul “Pengembangan Model Perangkat Pembelajaran Menulis Wacana Narasi dengan Strategi Belajar Kuantum” (Disertasi) Universitas Negeri Malang: 2008.

## PENDAHULUAN

Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran menulis legenda di sekolah adalah melaksanakan perbaikan proses pembelajaran menulis legenda yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk memenuhi hal tersebut, diperlukan adanya model perangkat pembelajaran menulis legenda yang dapat menciptakan sistem belajar cepat, menarik, dan menyenangkan.

Pengembangan model perangkat pembelajaran menulis legenda dengan strategi belajar kuantum ini diujicobakan kepada siswa kelas X SMA 2 Purwokerto. Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan terhadap pembelajaran menulis legenda di SMA 2 Purwokerto, siswa masih memerlukan: (1) sugesti pemahaman dan minatnya terhadap legenda, (2) penjelajahan terhadap legenda melalui membaca atau menyimak secara langsung, (3) identifikasi unsur-unsur pembangun legenda dalam diskusi kelompok, (4) menuliskan legenda secara langsung dan mendiskusikannya dengan teman-teman kelompok serta guru, (5) penyempurnaan karyanya dengan ilustrasi atau gambar, (6) pengakuan hasil kerja kerasnya dari teman-teman dan guru yang dikemas dalam bentuk perlombaan atau publikasi.

Berdasarkan persoalan tersebut, peneliti memandang perlu adanya pengembangan model perangkat pembelajaran menulis legenda yang dapat digunakan untuk mencapai kompetensi dasar. Model perangkat pembelajaran menulis legenda yang diharapkan adalah model perangkat pembelajaran yang dapat mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut. Tujuan utamanya adalah membantu siswa mempercepat dan mengoptimalkan hasil belajar siswa sesuai dengan indikator-indikator pencapaian menulis legenda. Untuk mencapai tujuan tersebut, tugas guru secara umum adalah menyugesti, mengaktifkan, memfasilitasi, menggerakkan, menyalurkan, mengarahkan, mengevaluasi proses dan hasil belajar siswa.

Pengembangan model perangkat pembelajaran menulis legenda dengan strategi belajar kuantum ini diterapkan pada perangkat pembelajaran berupa silabus dan sistem penilaian, bahan ajar, dan skenario pembelajaran. Oleh karena itu, produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa perangkat pembelajaran yang menunjang terlaksananya model pembelajaran menulis legenda dengan strategi belajar kuantum, yakni model silabus dan sistem penilaian, model bahan ajar, dan model skenario pembelajaran menulis legenda dengan strategi belajar kuantum.

Alasan peneliti mengembangkan tiga perangkat pembelajaran tersebut karena: (a) ketiga perangkat tersebut selalu disiapkan oleh guru sebelum proses belajar-mengajar

berlangsung, (b) ketiga perangkat pembelajaran tersebut sebagai pedoman kerja guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran beserta penilaiannya, dan (c) ketiga perangkat pembelajaran tersebut saling berhubungan dan saling melengkapi. Silabus dan sistem penilaian sebagai perangkat pembelajaran untuk memenuhi kompetensi dasar, standar isi, dan sistem penilaian, bahan ajar berfungsi untuk menjabarkan kompetensi dasar, standar isi, sumber belajar, dan media belajar sedangkan skenario pembelajaran berfungsi sebagai cara menyampaikan dan mengkaji isi pembelajaran agar dapat mencapai kompetensi dasar yang telah dirumuskan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, masalah umum penelitian ini adalah belum ada model perangkat pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis legenda dengan strategi belajar kuantum pada siswa kelas X SMAN 2 Purwokerto yang terdiri atas tiga model, yaitu (1) model silabus dan sistem penilaian pembelajaran menulis legenda dengan strategi belajar kuantum, (2) model bahan ajar pembelajaran menulis legenda dengan strategi belajar kuantum, dan (3) model skenario pembelajaran menulis legenda dengan strategi belajar kuantum.

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan tiga model perangkat pembelajaran menulis legenda dengan strategi belajar kuantum pada siswa kelas X SMAN 2 Purwokerto yaitu (1) menghasilkan model silabus dan sistem penilaian pembelajaran menulis legenda dengan strategi belajar kuantum, (2) menghasilkan model bahan ajar pembelajaran menulis legenda dengan strategi belajar kuantum, dan (3) menghasilkan model skenario pembelajaran menulis legenda dengan strategi belajar kuantum.

Depdiknas (2003:10) telah merumuskan prinsip dasar kegiatan belajar-mengajar yaitu mengembangkan keterampilan berpikir logis, kritis, kreatif, bersikap, dan bertanggung jawab pada kebiasaan dan perilaku sehari-hari melalui aktivitas pembelajaran secara aktif. Untuk memenuhi prinsip dasar tersebut, kegiatan belajar-mengajar menulis harus (1) berpusat kepada siswa, (2) mengembangkan keingintahuan dan imajinasi siswa, (3) memiliki semangat mandiri, bekerja sama, dan berkompetisi, (4) menciptakan kondisi yang menyenangkan, (5) mengembangkan beragam kemampuan dan pengalaman belajar, dan (6) memahami karakteristik pembelajaran menulis. Prinsip tersebut mengarah pada terwujudnya pembelajaran menulis di sekolah yang dilaksanakan secara alamiah. Sejalan dengan hal tersebut, pendekatan pembelajaran yang menempatkan guru sebagai sentral kegiatan belajar-mengajar sedikit demi sedikit mulai ditinggalkan.

Belajar kuantum diambil dari istilah *quantum learning* (dePorter dan Hernacki, 2003: 14) atau cara belajar cepat (Rose dan Nicholl, 2003:8). Istilah lain yang erat dengan belajar

kuantum adalah *suggestology* atau *suggestopedia* (dePorter dan Hernacki, 2003:14). Sugesti berarti memberikan kesan, bisikan, pendapat, anjuran, nasihat, atau saran yang dikemukakan untuk dipertimbangkan (Echols dan Shadily, 1992:567). Selain itu, sugesti juga berarti dorongan atau pengaruh yang dapat menggerakkan hati orang (Depdikbud, 1996:969). Lozanov, seorang pendidik berkebangsaan Bulgaria telah mengadakan penelitian eksperimen dengan model belajar *suggestology* (dePorter dan Hernacki, 2003:14). Pada simpulannya dikatakan bahwa sugesti terbukti efektif di sekolah dan untuk semua tipe orang dari segala usia. Sugesti dapat dan pasti memengaruhi situasi dan hasil belajar. Jadi, belajar kuantum yang dimaksud di sini adalah proses mempercepat dan mengoptimalkan hasil belajar siswa dengan upaya yang normal dibarengi dengan pemberian kesan yang penuh kegembiraan.

dePorter, Reardon, dan Noruie (2002:9) memaparkan tiga hal pokok yang dapat dijadikan sebagai parameter model perangkat pembelajaran menulis legenda dengan strategi belajar kuantum, yaitu (1) konteks, (2) isi, dan (3) langkah-langkah pembelajaran. Ketiga ciri tersebut selanjutnya dijelaskan secara lebih detail sebagai berikut.

Konteks ada tiga bentuk, yaitu (a) bahasa, (b) media, dan (c) lingkungan belajar. Bahasa yang dimaksudkan di sini adalah bahasa yang digunakan oleh guru diharapkan dapat membangkitkan semangat belajar siswa terhadap aktivitas menulis legenda. dePorter dkk. (2002: 17) menjelaskan cara membuat suasana yang menggairahkan, yaitu (i) guru harus menggunakan bahasa yang mampu membangkitkan niat belajar, (ii) bahasa guru harus dapat menciptakan jalinan rasa simpati dan saling pengertian, (iii) bahasa guru dapat menciptakan suasana riang dan menakjubkan, (iv) bahasa guru dapat menciptakan rasa saling memiliki, dan (v) perilaku berbahasa guru dapat dijadikan sebagai teladan siswanya. Semua itu diwujudkan dengan penggunaan bahasa yang mudah dipahami, objektif, intelektual, akrab, menarik, penuh humor, dan banyak kata bersifat sugesti.

Media yang digunakan dalam strategi belajar kuantum adalah media yang dapat membantu memperlancar proses belajar. Ada tiga media yang dapat digunakan pada strategi belajar kuantum, yaitu media pandang, media dengar, dan media pandang-dengar. Tiga media itu digunakan untuk membantu siswa yang memiliki gaya belajar berbeda-beda. Media pandang misalnya bahan ajar/buku, majalah, surat kabar, alat-alat peraga, alat tulis, papan tulis, dan benda yang ada di sekitar lingkungan belajar. Media dengar misalnya radio kaset, pesawat radio, rekaman suara berbagai peristiwa, dan suara-suara yang ada di sekitar lingkungan belajar. Alat pandang-dengar misalnya televisi, kaset video, VCD, DVD, komputer program multimedia, dan pementasan.

Lingkungan belajar yang diciptakan melalui strategi ini adalah lingkungan belajar

yang aman, nyaman, mendukung proses belajar, santai, dan menggembirakan. Untuk mewujudkan lingkungan seperti itu ada dua lingkungan yang harus diciptakan, yaitu fisik dan suasana. Lingkungan fisik diciptakan dengan cara memanfaatkan aktivitas fisik untuk belajar dalam bentuk gerakan anggota badan, membuat perubahan tempat belajar yang sesuai, belajar dengan menggunakan berbagai metode, permainan, dan berlomba. Adapun lingkungan suasana adalah terciptanya suasana nyaman, cukup penerangan, tersedianya media belajar yang memadai yang di dalamnya ada unsur gambar yang bergerak, dialog, musik, peristiwa, dan enak dipandang.

Isi pembelajaran menulis legenda dengan strategi belajar kuantum adalah pembelajaran mengkaji isi atau materi pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar menulis legenda. Parameter isi diwujudkan dalam silabus dan sistem penilaian. Silabus memuat standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok, indikator pencapaian, teknik penilaian dan sumber belajar. Langkah-langkah pembelajaran menulis legenda dengan strategi belajar kuantum menggunakan enam langkah pokok yang dikenal dengan istilah *tandur*, yaitu tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi, dan rayakan (dePorter, Reardon, dan Nouire. 2002:88). Tumbuhkan adalah menumbuhkan pemahaman dan minat siswa terhadap legenda dengan memberikan wawasan dan menyugesti siswa dengan cara menjelaskan tujuan belajar legenda dan manfaatnya bagi kehidupan siswa. Alami adalah siswa mengalami sendiri sesuai dengan kegemaran siswa masing-masing seperti menyimak atau membaca contoh-contoh legenda dan mengidentifikasi unsur-unsur pembangunnya. Namai adalah membicarakan hasil identifikasi unsur-unsur pembangun dalam diskusi. Demonstrasikan adalah kesempatan siswa untuk menulis legenda dari tahap pemunculan ide, penyusunan ide menjadi kerangka legenda, dan mengembangkan kerangka menjadi legenda. Selanjutnya, mendiskusikannya dengan teman kelompok untuk mendapatkan masukan. Ulangi adalah memperbaiki kembali tulisannya berdasarkan saran dari teman dan guru sehingga hasil karyanya menjadi semakin sempurna. Rayakan adalah aktivitas siswa dan guru dalam menentukan penilaian hasil kerja siswa melalui lomba atau publikasi hasil karyanya.

Dasar pengembangan model perangkat pembelajaran menulis legenda dengan strategi belajar kuantum adalah adanya pendapat Rose dan Nicholl (2003: 125) yang menjelaskan bahwa untuk memperoleh informasi secara cepat dapat melalui strategi visual, auditori, dan kinestetik. Selain itu, Linksman (2004: xii) mengatakan bahwa setiap manusia mempunyai kecepatan belajar dengan gaya belajar yang berbeda, seperti visual, auditori, taktil, dan kinestetik. Gaya visual mengandalkan penglihatan, auditori mengandalkan pendengaran dan pembicaraan, taktil mengandalkan penyentuhan pada objek baik secara fisik maupun emosi,

dan penciuman, sedangkan kinestetik mengandalkan sisi motorik atau gerak.

Penerapan model perangkat pembelajaran menulis legenda juga mencermati kiat-kiat belajar menulis cepat yang ditawarkan oleh dePorter dan Hernacki (2003:195) yang membuat tujuh langkah proses menulis yang efektif, yaitu memunculkan dan mengelompokkan ide secara cepat, membuat draf kasar, berbagi dengan teman untuk memperoleh umpan balik, memperbaiki kembali berdasarkan umpan balik, melakukan penyuntingan untuk memperbaiki aspek tata tulis, melakukan penyempurnaan dengan gambar atau ilustrasi, dan melakukan perayaan.

Tercapainya kompetensi dasar menulis legenda dapat mengantarkan siswa mampu mengungkapkan pikiran dan perasaan secara tertulis sehingga diketahui oleh orang lain, dapat bekerja sama dalam segala hal yang bermanfaat bagi kehidupan yang berkualitas, dapat belajar mengenal adat istiadat, dan tata krama masyarakat. Keberhasilan itu juga berimplikasi terhadap keterampilan menulis yang lainnya, seperti menulis narasi, deskripsi, dan eksposisi karena legenda yang baik pada dasarnya juga dibangun oleh karakteristik tulisan narasi, deskripsi, dan eksposisi.

Pembelajaran menulis legenda menurut pendekatan modern adalah pembelajaran yang tidak hanya mementingkan hasil, tetapi juga proses (Nunan, 1991:86; Cleary dan Michael, 1994:346; Tompkins, 1994:7). Dengan pendekatan proses, siswa tidak hanya bergantung pada peran guru, tetapi lebih dari itu, siswa bertanggung jawab terhadap tulisan mereka. Dengan pendekatan proses, guru berperan menciptakan kelas dalam suasana menulis. Suasana kelas yang dimaksud bukan hanya suasana fisik, melainkan juga suasana intelektual (Temple, Ruth, dan Nancy, 1988:215). Dalam suasana tersebut, siswa merasa boleh berbuat salah tanpa merasa takut dan siswa merasa ditolong oleh guru untuk mencapai tujuan. Seperti yang dikatakan Tompkins (1990:8), ketidakberhasilan pengalaman menulis siswa sering disebabkan oleh keyakinan guru bahwa siswa tidak mampu menulis dan tidak ada semangat guru membantu siswa dalam melaksanakan kegiatan menulis.

Pandangan modern yang lain tentang pendekatan pembelajaran menulis adalah menulis sebagai kegiatan sosial (Temple, dkk., 1988:211; Nunan, 1991:87; Cox and Zarrillo, 1993:211). Hal itu menunjukkan bahwa dalam proses menulis, siswa dapat bekerja sama dengan orang lain sehingga kegiatan menulis akan tampak lebih realistis. Hal senada juga dikatakan oleh Halliday (dalam Cox dan Zarrillo, 1993: 211) bahwa anak sebagai penulis merupakan bagian dari komunitas sosial dan anak membangun makna dalam konteks sosial. Pengembangan model ini diaplikasikan dalam proses belajar menulis terutama dalam kegiatan kerja kelompok.

## METODE PENGEMBANGAN

Ada tiga hal pokok yang dibahas dalam bab ini, yaitu (1) pengembangan model, (2) prosedur pengembangan, dan (3) uji coba produk. Selanjutnya, ketiga hal tersebut dijelaskan secara rinci sebagai berikut.

Pengembangan model perangkat pembelajaran berupa silabus dan sistem penilaian pembelajarana menulis legenda dengan langkah: (i) mengidentifikasi standar kompetensi, (ii) kompetensi dasar, (iii) mengembangkan materi pembelajaran, (iv) mengidentifikasi pengalaman belajar siswa, (v) merumuskan indikator pencapaian, (vi) mengembangkan teknik penilaian, (vii) mengembangkan butir-butir tes, dan (viii) menentukan sumber belajar dan media yang digunakan. Pengembangan materi pokok, submateri pokok, pengembangan pengalaman belajar dengan cara mengurutkan penyajian materi sesuai gaya belajar siswa dan langkah-langkah *tandur*.

Pengembangan model bahan ajar dengan memperhatikan konteks (bahasa, penciptaan lingkungan belajar yang tepat, dan pembuatan media belajar yang memadai). Untuk memenuhi tiga hal tersebut ditempuh langkah sebagai berikut: (i) menyusun bahan ajar dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami, (ii) menyusun tipografi bahan ajar dengan pola *tandur*, dan (iii) membuat visualisasi bahan ajar dalam bentuk VCD yang bersumber dari contoh-contoh legenda yang dijadikan model.

Pengembangan model skenario pembelajaran legenda didasarkan pada enam langkah, yaitu (i) tahap menumbuhkan pemahaman dan minat siswa terhadap legenda, (ii) tahap mengalami sendiri melalui aktivitas membaca atau menyimak, (iii) tahap menamai hasil identifikasi, (iv) tahap menulis legenda, (v) tahap mengulangi dan menyempurnakan legenda berdasarkan saran guru, dan (vi) tahap merayakan legenda melalui kegiatan lomba dan publikasi. Khusus pada tahap mendemonstrasikan legenda ada beberapa aktivitas yang ditempuh, yaitu (i) pemunculan ide, (ii) penyusunan kerangka, (iii) pengembangan kerangka menjadi legenda, (iv) umpan balik dari diskusi kelompok, (v) perbaikan berdasarkan saran kelompok, dan (vi) penyampaian hasil evaluasi guru.

Prosedur pengembangan strategi belajar kuantum menempuh langkah-langkah pokok sebagai berikut: (i) menumbuhkan pemahaman dan minat siswa terhadap legenda melalui penjelasan dan diskusi tentang pengertian, tujuan, dan manfaat legenda bagi kehidupan nyata, (ii) memberikan kesempatan kepada siswa berpengalaman belajar legenda, (iii) penamaan identifikasi bagian-bagian kompetensi dasar legenda, (iv) mendemonstrasikan atau menuliskan legenda sesuai dengan tingkat kecakapan siswa, (v) memberikan kesempatan kepada siswa mengulangi proses belajar menulis, dan (vi) merayakan hasil belajar menulis

legenda yang dicapai.

Uji coba produk terdiri atas (i) uji coba produk tahap pertama oleh tim ahli, (ii) uji coba produk tahap kedua oleh kelompok kecil, (iii) uji coba produk tahap ketiga oleh kelompok luas, dan (iv) uji coba produk keempat sebagai uji keefektifan produk yang diujicobakan kepada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Sebelum produk diujicobakan, produk itu disusun terlebih dahulu dalam bentuk draf kasar yang dikonsultasikan, didiskusikan, wawancara, dan observasi dengan teman sejawat dan guru bidang studi. Hasil kerja awal itu selanjutnya direvisi menjadi draf I.

Draf I disampaikan kepada ahli rancangan pembelajaran dan ahli isi bidang studi pembelajaran menulis. Tanggapan para ahli berupa kritikan, masukan, dan saran dijadikan dasar untuk menganalisis, merevisi, dan menyempurnakan draf kasar menjadi draf II. Selanjutnya, draf II diujicobakan kepada kelompok kecil yang terdiri atas sepuluh orang dengan perincian sembilan siswa kelas X SMA dan seorang guru bahasa Indonesia di SMA. Hasil uji coba itu dianalisis dan hasilnya dijadikan dasar untuk menelaah, merevisi, dan menyempurnakan draf II menjadi draf III. Draf III diujicobakan pada kelompok luas yang terdiri atas lebih kurang empat puluh siswa kelas X SMA dan lima orang guru bahasa Indonesia di SMA. Tanggapan uji coba kelompok luas, draf III ditelaah, direvisi, dan disempurnakan sehingga menjadi draf IV. Selanjutnya, draf IV diuji keefektifannya pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Instrumen yang digunakan sebagai alat pengumpul data kelayakan dan keefektifan produk penelitian tersebut berupa angket penilaian yang diisi oleh ahli perencanaan dan pembelajaran, ahli isi bidang studi, kelompok kecil, kelompok luas, dan instrumen berupa soal tes awal dan tes akhir untuk mengukur tingkat keefektifan strategi belajar kuantum. Angket penilaian kelayakan memuat pertanyaan dan atau pernyataan yang mengarah kepada kelayakan sasaran produk yaitu ketepatan, kejelasan, kemenarikan, dan saran penilai apabila ditemukan struktur produk yang belum mencapai tingkat kelayakan. Adapun soal tes awal dan soal tes akhir dikerjakan oleh siswa yang dijadikan sebagai subjek penelitian dalam kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif untuk mengolah data kualitatif berupa hasil penilaian, komentar, kritik, dan saran yang diperoleh dari uji pakar dan uji pemakai. Uji pakar terdiri atas uji ahli perencanaan dan pembelajaran serta ahli isi bidang studi. Adapun uji pemakai terdiri atas uji kelompok kecil dan uji kelompok luas yang terdiri atas unsur siswa dan guru. Data kualitatif tersebut dikelompokkan dan diklasifikasikan berdasar-

kan butir-butir soal dalam angket penilaian kemudian dianalisis dan hasilnya digunakan untuk merevisi produk penelitian. Selanjutnya, kelayakan produk model perangkat pembelajaran ditentukan berdasarkan kriteria sebagai berikut. Nilai 1 kategori sangat tidak layak, harus direvisi, nilai 2 kategori kurang layak, perlu direvisi, nilai 3 kategori layak, tidak perlu direvisi, dan nilai 4 kategori sangat layak, tidak perlu diperbaiki.

Uji keefektifan model produk dianalisis melalui perbandingan dua kelompok subjek penelitian. Melalui uji keefektifan model tersebut dapat diungkap apakah produk pengembangan ini lebih efektif untuk pembelajaran menulis legenda di SMA. Untuk itu, prosedur uji keefektifan menempuh tiga langkah pokok, yaitu (1) menentukan rancangan uji keefektifan, (2) menentukan dua kelompok subjek penelitian, dan (3) melaksanakan pembelajaran menulis legenda.

Rancangan uji keefektifan yang digunakan adalah rancangan perbandingan dua kelompok yang memperoleh layanan pembelajaran menulis legenda yang didasarkan model pembelajaran yang berbeda. Dua kelompok subjek penelitian yang dilibatkan dalam uji keefektifan produk pengembangan ini ditentukan secara acak berdasarkan rumpun kelas X SMA yang memiliki kualitas yang setara. Kelompok I berasal dari siswa kelas X SMA 2 Purwokerto sedangkan kelompok II berasal dari siswa kelas X SMA 5 Purwokerto. Kelompok I sebagai pemakai produk model pembelajaran yang dikembangkan, kelompok II diberi perlakuan secara konvensional. Untuk mengetahui tingkat keefektifan dan signifikansi hasil tes awal dan tes akhir kedua kelompok tersebut dievaluasi dengan *uji t Student* yang dianalisis dengan program SPSS.

## **HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN**

Ada lima hasil pengembangan penelitian ini yaitu model silabus dan sistem penilaian pembelajaran menulis legenda, model bahan ajar pembelajaran menulis legenda, model skenario pembelajaran menulis legenda, uji keefektifan model perangkat pembelajaran menulis legenda dengan strategi belajar kuantum, dan keefektifan hasil uji kemampuan menulis legenda.

### **Model Silabus dan Sistem Penilaian Pembelajaran Menulis Legenda**

Setelah mengalami revisi berdasarkan penilaian tim ahli, kelompok kecil, dan kelompok luas, akhirnya peneliti menghasilkan sebuah model silabus dan sistem penilaian pembelajaran menulis legenda dengan strategi belajar kuantum. Secara teoretis, model silabus dan sistem penilaian tersebut dijelaskan bahwa pembelajaran dengan strategi belajar kuantum

melibatkan unsur isi dan langkah-langkah pembelajarannya dan mengoptimalkan hasil belajar siswa dengan menggunakan gaya belajar: *visual*, *auditori*, *tactile*, dan *kinestetik* sebagai langkah-langkah belajar menulis secara cepat.

Untuk memenuhi unsur tersebut, silabus dan sistem penilaian dikembangkan dengan cara mencantumkan dua belas komponen, yaitu (a) nama sekolah, (b) nama mata pelajaran, (c) kelas, (d) semester, (e) alokasi waktu, (f) standar kompetensi, (g) kompetensi dasar, (h) materi pokok, (i) pengalaman belajar, (j) indikator pencapaian, (k) penilaian (teknik penilaian, bentuk instrumen, contoh instrumen), dan (l) sumber belajar dan media yang digunakan.

Standar kompetensi pembelajaran menulis legenda adalah mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pengalaman langsung yang disampaikan secara tertulis dalam bentuk legenda. Adapun kompetensi dasar pembelajaran tersebut adalah menulis legenda dengan memperhatikan struktur pembangunnya. Materi pokok pembelajaran menulis legenda terdiri atas beberapa teks legenda dan struktur legenda. Submateri pokok legenda terdiri atas skemata, tokoh, alur, latar, judul, pemunculan tema, pengembangan tema menjadi kerangka, dan pengembangan kerangka menjadi legenda.

Pengalaman belajar siswa melalui model silabus pembelajaran menulis legenda adalah siswa memperoleh pemahaman tentang skemata (pengertian, manfaat, ciri-ciri, bentuk, dan cara mengidentifikasi), membaca atau menyimak teks yang terdapat pada bahan ajar, siswa mengidentifikasi struktur teks pada bahan ajar, siswa mendiskusikan tokoh, latar, alur, judul teks pada bahan ajar, siswa menentukan tema, siswa mengembangkan tema menjadi kerangka secara urut peristiwa, siswa mengembangkan kerangka menjadi legenda, siswa mengoreksi dan mendiskusikan hasil karangan dengan teman berdasarkan norma isi (tokoh, alur, latar) dan tata tulis (diksi, ejaan, dan tanda baca), siswa memperbaiki karangan berdasarkan saran dari teman, siswa menyunting karyanya berdasarkan saran dan catatan dari guru, siswa menyempurnakan karyanya dengan foto atau gambar atau ilustrasi yang sesuai dan mendukung isi, dan siswa merayakan hasil kerja menulis legenda melalui lomba membacaknya di depan kelas dan memublikasikannya pada majalah dinding.

Indikator pencapaian pembelajaran menulis legenda tersebut adalah siswa mampu menumbuhkan pemahaman dan minat siswa terhadap skemata legenda (pengertian, manfaat, ciri-ciri, bentuk legenda, dan cara mengidentifikasi legenda), mampu mengidentifikasi tokoh, alur, dan latar legenda yang terdapat pada teks bacaan, mampu menamai judul legenda, mampu memunculkan tema, mampu mengembangkan tema menjadi kerangka karangan

legenda yang runtut, mampu mengembangkan kerangka menjadi legenda, mampu mengoreksi dan mendiskusikan naskah legenda tulisan teman berdasarkan keruntutan isi dan pemakaian bahasanya, mampu memperbaiki tulisan legenda berdasarkan saran teman, mampu menyunting legenda berdasarkan isi dan kaidah tata tulis yang disarankan oleh guru, mampu menyempurnakan legenda dengan foto/gambar/ilustrasi, dan mampu merayakan lewat lomba membacakan legenda di depan kelas dan memublikasikannya pada majalah dinding.

Penilaian pembelajaran ini terdiri atas tiga kategori, yaitu teknik penilaian, bentuk instrumen, dan contoh instrumen. Teknik penilaian model pengembangan tersebut menggunakan tes observasi dan portofolio. Bentuk instrumen teknik observasi berupa lembar observasi yang berisi aktivitas siswa saat mendengarkan, membacakan, mengidentifikasi, mendiskusikan, memunculkan ide, mengembangkan ide menjadi kerangka, mengembangkan kerangka menjadi naskah legenda, memperbaiki, menyempurnakan, melombakan, dan memublikasikan naskah legenda. Contoh instrumen observasi terdiri atas aktivitas saat mendengarkan contoh legenda, aktivitas saat membaca contoh legenda, aktivitas saat mengidentifikasi contoh legenda, aktivitas mendiskusikan hasil identifikasi legenda, aktivitas saat memunculkan tema legenda, aktivitas saat mengembangkan kerangka legenda, aktivitas saat mengembangkan kerangka menjadi legenda, aktivitas mendiskusikan hasil karyanya dengan teman kelompok, aktivitas saat mengulangi atau memperbaiki kembali tulisannya berdasarkan saran teman kelompok, aktivitas saat menyunting dan menyempurnakan karyanya berdasarkan saran guru, prestasinya saat lomba membacakan karyanya di depan kelas, dan prestasinya saat memublikasikan karyanya pada majalah.

Teknik penilaian berikutnya, yaitu menggunakan teknik portofolio. Bentuk instrumen yang digunakan adalah dokumen legenda karangan sendiri yang sudah diperbaiki berdasarkan diskusi dengan teman kelompok dan suntingan serta penyempurnaan yang disarankan oleh guru. Contoh instrumen yang dinilai terdiri atas kelengkapan ciri-ciri legenda yang dimunculkan, kejelasan pengembangan pelaku legenda, keruntutan pengembangan alur legenda, kejelasan pengembangan latar legenda, ketepatan pemakaian kata transisi dan konjungsi, ketepatan penggunaan pilihan katanya, ketepatan penggunaan ejaan dan tanda baca, dan ketepatan penyempurnaan dengan foto/gambar/ilustrasi.

Hasil penilaian dimasukkan ke dalam lima kategori. Nilai angka 1 termasuk kategori *Sangat Kurang* dengan rentang nilai (00—35), nilai angka 2 termasuk kategori *Kurang* dengan rentang nilai (36—59), nilai angka 3 kategori *Sedang* dengan rentang nilai (60—74), nilai 4 kategori *Baik* dengan rentang nilai (75—85), dan nilai 5 kategori *Sangat Baik* dengan

rentang nilai (86—100).

Sumber dan media yang digunakan dalam pengembangan model pembelajaran menulis legenda disesuaikan dengan kompetensi dasarnya. Secara umum sumber dan media belajar menulis legenda ini diambil dari beberapa buku, surat kabar, majalah yang relevan, dan menggunakan media VCD yang di dalamnya memuat visualisasi materi pelajaran menulis legenda. Sumber belajar, media, dan contoh instrumen penilaian pembelajaran menulis legenda selengkapnya terdapat pada silabus dan sistem penilaian pembelajaran menulis legenda.

### **Model Bahan Ajar Pembelajaran Menulis Legenda**

Setelah melalui revisi berdasarkan uji ahli, kelompok kecil, dan kelompok luas, akhirnya model bahan ajar pembelajaran menulis legenda dengan strategi belajar kuantum telah terwujud. Secara teoretis, model bahan ajar tersebut dikembangkan berdasarkan pendapat dePorter, Reardon, dan Nouire (2002:6—9) yang menjelaskan pembelajaran dengan strategi belajar kuantum melibatkan unsur konteks, isi, dan langkah-langkah pembelajarannya.

Bagian awal bahan ajar pembelajaran menulis legenda dengan strategi belajar kuantum memuat judul dan isi pembelajaran. Judul tertulis *Pembelajaran Menulis Legenda* dengan model dan ukuran huruf yang besar. Di antaranya, terdapat dua gambar yang berhubungan dengan cerita legenda. Bagian isi pembelajaran memuat (i) kompetensi dasar pembelajaran menulis legenda, (ii) indikator pencapaian pembelajaran menulis legenda, dan (iii) materi pokok pembelajaran menulis legenda. Di bawah paparan materi terdapat kalimat yang berisi sebagai imbauan agar siswa semakin terampil menulis legenda.

Bagian kesatu bahan ajar pembelajaran menulis legenda memaparkan aktivitas guru dalam menumbuhkan pemahaman dan minat siswa terhadap skemata legenda. Pada bagian tersebut dijelaskan pengertian legenda, manfaat membaca/menyimak/menulis legenda, tujuan menulis legenda, dan struktur pembangun legenda. Untuk menambah keindahan dan daya tarik pembacanya, di sela-sela uraian skemata legenda dicantumkan gambar yang mendukung.

Bagian kedua bahan ajar pembelajaran menulis legenda memaparkan aktivitas siswa dalam mengamati dan mengidentifikasi unsur pembangun legenda melalui kegiatan membaca atau menyimak rekaman legenda. Pada tahap tersebut, siswa diberi kesempatan memilih bahan ajar legenda dan gaya belajar yang disukai atau berdasarkan hasil kesepakatan bersama. Untuk memenuhi pilihan bahan ajar legenda, pada bahan ajar itu dimuat dua bahan ajar legenda, yaitu legenda yang berjudul *Terjadinya Bledug Kuwu* dan *Lahirnya Huruf Jawa*. Untuk memenuhi gaya belajar siswa, bahan ajar itu dikemas menjadi dua bentuk yaitu

teks legenda dan VCD berisi visualisasi legenda tersebut.

Bagian ketiga bahan ajar pembelajaran menulis legenda memaparkan aktivitas siswa dalam mendiskusikan pelaku legenda dan karakterisasinya, mendiskusikan urutan peristiwa/alur legenda, mendiskusikan latar waktu, tempat, dan suasana terjadinya peristiwa, dan mendiskusikan sudut pandang pengarang dan nilai-nilai berharga yang ada di dalamnya. Bagian tersebut lebih banyak menampilkan kolom identifikasi sesuai dengan karakternya masing-masing. Setelah diskusi kelompok selesai, dilanjutkan dengan diskusi kelas untuk membahas semua unsur legenda yang disajikan oleh perwakilan kelompok masing-masing. Caranya, setiap kelompok mewakilkan juru bicaranya untuk menyampaikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas.

Bagian keempat bahan ajar pembelajaran menulis legenda memberikan kesempatan kepada siswa untuk mulai memunculkan ide legenda. Kemudian mengembangkannya menjadi kerangka karangan legenda dalam bentuk kalimat atau dalam bentuk kata-kata kunci yang disusun seperti sarang laba-laba. Siswa diberi kebebasan untuk memilih model yang siswa senangi. Selanjutnya, kerangka karangan legenda itu dikembangkan menjadi karangan legenda dengan cara menambahkan kalimat-kalimat perincian pada setiap kalimat atau pada kata-kata kunci yang siswa buat. Siswa dibimbing oleh guru dalam pemanfaatan kata-kata transisi dan konjungsi untuk menampakkan karakter pelaku cerita, urutan peristiwa, urutan tempat, waktu, dan situasi yang dialami oleh pelaku legenda, dan pemakaian konjungsi, kata-kata transisi, ejaan, dan tanda bacanya. Setelah siswa selesai menulis legenda, siswa dipersilakan mendiskusikan hasil karyanya itu bersama teman kelompok.

Bagian kelima bahan ajar pembelajaran menulis legenda memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperbaiki kembali karyanya berdasarkan saran dari anggota kelompok diskusi. Setelah siswa memperbaikinya, hasil kerja siswa tersebut diserahkan kepada guru untuk dikoreksi. Di luar jam pelajaran, guru memeriksa hasil kerja siswa serta memberikan catatan dan saran terhadap hasil kerja siswa yang belum tepat ditinjau dari segi isi maupun tata tulisnya. Catatan dan komentar guru dimasukkan ke dalam kolom yang telah disediakan. Pada pertemuan berikutnya, semua catatan dan komentar guru disampaikan secara klasikal. Selanjutnya, siswa diberi kesempatan untuk menyunting kembali karyanya berdasarkan catatan guru dan menyempurnakannya dengan foto atau gambar yang sesuai isi legenda karyanya.

Bagian keenam bahan ajar pembelajaran menulis legenda tersebut memberi kesempatan siswa untuk merayakan hasil kerja menulis siswa. Perayaan hasil kerja itu dikemas pada kegiatan publikasi legenda. Untuk menggairahkan semangat siswa dalam

menulis legenda, semua legenda karangan siswa dikumpulkan dan dipublikasikan dalam antologi legenda. Guru menyugesti siswa dengan memberikan petunjuk kepada siswa agar banyak membaca atau menyimak legenda, menulis legenda, mengadakan kunjungan ke objek legenda, dan mewawancarai orang-orang yang mengetahui riwayat objek legenda, dan mengirimkan karyanya ke berbagai media massa.

### **Model Skenario Pembelajaran Menulis Legenda**

Setelah melalui uji ahli, kelompok kecil, dan kelompok luas, model skenario pembelajaran menulis legenda dengan strategi belajar kuantum akhirnya dapat dipastikan. Secara konseptual, skenario pembelajaran menulis legenda dengan strategi belajar kuantum tersebut menempuh enam langkah pokok yang dilaksanakan secara hierarki dalam proses belajar menulis legenda, yaitu (a) tumbuhkan, (b) alami, (c) namai, (d) demonstrasikan, (e) ulangi, dan (f) rayakan. Enam langkah itu disebut istilah *tandur*.

Untuk mewujudkan konsep-konsep tersebut, skenario pembelajaran menulis legenda dengan strategi belajar kuantum itu dikembangkan dengan tujuh komponen, yaitu (1) identitas sekolah (nama sekolah, mata pelajaran, kelas, semester, dan alokasi waktu), (2) standar kompetensi, (3) kompetensi dasar, (4) materi pokok, (5) strategi pembelajaran, (6) penilaian, dan (7) sumber belajar dan media yang digunakan dalam pembelajaran menulis legenda.

Nama sekolah yang dimaksud adalah nama sekolah yang dijadikan uji coba pengembangan model pembelajaran ini, yaitu SMA Negeri 2 Purwokerto, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Kelas X, Semester 1, dengan alokasi waktu 3 x 90 menit (tiga pertemuan). Standar kompetensi pembelajaran tersebut adalah mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pengalaman yang disampaikan secara tertulis dalam bentuk legenda. Kompetensi dasar pembelajaran itu adalah menulis legenda berdasarkan strukturnya.

Materi pokok dan submateri pokok pembelajaran menulis legenda itu terdiri atas beberapa teks legenda. Strategi pembelajaran menulis legenda secara umum mencakup enam tahap pembelajaran sebagai berikut.

#### 1) Tahap menumbuhkan pemahaman dan minat siswa terhadap legenda

Pada tahap itu, siswa disugesti dengan penjelasan dan diskusi tentang: (1) pengertian legenda, (2) manfaat membaca/menyimak/menulis legenda, (3) tujuan menulis legenda, dan (4) struktur pembangun legenda.

#### 2) Tahap mengenali legenda melalui membaca atau menyimak rekaman legenda

Pada tahap itu, siswa mempelajari contoh-contoh legenda yang terdapat di dalam bahan ajar dengan cara membaca atau menyimak dan memilih contoh legenda yang terdapat dalam bahan ajar. Langkah-langkah konkretnya antara lain (1) siswa yang gemar membaca dipersilakan membaca legenda yang terdapat pada bahan ajar atau sumber lain yang telah dipersiapkan, (2) siswa yang gemar menyimak dipersilakan menyimak rekaman legenda pada bahan ajar yang telah di-VCD-kan, (3) siswa yang memiliki kebiasaan belajar dengan menyimak dan membaca, diberi kesempatan untuk memanfaatkan kedua sumber dan media tersebut, dan (4) sambil menyimak rekaman dan membaca teks legenda, siswa mengidentifikasi unsur-unsur legenda yang diceritakan dalam teks/rekaman.

3) Tahap menamai hasil kerja identifikasi legenda

Pada tahap itu, siswa mendiskusikan: (1) ciri-ciri karangan legenda yang terdapat pada bahan ajar seperti: (a) tokoh legenda, (b) alur peristiwa legenda, (c) latar waktu, tempat, dan situasi terjadinya peristiwa, dan (d) Nilai-nilai yang dapat dipetik dari legenda.

4) Tahap mendemonstrasikan atau menuliskan legenda

Pada tahap itu, (1) siswa memilih model yang disukai, (2) siswa memunculkan tema legenda, (3) siswa mengembangkan tema menjadi kerangka legenda, (4) siswa mengembangkan kerangka menjadi legenda, dan (5) siswa mendiskusikan hasil karangan pribadinya dengan teman kelompok.

5) Tahap memperbaiki kembali tulisan legenda

Pada tahap ini, (1) siswa memperbaiki kembali tulisan legenda berdasarkan saran-saran teman kelompok diskusi, (2) siswa menyunting kembali tulisan legenda berdasarkan saran-saran guru, dan (3) siswa menyempurnakan tulisan legenda dengan foto/gambar/ilustrasi yang sesuai dengan isi legenda dan menambah daya tarik pembacanya.

6) Tahap merayakan hasil kerja menulis legenda

Pada tahap itu, (1) siswa merayakan hasil kerja dengan melaksanakan lomba membaca naskah legenda di tingkat kelompok dan tingkat antarkelompok, (2) siswa memublikasikan naskah legenda pada majalah dinding, (3) siswa memperkaya aktivitas membaca dan menulis serta mengoleksi berbagai barang yang ada hubungannya dengan peningkatan prestasi menulis legenda, dan (4) siswa memahami unsur-unsur yang dinilai pada legenda.

Pembelajaran menulis legenda dengan strategi belajar kuantum ini dievaluasi dengan dua teknik penilaian, yaitu teknik observasi untuk mengetahui proses belajar siswa dan teknik portofolio untuk mengetahui hasil kemampuan tulisan siswa dalam menulis legenda. Uraian selengkapnya mengenai sistem penilaian telah dijelaskan di muka.

### **Uji Keefektifan Model Perangkat Pembelajaran Menulis Legenda dengan Strategi Belajar Kuantum**

Berdasarkan hasil uji coba di lapangan, peneliti dapat menemukan lima keefektifan silabus dan sistem penilaian ini, enam keefektifan bahan ajar, dan tiga keefektifan skenario pembelajaran menulis legenda dengan strategi kuantum. Keefektifan silabus dan sistem penilaian terdapat pada (i) materi pokok, (ii) pengalaman belajar, (iii) indikator pencapaian, (iv) sistem evaluasi, dan (v) sumber dan media yang digunakan. Keefektifan bahan ajar terdapat pada aspek: (i) kelengkapan materi pokok, (ii) aktivitas atau pengalaman belajar siswa, (iii) tipografi, (iv) gambar/ilustrasi, (v) evaluasi, dan (vi) sumber dan media yang digunakan. Keefektifan skenario terdapat pada (i) strategi belajar, (ii) evaluasi, dan (iii) sumber dan media yang digunakan dalam pembelajaran.

### **Keefektifan Hasil Uji Kemampuan Menulis Legenda**

Ada delapan data kuantitatif yang dipaparkan pada penelitian ini, yaitu (1) rerata nilai tes awal kemampuan menulis legenda kelompok kontrol, (2) rerata nilai tes awal kemampuan menulis legenda kelompok eksperimen, (3) skor analisis *Uji t*- tes awal kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, (4) rerata nilai tes akhir menulis legenda kelompok kontrol, (5) rerata nilai tes akhir kemampuan menulis legenda kelompok eksperimen, (6) skor analisis *Uji t*- tes akhir kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, (7) skor analisis *Uji t*- tes awal dan tes akhir kelompok kontrol, dan (8) skor analisis *Uji t*- tes awal dan tes akhir kelompok eksperimen.

Rerata nilai tes awal kemampuan menulis legenda pada kelompok kontrol mencapai 3.5000. Rerata nilai tes awal kemampuan menulis legenda pada kelompok eksperimen mencapai 3.2368. Berdasarkan hasil analisis statistik uji t – tes awal kemampuan menulis legenda kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diketahui memperoleh harga  $t = 1.886$  ( $p = 0,067$ ). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa tes awal menulis legenda bagi siswa kelompok kontrol dan siswa kelompok eksperimen tidak terdapat perbedaan yang signifikan ( $p > 0,005$ ). Jadi, tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan awal menulis legenda siswa kelompok kontrol dan siswa kelompok eksperimen.

Rerata nilai tes akhir kemampuan menulis legenda pada kelompok kontrol = 3.7632. Rerata nilai tes akhir kemampuan menulis legenda pada kelompok eksperimen = 4.4737. Berdasarkan hasil analisis statistik uji t – tes akhir kemampuan menulis legenda kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diketahui memperoleh harga  $t = -5.985$  ( $p = 0,000$ ). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa tes akhir menulis legenda bagi siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen terdapat perbedaan yang signifikan ( $p < 0,005$ ).

Hasil analisis statistik uji t- pada tes awal dan tes akhir kelompok kontrol diketahui bahwa kemampuan menulis legenda rerata nilai tes awal = 3.5000, rerata nilai tes akhir = 3.7632, harga  $t = -2.368$  ( $p = 0,023$ ). Berdasarkan data statistik tersebut, diketahui bahwa perbedaan skor tes awal dan tes akhir kemampuan menulis legenda kelompok kontrol terdapat perbedaan, tetapi perbedaan itu tidak signifikan ( $p > 0,005$ ).

Hasil analisis statistik uji t- pada tes awal dan tes akhir kelompok eksperimen diketahui bahwa kemampuan menulis legenda rerata nilai tes awal = 3.2368, rerata nilai tes akhir = 4.4737, harga  $t = -10.677$  ( $p = 0,000$ ). Berdasarkan hasil analisis data statistik tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan skor tes awal dan tes akhir kemampuan menulis legenda pada siswa kelompok eksperimen ( $p < 0,001$ ). Dengan demikian, penggunaan model perangkat pembelajaran menulis legenda dengan strategi belajar kuantum terbukti efektif dan berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan menulis legenda pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Purwokerto.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Hasil penelitian ini berupa tiga model, yaitu (1) model silabus dan sistem penilaian pembelajaran menulis legenda, (2) model bahan ajar pembelajaran menulis legenda, dan (3) model skenario pembelajaran menulis legenda. Ketiga model tersebut sebagai berikut.

*Pertama*, model silabus dan sistem penilaian pembelajaran menulis legenda dengan strategi belajar kuantum dikembangkan dengan memerhatikan penyajian isi pembelajaran, gaya belajar pribadi, dan langkah-langkah pembelajaran kuantum. Sistem penilaiannya menggunakan dua teknik, yaitu teknik observasi dan teknik portofolio.

*Kedua*, model bahan ajar pembelajaran menulis legenda dengan strategi belajar kuantum dikembangkan dengan pola: judul pembelajaran, bagian kesatu, bagian kedua, bagian ketiga, bagian keempat, bagian kelima, dan bagian keenam. Semua contoh teks bacaan pada bahan ajar dikemas dalam bentuk VCD. Model bahan ajar ini dikembangkan dengan memer-

hatikan konteks (bahasa, media, lingkungan), isi pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran kuantum, dan gaya belajar pribadi.

*Ketiga*, model skenario pembelajaran menulis legenda dengan strategi belajar kuantum dikembangkan dengan memerhatikan isi, langkah-langkah pembelajaran kuantum, dan gaya belajar pribadi. Skenario pembelajaran dikembangkan dengan komponen: nama sekolah, mata pelajaran, kelas, semester, alokasi waktu, standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok, strategi pembelajaran, penilaian, sumber, dan media yang digunakan dalam pembelajaran menulis legenda.

Berdasarkan data kualitatif, ketiga model perangkat pembelajaran tersebut memiliki keefektifan pada bagian materi pokok, pengalaman belajar, indikator pencapaian, sistem penilaian, dan bagian sumber serta media yang digunakan. Berdasarkan data kuantitatif diketahui bahwa perbedaan skor tes awal dan tes akhir kemampuan menulis legenda dengan strategi belajar konvensional terdapat perbedaan, tetapi perbedaan itu tidak signifikan ( $p > 0,005$ ). Sebaliknya, skor tes awal dan tes akhir kemampuan menulis legenda dengan strategi belajar kuantum terdapat perbedaan yang signifikan ( $p < 0,001$ ). Jadi, ketiga model perangkat pembelajaran tersebut terbukti efektif dan berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan menulis legenda.

Peneliti sangat mengharapkan dan menyarankan hasil penelitian ini dapat disosialisasikan kepada masyarakat luas melalui pelatihan-pelatihan, lokakarya, atau seminar, dan selanjutnya perlu ada upaya dari berbagai lembaga seperti dinas pendidikan, penerbit buku, dan forum MGMP untuk menindaklanjuti perangkat pembelajaran ini agar dapat sampai di sekolah sebagai salah satu sumbang pikir dalam pengembangan model pembelajaran menulis di SMA.

Bagi guru mata pelajaran bahasa Indonesia, produk penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk digunakan dalam penyusunan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran menulis legenda di sekolah, sehingga diperoleh sistem pembelajaran yang demokratis, menarik, dan menyenangkan dengan hasil yang maksimal.

Bagi dinas pendidikan yang mengelola pengembangan silabus dan sistem penilaian bahasa Indonesia, produk penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dalam menyusun silabus dan sistem penilaian pembelajaran menulis.

Bagi penulis bahan ajar bahasa Indonesia, produk penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dalam menentukan kelengkapan materi pokok, submateri pokok, contoh-contoh materi ajar dalam bentuk teks tertulis dan visualisasi materi ajar dalam bentuk VCD, aktivitas siswa dalam belajar, tipografi bahan ajar, gambar/ilustrasi/foto pada bahan ajar,

pemakaian bahasa yang mudah, akrab, dan jelas, penentuan beberapa pilihan materi ajar, petunjuk yang jelas pada tahap-tahap proses dan evaluasi belajar, dan pemberian kesempatan kepada siswa belajar dengan gaya belajar yang disukai, sehingga bahan ajar ini memenuhi selera belajar siswa.

Bagi penerbit buku, produk penelitian ini dapat dipertimbangkan untuk diterbitkan dalam jumlah yang cukup, sebagai sumbangan pemikiran kepada masyarakat luas, khususnya para siswa dan guru bahasa Indonesia di jenjang pendidikan SMA atau yang sederajat.

Untuk menindaklanjuti hasil penelitian ini, perlu ada upaya penyosialisasian produk penelitian ini melalui seminar, pertemuan ilmiah, dan lokakarya, sehingga hasil penelitian ini diketahui kalangan para pakar untuk mendapatkan masukan berharga demi kesempurnaan dan pengembangan lebih lanjut. Tidak kalah pentingnya, forum MGMP bahasa Indonesia juga sangat berperan penting terhadap sosialisasi temuan hasil penelitian ini. MGMP bahasa Indonesia diharapkan memahami dan menguasai produk penelitian ini, sehingga dapat menerapkannya di sekolah masing-masing.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Cox, C. and Zarrillo, J. 1993. *Teaching Reading with Children's Literature*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Depdikbud. 1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi Kedua. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdiknas. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Sekolah Menengah Atas dan Madrasah Aliyah*. Jakarta.
- Depdiknas. 2003. *Kurikulum 2004 Pedoman Umum Pengembangan Silabus Berbasis Kompetensi Sekolah Menengah Atas*. Jakarta.
- dePorter, B., Reardon, M., dan Nourie, S.S. 2002. *Quantum Teaching*. Terjemahan oleh Ari Nilandari. Bandung: Kaifa.
- dePorter, B. dan Mike H. 2003. *Quantum Learning*. Terjemahan oleh Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Kaifa.
- Echals, J.M. dan Shadily, H. 1992. *Kamus Indonesia- Inggris*. Jakarta: PT Gramedia.
- Essex, C. 1996. "Teaching Creative Writing in the Elementary School. ERIC Digest." <http://www.ericfacility.net/databases/ERIC-Digests/ed391182.html>.
- Keh, C.L. 1990. "A Design for a Process-Approach Writing Course." *Forum*. Volume XXVIII Number I January. Halaman 10-12.

- Leonhardt, M. 2002. *Cara Menjadikan Anak Anda Bergairah Menulis*. Bandung: Kaifa.
- Linksman, R. 2004. *How to Learn Anything Quickly*. New York: Barnes & Noble Books.
- Nunan, D. 1991. *Language Teaching Methodology*. Sydney: National Centre for English Language Teaching and Research.
- Rose, C. dan Nicholl, M.J. 2003. *Accelerated Learning For The 21<sup>st</sup> Century*. Terjemahan oleh Dedy Ahimsa. Bandung: Nuansa.
- Sudiyati, V. dan Widyamartaya, A. 2005. *Kiat Menulis Deskripsi dan Narasi (Lukisan dan Cerita)*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Sukirno. 2008. "Pengembangan Model Perangkat Pembelajaran Menulis Wacana Narasi dengan Strategi Belajar Kuantum" (Disertasi) Universitas Negeri Malang.
- Sukirno. 2009. *Pembelajaran Menulis Kreatif dengan Strategi Belajar Akselerasi*. Purworejo: Universitas Muhammadiyah Prees.
- Sukirno. 2009. "Model Perangkat Pembelajaran Menulis Biografi dengan Strategi Belajar Kuantum." Artikel: *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, Jilid 16, Nomor 1, Februari 2009 (Hal. 40-50) ISSN: 0215-9643 (Terakreditasi).
- Sukirno. 2010. "Model Perangkat Pembelajaran Menulis Dongeng dengan Metode Kuantum." Artikel: *Surya* Universitas Muhammadiyah Purworejo nomor 81 Tahun XXIII Maret 2010 (Hal. 37—58) ISSN: 0852-9906
- Sukirno. 2010. *Belajar Cepat Menulis Kreatif Berbasis Kuantum*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sukirno. 2012. "Model Buku Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Pendekatan Kuantum sebagai Upaya Peningkatan Mutu Pembelajaran Bahasa Indonesia." Makalah dipresentasikan pada Seminar Internasional Pertemuan Ilmiah Bahasa dan Sastra Indonesia XXXIV tanggal 30—31 Oktober 2012 di Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto
- Sukirno. 2013. "Model Buku Ajar Sastra Berbasis Pendekatan Kuantum sebagai Upaya Peningkatan Mutu Pembelajaran Sastra." Makalah dipresentasikan pada Pertemuan Asosiasi Pendidik Bahasa dan Sastra Indonesia: Masalah KKNi, Sastra, dan Budaya di Asia Tenggara tanggal 11 Februari 2013 di Universitas Negeri Jakarta
- Temple, C., Ruth, N, and Nancy, B. 1988. *The Beginning of Writing*. Boston: Allyn and Bacon, Inc.
- Tompkins, G.E. dan Hoskisson, K. 1990. *Language Arts Content and Teaching Strategies*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Tompkins, G.E. 1994. *Teaching Writing: Balancing Process and Product*. New York: Macmillan College Publishing Company.