

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan merupakan aspek kebutuhan bagi seluruh elemen masyarakat di era modern saat ini. Karena dengan pendidikan dapat menunjang masa depan agar lebih baik. Namun di era modern pada saat ini pendidikan harus di selaraskan dengan teknologi yang memadai sehingga dunia pendidikan menjadi wadah yang dapat mencerdaskan dan memfasilitasi seluruh elemen baik itu peserta didik, pendidik maupun warga belajar yang berhubungan langsung dalam ruang lingkup pendidikan. Kementerian pendidikan dan kebudayaan (kemendikbud) dan kementerian agama (Kemenag) sama-sama menjadi fasilitator atau wadah dalam mengembangkan dan mencerdaskan kehidupan bangsa dalam dunia pendidikan. Kemendikbud menaungi jenjang pendidikan TK, SD, SMP, SMA dan SMK sementara Kemenag menaungi jenjang pendidikan RA, MI, MTs, MA, dan MAK. Walaupun beda nama tapi sama-sama mempunyai tujuan yang sama yaitu sama-sama mempunyai kegiatan yang dinamakan pembelajaran.

Pembelajaran yang baik ialah membelajarkan peserta didik dengan teori belajar yang mengacu pada kurikulum yang telah ditetapkan Kemendikbud sehingga menjadi penentu keberhasilan dalam sebuah pendidikan (Sagala, 2009). Dalam pembelajaran guru menjadi fasilitator yang sangat penting untuk tercapainya pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan sehingga kegiatan pembelajaran di kelas tidak monoton dan menjenuhkan. Salah satu hal yang harus di perhatikan oleh guru dalam merancang dan menyampaikan materi pembelajaran harus di sesuaikan dengan model pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajara.

Menurut Uno (2008) mengemukakan bahwa profesionalisme guru dalam merancang, mengonsep, sampai dengan mengevaluasi dengan berpedoman pada tujuan pembelajaran yang maksimal namun belum tentu mencapai pembelajaran yang optimal.

Namun pada kenyataan dilapangan guru kurang kreatif dalam mengembangkan model pembelajaran karena terbatasnya fasilitas di sekolah, khususnya di sekolah tingkat menengah kejuruan. Karena SMK pelajaran adaftif normatif dipandang sebelah mata, karena lebih mengutamakan atau mengedepankan pelajaran produktif yang menjadi prioritas di SMK. Sesuai dengan Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 07/D.D5/KK/2018 Spektrum Kurikulum di SMK mata pelajaran adaftif dan normatif di SMK jumlah jam nya lebih sedikit dibandingkan dengan jumlah jam mata pelajaran produktif. Alat, bahan dan media pembelajaran mata pelajaran produktif lebih diutamakan oleh sekolah dibandingkan dengan mata pelajaran adaftif dan normatif, oleh sebab itu guru mata pelajaran adaftif dan normatif harus ekstra dalam mengembangkan pembelajaran. Hasil observasi awal dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia peserta didik di SMK Kelas XI pada pembelajaran menulis cerita pendek peserta didik tidak bisa mengawali rangkaian kata-kata menjadi sebuah cerita. Berdasarkan kebutuhan awal diketahui 34 peserta didik hanya satu sampai lima peserta didik yang dapat merangkai kata-kata menjadi sebuah cerita.

Kendala lain yang terjadi saat siswa menulis juga dikemukakan oleh Azizah dan Tosriadi (2018) berjudul *How Difficult is Claiming Knowledge? A Study from Cognitive Domain Perspective in Writing International Scientific Article* bahwa siswa layaknya wadah kosong yang diisi dengan berbagai macam sumber pengetahuan, seperti buku, artikel, ahli, dan tutorial yang akan mendukung proses menulis. Akan tetapi, proses pembelajaran yang kurang mengasah kemampuan siswa sehingga memunculkan sikap ketidaksiapan dalam menulis. Siswa sulit ketika diminta menulis secara ilmiah, merangkai kata-kata, menuangkan ide, kosakata yang kurang beragam, dan penguasaan tata bahasa yang tidak tepat. Hal itu menyebabkan siswa kebingungan dalam menyampaikan tujuan yang hendak diraih. Upaya yang dapat dilakukan guru dengan mengadakan pelatihan menulis kepada siswa, dimulai membuat draf, mengembangkan ide, merevisi tulisan, dan terakhir membukukan. Guru juga dapat mengarahkan siswa dalam sebuah kelompok kecil agar memunculkan sikap percaya diri melalui interaksi dengan temannya selama kegiatan berlangsung.

Suhendar, 2020

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA PENDEK.**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Adanya pembelajaran apresiasi sastra di sekolah diharapkan mampu menumbuhkan rasa cinta anak terhadap hasil karya sastra. Rasa cinta atau menyenangkan itu tumbuh kalau guru dapat membiasakan siswa untuk belajar dalam mengapresiasi karya sastra dan menciptakan suasana belajar yang kreatif.

Senada dengan pendapat Endraswara (2003) bahwa “Kegiatan pembelajaran sastra di sekolah harus kreatif seperti halnya menyelenggarakan kegiatan ziarah sastra, wisata sastra, kamping sastra, dan atau bengkel sastra dengan tujuan agar siswa mampu benar-benar memahami, menghayati, dan mencipta sastra”. Dari pernyataan tersebut tersirat bahwa pembelajaran sastra seharusnya diberikan oleh guru dengan cara merancanginya sedemikian rupa, sehingga tumbuh minat siswa terhadap karya sastra. Penciptaan suasana belajar yang kreatif menjadikan sebuah pembelajaran tidak monoton, justru sebaliknya akan membuat proses pembelajaran yang menyenangkan. Cerpen tidak hanya dapat dijadikan sebagai media untuk hiburan saja, tetapi juga dapat dijadikan sebagai bahan ajar untuk membentuk watak anak didik supaya lebih baik.

Dari dasar itu peneliti tertarik untuk mengembangkan model pembelajaran yang telah digaungkan oleh kemendikbud yaitu pengembangan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik digital pada pembelajaran menulis teks cerita pendek. Karena dengan model ini dapat menjadi solusi bagi guru khususnya guru Bahasa Indonesia dalam menerapkan model, strategi ataupun metode pembelajaran di sekolah agar proses kegiatan belajar mengajar tidak monoton. Dengan model ini guru menjadi fasilitator dalam mengarahkan dan memaparkan materi pembelajaran agar peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada materi menulis teks cerita pendek. Karena dengan menulis teks cerita pendek peserta didik dapat menyalurkan pikiran dan perasaan peserta didik dalam bentuk tulisan sehingga apa yang mereka pikirkan dan apa yang mereka rasakan bisa menjadi sebuah karya sastra yang dapat mereka produksi dan mereka kembangkan dalam melatih, mengasah kemampuan mereka khususnya pada keterampilan menulis.

Namun yang menjadi faktor kesulitan peserta didik dalam menulis cerita pendek di SMK adalah kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam

menyusun teks cerita pendek, guru kurang kreatif dalam mengembangkan model pembelajaran di sekolah dan minimnya fasilitas di sekolah. Sehingga peserta didik masih merasa kesulitan dalam menuangkan ide dan gagasannya dalam bentuk tulisan, mereka masih menganggap bahwa belajar menulis cerita pendek merupakan kegiatan yang menjenuhkan dan membebani, serta belum adanya upaya dari guru untuk mengembangkan variasi dalam pembelajaran.

Peserta didik dapat fokus kurang lebih dua puluh menit, dengan demikian kegiatan belajar mengajar di sekolah lebih dari dua puluh menit konsentrasi peserta didik berkurang. Tanda-tanda peserta didik berkurang dimulai peserta didik mengantuk, jenuh, cuek ketika guru memaparkan materi pembelajaran. Keadaan tersebut guru dituntut berkreasi dalam memaparkan materi pembelajaran supaya peserta didik dapat kembali fokus dalam belajar. Untuk meningkatkan dan memotivasi peserta didik guru harus menerapkan model pembelajaran agar dapat mencaikan keadaan kegiatan belajar mengajar menjadi kondusif (Suryoharjuno, 2014).

Dari paparan diatas dapat di gambarkan bahwa perlunya model pembelajaran yang mampu mendorong kreativitas dan memunculkan potensi peserta didik. Agar tercapainya tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) supaya pembelajaran menarik dan menyenangkan, maka dari itu guru harus mengembangkan model yang sesuai dalam kegiatan belajar mengajar. Model yang sesuai diterapkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada aspek keterampilan menulis cerita pendek, yaitu dengan model pembelajaran berbasis proyek.

Model pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student centered*) sehingga guru harus bisa jadi motivator dan fasilitator, di mana peserta didik diberikan peluang bekerja sama secara mandiri dalam belajarnya (Al-Tabany, 2014).

Dari paparan diatas strategi model ini peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan belajar mengajar dengan melakukan penelitian untuk mengerjakan dan menyelesaikan suatu proyek tertentu. Jadi Model Pembelajaran Bebasis Proyek merupakan sebuah model pembelajaran yang menggunakan proyek (kegiatan)

sebagai inti pembelajaran. Langkah pembelajaran ini peserta didik melakukan analisis masalah, membuat desain proyek, melaksanakan penelitian, menyusun draft produk mengukur/menilai produk dan terakhir mempublikasikan produk.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar menulis teks cerita pendek terdapat dalam Kompetensi Dasar (KD) 3.2 yaitu Menyusun kembali isi cerita rakyat ke dalam bentuk cerpen dengan memerhatikan isi dan nilai-nilai. KD tersebut dalam kurikulum 2013 di paparkan di kelas XI SMK Al-Islam Pacet.

Teks cerita pendek merupakan tulisan yang berisi cerita sederhana dan bentuknya pendek, sifatnya narasi dan fiksi yang mengandung sebagian cerita kehidupan manusia, serta memiliki nilai atau kesan tersendiri bagi pembaca. (sumardjo, 2004).

Penelitian sebelumnya dilaksanakan oleh Adi Rustandi (2015) “Penerapan *Model Project Based Learning* Berorientasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran menulis Cerpen”. Hasil penelitian tersebut memaparkan adanya peningkatan motivasi peserta didik di kelas eksperimen setelah dilaksanakannya penerapan model tersebut bila dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menerapkan metode langsung.

Penelitian yang relevan lainya dilaksanakan oleh Natalia (2017) Berkaitan dengan permasalahan tentang “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan Media Fotografi Dokumenter Sosial Pada Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi”. Hasil penelitian tersebut memaparkan efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Proyek ada peningkatan motivasi menulis peserta didik setelah di terapkan model tersebut dilihat dari rata-rata nilai yang dicapai peserta didik sebesar 84,9. Setelah di observasi penggunaan model tersebut termasuk baik diterapkan di jenjang SMK.

Ada persamaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama mengembangkan model pembelajaran berbasi proyek. Namun ada perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Yang pertama menggunakan orientasi karakter dan yang kedua menggunakan media fotografi dokumenter. Sedangkan

penelitian ini menggunakan media komik digital sebagai alat atau media yang digunakan ketika menerapkan model tersebut.

Berdasarkan paparan masalah tersebut diatas, peneliti memutuskan mengembangkan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Menulis Teks cerita pendek.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari paparan latar belakanag yang dijelaskan diatas, dapat di gambarkan beberapa masalah yang menjadi dasar penelitian ini.

- 1) Peserta didik beranggapan menulis pembelajaran menulis menjenuhkan dan membosankan.

Peserta didik Kurang terbiasa dan terlatih dalam menulis sehingga membuat peserta didik merasa jenuh dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek, maka dari itu mereka lebih senang menuangkan ide dan gagasannya melalui lisan.

- 2) Kreativitas peserta didik tergolong rendah.

Menulis atau menyusun teks cerita pendek peserta didik dituntut untuk melatih kreatifitas berfikir peserta didik untuk mengaplikasikan pemikiranya kedalam bentuk tulisan

- 3) Pemilihan model dan teknik kurang tepat

Penyampaian materi pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kuang bervariasi dalam pemilihan model pembelajaran, sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek.

## **C. Rumusan Masalah**

Dari pemaparan latar belakang diatas, rumusan masalah yang menjadi dasar peniliti untuk meneliti dan menganalisis serta mencari solusi untuk menjawab semua masalah yang dijabarkan diatas. Maka rumusan masalah pada penelitian ini, peneliti.

- 1) Bagaimanakah profil awal pembelajaran menulis teks cerita pendek di SMK Kabupaten Bandung ?

- 2) Bagaimanakah perancangan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik digital dalam menulis teks cerita pendek di SMK Kabupaten Bandung ?
- 3) Bagaimanakah pengembangan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik digital dalam menulis teks cerita pendek di SMK Kabupaten Bandung ?
- 4) Bagaimanakah respon pelibat pembelajaran terhadap pengembangan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik digital dalam menulis teks cerita pendek di SMK Kabupaten Bandung ?

#### **D. Tujuan Penelitian**

##### 1. Tujuan Umum

Berdasarkan paparan rumusan masalah diatas, Tujuan umum dari penelitian ini ialah untuk mendapatkan profil pengembangan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik digital pada pembelajaran menulis teks cerita pendek.

##### 2. Tujuan Khusus

Dari paparan rumusan masalah tersebut, tujuan yang akan dicapai adalah untuk menggambarkan.

- a) profil awal pembelajaran menulis teks cerita pendek di SMK Kabupaten Bandung;
- b) perancangan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik digital dalam menulis teks cerita pendek di SMK Kabupaten Bandung;
- c) proses pengembangan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik digital dalam menulis teks cerita pendek di SMK Kabupaten Bandung;
- d) respon pelibat pembelajaran terhadap model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik digital dalam menulis teks cerita pendek di SMK Kabupaten Bandung;

#### **E. Manfaat Penelitian**

Suhendar, 2020

*PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA PENDEK.*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penelitian model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik digital dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Cerita pendek ini memiliki manfaat sebagai berikut.

Pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik digital diharapkan dapat berguna bagi setiap kalangan. Berikut ini merupakan manfaat yang diharapkan mampu diperoleh oleh pihak-pihak yang membaca hasil penelitian ini.

1. Bagi guru, mata pelajaran Bahasa Indonesia hasil penelitian ini bisa menjadi bahan batu loncatan ilmiah bagi ranah keilmuan pendidikan dadapat menambah bahan kajian tentang pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik digital serta memberi alternatif dalam pemilihan model, metode, teknik, maupun media yang digunakan dalam pembelajaran, khususnya pada kegiatan pembelajaran menyusun teks cerita pendek pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan.
2. Bagi Peserta Didik, dengan penelitian ini kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia bisa memberikan pengalaman baru dalam menyusun teks cerita pendek secara sistematis, terjadwal, dan menyenangkan. Siswa memiliki motivasi yang lebih untuk menyusun teks cerita pendek sehingga bisa memberi mereka penghasilan tambahan apabila ditekuni secara serius dalam kehidupan bermasyarakat nanti yang membuat pembelajaran lebih aktif serta kreatif, sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi sebuah kegiatan belajar yang dapat memberikan pemahaman secara menyeluruh dan bermakna bagi kehidupan sehari-hari siswa.
3. Bagi lembaga. Hasil penelitian ini dapat sebagai referensi atau masukan dalam upaya mengembangkan dan meningkatkan performa sekolah serta sebagai saran terkait laporan awal pembelajaran keterampilan menulis teks cerita pendek. Hasil ini juga turut membantu pengelola pendidikan untuk alternatif pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat.

#### **F. Definisi Operasional**

Definisi operasional merupakan penafsiran hal-hal yang diamati. Definisi operasional mempunyai maksud memaparkan makna serta istilah yang ada kaitanya

Suhendar, 2020

*PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA PENDEK.*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dengan konsep yang ada dalam penelitian. Peneliti menafsirkan konsep yang ada dalam penelitian sebagai berikut.

1. Pengembangan Model pembelajaran berbasis proyek

Model pembelajaran berbasis proyek sebuah pembelajaran untuk menumbuhkan kolaborasi peserta didik yang efektif dalam melaksanakan penelitian untuk mengembangkan keterampilan mereka dalam memecahkan suatu masalah sehingga dapat menciptakan hasil karya/produk. Pengembangan model ini dapat mengarahkan dan melatih peserta didik secara terstruktur serta terorganisasi, sehingga peserta didik dalam pembelajaran bisa menghasilkan sebuah produk yang dikerjakan secara berkelompok.

2. Komik digital

Komik digital menjadi media yang tepat pada pembelajaran menulis teks cerita pendek, karena dengan media ini menambah motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pembelajaran menulis teks cerita pendek. Dengan berbantuan media pembelajaran juga memudahkan guru dalam mengimplementasikan materi yang akan disampaikan sehingga media ini bisa jadi solusi bagi guru dalam merancang pembelajaran.

3. Menulis Teks Cerita Pendek

Kegiatan menulis tentunya sudah menjadi hal biasa disekolah. Karena dengan menulis dapat melahirkan kemampuan peserta didik dalam berimajinasi dari hasil imajinasi dituangkan dalam bentuk tulisan sehingga dapat melatih pikiran dan perasaan peserta didik dalam menulis teks cerita pendek.

## **G. Struktur Organisasi Tesis**

Bab I yang peneliti jabarkan dalam penelitian ini ada tujuh aspek yang di paparkan, yaitu latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan struktur organisasi. Latar belakang yang jadi fokus dalam penelitian ini berkenaan dengan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik digital pada pembelajaran menulis teks cerita pendek pada siswa menengah kejuruan. Rumusan masalah yang jadi fokus peneliti ada tiga yang berkenaan dengan latar belakang yang di jabarkan oleh peneliti. Tujuan penelitian yang jadi fokus peneliti berisi

jawaban dari rumusan masalah. Manfaat penelitian peneliti membagi menjadi tiga bagian yaitu manfaat bagi guru, bagi peserta didik dan terakhir bagi peneliti lain. Definisi operasional dibagi tiga bagian yaitu pengembangan, komik digital dan menulis teks cerita pendek. Struktur organisasi yang peneliti paparkan berupa isi, tahapan penulisan, serta hal-hal yang berhubungan langsung dengan pengembangan model pembelajaran ini.

Bab II yang peneliti paparkan berkenaan dengan kajian pustaka atau uraian definisi yang berhubungan dengan pengembangan model pembelajaran berbasis proyek, media komik digital, dan konsep menulis teks cerita pendek.

Bab III sebagai bagian metode penelitian berisi tahapan prosedural rancangan penelitian yang dilakukan. Bab ini membahas mengenai metode penelitian, desain penelitian, subyek penelitian, prosedur penelitian, instrument penelitian, dan teknik analisis data.

Bab IV berhubungan dengan temuan dan pembahasan. Bab ini berisikan interpretasi serta hasil analisis data penelitian yang telah mengalami pengolahan dan analisis temuan. Pembahasan hasil penelitian ini berdasarkan teori yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya dan merujuk pada pertanyaan-pertanyaan pada rumusan masalah.

Bab V berisi simpulan, implementasi, dan rekomendasi. Pada bab ini simpulan dan implementasi disajikan dalam bentuk penafsiran serta pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.