**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Menulis merupakan kegiatan yang produktif dan ekspresif. Melalui kegiatan menulis dapat tersampaikan ide, gagasan, pemikiran dan perasaan yang dapat membuka gerbang ilmu pengetahuan sebagai pengantar kesuksesan. Kemajuan sesuatu bangsa dan negara dapat diukur dari maju atau tidaknya komunikasi tulis bangsa tersebut (Tarigan, 2000:19). Sehingga, semakin banyak dan berkualitasnya karya tulis yang dihasilkan oleh suatu negara, maka semakin maju komunikasi tulis negara tersebut. Tarigan, (2000:4) menyampaikan pula pendapatnya tentang ciri orang atau bangsa yang terpelajar dapat dilihat dari kemampuan menulis orang atau bangsa tersebut, bagaimana seseorang dapat mengemukakan apa yang ada dalam pikirannya melalui penyusunan kata-kata dan struktur kalimat yang benar dan mudah dipahami. Sehingga, segala apa yang dipikirkan dapat diturunkan kepada orang lain melalui tulisan yang dihasilkan.

Emilia mengemukakan, menulis merupakan faktor kunci bagi pembelajar untuk dapat berhasil dalam belajar (Alwasilah, dkk.,1998:47). Selain itu pula, hasil penelitian yang dilakukan oleh Walshe, Sharley, & O’Meara dalam Alwasilah (1998:47) membuktikan bahwa pembelajar yang berhasil dalam ujian hampir selalu merupakan penulis yang kompeten. Hal tersebut, disebabkan oleh kemampuan mengungkapkan segala ilmu pengetahuan, ide, gagasan dan perasaan yang dimilikinya. Bahkan, Collerson (1989a:1) dalam Alwasilah (1998:48) berpendapat, belajar menulis secara efektif merupakan bagian yang sangat penting bagi pendidikan pembelajar kita, dan kemampuan menulis bisa merupakan aset yang sangat berharga selama hidup mereka.

Salah satu pembelajaran menulis yang diajarkan pada siswa tingkat menengah adalah menulis cerpen. Cerpen merupakan salah satu jenis fiksi yang paling banyak ditulis orang (Thahar,2008:1). Dikemukakan pula oleh Aksan (2015:100), salah satu sumber yang cukup penting untuk menulis cerpen adalah pengalaman pribadi seorang penulis. Senada dengan itu, Walshe berpendapat mengenai pentingnya peranan menulis dalam perkembangan pribadi seseorang, dikutip oleh Emilia sebagai berikut:

“Ketika anak-anak atau orang dewasa diminta menulis tentang pengalaman mereka sendiri, mereka terlibat dalam satu proses yang kreatif dan orisinil: mereka menulis tentang ide, perasaan, rasa takut dan harapannya, dan dengan demikian tentu saja mereka menulis tentang diri mereka sendiri, yang dapat memperkuat identitas, *self-image*, dan rasa mandiri”. (Alwasilah, dkk., 1998:47).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa melalui menulis cerpen dapat meningkatkan perkembangan kepribadian seseorang. Hal tersebut senada dengan tujuan kurikulum 2013 yang lebih menekankan aspek sikap atau afektif dalam setiap pembelajaran. Di samping itu pula kurikulum 2013 membawa misi agar generasi penerus bangsa memiliki kompetensi dalam bidang menulis. Kemampuan menulis sebagai titik penting untuk menghilangkan plagiatisme dan menjadikan bangsa Indonesia sebagai bangsa yang terpelajar dan memiliki kepribadian yang baik. Sebagaimana dikemukakan oleh Kemendikbud Prof. Dr. Mahsun dalam <http://news.detik.com>, sebagai berikut:

“SD, SMP dan SMA sudah disiapkan teksnya. Awal lebih bersifat naratif nanti semakin tinggi kayak laporan, perlu observasi. Kalau memang lancar kurikulum ini siswa tidak akan susah untuk menulis dan plagiat-plagiat mulai menghilang”.

 Pernyataan tersebut berarti menunjukkan masih rendahnya kemampuan menulis generasi bangsa dan banyaknya plagiat-plagiat sehingga minimnya karya tulis yang dapat dipublikasikan. Karya tulis yang dihasilkan oleh bangsa Indonesia sangat rendah dibandingkan dengan negara lainnya, dikemukakan oleh Alwasilah (2010:15) mengenai hasil penelitian lima tahun terakhir, *“It is estimated that in the last five years Indonesia has published araound 6000 titles. This figure is obviously much lower than Malaysia with 8000, Singapore with 12.000 and Javan with 60.000 new textbooks”.*

Efendi dalam Kompasiana.com menyampaikan pendapatnya tentang rendahnya kemampuan menulis karena minimnya kreativitas guru dan siswa. Guru kurang dapat merangsang siswa untuk menuangkan segala yang ada dalam hati dan pikirannya. Guru bahasa Indonesia cenderung memberikan teori-teori yang bersifat hapalan, sehingga siswa merasa jenuh dan tidak terangsang kemauan dan kemampuannya untuk menulis. Orientasi guru pada umumnya lebih kepada nilai hasil ujian yang berupa teori, bukan kepada proses pembentukan siswa agar menjadi kreatif, sehingga siswa senang berlatih menuangkan pemikirannya melalui sebuah tulisan. Sebagaimana dikemukakan oleh Walshe dalam Alwasilah (1998:49) bahwa menulis merupakan suatu keahlian, sehingga pembelajar harus belajar menulis dengan cara menulis sendiri. Maksudnya, bahwa kemampuan menulis itu diperoleh dari proses menulis itu sendiri. Oleh karena itu, dalam kaitannya dengan pengajar yang mengajar menulis sebagai proses, Britton, Burgess, Martin, Mc. Leod & Rosen dalam Alwasilah, dkk., (1998:50) menegaskan sebagai berikut:

“Pengajar mempunyai alasan untuk tertarik dalam proses menulis. Keterlibatan mereka dalam semua proses belajar pembelajarnya menuntut agar mereka memahami bagaimana sesuatu ditulis, tidak hanya apa yang ditulis. Mereka bisa membawa semua pengetahuannya atau pengalaman hidupnya waktu dia membaca tulisan pembelajarnya, dengan menyadari, mungkin secara intuitif, bahwa apa yang telah mereka ketahui tentang seorang pembelajar dan pikirannya waktu mereka membaca tulisannya memungkinkan mereka dapat memahami dan mengapresiasi sesuatu yang mungkin tidak dapat dipahami oleh orang lain.”

Senada dengan itu, Walshe dalam Alwasilah, dkk., (1998:50) juga mengatakan bahwa pemahaman pengajar terhadap proses menulis merupakan dasar bagi usaha pengajar itu untuk membantu pembelajar berkembang sebagai penulis. Sementara itu, Murray dalam Alwasilah, dkk., (1998:51) menyarankan kepada pengajar menulis sebagai berikut:

“Pengajar menulis harus siap untuk mendiagnosa masalah yang dihadapi pembelajar dan menanggapi masalah itu, mendorong mereka untuk mengambil inisiatif selama proses menulis, karena pembelajaran menulis itu akan paling berhasil apabila pembelajar menemukan masalah dan memecahkan masalah itu oleh mereka sendiri. Yang harus dilakukan pengajar hanyalah menciptakan iklim yang memungkinkan proses menulis terjadi, dan pengajar yang paling berhasil adalah mereka yang campur tangan-atau mengajar-sesedikit mungkin.”

Hal tersebut dirasakan pula oleh penulis yang juga mengajar di SMP Islam Assabiquun kelas IX. Siswa masih minim minat maupun kemampuannya dalam menulis, salah satunya menulis cerpen. Siswa kesulitan untuk memulai, merangkai kata-kata apalagi menyajikan kisah yang menarik. Kegelisahan penulis merupakan masalah yang harus dicarikan soluisnya. Terlebih menulis cerpen yang bersifat naratif merupakan langkah awal agar siswa mulai menguasai keterampilan menulis dan tidak plagiat. Tentu saja, kemampuan menulis cerpen ini perlu diupayakan.

Untuk mengatasi persoalan mengenai menulis cerpen tersebut, salah satunya dapat diupayakan dengan pemilihan model dan media pembelajaran sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa. Cara penerapan suatu pembelajaran akan berpengaruh besar terhadap kemampuan siswa dalam mendidik diri mereka sendiri. Joyce, dkk. (2011:7) mengemukakan guru yang sukses bukan sekadar penyaji yang kharismatik dan persuasif. Lebih jauh, guru yang sukses adalah mereka yang melibatkan para siswa dalam tugas-tugas yang sarat muatan kognitif dan sosial, dan mengajari mereka bagaimana mengerjakan tugas-tugas tersebut secara produktif. Sekaitan dengan itu, Daryanto (2013:12) mengemukakan bahwa salah satu model pembelajaran yang dituangkan melalui pedoman umum pembelajaran dalam Permendikbud nomor 81a tahun 2013 adalah model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*). Al Tabany (2014:42) menjelaskan *Project Based Learning* merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, di mana siswa diberi peluang bekerja secara otonom mengkontruksi belajar. Oleh sebab itu, model pembelajaran tersebut memungkinkan siswa untuk dapat menghasilkan sebuah karya cerpen melalui proses yang dilaluinya dalam *Project Based Learning.*

Selain model pembelajaran yang variatif dan inovatif, salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa yaitu dengan pemilihan media belajar yang sesuai. Metode dan media pembelajaran diharapkan dapat menyampaikan pesan pembelajaran, sebagaimana dikemukakan Munir, (2008:138) mengenai manfaat media pembelajaran salah satunya untuk menjelaskan materi pembelajaran atau objek yang abstrak (tidak nyata, tidak dapat dilihat langsung) menjadi konkrit (nyata dapat dilihat, dirasakan atau diraba). Iskandarwassid dan Dadang (2008:208) mengungkapkan dengan mengenal media pengajaran dan memahami cara-cara penggunaannya akan sangat membantu tugas para pengajar dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk merangsang imajinasi siswa sehingga terinspirasi dari pengalaman pribadinya adalah melalui media *windows movie maker.* Akbar (2005:18) mengemukakan pengertian *Windows movie maker* adalah sebuah aplikasi standar pengolah vidio yang sangat berguna untuk pembuatan vidio. Fitri (2015), dalam [http://makalahkomputerfitri.blogspot.co.id](http://makalahkomputerfitri.blogspot.co.id/2013/06/) menjelaskan pula tentang *Windows* *Movie Maker* yang merupakan multimedia dari perangkat lunak komputer dalam bentuk animasi yang dapat disesuaikan dengan karakteristik dan lingkungan belajar siswa. Media tersebut tentu dapat membantu siswa dalam menyusun cerpen, karena siswa dapat menuangkan secara kronologis urutan kejadian atau permasalahan yang nantinya dikembangkan menjadi sebuah cerpen melalui gambar kejadian yang terdapat pada *vidio movie maker*. *Windows* *Movie Maker* terdiri dari gambar bergerak, suara dan teks, sehingga pembelajaran akan lebih interaktif dan merangsang imajinasi siswa untuk menuangkan sebuah kisah atau tulisan berupa cerpen.

Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa perlu untuk mengadakan sebuah penelitian tindakan kelas di SMP Islam Assabiquun kelas IX dengan judul *Penerapan Model Project Based Learning dengan Media Windows Movie Maker dalam Upaya Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen.*

1. **Identifikasi Masalah**

Adapun identifikasi masalah berdasarkan latar belakang di atas adalah sebagai berikut:

1. kemampuan menulis cerpen pada siswa masih sangat rendah baik dari segi kualitas maupun kuantitas;
2. model pembelajaran yang digunakan di dalam kelas oleh seorang guru harus mendorong siswa agar menjadi produktif, terlebih di dalam peningkatan kemampuan menulis;
3. media pembelajaran harus dapat menunjang guru dan siswa agar kreatif dan inovatif, sehingga proses pembelajaran menjadi bermakna.
4. **Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. penelitian ini hanya terbatas pada kemampuan menulis cerita pendek;
2. penelitian ini hanya terbatas pada model *project based learning*;
3. penelitian ini hanya terbatas pada media *windows movie maker*;
4. penelitian ini hanya terbatas pada siswa kelas IX SMP Islam Assabiquun.
5. **Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian**
6. **Rumusan Masalah**

“Apakah penerapan model *project based learning* dengan media *windows movie maker* dapat meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa?”

1. **Pertanyaan Penelitian**

Mengingat rumusan masalah di atas masih terlalu luas, belum menunjukan batasan-batasan masalah yang diteliti, maka berikut dirinci pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kemampuan menulis cerpen siswa sebelum menggunakan model *project based learning* dengan media *windows movie maker*?
2. Bagaimanakah respon siswa selama proses pembelajaran menulis cerpen melalui penerapan model *project based learning* dengan media *windows movie maker*?
3. Bagaimanakah aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran menulis cerpen melalui penerapan model *project based learning* dengan media *windows movie maker*?
4. Bagaimanakah dokumen pembelajaran yang dibuat oleh guru dalam proses pembelajaran menulis cerpen melalui penerapan model *project based learning* dengan media *windows movie maker*?
5. Bagaimanakah aktivitas guru dalam pembelajaran menulis cerpen melalui penerapan model *project based learning* dengan media *windows movie maker*?
6. Bagaimanakah kemampuan menulis cerpen siswa melalui penerapan model *project based learning* dengan media *windows movie maker*?
7. **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. untuk mengetahui kemampuan menulis cerpen siswa sebelum menggunakan model *project based learning* dengan media *windows movie maker*?
2. untuk mengetahui respon siswa selama proses pembelajaran menulis cerpen melalui penerapan model *project based learning* dengan media *windows movie maker*?
3. untuk mengetahui aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran menulis cerpen melalui penerapan model *project based learning* dengan media *windows movie maker*?
4. untuk mengetahui dokumen pembelajaran yang dibuat oleh guru dalam proses pembelajaran menulis cerpen melalui penerapan model *project based learning* dengan media *windows movie maker*?
5. untuk mengetahui aktivitas guru dalam pembeljaran menulis cerpen melalui penerapan model *project based learning* dengan media *windows movie maker*?
6. untuk mengetahui kemampuan menulis cerpen siswa melalui penerapan model *project based learning* dengan media *windows movie maker*?
7. **Kegunaan Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis, guru dan siswa. Manfaat yang diperoleh antara lain.

1. Manfaat Teoretis

Digunakan sebagai metode alternatif dalam pelajaran bahasa  Indonesia yang berkaitan dengan materi menulis cerpen dan menambah wawasan baru dalam penerapan model *project based learning* dengan media *windows movie maker*.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi siswa

1. Meningkatnya kemampuan siswa dalam menulis cerpen
2. Meningkatnya pengetahuan siswa terhadap model *project based learning*
3. Meningkatnya pengetahuan siswa terhadap media *windows movie maker*
4. Bagi guru
5. Meningkatnya profesionalisme guru.
6. Berkembangnya  pembelajaran  yang  lebih  inovatif  dengan model *project based learning* dengan media *windows movie maker*
7. Guru memiliki kemampuan memperbaiki proses pembelajaran melalui suatu kajian yang mendalam terhadap apa yang terjadi di kelasnya.
8. Bagi Sekolah
9. Meningkatnya  kualitas  pembelajaran  menulis cerpen baik proses

maupun hasil dalam pelajaran bahasa Indonesia.

1. Memberikan sumbangan  yang positif terhadap kemajuan sekolah serta kondusifnya iklim pendidikan di sekolah.