

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah salah satu atribut bangsa yang menunjukkan identitasnya. Manusia dan bahasa mempunyai hubungan sangat erat dan tidak bisa dipisahkan karena keduanya saling terkait. Manusia membutuhkan bahasa untuk melakukan komunikasi di dalam kehidupan agar dapat bersosialisasi dengan manusia lain. Maka dari itu, bahasa sangat penting untuk komunikasi sehingga pesan dapat diterima dengan baik. Termasuk peserta didik yang harus bisa menguasai kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi.

Semi dalam Laila (2023, hlm. 99), mengatakan bahwa kemampuan peserta didik harus diasah dan dibina di dalam proses pendidikan agar nantinya mereka bisa menghasilkan atau mampu menuangkan sebuah ide ke dalam sistem lambang bunyi bahasa agar mampu berkomunikasi dengan baik dan informasi atau pesan yang disampaikan dapat diterima oleh orang lain. Maksud pernyataan di atas, peserta didik harus melalui proses pengirim pesan (*encoding*) dan penerima pesan (*decoding*). Artinya, pesan yang disampaikan melalui sebuah bahasa dapat diterima dalam wujud bunyi (bahasa lisan/berbicara). Kemudian, diterima berupa perubahan bentuk menjadi pesan yang sesuai (menyimak). Bisa pula disampaikan melalui tulisan (menulis) yang akhirnya pesan tersebut dapat dimaknai melalui bentuk bahasa dan pesan diterima secara utuh (membaca).

Menguasai empat keterampilan bahasa yang diajarkan dalam pelajaran Bahasa Indonesia adalah upaya untuk meningkatkan penguasaan bahasa. Keempat keterampilan berbahasa ini saling terkait dan terikat. Tujuan dari menguasai keterampilan berbahasa ialah agar setiap individu bisa mengungkapkan bahasa dengan ilmu bahasa atau kaidah kebahasaan. Ketika seseorang mendapatkan ilmu bahasa dalam pendidikan formal, maka ia akan memiliki kemampuan berbahasa tersebut dengan menggunakan ilmu bahasa yang baik. Maka dari itu, tidak dapat dipungkiri agar menghasilkan peserta

didik yang bisa menguasai keterampilan berbahasa, diperlukan adanya pendidik yang profesional dan mampu menguasai empat keterampilan berbahasa seperti menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Sebab, pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam meningkatkan keterampilan berbahasa peserta didik.

Jika dikategorikan, keterampilan berbahasa dapat dibagi menjadi dua kategori; aspek reseptif dan aspek produktif. Menurut Yunus (2019, hlm. 6) menyimak dan membaca adalah komponen reseptif karena bersifat penerimaan atau penyerapan. Sedangkan berbicara dan menulis termasuk dalam aspek produktif karena dapat menghasilkan atau memproduksi sebuah bahasa menjadi lisan dan tulisan. Artinya, lambang bunyi yang diucapkan dalam berkomunikasi bisa disampaikan berupa pikiran, perasaan, dan fakta yang dapat diterima oleh orang lain secara lisan atau tulisan untuk menghasilkan sebuah informasi dari pesan yang disampaikan. Diterima secara reseptif karena seseorang hanya menerima informasi dari orang lain, sedangkan dikatakan produktif karena seseorang menyampaikan informasi kepada orang lain.

Pada dasarnya, keempat keterampilan berbahasa muncul dan dilakukan secara berurutan di dalam prosesnya. Awal dari keterampilan berbahasa ialah menyimak kemudian berbicara, setelah itu membaca dan menulis. Keterampilan berbahasa bisa dikuasai melalui praktik, latihan intensif, dan bimbingan yang terstruktur. Salah satu keterampilan berbahasa yang paling akhir dikuasai ialah keterampilan menulis. Hal ini dikarenakan jika seseorang sudah menguasai atau terampil dalam menulis, itu artinya ia sudah berhasil menguasai keterampilan menyimak, membaca, dan berbicara. Selain itu, keterampilan menulis disebut kompleks karena melibatkan teknik menulis dan kemampuan berbahasa. Maka dari itu, keterampilan menulis hanya dikuasai oleh sebagian orang saja dibanding dengan keterampilan berbahasa yang lain.

Maka untuk melatih peserta didik, keterampilan menulis dilibatkan ke dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk melatih peserta didik serta agar dapat dijadikan sarana mengembangkan imajinasi dan juga berpikir kreatif peserta didik. Keterampilan ini sangat penting bagi peserta didik selama pendidikan di sekolah. Dengan menulis, peserta didik dapat mengorganisir

pikirannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Akhadiah dalam Nurhayatin (2016, hlm. 83), yang mengungkapkan bahwa menulis dapat dijadikan sebagai sarana untuk menghasilkan gagasan yang sistematis dengan mengungkapkannya secara tersurat. Artinya, sebuah tulisan bisa dijadikan sebagai media untuk seseorang mengungkapkan ide yang ada di pikirannya ataupun mengungkapkan apa yang dirasakannya.

Agar menghasilkan tulisan yang baik diperlukan beberapa proses untuk dapat menuangkan ide melalui beberapa tahapan seperti yang dikemukakan oleh Atar Semi dalam Kiuk. Dkk (2021, hlm. 21), yaitu melalui tiga tahapan menulis (1) tahap awal (pramenulis) dengan mengumpulkan informasi yang didapat; (2) tahap menulis dilakukan untuk mengembangkan informasi yang didapat; dan (3) pasca menulis dilakukan untuk merevisi atau menyunting tulisan yang sudah dibuat. Artinya, tulisan yang baik tidak bisa didapatkan secara langsung, tetapi perlu beberapa tahapan untuk mencapai hal tersebut. Selain itu, tidak semua individu menghasilkan tulisan yang baik, karena menulis memerlukan keahlian dan latihan yang rutin di dalam prosesnya.

Kemampuan menulis pada setiap peserta didik pastinya berbeda. Ada yang dengan mudah menuangkan idenya ke dalam tulisan, namun ada pula yang sulit untuk menuangkan ide tersebut. Biasanya sebagian peserta didik terkadang sudah memiliki gagasan yang terbilang banyak, tetapi mereka belum bisa mengungkapkannya ke dalam tulisan. Hal ini terjadi karena kondisinya rendah menulis peserta didik. Laila (2023, hlm. 100) mengungkapkan bahwa kendala peserta didik dalam menulis ditandai dengan kurang siap dalam menulis, merasa bingung dengan ide berdasarkan tema yang diberikan dan perlu diberi contoh, ide yang disusun kurang teratur sehingga peserta didik terkadang lupa dengan idenya serta enggan memperbaiki tulisannya. Maksud penjelasan di atas, kegiatan menulis masih kurang diminati oleh peserta didik karena kegiatan menulis masih dianggap tidak menarik dan membutuhkan proses yang panjang untuk menghasilkan sebuah tulisan.

Kegiatan menulis pun tidak secara alamiah dimiliki oleh seseorang, terkadang seseorang memiliki kesulitan untuk menuangkan idenya. Tarigan (2018, hlm. 185), mengungkapkan bahwa kegiatan menulis dianggap sukar

karena ketika akan menulis, banyak hambatan yang dialami seperti godaan untuk menunda-nunda dengan alasan masih harus mencari informasi untuk bahan tulisan atau bahkan harus menunggu inspirasi terlebih dahulu. Artinya, dengan tuntutan yang terdapat pada kegiatan menulis, seperti menuntut sebuah gagasan yang disusun secara logis dan terperinci, mengekspresikan tulisan dengan jelas yang pada akhirnya tulisan tersebut teratata secara rapih. Maka dari itu, keterampilan menulis tidak datang pada diri seseorang dengan sendirinya, melainkan membutuhkan latihan yang cukup dan teratur.

Pada Kurikulum Merdeka dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat pembelajaran menulis cerita pendek atau cerpen pada peserta didik kelas XI atau fase F. Kegiatan menulis cerpen adalah cara untuk menuangkan pikiran, gagasan, dan perasaan dalam bentuk tulisan. Namun, kegiatan menulis cerpen masih dianggap sukar oleh peserta didik karena kegiatan ini membutuhkan wawasan yang luas agar ide dapat dituangkan serta membutuhkan berpikir kreatif di dalamnya. Selain itu, dalam proses pembelajarannya sering hanya berfokus pada teori dan pengetahuan, sehingga keterampilan menulis cerpen sering kurang mendapatkan perhatian yang cukup. Akibatnya, ide, gagasan, pikiran, dan perasaan mereka sering berlalu begitu saja tanpa diungkapkan, terutama dalam bentuk karya sastra. Selain itu, pada dasarnya pembelajaran menulis di sekolah terkadang tidak sepenuhnya membuat seluruh peserta didik menjadi menguasai keterampilan menulis.

Pembelajaran menulis cerpen di dalam kelas, biasanya lebih dominan kepada pendidik dibanding peserta didik. Metode dan media yang digunakan pun hanya metode ceramah dan media buku teks atau buku paket dengan mengambil contoh cerpen di dalamnya. Hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif, sehingga mereka kurang tertarik dan pembelajaran menulis di dalam kelas pun menimbulkan kebosanan serta karya yang dihasilkan kurang maksimal. Padahal seharusnya pembelajaran menulis cerpen harus diberikan perhatian yang cukup, karena terdapat banyak unsur yang perlu dipahami dan diajarkan secara terperinci agar peserta didik memiliki pemahaman yang lebih baik.

Pendidik seharusnya memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan menggunakan sarana serta model yang kreatif untuk menarik minat peserta didik. Mereka juga sebaiknya menghargai hasil karya peserta didik dengan memberikan penilaian dan pujian yang memadai, serta menerapkan berbagai model dan metode secara bervariasi supaya tujuan pembelajaran dapat berhasil dengan baik. Pendidik perlu mampu menyampaikan materi pembelajaran menulis cerpen dengan memanfaatkan media dan model pembelajaran yang inovatif. Jadi, itu akan berdampak pada keberhasilan belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang monoton di kelas mejadi salah satu faktir tersebut, sehingga tidak mampu merangsang peserta didik untuk mengembangkan ide-ide mereka.

Faktor-faktor lain yang berkontribusi pada kegagalan peserta didik dalam kemampuan menulis cerpen adalah kurangnya penggunaan media yang memadai di dalam kelas. Pendidik sering hanya menjelaskan cara menulis cerpen secara teori tanpa memberikan peluang kepada peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka, sehingga ide-ide yang dimiliki tidak terungkap dengan baik. Oleh karena itu, solusi harus dicari untuk masalah ini dengan pendidik yang diharapkan menggunakan model pembelajaran dan media yang inovatif untuk menstimulus ide, membuat peseta didik aktif, dan kreatif.

Sebenarnya dengan semakin pesat kemajuan teknologi, tidak semua kemajuan itu menjadi penghambat di dalam dunia pendidikan. Bahkan bisa saja kemajuan teknologi tersebut membantu pendidik ketika mengajar di dalam kelas, seperti yang diketahui, saat ini ada banyak media aplikasi pembelajaran yang bisa digunakan untuk membantu pendidik ketika sedang mengajar agar pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih inovatif dan tidak monoton. Yaumi (2018, hlm. 6), mengatakan bahwa media dapat diartikan sebagai teknologi pembelajaran yang digunakan untuk revolusi komunikasi dalam tujuan pembelajaran yang mengacu untuk memberikan informasi. Dalam cara ini, pendidik, buku teks, dan lingkungan sekolah dianggap sebagai media. Media biasanya didefinisikan sebagai alat, fotografi, atau elektronik yang digunakan

untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal dalam proses pembelajaran.

Pendidik harus bisa memanfaatkan media interaktif dalam menunjang proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media *audiovisual*. Menurut Mujahidawati, dkk. (2023, hlm. 197), media interaktif meliputi teks, foto, video, dan animasi yang digabungkan menjadi satu di dalam sebuah media. Misalnya media yang dirancang dan dapat dipakai pada saat proses pembelajaran adalah video animasi. Video animasi berbasis media cerita yang melibatkan antara *audio* dan *visual* menjadi sebuah animasi. Penggunaan media ini bisa digunakan di dalam proses mengkreasi sebuah cerpen agar peserta didik terstimulus idenya dan juga untuk menambah minat peserta didik dalam pembelajaran cerpen.

Hasil penelitian dari Pratama dan Ardoni dalam Mujahodawati, dkk. (2022, hlm. 237), mengatakan bahwa menggunakan media pembelajaran kartun atau animasi 3D menjadi alternatif yang bisa mengatasi permasalahan minat belajar peserta didik di dalam proses pembelajaran. Hakikatnya peserta didik lebih senang belajar menggunakan media gambar yang menghasilkan suara, dengan begitu media tersebut dapat memberikan motivasi dan stimulus di dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran tersebut tidak hanya digunakan untuk mengasah kemampuan menulis, tetapi bisa juga digunakan untuk mengkreasi atau menciptakan sebuah ide berupa cerpen.

Pada fase F (kelas XI) dalam Kurikulum Merdeka untuk jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) terdapat capaian pembelajaran di dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu salah satunya *Peserta didik mampu mengkreasi gagasan dan pendapat untuk berbagai tujuan*. Maksud dari kalimat tersebut yaitu peserta didik diharapkan bisa menciptakan suatu ide, gagasan, atau pendapatnya dengan membuat sebuah inovasi dari materi yang diajarkan di sekolah. Hal ini bisa dikaitkan dengan pembelajaran menulis cerpen pada peserta didik. Nantinya mereka bisa melakukan kreasi terhadap suatu gagasan atau ide yang kemudian bisa membantu mereka dalam menuangkannya ke dalam tulisannya. Namun hal tersebut jarang dilakukan di dalam kelas selama proses pembelajaran.

Kemampuan mengkreasi sama halnya dengan kemampuan mencipta yang melibatkan kemampuan berpikir kreatif. Selain itu, kemampuan peserta didik dalam mengkreasi pun dilakukan untuk melatih mengembangkan keterampilan peserta didik agar mencapai tingkat tinggi. Hal ini dilakukan agar peserta didik tidak hanya memahami materi secara teori, tetapi juga dapat menciptakan ide-ide baru dalam proses pendidikan sesuai dengan kurikulum yang relevan.

Upaya yang dapat dicapai salah satunya, yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif yang dipakai bisa digunakan sebagai sarana dan prasarana peserta didik melakukan kegiatan mengkreasi gagasan yang nantinya bisa mempermudah peserta didik di dalam menulis cerpen. Jika peserta didik melakukan kreasi gagasan dengan menggunakan media pembelajaran yang aktif, maka setelah itu apa yang dibuat dengan media tersebut bisa mereka tuangkan menjadi sebuah tulisan yang utuh, karena pada dasarnya peserta didik harus distimulus terlebih dahulu untuk melakukan sesuatu. Maka dari itu, penggunaan media untuk menstimulus ide diperlukan untuk mempermudah kegiatan mengkreasi dan menulis.

Salah satu media pembelajaran audiovisual yang bisa digunakan yaitu *Plotagon Story*, media aplikasi pembuat animasi yang bisa digunakan di dalam proses pembelajaran mengkreasi cerpen peserta didik. Aplikasi ini bisa digunakan untuk mengembangkan kreativitas peserta didik dalam mengkreasi cerpen dengan bantuan beberapa fitur yang mendukung di dalamnya. Penggunaan media tersebut tidak luput dari bantuan penerapan model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk aktif di dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) bisa digunakan di dalam proses pembelajaran mengkreasi cerpen. Menurut model pembelajaran ini, peserta didik harus aktif dan juga memiliki inovasi di dalam proyek yang dibuatnya.

Penelitian terdahulu yang peneliti temukan mengenai hambatan peserta didik dalam pembelajaran menulis cerpen, antara lain terdapat beberapa hambatan kurangnya minat peserta didik dalam menulis terkait dengan beberapa faktor: (1) sulitnya menuangkan ide cemerlang menjadi sebuah tulisan yang sering kali membuat mereka kehilangan ide saat sedang menulis;

(2) kesulitan dalam memilih kata (diksi) dan gaya bahasa yang sesuai dengan topik yang diinginkan; (3) kurangnya kesadaran akan pentingnya kemampuan menulis; dan (4) penggunaan model pembelajaran konvensional atau metode ceramah, membuat peserta didik cenderung pasif dan hanya menerima informasi dari pendidik. Selain itu, media yang digunakan oleh pendidik untuk mengajar peserta didik menulis cerpen hanyalah lembaran kertas yang berisi teks cerpen yang dibaca peserta didik sebagai contoh. Selanjutnya, pendidik juga menggunakan buku teks pelajaran atau Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai pendukung. Buku teks dan LKS hanya memberikan informasi yang terbatas. Padahal, pembelajaran menulis cerpen memerlukan bahan atau media lain agar proses pembelajaran menulis cerpen dapat optimal.

Maka dari itu, pembelajaran menulis cerpen di sekolah masih kurang mendapatkan perhatian dan juga hasil yang kurang maksimal. Kegiatan mengasah kemampuan mengkreasi peserta didik pun jarang digunakan di dalam proses pembelajaran khususnya menulis cerpen. Hal tersebut dikarenakan kurangnya minat peserta didik terhadap keterampilan menulis, keterampilan masih dianggap sukar, kurang mengasah kemampuan mengkreasi, model dan media pembelajaran kurang interaktif. Permasalahan tersebut bisa diatasi dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih inovatif agar peserta didik turut aktif di dalam pembelajaran menulis cerpen serta penggunaan media pembelajaran berbasis animasi untuk menstimulus ide di dalam pembelajaran menulis cerpen berorientasi pada kemampuan mengkreasi.

Berdasarkan dengan pengamatan studi pendahuluan yang dilakukan dengan metode wawancara oleh peneliti di SMA Negeri 22 Bandung, diperoleh informasi bahwa kemampuan menulis cerpen peserta didik masih belum baik. Peserta didik kesulitan untuk menuangkan ide yang dimilikinya ke dalam sebuah cerpen terutama kesulitan dalam menentukan unsur-unsur pembangun (unsur intrinsik) cerpen. Kesulitan tersebut muncul karena hambatan yang dialami oleh peserta didik yang tidak tahu harus membuat cerita seperti apa, konflik di dalamnya seperti apa, *ending*-nya bagaimana, atau bahkan terkadang mereka sudah mempunyai kerangka cerita di awal dan di akhir, tetapi mereka kesulitan untuk menggabungkan kedua kerangka tersebut.

Selain itu, pendidik biasanya hanya mengarahkan peserta didik untuk membuat cerita nyata saja tanpa adanya bantuan untuk menstimulus ide dari media pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan pun hanya model konvensional tanpa melibatkan keaktifan peserta didik. Kemudian kemampuan mengkreasi pun jarang dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran. Jadi, pendidik hanya mengarahkan peserta didik untuk menulis cerpen secara teori saja. Hal tersebut menjadi kesulitan yang dialami oleh peserta didik di dalam menulis cerpen.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik meneliti terkait penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) dan media pembelajaran *Plotagon Story* untuk digunakan pada pembelajaran menulis cerpen berorientasi pada kemampuan mengkreasi. Dalam penelitian ini penulis ingin mengetahui ada atau tidaknya pengaruh terhadap penelitian yang dilakukan. Pada akhirnya, penelitian ini berjudul “Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media *Plotagon Story* dalam Pembelajaran Mengkreasi Cerpen pada Peserta Didik Kelas XI SMAN 22 Bandung.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Kemampuan peserta didik terhadap menulis cerpen tergolong rendah.
2. Sulitnya peserta didik mengekspresikan ide ke dalam sebuah cerpen.
3. Model pembelajaran yang digunakan hanya metode konvensional.
4. Media pembelajaran yang digunakan kurang inovatif.
5. Kemampuan mengkreasi peserta didik jarang digunakan di dalam pembelajaran menulis cerpen.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kemampuan peneliti dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan

media *Plotagon Story* dalam pembelajaran mengkreasi cerpen pada peserta didik kelas XI SMAN 22 Bandung?

2. Adakah perbedaan kemampuan peserta didik pada pembelajaran menulis cerpen berorientasi pada kemampuan mengkreasi di kelas XI SMAN 22 Bandung sebelum dan sesudah menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media aplikasi *Plotagon Story* di kelas eksperimen dan kelas kontrol?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar setelah penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Plotagon Story* terhadap kemampuan menulis cerpen berorientasi pada kemampuan mengkreasi peserta didik kelas XI SMAN 22 Bandung?
4. Apakah penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Plotagon Story* dapat efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen berorientasi pada kemampuan mengkreasi peserta didik kelas XI SMAN 22 Bandung?

D. Tujuan Masalah

1. Tujuan Umum

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah untuk mendalami sejauh mana pengaruh penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media aplikasi *Plotagon Story* terhadap kemampuan peserta didik dalam mengkreasi cerpen dan untuk merangsang ide mereka.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus tujuan penelitian ini dimaksudkan sebagai berikut.

- 1). Untuk mengetahui kemampuan peneliti dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Plotagon Story* dalam pembelajaran mengkreasi cerpen pada peserta didik kelas XI SMAN 22 Bandung.
- 2). Untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam pembelajaran menulis cerpen berorientasi pada kemampuan mengkreasi sebelum dan sesudah melaksanakan pembelajaran menggunakan

model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media aplikasi *Plotagon Story* pada peserta didik kelas XI SMAN 22 Bandung.

- 3). Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar setelah menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) dan media *Plotagon Story* terhadap kemampuan menulis cerpen berorientasi pada kemampuan mengkreasi peserta didik kelas XI SMAN 22 Bandung.
- 4). Untuk mengetahui apakah penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Plotagon Story* dapat efektif digunakan dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen berorientasi pada kemampuan mengkreasi peserta didik kelas XI SMAN 22 Bandung.

E. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Menambah khazanah ilmu pengetahuan ilmiah mengenai penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media aplikasi *Plotagon Story* dalam pembelajaran mengkreasi cerpen.

2. Praktis

a. Untuk Pendidik dan Sekolah

Memberikan masukan kepada pendidik dan sekolah untuk terus meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam mengajar, sehingga dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan berkualitas.

b. Untuk Peserta Didik

Meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam berbahasa dan menulis sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, serta menyadari peran mereka sebagai generasi penerus yang kreatif dalam membangun negeri.

c. Untuk Peneliti Selanjutnya

Menjadi referensi dan pembelajaran bagi penelitian-penelitian selanjutnya mengenai penerapan model *Project Based Learning*

(PjBL) berbantuan media aplikasi *Plotagon Story* terhadap kemampuan mengkreasi cerpen.

d. Untuk Peneliti

Memenuhi persyaratan skripsi dalam rangka memperoleh gelar S1 pada program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan.

F. Definisi Operasional

Penelitian ini terdapat tiga cakupan variabel yaitu variabel X (bebas), variabel Y (terikat), dan variabel moderator. Variabel X dalam penelitian ini adalah penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai variabel bebas (*dependen*), variabel Y dalam penelitian ini adalah kemampuan mengkreasi cerpen siswa sebagai variabel terikat (*independen*), sedangkan penggunaan media *Plotagon Story* sebagai variabel moderator yang mempengaruhi antara variabel X dan Y.

Untuk menghindari kesalahpahaman, berikut adalah definisi operasional dari beberapa konsep yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Penerapan adalah sebuah metode, cara ataupun trik yang dilakukan dalam suatu kegiatan pembelajaran dengan tujuan mencapai suatu tujuan tertentu yang sebelumnya sudah disusun dan direncanakan secara sistematis.
2. Model pembelajaran adalah rangkaian langkah-langkah yang digunakan oleh pendidik dengan memuat proses pembelajaran dari mulai penyajian materi yang mencakup segala aspek serta dengan segala fasilitas dalam proses pembelajaran.
3. *Project Based Learning* (PjBL) adalah sebuah model pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik disertai keterampilan dan pengetahuan yang dimilikinya sehingga menghasilkan produk dari sebuah proyek.
4. Mengkreasi adalah sebuah kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menciptakan atau menghasilkan sebuah ide, gagasan, pendapat serta pemikiran yang dilakukan untuk berbagai tujuan yang ingin dicapai.

5. Media pembelajaran adalah sebuah alat atau sarana untuk menunjang keberhasilan pembelajaran di dalam kelas untuk membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan.
6. *Plotagon Story* adalah media pembelajaran animasi 3D yang melibatkan aspek bercerita berbasis teknologi untuk membantu menstimulus ide di dalam proses pembelajaran.
7. Cerpen adalah sebuah karya sastra pendek yang mencakup satu konflik utama dengan penyelesaiannya yang tidak terlalu panjang dan umumnya tidak lebih dari 10.000 kata.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika di dalam skripsi memuat penjelasan materi terkait runtutan dan isian penulisan skripsi secara menyeluruh mengenai penjelasan mulai dari Bab 1 sampai Bab 5. Tujuannya adalah untuk membuat penulis dan pembaca memiliki pemahaman yang lebih baik tentang masalah, teori yang relevan, pengambilan data, dan penyusunan laporan hasil penelitian secara keseluruhan dari karya tulis.

Pada Bab I, berisi pendahuluan terkait pengantar di dalam permasalahan yang akan diteliti berfokus pada masalah yang menjadi latar belakang dari penelitian. Adanya bab ini bertujuan agar pembaca memahami apa yang menjadi permasalahan secara garis besar dari urgensi yang diteliti. Latar belakang masalah menggambarkan secara garis besar terkait kesenjangan yang terjadi di dalam masalah yang akan diteliti. Identifikasi masalah yang ada, menjelaskan terkait bahasan yang terjadi sebelumnya. Rumusan masalah yang ada bertujuan untuk menjadi tolak ukur di dalam penelitian yang akan dilakukan. Kemudian, tujuan masalah berdasarkan pada keberhasilan yang dicapai di dalam penelitian. Ada pula definisi operasional yang memaparkan setiap variabel di dalam penelitian yang akan dilakukan.

Pada Bab II, berisi pemaparan kajian teori dari setiap variabelnya. Adanya kajian teori bertujuan untuk membantu penulis dalam memecahkan masalah yang dihadapi ketika penelitian berlangsung. Selain itu, kerangka pemikiran di dalam bab ini akan dipaparkan hasil penelitian keterkaitan antar variabel. Teori-

teori yang dibahas pada bab ini terkait tujuan serta manfaat menulis, definisi cerita pendek, serta elemen-elemen cerita pendek, pengertian mengkreasi, ciri mengkreasi, pengertian model *Project Based Learning*, kelebihan dan keterbatasan model *Project Based Learning*, serta langkah-langkah pelaksanaan model *Project Based Learning*. Selain itu, adanya pemaparan terkait perbandingan penelitian terdahulu yang sudah dilaksanakan serta adanya asumsi dan hipotesis pada penelitian yang dilakukan.

Pada Bab III, memuat metode penelitian dan prosedur yang digunakan dalam penelitian untuk mencapai kesimpulan. Bab ini juga menjelaskan desain penelitian yang dipilih, pemilihan subjek dan objek penelitian, proses pengumpulan data, serta perangkat-perangkat lain yang mendukung proses ini seperti instrumen penelitian dan alasan penggunaannya. Selain itu, bab ini mencakup teknik analisis data yang digunakan dengan menjelaskan secara teknis bagaimana data dianalisis sesuai dengan rumusan masalah yang telah dirancang sebelumnya.

Pada Bab IV, menjelaskan mengenai hasil dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan. Bab ini akan merinci keberhasilan atau kegagalan penelitian berdasarkan data yang diperoleh, serta menjawab rumusan masalah dan hipotesis yang telah dirumuskan.

Pada Bab V, berisi kesimpulan dan saran dari penelitian. Bagian kesimpulan akan menjelaskan hasil secara komprehensif terkait dengan jawaban terhadap rumusan masalah. Sedangkan bagian saran akan memberikan rekomendasi pada pihak-pihak terkait yang langsung terlibat dalam penelitian.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa, sistematika penulisan skripsi memiliki 5 bab di dalamnya yang harus dilakukan secara runtut agar peneliti lain atau pembaca dapat dengan mudah memahami isi keseluruhan dari penelitian ini.