

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada abad ke-21 tuntutan terhadap dunia Pendidikan makin banyak, terutama Indonesia. Sebagai salah satu negara terbesar dengan populasi muda terbanyak di dunia Indonesia lewat berencana membangun generasi selanjutnya menjadi generasi yang kreatif sehingga bisa menjadi inovatif. Generasi ini di tahun 2024 masihlah muda atau pun baru saja dewasa, sehingga tahun 2045 menjadi para pemimpin yang solutif dan menjadi sebaik-baiknya manusia yang akan memajukan negara Indonesia. Ditambah lagi, fokus pemerintah saat ini di *Vision 2045* tidak hanya berfokus pada kota-kota besar, namun juga menyasar hingga kota-kota kecil dan wilayah perkampungan sehingga pembangunan manusia bisa merata dan diharapkan dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas nantinya.

Kemampuan menulis memiliki peran penting dalam membentuk generasi penerus yang sejalan dengan visi Indonesia 2045 yaitu mewujudkan Indonesia Emas yang maju, adil dan makmur. Melalui keterampilan menulis anak-anak Indonesia dilatih untuk berpikir kritis, menyampaikan ide dengan jelas serta berkontribusi dalam Pembangunan bangsa. menulis tidak hanya sekedar kemampuan berbahasa tetapi juga sarana untuk mengekspresikan kreativitas. Menurut Tarigan dalam (Serliana, 2023) keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu (1) keterampilan menyimak (*listening skills*); (2) keterampilan

berbicara (*speaking skills*); (3) keterampilan membaca (*reading skills*); (4) keterampilan menulis (*writing skills*). Keempat aspek tersebut harus terintegrasi secara seimbang dalam proses pembelajaran agar siswa memiliki daya kompetensi berbahasa yang utuh, maksimal dan terampil. Menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis. Menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk Bahasa tulis (Aziz, 2017). Sedangkan keterampilan menulis adalah ketrampilan untuk menyampaikan informasi berbentuk tulisan, sehingga dengan adanya keterampilan menulis siswa dapat mengungkapkan ide atau gagasan, perasaan dan pikirannya dan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menulis (Zahara, Arisyanto, & Basyar, 2023). Kemampuan menulis di tingkat Sekolah Dasar tidak dapat diperoleh dengan instan, melainkan memerlukan serangkaian tahap pembelajaran yang membutuhkan waktu yang cukup panjang. Dengan latihan secara berulang – ulang akan memperoleh keterampilan yang baik. Siswa diharapkan dapat menuangkan ide gagasannya baik baik yang bersifat ilmiah ataupun imajinatif melalui kegiatan menulis. Proses pembelajaran menulis oleh siswa dimulai secara formal melalui pelajaran Bahasa Indonesia sejak awal masuk SD. Para siswa di tingkat Sekolah Dasar (SD) masih sering menghadapi kesulitan ketika harus memulai menulis. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam menulis teks cerpen, yang dapat dilihat dari siswa seringkali mengulang kata-kata yang sama. Latar belakang rendahnya kemampuan siswa dalam menulis teks cerpen disebabkan oleh

berbagai faktor yaitu : siswa kurang mampu menentukan tema cerita, mengembangkan alur cerita, menggambarkan karakter tokoh, menentukan latar cerita, serta kurang mampu dalam menguasai diksi dan majas. Sebagian besar siswa beranggapan bahwa menulis adalah suatu kegiatan yang membosankan

Dari sini kita sadar bahwa kreativitas itu berkorelasi positif dengan kecerdasan dan juga dibutuhkan setiap manusia, maka itu sangat diperlukan terutama di masa-masa sekarang ini. Oleh karena itu, jika Indonesia ingin sepenuhnya sukses menjadi negara maju dengan sumber daya manusia yang berkualitas, adaptif, dan cerdas, maka wajib secara kreatif mengajar generasi muda untuk juga menjadi kreatif. Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk mengajarkan generasi muda menjadi pribadi-pribadi yang kreatif sehingga juga menjadi pribadi yang cerdas. Lalu, bagaimanakah caranya? Caranya adalah dengan menerapkan pendekatan pendidikan yang berfokus pada pembelajaran berbasis proyek atau Project-Based Learning (PjBL). Metode ini memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat dalam proyek-proyek yang tidak hanya menuntut pemahaman teoretis tetapi juga aplikasi praktis yang memerlukan kreativitas dan inovasi. Melalui PjBL, siswa diajak untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan bekerja secara kolaboratif, yang semuanya merupakan keterampilan penting untuk menjadi pribadi yang kreatif dan cerdas. Selain itu, dengan memberikan tantangan yang relevan dan menarik, PjBL membantu siswa menemukan minat mereka dan mengembangkan potensi maksimalnya, sehingga mereka bisa

tumbuh menjadi generasi yang siap menghadapi tantangan masa depan dengan cara-cara yang kreatif dan inovatif.

Permasalahannya adalah belajar itu membosankan, terutama jika cara mengajarnya tidak tepat dan membosankan, lebih-lebih lagi jika pengajaran yang dilakukan tidak sampai masuk ke dalam otak para siswa. Oleh karena itu, penting untuk membuat sebuah pembelajaran yang tidak membosankan. Menurut (Danckert & Eastwood, 2020) , yang membuat seseorang, bukan hanya siswa, merasa bosan adalah ketiadaan relevansi yang sifatnya personal. Mengapa? Sebagai seorang Profesor di bidang Psikologi dan Neurosains Kognitif, ia melihat bahwa kegagalan relevansi yang membuat seseorang lupa. Jika seseorang menemukan relevansi yang personal dengan sesuatu hal, maka akan mengingatnya. Sebaliknya jika itu tidak relevan dan bahkan dilakukan dengan cara yang regular, sifatnya berulang, apalagi jika tidak menarik, maka seseorang akan dengan cepat lupa. Bahkan dalam suatu riset di buku yang sama, ada sebuah studi yang mengemukakan bahwa seseorang yang sedang bosan, cenderung memberikan kontribusi berupa uang lebih besar dibandingkan dengan seseorang yang tidak bosan. Dari studi ini, para periset menyimpulkan bahwa ketika seseorang merasa bosan, mereka mungkin terdorong untuk mencari cara untuk mengisi kekosongan atau mengatasi rasa tidak berarti yang mereka rasakan. Jadinya, mereka terdorong lebih pro sosial dan berusaha membuat sebuah arti untuk mengobati kebosanan mereka. Oleh karena itu, dalam konteks pendidikan, sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan

bermakna bagi siswa. Ketika materi pelajaran disajikan dengan cara yang menarik, sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, mereka akan lebih cenderung untuk terlibat secara aktif dan mengingat apa yang mereka pelajari. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah dengan mengaitkan materi pelajaran dengan situasi nyata yang dihadapi siswa sehari-hari, sehingga mereka dapat melihat langsung bagaimana ilmu yang mereka pelajari dapat diterapkan dalam kehidupan mereka.

Selain itu, penggunaan metode pembelajaran yang variatif, seperti Project-Based Learning (PjBL), juga dapat membantu mengatasi kebosanan di kelas. PjBL memungkinkan siswa untuk bekerja secara kolaboratif dalam proyek-proyek yang menarik, yang tidak hanya relevan tetapi juga memberikan mereka kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Dengan begitu, belajar tidak lagi terasa membosankan, melainkan menjadi sebuah petualangan yang menantang dan memotivasi siswa untuk terus belajar.

Dalam studi yang sudah dilakukan dan juga penjelasan oleh James Danckert, kita menemukan bahwa pentingnya membunuh rasa bosan agar manusia lebih mudah menemukan sebuah arti dalam hidup mereka. Manusia secara natur akan berusaha mencari arti dalam segala sesuatunya, tinggal mereka ingin bergerak untuk mencari arti tersebut atau tidak. Studi ini juga penting untuk para siswa yang belajar di sekolah-sekolah. Mengapa? Dalam sebuah survei yang dilakukan oleh Civic dan Hart Research Associates (DePaoli, Atwell, & Bridgeland) menemukan bahwa 71% siswa

sekolah menengah keatas merasa bosan ketika belajar, dari kadang-kadang hingga setiap saat. Walaupun riset ini dilakukan di Amerika Serikat, tidak berarti bahwa hal yang berbeda terjadi di Indonesia. Oleh karena itu, bahkan kalau bisa semua pembelajaran dilakukan dengan mengeliminasi secara total yang dinamakan rasa bosan. Untuk mengatasi rasa bosan dalam belajar, sistem pendidikan perlu berinovasi dengan mengintegrasikan teknologi seperti video animasi dan simulasi interaktif yang membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami. Guru juga harus kreatif dalam mengaitkan materi dengan minat siswa dan relevansi praktisnya, misalnya dengan proyek pemecahan masalah nyata. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga memotivasi mereka menjadi pembelajar seumur hidup yang terus mencari arti dan relevansi dalam apa yang mereka pelajari.

Kita dapat menemukan bahwa pembunuh rasa bosan adalah penemuan tentang relevansi suatu hal yang dipelajari dengan seseorang. Salah satu cara yang direkomendasikan adalah *Project Based Learning*. Dalam studi yang dilakukan oleh (Thomas, 2000), *Project Based Learning* atau PjBL mampu meningkatkan nilai akademis dan meningkatkan kemampuan kognitif. Berdasarkan riset yang dilakukan juga, PjBL memberikan banyak keuntungan dan sangat suportif untuk para siswa belajar. Bahkan guru dan para murid juga percaya bahwa keberadaan PjBL sangat membantu sebagai sebuah metode instruksi. Dari studi yang dilakukan oleh Thomas, kita bisa berkesimpulan bahwa PjBL sangatlah

membantu para murid untuk belajar. Dengan demikian, PjBL tidak hanya mengatasi masalah kebosanan dalam belajar tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih terlibat dan termotivasi dalam proses pendidikan mereka. Dengan melibatkan siswa dalam proyek yang relevan dan menantang, PjBL membantu mereka untuk mengaitkan materi pelajaran dengan situasi nyata, meningkatkan pemahaman, dan keterampilan berpikir kritis. Selain itu, metode ini juga mendorong kolaborasi dan komunikasi antar siswa, yang memperkaya pengalaman belajar secara keseluruhan. Oleh karena itu, PjBL dianggap sebagai pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil akademis siswa.

Project Based Learning (PjBL) memiliki karakteristik yang membuatnya efektif dan menarik sebagai model pembelajaran. Dalam PjBL, siswa bebas membuat keputusan dalam sebuah kerangka kerja, menghadapi masalah atau tantangan, dan merancang solusi secara mandiri atau kolaboratif. Mereka bertanggung jawab untuk mengelola informasi, melakukan evaluasi berkelanjutan, dan refleksi berkala untuk menilai kemajuan mereka. Hasil akhir dari kegiatan ini dievaluasi secara kualitatif, dan pembelajaran dijalankan dalam suasana yang toleran terhadap kesalahan, memungkinkan siswa untuk belajar dari pengalaman. PjBL juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, keterampilan, dan kerjasama, dengan fokus pada pembelajaran yang relevan dengan kehidupan nyata. Meskipun memiliki kelebihan seperti suasana belajar yang menyenangkan dan keterkaitan dengan dunia nyata, PjBL juga memerlukan

guru yang terampil, fasilitas yang memadai, dan tantangan dalam melibatkan semua siswa. Implementasi PjBL melibatkan langkah-langkah seperti menentukan pertanyaan dasar, merancang proyek, menyusun jadwal, memonitor kemajuan, menilai hasil, dan mengevaluasi pengalaman untuk memastikan pembelajaran yang efektif.

Hasil studi, riset, dan data-data yang sudah dilampirkan, kita sudah mengetahui bahwa PjBL cukup memberikan banyak keuntungan dan kebaikan bagi para murid maupun para guru. Di satu sisi, para murid tidak akan bosan dan termotivasi untuk melakukan proyek karena bergerak untuk menemukan relevansi dan arti dari sebuah proyek, sedangkan sang guru juga dapat meneliti secara langsung bagaimana hasil praktik yang ia teliti langsung dari para murid sehingga mengetahui secara langsung semua hasilnya. Sebagai seorang penulis dan ingin meneliti, saya akhirnya secara langsung menerapkan PjBL di SDN Bandaralim, tepatnya kepada murid Sekolah Dasar kelas 5. Dengan menerapkan *Project Based Learning* (PjBL) di SDN Bandaralim kepada murid kelas 5, saya ingin melihat secara langsung bagaimana metode ini dapat memberikan manfaat yang nyata dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Melalui pendekatan ini, saya berharap dapat mengeksplorasi lebih dalam bagaimana PjBL tidak hanya membantu siswa menemukan relevansi dan arti dalam proyek yang mereka kerjakan, tetapi juga memberikan saya sebagai peneliti kesempatan untuk mengamati langsung hasil-hasil yang dicapai oleh siswa. Dengan demikian, saya dapat memperoleh data yang

lebih kaya dan autentik untuk mendukung penelitian saya, sekaligus memberikan kontribusi positif terhadap proses belajar-mengajar di kelas.

Cara saya meneliti dan melakukan PjBL di kelas adalah dengan memakai video animasi, dengan tujuan meningkatkan kemampuan terampil menulis. Alasan saya memakai PjBL dengan media video animasi adalah menurut sebuah penelitian yang dilakukan oleh Levie dan Lentz (dalam Mayer, 2021), siswa lebih suka dan lebih fokus dengan menggabungkan teks dan gambar. Hal ini disebut oleh Meyer sebagai *Multimedia Effect*. Dengan penelitian ini, saya percaya bahwa dapat membantu para siswa untuk lebih mengerti apa yang mereka pelajari dan mereka bisa mengingat pelajaran yang diajarkan. Dengan adanya media animasi, saya berharap ke depannya pendidikan di Indonesia bisa lebih kreatif dalam menyediakan pelajaran-pelajaran dalam upaya untuk mendidik para siswa, terutama para siswa yang masih muda dan ke depannya akan menjadi masyarakat di Indonesia. Hal ini bertujuan agar para siswa mampu untuk mempelajari secara cermat apa yang mereka pelajari, juga bisa selalu mengingat apa yang mereka pelajari, dengan hasil akhirnya mampu untuk mempraktikkan apa yang mereka pelajari selama di sekolah, sehingga menjadi individu-individu yang cerdas, kreatif dan solutif.

Penggunaan media video animasi dalam penerapan PjBL, saya berharap dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Penggunaan video animasi didasarkan pada penelitian yang menunjukkan bahwa kombinasi teks dan gambar, seperti yang

diungkapkan oleh Levie dan Lenz dalam konsep Multimedia Effect, membantu siswa lebih fokus dan memahami materi yang diajarkan. Saya percaya bahwa media animasi tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga membantu mereka mengingat dan mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh. Melalui pendekatan ini, saya berharap dapat berkontribusi pada peningkatan kreativitas dalam pendidikan di Indonesia, dengan tujuan membekali siswa muda dengan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi individu cerdas, kreatif, dan solutif dalam masyarakat di masa depan.

B. Fokus Penelitian

Penentuan fokus penelitian ini bertujuan untuk membatasi cakupan objek penelitian agar tidak terjebak pada data yang terlalu luas dan tidak relevan. Fokus ini juga diarahkan pada tingkat kebaruan informasi yang akan diperoleh dari penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan media video animasi dalam konteks pendidikan, serta untuk memastikan data yang dikumpulkan relevan dan berkualitas. Pembatasan dalam penelitian ini didasarkan pada tingkat kepentingan, urgensi, dan keandalan masalah yang akan dipecahkan.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari judul “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan Media Video Animasi Dalam Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas V SDN Bandaralim” adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi PjBL dengan media animasi dalam pembelajaran menulis cerita pendek bagi siswa?
2. Apa kelebihan dan kekurangan PjBL dengan media animasi dalam pembelajaran menulis cerita pendek siswa?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan :

1. Mendeskripsikan implementasi PjBL dengan media animasi dalam pembelajaran menulis cerita pendek bagi siswa.
2. Menjelaskan kelebihan dan kekurangan PjBL dengan media animasi dalam pembelajaran menulis cerita pendek siswa.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan berbagai manfaat dalam pendidikan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Manfaat penelitian ini meliputi:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. **Pengembangan Kurikulum:** Memberikan kontribusi terhadap pengembangan kurikulum di Sekolah Dasar, khususnya dalam menciptakan pendekatan pembelajaran bahasa Indonesia yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan siswa.
- b. **Kontribusi Ilmiah:** Memperkaya ilmu pengetahuan di bidang pendidikan dasar, terutama terkait penggunaan model Pembelajaran

Berbasis Proyek (PjBL) dengan media video animasi untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek.

- c. **Sumber Referensi untuk Penelitian Lain:** Menjadi rujukan bagi penelitian-penelitian berikutnya yang ingin mengkaji penerapan PjBL dan pemanfaatan teknologi media dalam konteks pendidikan dasar.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. **Bagi Peneliti:** Penelitian ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk memperoleh pengalaman langsung dalam penerapan model PjBL dengan media video animasi, serta memperluas wawasan mengenai cara meningkatkan keterampilan menulis siswa.
- b. **Bagi Guru dan Calon Guru:** Penelitian ini dapat menjadi sumber pengetahuan dan ide baru bagi guru dan calon guru dalam mengembangkan keterampilan menulis siswa, terutama melalui model PjBL dan media video animasi.
- c. **Bagi Siswa:** Siswa yang terlibat dalam penelitian ini diharapkan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan melalui penggunaan model PjBL dengan media video animasi. Mereka juga diharapkan mampu meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek.
- d. **Bagi Sekolah:** Hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan bagi sekolah dalam menyusun program pembelajaran dan memilih

metode serta media yang tepat untuk mengembangkan keterampilan menulis siswa di Sekolah Dasar.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menghindari perbedaan pengertian terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, sehingga hal yang dimaksudkan menjadi jelas. Definisi istilah dalam hal ini adalah sebagai berikut:

1. **Keterampilan Menulis** adalah suatu proses berpikir yang dituangkan dalam bentuk tulisan. Ide atau gagasan tersebut kemudian dikembangkan dalam wujud rangkaian kalimat, selain itu menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain.
2. **Pembelajaran menulis** adalah proses dimana seseorang belajar untuk mengekspresikan ide, pikiran dan perasaan mereka melalui tulisan.
3. **Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)** adalah metode pembelajaran yang mengutamakan pengerjaan proyek oleh siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dengan memanfaatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.
4. **Video Animasi** adalah media visual yang menampilkan gambar bergerak yang dihasilkan dari serangkaian ilustrasi atau model yang disusun secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerak.

5. **Cerita Pendek** adalah karya sastra berbentuk prosa yang menyajikan sebuah cerita atau peristiwa dengan singkat dan jelas sehingga alur ceritanya lebih focus pada satu kejadian, konflik, atau tokoh utama.