

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan diuraikan topik atau isu yang diangkat dalam penelitian. Bab ini memuat (1) latar belakang penelitian, (2) rumusan masalah penelitian, (3) tujuan penelitian, (4) manfaat penelitian, dan (5) struktur organisasi tesis. Kelima hal tersebut secara rinci dijabarkan sebagai berikut.

A. Latar Belakang Penelitian

Karya sastra diperkenalkan pada peserta didik dengan berbagai rupa dan kreativitas dari guru. Langkah sederhana dalam pembelajaran bertajuk sastra, sebelum membimbing peserta didik menghasilkan karya adalah dengan melakukan apresiasi sastra. Secara etimologis istilah apresiasi berasal dari bahasa Latin *apreciatio* yang berarti menghargai. Dalam bahasa Inggris *appreciate* yang berarti menyadari, memahami, menghargai, dan menilai. Dari kata *appreciate* dapat dibentuk kata *appreciation* yang berarti penghargaan, pemahaman, dan penghayatan. Kata apresiasi dalam bahasa Indonesia mengandung pengertian yang sejajar dengan kata *apreciatio* (Latin) dan kata *appreciation* (Inggris). Apresiasi berangkat dari panggilan jiwa bukan suatu keterpaksaan, karena letak penghargaan adalah ketika bisa memahami, mengenal, dan menilai suatu karya dengan tulus. Apresiasi diartikan juga sebagai suatu kegiatan penilaian terhadap kualitas sesuatu dan memberi penghargaan yang tepat terhadapnya. Menurut Rusyana (1982, hlm. 7) apresiasi berarti pengenalan nilai pada bidang nilai-nilai yang lebih tinggi.

Sejalan dengan tujuan kurikulum pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, melalui apresiasi sastra diharapkan siswa dapat mengembangkan karakter dalam diri, menambah wawasan pengetahuan, dan juga meningkatkan keterampilan serta kemahiran berbahasa dengan cara mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memahami, menikmati, menghayati, dan memanfaatkan nilai-nilai dalam karya sastra (Kurikulum Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, 2003, hlm. 1). Pada ranah pembelajaran kegiatan apresiasi dapat menjadi gerbang pemikat atau stimulus bagi siswa terhadap karya sastra, siswa diajak untuk menikmati

karya-karya dan menghayati setiap unsurnya untuk memperoleh pemahaman terbaik sesuai daya tangkapnya.

Salah satu apresiasi sastra yang paling sering diperbincangkan ialah pada ranah prosa fiksi, kisah-kisah ciamik yang sarat akan maksud dan tujuan dari setiap sastrawan patut untuk terus diapresiasi. Ramadhanti (2016, hlm. 2) menyebutkan bentuk apresiasi pada prosa fiksi berupa persepsi sebagai pengenalan terhadap bentuk-bentuk prosa fiksi, kemudian pengetahuan sebagai langkah pengenalan awal, lalu beranjak pada pengertian berupa tindak pemahaman terhadap karya sastra prosa fiksi, dan terakhir berupa penilaian sebagai bentuk apresiasi secara subjektif dan objektif. Dari penjabaran langkah-langkah tersebut dapat diketahui bahwa apresiasi prosa fiksi berangkat dari pengalaman serta kemampuan untuk menikmati karya sastra.

Prosa fiksi menjadi media penyampai materi pembentukan karakter yang menarik bagi peserta didik di dalam ruang kelas, sebagaimana hakikat karya sastra yaitu mendidik dan menghibur. Oleh karena itu diperlukan keterampilan untuk mengapresiasi prosa bagi siswa agar nilai-nilai karakter dalam sebuah prosa fiksi dapat diketahui secara menyeluruh. Materi prosa fiksi di tingkat SMP diperkenalkan pada kelas VII dengan materi teks cerita fantasi. Capaian pembelajaran yang tertuang pada kurikulum merdeka sebagai berikut:

“Peserta didik mulai mampu menyampaikan gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan untuk memecahkan masalah dan solusi dalam bentuk monolog, pendapat lisan dalam dialog secara logis, kritis, dan kreatif. Dalam mengemukakan gagasan tersebut, peserta didik mulai mampu menggunakan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan sesuai dengan tipe teks, pendengar, norma kesopanan, dan tujuan berkomunikasi. Peserta didik mulai mampu berpartisipasi dalam diskusi secara aktif, konstruktif, dan santun dengan tuturan yang empatik, efektif, dalam bentuk paparan fiksi dan informasional menggunakan media multimodal. Peserta didik mulai mampu memaparkan berbagai topik aktual dengan persiapan yang baik berdasarkan pengamatan dan pengalamannya.”

Tujuan Pembelajaran pada capaian pembelajaran tersebut guna melatih kemampuan peserta didik dalam mendiskusikan sifat tokoh cerita serta amanat dalam teks naratif dengan membandingkannya antar teman sebaya, melalui kegiatan pengkajian penokohan dalam cerita fantasi maka tujuan tersebut dapat

diwujudkan. Teks cerita fantasi pada pembelajaran di kelas dapat mengantarkan peserta didik pada pemahaman terhadap karakter terpuji melalui pengaluran yang imajinatif. Secara etimologi dalam buku karya Gates, dkk (2003) disebutkan fantasi secara bahasa berasal dari kedalaman mitologi Yunani, yaitu *phantasiu* yang bermakna membuat terlihat. Sastra fantasi merepresentasikan kebutuhan masyarakat akan keingintahuan terhadap jagat raya dan menemukan kebenaran abadi. Fantasi adalah fiksi imajinatif yang memungkinkan kita untuk mengeksplorasi misteri kehidupan utama tanpa dibatasi oleh ukuran, waktu, atau ruang.

Cerita fantasi ditinjau secara istilah, terdapat definisi dari beberapa ahli dalam menjelaskannya. Cerita fantasi menurut Djokosujatno (2001, hlm.1) adalah cerita yang menghadirkan peristiwa supranatural ke dalam dunia nyata secara tiba-tiba. Kurniaman dan Jismulatif (2012, hlm. 44–45) mendefinisikan cerita fantasi sebagai bentuk cerita yang bukan sebenarnya, namun rangkaian peristiwa yang dikarang dalam bentuk rekaan hasil imajinasi. Dari kedua definisi tersebut dapat diketahui bahwa ciri cerita fantasi terletak pada daya khayal dari penulis dalam menyampaikan pesan pada narasi yang dibuatnya. Harsiati, dkk (2016, hlm. 44) mengemukakan genre pada cerita fantasi memiliki peran penting dalam melatih kreativitas peserta didik. Jika fantasi hanya dianggap sebagai khayalan, maka melalui cerita fantasi dihadirkan suatu kisah yang dapat meningkatkan imajinasi anak sehingga mengembangkan pola pikirnya dalam melihat sesuatu. Ketika skemata bertambah, maka suatu karya akan tercipta tidak hanya dari pengetahuan namun turut serta pula imajinasi yang membangun daya pikir baru sehingga lahirlah kreatifitas-kreatifitas tanpa batas dari peserta didik.

Cerita rakyat dan dongeng tradisional merupakan leluhur dari lahirnya sastra fantasi (Gates, dkk, 2003). Fantasi sastra pertama untuk anak-anak dan dewasa muda muncul pada abad kesembilan belas dengan publikasi *Alice in Wonderland* karya Lewis Carroll yang berisi kisah-kisah tradisional. Melalui cerita fantasi akan tercipta pembelajaran sastra yang jauh dari kata monoton, sekaligus dapat menjadi media untuk menumbuhkembangkan karakter peserta didik melalui tokoh dan penokohan yang diciptakan oleh penulis. Terkandung nilai-nilai karakter pada setiap tokoh dan penokohnya, tergambar nilai

budaya pada penggambaran latar yang dihadirkan, serta tersemat pula berbagai fenomena sosial yang dipotret dengan bahasa dan narasi yang rapi (Yasa, 2012, hlm. 23). Sebagaimana yang dipaparkan oleh Rahmanto (1988, hlm. 17) semua karya sastra lahir untuk menunjukkan sesuatu yang apabila dihayati dapat menambah pengetahuan dan rasa karsa dari setiap pembacanya. Sebuah penghayatan akan didapatkan oleh peserta didik apabila dapat melakukan apresiasi terhadap cerita fantasi dengan langkah-langkah yang tepat, sebagaimana menjadi topik pada pembahasan awal.

Proses pembelajaran sastra dengan materi cerita fantasi berangkat dari kemampuan siswa untuk membaca secara ekstensif dan juga intensif (Tarigan, 2008, hlm. 32–37). Kedua keterampilan membaca tersebut tidak bisa ditinggalkan untuk memperoleh pemahaman cerita fantasi yang mendalam agar sampai ke tahap pemahaman terhadap amanat, bukan daya khayalnya saja. Dari membaca cerita fantasi yang tepat maka akan diperoleh penghayatan oleh peserta didik, sehingga membuka gerbang untuk melanglang pada ranah apresiasi. Setelah membaca secara intensif dan ekstensif, siswa dapat melakukan apresiasi dengan menceritakan kembali cerita fantasi yang dibacanya. Sehingga ketercapaian elemen berbicara dan presentasi pada capaian pembelajaran materi cerita fantasi dapat terpenuhi.

Keterampilan berbicara pada individu berdampak pada peningkatan daya pikirnya, dengan dibuatnya suatu teknik khusus dan diasah dengan terus berlatih akan tercipta peserta didik yang terhindar dari kecerobohan akan ketidakberaturan ujaran, pikiran-pikiran tidak sempurna dan tidak konsekuen lalu mengarahkan pada pembiasaan berpikir yang logis dan tepat pada ekspresi lisan (Tarigan, 2015, hlm. 7) Menceritakan kembali berarti menyampaikan, mengungkapkan, atau memaparkan informasi yang diperoleh dari membaca atau menyimak sesuatu kepada orang lain agar mereka dapat mengetahui dan memahami apa yang disampaikan pencerita. Menceritakan kembali berarti menyampaikan, mengungkapkan, atau memaparkan informasi yang diperoleh dari membaca atau menyimak sesuatu kepada orang lain agar mereka dapat mengetahui dan memahami apa yang disampaikan pencerita.

Penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dalam mendapatkan pemahaman terkait apresiasi cerita fantasi dan peningkatan keterampilan bercerita perlu dilakukan oleh guru secara selektif. Guna mewujudkan hal-hal tersebut dibutuhkan model yang mampu mengakomodasi pembelajaran apresiasi cerita fantasi menjadi lebih efektif, relevan, adaptif, berakses digital, dan menarik atensi peserta didik. Bercerita merupakan suatu proses panjang untuk mengasah keterampilan siswa, oleh karena itu guru dapat memanfaatkan model *project based learning* sebagai alternatifnya..

Model *project based learning* (PjBL) adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pengerjaan proyek atau tugas nyata yang melibatkan siswa dalam eksplorasi, penelitian, kolaborasi, dan kreativitas (Thomas, 1999; The George Lucas Educational Foundation, 2005). Model tersebut memiliki potensi yang signifikan dalam menunjang keberhasilan pembelajaran bercerita materi apresiasi cerita fantasi. Siswa dapat terlibat aktif dalam merancang, mengembangkan, dan menyajikan proyek mereka sendiri. Pada prosesnya siswa harus melakukan penelitian, analisis, dan evaluasi untuk mengembangkan proyek mereka. Dalam hal apresiasi cerita fantasi, peserta didik akan merenungkan makna mendalam dari elemen-elemen cerita, karakterisasi, tema, dan pesan moral dalam cerita fantasi. Ini akan membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Serta siswa didorong untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam merancang proyek (Wena, 2010). Dengan mengadopsi model *project based learning*, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik, mendalam, dan bermakna dalam apresiasi cerita fantasi. Siswa tidak hanya akan memahami konsep-konsep tersebut, tetapi juga akan mengembangkan keterampilan kritis, kreativitas, dan kemampuan berkolaborasi yang diperlukan dalam dunia modern.

Sayangnya dewasa ini lingkungan menggiring dari yang tua maupun yang muda mengalami ketergantungan pada media pandang dengar (audiovisual) atau peralatan elektronik dan cenderung meninggalkan media cetak (Rahmanto, 1988, hlm. 66–67). Pada satu benda seperti gawai segala kegiatan bisa dilakukan dan segenap informasi bisa dijangkau. Kemudahan-kemudahan tersebut kemudian menggeser fungsi dari media cetak yang memiliki peranan penting sebagai sarana

latihan mengamati secara terperinci untuk kebutuhan analisis, terutama untuk mengamati aspek kebahasaannya.

Guru sebagai pendidik dengan segala keterampilannya tentu bisa mengambil peluang untuk memanfaatkan kedua media tersebut, terutama pada konteks pembelajaran apresiasi cerita fantasi secara ekspresif. Media cetak dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar dengan meminta peserta didik menemukan cerita fantasi dari berbagai literatur seperti koran, majalah, buku bunga rampai, dan lain sebagainya. Media pandang dengar berbantuan elektronik dapat dimanfaatkan sebagai wadah penyalur hasil cipta karsa peserta didik dalam mengapresiasi cerita fantasi. Bahasa lisan memiliki peranan yang penting sebagai sarana komunikasi antarpribadi dan berbagi informasi yang berangkat dari pengalamannya, hal tersebut dapat disampaikan melalui sarana media pandang dengar (Rahmanto, 1988, hlm. 66).

Sudah saatnya keterampilan bercerita dilakukan sesuai dengan era digital dan memanfaatkan media pandang dengar yang saat ini digemari oleh peserta didik. Bercerita secara tradisional, di mana peserta didik maju ke muka kelas dan presentasi sebaiknya ditingkatkan menjadi suatu proyek dengan melibatkan teknologi dalamnya. Pembelajaran bercerita yang berbasis teknologi memiliki beberapa manfaat yang dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran bercerita dapat meningkatkan keterlibatan dan keterikatan siswa terhadap materi pelajaran (Purnama, dkk, 2022). Teknologi memungkinkan penyajian cerita dengan dukungan visual yang lebih kaya (Tsiviltidou, 2019). Gambar, video, animasi, dan grafik dapat membantu siswa memahami dan menggambarkan konsep yang kompleks dalam cerita secara lebih baik. Pembelajaran bercerita berbasis teknologi dapat diakses dari berbagai perangkat seperti komputer, tablet, atau smartphone. Ini memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, sehingga meningkatkan fleksibilitas dalam proses pembelajaran. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam mengkolaborasikan media cetak dan pandang dengar dalam mewujudkan pembelajaran bercerita yang berintegrasi dengan teknologi adalah *digital storytelling*.

Digital storytelling merupakan suatu transformasi bentuk dari cerita ke multimedia berupa kombinasi antara gambar arsip, musik, sinematografi modern, dan narasi (Sylvester dan Greenidge, 2009). Padanannya dalam bahasa Indonesia dapat disebut dengan dongeng atau cerita digital. Banaszewski (2005) menjelaskan *digital storytelling* merupakan sebuah praktik menggabungkan narasi/cerita pribadi dengan multimedia (gambar, audio dan teks) untuk menghasilkan sebuah autobiografi pendek. Dari kedua pemaparan definisi tersebut dapat diketahui bahwa *digital storytelling* adalah suatu bentuk kegiatan bercerita atau mendongeng yang memanfaatkan kolaborasi antara gambar, suara, dan teks dengan teknik sinematografi dengan mengacu pada narasi yang telah dirancang.

Pada ranah dunia pendidikan *digital storytelling* digunakan sebagai strategi guru untuk membangkitkan minat, perhatian dan motivasi siswa generasi digital di dalam kelas. *Digital storytelling* dapat dilekatkan ke dalam pembelajaran dengan mengintegrasikannya ke dalam model pembelajaran. Model *project based learning* jika dikaitkan dengan *digital storytelling* dapat membangun suatu proses pembelajaran bercerita pada materi apresiasi cerita fantasi yang menghasilkan suatu proyek berbasis digital dan dapat ditayangkan secara global. Sebagaimana penelitian-penelitian sebelumnya, *digital storytelling* telah dibuktikan manfaatnya dalam pembelajaran.

Pertama, suatu penelitian dilakukan oleh Silmy Arizatul Humaira dengan judul *Systemic Functional Analysis Of Verbal And Visual Communication In Digital Storytelling: Potentials and Challenges For Pedagogical Implications* (2019). Penelitian tersebut bertujuan untuk mengungkap metafungsi ideasional dari pilihan bahasa dan gambar yang direalisasikan siswa dalam *Digital Storytelling* dan implikasi pedagogis yang terkandung di dalamnya. Hasil penelitian menunjukkan siswa memiliki kecenderungan untuk memilih jenis proses yang khas untuk menafsirkan makna dalam teks otobiografi yang melibatkan proses relasional dalam teks verbal dan proses atribut simbolik dalam gambar visual. Selain itu, ditemukan bahwa siswa biasanya menggunakan Eksposisi untuk menghubungkan elemen verbal dan visual. Secara singkat, penelitian ini menyoroti pentingnya pengajaran genre untuk memahami tujuan komunikasi yang diwujudkan dalam berbagai latar.

Selanjutnya terdapat penelitian yang dilakukan oleh Elnida Saldaria dengan judul *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Storytelling Berbantuan Big Book* (2017). Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas. Penelitian ini merupakan penelitian kolaboratif dan melalui tiga siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas III A SDN 012 Lipat Kain kabupaten Kampar provinsi Riau. Validitas dan reliabilitas pada penelitian ini dilakukan melalui tiga cara yaitu triangulasi, *member checking*, dan reflektivitas. Validitas konten dilakukan oleh ahli atau memperoleh *expert judgement*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa meningkat secara bertahap. Kesimpulannya metode *storytelling* berbantuan *big book* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Dari penelitian terdahulu yang pertama dapat diketahui bahwa *digital storytelling* dapat dimanfaatkan sebagai pembelajaran berbantuan multimoda serta berimplikasi terhadap kemampuan pedagogis siswa. Pada penelitian terdahulu kedua dapat diketahui bahwa *storytelling* dapat menjadi teknik peningkatan berbicara siswa sehingga mampu melahirkan peserta didik yang baik dalam berkomunikasi. Terdapat celah dari kedua penelitian tersebut yang belum dilakukan, yakni pemanfaatan *digital storytelling* dalam proses pembelajaran yang tidak hanya dimanfaatkan sebagai peningkatan keterampilan berbicara khususnya bercerita yang dikolaborasikan dengan pemanfaatan media sosial, sehingga bukan saja terpaku pada kemampuan akademik namun peserta didik dapat merangsang kreativitas dengan skala interaksi global.

Pemanfaatan *digital storytelling* jika diterapkan dalam model *project based learning* pada pembelajaran apresiasi cerita fantasi memiliki beberapa aspek penting yang harus diperhatikan, diantaranya aspek naratif, alur narasi, dan isi konten yang ditayangkan. Narasi pada *digital storytelling* tidak berpusat pada keterampilan menulis, namun bagaimana narasi tersebut disampaikan dengan cara yang tepat dapat melalui rekaman suara atau teks sehingga bisa berdampak karena munculnya sikap persuasif dari aspek naratif. Luaran dari pengembangan model *project based learning* dengan berorientasi *digital storytelling* akan menghasilkan

proyek konten edukasi bercerita yang didapatkan dari proses apresiasi pembelajaran di dalam kelas bersama guru.

Melalui paparan latar belakang yang telah tertuang dan urgensi yang disebutkan, maka penelitian dengan judul “Pengembangan Model *Project Based Learning* (PjBL) Berorientasi *Digital Storytelling* Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Bercerita pada Materi Teks Cerita Fantasi di SMP” akan dilakukan dengan memperhatikan pedoman penelitian yang sebagaimana mestinya.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Mengacu pada latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana profil pembelajaran apresiasi cerita fantasi di SMP?
- 2) Bagaimanakah rancangan awal model *project based learning* berorientasi *digital storytelling* dalam pembelajaran apresiasi cerita fantasi di SMP?
- 3) Bagaimanakah pengembangan model *project based learning* berorientasi *digital storytelling* pada pembelajaran apresiasi cerita fantasi di SMP?
- 4) Bagaimanakah hasil pembelajaran model *project based learning* berorientasi *digital storytelling* terhadap keterampilan bercerita siswa pada pembelajaran apresiasi cerita fantasi di SMP?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka dapat dijabarkan tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut. Secara umum penelitian ini dirancang untuk mengembangkan model *project based learning* berorientasi *digital storytelling* sebagai upaya peningkatan keterampilan bercerita peserta didik di tingkat SMP sebagai bentuk pembelajaran yang menghasilkan luaran berupa konten edukasi yang inovatif. Adapun secara khusus, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan profil pembelajaran apresiasi cerita fantasi di SMP.
- 2) Merancang model *project based learning* berorientasi *digital storytelling* dalam pembelajaran apresiasi cerita fantasi di SMP.

- 3) Mengembangkan model *project based learning* berorientasi *digital storytelling* pada pembelajaran apresiasi cerita fantasi di SMP.
- 4) Menganalisis hasil pembelajaran model *project based learning* berorientasi *digital storytelling* terhadap keterampilan bercerita siswa pada pembelajaran apresiasi cerita fantasi di SMP.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam perkembangan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di ruang kelas. Model pembelajaran berkembang terus-menerus guna memberikan opsi pada guru dalam memberikan pembelajaran yang edukatif, variatif, adaptif, dan kreatif. Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai dasar pengembangan model pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia selanjutnya sekaligus penyempurna dari penelitian-penelitian sebelumnya yang berorientasi pada model pembelajaran materi teks cerita fantasi.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh beberapa pihak terkait dalam dunia pendidikan, di antaranya sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai acuan dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia pada materi teks cerita fantasi, khususnya pengaplikasian dalam aspek apresiasi sastra. Model *project based learning* berorientasi *digital storytelling* dapat diaplikasikan oleh guru sebagai variasi dalam pembelajaran berbantuan teknologi sekaligus menggiatkan literasi. Inovasi yang tersedia pada penelitian ini dapat dipilah sesuai kebutuhan dari masing-masing lingkungan sekolah para guru.

b. Bagi Peserta Didik

Melalui pemanfaatan model *project based learning* berorientasi *digital storytelling* dalam pembelajaran di kelas, peserta didik dapat meningkatkan daya cipta berupa konten edukatif di media sosial. Prinsip-prinsip pendidikan yang berada dalam kelas dikolaborasikan dengan tren yang menjamur di kalangan

masyarakat, sehingga peserta didik dapat menjadi konten kreator sekaligus pelajar produktif yang menginspirasi. Selain itu, melalui penelitian ini akan diberikan stimulus sekaligus motivasi bagi peserta didik bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat terus digalangkan.

c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini disusun berdasarkan kebutuhan dan prinsip-prinsip penelitian yang dirancang untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirancang, diharapkan temuan dan hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh peneliti lainnya sebagai dasar, acuan, dan perbandingan bagi penelitian selanjutnya. Setiap informasi dapat diolah menjadi bentuk penelitian lainnya sesuai kaidah penelitian yang ada. Sekaligus hal-hal yang kurang dalam penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dan dikembangkan menjadi penelitian yang bermanfaat selanjutnya.

E. Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi tesis dalam penelitian ini terdiri dari lima BAB. Bab I berisikan pendahuluan yang menyajikan kerangka pikir dari penelitian yang dirancang. Bagian ini memuat latar belakang penelitian, batasan masalah guna membatasi sekaligus memaparkan fokus bahasan dari penelitian, penguraian rumusan masalah berupa pertanyaan-pertanyaan. Berikutnya tujuan penelitian dipaparkan secara umum dan khusus, manfaat penelitian bagi beberapa sektor yang berkaitan dengan bahan penelitian, dan struktur organisasi tesis guna memberikan gambaran isi proposal penelitian secara garis besar.

Bab II melingkupi kajian pustaka yang memuat semua topik, dipilih berdasarkan relevansi penelitian, anggapan dasar penelitian, definisi operasional yang membantu menjelaskan istilah kunci dari penelitian yang akan dilakukan. Pada tesis ini disajikan kajian pustaka yang relevan dan berkaitan dengan hakikat apresiasi prosa, materi cerita pendek, hakikat model pembelajaran, model pembelajaran *digital storytelling*, dan peran media sosial dalam menunjang pembelajaran.

Pembahasan Bab III mencakup inti tahapan dari keseluruhan kegiatan penelitian, yang diantaranya ialah metode penelitian, desain penelitian,

instrumen penelitian, sumber data penelitian, tahapan atau teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, serta teknik analisis data. Adapun isi dari Bab IV berupa pembahasan dari temuan dan pembahasan penelitian. Temuan penelitian melingkupi pembahasan tentang pendefinisian, perancangan, pengembangan, uji coba pengembangan, dan evaluasi dari penelitian yang dilakukan. Pada pembahasan penelitian dituliskan jawaban-jawaban dari rumusan masalah yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah dikaitkan dengan teori yang relevan. Sebagai penutup, Bab V dituliskan simpulan, implikasi, dan rekomendasi penelitian. Terakhir, daftar pustaka memuat data sumber-sumber rujukan yang digunakan dalam pengerjaan penelitian.