

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis merupakan urutan terakhir dalam proses belajar kebahasaan setelah keterampilan menyimak, berbicara dan membaca. Diantara keempat keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan menulislalah yang paling sulit dikuasai. Hal ini disebabkan karena keterampilan menulis menghendaki adanya penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan di luar Bahasa itu sendiri yang akan menjadi isi karangan yang nantinya dibuat. Banyak ahli telah mengemukakan pengertian menulis. Menurut (Elisa, 2020) menulis merupakan upaya untuk membuat simbol-simbol atau lambang yang sudah banyak diketahui oleh masyarakat umum berbentuk tulisan. Pada prinsipnya fungsi utama dari komunikasi adalah sebagai alat komunikasi yang tidak langsung. Menurut (Merdekawati, 2016) tujuan dari keterampilan menulis yaitu

- 1) *Assignment purpose* (tujuan penugasan). Tujuan penugasan ini sebenarnya tidak mempunyai tujuan sama sekali. Penulis menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan atas kemauan sendiri (misalnya para siswa yang diberi tugas merangkum buku; sekretaris yang di tugaskan membuat laporan, notulen rapat).
- 2) *Altruistic purpose* (tujuan altruistic) Penulisan bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, menghindarkan kedukaan para

pembaca, ingin menolong para pembaca memahami, menghargai perasaan dan penalarannya, ingin membuat hidup para pembaca lebih muda dan lebih menyenangkan dengan karya itu. Tujuan altruistic adalah kunci keterbacaan sesuatu tulisan.

- 3) *Persuasive purpose* (tujuan persuasive) Tujuan yang bertujuan menyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.
- 4) *Informational purpose* (tujuan informasional, tujuan penerangan) Tujuan yang bertujuan memberi informasi atau keterangan atau penerangan kepada para pembaca.
- 5) *Self – expressive purpose* (tujuan pernyataan diri) Tujuan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada para pembaca.
- 6) *Creative purpose* (tujuan kreatif) Tujuan ini erat berhubungan dengan tujuan pernyataan diri. Tetapi —keinginan kreatifl disini melebihi pernyataan diri dan melibatkan dirinya dengan keinginan mencapai norma artistik, atau seni yang ideal, seni idaman. Tulisan yang bertujuan mencapai nilai artistic, nilai-nilai kesenian.
- 7) *Problem-solving purpose* (tujuan pemecahan masalah) Dalam tulisan seperti ini sang penulis ingin memecahkan masalah yang di hadapi. Sang penulis ingin menjelaskan, menjernihkan serta

menjelajahi serta meneliti secara cermat pikiran –pikiran dan gagasan-gagasannya sendiri agar dapat di mengerti dan di terima oleh pembaca.

Menulis memiliki fungsi utama sebagai media komunikasi tidak langsung. Menulis membantu siswa untuk mengembangkan pikiran dan kreativitas yang dimiliki. Selain itu, menulis memiliki beberapa fungsi dan manfaat lainnya yang meliputi kemampuan untuk mengungkapkan pemikiran ide dengan jelas, menyampaikan informasi secara efektif, merangsang kreativitas, memperkuat pemahaman konsep serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan berpikir kritis.

2. Pembelajaran Menulis

Pembelajaran menulis adalah proses yang kompleks dan penting dalam pendidikan yang melibatkan berbagai keterampilan kognitif dan metakognitif. Menurut (Graham & Perin, 2007), strategi pengajaran yang efektif dalam pembelajaran menulis dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa secara signifikan. Penelitian oleh Hyland (2021) menunjukkan bahwa umpan balik konstruktif dan penugasan menulis yang bervariasi sangat penting dalam proses pembelajaran menulis. Selain itu, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran juga dapat membuat pengalaman belajar lebih menarik dan interaktif.

Namun, pembelajaran menulis juga memiliki tantangan tersendiri bagi guru dan siswa. Penelitian oleh Hayes (2023) menyoroti bahwa faktor-faktor seperti motivasi, lingkungan belajar, dan metode pengajaran berpengaruh besar terhadap efektivitas pembelajaran menulis. Proses menulis yang kompleks sering kali membuat siswa merasa cemas dan kurang percaya diri dalam kemampuan menulis mereka. Oleh karena itu, pendekatan yang holistik dalam mengajarkan menulis sangat dianjurkan. Pendekatan ini mencakup penggunaan umpan balik yang konstruktif, penugasan menulis yang bervariasi, serta penerapan teknologi dalam proses pembelajaran untuk membuat pengalaman belajar lebih menarik dan interaktif.

3. *Project Based Learning (PjBL)*

Pengertian model pembelajaran secara umum adalah suatu cara atau teknik penyajian sistematis yang digunakan oleh guru dalam mengorganisasikan pengalaman proses pembelajaran agar tercapai tujuan dari sebuah pembelajaran. Pengertian model pembelajaran secara umum adalah suatu cara atau teknik penyajian sistematis yang digunakan oleh guru dalam mengorganisasikan pengalaman proses pembelajaran agar tercapai tujuan dari sebuah pembelajaran. Model pembelajaran bisa juga diartikan sebagai seluruh rangkaian penyajian materi yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru

serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Menurut (Jusmawati, Satriawati, & Rahman, 2021) Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan untuk merancang kurikulum, mengatur materi pengajaran, dan memberikan petunjuk kepada pengajar di dalam kelas atau konteks pengajaran lainnya. Setiap model pembelajaran yang dipilih seharusnya mencerminkan berbagai realitas yang sesuai dengan situasi kelas dan pandangan hidup yang beragam, yang terbentuk melalui kolaborasi antara guru dan murid. Model pembelajaran adalah gambaran atau deskripsi dari lingkungan pembelajaran yang melibatkan perencanaan kurikulum, mata pelajaran, serta komponen-komponen pelajaran untuk merancang materi pembelajaran, buku latihan kerja, program, dan bantuan kompetensi yang diperlukan dalam sebuah program pembelajaran. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah alat bantu yang membantu siswa dalam proses belajar. Keberadaan model pembelajaran bertujuan membantu siswa memperoleh informasi, gagasan, keterampilan, nilai-nilai, cara berpikir, dan pemahaman yang mereka ungkapkan. Model pembelajaran diartikan sebagai suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang materi pembelajaran, dan membimbing proses pembelajaran di kelas atau lingkungan lainnya.

(Dewi, 2022). Model pembelajaran dapat dianggap sebagai pola pilihan, di mana guru memiliki kebebasan untuk memilih model yang sesuai dan efisien sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Berdasarkan definisi tersebut, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai panduan bagi pendidik dalam perencanaan pembelajaran di kelas. Ini melibatkan persiapan perangkat pembelajaran, pemilihan media dan alat bantu, hingga penentuan alat evaluasi, semuanya bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Project Based Learning adalah tugas-tugas yang kompleks, yang didasarkan pada pertanyaan atau masalah yang menantang, yang melibatkan siswa dalam kegiatan mendesain, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, atau penyelidikan; memberikan kesempatan bagi siswa untuk bekerja secara relatif mandiri selama periode waktu yang panjang; dan menghasilkan produk atau presentasi yang realistis (Jones, Rasmussen, & Moffitt, 1997; Thomas, Mergendoller, & Michaelson, 1999 dalam Thomas, 2000: 1). 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. Sedangkan menurut Saefudin (2014), *Project Based Learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai

langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dengan beraktivitas secara nyata dalam kehidupan dalam (Yunizha, 2023). Metode ini memungkinkan siswa untuk terlibat dalam kegiatan desain, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan secara mandiri selama periode waktu yang panjang. PjBL berfokus pada penciptaan produk atau presentasi yang realistis, sehingga siswa dapat mengaitkan pembelajaran dengan situasi nyata dan mengembangkan keterampilan praktis. Pendekatan ini tidak hanya memperdalam pemahaman konsep tetapi juga mendorong siswa untuk mengintegrasikan pengetahuan baru melalui pengalaman langsung dalam kegiatan yang relevan.

Dari semua definisi yang kita baca, dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam tugas-tugas kompleks yang didasarkan pada pertanyaan atau masalah menantang, di mana siswa terlibat dalam kegiatan mendesain, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, atau penyelidikan untuk menghasilkan produk atau presentasi yang realistis. Proses ini memberi siswa kesempatan untuk bekerja secara mandiri dalam jangka waktu yang panjang. PjBL juga menggunakan proyek sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan, dengan mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru melalui

aktivitas nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Secara sederhana, PjBL ada untuk membantu siswa mencapai pemahaman, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan dengan mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman dan aktivitas yang relevan dalam kehidupan nyata. Dengan demikian,. Model ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas yang menantang, tetapi juga memperkuat keterampilan penting seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas. Dengan memberikan siswa kesempatan untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi yang relevan, PjBL membantu mereka mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam dan keterampilan yang dapat diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan mereka. Ini menjadikannya sebagai metode yang efektif untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia nyata dan membekali mereka dengan kompetensi yang diperlukan untuk sukses di masa depan.

Ada beberapa karakteristik yang ditunjukkan oleh PjBL. Menurut *The Auto Desk Foundation* dalam (Maarif, 2023), ada 8 karakteristik dari PjBL, yakni:

1. Peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja.
2. Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik.

3. Peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan.
4. Peserta didik secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan.
5. Proses evaluasi dijalankan secara kontinu.
6. Peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan.
7. Produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif.
8. Situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

Ada juga yang dijelaskan oleh Indriyani dan Wrahatno (Sutrisna, Sujana, & Ganing, 2020), dengan karakteristik dari PjBL adalah mengembangkan kemampuan berfikir siswa yang memungkinkan mereka untuk memiliki kreativitas, terampil, dan mendorong mereka untuk bekerja sama. Kelebihannya adalah 1) memberikan kesempatan belajar bagi siswa untuk berkembang sesuai kondisi dunia nyata; 2) melibatkan siswa untuk belajar mengumpulkan informasi dan menerapkan pengetahuan tersebut untuk menyelesaikan permasalahan di dunia nyata; dan 3) membuat suasana menjadi menyenangkan. Sedangkan kelemahan model pembelajaran *Project Based Learning* adalah 1) membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar; 2) membutuhkan fasilitas, peralatan, dan

bahan yang memadai; 3) kesulitan melibatkan semua siswa dalam kerja kelompok.

Ada banyak pendapat mengenai langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Adapun langkah-langkahnya, menurut (Barus, Sari, Sephane, & Rahayu, 2022) ada 6 langkah untuk membuat sebuah PjBL, yakni

1) Menentukan Pertanyaan Dasar

Pada tahap awal pembelajaran, guru menyajikan pertanyaan kepada peserta didik terkait topik atau tema yang akan dibahas. Tujuan dari langkah ini adalah agar siswa dapat mempertimbangkan dengan lebih baik tujuan dan manfaat dari proses pembelajaran yang akan dilakukan.

2). Membuat Desain Proyek

Dalam merencanakan proyek, siswa juga harus dilibatkan. Tujuannya agar dalam diri siswa tumbuh rasa memiliki proyek. Perencanaan mencakup pemahaman tentang aturan main, aktifitas, yang dapat membantu menjawab pertanyaan penting, bagaimana mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, kontrol yang diperlukan untuk menyelesaikan proyek.

3) Menyusun Penjadwalan

Pendidik dan siswa berkolaborasi untuk Menyusun jadwal aktivitas agar proyek yang direncanakan dapat terselesaikan. Aktivitas pada tahap ini antara lain :

- (a) Membuat timeline untuk menyelesaikan proyek
 - (b) Membuat deadline penyelesaian proyek
 - (c) Mengajak siswa untuk merencanakan cara baru dalam aktivitas mereka berdasarkan proyek yang direncanakan
 - (d) Membimbing siswa dalam proses pembelajaran
- 4) Memonitor Kemajuan Proyek

Pendidik memiliki tanggung jawab untuk memantau aktivitas siswa selama proyek berlangsung. Monitoring dilakukan dengan memberikan kesempatan ke setiap siswa untuk mengikuti setiap tahapan. Dengan kata lain, pendidik bertindak sebagai mentor.

5) Penilaian Hasil

Setelah siswa menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai dengan jadwal, mereka harus mempresntasikan produk yang mereka buat. Pada saat itulah pendidik melakukan evaluasi terhadap proyek yang dikerjakan siswa.

6) Evaluasi Pengalaman

Langkah terakhir yang harus dilakukan dalam pembelajaran berbasis proyek adalah refleksi. Refleksi dilakukan terhadap aktivitas dan hasil proyek. Proses refleksi ini dilakukan secara individu. Siswa diminta untuk menceritakan apa yang mereka rasakan saat menyelesaikan proyek.

4. Media video animasi

Media pembelajaran adalah alat-alat yang digunakan Ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikan kepada siswa dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri siswa. Tanpa media, siswa tidak dapat membayangkan bahkan mengetahui apa yang baru saja ia dengar dan akhirnya membuat siswa tidak dapat sepenuhnya mengerti tentang materi tersebut. Oleh karena itu, media sangat penting untuk mencegah verbalisme pada diri siswa.

Media merupakan bentuk jamak dari *medium*. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim ke penerima. Menurut (Daryanto, 2016 : 5) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator. Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat mengirim pesan langsung dari sumbernya yang direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan penerima dapat secara efektif melaksanakan proses pembelajaran. Media sebagai suatu komponen system pembelajaran mempunyai fungsi dan peran yang sangat vital bagi kelangsungan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran.

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, dan menata gambar bergerak. Video merupakan Gambar suatu objek yang bergerak Bersama-sama dengan suara alamiah. Sedangkan animasi

adalah salah satu bentuk komunikasi grafik berupa gambar interaktif, menggunakan simbol untuk menyampaikan informasi atau sikap dengan cepat dan ringkas, situasi atau peristiwa tertentu (Sadiman, Arief, & R, 2014). Sementara itu, (Munir, 2012: 403) menjelaskan bahwa animasi adalah sebuah proses efek gerak yang terjadi selama periode jangka waktu.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media video animasi sebagai medianya. Pemanfaatan media pembelajaran video animasi yang konkrit terbukti dapat menarik perhatian peserta didik. Media video animasi dapat digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran menulis cerita pendek. Video animasi merupakan media pembelajaran yang menggabungkan audio, teks, gambar dan suara dijadikan satu kesatuan dan mempunyai keunggulan dalam menarik perhatian siswa dan dapat dinikmati oleh semua siswa yang memiliki gaya belajar yang berbeda. Menurut (Nurhayati, 2023) video animasi merupakan gabungan audio dan visual sehingga siswa mudah untuk memahami objek secara detail. Menurut saya video animasi adalah media vaudio visual yang menampilkan gambar-gambar bergerak yang dihasilkan dari serangkaian ilustrasi atau model yang disusun secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerak.

Media video animasi juga memiliki kelebihan yaitu pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta membuat materi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami, selain itu media video animasi juga memiliki kekurangan seperti penggunaan video animasi yang berlebihan

tanpa disertai aktivitas interaktif lainnya dapat membuat siswa menjadi pasif. Siswa hanya menerima informasi secara satu arah tanpa berkesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

5. Cerita Pendek

Salah satu aspek menulis yang perlu dimiliki oleh siswa adalah kemampuan untuk menyampaikan pengalaman pribadi dan orang lain melalui cerita pendek. Keterampilan menulis cerita pendek memiliki potensi untuk mengembangkan bakat siswa. Oleh karena itu, dalam pembelajaran menulis cerita pendek, siswa tidak hanya diajarkan teori sastra, melainkan juga diminta untuk dapat mengungkapkan pemikiran, ide, pandangan, dan perasaan mereka melalui sebuah karya sastra berupa cerita pendek.

Sebuah cerita pendek atau novel memiliki unsur-unsur yang saling terkait, membentuk keseluruhan dalam penyajiannya. Unsur-unsur ini dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah elemen-elemen yang membentuk struktur karya sastra itu sendiri, termasuk tema, alur/plot, tokoh dan penokohan, latar, gaya bahasa, sudut pandang, dan amanat. Sementara itu, unsur ekstrinsik merujuk pada elemen-elemen yang berada di luar karya sastra, namun secara tidak langsung memengaruhi karya sastra tersebut

Menulis cerita pendek melalui empat tahap kreatif menulis yaitu (1) tahap persiapan, (2) tahap inkubasi, (3) tahap saat inspirasi, dan (4) tahap penulisan (Subekti, 2022). Pada tahap persiapan, penulis telah menyadari

apa yang akan ia tulis dan bagaimana menuliskannya. Pada tahap persiapan, penulis telah menyadari apa yang akan ditulis dan bagaimana menuliskannya. Munculnya gagasan menulis itu membantu penulis untuk segera memulai menulis atau masih mengendapkannya. Tahap inkubasi ini berlangsung pada saat gagasan yang telah muncul disimpan, dipikirkan matang-matang, dan ditunggu sampai waktu yang tepat untuk menuliskannya. Tahap inspirasi adalah tahap dimana terjadi desakan pengungkapan gagasan yang telah ditemukan sehingga gagasan tersebut mendapat pemecahan masalah. Tahap selanjutnya adalah tahap penulisan untuk mengungkapkan gagasan yang terdapat dalam pikiran penulis, agar hal tersebut tidak hilang atau terlupa dari ingatan penulis.

Menurut (Sutejo, & Kasnadi, 2016) struktur dalam menulis cerpen sebagai berikut:

a) Tema

Tema dalam penulisan sebuah cerpen merupakan inti dari ide yang ditemukan oleh pengarangnya. Tema karena itu seringkali diformulasikan sebagai ide, gagasan, pandangan hidup pengarang yang melatarbelakangi penciptaan karya sastra (fiksi). Secara teoritik pengertian tema diformulasikan sebagai makna yang terkandung dalam sebuah cerita. Menurut Dick Hartoko dan B. Rahmanto, tema merupakan gagasan umum yang menopang sebuah karya sastra; dan terkandung di dalam teks sebagai struktur semantis yang menyangkut persamaan-persamaan atau perbedaan-perbedaannya (Sutejo, &

Kasnadi, 2016). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa, tema hakikatnya merupakan gagasan dasar (umum) dalam sebuah cerita.

b) Tokoh dan Penokohan

Pengertian tokoh merujuk pada pada aktor yang ada dalam cerita sedangkan Sedangkan penokohan, merujuk pada apa yang disebut dengan karakter atau perwatakan tokohnya. Menurut Robert Stanton, istilah perwatakan (carakter) itu sendiri merujuk pada dua konsep yang berbeda: (a) sebagai tokoh-tokoh yang ditampilkan, dan (b) sebagai sikap, ketertarikan, keinginan, emosi, dan prinsip moral yang dimiliki para tokohnya (Sutejo, & Kasnadi, 2016). Tokoh-tokoh dalam cerita fiksi memiliki peran penting dalam menggerakkan cerita, selain itu, mereka juga bertanggung jawab untuk menyampaikan ide, motif, plot, dan tema yang sedang diangkat oleh pengarang. Semakin berkembangnya aspek psikologis, semakin diperkuat kepentingan dalam mengkaji dengan cermat tentang tokoh dan penokohan dalam cerita fiksi. Hal ini menjadi dasar penting untuk memahami peran yang ditonjolkan oleh pengarang melalui tokoh-tokoh cerita. Adapun klasifikasi para tokoh dalam cerita fiksi dapat dikategorikan ke dalam jenis-jenis sebagai berikut: (a) tokoh utama dan tokoh tambahan, (b) tokoh protagonis dan tokoh antagonis, (c) tokoh sederhana dan tokoh bulat, (d) tokoh statis dan tokoh berkembang, dan (e) tokoh tipikal dan tokoh netral. Secara garis besar teknik pelukisan tokoh dalam cerita fiksi perwatakan tokoh dapat dikelompokkan sebagai berikut (a) teknik

uraian (*telling*) dan teknik ragaan (*showing*); atau teknik penjelasan, ekspositori (*expository*) dan teknik dramatik (*dramatic*); atau teknik diskursif (*discursive*), dramatik dan kontekstual (*contectual*).

c) Plot (Alur Cerita)

Alur cerita merupakan hal yang tidak bisa di pandang remeh dalam sebuah kajian cerita fiksi. Pemahaman yang baik terhadap alur menjadi faktor yang esensial karena hanya melalui alur, peristiwa dalam cerita dapat disusun secara berurutan, dan hubungan antartokoh dapat dianalisis secara lebih mendalam. Alur pada dasarnya merujuk kepada rangkaian peristiwa secara keseluruhan yang terjadi dalam cerita. Adanya tiga prinsip utama dalam analisis plot, yakni: (a) plot of action, (b) plot of character, dan (c) plots of thought. 44 Plot of action, mencakup analisis proses perubahan peristiwa secara lengkap baik yang muncul secara bertahap maupun mendadak pada situasi yang dihadapi oleh tokoh utama.

d) Setting (Pelataran)

Dalam sebuah cerita setting merupakan satu bentuk elemen pembentuk cerita yang sangat penting. 8 Setting merujuk pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa yang diciptakan. Unsur latar atau kategorisasi latar selanjutnya dapat dikelompokkan menjadi (a) setting tempat, (b) setting waktu, dan (c) setting peristiwa (Sutejo, & Kasnadi, 2016).

e) Sudut Pandang (Point of View)

Sudut pandang merujuk pada cara atau perspektif dengan mana sebuah cerita disampaikan. Ini merupakan metode atau pandangan yang digunakan oleh pengarang sebagai alat untuk menggambarkan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah karya fiksi. Menurut Stevik, sudut pandang dapat disamakan dengan konsep pusat pengisahan (focus of narration) (Sutejo, & Kasnadi, 2016)

f) Style (Gaya)

Style (gaya pengucapan) termasuk gaya berbahasa, dan analisis serta kajian terhadap style umumnya dilakukan untuk mengidentifikasi elemen-elemen keindahan dalam cerita fiksi yang terkait dengan peran aspek bahasa dalam memperkuat dampak estetis yang dihasilkan. Style menurut Abrams, terdiri dari unsur fonologi, sintaksis, leksikal, dan retorika (rhetorical), yang berupa karakteristik penggunaan bahasa figuratif, pencitraan, dan sebagainya (Sutejo, & Kasnadi, 2016).

g) Pesan (Amanat)

Elemen terakhir dalam analisis struktural adalah pesan atau amanat yang dapat diambil dari cerita fiksi. Dalam analisisnya, pesan ini dapat berwujud (a) pesan moral, (b) pesan keagamaan, (c) nilai dan kritik sosial, dan (d) nilai pesan lain seperti nilai kekeluargaan, pendidikan, adat, dan sebagainya.

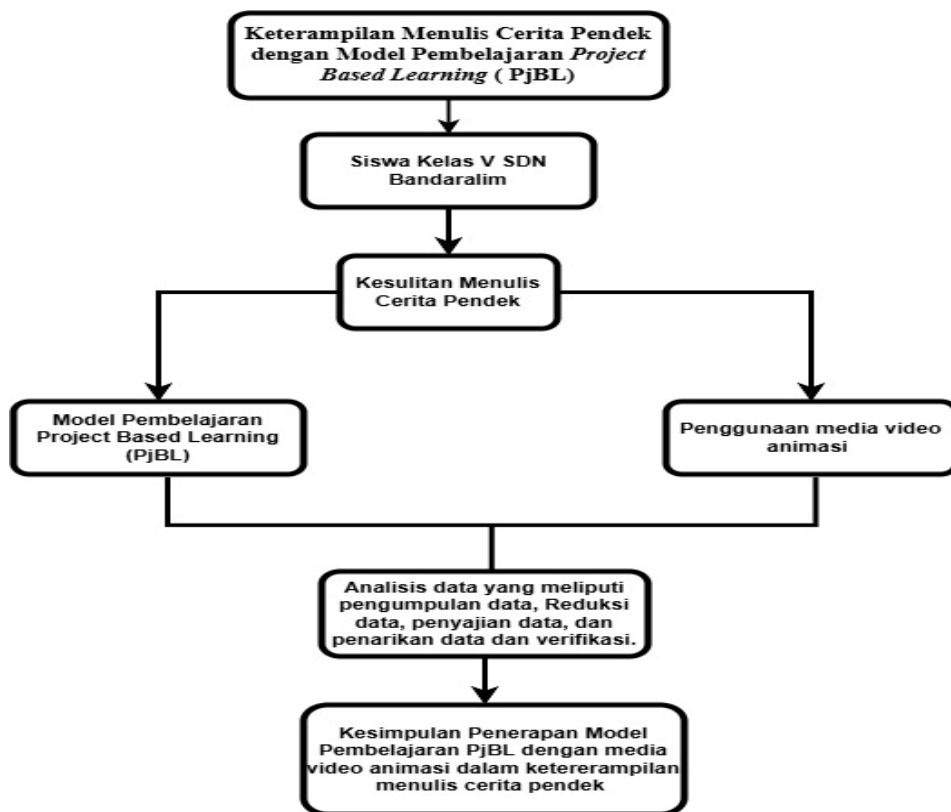
Melalui pembelajaran menulis teks cerpen, diharapkan siswa dapat mengungkapkan kembali pemikiran, perasaan, dan pengalaman mereka dalam bentuk cerita atau narasi dengan menggunakan bahasa yang tepat. Penguasaan keterampilan menulis teks cerpen menjadi penting agar siswa dapat mengekspresikan dengan kreatif pemikiran, perasaan, dan pengalaman mereka. Tahap awal dari proses kreatif ini melibatkan pengimajinasi atau pengembangan pengalaman fisik dan emosional, yang kemudian diekspresikan melalui rangkaian kalimat.

3. Kerangka Berpikir

Penelitian ini menitik beratkan pada penerapan *Project Based Learning* dengan media video animasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Candin dan Kristantari (2023) dan Nurhaedah, Supriadi dan Satriani (2020). Kedua penelitian tersebut sama-sama memaparkan bahwa banyak siswa yang kesulitan dalam menulis cerita pendek. Kesulitan yang dihadapi cukup beragam diantaranya terbatasnya kosa kata, sulit menemukan ide-ide untuk diangkat sebagai tema cerita dan tata cara penulisan cerita pendek.

Penelitian ini akan mengamati pelaksanaan dari Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dengan media video animasi dalam keterampilan menulis cerita pendek saat pembelajaran dilakukan oleh guru dan siswa . Siswa kelas V SDN Bandaralim mengalami kesulitan dalam menulis cerita pendek, mereka sering mengulang kata yang sama, sulit menemukan ide serta penulisan struktur cerita yang masih salah. Dari

permasalahan diatas peneliti menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan media video animasi untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek. Analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi untuk mengetahui hasil penggunaan model PjBL dengan media video animasi dalam keterampilan menulis siswa kelas V SDN Bandaralim.



Gambar 1 Kerangka berpikir

B. Kebaruan Penelitian

Penelitian ini merujuk pada sejumlah studi sebelumnya yang digunakan sebagai pedoman untuk mengembangkan penelitian terkait penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan menggunakan media video animasi dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek siswa. Berikut adalah beberapa studi yang relevan:

Penelitian oleh Dellya Putri Apriliany, Safuri Musa, dan Uah Maspuroh (2024) (Apriliany, Musa, & Uah, 2024) berjudul *Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Media Video Blog Dalam Pembelajaran Menulis Resensi Buku Fiksi Pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Klari*. Studi ini dilakukan di SMAN 1 Klari dan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis resensi buku para siswa melalui penerapan model PjBL. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan menulis siswa yang dieksperimentasikan setelah penerapan model PjBL, dengan peningkatan rata-rata skor sebesar 33%, dibandingkan dengan kelompok yang dikontrol dengan 29%.

Penelitian oleh Siman (Siman, 2023) yang berjudul *Penerapan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Esai*. Penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Sleman, untuk mengobservasi hasil belajar siswa dengan cara PjBL yaitu metode belajar berkelompok, lalu hasilnya dikumpulkan kepada para guru. Hasilnya menunjukkan bahwa adanya kenaikan 25% pada ketuntasan belajar para siswa.

Penelitian oleh Mirza Desfandi, Daska Azis, dan Muhammad Fadhlurrahman (2020) berjudul *Penerapan Metode Project Based Learning Berbantuan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Peserta Didik SMA NEGERI 2 Banda Aceh*. Studi ini dilaksanakan di SMAN 2 Banda Aceh untuk mengevaluasi bagaimana kombinasi PjBL dan video animasi mempengaruhi hasil belajar geografi para siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa PjBL ini mampu meningkatkan nilai individu dan nilai klasikal para siswa sebesar 10% dan 20% secara berturut-turut, dari 70% hingga 80%, sedangkan nilai klasikal naik dari 70% hingga 90%, serta mendorong kreativitas dan kerja sama antar siswa.

Penelitian oleh (Candin & Kristantari, 2023) berjudul *Model Project Based Learning Berbasis Outdoor Study Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Berbahasa Indonesia Pada Kelas V SD*. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak model PjBL dengan *outdoor study* terhadap kreativitas siswa kelas 5 SD dalam menulis cerita pendek. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata *pre-test* kelas eksperimen adalah 74% tergolong kriteria sedang, rata-rata *pre-test* kelas kontrol adalah 71% tergolong kriteria sedang. Rata-rata *post-test* kelas eksperimen adalah 88% tergolong kriteria tinggi, dan rata-rata *post-test* kelas kontrol adalah 78% tergolong kriteria sedang. Hal ini menunjukkan adanya kenaikan signifikan pada kelas eksperimen membuktikan bahwa model PjBL *outdoor study* berefek positif secara signifikan terhadap nilai siswa sehingga dianjurkan PjBL model *outdoor study* digunakan lebih sering.

Penelitian oleh Nurhaedah, Supriadi dan Satriani (Nurhaedah, Supriadi, & Satriani, 2020) berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Pembelajaran Abad 21 Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Di Kabupaten Gowa*. Studi ini mengkaji efektivitas penggunaan PjBL dalam pembelajaran menulis di Kabupaten Gowa, yang menghasilkan peningkatan ketuntasan nilai para siswa. Disebutkan bahwa ketika dalam siklus I dengan tanpa PjBL, ketuntasan hanya 60,8%, dengan nilai minimum 50 sedangkan nilai maksimumnya hanya 70, lalu di siklus II dengan PjBL, ketuntasan mencapai 100% dengan nilai minimum 70 dengan nilai maksimumnya 85.

Dari berbagai studi terdahulu tersebut, terlihat bahwa penerapan model PjBL dan media video animasi dalam pembelajaran menulis memiliki potensi yang kuat untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Penelitian ini akan melanjutkan eksplorasi dari studi-studi sebelumnya dengan fokus pada siswa kelas V di SDN Bandaralim, dan diharapkan dapat memberikan kontribusi lebih lanjut dalam bidang pendidikan serta pengembangan keterampilan menulis siswa.