



## Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Menulis Teks Cerita Imajinasi Menggunakan LKS Berbasis Microsoft Sway pada Pembelajaran Daring Siswa Kelas VII SMP Negeri 42 Muaro Jambi

Ilman Zeid

MPBSI Universitas Jambi

Email: [ilmanzeid73@gmail.com](mailto:ilmanzeid73@gmail.com)

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*  
Diterima 2021  
Disetujui  
Dipublikasikan

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan (1) penggunaan LKS berbasis Microsoft Sway dalam kegiatan menulis teks cerita imajinasi dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran (2) penggunaan LKS berbasis Microsoft Sway dalam kegiatan menulis teks cerita imajinasi dapat meningkatkan kualitas hasil pembelajaran siswa kelas VII SMP Negeri 42 Muaro Jambi. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dengan sistem pembelajaran jarak jauh karena pandemi Covid-19 yang masih mewabah. Instrumen penelitian antara lain; instrumen utama peneliti sendiri dan instrumen pendukung (lembar pengamatan, pedoman wawancara, catatan pembelajaran, dan alat perekam gambar dan suara). Teknik analisis datanya adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif (gabungan keduanya). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan LKS berbasis Microsoft Sway dapat meningkatkan (a) kualitas proses pembelajaran, dan (b) kualitas hasil pembelajaran menulis teks cerita imajinasi siswa kelas VII SMP Negeri 42 Muaro Jambi. Kualitas proses pembelajaran sebagai berikut: Pelaksanaan proses pembelajaran pada Siklus-I dengan tiga kali pertemuan dengan skor rata-rata: 83,33 kualitasnya: C (cukup), pada Siklus-II dengan dua kali pertemuan, skor rata-rata: 87,45 kualitasnya: B (baik). Sedangkan kualitas hasil pembelajaran sebagai berikut: pada siklus-I, skor perolehan rata-rata kelas mencapai 68,59 dengan kategori: D (kurang). Pada Siklus-II, skor perolehan rata-rata kelas mencapai 84,31 dengan kategori: B (baik). Setelah pembelajaran pada Siklus-II berakhir, kompetensi siswa dalam menulis teks cerita imajinasi mengalami peningkatan sebanyak 15,72% dan mencapai KKM serta tujuan pelajaran sebagaimana yang diharapkan.

**Kata kunci:** Pembelajaran, Menulis Cerita Imajinasi, LKS, Microsoft Sway.

### Abstract

*This study aims to describe (1) the use of Microsoft Sway-based worksheets in writing imagination story text activities can improve the quality of the learning process (2) the use of Microsoft Sway-based worksheets in writing imagination story text activities can improve the quality of learning outcomes of class VII students of SMP Negeri 42 Muaro Jambi. This type of research is Classroom Action Research (PTK) which is carried out with a distance learning system or online because of the Covid-19 pandemic which is still endemic. Research instruments include; the researcher's main instrument and supporting instruments (observation sheets, interview guides, learning notes, and image and voice recording devices). The data analysis technique is qualitative data analysis and quantitative data analysis (a combination of the two). The results of this study indicate that the use of Microsoft Sway-based student worksheets can improve (a) the quality of the learning process, and (b) the quality of learning outcomes in writing imaginary story texts of seventh grade students of SMP Negeri 42 Muaro Jambi. The quality of the learning process is as follows: Implementation of the learning process in Cycle-I with three meetings with an average score: 83.33 quality: C (sufficient), in Cycle-II with two meetings, average score: 87.45 quality: B (good). While the quality of learning outcomes is as follows: in cycle-I, the grade average score reached 68.59 with categories: D (less). In Cycle-II, the class average score reached 84.31 in the category: B (good). After learning in Cycle-II ended, the competence of students in writing imaginary story texts increased by 15.72% and reached the KKM and lesson objectives as expected.*

**Keywords:** Learning, Writing Imagination Stories, LKS, Microsoft Sway.

## PENDAHULUAN

Kebiasaan pendidik pada saat memberikan materi pelajaran menulis teks cerita imajinasi di kelas dengan hanya mengandalkan Buku Siswa dan LKS penerbit, telah menjadikan pembelajaran ini kurang menarik dan membosankan bagi peserta didik. Hal tersebut disebabkan oleh materi yang ditawarkan guru kurang mengakomodir karakteristik siswa, terlalu padat, dan kurang luwes terkesan kaku, serta kurang menyentuh kehidupan siswa sehari-hari sebagai bagian kehidupan yang selalu berkembang serta sarat dengan informasi dan perubahan. Akibatnya, pembelajaran dalam materi ini menjadi sesuatu yang akhirnya sulit bagi peserta didik. Selain itu, sikap apatis para pendidik terhadap profesinya berdampak kepada kurangnya kreativitas dan inovasi pendidik itu sendiri. Keadaan ini masih saja terjadi di semua sekolah secara masif (utuh; kukuh). Idealnya, tenaga pengajar sekaligus pendidik tidak begitu saja membiarkan siswanya menjalani sendiri proses belajarnya, tetapi terus-menerus secara langsung atau tidak langsung merangsang dan memeriksa kemajuan belajar siswa, serta membantunya melewati berbagai tahap hingga berhasil (Putra SR, 2012:37).

Teks cerita imajinasi atau dikenal juga dengan teks fantasi adalah bagian dari teks narasi, yaitu teks yang tidak bersifat dialog semata, isinya merupakan suatu kisah sejarah, deretan peristiwa, dan lain sebagainya. Cerita imajinasi difokuskan pada kisah tentang peristiwa baik pada zaman dahulu atau zaman sekarang seperti; fabel, legenda, atau mitos. Adapun cerita imajinasi tidak selalu sama dengan cerita rakyat yang berlatar zaman dahulu. Cerita imajinasi pada zaman sekarang dapat ditemukan dan dinikmati dalam tayangan film-film kartun atau animasi, serta cerita manusia yang memiliki ilmu sihir seperti film Harry Potter (Septiaji, 2019). Cerita imajinasi juga terdapat dalam karya sastra yang hanya dapat dipahami oleh intuisi dan perasaan, memerlukan pemahaman yang sama sekali berbeda dengan ilmu sosial yang lain (Ratna, 2009:11).

Menulis teks cerita imajinasi atau fantasi yang bersumber dari khayalan adalah proses dan hasil berpikir kreatif sebagai bagian dari keterampilan menulis. Berkhayal, berangan-angan dan memimpikan sesuatu dapat dijadikan bahan cerita yang menarik dan menghibur bagi pembaca. Bahkan, mimpi yang dialami pada saat tidur pun dapat dijadikan bahan cerita untuk ditulis. Semakin kuat atau dalam khayalan seseorang (siswa), maka akan semakin menarik dan kompleks pula suatu cerita yang akan dihasilkan dan disampaikan kepada pembaca.

Perubahan dan paradigma dalam pembelajaran menulis atau menulis cerita imajinasi mutlak dilakukan. Perubahan dan paradigma yang dimaksud adalah penyusunan skenario pembelajaran menulis cerita imajinasi menggunakan LKS Berbasis Microsoft Sway. Dengan adanya LKS Berbasis

Microsoft Sway, diharapkan kegiatan menulis cerita imajinasi menjadi 2 pembelajaran yang menyenangkan, dan mempermudah pemahaman siswa dalam menuangkan dan mengembangkan ide-ide kreatifnya dalam bentuk teks cerita imajinasi karya siswa sesuai dengan tuntutan Kompetensi Dasar (KD) yang ada.

Kesulitan siswa dalam menulis atau menulis teks cerita imajinasi terlihat ketika siswa diminta untuk menulis teks sederhana atau beberapa kalimat yang koheren, seperti mendeskripsikan suatu pengalaman yang baru saja dialami, ataupun ketika diberi tugas menulis satu kalimat dengan berpola lengkap (S-P-O-K). Pada umumnya, siswa mengeluh dan terlihat bingung tentang apa yang ingin mereka tulis. Selanjutnya untuk menilai hasil tulisan siswa, digunakan rubrik penilaian tulisan. Beberapa permasalahan yang berhubungan dengan kohesikoherensi misalnya ditemukan kekurangan yang seharusnya tidak terjadi antara lain; penggunaan kalimat-kalimat pendek, kalimat yang tidak koheren, kalimat yang tidak tuntas, penggunaan kata penghubung yang tidak tepat, penggunaan kata-kata yang tidak formal, kesalahan dalam penggunaan ejaan, adanya pengaruh bahasa daerah, ide yang tidak berkembang, serta orisinalitas ide (Aqariza, 2018).

Data awal yang ditemukan di kelas VII SMP Negeri 42 Muaro Jambi menunjukkan bahwa keterampilan menulis teks imajinasi siswa kelas VII SMP Negeri 42 Muaro Jambi lebih rendah atau lemah dibandingkan dengan keterampilan berbahasa lainnya seperti, keterampilan membaca, menyimak dan berbicara. Kompetensi siswa kelas VII dalam materi pelajaran ini masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diharapkan atau ditetapkan, yaitu 75 poin. Perolehan nilai rata-rata kelas seharusnya mencapai angka atau nilai di atas 75, pada kenyataannya hanya 32 % siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Diduga penggunaan LKS Berbasis Microsoft Sway dapat meningkatkan kualitas hasil pembelajaran menulis cerita imajinasi, sehingga dapat dirumuskan bahwa hipotesis penelitian ini yaitu, dengan menggunakan LKS Berbasis Microsoft Sway dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran menulis teks cerita imajinasi siswa kelas VII SMP Negeri 42 Muaro Jambi sampai pada KKM yang telah ditetapkan. Sedangkan tujuan penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut: (1) Untuk mendeskripsikan penggunaan LKS Berbasis Microsoft Sway di kelas VII SMP Negeri 42 Muaro Jambi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran menulis cerita imajinasi;

dan (2) Untuk mengetahui penggunaan LKS Berbasis Microsoft Sway di kelas VII SMP Negeri 42 Muaro Jambi dalam meningkatkan kualitas hasil pembelajaran menulis teks cerita imajinasi.

## **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan selama 3 (tiga) bulan. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena permasalahan yang diteliti bersifat kompleks, holistik, dinamis, dan penuh makna karena melibatkan daya kreativitas yang bebas atau khayalan tanpa batas. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus dan empat rangkaian kegiatan meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Siklus penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Taggar (Wiriaatmadja, 2008). Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lembar observasi, pedoman wawancara, catatan lapangan dan lembar tes.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Sebelum melakukan tindakan siklus 1, peneliti mengadakan tes pra siklus, untuk mengukur keterampilan siswa menulis teks atau menulis teks cerita imajinasi dengan unsur-unsur dengan tema yang tidak dibatasi sebelum dilakukan tindakan penelitian. Hasil tes pra siklus pengukuran keterampilan menulis atau menulis teks cerita imajinasi siswa kelas VII SMP Negeri 42 Muaro Jambi diperoleh data sebagai berikut. Dari jumlah 22 siswa, yang memperoleh nilai dengan kategori baik sebanyak tiga siswa atau sebesar 13,63%, kategori cukup sebanyak empat siswa atau 18,18%. Sedangkan kategori kurang sebanyak 15 siswa atau sebesar 68,18%. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa keterampilan siswa Kelas VII dalam menulis teks cerita imajinasi SMP Negeri 42 Muaro Jambi termasuk dalam kategori kurang memadai atau belum maksimal.

Di samping itu, berdasarkan wawancara dengan siswa, pada umumnya mereka tidak termotivasi untuk menulis teks cerita imajinasi sebab setiap menulis teks atau menulis cerita, mereka jarang memperoleh nilai yang baik karena terkendala oleh kosa kata yang terbatas. Dengan demikian, keterampilan menulis teks cerita imajinasi siswa VII SMP Negeri 42 Muaro Jambi perlu ditingkatkan. Perlu dilakukan tindakan pembelajaran siklus 1 sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis teks atau menulis cerita imajinasi pada siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, Siklus I

dengan dua kali pertemuan, siklus II sebanyak dua kali pertemuan. Tiap pertemuan dilaksanakan, pertemuan pertama dilaksanakan dalam 3 jam pelajaran (3x 40 menit), pertemuan kedua dilaksanakan dalam 3 jam pelajaran (3x40 menit). Pada tahap perencanaan dimulai dengan melakukan observasi awal tentang kompetensi siswa dalam menulis teks cerita imajinasi.

Hasil awal yang ditemukan menunjukkan bahwa kompetensi siswa dalam menulis teks cerita imajinasi masih rendah. Sebagian besar tulisan yang telah diteliti merupakan rangkaian ide-ide siswa melalui kalimat-kalimat pendek. Kalimat-kalimat pendek disini bukanlah kalimat-kalimat efektif melainkan kalimat pendek yang sejatinya masih membutuhkan penjelasan agar maksudnya bisa dipahami. Dari tulisan hasil karya cipta siswa tampak bahwa kalimat-kalimat pendek merupakan gagasan yang belum berkembang. Baru hanya sebatas permukaan saja. Kalimat-kalimat pendek yang masih belum jelas maksudnya itu jika bertemu dengan kalimat pendek serupa akan menjadi paragraf yang tidak kohesif dan koheren. Ketidaktepatan kata hubung (konjungsi) merupakan kesalahan terbanyak dibandingkan kesalahan yang lain dalam setiap penulisan kalimat dalam paragraf tersebut. Kesalahan konjungsi adalah penggunaan kata sambung, perangkai, atau penghubung yang kurang tepat antara kata dengan kata, frasa dengan frasa, klausa dengan klausa, kalimat dengan kalimat, dan seterusnya.

Kenyataan lain yang ditemukan antara lain ialah hampir setiap tulisan siswa dibuat atau ditulis berdasarkan keadaan mereka yang sesungguhnya dan apa yang terjadi pada keseharian mereka sesuai pengalaman masing-masing. Hal ini layak mendapat apresiasi ditengah maraknya praktik-praktik plagiasi yang akhir-akhir ini terjadi. Kesadaran mereka untuk menulis ide mereka sendiri sudah menjadi awal yang baik untuk mengembangkan kualitas tulisan dan keterampilan menulis siswa.

Hasil observasi digunakan untuk rencana perbaikan pembelajaran dan instrumen penelitian. Pada perencanaan perbaikan pembelajaran, peneliti sebagai guru model menyusun rencana perbaikan pembelajaran dengan memfokuskan pada bagian yang dianggap belum memenuhi kriteria. Instrumen penelitian yang disusun meliputi (1) pedoman observasi pembelajaran, (2) pedoman wawancara sebagai perekaman, (3) pedoman pengambilan gambar atau foto kegiatan, (4) tes menulis cerita imajinasi dan rubrik penilaian menulis teks cerita imajinasi.

Pedoman observasi pembelajaran digunakan untuk mengamati interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran. Pedoman wawancara sebagai perekaman digunakan untuk merekam atau mencatat tuturan guru dan siswa dalam pembelajaran. Pedoman pengambilan gambar atau foto digunakan untuk mengambil gambar atau foto pada saat pembelajaran. Sedangkan tes dilakukan untuk mengetahui

kompetensi siswa dalam menulis atau menulis cerita imajinasi, dinilai berdasarkan rubrik penilaian menulis cerita imajinasi sekaligus digunakan untuk menganalisis teks cerita imajinasi karya siswa.

Struktur teks cerita imajinasi memiliki struktur yang hampir sama dengan struktur teks lain di antaranya orientasi, komplikasi, dan resolusi. Orientasi, dipahami sebagai pengenalan bagian dalam cerita meliputi latar, tokoh, tema, dan sedikit alur kepada pembaca. Komplikasi, dapat dipahami sebagai konflik atau permasalahan yang dimulai dari awal hingga puncak permasalahan. Resolusi, dapat dipahami sebagai penyelesaian suatu masalah dalam cerita. Resolusi merupakan bagian penentu yang akan mengarah pada akhir cerita apakah berakhir dengan kebahagiaan atau kesedihan.

Teks cerita fantasi merupakan teks yang memiliki ciri tertentu. Ciri-ciri teks cerita fantasi adalah, (a) ada keajaiban, keanehan, atau kemisteriusan, (b) ide cerita bersifat terbuka, (c) menggunakan berbagai latar, (d) tokohnya unik dan memiliki kesaktian, (e) bersifat fiksi, (f) penggunaan bahasa sinonim dengan emosi yang kuat dan bervariasi. Teks cerita fantasi berdasarkan kesesuaian dalam kehidupan nyata terdiri atas dua jenis, yakni teks cerita fantasi total dan teks cerita fantasi irisan. Sedangkan berdasarkan latar cerita, teks cerita fantasi juga terdiri atas dua kategori, yaitu teks cerita fantasi sejaman dan teks cerita fantasi lintas waktu (Harsiati, 2017: 50). Struktur teks cerita fantasi atau dikenal juga dengan istilah teks cerita imajinasi terdiri atas orientasi, komplikasi, dan resolusi. Ketiga struktur teks cerita fantasi tersebut merupakan istilah lain dari bagian pengenalan, bagian permasalahan, dan bagian penyelesaian. Berdasarkan struktur yang ada maka teks cerita fantasi memiliki struktur yang sama dengan teks narasi pada umumnya. Teks cerita fantasi sangat sesuai dengan karakteristik umum siswa SMP yang masuk kategori usia remaja. Di usia tersebut, peserta didik gemar terhadap sesuatu yang fantastis walaupun sekadar fiktif-imajinatif. Kegemaran tersebut perlu dioptimalkan menjadi kemampuan literasi produktif berupa menulis teks cerita fantasi. Oleh karena itu dibutuhkan pembelajaran dengan metode yang tepat dan media pembelajaran yang membantu siswa mengembangkan daya fantasinya kemudian mampu menuliskan (Hairul, M. 2019).

### **Pembahasan**

Tindakan pada penelitian tindakan kelas ini sudah terlaksana pada siklus I dan siklus II. Dari pengamatan yang telah dilakukan terjadi peningkatan dari pratindakan, siklus I hingga siklus II. Peningkatan terjadi dalam kualitas proses maupun kualitas hasil dengan menggunakan LKS Berbasis Microsoft Sway. Berdasarkan hasil pratindakan sebelumnya, diketahui bahwa hasil nilai rata-rata pratindakan yang diperoleh siswa masih belum optimal, belum mencapai KKM yaitu 75. Nilai rata-rata keseluruhan hanya mencapai 69,16. Hasil tes tersebut masih belum optimal sehingga 9 diperlukan

tindakan menggunakan LKS berbasis Microsoft Sway agar nilai yang dihasilkan dapat mencapai nilai KKM. Bahan ajar yang akan dikembangkan berupa LKS Berbasis Microsoft Sway ini sesuai dengan Kurikulum 2013 SMP kelas VII Kompetensi dasar 4.4 tentang menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita imajinasi (dalam penelitian ini digunakan istilah cerita fantasi) secara lisan dan tulis dengan memerhatikan struktur, penggunaan bahasa, atau aspek lisan sesuai Permendikbud nomor 024 tahun 2016 (Kapitan, Y. J., Harsiati, T., & Basuki, I. A., 2018). Setiap siswa memiliki keterampilan menulis yang berbeda sehingga guru harus melakukan penilaian sesuai kemampuan dan keterampilan menulis siswa. Maka dari itu, guru memerlukan instrumen asesmen yang berfungsi untuk mengetahui perkembangan siswa. Selain itu, instrumen asesmen keterampilan menulis juga harus disusun berdasarkan pada kriteria tertentu dan disesuaikan dengan kompetensi yang akan dicapai (Febriyanti, A. L., Harsiati, T., & Dermawan, T., 2017).

Dari hasil pratindakan diketahui nilai tertinggi baru mencapai 85,71 dan nilai terendah adalah 57,14. Siswa yang lulus dengan hasil melebihi nilai KKM hanya 6 siswa, yaitu dengan nilai sebagai berikut: Nilai 75 satu orang siswa, nilai 78,57 ada tiga orang siswa dan nilai 82,14 serta nilai 85,71. Ketercapaian KKM tersebut masih sangat kurang. Selanjutnya hasil penilaian menulis teks cerita imajinasi dengan menggunakan LKS Berbasis Microsoft Sway pada siklus I lebih baik dari pratindakan. Secara keseluruhan kompetensi dan nilai siswa mengalami peningkatan yang dapat diukur dari hasil karya siswa. Siswa yang tuntas mencapai KKM sebanyak 9 siswa sedangkan 13 siswa masih di bawah KKM. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 60,71 dan nilai tertinggi mencapai 89,29. Kedua nilai tersebut mengalami peningkatan dari tahap pratindakan. Skor rata-rata aspek secara keseluruhan juga lebih baik dari tahap pratindakan. Ratarata nilai yang diperoleh mencapai 71,10. Perbandingan skor rerata tiap aspek pada tahap pratindakan dan siklus I dapat dilihat pada Tabel berikut.

**Tabel 1 Perbandingan Skor Rerata Tiap Aspek Tahap Pratindakan dan Siklus I**

No	Aspek	Pratindakan	Siklus 1
1.	Judul	71,59	75,00
2.	Orientasi	67,05	67,05
3.	Komplikasi	57,95	59,09
4.	Resolusi	68,18	70,45
5.	Amanat atau Moral (Tersurat / tersirat)	77,27	77,27
6.	Orisinalitas ide	68,18	75,00
7.	Kreativitas pengembangan cerita	73,86	73,86
	<b>Jumlah</b>	<b>484,09</b>	<b>493,73</b>
	<b>Rata-Rata</b>	<b>69,16</b>	<b>71,10</b>

---

Keterangan:

4 = jika terdapat semua unsur

3 = jika terdapat 3 unsur

2 = jika terdapat 2 unsur

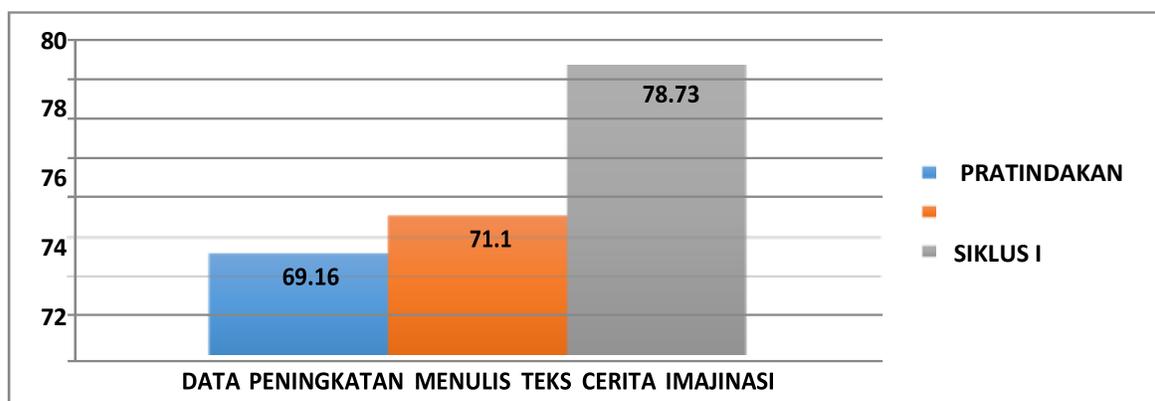
1 = jika terdapat 1 unsur

Pada pembelajaran siklus I pertemuan pertama dan kedua siswa cukup baik memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru dan pemahaman terhadap instruksi yang terdapat di dalam LKS Berbasis Microsoft Sway pun cukup baik, meskipun belum maksimal. Masih terdapat beberapa siswa yang kurang memperhatikan atau kurang serius, berbincang dengan teman sebangku, serta sibuk dengan peralatan sekolah yang dipegangnya. Namun, siswa lebih terlihat antusias dalam memahami instruksi dalam LKS Berbasis Microsoft Sway pada siklus I dari pada pertemuan saat pratindakan. Meski antusias, siswa cukup tertarik dan antusias untuk mengetahui dan memahami instruksi pada LKS Berbasis Microsoft Sway yang dibagikan guru secara individual. Peserta didik juga cukup antusias untuk memulai menulis dan bertanya tentang apa dan bagaimana hal yang dimaksudkan dalam petunjuk yang tertera dalam LKS Berbasis Microsoft Sway. Keaktifan siswa mulai terlihat dan tidak enggan lagi untuk bertanya. Pada pertemuan kedua siklus I, siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik. Siswa cukup antusias dan cukup aktif pada pertemuan kedua ini, yaitu menyunting pekerjaan teman. Siswa tidak malu untuk bertanya pada guru atau pada teman. Namun, terlihat beberapa siswa yang malas. Suasana kelas saat penyuntingan cukup ramai tetapi dapat terkondisikan. Hasil pengamatan dapat dilihat dengan lengkap pada lampiran lembar pengamatan siswa. Setelah dilakukan tes menulis atau menulis teks cerita imajinasi pada siklus II, terjadi peningkatan pada beberapa aspek khususnya aspek antara lain, judul, komplikasi, resolusi dan orisinalitas ide, dan aspek lain masih stagnan atau tetap.

Berdasarkan skor rata-rata pada siklus II, dapat diketahui bahwa seluruh siswa nilainya sudah mencapai  $\geq 75$ . Dengan demikian, ketuntasan pembelajaran menulis atau menulis teks cerita imajinasi ini pada siklus II ini mencapai 100%. Dalam tahap refleksi ini, peneliti dan guru model kembali melakukan diskusi mengenai pelaksanaan siklus II. Peneliti dan kolaborator membicarakan bahwa hasil menulis teks cerita imajinasi siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal dan tujuan pembelajaran telah tercapai. Proses pembelajaran menulis atau menulis teks cerita imajinasi sudah baik atau berkategori baik. Peneliti dan guru kolaborator memutuskan bahwa penelitian berhenti pada siklus II karena tujuan pembelajaran sudah tercapai dan terkendala dengan keterbatasan waktu.

Secara keseluruhan, proses pembelajaran siklus II lebih baik dari pembelajaran sebelumnya. Hampir seluruh siswa memperhatikan penjelasan guru. Antusiasme dan keaktifan siswa saat

pembelajaran cukup baik. Saat menulis dan menyunting beberapa siswa bertanya 11 mengenai hal yang belum paham. Suasana pembelajaran cukup baik. Saat proses menulis siswa lebih terlihat fokus pada pekerjaannya. Begitu juga saat kegiatan menyunting, siswa saling bertanya dan bertukar pendapat dengan terkondisi atau kondusif. Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa proses pembelajaran dari pratindakan hingga siklus II mengalami peningkatan. Peningkatan kualitas proses dalam pembelajaran berdampak positif pada tercapainya peningkatan kualitas hasil pembelajaran. Peningkatan kualitas hasil menggunakan LKS Berbasis Microsoft Sway dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata menulis atau menulis teks cerita imajinasi dari pratindakan, siklus I hingga siklus II. Rata-rata nilai pada pratindakan yaitu, 69,16 meningkat hampir 2 poin menjadi 71,10 pada siklus I. Pada siklus II nilai rata-rata meningkat 7 poin lebih sehingga menjadi 78,73. Berikut ini diagram peningkatan nilai rata-rata dari pratindakan hingga siklus II.



Secara rinci, peningkatan kualitas hasil dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata menulis teks cerita imajinasi dari pratindakan hingga siklus II pada Tabel 2 Perbandingan SkorRerata Tiap Aspek Tahap Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

No	Aspek	Pratindakan	Siklus 1	Siklus II
1.	Judul	71,59	75,00	81,82
2.	Orientasi	67,05	67,05	79,55
3.	Komplikasi	57,95	59,09	77,27
4.	Resolusi	68,18	70,45	78,41
5.	Amanat atau Moral (Tersurat/ tersirat)	77,27	77,27	79,55
6.	Orisinalitas ide	68,18	75,00	79,55
7.	Kreativitas pengembangan cerita	73,86	73,86	75,00
<b>Jumlah</b>		<b>484,09</b>	<b>493,73</b>	<b>551,14</b>

<b>Rata-rata</b>	<b>69,16</b>	<b>71,10</b>	<b>78,73</b>
------------------	--------------	--------------	--------------

## **SIMPULAN**

Berdasarkan data hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKS berbasis Microsoft Sway pada pembelajaran daring dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran menulis teks cerita imajinasi siswa kelas VII SMP Negeri 42 Muaro Jambi. Terindikasi bahwa partisipasi dan aktivitas siswa dalam proses dan hasil pembelajaran semakin baik dalam setiap siklus dengan peningkatan mencapai KKM yang telah ditetapkan pihak sekolah di awal semester. Sekalipun terjadi peningkatan, tidak dipungkiri bahwa terdapat beberapa kelemahan yang ditemukan oleh peneliti dalam penelitian ini, antara lain (1) tidak semua siswamemiliki ponsel, (2) tidak stabilnya jaringan di lingkungan tempat tinggal siswa disebabkan oleh jangkauan internet yang tidak merata, (3) sering terjadi pemadaman atau pemutusan aliran listrik (PLN) di lingkungan beberapa siswa, dan (4) aktivitas siswa secara penuh tidak dapat diamati sehingga beberapa siswa butuh beberapa jam kemudian mengirimkan hasil kerja yang diminta sebagai tagihan tugas individu. Keunggulan yang ditemukan dalam pembelajaran ini antara lain (1)semangat dan respon siswa untuk belajar semakin meningkat, terbukti beberapa siswa meminta agar link pembelajaran segera diberikan, (2) identik dengan karakter siswa yang masih suka bermain dengan ponsel, gairah membaca, menulis dan menonton serta memperhatikan pembelajaran khususnya dengan LKS-digital semakin baik dibandingkan dengan LKS-cetak, dan (3) siswa termotivasi untuk memperoleh nilai tugas terbaiknya dengan situasi belajar yang lebih menyenangkan.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Aquariza, N. R. (2018). Penguasaan Kohesi dan Koherensi dalam Tulisan Narasi Siswa SMK di Surabaya. *Jurnal Reforma*, 7(1), 41-45.
- Febriyanti, A. L., Harsiati, T., & Dermawan, T. (2017). Pengembangan Instrumen Asesmen Menulis Kreatif Cerita Fantasi untuk Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(10), 1399-1408.
- Hairul, M. (2019). *Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Berbasis Trikosi (Trisula Kompetensi Literasi)*. Fkip E- Proceeding, 61-80
- Harsiati, Titik. dkk. 2017. *Bahasa Indonesia Kelas VII*. Jakarta: Kemdikbud.
- Kapitan, Y. J., Harsiati, T., & Basuki, I. A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerita

- Fantasi Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter di Kelas VII. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(1), 100-106.
- Kurniyati Diah Dwi. (2012). *Analisis Kesalahan Kohesi dan Koberensi Paragraf Pada Karangan Siswa Kelas X SMA Negeri 3. FBS; Yogyakarta.*
- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Menuliskan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Cetakan III. Yogyakarta: DIVA Press.
- Putra, Sitiatava R. 2013. *Desain Evaluasi Belajar Berbasis Kinerja*. Jogyakarta: Diva Press.
- Ratna, Nyoman K. 2009 *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra dari Strukturalisme hingga Postrukturalisme Perspektif Wacana Naratif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riyanto, Y. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Penerbit SIC.
- Septiaji, Aji. 2019. *Teks Cerita Imajinasi, Unit Pembelajaran Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) Melalui Peningkatan Kompetensi Pembelajaran (PKP) Berbasis Zonasi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Pertama (SMP)*. Dirjen GTK Kemdikbud.
- Siki, F., Sunoto, S., & Roekhan, R. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerpen Berdasarkan Pengalaman Pribadi Dengan Strategi Pemodelan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(12), 1679-1682.
- Sudjana, Nana. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susmita, N. (2019). Peningkatan Keterampilan Menulis Deskripsi dengan Menggunakan Media Audio Video pada Siswa Kelas X Smk Pi Ambarukmo 1. *Ensiklopedia of Journal*, 1(3).
- Wiratmadja, R. 2008. *Metode Penelitian Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.