

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

a). Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan bentuk jamak dari kata medium yang secara arti perantara atau pengantar (Setiawan *et al.*, 2022), media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut beberapa ahli yang lain, pengertian media adalah sebagai berikut:

- a. Gerlach & Ely menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap (Arsyad, 2013).
- b. Fleming berpendapat media yang sering diganti dengan kata mediator adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya, dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya yaitu mengatur hubungan efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap system pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan canggih dapat disebut media (Arsyad, 2013).

- c. UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.
- d. Arsyad (2013) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.
- e. Saifudin Mahmud dan Muhammad Idham dalam bukunya *Strategi Belajar Mengajar* (2017) memberikan pengertian tentang media pembelajaran yaitu semua alat dan bahan yang dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, koran, majalah, dan buku.
- f. *Physics Learning by E-module* (2020) oleh Suci Prihatiningtyas dan Fatikhatun Nikmatus Sholihah, memberikan pengertian media pembelajaran yaitu teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

AECT (*Asosiation Education and Communication technology*) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Assosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association*) pengertian media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya (Setiawan *et al.*, 2022).

Dari berbagai penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran) dari sumber (guru) ke penerima (siswa), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Hamalik yang dikutip (Arsyad, 2013) mengemukakan bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa”.

Pendapat lainnya dari Kemp dan Dayton, sebagaimana dikutip oleh (Arsyad, 2013) yang menjelaskan tentang manfaat penggunaan media dalam pembelajaran sebagai berikut:

- a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah cukup banyak dan

kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.

- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif; beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga dia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasehat siswa.

Sudjana & Rivai (dalam, Arsyad, 2013) mengemukakan manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Berbagai manfaat tentang media pembelajaran telah dibahas oleh para ahli.

Menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2013), banyak manfaat yang didapat dalam penggunaan media pembelajaran. Dampak positif penggunaan media pembelajaran menurut Kemp and Dayton pada penelitian yang mereka lakukan sebagai berikut :

- a. Penyampaian pelajaran lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian media pembelajaran maka akan menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda beda dengan penggunaan media pembelajaran akan mengurangi tafsiran yang berbeda apabila diterima oleh pelajar.
- b. Pembelajaran lebih menarik. Media pembelajaran digunakan sebagai penarik perhatian sehingga membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan.

Kejelasan, keruntutan pesan, daya tarik yang berubah-ubah dan efek khusus yang digunakan dalam media pembelajaran menimbulkan rasa keingintahuan yang menyebabkan siswa berpikir dan beranalisis yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.

- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori-teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
- d. Sikap positif siswa mengenai apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli mengenai manfaat media pembelajaran di atas, maka peneliti menyimpulkan beberapa manfaat media pembelajaran terhadap guru, siswa maupun proses pembelajaran, diantaranya yaitu :

- a. Media pembelajaran menarik minat dan keingintahuan siswa sehingga menjaga siswa untuk tetap memperhatikan
- b. Media pembelajaran membantu siswa mempermudah memahami materi yang abstrak menjadi lebih nyata.
- c. Meningkatkan dan menggali kreativitas guru dalam menciptakan berbagai media pembelajaran dalam berbagai materi
- d. Pembelajaran lebih menarik, sehingga siswa tidak dalam tekanan ketika mengikuti pembelajaran.

3. Ciri – Ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely (dalam, Arsyad, 2013), mengemukakan tiga ciri media yang dapat digunakan oleh guru:

a). Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, *video tape*, *audio tape*, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan.

b). Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*, misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong, kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Selain dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali. Misalnya, proses tsunami atau reaksi kimia dapat diamati melalui kemampuan manipulatif dari media.

c). Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian

ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif Sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

4. Media Pembelajaran Berbasis *Information and Communication Technology (ICT/TIK)*

Munadi (2010) mengatakan bahwa, jenis-jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, antara lain: gambar diam, gambar hidup, televisi, obyek 3D, rekaman audio, *programmed instruction*, demonstrasi dan buku teks. Selain jenis media yang sudah disebutkan, adapun jenis media pembelajaran lainnya yaitu ICT atau teknologi informasi. Abdul dan Terra (2013) mengungkapkan beberapa pengertian ICT atau teknologi informasi dari tiga ahli, yaitu Haag dan Keen, Martin, dan William Sawyer. Haag dan Keen (dalam Abdul dan Terra, 2013) mengatakan bahwa teknologi informasi adalah seperangkat alat yang membantu bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi. Martin (dalam Abdul dan Terra, 2013) mengatakan bahwa teknologi informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan juga mencakup

teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi. William dan Sawyer (dalam Abdul dan Terra, 2013) mengemukakan bahwa teknologi informasi adalah teknologi yang menggabungkan komputasi (komputer) dengan jalur komunikasi berkecepatan tinggi yang membawa data, suara dan video.

Dari beberapa pendapat ahli yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa ICT atau teknologi informasi baik secara implisit maupun eksplisit tidak sekedar berupa teknologi informasi, tetapi juga mencakup teknologi telekomunikasi. Dengan kata lain, yang disebut teknologi informasi adalah gabungan antara teknologi komputer dan teknologi telekomunikasi.

5. Manfaat Media Berbasis TIK

Encyclopedia of Educational Research (dalam Kustandi dan Sutjipto, 2013:23), merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

- Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- Memperbesar perhatian siswa.
- Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.

- Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan Cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

b). Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)

Dalam Pendidikan Guru Penggerak Modul 1.1 Refleksi Filosofis Pendidikan Nasional Ki Hadjar Dewantara, dikemukakan bahwa guru sejatinya adalah seorang penuntun bukan penuntut yang harus mendidik anak sesuai dengan kodrat alam dan zamannya. Balai Layanan Platform Teknologi (BLPT) Kemdikbudristek dalam Modul PEMBATIK (Pembelajaran Berbasis TIK) Level 3/Kreasi menjelaskan bahwa menjadi guru zaman digital, harus memiliki kemampuan abad 21 yang salah satunya adalah menguasai literasi dibidang teknologi.

Guru zaman digital dituntut untuk mampu memanfaatkan kemajuan teknologi secara tepat dan proporsional dalam proses pembelajaran. Tentu, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran haruslah diimbangi dengan pengetahuan dan kemampuan skill yang harus dimiliki oleh guru. Menghadapi generasi siswa dengan literasi digital yang kadang melebihi gurunya tentu menjadi tantangan tersendiri bagi seorang guru, bagaimana membawa siswanya untuk beradaptasi terhadap lingkungan pembelajaran yang baru dan berbeda atau sesuai zamannya.

Sebagai guru di era teknologi sekarang ini haruslah selalu siap untuk terus belajar dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi karena pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran sekarang ini tak terelakkan lagi. Teknologi sebagai elemen yang perlu dihadirkan dalam kegiatan pembelajaran dan sebagai cara baru dalam mempelajari pengetahuan. Untuk mendukung hal tersebut tentu dibutuhkan sebuah media dan metode yang tepat agar proses pembelajaran dapat sampai kepada siswa secara tepat. Salah satunya pemanfaatan media yang berbasis teknologi yaitu *Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)*.

1. Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)

Menurut Surjono dalam bukunya *Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Konsep dan Pengembangan* (2017), pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif atau disebut juga dengan MPI adalah suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan komputer atau sejenisnya untuk mencapai pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program.

Selanjutnya Sarjuno (2017) juga menjelaskan bahwa terdapat 3 hal pokok atau kata kunci dalam MPI yaitu multimedia, pembelajaran dan interaktif, dimana ketiga hal tersebut harus ada. Pada multimedia tentunya tidak harus berisi semua komponen multimedia untuk bisa disebut sebagai MPI. Pada hal pembelajaran, MPI harus berisi materi pembelajaran dengan cakupan keluasan

dan kedalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, dalam MPI, tujuan harus disampaikan dengan jelas, materi harus disajikan melalui kombinasi multimedia, dan ada upaya untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar misalnya dalam bentuk soal atau quiz.

Pada sisi interaktif, MPI harus mempunyai fitur yang memungkinkan pengguna dapat terlibat secara aktif untuk berinteraksi dengan program. Pengguna MPI harus dapat mengontrol dan berinteraksi secara dinamis. Inilah yang menjadi ciri dari MPI yang di dalamnya terdapat kata “Interaktif”. Berbeda dengan istilah interaktif yang diberlakukan antara dua orang dimana masing-masing dapat saling memberi pengaruh untuk berinteraksi. Karena dalam MPI melibatkan manusia dan komputer (non-manusia), maka interaksi selalu diawali oleh manusia sebagai pengguna yang memberi aksi dan komputer memberikan reaksi. Pengguna menekan tombol, menggerakkan cursor, menggeser objek, melakukan drag- and-drop, menulis melalui keyboard, berbicara melalui mic, menggerak-gerakkan anggota badan di depan kamera adalah beberapa contoh aksi dari pengguna yang dapat mengawali untuk berinteraksi dengan MPI. Sebagai akibat adanya aksi tersebut, MPI memberikan reaksi seperti menampilkan gambar, memutar video, menjalankan animasi, menampilkan tulisan, memberikan efek suara, mengeksekusi program, menyimpan data, mengaktifkan program lain, dan lain sebagainya.

2. Prinsip-Prinsip Multimedia Pembelajaran Interaktif

a. Komponen Multimedia Pembelajaran Interaktif

Komponen ini bertujuan supaya multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan nanti dapat fokus dan tepat guna. Berikut adalah komponen yang ada dalam Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) yang dikutip dari Modul 1.1 Pengembangan MPI PembaTIK 2023 Level 3:

1). Judul

Judul harus mudah diingat siswa dan sesuai dengan isi materi. Letak judul biasanya di halaman depan sehingga ketika siswa membuka program MPI maka yang terlihat pertama adalah judul program. Pembuatan judul dalam MPI, memiliki beberapa kriteria, diantaranya mudah diingat oleh murid, sesuai dengan isi materi, terletak di halaman depan.

2) Sasaran

Sasaran akan menentukan keseluruhan dari MPI misalnya dari segi layout atau tampilan MPI untuk siswa SD tentu berbeda dengan siswa SMA, materi yang akan disampaikan untuk jenjang SMP tentu berbeda dengan jenjang SMA dan seterusnya.

3) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada pengembangan MPI untuk mengetahui kompetensi yang harus dikuasai atau hasil belajar yang harus dicapai oleh siswa setelah belajar.

4) Uraian materi pembelajaran

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif salah satu tujuannya adalah untuk memfasilitasi siswa belajar mandiri tanpa adanya fasilitator, oleh karena itu, uraian materi pembelajaran dalam MPI harus komunikatif dan interaktif untuk menjaga keterlibatan murid selama proses pembelajaran. Berikut adalah syarat uraian materi pembelajaran dalam MPI (Multimedia Pembelajaran Interaktif) :

- a. Singkat, jelas, dan lengkap. Bahasa yang digunakan dalam uraian materi pembelajaran MPI adalah interaktif dan komunikatif, bukan seperti memindahkan buku paket.
- b. Utamakan Bahasa Visual. Bahasa visual dalam uraian materi pembelajaran MPI ini meliputi foto, video, animasi, dan simulasi.
- c. Berikan Contoh. Guna menambah pemahaman murid, uraian materi pembelajaran dalam MPI perlu dilengkapi dengan contoh-contoh.

Uraian materi dalam sebuah multimedia interaktif, bisa dilihat dalam infografis berikut ini :



*Gambar 2.1 Uraian Materi dalam MPI
(Balai Layanan Platform Teknologi (BLPT) Kemdikbudristek dalam Modul
PEMBATIK (Pembelajaran Berbasis TIK) Level 3/Kreasi.)*

5). Latihan atau Tes

Merupakan komponen dalam MPI yang bentuknya beragam mulai dari pilihan ganda, esai, klik dan geser, mencocokkan, mengurutkan dan lainnya. Latihan atau tes terletak di bagian akhir dari materi program MPI dan berfungsi untuk mengukur pemahaman siswa dan ketercapaian tujuan pembelajaran. Berikan respon positif pada setiap latihan atau tes yang dikerjakan siswa.

6). Referensi

Berikan daftar referensi pada setiap materi yang digunakan dalam program MPI.

7). Nama pembuat/pengembang

Sebagai identitas dari pembuat program MPI terletak pada penutupan program.

8). Tampilan/Tata Letak

Tampilan dalam MPI merupakan komponen yang penting. Kemenarikan dari sebuah tampilan MPI akan memotivasi siswa untuk membuka MPI selain didukung oleh isi atau materi yang baik.

b. Jenis Media Pendukung MPI

Dalam pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif tidak hanya berisi teks penjelasan saja, untuk melengkapi teks tentu saja dibutuhkan media pendukung. Fungsi dari media pendukung untuk memberi penjelasan

lebih mendalam terhadap informasi yang diberikan melalui teks. Jenis media pendukung MPI, diantaranya yaitu : diagram, grafik, tabel, foto, ilustrasi gambar digital, animasi, video dan audio.

c. Tahapan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif

Di dalam pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif terdapat beberapa tahapan-tahapan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan program MPI yang sistematis dan sesuai tujuan pembelajaran.

Tahapan-tahapan tersebut dapat dilihat penjelasannya pada gambar di bawah ini :



Gambar 2.2 Tahapan Pengembangan MPI
(Balai Layanan Platform Teknologi (BLPT) Kemdikbudristek dalam Modul PEMBATIK (Pembelajaran Berbasis TIK) Level 3/Kreasi.)

c). Model Pembelajaran Proyek/*PjBL*/Project Based Learning

1. Pengertian Pembelajaran Proyek

Pembelajaran proyek adalah model pembelajaran yang mengorganisasi kelas dalam sebuah proyek (Thomas, 2000, hlm. 1). Menurut NYC *Departement of Education* (2009), *PjBL* merupakan strategi pembelajaran dimana siswa harus membangun pengetahuan konten mereka sendiri dan

mendemonstrasikan pemahaman baru melalui berbagai bentuk representasi (hlm.8). Sedangkan *George Lucas Educational Foundation* (2005) mendefinisikan pendekatan pembelajaran yang dinamis di mana siswa secara aktif mengeksplorasi masalah di dunia nyata, memberikan tantangan, dan memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam (hlm. 1). Berdasarkan beberapa definisi para ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran proyek adalah model pembelajaran yang terpusat pada siswa untuk membangun dan mengaplikasikan konsep dari proyek yang dihasilkan dengan mengeksplorasi dan memecahkan masalah di dunia nyata secara mandiri.

Kemandirian siswa dalam belajar untuk menyelesaikan tugas yang dihadapinya merupakan tujuan dari pembelajaran proyek. Namun kemandirian dalam belajar perlu dilatih oleh guru kepada siswa agar terbiasa dalam belajar bila menggunakan Pembelajaran proyek. Siswa SD maupun SMP masih perlu dibimbing dalam menyelesaikan tugas proyek bahkan siswa SMA. Bimbingan guru diperlukan untuk mengarahkan siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan alur pembelajaran.

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata. Melalui pembelajaran proyek, proses *inquiry* dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (*a guiding question*) dan membimbing siswa dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam

kurikulum.

Menurut Fathurrohman (2016), project based learning adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dicapai peserta didik. Sementara, Goodman dan Stivers (2010) menjelaskan PjBL sebagai pendekatan pengajaran yang dibangun di atas kegiatan pembelajaran dan tugas nyata yang diberikan tantangan kepada peserta didik yang terkait dengan kebutuhan sehari-hari untuk dipecahkan secara berkelompok.

Secara sederhana, PjBL dan sintak project based learning itu sendiri menunjukkan jika metode pembelajaran ini fokus memberikan masalah untuk diselesaikan oleh peserta didik. Tak hanya itu, peserta didik juga diharapkan untuk menghasilkan produk. Sehingga berbeda dengan Problem Based Learning (*PBL*) yang fokus utamanya memberikan masalah untuk diselesaikan peserta didik. Pada *PjBL* mencakup proses menyelesaikan masalah dengan menghasilkan suatu produk.

Kemdikbud dalam menetapkan pelaksanaan metode Project Based Learning atau *PjBL* diketahui juga memberikan sintak dari metode pembelajaran tersebut. Sintak ini kemudian menjadi SOP dan digunakan sebagai dasar penerapan *PjBL*. Berikut adalah sintak yang bisa diterapkan oleh para peneliti, diantaranya:

1. Mempersiapkan Pertanyaan

Langkah atau sintak yang pertama dalam PjBL adalah mempersiapkan

pertanyaan. Cara menyiapkannya bisa dimulai melalui proses pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional.

2. Menyusun Rencana Proyek

Langkah atau sintak project based learning yang kedua adalah menyusun rencana proyek, dengan cara :

- a) Menentukan anggota kelompok
- b) Menyebutkan aturan dalam proses pembuatan proyek.
- c) Bagaimana presentasinya dan kapan.
- d) Bagaimana penilaiannya.

Menyusun rencana proyek di dalam PjBL sangat penting agar sejak awal guru sudah bisa memastikan proyek selesai tepat waktu. Sehingga sesuai dengan kalender akademik dan tidak ada proyek yang tidak terselesaikan padahal semester sudah berganti.

3. Membuat Jadwal

Sintak ketiga dalam penerapan PjBL adalah membuat jadwal kegiatan proyek. Misalnya menentukan waktu dan durasi pengerjaan proyek yang diberikan kepada peserta didik. Contohnya sebagai berikut:

- a) Menentukan timeline pengerjaan proyek oleh siswa.
- b) Menentukan deadline proyek tersebut.
- c) Menentukan kapan presentasi dilakukan oleh siswa.
- d) Menentukan jadwal evaluasi maupun penilaian proyek.

4. Monitoring Pelaksanaan PjBL

Sintak project based learning selanjutnya adalah melakukan monitoring terhadap pelaksanaan PjBL. Tujuan monitoring tentu saja untuk memastikan proyek berjalan dengan baik dan selesai tepat waktu.

5. Menguji dan Memberikan Penilaian Proyek

Dalam sintak project based learning berikutnya adalah menguji dan memberikan penilaian proyek. Artinya, di tahap ini guru perlu melakukan pengujian dan memberikan penilaian. Prosesnya ketika dilakukan presentasi, sehingga guru bisa tahu metode dalam mengerjakan proyeknya bagaimana.

6. Evaluasi Pembelajaran dengan PjBL

Tahap akhir di dalam sintak project based learning adalah evaluasi pembelajaran. Artinya, di tahap ini guru bisa mengajak siswa untuk berdiskusi mengenai proyek yang baru saja dikerjakan dan sudah dinilai.

2. Karakteristik Pembelajaran Proyek

Kegiatan belajar aktif dan melibatkan proyek tidak semuanya disebut sebagai pembelajaran proyek. Beberapa kriteria harus dimiliki untuk dapat menentukan sebuah pembelajaran sebagai bentuk pembelajaran proyek.

Lima kriteria suatu pembelajaran merupakan pembelajaran proyek adalah sentralitas, mengarahkan pertanyaan, penyelidikan konstruktivisme, dan realitas (Kebudayaan, 2014);

- a) *The project are central, not peripheral to the curriculum.* Kriteria ini memiliki dua *corollaries*. Pertama, proyek merupakan kurikulum. Pada

PjBL, proyek merupakan inti strategi mengajar, siswa berkuat dan belajar konsep inti materi melalui proyek. Kedua, keterpusatan yang berarti jika siswa belajar sesuatu di luar kurikulum, maka tidaklah dikategorikan sebagai *PjBL*.

- b) Proyek *PjBL* difokuskan pada pertanyaan atau problem yang mendorong siswa mempelajari konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti atau pokok dari mata pelajaran. Definisi proyek bagi siswa harus dibuat sedemikian rupa agar terjalin hubungan antara aktivitas dan pengetahuan konseptual yang melatarinya. Proyek biasanya dilakukan dengan pengajuan pertanyaan-pertanyaan yang belum bisa dipastikan jawabannya (*ill-defined problem*). Proyek dalam *PjBL* dapat dirancang secara tematik, atau gabungan topik-topik dari dua atau lebih mata pelajaran.
- c) Proyek melibatkan siswa pada penyelidikan konstruktivisme. Sebuah penyelidikan dapat berupa perancangan proses, pengambilan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah, penemuan, and atau proses pengembangan model. Aktivitas inti dari proyek harus melibatkan transformasi dan konstruksi dari pengetahuan (pengetahuan atau keterampilan baru) pada pihak siswa. Jika aktivitas inti dari proyek tidak merepresentasikan “tingkat kesulitan” bagi siswa, atau dapat dilakukan dengan penerapan informasi atau keterampilan yang siap dipelajari, proyek yang dimaksud adalah tak lebih dari sebuah latihan, dan bukan proyek *PjBL* yang dimaksud.

- d) *Project are student-driven to some significant degree*. Inti proyek bukanlah berpusat pada guru, berupa teks aturan atau sudah dalam bentuk paket tugas. Misalkan tugas laboratorium dan *booklet* pembelajaran bukanlah contoh *PjBL*. *PjBL* lebih mengutamakan kemandirian, pilihan, waktu kerja yang tidak bersifat kaku, dan tanggung jawab siswa daripada proyek tradisional dan pembelajaran tradisional.
- e) Proyek adalah realistis, tidak *school-like*. Karakteristik proyek memberikan keotentikan pada siswa. Karakteristik ini boleh jadi meliputi topik, tugas, peranan yang dimainkan siswa, konteks di mana kerja proyek dilakukan, produk yang dihasilkan, atau kriteria di mana produk-produk atau unjuk kerja dinilai. *PjBL* melibatkan tantangan-tantangan kehidupan nyata, berfokus pada pertanyaan atau masalah autentik (bukan simulatif), dan pemecahannya berpotensi untuk diterapkan di lapangan yang sesungguhnya.

3. Tahapan Pembelajaran Proyek

Tahapan Pembelajaran proyek dikembangkan oleh dua ahli, *The George Lucas Education Foundation* dan Dopplet. Sintaks Pembelajaran proyek (Kebudayaan, 2014) yaitu :

*Fase 1 : Penentuan pertanyaan mendasar (start with essential question)*³

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan siswa dalam melakukan suatu aktivitas. Pertanyaan disusun dengan mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan

dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Pertanyaan yang disusun hendaknya tidak mudah untuk dijawab dan dapat mengarahkan siswa untuk membuat proyek. Pertanyaan seperti itu pada umumnya bersifat terbuka (divergen), provokatif, menantang, membutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking*), dan terkait dengan kehidupan siswa. Guru berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk para siswa.

Fase 2: Menyusun perencanaan proyek (design project)

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dan siswa. Dengan demikian siswa diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan kegiatan yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan penting, dengan cara mengintegrasikan berbagai materi yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

Fase 3: Menyusun jadwal (create schedule)

Guru dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal kegiatan dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: membuat jadwal untuk menyelesaikan proyek, (2) menentukan waktu akhir penyelesaian proyek, (3) Membawa siswa agar merencanakan cara yang baru, (4) membimbing siswa ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (5) meminta siswa untuk membuat penjelasan (alasan) tentang cara pemilihan waktu. Jadwal yang telah disepakati harus disetujui bersama agar guru dapat melakukan *monitoring* kemajuan belajar dan pengerjaan

proyek di luar kelas.

Fase 4: Memantau siswa dan kemajuan proyek (monitoring the students and progress of project)

Guru bertanggung jawab untuk memantau kegiatan siswa selama menyelesaikan proyek. Pemantauan dilakukan dengan cara memfasilitasi siswa pada setiap proses. Dengan kata lain guru berperan menjadi mentor bagi aktivitas siswa. Agar mempermudah proses pemantauan, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan kegiatan yang penting.

Fase 5: Penilaian hasil (assess the outcome)

Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar kompetensi, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai siswa, membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

Fase 6: Evaluasi Pengalaman (evaluation the experience)

Pada akhir proses pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini siswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Guru dan siswa mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

Menurut Doppelt (2005) dalam hasil penelitiannya lebih menekankan pada *Creative Design Proses* (CDP). CDP ini memiliki enam tahapan, yaitu:

Tahap 1: Merancang tujuan (Design Purpose)

Langkah pertama dalam merancang proses adalah menentukan rancangan masalah. Tiga langkah penting dalam langkah pertama ini adalah:

- a. *The Problem and The Need*, siswa mendeskripsikan alasan yang memotivasi mereka untuk memilih proyek. Mereka juga menetapkan masalah dan menentukan kebutuhan untuk mendapatkan solusi masalah.
- b. *The Target Clientele and Restrictions*, siswa mendeskripsikan *target clientele* dan menetapkan pembatasan yang mereka ambil dalam pertimbangan.
- c. *The design goals*, siswa menetapkan permintaan kebutuhan yang mereka harapkan.

Tahap 2: Mengajukan pertanyaan/ inquiry (Field of Inquiry)

Langkah kedua dalam proses desain adalah untuk menentukan bidang penyelidikan di mana masalah berada. Berdasarkan definisi masalah dan tujuan dari langkah pertama. Siswa harus meneliti dan menganalisis sistem yang ada yang mirip dengan apa dikembangkan. Langkah-langkah pada tahap 2 ini yaitu :

- a. Information Sources
- b. Identification of Engineering, Scientific, and Societal Aspects
- c. Organization of the Information and its Assessment

Tahap 3: Mengajukan alternatif solusi (Solution Alternatives)

Mempertimbangkan solusi alternatif untuk rancangan masalah. Langkah ini memungkinkan siswa untuk membuat keputusan berbagai macam kemungkinan atau ide kreatif yang tak pernah dicoba sebelumnya. Siswa diberikan saran dan petunjuk dalam: *Ideas Documentation, Consider All Factors, Consequence and Sequel, Other People's View.*

Tahap 4: Memilih solusi (Choosing the Preferred Solution)

Memilih salah satu solusi alternatif yang dibuat, pilihan dilakukan dengan mempertimbangkan gagasan yang di dokumentasikan dalam tahap mengajukan solusi alternatif. Solusi yang dipilih mengikuti kriteria:

- a. Mempunyai lebih banyak poin positif dan sedikit poin negatif.
- b. Berdasarkan banyak faktor dan pandangan yang mungkin
- c. Terlihat solusi yang baik di antara solusi yang lain
- d. Memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan masalah.

Tahap 5: Melaksanakan kegiatan (Operation Steps)

Merencanakan metode untuk implementasi solusi yang dipilih misalnya jadwal, ketersediaan bahan, komponen, bahan, alat dan menciptakan prototype.

Tahap 6: Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi terjadi pada akhir proses kegiatan, tujuannya untuk refleksi kegiatan berikutnya.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan tahapan dari pendapat George Lucas dan Dopplet dengan alasan bahwa pendapat tersebut sesuai diterapkan

pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi unsur instrinsik dari cerita pendek pada siswa sekolah dasar.

d) Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Model *PjBL* Berbasis TIK

Pembelajaran abad 21, hendaknya dilakukan pembaharuan media pembelajaran sesuai perkembangan teknologi dan dapat mengefektifkan pembelajaran berbasis proyek (*PjBL*) serta mampu menghadirkan konsep dari abstrak menjadi konkrit, salah satu media yang menggunakan teknologi komputer adalah Multimedia Interaktif. Media ini mengakomodir penggunaan kedua indra sekaligus dalam menangkap pembelajaran yaitu indra penglihatan dan pendengaran, sehingga cocok digunakan untuk anak sekolah dasar.

Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran berbasis TIK yang memuat berbagai macam konten seperti gambar, video, teks, grafik, animasi dan efek suara yang disertai menu/instruksi sebagai sarana mendapatkan informasi (Rahmadtullah, MZ, & Sumantri, 2018). Perpaduan konten yang dikembangkan melalui multimedia interaktif dijadikan sebagai perantara dalam menyampaikan informasi, diharapkan semua indra dapat menangkap informasi dan terekam dalam memori otak.

Hasil Penelitian Iasha, Sumantri, Sarkadi, & Rachmadtullah, (2018), pengembangan dan pemanfaatan multimedia mempunyai dampak positif dalam pembelajaran, diantaranya pembelajaran berpusat pada siswa, membantu

meningkatkan minat dan motivasi belajarsiswa, (Akbar, 2016; Kurniawati, Hadi, & Rulviana, 2018; Riza et al., 2018) sehingga pembelajaran lebih efektif. Bukan hanya itu, penggunaan multimedia dalam penelitian Rahimi & Allahyari, (2019) mempunyai dampak positif terhadap perkembangan siswa, situasi belajar, dan mampu membatu siswa memahami konsep abstrak.

Didukung hasil penelitian Oktaviani, Wardani & Kurniawan (2018) pembelajaran dengan multimedia mampu memberikan pemahaman konsep yang lebih besar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Sedangkan hasil penelitian Altas, (2015) menunjukkan multimedia learning dapat membantu membentuk pengetahuan kognitif dan afektif siswa. Bahkan dari penelitian Avianty & Cipta, (2018), multimedia berbasis masalah yang dikembangkan sangat cocok digunakan dalam kurikulum 2013 dan mampu mendayagunakan kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa. Dari semua hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Penelitian mengenai pengembangan dan penelitian telah banyak dilakukan, termasuk penelitian pengembangan Multimedia Interaktif berbasis pendekatan atau model pembelajaran.

d). Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah berkembangnya ide dan konsep di dalam diri seseorang. Perkembangan ide dan konsep ini berlangsung melalui proses penjalinan hubungan antara bagian-bagian informasi yang tersimpan didalam diri seseorang

yang berupa pengertian pengertian. Kreativitas mempunyai hubungan yang sangat kuat dengan kemampuan pemecahan masalah. Menurut Uloli *et al.*, (2016:644) “kreativitas merupakan bagian yang sangat penting untuk kesuksesan dalam pemecahan masalah”. Seseorang yang mempunyai kreativitas akan mampu memecahkan masalah serta melihat berbagai alternatif dari pemecahan masalah tersebut.

Terdapat banyak definisi tentang kreativitas, menurut (Treffinger *et al.*, 2002), karena kreativitas bersifat kompleks, tidak ada definisi tunggal yang diterima secara universal. Febrianti *et al.*, (2016:121) menyatakan bahwa “kreativitas adalah sebuah proses yang mengembangkan ide-ide yang tidak biasa dan menghasilkan pemikiran yang baru yang memiliki ruang lingkup yang luas”. Kreativitas dapat menghasilkan pemikiran yang bermutu, proses kreativitas tersebut dapat digunakan jika memiliki pengetahuan yang didapat dengan pengembangan pemikiran dengan baik.

Menurut Dewi *et al.*, (2019:236), “Kreativitas adalah kemampuan dalam menyelesaikan dan mendapatkan banyak keadaan yang mungkin pemecahan suatu masalah yang menekankan pentingnya adalah pandangan divergen”. Semakin banyak kemungkinan tanggapan yang bisa diberikan terhadap suatu persoalan, semakin kreatif. Pengertian ini menunjukkan bahwa kreativitas seseorang makin tinggi, jika mampu menunjukkan banyak kemungkinan jawaban pada suatu masalah. Tetapi semua jawaban itu harus sesuai dengan masalah dan tepat, selain itu jawabannya harus bervariasi.

Treffinger *et al.*, (2002) menyatakan definisi kreativitas sebagai suatu proses berpikir untuk menghadapi tantangan, peluang, atau masalah, dan kemudian mengaitkan gagasan baru yang bermakna dengan menghasilkan beragam kemungkinan (dari sudut pandang atau perspektif yang berbeda), kemungkinan yang tidak biasa atau orisinal, dan detail.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan suatu ide atau gagasan-gagasan baru dengan lancar, luwes, orisinal, dan terperinci.

2. Indikator Kreativitas

Menurut Arini kategori-kategori yang mencakup karakteristik khusus kreativitas meliputi *fluency*, *fleksibilitas*, *orisinalitas*, *elaborasi*, (Arini, 2017) menjabarkan beberapa ciri-ciri kreativitas beserta indikatornya, yaitu sebagai berikut:

a. Kemampuan Berpikir Lancar (*Fluency*)

Kemampuan berpikir lancar merupakan kemampuan yang dapat mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, selalu memikirkan lebih dari satu jawaban. Indikatornya, antara lain:

1. Lancar dalam mengemukakan judul dan tujuan praktikum
2. Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih cepat dari yang lain
3. Menggolongkan alat dan bahan secara cepat

b. Kemampuan Berpikir Luwes (*Flexibility*)

Keluwesan berarti kemampuan untuk menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi. Seorang yang luwes dapat melihat suatu permasalahan dari sudut pandang yang berbeda sehingga mampu memberikan banyak alternatif pemecahan masalahnya. Indikatornya, antara lain:

1. Memikirkan cara yang berbeda dalam menyelesaikan praktikum
2. Dapat menerapkan konsep, sifat, atau aturan dalam praktikum

c. Kemampuan Berpikir Orisinal (*Originality*)

Kemampuan berpikir orisinal merupakan kemampuan dalam mengungkapkan gagasan atau menyelesaikan masalah dengan cara yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain. Indikator dari keterampilan berpikir orisinal adalah memikirkan konsep yang berhubungan dengan praktikum yang tidak terpikirkan orang lain

d. Kemampuan Berpikir Merinci atau Elaborasi (*Elaboration*)

Berpikir elaborasi adalah kemampuan memerinci memiliki definisi mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, menambahkan atau memerinci detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik. Indikatornya yaitu melakukan praktikum dengan detail dan berbeda.

Pentingnya proses berpikir dalam pemecahan masalah adalah untuk merangsang proses belajar dan mengingat dan merespon dalam bentuk pengambilan keputusan. Kreativitas adalah upaya untuk menghubungkan benda- benda atau gagasan-gagasan yang sebelumnya tidak berhubungan.

Kreativitas menggunakan benda-benda atau gagasan-gagasan yang sudah nyata ada dan di dalam pikiran. Sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa Kelas VI yang masih dalam tahap pra operasional konkret, maka proses tersebut tidak harus selalu menciptakan suatu konsep-konsep baru, namun merupakan hasil dari penggabungan dua atau lebih dari konsep-konsep yang sudah ada. Dalam penelitian ini indikator kreativitas yang digunakan dalam penilaian adalah sesuai dengan pendapat (Arini, 2017) yaitu berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), dan berpikir merinci (*elaboration*).

3. Kreativitas dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Kreativitas merupakan salah satu tahapan berpikir tingkat tinggi yang diperlukan dalam kehidupan masyarakat. Kreativitas dibutuhkan untuk menghadapi globalisasi dengan meningkatkan kemampuan siswa ke level lebih tinggi dalam berinisiatif mengatasi masalah global terutama dalam perkembangan ilmu pengetahuan (Mamahit *et al.*, 2020). Manusia selalu diperhadapkan pada permasalahan sehingga diperlukan suatu proses kreativitas untuk memecahkan masalah tersebut. Aktivitas pemecahan masalah diawali dengan konfrontasi, masalah dianggap selesai apabila telah didapatkan jawaban atau solusi sesuai dengan kondisi masalah (Sulistyaningrum, 2014).

Pada pembelajaran bahasa Indonesia SK KD yang ingin dicapai yaitu peserta didik memiliki kemampuan (1) berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, (2)

menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, (3) memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, (4) menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, (5) menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan (6) menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Dari uraian di atas jelaslah bahwa kreativitas sangat diperlukan dalam penggunaan Bahasa Indonesia. Melalui kreativitas banyak hal yang berkaitan dengan penggunaan bahasa dapat dilakukan, baik yang berkaitan dengan kata maupun kalimat. Bahkan, kreativitas pun dapat dilakukan untuk membentuk wacana. Kreativitas dalam penggunaan kata terlihat dari diksi (pilihan kata) yang digunakan pemakai bahasa. Kreativitas dalam penggunaan kalimat terlihat dari keragaman struktur dan jenis kalimat. Kreativitas dalam penggunaan wacana terlihat dari pola pengembangan gagasan dan pola pengembangan teks.

e). **Komunikasi**

1. **Pengertian Komunikasi**

Istilah latin *communicaco*, yang berarti membagi, dari sinilah kata "komunikasi" berasal. Di sini, berbagi mengacu pada pertukaran pengetahuan, ide, dan konsep kreatif. Istilah latin *communicatio* memiliki arti yang sama

dengan komunikasi kata bahasa Inggris. Kata "sama" dalam konteks ini berarti bahwa itu berarti hal yang sama. Mengirim dan menerima informasi atau ide ke dan dari orang lain adalah proses komunikasi.

Komunikasi adalah sekumpulan orang yang saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, menjadikan mereka sebagai bagian tak terpisahkan dari kelompok tersebut. Setiap anggota memiliki peran berbeda dalam pelaksanaan. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa komunikasi adalah tindakan memberi, menerima, dan memahami informasi, gagasan, emosi, dan perasaan yang secara sadar atau tidak sengaja diberikan oleh seseorang dalam bentuk isyarat verbal atau nonverbal.

Komunikasi antara guru dan siswa terkadang masih terabaikan karena berbagai hal. Lagipula, kurikulum memang tidak secara spesifik menyebutkan tentang komunikasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran. Padahal komunikasi yang baik antara guru dan siswa turut memengaruhi kesuksesan proses pembelajaran. Di samping itu, guru dalam perannya sebagai teladan juga berperan untuk mengajarkan kemampuan komunikasi kepada peserta didik.

Ada dua cara untuk melakukan komunikasi yaitu langsung dengan kata-kata (verbal) dan tanpa kata-kata (non-verbal). Informasi dan pesan dikomunikasikan secara lisan maupun tertulis. Informasi dikomunikasikan secara nonverbal melalui bahasa tubuh, emosi wajah, dan gerakan berbagai bagian tubuh (Wilhalminah *et al.*, 2017). Komunikasi dapat dibedakan menjadi dua kategori berdasarkan penggunaannya, yaitu kemampuan berbicara secara vokal dan

komunikasi secara tertulis. Penyebaran informasi secara langsung, seperti penyampaian hasil penelitian melalui kegiatan presentasi di depan khalayak yang banyak, dapat dilakukan melalui komunikasi lisan. Sebaliknya, komunikasi tertulis mungkin berbentuk laporan tertulis, data disajikan sebagai bagan, grafik, gambar, simbol, dan diagram, dan peta konsep (Romdon *et al.*, 2016).

Cangara (2011) juga memiliki pendapat yang sama bahwa dalam ketrampilan berkomunikasi siswa terdapat dua macam kode yang harus diperhatikan yaitu kode verbal dan kode non verbal.

a. Kode Verbal

Kode verbal menggunakan bahasa, bahasa merupakan seperangkat kata yang telah disusun secara terstruktur sehingga menjadi himpunan kalimat yang mempunyai arti. Bahasa dalam menciptakan komunikasi secara efektif mempunyai tiga fungsi, yaitu untuk mengetahui sikap dan perilaku, untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan pewarisan nilai-nilai budaya, serta untuk menyusun sebuah ide yang sistematis.

1) Komunikasi Lisan

Komunikasi lisan merupakan kemampuan seseorang dalam interaksi melalui pembicaraan dan umpan balik yang dapat diberikan secara langsung (Wahyuningsih, *et al.*, 2022). Keterampilan berkomunikasi lisan meliputi kemampuan dalam wawancara kerja, seminar, lokakarya, public speaking, pidato formal, dan presentasi.

Pengertian komunikasi lisan ialah bentuk komunikasi dengan mengucapkan kata-kata secara lisan dan langsung kepada lawan bicaranya. Biasanya komunikasi lisan dapat dilakukan pada kondisi para personal atau individu yang berkomunikasi berhadapan langsung (Kusumawati, 2016). Komunikasi lisan juga berarti keterampilan untuk menyampaikan temuan yang diperoleh dalam interaksi. Keterampilan ini memang sudah sejak lama digunakan sebab keterampilan komunikasi lisan menjadi hakikat komunikasi yang digunakan sejak manusia diciptakan. Komunikasi lisan menjadi budaya bagi masyarakat dalam menyampaikan pesan secara lisan atau kata-kata. Seperti halnya, kita berbicara kepada orang lain di masyarakat.

2) Komunikasi Tulisan

Keterampilan komunikasi tulisan merupakan keterampilan siswa dalam membuat pesan-pesan secara tertulis dalam berbagai macam bentuk memo, surat, proposal, dan laporan. Komunikasi tertulis ialah komunikasi yang dilakukan yang melalui sebuah tulisan yang dilakukan dalam kegiatan surat menyurat yang melalui pos, telegram, telexaf, fax, e-mail dan sebagainya (Kusumawati, 2016).

b. Kode Nonverbal

Kode nonverbal ialah bahasa isyarat atau bahasa diam. Kode ini mempunyai beberapa fungsi, yaitu meyakinkan sesuatu yang diucapkan, menunjukkan perasaan dan emosi yang tidak bisa diutarakan dengan kata-kata, menunjukkan jati diri, dan menambah atau melengkapi ucapan-ucapan yang dirasakan belum

sempurna.

Selanjutnya, hasil penelitian Budiono dan Abdurrohim (2020) menemukan bahwa indikator keterampilan komunikasi siswa, meliputi:

- 1) Mampu mengeluarkan ide dan pemikiran dengan efektif.
- 2) Mampu mendengarkan dengan efektif.
- 3) Mampu menyampaikan informasi dengan baik.
- 4) Menggunakan bahasa yang baik dan efektif.

Seseorang membutuhkan keterampilan untuk melakukan tugas dengan benar. Siswa membutuhkan komunikasi untuk berbicara atau mengirimkan pengetahuan. Kapasitas seorang siswa untuk menyampaikan pikiran, gagasan, dan konsep baik secara verbal maupun non verbal dapat dipahami sebagai komunikasi siswa karenanya setiap siswa harus memiliki keterampilan komunikasi (Ika, 2018).

Menurut Karyaningsih (2020: 30), dalam komunikasi memiliki kategorisasi berdasarkan keterlibatan jumlah peserta, yaitu: komunikasi antar pribadi; komunikasi kelompok; komunikasi organisasi; dan komunikasi massa. Sedangkan menurut Khalik dalam Wihalminah (2017) menjelaskan bahwa komunikasi akan berlangsung baik apabila terdapat keseragaman makna antara pemberi dan penerima informasi. Komunikasi merupakan kebutuhan bagi setiap manusia dan merupakan bagian kekal dari kehidupan sepanjang manusia itu ingin tetap bertahan dan meningkatkan kualitas hidupnya.

Komunikasi melingkupi lima komponen yang terlibat dan harus agar proses komunikasi berjalan dengan baik (Engkoswara dan Komaria, 2011). Adapun kelima komponen tersebut yaitu:

- Komunikator, adalah yang menyampaikan pesan kepada orang lain.
- Komunikan, adalah yang menerima pesan dari orang lain.
- Pesan, adalah sesuatu yang disampaikan dapat berupa informasi, perasaan, instruksi, dan lain-lain.
- Media, adalah bentuk atau cara pesan itu disampaikan, media dapat berupa lisan, tertulis, film, dan bentuk lainnya.
- Efek, perubahan yang terjadi pada komunikan sesuai dengan harapan komunikator.

2. Komunikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Komunikasi dalam pendidikan merupakan unsur yang sangat penting. Komunikasi juga memiliki peranan sangat besar dalam menentukan keberhasilan pendidikan yang bersangkutan. Banyak orang berkata bahwa tinggi rendahnya suatu capaian mutu pendidikan sangat bergantung pada faktor komunikasi, khususnya komunikasi pendidikan. Di dalam pelaksanaan pendidikan formal (pendidikan melalui sekolah), tampak jelas adanya peran komunikasi yang sangat menonjol. Proses belajar mengajarnya sebagian besar terjadi karena proses komunikasi, baik yang berlangsung secara intrapersona maupun secara antarpersona (Naway, 2017).

Setiap peserta didik memiliki karakter pribadinya sendiri-sendiri. Ada siswa yang mudah mengutarakan gagasan dan pendapatnya, ada pula siswa yang lebih suka menyimpan sendiri pemikirannya. Komunikasi seorang guru di kelas berfungsi baik sebagai sarana untuk pertukaran informasi dan inspirasi bagi siswa untuk terus belajar. Instruktur juga menggunakan komunikasi untuk menyampaikan emosi dan mengelola perilaku siswa. Sudah pasti seorang pendidik membutuhkan komunikasi dalam rangka melaksanakan kewajiban dan tugasnya serta mencapai tujuan pembelajaran dalam kegiatan mengajar. Sangat bermanfaat ketika seorang guru berfungsi sebagai mentor, inovator, fasilitator, dan motivator. Jika ada upaya komunikasi yang efektif pula, semua itu dapat dicapai dengan sukses (Sarwanto, 2016).

Pada kegiatan pembelajaran, komunikasi diartikan sebagai suatu relasi atau hubungan yang terjalin antara guru dan siswa secara efektif dan afektif. Sehingga dengan adanya kegiatan komunikasi siswa memiliki kesempatan atau peluang untuk meraih cita-cita, tujuan pembelajaran secara maksimal sesuai dengan yang diharapkan. Keterampilan komunikasi siswa digunakan untuk menyampaikan pemikiran, ide, gagasan dan pengetahuan melalui teknik komunikasi verbal, nonverbal. Selain itu, komunikasi harus bisa melalui media komunikasi yang efektif agar tetap bisa mempertahankan keaktifan siswa dalam kegiatan bekerja sama, bertanya, dan menjalin komunikasi dengan siswa lain.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia keterampilan berkomunikasi siswa sangat berperan dalam pembelajaran kearah yang lebih baik dengan muncul interaksi sosialnya antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru. Keterampilan berkomunikasi siswa harus dirangsang dengan pembelajaran yang mampu menggali kemampuan siswa yang dimiliki (Wahyuningsih, et al, 2022). Keterampilan berkomunikasi siswa dapat juga dipengaruhi oleh faktor internal dari siswa itu sendiri, contohnya efikasi diri siswa. Hasil penelitian dari Astuti & Pratama (2020) menemukan bahwa efikasi diri mempunyai hubungan yang positif dan signifikan dengan keterampilan komunikasi.

Kemampuan komunikasi berarti kemampuan yang harus dimiliki dan dikuasai siswa karena bertujuan untuk menggali pengetahuan sebanyak-banyaknya dan menyampaikan informasi baik secara lisan maupun tulisan. Komunikasi yang baik dalam pembelajaran menjadikan pembelajaran lebih efektif. Hal ini karena terbangun komunikasi antara guru dengan siswa ataupun di antara sesama siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Rizki, 2019). Aspek kemampuan komunikasi lisan siswa yang diukur meliputi: 1) penggunaan bahasa yang dapat dimengerti, 2) kejelasan atau artikulasi yang baik, 3) cara penyampaian, dan 4) mengajukan pertanyaan, sedangkan Aspek kemampuan komunikasi tulis siswa yang diukur meliputi: 1) penggunaan bahasa yang baik, 2) menuliskan penyelesaian masalah secara tepat dan jelas dan, 3) mengorganisasi konsep.

f). Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Model *PjBL* Berbasis TIK untuk Meningkatkan Kreativitas dan Komunikasi

Semakin sering guru menerapkan pembelajaran berbasis aktivitas (menalar, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi), kemampuan siswa dalam kreativitas dan komunikasi semakin berkembang sehingga. Penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia melalui model *PjBL* berbasis TIK untuk meningkatkan kreativitas dan komunikasi siswa menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran, yaitu media pembelajaran yang mendorong siswa untuk melakukan kegiatan diskusi dan menyelesaikan masalah sesuai konteks yang terintegrasi dengan sains, teknologi, teknik, dan Matematika.

Media pembelajaran juga dikembangkan dengan memperhatikan aspek-aspek kreativitas, yaitu kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi (Sukmagati *et al.*, 2020) serta aspek berpikir kritis yang meliputi klarifikasi, asesment, inferensi, dan strategies. Integrasi model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) yang diramu dalam media pembelajaran yang menarik akan mampu mendorong siswa untuk kreativitas dan komunikasi karena siswa dituntut untuk menyelesaikan permasalahan sesuai dengan konteks dengan tahapan yang sesuai dengan keterampilan abad 21.

Materi yang disusun di dalam media pembelajaran yaitu mencari unsur intrinsik dalam sebuah cerita pendek yang merupakan materi siswa kelas VI, mata pelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), cerpen atau cerita pendek adalah kisah pendek kurang dari 10 ribu

kata yang memberikan kesan tunggal yang dominan dan memusatkan diri pada satu tokoh dalam satu situasi. Dengan kata lain, cerpen adalah sebuah karya sastra yang relatif singkat atau dapat habis dibaca dalam sekali duduk. Di dalamnya menggunakan alur tunggal dan hanya berfokus pada satu tokoh atau peristiwa puncak. Dari pengertian tersebut, maka ciri-ciri cerpen antara lain tidak lebih dari 10 ribu kata; bersifat fiktif atau rekaan; fokus pada satu aspek cerita; lebih singkat daripada novel; tidak mencerminkan semua tokoh di dalamnya; terdapat alur, konflik, dan penyelesaian tunggal.

Meski singkat dan bersifat fiksi, tetapi cerpen umumnya menggambarkan atau mencerminkan kehidupan manusia. Selain itu, di dalam cerpen terdapat pesan atau nilai-nilai moral yang dapat diambil oleh pembacanya. Secara tradisional Nurgiyantoro (2009: 23) dalam bukunya *Teori Pengkajian Fiksi* membagi unsur-unsur pembangun cerita pendek menjadi dua, yaitu unsur ekstrinsik dan unsur intrinsik. Unsur Intrinsik merupakan unsur pembangun karya sastra yang berasal dari dalam karya itu sendiri. Unsur intrinsik pada cerita pendek berupa, tema, plot, penokohan, latar, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat.

Project Based Learning (PjBL) memungkinkan peserta didik untuk dapat merefleksikan ide dan pendapat mereka sendiri, dan membuat keputusan yang mempengaruhi hasil proyek dan proses pembelajaran secara umum diakhiri dengan mempresentasikan hasil akhir produk. Berdasarkan kajian yang telah dipaparkan di atas, diperoleh kesimpulan bahwa Project Based Learning (PjBL)

langsung maupun tidak, dapat membantu peserta didik untuk melakukan proses belajar berpikir tingkat tinggi (high order thinking/HOT) dalam usaha mengimplementasikan pembelajaran saintifik sesuai kurikulum 2013 yang terdiri dari keterampilan mengamati, mengasosiasi, mencoba, mendiskusikan, dan mengomunikasikan serta pembelajaran abad 21 yang terdiri dari 4C, yaitu: *Critical thinking, Collaboration, Creative, dan Communication*. Model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) menjadi salah satu pilihan untuk dapat meningkatkan kreativitas dan komunikasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Peningkatan kreativitas ini terutama dalam hal menuangkan ide pada sebuah karya produk karena salah satu keunggulan dari model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) adalah terciptanya suatu karya atau produk akhir hasil dari proses pembelajaran peserta didik. Penerapan model ini sekaligus menjadi jawaban atas tantangan pembelajaran pada abad 21.

Media pembelajaran Bahasa Indonesia melalui model *PjBL* berbasis TIK yang dibuat merupakan hasil pengembangan dan Penelitian Tindakan Kelas dari guru berdasarkan analisis KD sesuai dengan Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Perubahan KI-KD Kurikulum 2013 (Kemendikbud, 2019). Penyusunan media pembelajaran disesuaikan dengan KD muatan Pelajaran Bahasa Indonesia, melalui model *PjBL* berbasis TIK dalam penyelesaian tugas-tugas siswa dalam media pembelajaran tersebut. Melalui pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia model *PjBL* berbasis TIK yang

mengakomodasi keterampilan berpikir tingkat tinggi, diharapkan mampu mendorong siswa untuk kreativitas dan komunikasi.

B. Kerangka Berpikir

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk kebiasaan, sikap, serta kemampuan siswa untuk tahap perkembangan selanjutnya. Pada pembelajaran bahasa Indonesia, siswa diarahkan untuk berkomunikasi dengan bahasa yang baik dan benar, bahasa Indonesia yang baik berarti mampu menggunakan bahasa dengan situasi dan kondisi pemakainya, sedangkan bahasa Indonesia yang benar menggunakan bahasa Indonesia dengan tepat sesuai dengan kaidah kebahasaan (Eryani, 2023).

Berdasarkan hal tersebut di atas maka seorang guru harus mampu mendesain pembelajaran yang mendorong siswa terlibat aktif mengkonstruksikan sendiri pengalaman belajar sehingga dapat melatih keterampilan tingkat tinggi sebagai bekal untuk menghadapi tantangan global abad 21. Kreativitas dan komunikasi merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh seseorang di abad ke -21 untuk menghadapi era revolusi industri. Kreativitas dan komunikasi dibutuhkan dalam mengolah informasi, mengambil keputusan dan memecahkan masalah.

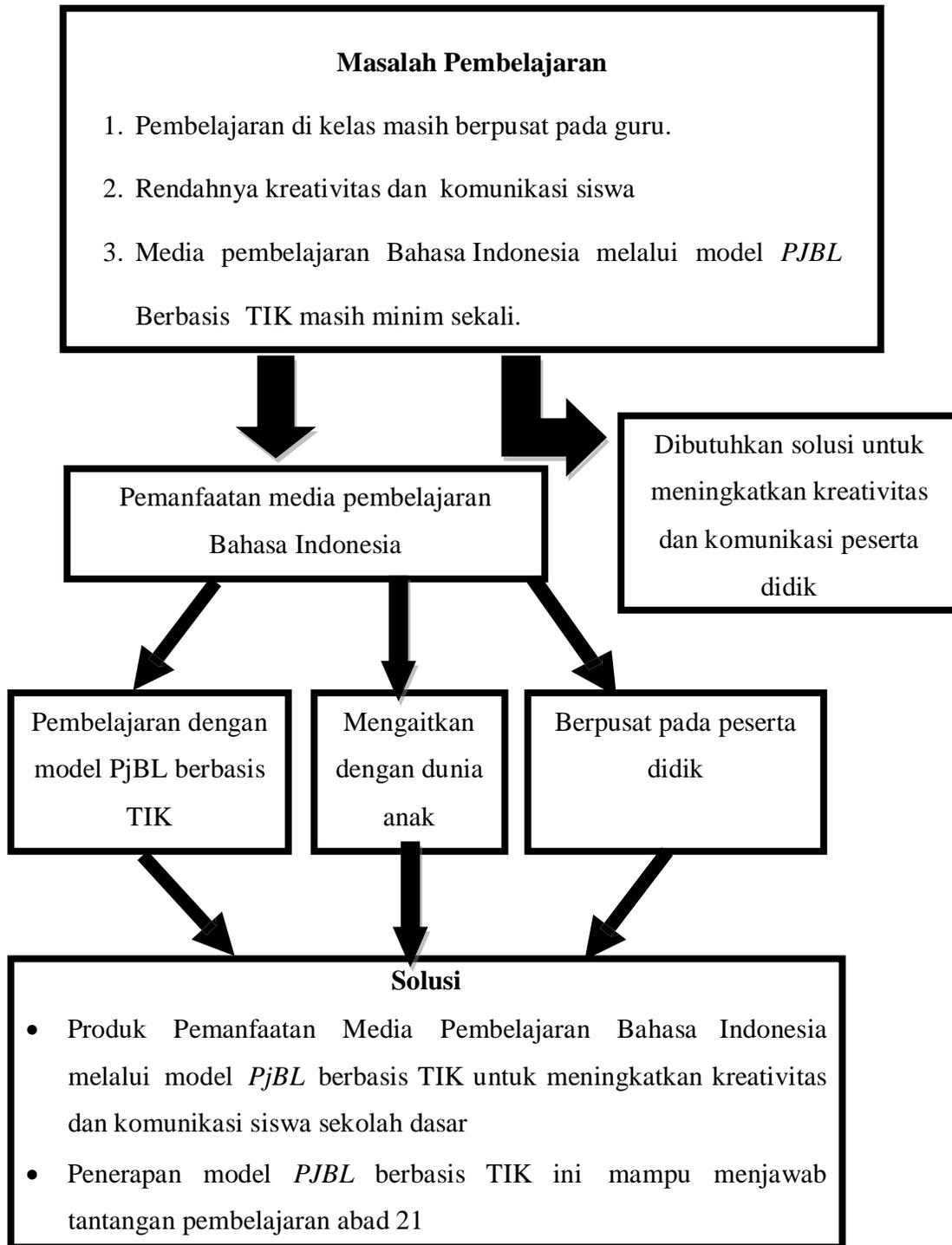
Menurut Ennis (2011) indikator Kreativitas dan komunikasi ada lima, dimana ke lima indikator ini memiliki konsep keterampilan berpikir kritis berdasarkan keterampilan khusus seperti mengamati, menduga, menggeneralisasi, penalaran dan mengevaluasi penalaran.

Untuk merancang pembelajaran tentang materi unsur-unsur instrinsik dari sebuah cerita pendek dibutuhkan media pembelajaran berbasis proyek yang berkualitas yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta mampu meningkatkan kreativitas dan komunikasi siswa. Meningkatkan kemampuan siswa dalam berkreasi dan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, secara lisan maupun tertulis, merupakan salah satu prioritas dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

Media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas dan komunikasi adalah media pembelajaran berbasis proyek. Media pembelajaran tersebut terdiri dari rangkaian pendekatan, strategi, teknik, bahkan penilaian yang digunakan. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis proyek sebagai panduan guru dalam mendesain kegiatan proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan komunikasi siswa dengan mengacu indikator kreativitas dan komunikasi menurut Ennis yang meliputi meliputi:

1. Klarifikasi dasar (*basic clarification*)
2. Memberikan alasan untuk suatu keputusan (*the bases for the decision*)
3. Menyimpulkan (*inference*)
4. Klarifikasi lebih lanjut (*advanced clarification*),
5. Dugaan dan keterpaduan (*supposition and integration*).

Gambar 2.3
Skema Kerangka Berpikir



C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti meyakini bahwa media pembelajaran Bahasa Indonesia model Project-Based Learning (PjBL) berbasis TIK mampu meningkatkan kreativitas dan komunikasi siswa kelas VI SDN 2 Semanding Kec. Jenangan Tahun Pelajaran 2023/2024 dalam mengapresiasi unsur-unsur intrinsik dalam sebuah cerita pendek.

D. Kebaruan Penelitian (*State of the Art*)

Kajian penelitian yang relevan, diantaranya yaitu :

- a. Penelitian oleh (Tasci, 2015) dengan judul “*Project Based Learning from Elementary School to College, Tool: Architecture*”, yang menunjukkan pengaruh positif dalam mengembangkan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan meningkatkan kreativitas siswa dan komunikasi siswa dengan model *project based learning* di Sekolah Dasar. Penelitian ini ada kesamaan terhadap model *project based learning* di Sekolah Dasar.
- b. Penelitian oleh (Wardhono, 2018) dengan judul: “*Connecting Generations through Technology and Education*” dalam Pembelajaran TIK untuk membangun 4C Skill Siswa sebagai bekal dalam menghadapi Abad 21”. Penelitian ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa kemampuan 4C dalam menghadapi abad 21. Pada penelitian ini ada kesamaan terhadap kemampuan untuk meningkatkan keterampilan TIK, kreativitas dan komunikasi terdapat perbedaan terhadap subjek penelitian dalam penelitian yang berjudul “*Connecting Generations*

through Technology and Education” subjek penelitiannya di kalangan mahasiswa sementara dalam penelitian ini subjeknya siswa kelas VI Sekolah Dasar (SD).

- c. Penelitian oleh (Sulistyaningrum Heny *et al.*, 2019) dengan judul: “Kemampuan Awal 21st Century Skills Mahasiswa Calon Guru SD” dalam jurnal ilmiah ini peneliti meneliti tentang 4C Skill terhadap mahasiswa sebagai bekal dalam menghadapi Abad 21”. Penelitian ini ada kesamaan terhadap penelitian yang meneliti tentang 21st Century Skills terhadap calon guru SD, terdapat perbedaan terhadap subjek penelitian dalam penelitian yang berjudul “Kemampuan Awal 21st Century Skills Mahasiswa Calon Guru SD” subjek penelitiannya di kalangan mahasiswa sementara dalam penelitian ini subjeknya anak sekolah dasar.
- d. Penelitian (Dumiyati *et al.*, 2019) dengan judul: “Kepraktisan dan Keefektifan Penerapan Model Pembelajaran Berbasis ICT dalam Pembelajaran TIK” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran bagaimana kepraktisan dan keefektifan pembelajaran dengan menggunakan TIK di kalangan mahasiswa ada relevansi dalam penelitian ini yaitu pembelajaran TIK sangat praktis dan efektif di kalangan mahasiswa. Terdapat perbedaan terhadap penelitian ini yaitu yang subjek penelitiannya terhadap anak sekolah dasar.

Dari beberapa penelitian terdahulu diatas terdapat banyak kesamaan yaitu terhadap penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan kemampuan *21st Century Skills* terhadap siswa sekolah dasar.

