**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Karya sastra merupakan produk kearifan yang mampu memberikan pencerahan bagi siapapun yang mengapresiasinya. Siapapun yang menikmati sastra secara utuh akan mendapatkan pengalaman sastra dalam dirinya. Manusia dilihat dari sisi psikologis memang cenderung untuk menyukai kenyataan serta khayalan. Karya sastra memperkaya kehidupan penikmatnya baik dengan cara membaca, menulis, menyimak, dan mendiskusikannya. Secara langsung maupun tidak langsung sastra memperkaya kehidupan pembacanya melalui pencerahan pengalaman dan masalah-masalah yang hadir di sekitarnya beserta pemecahannya.

Banyak unsur dan nilai yang dapat dieksplorasi untuk kemudian dijadikan teladan dari karya sastra tersebut. Hal ini dapat menjadi aset penting dalam membangun karakter anak bangsa, melalui pendidikan di sekolah, yang tercakup dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Untuk mencapai hal tersebut, pembelajaran karya sastra dalam membangun karakter anak Indonesia sangat berarti, pembangunan karakter ini dimulai dari awal pekembangan individu tentunya berkaitan dengan karya sastra dalam berbagai sajian, misalnya puisi, cerita pendek, novel, dan drama. Adapun dalam kaitannya dengan pembelajaran sastra di sekolah, bentuk pembelajaran sastra dapat menyerap baik secara langsung maupun tidak langsung aspek dan nilai-nilai yang terkandung di dalam karya sastra tersebut.

Cerita pendek merupakan sebuah cerita yang memiliki format sangat singkat, dan berisi penggalan cerita tertentu. Cerita pendek termasuk ke dalam cerita fiksi, yaitu cerita yang terkandung di dalamnya merupakan cerita rekaan atau imajinatif. Nurgiyantoro (2002: 10) mengatakan bahwa cerita pendek, sesuai dengan namanya adalah cerita pendek. Akan tetapi, berapa ukuran panjang pendek itu memang tidak ada aturannya. Walaupun sama-sama pendek, panjang cerita pendek itu sendiri bervariasi. Ada cerita pendek yang pendek (*short short story*), bahkan mungkin pendek sekali: sekitar 500-an kata; ada cerita pendek yang panjangnya cukupan *(middle short story*), serta ada cerita pendek yang panjang (*long short story*), yang terdiri dari puluhan (atau bahkan beberapa puluh) ribu kata.

Cerita pendek dapat dibaca dalam waktu yang tidak lama, berbeda halnya dengan novel. Egdar Allan Poe dalam Hidayati (2015:126) menyatakan ” Cerita pendek adalah sebuah cerita yang selesai dibaca dalam sekali duduk, kira-kira berkisar antara setengah sampai dua jam”. Jadi, dalam waktu yang singkat, pembaca cerita pendek telah dapat menemukan dan merasakan inti cerita yang merupakan efek bersatunya unsur-unsur pembangun sastra.

Cerita pendek merupakan karya fiksi yang juga mempunyai unsur-unsur cerita. Berbeda dengan jenis fiksi lain yaitu novel, yang dituangkan dalam bentuk sebuah buku, cerita pendek pada umumnya tidak dalam bentuk buku. Hal tersebut karena cerita pendek tidak membutuhkan ruang yang cukup banyak, tidak menceritakan cerita secara panjang lebar tentang peristiwa, tokoh, dan latar karena dibatasi oleh jumlah halaman.

Banyak hal yang dapat dimaknai dari hasil membaca cerita pendek, salah satunya adalah nilai-nilai kemanusian atau sosial yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Perenungan melalui nilai-nilai kehidupan yang ada di dalam cerita pendek memberikan suatu amanat yang dapat dijadikan cerminan untuk kehidupan para siswa.

Film merupakan produk kearifan karya sastra yang mampu memberikan pencerahan bagi siapapun yang mengapresiasinya. Siapapun yang menikmati film secara utuh akan mendapatkan pengalaman batin pada dirinya. Manusia dilihat dari sisi psikologis memang cenderung untuk menyukai kehidupan nyata dan imajinatif. Film secara langsung maupun tidak langsung memperkaya kehidupan penontonnya melalui pencerahan pengalaman dan masalah-masalah yang hadir di sekitarnya beserta pemecahannya.

Banyak unsur dan nilai yang dapat dieksplorasi untuk kemudian dijadikan teladan dari karya sastra berupa film untuk anak-anak dan orang tua. Hal ini dapat menjadi aset penting dalam membangun karakter anak bangsa, melalui pendidikan di sekolah, yang tercakup dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Untuk mencapai hal tersebut, sumbangan karya sastra dalam bentuk film dalam membangun karakter bangsa Indonesia sangat signifikan, pembangunan karakter ini dimulai dari awal perkembangan individu tentunya berkaitan dengan jenis film sesuai dengan perkembangan usia. Adapun dalam kaitannya dengan pembelajaran sastra di sekolah menengah atas, bentuk sastra ini tentunya dapat dijadikan alternatif untuk pembelajaran apresiasi sastra yang mengandung nilai moral dan suritauladan. Anak-anak dapat menyerap baik secara langsung maupun tidak langsung aspek dan nilai-nilai yang terkandung dalam film.

Bentuk nilai-nilai serta aspek yang tersaji dalam tayangan film seperti nilai moral, budaya, serta aspek bahasa harus menjadi pertimbangan penting di samping aspek hiburan tentunya.

Film sebagai karya budaya menjadi salah satu media untuk mewujudkan bangsa Indonesia yang cerdas dan berkarakter. Banyak film yang memiliki nilai edukatif kultural, yang dapat dimanfaatkan sebagai media alternatif sarana pembelajaran untuk menjembatani proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik, dan sumber belajar lainnya termasuk film pada suatu lingkungan belajar. Tak hanya media belajar bagi para siswa dalam pendidikan formal di sekolah melainkan juga pendidikan dalam keluarga dan masyarakat.

Selain itu, film memiliki potensi untuk dijadikan media pemenuhan salah satu prinsip penyelenggaraan pendidikan, sesuai dengan amanat UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 4 ayat 1 yang berisi: “Pendidikam diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan, serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural, dan kemajemukan bangsa”.

Selain itu, di dalam ayat 4 diamanatkan agar pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Dari situ dapat dilihat, banyak pesan positif yang terkandung dalam sebuah film. Mulai dari keteladanan, membangun motivasi dan inovasi, serta mengembangkan kreativitas peserta didik. Sekaitan dengan itu pula Sisdiknas dalam Kutha Ratna ( 2014:133) berbunyi:

 “...pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Mahaesa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis seta bertanggung jawab”. Dengan demikian, film dapat menjadi media yang strategis dalam upaya penanaman nilai-nilai karakter bangsa utamanya karakter anak-anak di sekolah.

Pendidikan karakter merupakan sebuah istilah yang semakin hari semakin mendapat pengakuan dari masyarakat Indonesia saat ini. Terlebih dengan dirasakannya berbgai ketimpangan hasil pendidikan dilihat dari prilaku lulusan pendidikan formal saat ini, semisal korupsi, perkembangan seks bebas pada kalangan remaja, narkoba, tawuran, pembunuhan, perampokan oleh pelajar, dan pengangguran lulusan sekolah menengah atas. Semuanya terasa lebih kuat ketika negara ini dilanda krisis dan tidak kunjung beranjak dari krisis yang dialami.

Pendidikan karakter menurut Megawangi dalam Kesuma (2012:5), “Sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif pada lingkungannya”.

Pendapat tersebut jelas mengisyaratkan kepada kita sebagai guru untuk membekali anak didik kita dengan sikap dan pengetahuan yang dapat menjadikan mereka generasi penerus yang berguna di masyarakat.

Definisi lainnya dikemukakan Kesuma (2012:5) “Sebuah proses transformasi nilai-nilai kehidupan untuk ditumbuhkembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku kehidupan orang itu.”

 Definisi tersebut, memuat tiga ide yang harus diperhatikan oleh seorang guru yaitu proses transformasi nilai-nilai, menumbuhkan nilai-nilai kepribadian, dan menjadikan nilai-nilai kehidupan satu dalam perilaku.

 Konteks kajian P3 dalam Kesuma (2012:6) mendefinisikan pendidikan karakter dalam *setting* sekolah sebagai “Pembelajaran yang mengarah pada penguatan dan pengembangan perilaku anak secara utuh yang didasarkan pada suatu nilai tertentu yang dirujuk oleh sekolah”. Definisi ini mengandung makna:

1. Pendidikan karakter merupakan pendidikan yang terintegrasi dengan pembelajaran yang terjadi pada semua mata pelajaran.
2. Diarahkan pada penguatan dan pengembangan perilaku anak secara utuh. Asumsinya anak merupakan suatu organisme manusia yang memiliki potensi untuk dikuatkan dan dikembangkan.
3. Penguatan dan pengembangan perilaku didasari oleh nilai yang dirujuk sekolah (lembaga).

Konteks kajian P3 dalam mendefinisikan pendidikan karakter jelaslah bahwa pendidikan karakter harus terintegrasi pada semua mata pelajaran yang tertera, baik secara tersirat maupun tersurat dalam kurikulum sekolah sebagai acuan guru dalam pembelajaran.

Lalu apa tujuan pendidikan karakter dalam seting sekolah? Menurut Kesuma (2012:9), pendidikan karakter memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Menguatkan dan mengembangkan nilai-nilai kehidupan yang dianggap penting dan perlu sehingga menjadi kepribadian/kepemilikan peserta didik yang khas sebagaimana nilai-nilai yang dikembangkan;
2. Mengoreksi perilaku peserta didik yang tidak bersesuaian dengan nilai-nilai yang dikembangkan oleh sekolah;
3. Membangun koneksi yang harmoni dengan keluarga dan masyarakat dalam memerankan tanggung jawab pendidikan karakter secara bersama.

Tujuan pertama pendidikan karakter adalah memfasilitasi penguatan dan pengembangan nilai-nilai tertentu sehingga terwujud dalam perilaku anak, baik ketika proses sekolah maupun setelah proses sekolah (setelah lulus dari sekolah). Penguatan dan pengembangan memiliki makna bahwa pendidikan dalam *setting* sekolah bukanlah sekadar suatu dogmatisasi nilai kepada peserta didik, tetapi sebuah proses yang membawa peserta didik untuk memahami dan merefleksi bagaimana suatu nilai menjadi penting untuk diwujudkan dalam perilaku keseharian, baik di sekolah maupun di rumah.

Tujuan kedua pendidikan karakter adalah mengoreksi perilaku peserta didik yang tidak bersesuaian dengan nilai-nilai yang dikembangkan oleh sekolah. Tujuan ini memiliki makna bahwa pendidikan karakter memiliki sasaran untuk meluruskan berbagai perilaku anak yang negatif menjadi positif dalam arti suatu proses pedagogis, bukan suatu pemaksaan atau pengondisian yang tidak mendidik.

Tujuan ketiga dalam pendidikan karakter *setting* sekolah adalah membangun koneksi yang harmoni dengan keluarga dan masyarakat dalam memerankan tanggung jawab pendidikan karakter secara bersama. Tujuan ini memiliki makna bahwa proses pendidikan karakter di sekolah harus dihubungkan dengan proses pendidikan di keluarga.

Model pembelajaran *Project Based Learning* (*PJBL*) adalah model pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan penulisan untuk mengerjakan dan menyelesaikan suatu proyek pembelajaran tertentu. Abidin (2014:39) menyatakan “model ini sebenarnya bukanlah model baru dalam pembelajaran”.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014:39) menyatakan bahwa Pembelajaran Berbasis Proyek (*project based learning*) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh Hosnan (2014:319) bahwa *Project Based Learning* atau model pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai medianya.

Definisi tersebut mengisyaratkan bahwa pembelajaran harus dapat mengembangkan berbagai keterampilan dasar siswa. Keterampilan dasar tersebut diantaranya: berpikir, keterampilan membuat keputusan, kemampuan berkreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah. Untuk mencapai kompetensi dasar tersebut jelas dalam pembelajaran harus ada proyek sebagai medianya.

Boss dan Kraus dalam Abidin (2016:167) mendefinisikan model *Project Based Learning* sebagai berikut:

Model *project based learning* sebagai sebuah model pembelajaran yang menekankan aktivitas siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan yang bersifat open-ended dan mengaplikasi pengetahuan mereka dalam mengerjakan sebuah proyek untuk menghasilkan sebuah produk otentik tertentu.

Model pembelajaran yang dikemukakan tersebut adalah model pembelajaran yang sangat baik digunakan untuk mengembangkan motivasi belajar, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, dan membiasakan siswa mendayagunakan kemampuan berpikir tinggi.

Bertemali dengan pendapat tersebut, Gandini dalam Abidin (2016:168) “Memandang *Project Based Learning* sebagai sebuah model pembelajaran yang berfungsi sebagai tulang punggung bagi pengembangan pengalaman siswa dalam belajar dan guru dalam mengajar”.

Berdasarkan pengertian tersebut model *Project Based Learning* dipandang sebagai sebuah model pembelajaran utama yang dapat digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran sebagai saluran dalam mengembangkan mutu proses dan hasil belajar siswa.

Pendapat lain yang mengemukakan model *Project Based Learning* adalah Simkins dalam Abidin (2016:168) yang menyatakan:

Model *project based* *learning* sebuah model pembelajaran yang digunakan sebagai sarana bagi siswa untuk beroleh seperangkat pengetahuan dan keterampilan belajar yang baru melalui serangkaian aktivitas merancang, merencanakan, dan memproduksi produk tertentu.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan sendiri proyek yang akan dikerjakannya, baik dalam hal merumuskan masalah maupun memilih topik yang akan dilakukan. Peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator, menyediakan bahan dan pengalaman bekerja, mendorong siswa berdiskusi dan memecahkan masalah, dan memastikan siswa tetap bersemangat selama mereka melaksanakan proyek.

Atmosfer pembelajaran apresiasi sastra di sekolah, sebagai agen perubahan dan peradaban, sekolah mestinya dapat dimanfaatkan sebagai ruang dan media yang strategis untuk mengakarkan sekaligus menguatkan nilai-nilai moral, religi, dan budaya. Namun, Baksin (2008:6) mengatakan “sekolah-sekolah di negeri kita ini sering hanya tampak gedungnya yang megah, tetapi kualitas pembelajarannya hancur dan babak belur”. Lebih-lebih pembelajaran apresiasi sastra. Para siswa tidak diajak untuk mengapresiasi (baca: memahami dan menikmati) teks-teks sastra yang sesungguhnya, tetapi sekadar menghafalkan nama-nama sastrawan berikut hasil karyanya. Dengan kata lain, menurut Baksin (2008:6) “Apa yang disampaikan guru dalam pembelajaran sastra barulah kulit luarnya saja sehingga peserta didik gagal menikmati lezat–nya isi dan aroma kandungan nilai dalam karya sastra”.

Belajar apresiasi sastra pada hakikatnya adalah belajar tentang hidup dan kehidupan. Melalui karya sastra, siswa akan memperoleh gizi batin. Dengan demikian, sisi-sisi gelap dalam hidup dan kehidupannya dapat tercerahkan melalui kristalisasi nilai yang terkandung dalam karya sastra.

Baksin (2008:7) menyatakan ”Teks sastra tak ubahnya sebagai layar tempat diproyeksikan pengalaman psikis manusia”. Namun, bagaimana mungkin para siswa kita mampu menikmati teks-teks sastra kalau mereka hanya sekadar menghafalkan nama-nama sastrawan dan hasil karyanya, serta sekadar membaca sinopsisnya saja.

Menyajikan cerita pendek, misalnya, selain dituntut menguasai materi ajar, guru juga harus mampu memberi contoh yang memikat dan sugestif saat membaca cerita pendek. Hal ini sulit dilakukan oleh guru bahasa yang kurang memiliki minat serius dan talenta yang cukup mengenai sastra.

Jika pembelajaran sastra diberikan dengan baik oleh seorang guru, beban berat pendidikan yang mengemban misi memanusiakan manusia akan menjadi lebih ringan karena melalui pembelajaran sastra itu pengetahuan budaya, cipta, rasa, dan watak siswa akan lebih berkembang. Dengan kata lain, pembelajaran sastra akan memberikan kontribusi yang cukup berarti bagi dunia pendidikan.

Baksin (2008:15) menyatakan “Guru sastra adalah mereka yang paham tentang sastra dan jika perlu yang dapat menulis”. Kalau guru bahasa memiliki kompetensi sastra yang memadai, jelas tidak ada masalah. Mereka dapat mengajak siswa untuk “berlayar” menikmati samudera sastra dan estetikanya. Melalui sastra, siswa dapat belajar banyak tentang persoalan hidup dan kehidupan, memperoleh “gizi” batin yang mampu mencerahkan hati nurani sehingga sanggup menghadapi kompleks dan rumitnya persoalan kehidupan secara arif dan dewasa.

Sekarang, Kurikulum berbasis kompetensi yang dijabarkan dalam Kurikulum 2013 revisi sudah diluncurkan. Dari sisi muatan materi ajar, Kurikulum terkesan lebih ramping dibandingkan dengan Kurikulum sebelumnya. Namun, dari sisi pendalaman materi kurikulum 2013 lebih intens dan konkret dalam memberikan bekal kompetensi kepada siswa.

Secara eksplisit, Kurikulum 2013 revisi sudah mencantumkan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa. Konsekuensinya, guru harus benar-benar mumpuni dan berkompeten di bidangnya. Jika tidak, kegagalan Kurikulum 2013 revisi sudah menanti, menyusul kegagalan kurikulum-kurikulum sebelumnya.

Sementara dalam penerapan kurikulum 2013, Mendikbud mengintruksikan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dapat diterjemahkan dalam implementasinya disinkronkan kepada pemerintah. Dengan demikian, program PPK dapat menyatu dalam penerapan kurikulum pendidikan yang dijalankan.

Untuk mengatasi beberapa persoalan pembelajaran bahasa Indonesia tersebut khususnya sastra dalam mentransformasikan cerita pendek ke dalam film, penulis mencoba melakukan penerapan model pembelajaran *project based learning* yang diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar, baik proses atau hasil akhir belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis melakukan penulisan yang dituangkan dalam bentuk tesis dengan judul **“Penerapan Model *Project Based Learning* dalam Mentransformasi Cerpen ke dalam Film Berorientasi Pendidikan Karakter”.**

1. **Batasan Masalah**

Batasan masalah merupakan upaya membatasi ruang lingkup masalah yang terlalu luas atau lebar sehingga penulisan ini lebih dapat fokus untuk dilakukan. Hal ini dilakukan agar pembahasannya tidak terlalu luas kepada aspek– aspek yang jauh dari relevansi sehingga penulisan ini dapat lebih fokus untuk dilakukan.

Batasan masalah dalam penulisan ini sebagai berikut.

1. Cerpen hasil transformasi, terbatas pada cerpen yang ada pada buku paket kelas XI kurikulum 2013 dengan tema kewirausahaan.
2. Analisis data mentransformasi cerpen ke dalam film dengan menggunakan model *project based learning.*
3. Pemilihan bahan pembelajaran sastra, terbatas pada materi cerpen bertema kewirausahaan dengan judul sebagai berikut.
4. Juru Masak, karya Damhuri Muhammad
5. Perihal Orang Miskin yang Bahagia, karya Agus Noor
6. Paing, karya Edi Haryono
7. Banun, karya Damhuri Muhammad
8. Meraih Impian, karya Resti Hartika.
9. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah penulisan tersebut, maka masalah-masalah yang akan dikaji dalam penulisan ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kemampuan siswa mentransformasi cerita pendek ke dalam film yang menggunakan pembelajaran model *project based learning*?
2. Apakah karakter siswa yang menggunakan model *project based learning* lebih baik dari siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat korelasi antara kemampuan siswa mentransformasi cerita pendek ke dalam film dengan pembentukan karakter siswa?
4. Adakah pengaruh dari penerapan *project based lea*rning terhadap kemampuan mentransformasi cerita pendek ke dalam film dan pembentukan karakter dibandingkan dengan kelas konvensional?
5. **Tujuan Penulisan**

Tujuan penulisan ini terdiri dari dua, yakni tujuan secara umum dan tujuan secara khusus. Berikut adalah tujuan penulisan ini.

1. Tujuan Umum

Secara umum, penulisan ini bertujuan untuk mengajukan alternatif penerapan model pembelajaran khususnya untuk kompetensi dasar materi mentransformasi cerpen ke dalam film. Penulisan ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang profil pembelajaran mentransformasikan cerpen ke dalam bentuk film di kelas XI SMAN 1 Cipatat baik secara proses pembelajaran maupun kemampuan mentransformasi cerpen ke dalam film.

1. Tujuan Khusus

Tujuan khusus penulisan ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang profil pembelajaran mentransformasikan cerpen ke dalam film berorientasi pendidikan karakter sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa mentransformasi cerpen ke dalam film yang menggunakan pembelajaran model *project based learning*.
2. Untuk mengetahui karakter siswa yang menggunakan model *project based learning* lebih baik dari siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui terdapat korelasi antara kemampuan siswa mentransformasi cerita pendek ke dalam film dengan pembentukan karakter siswa.
4. Untuk mengetahui pengaruh dari penerapan *project based lea*rning terhadap kemampuan mentransformasi cerita pendek ke dalam film dan pembentukan karakter dibandingkan dengan kelas konvensional.
5. **Kegunaan Hasil Penulisan**

Hasil penulisan ini diharapkan mampu menambah dan mengembangkan ragam model pembelajaran, khususnya model *project based learning* berorientasi pendidikan karakter dalam pembelajaran mentransformasi cerpen ke dalam film.

Pertama, manfaat penulisan bagi para guru. Hasil penulisan ini diharapkan dapat menjadi alternatif pilihan model pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan dalam proses pembelajaran, dapat menstimulasi kreativitas dan inovasi guru untuk terus berkarya mengupayakan kesempurnaan yang belum tercapai secara tuntas mengingat begitu dinamisnya proses pembelajaran, serta sebagai altrnatif bahan evaluasi pada proses pembelajaran.

Kedua*,* manfaat penulisan bagi para siswa. Hasil penulisan ini diharapkan dapat membantu memudahkan proses pengorganisasian ilmu, meningkatkan kreativitas, dan mengembangkan daya imajinasi sehingga pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dalam ranah sastra menjadi lebih menarik, serta mampu menumbuhkembangkan kembali kecintaan para siswa terhadap sastra, khususnya mentransformasi cerpen ke dalam film.

Ketiga,manfaat penulisan bagi para penulis selanjutnya. Hasil penulisan ini diharapkan dapat menstimulasi inovasi dan kreativitas yang dimiliki agar berkelanjutan dalam mengupayakan kesempurnaan suatu model pembelajaran yang belum tercapai secara tuntas mengingat begitu dinamis dan berkembangnya dinamika ilmu pengetahuan, model pembelajaran, dan proses pembelajaran.

Keempat*,* manfaat penulisan bagi para pemangku kebijakan di instansi pendidikan. Hasil penulisan ini diharapkan dapat memicu dan memacu bertambahnya apresiasi serta dukungan moril terhadap para guru agar proses pembelajaran tidak terhambat akibat kurang memadainya sarana pendukung pembelajaran.

1. **Definisi Operasional**

Beberapa istilah perlu didefinisikan secara operasional dengan tujuan menjelaskan makna variabel penulisan. Dalam penulisan ini terdiri dari tiga variabel, yaitu satu variabel bebas dan dua variabel terikat. Variabel bebas dalam penulisan ini adalah model *project based learning* dan variabel terikat adalah mentransformasi cerpen ke dalam film dan pendidikan karakter.

Definisi operasional pada penulisan ini sebagai berikut.

1. Model *project based learning* adalah sebuah model pembelajaran yang menggunakan proyek (kegiatan) sebagai kegiatan ini, siswa melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, dan sintesis informasi untuk memperoleh berbagai hasil belajar (pengetahuan, keterampilan, dan sikap).
2. Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut melalui segala sesuatu yang dilakukan guru, yang mampu memengaruhi karakter peserta didik.
3. Mentransformasi adalah mengubah rupa (bentuk, sifat, fungsi, dan sebagainya); mengalihkan.
4. Cerpen adalah cerita fiksi atau rekaan yang memiliki komposisi lebih sedikit dibanding novel dari segi kependekan dan kepadatan ceritanya, yang di dalamnya terjadi konflik antartokoh atau dalam diri tokoh itu sendiri serta dapat selesai dalam waktu yang sangat singkat.
5. Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu.