

BAB II KAJIAN TEORETIS

A. Hakikat Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Berdasarkan Kurikulum Merdeka

Pembelajaran yang berdasarkan pada Kurikulum Merdeka pada dasarnya memiliki persamaan dengan Kurikulum 2013 yang aktivitas belajarnya berhubungan dengan teks. Pembelajaran berbasis teks menjadi hal yang utama dalam Kurikulum ini. Menurut Abidin (2014:3) mengemukakan, pembelajaran adalah serangkaian proses yang dilakukan guru agar peserta didik belajar. Dari sudut pandang peserta didik, pembelajaran merupakan proses yang berisi seperangkat aktivitas yang dilakukan peserta didik untuk mencapai tujuan belajar.

Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka menuntut para peserta didik untuk dapat mempelajari berbagai teks, baik itu teks sastra maupun nonsastra. Isodarus (2017:23) menyampaikan, bahwa teks nonsastra terdiri atas teks prosedur, deskripsi, eksposisi, berita, dan eksplanasi. Teks sastra terdiri atas teks puisi, cerpen, novel, dan drama. Berdasarkan hal tersebut, menulis teks cerita pendek atau cerpen tergolong pada teks yang bergenre sastra yang diajarkan pada dunia pendidikan di Indonesia, khususnya di sekolah tingkat menengah pertama.

Pembelajaran menulis dalam Kurikulum Merdeka menjadi aspek yang sangat penting untuk mengasah kreativitas peserta didik. Salah satu materi yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengasah kreativitas peserta didik yaitu

dengan membuat karya cerita pendek. Namun seiring perkembangan teknologi sangat memungkinkan proses pembelajaran menulis dilakukan tanpa dibatasi ruang dan waktu sehingga pendidik hanya dapat memberikan arahan kepada peserta didik tentang model pembelajaran menulis yang dilakukan di dalam kelas. Hal ini ditegaskan oleh pendapat Plakans & Gebril dalam Huda (2020:11), bahwa pembelajaran yang dilakukan tanpa batas ruang dan waktu memungkinkan untuk dapat memilih media yang tepat dalam pembelajaran sekaligus media yang digunakan dapat mengakibatkan terjadinya intraksi antara pendidik dan peserta didik.

Keterampilan menulis dalam bidang pendidikan merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai peserta didik selain mendengarkan, berbicara, dan membaca. Dalam keterampilan berbahasa, menulis merupakan tahapan terakhir yang paling sulit karena menulis memerlukan kecerdasan, ketelitian dan latihan dalam menyusun kata demi kata. Dalam proses belajar mengajar, keterampilan menulis memegang peranan penting dalam membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang baik dan efektif. Menurut Rosidah dalam Febryanti (2022:1152) menyebutkan, seseorang tidak serta merta menguasai keterampilan menulis, melainkan harus mengasah keterampilan tersebut melalui pelatihan yang berkelanjutan.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa dalam Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Bahasa Indonesia keterampilan menulis

cerita pendek tertera di capaian pembelajaran atau CP yang ditentukan oleh pemerintah. Dalam Kurikulum Merdeka kemampuan reseptif dan produktif dikembangkan saling berkaitan. Maka, materi yang penulis teliti pada kedudukannya dalam Kurikulum Merdeka menduduki Fase D elemen Menulis.

1. Capaian Pembelajaran

Pada akhir fase D, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, dan akademis. Peserta didik mampu memahami, mengolah, dan menginterpretasi informasi paparan tentang topik yang beragam dan karya sastra. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam diskusi, mempresentasikan, dan menanggapi informasi nonfiksi dan fiksi yang dipaparkan. Peserta didik menulis berbagai teks untuk menyampaikan pengamatan dan pengalamannya dengan lebih terstruktur, dan menuliskan tanggapannya terhadap paparan dan bacaan menggunakan pengalaman dan pengetahuannya. Peserta didik mengembangkan kompetensi diri melalui pajaran berbagai teks untuk penguatan karakter.

2. Tujuan Pembelajaran dan Elemen Capaian Pembelajaran

a) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah hasil yang ingin dicapai dari proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan tetap mengacu pada capaian pembelajaran. Tujuan pembelajaran dalam penelitian ini adalah

peserta didik mampu menulis cerita pendek berdasarkan struktur dan aspek kebahasaan.

b) Elemen Capaian Pembelajaran

Dalam Kurikulum Merdeka, terdapat elemen capaian pembelajaran yang berdasarkan fase perkembangan di setiap jenjang pendidikan. Terdapat empat elemen mata pelajaran bahasa Indonesia pada fase D, diantaranya menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, dan menulis. Elemen dalam penelitian ini adalah elemen menulis. Dalam SK Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022.

Elemen menulis memiliki capaian pembelajaran sebagai berikut.

Menulis : Peserta didik dapat menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif. Peserta didik juga menuliskan hasil penelitian menggunakan metodologi sederhana dengan mengutip sumber rujukan secara etis. Menyampaikan ungkapan rasa simpati, empati, peduli, dan pendapat pro/kontra secara etis dalam memberikan penghargaan secara tertulis dalam teks multimodal. Peserta didik dapat menggunakan dan mengembangkan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan untuk menulis. Peserta didik menyampaikan tulisan berdasarkan fakta, pengalaman, dan imajinasi secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosa kata secara kreatif.

3. Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Indikator ketercapaian tujuan pembelajaran adalah penanda spesifik yang menunjukkan sejauh mana peserta didik telah mencapai kompetensi yang dipelajari. Delafini, dkk (2014:7) mengemukakan indikator adalah

penanda pencapaian kompetensi yang ditandai dengan perubahan perilaku yang dapat diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Indikator pembelajaran menjabarkan kompetensi-kompetensi yang perlu dicapai oleh peserta didik.

Indikator Ketercapaian Pembelajaran (IKTP) dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.6.1 Menulis teks cerpen yang memuat struktur teks cerpen dengan tepat.

3.6.2 Menulis teks cerpen yang memuat kaidah kebahasaan teks cerpen dengan tepat.

3.6.3 Menulis teks cerpen dengan memperhatikan kesesuaian isi dan tema dengan tepat.

B. Hakikat Cerita Pendek

1. Pengertian Teks Cerpen

Cerpen adalah sebuah karya sastra pendek yang bersifat fiktif dan mengisahkan tentang suatu permasalahan yang dialami oleh tokoh mulai dari pengenalan sampai akhir dari permasalahan yang mengendalikan imajinasi sebagai salah satu media dalam penulisannya. Cerpen cenderung ringkas karena hanya terdiri dari satu inti kejadian yang dikemas dengan cerita yang padat.

Tarigan (2011:179) mengatakan bahwa cerita pendek adalah penyajian suatu keadaan tersendiri atau suatu kelompok keadaan yang memberikan kesan yang tunggal pada jiwa pembaca. Cerita pendek sebagai cerita berbentuk prosa

yang pendek. Sejalan dengan pendapat tersebut, Poe dalam Nurgiyantoro, (2013:13) menyatakan, “Cerpen adalah sebuah cerita yang selesai dibaca dalam sekali duduk, kira-kira berkisar antara setengah sampai dua jam.”

Kosasih (2014:111) mengemukakan, Cerita pendek atau cerpen yakni cerita yang menurut wujudnya berbentuk pendek. Ukuran panjang pendeknya sesuatu cerita memang relatif. Namun pada umumnya cerita pendek merupakan cerita yang habis dibaca sekitar sepuluh menit atau setengah jam. Jumlah katanya sekitar 500-5.000 kata. Karena itu, cerita pendek atau cerpen sering diungkapkan dengan cerita yang dapat dibaca dalam sekali duduk.

Mahardi dan Hasanudin dalam Rahmani (2021:25) mengatakan cerpen adalah karya fiksi atau rekaan imajinatif dengan mengungkapkan satu permasalahan yang ditulis secara singkat dan padat dengan memiliki komponen atau unsur struktur berupa alur/plot, latar/setting, penokohan, sudut pandang, gaya bahasa, tema, dan amanat.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa cerita pendek merupakan teks cerita yang bersifat fiktif yang mengisahkan tentang suatu permasalahan yang dialami tokoh secara ringkas. Jumlah kata dalam cerpen tidak lebih dari 5000 kata sehingga dapat dibaca dalam waktu singkat.

2. Struktur Teks Cerpen

Cerpen memiliki empat struktur. Struktur teks cerpen meliputi orientasi, rangkaian peristiwa, komplikasi, dan resolusi. Kosasih dalam Sugiarto (2021:6) menjelaskan struktur cerita pendek secara umum dibentuk oleh.

- a) Abstrak
Abstrak adalah pemaparan gambaran awal cerita yang berfungsi sebagai pelengkap cerita. Unsur abstrak ini bersifat opsional
- b) Orientasi
Orientasi adalah bagian awal yang berisikan pengenalan tokoh-tokoh yang mendukung cerita. Pada bagian ini juga disampaikan latar tempat dan waktu yang melatarbelakangi cerita dan awalan masuk ke tahapan berikutnya.
- c) Komplikasi
Komplikasi merupakan bagian yang berisi urutan kejadian yang dihadapi tokoh utama. Selain itu, bagian ini menjelaskan urutan kejadian yang berhubungan dengan sebab-akibat.
- d) Evaluasi
Evaluasi adalah bagian akhir dari masalah yang terjadi pada cerpen. Pada bagian ini pengarang biasanya memaparkan solusi permasalahan yang dialami tokoh.
- e) Resolusi
Resolusi merupakan bagian akhir dari masalah yang terjadi pada cerpen. Pada bagian ini pengarang biasanya memaparkan solusi permasalahan yang dialami tokoh.
- f) Koda
Koda adalah nilai atau pesan moral yang ingin disampaikan pengarang kepada para pembaca. Koda juga bersifat opsional

Dari penjelasan struktur tersebut, dapat dijelaskan kembali bahwa tahapan-tahapan tersebut merupakan bentuk struktur umum. Artinya sangat mungkin keberadaan cerpen-cerpen lainnya tidak memiliki struktur seperti itu. Hal ini terkait dengan kreativitas dan kebebasan yang dimiliki oleh setiap penulis dalam berkarya.

3. Aspek Kebahasaan Teks Cerpen

Aspek kebahasaan teks cerpen adalah aturan atau patokan yang sudah pasti dalam penulisan sebuah teks. Artinya aspek kebahasaan teks bertujuan untuk membedakan aspek kebahasaan antara teks yang satu dengan berbagai jenis teks yang lainnya. Aspek kebahasaan teks cerpen menurut Kosasih (2014:116) mengemukakan “Kaidah kebahasaan cerpen adalah menggunakan bahasa tidak baku, mengisahkan gambaran kehidupan sehari-hari, ragam bahasa percakapan, kalimatnya pendek-pendek, terdapat pilihan kata, dan mengalami pelepasan”. Maka penggunaan bahasa pada cerpen lebih santai dan lebih menekankan pada imajinasi dan kreativitas penulis.

Keraf (2014:20) membagi kaidah kebahasaan cerpen menjadi empat kelompok yaitu.

- a) Gaya bahasa perbandingan (metafora, personifikasi, depersonifikasi, alegori, dan antitesis)
- b) Gaya bahasa pertentangan (hiperbola, litotes, ironi, satire, paradoks, klimaks, dan antiklimaks)
- c) Gaya bahasa pertautan (metonimis, sinekdoke, alusi, eufimisme, dan elipsis)
- d) Gaya bahasa perulangan (aliterasi, asonansi, antanaklasis, anafora, dan simploke)

Gaya bahasa merupakan bahasa indah yang digunakan untuk meningkatkan efek dengan jalan memperkenalkan serta membandingkan suatu benda atau hal tertentu dengan benda atau hal lain yang lebih umum.

Menurut Sugiarto (2021:8) aspek kebahasaan cerita pendek sebagai berikut:

- a) Kata Ganti dalam Sudut Pandang Penceritaan
Sudut pandang orang pertama dengan menggunakan kata ganti aku, saya, kami, dan kita. Sudut pandang orang ketiga menggunakan kata ganti orang ia, dia, mereka, atau nama orang.
- b) Kalimat Langsung
Untuk menciptakan kehadiran tokoh terkadang seorang pengarang menuliskan kalimat langsung atau sering disebut dengan dialog.
- c) Kata Keterangan waktu
Penggunaan keterangan waktu muncul untuk menggambarkan latar waktu sebuah cerita pendek.
- d) Kata Benda Khusus
Pemilihan kata benda yang kuat dan khusus menambahkan kesan detail dan penggambaran yang kongkrit.
- e) Majas
 - 1) Majas Perbandingan
Majas perbandingan adalah “Kata-kata berkias yang menyatakan perbandingan untuk meningkatkan kesan dan pengaruhnya terhadap pendengar atau pembaca”.
 - 2) Majas Pertentangan
Majas pertentangan adalah “Kata-kata berkias yang menyatakan pertentangan dengan yang dimaksudkan sebenarnya oleh pembicara atau penulis dengan maksud untuk memperhebat atau meningkatkan kesan dan pengaruhnya kepada pembaca atau pendengar”.
- f) Kalimat Deskriptif
Kalimat deskripsi merupakan kalimat yang berisi penggambaran suatu hal. Di dalam teks cerpen, kata atau kalimat deskripsi sering digunakan untuk menggambarkan tokoh, latar atau setting, dan sebagainya.
- g) Kalimat Ekspresif
Kalimat ekspresif merupakan bahasa yang berisi curahan perasaan. Kalimat ekspresif yang memiliki kata kerja menyatakan makna batin (ekspresif).

Berdasarkan pemaparan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa cerpen memiliki aspek kebahasaan yaitu menggunakan kata ganti sudut pandang, kalimat langsung, kata keterangan waktu, kata benda khusus, kalimat deskriptif, kalimat ekspresif, serta isinya memiliki gaya bahasa yang beragam. Hal ini

terkait dengan kreativitas yang dimiliki oleh setiap penulis untuk meningkatkan selera pembaca.

C. Hakikat Menulis Teks Cerita Pendek

1. Pengertian Menulis Teks Cerita Pendek

Menulis cerita pendek merupakan kegiatan mengarang, dan kegiatan mengarang termasuk ke dalam bentuk tulisan kreatif yang penulisannya dipengaruhi oleh hasil rekaan atau imajinasi pengarang. Tulisan fiksi dibuat secara khayal atau tidak sungguh-sungguh terjadi dalam dunia nyata sehingga sering juga disebut sebagai cerita rekaan, atau cerita yang direka-reka oleh pengarangnya.

Jabrohim (2003:24) menyebutkan bahwa tujuan yang dicapai kegiatan pengembangan menulis kreatif, yakni yang bersifat apresiatif dan yang bersifat ekspresif. Apresiatif maksudnya bahwa melalui kegiatan penulisan kreatif orang dapat mengenal, menyenangkan, menikmati, dan mungkin menciptakan kembali secara kritis berbagai hal yang dijumpai dalam teks-teks kreatif karya orang lain dengan caranya sendiri. Ekspresif dalam arti bahwa kita dimungkinkan mengekspresikan atau mengungkapkan berbagai pengalaman atau berbagai hal yang menggejala dalam diri kita untuk dikomunikasikan kepada orang lain.

Menulis cerpen memiliki daya imajinasi yang tinggi, sehingga semakin tinggi imajinasi yang dimiliki oleh pengarang semakin bagus cerita yang dihasilkan. Oleh sebab itu, menulis cerpen harus banyak berkhayal karena cerpen

memang karya fiksi yang membentuk prosa, sehingga peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam cerpen hanya direkayasa oleh pengarangnya.

Cerpen adalah wadah yang biasanya dipakai oleh pengarang untuk menyuguhkan sebagian kecil saja dari kehidupan tokoh yang paling menarik perhatian pengarang. Sebuah cerita senantiasa memusatkan perhatiannya pada tokoh utama dan permasalahannya yang paling menonjol dan menjadi tokoh cerita pengarang, dan juga mempunyai efek tunggal, karakter, alur dan latar yang terbatas. Dapat disimpulkan bahwa menulis cerita pendek merupakan salah satu upaya untuk melahirkan dan mengungkapkan perasaan, ide serta gagasan yang menunjang diri sebagai manusia yang berbudaya, pandai menulis, serta pandai melihat persoalan melalui sudut pandangnya sendiri dalam bentuk tertulis dengan memperhatikan unsur-unsur cerita pendek dan langkah-langkah dalam menulis cerita pendek.

2. Langkah-Langkah Menulis Teks Cerita Pendek

Menulis adalah menuangkan sebuah pikiran ke dalam bahasa tulis melalui kalimat yang dirangkai secara utuh dan jelas sehingga dapat dikomunikasikan kepada pembaca. Prasetyo dalam Sugiarto (2021:10-11) langkah-langkah menulis teks cerpen yaitu sebagai berikut.

a) Judul dan Paragraf Pertama yang Menarik

Judul dan paragraf pertama yang menarik dapat membuat pembaca penasaran dan tertarik untuk membaca cerpen ke bagian yang selanjutnya. Bagian awal ini menjadi senjata yang cukup andal untuk menarik pembaca dan menikmati cerpen yang dibaca. Maka dari itu berilah sentuhan kalimat yang benar-benar dapat memukau pembaca.

Hal ini dapat dilakukan dengan mencari contoh dari paragraf pertama pada cerpen karangan penulis terkenal.

- b) Memperhatikan Pembaca
Sebuah cerpen tentunya ingin kita buat agar menarik dan bermanfaat bagi pembaca. Kita dapat memeriksa cerpen yang kita buat dengan mengajukan pertanyaan seperti “Apakah penggunaan diksi, majas, alur, dan tema yang kita buat, sudah menarik bagi pembaca?”
- c) Menggali Suasana Lebih Hidup
Kita dapat menggunakan kalimat deskriptif dan ekspresif agar suasana dalam cerpen menjadi lebih hidup. Selain itu, penggunaan majas dan pemilihan diksi juga dapat membuat suasana yang dibangun dalam cerpen menjadi lebih hidup.
- d) Memenuhi Kaidah Alur
Kaidah alur dalam menyusun cerpen ada empat yaitu, plausabilitas (hal keadaan dapat diterima atau dipercaya), suspense (pelaksanaan penundaan atau penangguhan sesuatu untuk sementara), surprise (kejutan), dan unity (keutuhan). Selain keempat tersebut tentunya struktur alur juga terpenuhi yaitu bagian orientasi, rangkaian peristiwa, komplikasi, dan resolusi.
- e) Menggunakan Kalimat Efektif
Penggunaan kalimat efektif akan membuat pembaca menangkap maksud dan makna cerita dengan mudah. Sebaliknya, kalimat yang bertele-tele akan membuat pembaca merasa malas dan bosan dalam membaca.
- f) Tidak menyunting SARA
SARA merupakan akronim dari suku, agama, ras, dan antargolongan. Teks cerpen yang dibuat seyogianya tidak menyinggung SARA.
- g) Menyunting Teks Cerita Pendek yang Telah Dibuat
Setelah teks cerpen selesai dibuat, alangkah baiknya jika dilakukan penyuntingan. Penyuntingan dibuat untuk menyempurnakan tulisan yang telah dibuat. Jika ada bagian yang dinilai kurang atau terlewat, dapat diperbaiki.

Sejalan dengan pendapat tersebut Atauba (2019:8) mengemukakan langkah-langkah menulis teks cerita pendek sebagai berikut.

- a) Tentukan tema yang menarik
- b) Tetapkan sasaran pembaca
- c) Tentukan tokoh-tokoh cerita
- d) Tentukan konflik
- e) Tentukan penyelesaian
- f) Tentukan judul

Berdasarkan pemaparan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa tahapan menulis cerpen yaitu sebagai berikut. 1) Menentukan tema, 2) Menentukan pusat pengisahan (sudut pandang). 3) Menentukan perwatakan, 4) Menentukan latar atau setting, 5) Menyajikan peristiwa sesuai alur cerita.

D. Hakikat Media Film Bisu

1. Pengertian Media Film Bisu

Penelitian ini menggunakan media film bisu dalam proses pembelajaran. Film bisu (*silent film*) adalah film yang dibuat tanpa menggunakan perekaman suara terutama dalam dialog. Penonton “dipaksa” untuk memahami alur cerita itu melalui gerakan tubuh dari pemain film dan tulisan yang muncul disela-sela gambar seperti layaknya baca komik yang isinya beberapa dialog dari film tersebut. Media film bisu termasuk ke dalam jenis media visual. Media visual merupakan media yang hanya mengandalkan indera penglihatan saja, seperti film, foto, dan gambar. Dalam hal ini Hosnan (2016:118) berpendapat bahwa pemilihan media pembelajaran tentunya mempertimbangkan kriteria-kriteria media yang baik dengan mengetahui prinsip-prinsip pemilihan media.

Menurut Saptorahardjo dan Franzia (2020: 71) menyatakan bahwa film bisu pada dasarnya adalah sebuah film yang tidak memiliki dialog dan hanya menggunakan unsur visual sebagai sarana untuk menyampaikan pesan. Meskipun film bisu menyampaikan narasi dan emosi secara visual, berbagai elemen plot (seperti latar atau era) atau kunci utama dialog dapat disampaikan dengan

menggunakan kartu judul. Kadang-kadang seseorang bahkan bertugas menceritakan kartu intertitle (kartu judul) untuk penonton.

Menurut Anjani (2020:19) film bisu adalah film tanpa dialog, tanpa efek suara atau suara sama sekali. Gestur tubuh, pantomim, dan kartu judul digunakan untuk menggantikan peran dialog atau narasi. Artinya, penonton “dipaksa” untuk memahami cerita film melalui gerak tubuh artis dan tulisan yang muncul di antara film seperti sedang membaca komik yang berisi dialog. Selain itu, media film bisu membutuhkan fokus yang lebih besar untuk menonjolkan bahasa tubuh dan ekspresi wajah, sehingga penonton dapat lebih memahami apa yang dirasakan dan digambarkan oleh seorang aktor di layar.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media film bisu adalah media visual berupa film yang dibuat tanpa menggunakan perekaman suara terutama dalam dialog. Penulis menganggap bahwa film bisu dapat digunakan sebagai media pembelajaran menulis cerpen karena sebagian besar telah memenuhi kriteria tersebut. Penggunaan media film bisu dalam pembelajaran menulis cerpen, yaitu peserta didik diminta untuk menceritakan tokoh dalam film bisu sebagai gambaran hidup tanpa suara akan memicu kreativitas peserta didik dalam menulis cerpen.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Film Bisu

Karakteristik individu peserta didik dalam satu kelas berbeda satu sama lainnya. Seperti halnya dengan media memiliki kelebihan dan kekurangan. Hal

ini menyebabkan pendidik harus memilih media dengan tepat untuk mengoptimalkan penyampaian materi sehingga meminimalisir kegagalan tujuan pembelajaran. Kelebihan yang ada pada media visual berupa, mempermudah dan mempercepat pemahaman peserta didik terhadap pesan yang disajikan karena peserta didik melihatnya secara konkrit, dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian peserta didik.

Media film bisu dapat mengatasi batasan pengamatan, meningkatkan motivasi dan dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan peserta didik dengan meningkatkan daya pikir serta imajinasi. Penggunaan media film bisu dapat mendorong alat indra untuk berfungsi lebih aktif karena film bisu dapat mempengaruhi pemahaman seseorang dapat berkonsentrasi memusatkan perhatian, dan dapat mengembangkan daya imajinasi. Jika pendidik dapat memilih strategi mengajar menggunakan media yang tepat masalah-masalah dalam menulis pun dapat teratasi. Suprijanto (2009:177) mengemukakan kelemahan film bisu adalah hanya mengandalkan visual saja, jika digunakan kurang tepat akan berdampak kurang baik, kurang efektif untuk memberikan pengajaran yang sesungguhnya, baru bermanfaat jika digunakan sebagai pelengkap dari media pengajaran yang lain.

3. Penerapan Media Film Bisu dalam Menulis Cerita Pendek

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan rasa ingin tahu, minat, motivasi dan rangsangan dalam proses belajar mengajar.

Oleh karena itu, media dapat digunakan secara tepat, secara nyata membantu dan mempermudah proses belajar mengajar. Dengan demikian, hasil pembelajaran dapat lebih optimal. Langkah-langkah pokok penerapan media film bisu dalam pembelajaran menulis cerita pendek adalah (1) guru memberikan petunjuk mengenai apa yang harus dilakukan oleh peserta didik, (2) peserta didik menyimak media film bisu yang disediakan oleh guru sesuai tema yang telah ditentukan, (3) peserta didik diminta memperhatikan dengan cermat isi film tersebut, (4) peserta didik membuat cerita pendek dari film bisu yang diamatinya dengan daya imajinasi dan kreativitasnya.

Film bisu yang digunakan dalam penelitian ini dengan tema yang telah ditentukan yaitu “Teknologi”. Film bisu dengan tema “Teknologi” sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini yang harus terus mengikuti perubahan-perubahan yang berjalan begitu cepat dengan berbagai macam kecanggihan teknologi-teknologi yang terus berkembang.

E. Hakikat Model Pembelajaran *Project Based Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Project Based Learning adalah model pembelajaran yang menuntut pendidik mengembangkan pertanyaan penuntun. Mengingat bahwa masing-masing peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, maka *Project Based Learning* memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali materi dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan

melakukan eksperimen secara kolaboratif. Hal ini memungkinkan setiap peserta didik pada akhirnya mampu menjawab pertanyaan penuntun.

Model pembelajaran *Project Based Learning* dirancang agar digunakan pada permasalahan kompleks yang mengharuskan peserta didik melakukan investigasi untuk memahaminya. Dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat mendorong peserta didik untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman langsung untuk menghasilkan produk tertentu.

Dalam hal ini Abidin (2014: 167) berpendapat model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang secara langsung melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran melalui kegiatan penelitian untuk mengerjakan dan menyelesaikan suatu proyek pembelajaran. Model ini memiliki salah satu keunggulan yaitu sangat baik dalam mengembangkan berbagai keterampilan dasar yang harus dimiliki peserta didik termasuk keterampilan berfikir, membuat keputusan, berkreasi, kemampuan memecahkan masalah, dan sekaligus dianggap efektif untuk mengembangkan rasa percaya diri dan manajemen diri pada peserta didik.

Sejalan dengan pendapat tersebut Musfiqon dan Nurdiansyah (2015: 132-133) mengungkapkan, “Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai media pembelajaran”. Dengan model pembelajaran ini peserta didik dapat

melaksanakan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan mencari informasi yang dibutuhkan untuk dapat menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

Langkah-langkah yang dilakukan peserta didik dalam model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan langkah-langkah dalam dunia nyata. Oleh karena itu Kodir (2018: 258) dalam bukunya *Manajemen Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013 Pembelajaran Berpusan pada Siswa* mengemukakan, “Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman peserta didik dalam melakukan aktivitas di dunia nyata.

Menurut Widyastuti (2022: 6-7) beberapa model produk *Project Based Learning* dapat dikelompokkan dalam tiga model sebagai berikut, (1) Produk karya teknologi, yang salah satu bentuknya membuat animasi atau video. (2) Produk karya tulis, seperti membuat teks cerita pendek. (3) Produk prakarya, sebagai contoh membuat miniature dari bahan bekas.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan peran aktif peserta didik dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperdalam pengetahuannya serta mengenalkan peserta didik pada suatu proyek atau kegiatan serta berorientasi pada proyek yang harus dihasilkan oleh peserta didik dalam

pembelajaran sehingga model tersebut dapat memberikan pengalaman belajar langsung kepada peserta didik.

2. Langkah Pembelajaran *Project Based Learning*

Project Based Learning adalah bentuk pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang didasarkan pada prinsip konstruktivisme, yaitu mempelajari materi yang spesifik, peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan mereka mencapai tujuan mereka melalui interaksi sosial dan berbagi pengetahuan dan pengalaman.

Berikut ini langkah-langkah model pembelajaran yang diungkapkan Abidin (2014: 172).

- a) Praprojek
Tahap ini dilaksanakan oleh guru di luar jam pembelajaran. Pada tahap ini guru merancang deskripsi proyek, menentukan batu pijakan proyek, menyiapkan media dan berbagai sumber belajar, dan menyiapkan kondisi pembelajaran.
- b) Fase 1 : menganalisis masalah
Pada tahap ini peserta didik melaksanakan pengamatan objek tertentu, berdasarkan pengamatannya peserta didik mengidentifikasi masalah dan membuat rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan.
- c) Fase 2 : membuat desain dan jadwal pelaksanaan proyek
Peserta didik pada tahap ini secara kolaboratif baik dengan anggota kelompok atau pun dengan guru mulai merancang proyek yang akan mereka buat, menentukan penjadwalan pengerjaan proyek, dan melakukan aktivitas persiapan lainnya.
- d) Fase 3 : melaksanakan penelitian
Peserta didik pada tahap ini melaksanakan kegiatan penelitian awal sebagai model dasar bagi produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan kegiatan penelitian tersebut peserta didik mengumpulkan data lalu menganalisis data yang telah diperoleh sesuai dengan teknik analisis data yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

- e) Fase 4 : menyusun data/prototipe produk
Pada tahap ini peserta didik mulai membuat produk awal sesuai dengan rencana dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan.
- f) Fase 5 : mengukur, menilai, dan memperbaiki produk
Pada tahap ini peserta didik melihat kembali produk awal yang telah dibuat, mencari kelemahan, dan memperbaiki produk tersebut. Dalam praktiknya, kegiatan mengukur dan menilai produk dapat dilakukan dengan meminta pendapat atau kritik dari anggota kelompok lain atau guru.
- g) Fase 6 : finalisasi dan publikasi produk
Pada tahap ini peserta didik melakukan finalisasi produk. Setelah merasa yakin produk telah sesuai dengan harapan, produk dapat dipublikasikan.
- h) Pascaprojek
Pada tahap ini guru menilai, memberikan penguatan, masukan, dan saran perbaikan atas produk yang telah dilaksanakan peserta didik.

Sejalan dengan pendapat Musfiqon dan Nurdiansyah (2015: 136-138) turut mengungkapkan langkah-langkah model pembelajaran *Project Based Learning*, yaitu.

- a) Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Start with the edendial question*)
Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu suatu pertanyaan yang dapat memberikan penugasan peserta didik dalam melaksanakan aktivitas. Topik yang diambil dapat sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi dengan peserta didik.
- b) Mendesain Perencanaan Proyek (*Design a plan for the project*)
Tahap ini merupakan perencanaan yang dilaksanakan secara kolaboratif antara guru dengan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa memiliki proyek tersebut. Perencanaan ini berisi mengenai aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.
- c) Menyusun Jadwal (*Create a schedule*)
Pada tahap ini guru dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek tersebut. Terdapat beberapa aktivitas pada tahap ini, yaitu.
 - 1) Membuat *timeline* untuk menyelesaikan proyek
 - 2) Membuat *deadline* penyelesaian proyek

- 3) Membawa peserta didik untuk merencanakan cara yang baru
- 4) Membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek
- 5) Meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) mengenai pemilihan suatu cara.
- d) Memonitor Peserta didik dan Kemajuan Proyek (*Monitor the student and the progress of the project*)
 Pada tahap ini guru bertanggung jawab untuk melaksanakan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Maka pada model ini guru hanya berperan sebagai mentor bagi aktivitas peserta didik. Ketika proses monitoring berlangsung, dapat dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam seluruh aktivitas yang penting untuk mempermudah proses monitoring.
- e) Menguji Hasil (*Assess the outcome*)
 Penilaian pada tahap ini dilaksanakan untuk membantu guru ketika mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan setiap peserta didik, memberi umpan balik mengenai tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, dan membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.
- f) Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the experience*)
 Pada tahap akhir proses pembelajaran, guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang telah dilaksanakan. Proses refleksi ini dilaksanakan secara individu atau kelompok. Pada tahap ini seluruh peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Setelah itu, guru dan peserta didik melaksanakan diskusi untuk memperbaiki proses pembelajaran, sehingga ditemukan suatu temuan baru untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

Menurut Wajdi dalam Dewi (2022:217) langkah-langkah sistematis dalam pelaksanaan model pembelajaran *Project Based Learning* ke dalam enam tahapan, yaitu:

- a) Menentukan Proyek
 Peserta didik menentukan tema atau topik proyek berdasarkan tugas yang diberikan oleh guru. Peserta didik diberi kesempatan untuk memilih atau menentukan proyek yang akan dikerjakannya, baik secara

kelompok ataupun mandiri dengan catatan tidak menyimpang dari tugas yang diberikan guru.

b) Merencanakan proyek

Pembelajaran dilanjutkan dengan menyusun perencanaan proyek yang akan dikerjakan oleh peserta didik dengan bimbingan guru. Dalam perencanaan proyek ini akan ditetapkan kegiatan yang akan dilakukan oleh peserta didik dari awal hingga akhir pembelajaran seperti menentukan aturan, memilih kegiatan yang akan dilakukan untuk menjawab pertanyaan penting, membagi tugas dan tanggung jawab antar anggota kelompok, memilih alat dan bahan.

c) Menentukan jadwal kegiatan

Peserta didik harus menyusun jadwal kegiatan dari pelaksanaan proyek berdasarkan perencanaan yang telah dibuat. Tahap penyusunan jadwal ini akan dilakukan sendiri oleh peserta didik dan guru hanya sebagai pendamping. Sehingga peserta didik dapat memahami bahwa dalam melakukan sebuah proyek diperlukan penjadwalan yang baik dan sistematis supaya perencanaan dapat terlaksana dengan baik. Guru berperan mengarahkan peserta didik, hal ini bisa dilakukan dengan memberikan contoh jadwal yang pernah dilakukan sebelumnya. Kemudian peserta didik akan menyusun jadwal kegiatannya di luar jam pelajaran agar peserta didik bisa mendapatkan cukup waktu untuk berkreasi, eksplorasi, dan memperoleh inspirasi yang lebih luas lagi. Jika jadwal sudah tersusun, peserta didik dapat menyampaikan hasilnya melalui presentasi sebagai bentuk tanggung jawab.

d) Mengawasi proses pelaksanaan proyek

Dalam proses berjalannya sebuah proyek, peserta didik akan secara mandiri melaksanakan proyek yang telah direncanakan dengan monitoring dari guru. Hal ini dilakukan untuk mengontrol kerja peserta didik dan membimbing kegiatan proyek tersebut.

e) Asesmen

Jika proyek sudah terlaksana, selanjutnya guru akan melakukan asesmen untuk menilai ketercapaian kompetensi yang diharapkan. Dalam hal ini guru harus melakukan asesmen secara autentik.

f) Evaluasi proyek

Kegiatan evaluasi proyek ini merupakan akhir dari pembelajaran. Dalam kegiatan ini siswa bersama dengan guru melakukan refleksi selama melaksanakan proyek.

Berdasarkan langkah-langkah yang telah dikemukakan oleh para ahli tersebut, maka penulis dapat merumuskan langkah-langkah penggunaan model

pembelajaran *Project Based Learning* dalam proses pembelajaran menulis cerita pendek sebagai berikut.

Tabel 2.1

Penggunaan Model *Project Based Learning* dalam Pembelajaran Menulis Cerita Pendek

Kegiatan Pembelajaran	Langkah-Langkah Pembelajaran
Pendahuluan	1. Peserta didik menjawab salam guru 2. Peserta didik dan guru berdoa sebagai bentuk mensyukuri anugerah Tuhan. 3. Peserta didik melaksanakan presensi yang dipimpin oleh guru 4. Peserta didik dan guru melakukan apersepsi 5. Peserta didik menyimak pemaparan guru mengenai capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai serta kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan
Inti	Pertanyaan Esensial atau Mendasar 1. Peserta didik dan guru membahas struktur dan aspek kebahasaan cerita pendek 2. Guru dan peserta didik membahas mengenai langkah-langkah menulis teks cerita pendek. 3. Guru menyajikan cerpen berbentuk video film bisu bertema “Teknologi” untuk diidentifikasi oleh peserta didik 4. Peserta didik menyimak dan mencermati video film bisu bertema “Teknologi” yang sudah disediakan secara teliti. 5. Guru memberikan beberapa pertanyaan mengenai isi dari video tersebut dan peserta didik menjawab pertanyaan guru mengenai isi dari video tersebut. 6. Peserta didik membentuk kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 5-6 orang. Merencanakan Tugas 7. Peserta didik dengan bimbingan guru merencanakan pembuatan tugas, yaitu menulis cerita pendek berdasarkan struktur dan aspek kebahasaan dari hasil menyimak tayangan video

	film bisu. 8. Peserta didik menerima LKPD Menyusun Jadwal Pengerjaan Tugas 9. Peserta didik dengan bimbingan guru menyusun jadwal pengerjaan tugas yang akan digunakan Pelaksanaan dan Monitoring Pengerjaan Tugas 10. Peserta didik dengan bimbingan guru menyusun kerangka teks cerita pendek berdasarkan struktur dan aspek kebahasaan berdasarkan objek yang akan ditulis. 11. Peserta didik menulis teks cerita pendek secara kelompok dari hasil kerangka yang sudah dibuat. Presentasi Tugas 12. Peserta didik dengan bimbingan guru mempresentasikan hasil menyimak video film bisu yang ditanyakan oleh guru. Evaluasi 13. Peserta didik dan guru mengevaluasi hasil pembelajaran.
Penutup	1. Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan 2. Peserta didik dan guru melakukan refleksi untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan 3. Peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan evaluasi secara individu 4. Peserta didik menyimak pemaparan guru mengenai rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya 5. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi pada peserta didik serta mengakhiri pembelajaran dengan berdoa 6. Guru meninggalkan kelas

3. Kelebihan dan Kekurangan Model *Project Based Learning*

Terdapat beberapa hal yang menjadi kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *Project Based Learning*. Berikut ini beberapa ahli yang

mengemukakan kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *Project Based Learning*.

Abidin (2014: 170) mengemukakan kelebihan dari model pembelajaran *Project Based Learning* sebagai berikut.

- a) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk terus belajar, mendorong kemampuan peserta didik untuk melakukan pekerjaan penting, dan peserta didik perlu untuk dihargai.
- b) Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah.
- c) Mendorong peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil dalam memecahkan masalah-masalah yang kompleks.
- d) Meningkatkan kolaborasi.
- e) Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
- f) Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber.
- g) Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek dan membuat alokasi waktu serta sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.
- h) Memberikan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan direncanakan untuk berkembang sesuai dunia nyata.
- i) Melibatkan peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang telah dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata.
- j) Membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun guru menikmati proses pembelajaran.

Berikut ini kelemahan dari model pembelajaran *Project Based Learning* yang diungkapkan oleh Abidin (2014: 171).

- a) Memerlukan banyak waktu dan biaya.
- b) Memerlukan banyak media dan sumber belajar.
- c) Memerlukan guru dan peserta didik yang siap belajar dan berkembang.
- d) Terdapat kekhawatiran peserta didik hanya akan menguasai satu topik tertentu yang dikerjakan.

F. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian penulis relevan dengan penelitian Puput Nur Meliana yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Menelaah Struktur dan Aspek Kebahasaan serta Mengungkapkan Pengalaman dan Gagasan dalam Bentuk Cerita Pendek dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Team Assisted Individualization*”. Penelitian ini sama-sama menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas pada Peserta didik Kelas IX Tahun Ajaran 2023/2024, namun berbeda tempat penelitian dan model pembelajaran.

Penelitian penulis juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Adi Rustandi yang berjudul “Model *Project Based Learning* Berorientasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Menulis Cerpen pada Siswa SMP”, dan penelitian yang dilakukan oleh Nuraeni pada tahun 2018 yang berjudul “ Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Pembelajaran Menulis Cerpen pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 26 Makassar”.

Beberapa penelitian terdahulu tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan penulis. Persamaan penelitian penulis dengan peneliti terdahulu yaitu teks yang digunakan mengenai cerita pendek, pembelajaran menulis cerita pendek, dan model pembelajaran yang digunakan *Project Based Learning* berdasarkan struktur dan aspek kebahasaan. Sedangkan perbedaan penelitian yang penulis lakukan yaitu pada objek penelitian cerita pendek menggunakan media film bisu.

G. Anggapan Dasar

Sebagaimana yang telah dikemukakan, dari hasil kajian teori dapat muncul prinsip-prinsip yang diyakini kebenarannya untuk dijadikan landasan yang mengarahkan perlunya dilakukan. Heryadi (2014:31) mengemukakan, “Anggapan dasar menjadi acuan atau landasan pemikiran dalam merumuskan hipotesis”. Berdasarkan pada hal tersebut, yang menjadi anggapan dasar penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan menulis cerpen melalui model pembelajaran *Project Based Learning* yang harus dikuasai peserta didik kelas IX MTs Negeri 3 Kota Tasikmalaya.
2. Salah satu faktor yang dapat menentukan keberhasilan pembelajaran menulis cerpen adalah dengan model pembelajaran.
3. Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran untuk melatih keterampilan peserta didik dalam menulis cerpen.

H. Hipotesis

Hipotesis adalah pendapat yang kebenarannya masih rendah, karena pendapat yang disampaikan hanya berdasarkan pertimbangan pemikiran (logika) belum ditunjang oleh data lapangan yang lebih bersifat faktual. Heryadi (2014:32) mengemukakan, “merumuskan hipotesis maksudnya peneliti berdasarkan prinsip dasar atau anggapan dasar yang dilandasi oleh hasil kajian

teori berupa membuat simpulan dan jawaban sementara tentang masalah penelitian yang diusulkannya”.

Berdasarkan anggapan dasar tersebut, penulis merumuskan hipotesis bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan menulis cerpen pada peserta didik kelas IX MTs Negeri 3 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2024/2025.