

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan menulis teks deskripsi merupakan salah satu capaian esensial dalam kurikulum bahasa Indonesia di sekolah dasar. Kompetensi ini menuntut siswa untuk mengubah hasil pengamatan panca indra menjadi rangkaian kalimat yang logis dan runtut. Berdasarkan hasil kajian Nugraha dan Dewi (2022), mayoritas pembelajaran menulis di kelas awal masih bertumpu pada latihan menyalin contoh daripada proses penemuan gagasan. Pendekatan semacam itu menyebabkan siswa kehilangan kesempatan untuk mengembangkan gaya bahasa personalnya. Akibatnya, tulisan yang dihasilkan cenderung dangkal dan miskin detail spesifik tentang objek yang dideskripsikan. Kondisi ini mengindikasikan adanya persoalan mendasar pada strategi pengajaran yang diterapkan selama ini. Upaya perbaikan terhadap pendekatan pembelajaran menulis deskriptif mutlak dilakukan agar target literasi dasar dapat tercapai.

Praktik pengajaran bahasa Indonesia di berbagai sekolah menunjukkan ketimpangan porsi yang signifikan antara keterampilan reseptif dan produktif. Guru lebih sering mengalokasikan waktu untuk latihan membaca pemahaman dan tata bahasa ketimbang sesi menulis terbimbing. Menurut Kusumaningrum dan Haryanto (2021), porsi latihan menulis teks deskripsi di kelas tinggi SD hanya memperoleh jatah waktu yang jauh di bawah standar ideal. Situasi ini

diperparah oleh kebiasaan guru yang mengandalkan lembar kerja siswa tanpa memberikan umpan balik kualitatif. Siswa pun terbiasa menyelesaikan tugas menulis dalam waktu singkat tanpa melalui proses revisi yang bermakna. Hilangnya tahapan bimbingan intensif membuat kesalahan gramatikal dan struktural terus berulang pada setiap karya tulis siswa. Pola tersebut menegaskan bahwa perlunya redesain pembelajaran yang lebih berorientasi pada proses produksi teks.

Lemahnya kemampuan koherensi antarkalimat menjadi salah satu indikator utama rendahnya kualitas tulisan deskriptif siswa. Banyak siswa yang belum mampu menghubungkan kalimat satu dengan kalimat lainnya secara logis berdasarkan urutan ruang atau waktu. Studi yang dilakukan Fajriah dan Suryani (2020) menunjukkan bahwa penguasaan konjungsi dan kata rujukan siswa masih berada pada level rendah. Kesulitan ini membuat paragraf yang dihasilkan terkesan terpotong-potong dan sulit dipahami maknanya. Guru pun sering menemukan tulisan siswa yang hanya berupa daftar kata tanpa pengembangan struktur kalimat yang utuh. Minimnya latihan menyusun kalimat majemuk dan memadukan frasa penjelas menjadi penyebab utama kelemahan tersebut. Intervensi pedagogis yang mampu memfasilitasi pengorganisasian gagasan secara visual dan terstruktur sangat dibutuhkan.

Metode *Project-Based Learning* (Project-Based Learning (PjBL)) hadir sebagai pendekatan yang secara prosedural menuntun siswa melalui tahapan penulisan yang sistematis. Metode ini mengajak siswa untuk merumuskan pertanyaan dasar, menyusun rancangan, dan menghasilkan produk akhir yang

dapat dipublikasikan. Sejalan dengan temuan Pramesti dan Utomo (2022), penerapan Project-Based Learning (PjBL) di sekolah dasar masih menghadapi hambatan pada tahap perencanaan proyek yang kurang terarah. Guru sering menetapkan tema proyek yang terlalu luas sehingga siswa kebingungan menentukan objek pengamatan spesifik untuk tulisan deskripsinya. Kerja kelompok yang menjadi ciri khas Project-Based Learning (PjBL) pun sering berjalan tidak efektif karena pembagian peran yang tidak jelas. Akibatnya, esensi kolaborasi dan tanggung jawab individu dalam menyelesaikan proyek menjadi kabur. Diperlukan media pendukung yang mampu memvisualisasikan objek proyek agar seluruh tahapan Project-Based Learning (PjBL) dapat dijalani dengan optimal.

Komik digital menawarkan kekuatan visual yang dapat memperkaya imajinasi verbal siswa dalam menulis deskripsi. Media ini menghadirkan urutan gambar yang menampilkan detail ekspresi, latar, dan properti objek secara bertahap. Hasanah dan Rizki (2021) mengungkapkan bahwa pemanfaatan komik digital dalam pembelajaran bahasa masih terbatas pada kegiatan membaca cerita bergambar. Padahal, elemen visual dalam komik dapat dijadikan pemicu utama bagi siswa untuk menemukan kosakata deskriptif yang tepat. Guru umumnya belum terlatih untuk merancang aktivitas menulis berbasis komik digital yang terstruktur. Ketidakmampuan ini menyebabkan potensi media komik sebagai stimulus menulis kreatif belum tergarap secara maksimal. Integrasi antara komik digital dan metode proyek penulisan menjadi peluang inovatif yang perlu diuji efektivitasnya.

Kabupaten Magetan, khususnya Kecamatan Panekan, menyimpan beragam potensi lingkungan yang ideal untuk dijadikan objek pengamatan menulis deskripsi. Pemandangan alam perbukitan, kawasan persawahan, dan dinamika pasar tradisional merupakan realitas yang mudah dijangkau oleh siswa SD Negeri Bedagung I. Berdasarkan catatan Wibowo dan Anggraini (2023), pemanfaatan sumber daya lokal dalam pembelajaran menulis masih terabaikan oleh sebagian besar guru di kawasan ini. Guru lebih memilih topik-topik dari buku teks nasional yang sering kali tidak relevan dengan keseharian siswa. Keakraban siswa dengan objek lokal seharusnya mampu menurunkan tingkat kesulitan kognitif dalam menggali ide pokok. Namun, kesempatan untuk menghubungkan pengalaman konkret dengan kegiatan menulis tidak pernah dimanfaatkan secara serius. Hilangnya keterkaitan antara materi ajar dan lingkungan nyata membuat pembelajaran kehilangan makna kontekstualnya.

Kondisi tersebut tampak jelas terlihat di Kelas V SD Negeri Bedagung I berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan guru pamong. Siswa di kelas ini menunjukkan tingkat partisipasi yang rendah dalam setiap sesi menulis produktif yang diberikan. Hasil asesmen yang terdokumentasi oleh Pertiwi dan Mahendra (2023) mengindikasikan bahwa rata-rata siswa hanya mampu menulis kurang dari lima kalimat deskriptif dalam satu jam pelajaran. Kalimat-kalimat yang dihasilkan pun bersifat sangat umum dan sering mengulang kata-kata yang sama tanpa variasi. Metode ceramah satu arah masih mendominasi jalannya pembelajaran dan menyisakan sedikit ruang bagi siswa untuk

berinteraksi dengan teman sekelas. Fasilitas proyektor dan perangkat digital lain yang tersedia di ruang kelas tidak difungsikan untuk mendukung kerja kelompok. Keadaan ini menandakan bahwa transformasi strategi pembelajaran di sekolah tersebut tidak dapat ditunda lagi.

Penggabungan metode *Project-Based Learning* (Project-Based Learning (PjBL)) dengan media komik digital diajukan sebagai solusi untuk menjawab permasalahan kompleks yang telah diuraikan. Paduan ini secara teoretis mampu menyediakan stimulus visual sekaligus kerangka kerja proyek yang sistematis bagi siswa. Rahayu dan Setiawan (2024) menyatakan bahwa penelitian tentang implementasi kombinasi kedua variabel ini dalam konteks menulis deskripsi masih sangat langka. Sebagian besar studi terdahulu hanya berfokus pada pengaruh parsial tanpa mengeksplorasi proses implementasi di lapangan secara mendalam. Penelitian kualitatif dirancang untuk memotret secara holistik seluruh tahapan penerapan mulai dari perencanaan hingga evaluasi. Dinamika interaksi belajar serta kendala teknis yang muncul juga menjadi fokus pengamatan yang penting

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini diarahkan pada proses penerapan metode *Project-Based Learning* yang dipadukan dengan media komik digital dalam pembelajaran teks deskripsi. Subjek sasaran kegiatan pembelajaran adalah siswa Kelas V SD Negeri Bedagung I Kecamatan Panekan Kabupaten Magetan. Pengamatan difokuskan pada keseluruhan rangkaian tahapan sintaks metode Project-Based Learning (PjBL) yang diintegrasikan dengan

pemanfaatan komik digital sebagai stimulus visual. Tahapan perencanaan proyek, pelaksanaan pengamatan berbantuan media, hingga proses penyusunan dan publikasi teks deskripsi menjadi titik perhatian utama. Dinamika interaksi antarsiswa dan respons mereka terhadap kombinasi metode dan media tersebut juga dicermati secara saksama. Berbagai kendala teknis dan pedagogis yang muncul selama rangkaian kegiatan berlangsung turut diidentifikasi sebagai bagian dari fokus penelitian. Strategi adaptif yang dilakukan guru untuk mempertahankan keberlangsungan dan efektivitas proses pembelajaran menjadi komponen akhir yang tidak kalah penting untuk diungkap.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, rumusan masalah dalam penelitian ini disusun sebagai berikut.

1. Bagaimana perencanaan penerapan metode *Project-Based Learning* dengan media komik digital dalam pembelajaran teks deskripsi di kelas V SDN Bedagung 1 Kecamatan Panekan Kabupaten Magetan?
2. Bagaimana penerapan metode *Project-Based Learning* dengan media komik digital dalam pembelajaran teks deskripsi di kelas V SDN Bedagung 1 Kecamatan Panekan Kabupaten Magetan?
3. Kendala-kendala apa saja yang dihadapi selama proses penerapan metode *Project-Based Learning* dengan media komik digital dalam pembelajaran teks deskripsi di kelas V SDN Bedagung 1 Kecamatan Panekan Kabupaten Magetan?

D. Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini diantaranya sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan perencanaan penerapan metode *Project-Based Learning* dengan media komik digital dalam pembelajaran teks deskripsi di kelas V SDN Bedagung 1 Kecamatan Panekan Kabupaten Magetan.
2. Mendeskripsikan penerapan metode *Project-Based Learning* dengan media komik digital dalam pembelajaran teks deskripsi di kelas V SDN Bedagung 1 Kecamatan Panekan Kabupaten Magetan
3. Mendeskripsikan kendala yang dihadapi dalam proses penerapan metode *Project-Based Learning* dengan media komik digital dalam pembelajaran teks deskripsi di kelas V SDN Bedagung 1 Kecamatan Panekan Kabupaten Magetan.

E. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang akan terjadi selama penelitian ini berlangsung diantaranya sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini dirancang untuk memperluas cakrawala keilmuan dalam bidang pedagogi bahasa dan teknologi pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Kajian ini memberikan kontribusi pada pengembangan teori tentang implementasi metode *Project-Based Learning* yang dipadukan dengan media visual digital dalam konteks keterampilan menulis.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Penelitian ini menawarkan panduan empiris tentang langkah-langkah konkret dalam mengelola pembelajaran menulis teks deskripsi yang selama ini cenderung monoton. Guru memperoleh pengalaman langsung dalam merancang dan melaksanakan sintaks metode *Project-Based Learning* secara terstruktur dan terukur.

b) Bagi Siswa

Penelitian ini menghadirkan pengalaman belajar yang tidak hanya menambah pengetahuan, tetapi juga membentuk kebiasaan menulis secara terstruktur dan percaya diri. Siswa diajak untuk terlibat aktif dalam setiap fase proyek, mulai dari pengamatan objek, diskusi kelompok, hingga penyusunan dan penyajian karya tulis.

c) Bagi Pihak Sekolah

Hasil penelitian ini menghasilkan portofolio praktik baik yang dapat menjadi bahan pertimbangan strategis dalam pengembangan kurikulum muatan lokal. Sekolah memperoleh dokumen empiris tentang efektivitas inovasi pembelajaran yang memadukan metode proyek dan media digital di lingkungan setempat.

F. Definisi Istilah

Penelitian ini memiliki beberapa istilah yang perlu untuk didefinisikan secara konseptual agar memperjelas konteks yang diteliti.

1. Metode *Project-Based Learning* (Project-Based Learning (PjBL)) didefinisikan sebagai pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui proses pengerjaan proyek secara sistematis, yang mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan publikasi karya.
2. Media komik digital didefinisikan sebagai media pembelajaran berbasis visual yang menyajikan rangkaian gambar dan teks dalam format digital untuk menyampaikan pesan, cerita, atau informasi secara menarik dan terstruktur.
3. Teks deskripsi didefinisikan sebagai jenis karangan yang menggambarkan suatu objek, tempat, atau peristiwa secara terperinci dengan melibatkan panca indra agar pembaca seolah-olah melihat, mendengar, atau merasakan langsung objek yang dideskripsikan.