

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

Kajian teori merupakan bagian penting dari sebuah penelitian untuk menjadi penguat dari variabel penelitian yang akan diteliti. Berdasarkan penelitian ini bahan yang dikaji disusun mengenai bidang ilmu yang berkaitan dengan fokus penelitian, seperti sebagai berikut.

1. Kedudukan Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Berdasarkan Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII

Kurikulum merdeka merupakan salah satu kebijakan pendidikan yang digagaskan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) Indonesia. Dalam konteks pembelajaran menulis teks cerita fantasi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, peran Kurikulum Merdeka dalam keterampilan menulis mengharuskan peserta didik dapat berpikir kritis, kreatif, dan imajinatif dalam menggunakan kata-kata. Menurut Nurgiyantoro (2018, hlm. 295), “Cerita imajinasi atau bisa disebut juga cerita fantasi dikembangkan lewat imajinasi yang lazim dan dapat diterima sebagai cerita oleh pembaca”. Artinya, cerita fantasi sangat berperan penting untuk menunjang peserta didik dalam proses berpikir tingkat tinggi terhadap proses pembelajarannya. Tidak hanya itu, peserta didik akan menciptakan karya yang kreatif sebagai bentuk mengapresiasi sastra, khususnya pada pembelajaran teks cerita fantasi ini akan menanamkan norma-norma kehidupan yang positif pada peserta didik.

Dengan memandang kurikulum merdeka dalam pembelajaran keterampilan menulis teks cerita fantasi di mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII, penulis tertarik karena teks cerita fantasi ini terdapat pada modul ajar Bahasa Indonesia kelas VII. Salah satu teks ini sangat penting untuk melatih kreativitas, sejalan dengan capaian pembelajaran pada elemen menulis. Maka hal tersebut mendukung peneliti untuk dapat melihat seberapa jauh keterampilan menulis teks cerita fantasi pada peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

a. Capaian Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka

Capaian pembelajaran merupakan istilah yang digunakan dalam Kurikulum Merdeka. Pembaruan istilah dari Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang dimaksudkan untuk menguatkan fokus pembelajaran terhadap pengembangan kompetensi. Dalam capaian pembelajaran (CP), perlu menentukan capaian pembelajaran yang spesifik dan terukur agar tidak muncul masalah ketidakefektifan dalam penentuan CP. Tanpa capaian pembelajaran yang jelas, untuk mengevaluasi kemajuan peserta didik secara objektif dan memastikan bahwa mereka mencapai kompetensi yang diharapkan akan sulit.

Capaian Pembelajaran pada umumnya memiliki setiap fase, menurut Permendikbud Nomor 33 tahun 2022 untuk kelas VII, VIII, dan XI ada pada fase D. Pada akhir fase D, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan benar 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 pajanan berbagai teks untuk penguatan karakter.

b. Tujuan Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka

Tujuan Pembelajaran (TP) merupakan pencapaian tiga aspek kompetensi dari pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Peserta didik perlu melalui satu atau lebih kegiatan pembelajaran. Tujuan Pembelajaran disusun berdasarkan urutan pembelajaran dari waktu ke waktu untuk mencapai kepada Capaian Pembelajaran (CP). Secara operasional, komponen Tujuan Pembelajaran dapat memuat tiga aspek berikut ini.

- 1) Kompetensi, yaitu kemampuan yang dapat didemonstrasikan oleh peserta didik atau ditunjukkan dalam bentuk produk yang menunjukkan peserta didik telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran.

- 2) Konten, yaitu ilmu pengetahuan inti atau konsep utama yang perlu dipahami pada akhir satu unit pembelajaran.
- 3) Variasi, yaitu menjelaskan keterampilan berpikir kreatif, kritis, dan tingkat tinggi yang perlu dikuasai oleh peserta didik untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Misalnya mengevaluasi, menganalisis, memprediksi, menciptakan, dan sebagainya.

Berikut ini merupakan Prosedur Pengembangan Tujuan Pembelajaran

- 1) Melakukan analisis CP yang memuat materi dan kompetensi pengetahuan, sikap dan keterampilan.
- 2) Berdasarkan analisis CP, tentukan materi utama atau konten inti.
- 3) Menentukan tujuan pembelajaran
- 4) Perumusan TP memuat kompetensi pengetahuan, sikap dan keterampilan, konten, serta kebermaknaan dalam pembelajaran.

Dengan kegiatan yang disusun berdasarkan tahap kegiatan di atas, langkah demi langkah dilakukan untuk mencapai kegiatan yang diinginkan.

c. Alur Tujuan Pembelajaran

Alur Tujuan Pembelajaran merupakan panduan pendidik dan peserta didik dalam mencapai Capaian Pembelajaran di akhir suatu fase secara sistematis dan logis. Istilah ATP pada Kurikulum Merdeka adalah kata ganti dari Silabus di Kurikulum 2013. Adapun tujuh langkah-langkah yang menjadi prosedur dalam Penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran antara lain:

- 1) Melakukan analisis Capaian Pembelajaran yang memuat materi dan kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap.
- 2) Identifikasi kompetensi-kompetensi di akhir fase dan kompetensi-kompetensi sebelumnya yang perlu dikuasai peserta didik sebelum mencapai kompetensi di akhir fase.
- 3) Melakukan analisis setiap elemen dan/atau sub-elemen Profil Pelajar Pancasila yang sesuai dengan mata pelajaran dan Capaian Pembelajaran pada fase tersebut. Ada enam dimensi, yaitu: beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, mandiri, bergotong-royong, berkebhinekaan global, bernalar kritis, dan kreatif.

- 4) Berdasarkan identifikasi kompetensi-kompetensi inti di akhir fase, merumuskan tujuan pembelajaran dengan mempertimbangkan kompetensi yang akan dicapai, pemahaman bermakna yang akan dipahami dan variasi keterampilan berpikir apa yang perlu dikuasai peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 5) Setelah tujuan pembelajaran dirumuskan, susun tujuan pembelajaran secara linier sebagaimana urutan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dari hari ke hari.
- 6) Tentukan lingkup materi dan materi utama setiap tujuan pembelajaran (setiap tujuan pembelajaran dapat memiliki lebih dari satu lingkup materi dan materi utama).
- 7) Berdasarkan perumusan TP tentukan jumlah jam pelajaran yang diperlukan.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa merumuskan ATP merupakan kegiatan yang bersifat sistematis, disusun secara linier sebagaimana urutan Tujuan Pembelajaran yang dilakukan sepanjang fase D dalam pelajaran Bahasa Indonesia untuk mencapai Capaian Pembelajaran yang harus dicapai di akhir fase.

d. Elemen Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Elemen capaian pembelajaran bahasa Indonesia fase D terdiri atas 4 elemen yaitu menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, dan menulis. Berikut elemen capaian pembelajaran bahasa Indonesia sebagai berikut.

Tabel 2.1 Elemen dan Capaian Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran
Menyimak	Peserta didik mampu menganalisis dan memaknai informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan yang tepat dari berbagai jenis teks (nonfiksi dan fiksi) audiovisual dan aural dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara. Peserta didik mampu mengeksplorasi dan mengevaluasi berbagai informasi dari topik aktual yang didengar.
Membaca dan Memirsa	Peserta didik memahami informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari berbagai jenis teks misalnya teks deskripsi, narasi, puisi, eksplanasi dan eksposisi dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat. Peserta didik menginterpretasikan informasi untuk

Elemen	Capaian Pembelajaran
	<p>mengungkapkan simpati, kepedulian, empati atau pendapat pro dan kontra dari teks visual dan audiovisual. Peserta didik menggunakan sumber informasi lain untuk menilai akurasi dan kualitas data serta membandingkan informasi pada teks. Peserta didik mampu mengeksplorasi dan mengevaluasi berbagai topik aktual yang dibaca dan dipirsa</p>
<p>Berbicara dan Mempresentasikan</p>	<p>Peserta didik mampu menyampaikan gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan untuk tujuan pengajuan usul, pemecahan masalah, dan pemberian solusi secara lisan dalam bentuk monolog dan dialog logis, kritis, dan kreatif. Peserta didik mampu menggunakan dan memaknai kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan untuk berbicara dan menyajikan gagasannya. Peserta didik mampu menggunakan ungkapan sesuai dengan norma kesopanan dalam berkomunikasi. Peserta didik mampu berdiskusi secara aktif, konstruktif, efektif, dan santun. Peserta didik mampu menuturkan dan menyajikan ungkapan simpati, empati, peduli, perasaan, dan penghargaan dalam bentuk teks informatif dan fiksi melalui teks multimoda. Peserta didik mampu mengungkapkan dan mempresentasikan berbagai topik aktual secara kritis</p>
<p>Menulis</p>	<p>Peserta didik mampu 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 mampu 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.</p>

2. Media Komik Interaktif

Media komik interaktif untuk mata pelajaran bahasa Indonesia difokuskan untuk menghasilkan peserta didik yang mampu memunculkan ide dan mengawali tulisan. Hal ini mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam melahirkan pikiran dan perasaan lewat tulisan. Didukung oleh pendapat Danesi (2020, hlm. 1-10), menyatakan media komik dapat mempermudah isi cerita melalui desain gambar yang berderet dan batasan sekat atau kotak (panel) yang mengarahkan peserta didik dalam memahami alur cerita. Dengan menggunakan media komik interaktif pada pembelajaran menulis akan menjadi cara terbaik untuk membangun keterampilan menulis peserta didik dalam mengembangkan tulisan, tujuan tulisan, dan memudahkan penulis dalam berimajinasi. Media komik interaktif akan membentuk sebuah alur yang menciptakan nilai rasa lebih dalam memahami materi, serta memperjelas materi.

Dengan menyeimbangkan industri 4.0 ini, digital dan revolusi industri yang sudah melaju pesat. Informasi didapatkan dengan media digital, hal tersebut dinamakan literasi media digital. Sama dengan media komik interaktif yang bisa menyeimbangkan sebuah kemajuan pesat ini, karena dengan media komik dapat berperan aktif dalam perkembangan peserta didik dalam mengakses informasi atau materi baru. Selaras dengan yang dikata oleh Nugraha (2017, hlm. 123), “Pendidik harus mampu menggunakan motivasi potensial dari gambar. Penggunaan media gambar diharapkan dapat membimbing selera anak-anak. Artinya, hal tersebut dapat berguna bagi peserta didik juga dalam memperkuat keterlibatan emosional ketika dalam pembelajaran berbasis media interaktif seperti komik.

Dengan media komik interaktif, pendidik semakin mengetahui bagaimana mengaplikasikan media yang interaktif untuk peserta didik memiliki ketertarikan dalam belajar. Sejalan dengan pendapat Purnamasari, dkk (2018, hlm. 29-35), menyatakan bahwa dalam menggunakan media yang menarik akan mengantarkan peserta didik dalam peningkatan belajarnya serta ketertarikan belajarnya, meningkatnya motivasi belajar, produktivitas dan kreativitasnya meningkat, mengurangi stres dan kegelisahan, serta keaktifan partisipasi peserta didik dalam proses belajar dan mengurangi kebosanan. Maka dari itu, media komik interaktif menjadi salah satu jalan pendidik untuk mengantarkan pembelajaran yang menarik.

3. Teks Cerita Fantasi

Materi pelajaran bahasa Indonesia yang berbasis fiksi salah satunya adalah teks cerita fantasi. Teks tersebut masih menjadi pelajaran yang cukup sulit untuk dipahami. Karena tidak semua peserta didik memiliki minat untuk mempelajari teks ini, penyebabnya yaitu pemilihan diksi dan pemilihan kata untuk dikembangkan menjadi kalimat merupakan proses yang panjang, agar menjadi kalimat yang menarik untuk dibaca. Dibutuhkan wawasan juga untuk bisa merangkai teks cerita fantasi. Hendrawanto (2017, hlm. 46-53), menjelaskan bahwa menulis cerita fantasi ini bisa dikatakan sebagai salah satu cara untuk mengasah kemampuan berpikir kreatif, dengan menggunakan beberapa pilihan cerita imajinatif yang bisa diangkat lewat budaya, agama, kehidupan sehari-hari, dan lainnya.

Cerita fantasi ialah teks yang mengangkat sebuah cerita yang menampilkan tokoh, alur, latar, atau tema yang derajat kebenarannya diragukan, baik menyangkut (hampir) seluruh ataupun hanya sebagian cerita. Cerita fantasi memiliki struktur, yaitu orientasi, komplikasi, dan resolusi.

a. Orientasi

Pada orientasi, para pembaca akan menemukan sebuah cerita berupa pengenalan yang dimulai dari tema, tokoh, dan alur yang ditulis oleh pengarang. Beberapa pengarang akan menceritakan karakter tokoh di bagian orientasi.

b. Komplikasi

Struktur komplikasi bisa dikatakan sebagai bagian dari cerita fantasi yang di mana cerita fantasi akan memunculkan suatu permasalahan, Permasalahan yang muncul ini merupakan inti dari jalannya cerita fantasi. Pengarang akan membuat konflik yang membuat pembaca selalu ingin membaca cerita fantasi sampai selesai. Sementara itu, karakter tokoh-tokoh pada struktur ini akan lebih ditunjukkan kepada pembaca.

c. Resolusi

Resolusi merupakan bagian dari struktur cerita fantasi yang menceritakan tentang jalan keluar dari permasalahan yang ada. Pada bagian ini konflik akan mulai mereda, sehingga pembaca mulai bertanya-tanya bagian akhir cerita seperti apa dan sebagai penentu cerita akan berakhir dengan kebahagiaan atau kesedihan.

Berdasarkan e-modul Kemdikbud Republik Indonesia, cerita fantasi ini dibagi menjadi dua jenis, yaitu berdasarkan kesesuaian dalam kehidupan nyata dan cerita fantasi latar cerita.

- a. Cerita fantasi berdasarkan kesesuaian dalam kehidupan nyata dibagi menjadi dua bagian, yaitu cerita fantasi total dan cerita fantasi irisan.

- 1) Cerita Fantasi Total

Cerita fantasi total adalah cerita fantasi yang dibuat oleh pengarang terhadap objek tertentu dan cerita di dalamnya yang tidak sesuai dengan atau tidak terjadi di dalam kehidupan yang nyata. Hal-hal yang tidak sesuai dengan kehidupan yang nyata, seperti nama orang, nama objek, nama kota, dan lain-lain.

- 2) Cerita Fantasi Irisan

Cerita fantasi irisan adalah cerita fantasi yang berisi tentang dunia imajinasi yang di mana nama-nama tempat dan nama-nama peristiwa masih ada di dunia nyata. Ketika membaca cerita fantasi jenis ini, kita akan mendapatkan sebuah informasi yang dibungkus dengan bahasa yang menarik.

- b. Cerita fantasi berdasarkan latar cerita dibagi menjadi dua bagian, yaitu cerita fantasi latar sezaman dan cerita fantasi lintas waktu.

- 1) Cerita Fantasi Sezaman

Cerita fantasi sezaman adalah cerita fantasi yang hanya memakai satu jenis latar waktu. Misalnya, menggunakan latar masa kini, menggunakan masa lampau, dan menggunakan masa yang akan ada datang.

- 2) Cerita Fantasi Lintas Waktu

Cerita fantasi lintas waktu adalah cerita fantasi yang di dalamnya terdapat dua latar waktu yang berbeda. Misalnya, pengarang menggunakan masa lampau dan masa depan dalam satu cerita, menggunakan masa kini dengan masa lampau dalam satu cerita, atau menggunakan masa kini dengan masa depan dalam satu cerita.

4. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran merupakan rancangan pola konseptual yang mengorganisasikan proses pembelajaran secara sistematis sebagai pedoman mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Nurrhomatul Amaliyah (2020, hlm. 66), “Model Pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang

sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar”. Selain itu, fungsi dari model pembelajaran yang disampaikan oleh Asyaffah (2019, hlm. 22), ”Suatu rancangan atau pola konseptual yang memiliki nama, sistematis dapat digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi, mengatur aktivitas peserta didik, memberi petunjuk bagi pengajar, mengatur kegiatan pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang supportif atau mendukung, mengarahkan pada tujuan yang diharapkan dan dapat mengevaluasinya”. Sehingga penggunaan model pembelajaran yang disajikan pendidik menjadi tergambar dari awal sampai akhir, dengan bahasa lain model pembelajaran merupakan bingkai dari penerapan suatu pendekatan, strategi, dan teknik pembelajaran.

a. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran berbasis masalah, model pembelajaran ini sering digunakan oleh pendidik untuk melibatkan peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan. Model pembelajaran ini bertujuan untuk membuat peserta didik tangguh dan mandiri dalam menggunakan akal pikirannya dalam berpikir kritis maupun berpikir kreatif. Sejalan dengan pendapat Syamsidah dan Suryani (2018, hlm 10), yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam memecahkan suatu masalah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pendidik menginginkan peserta didik yang inisiatif, terampil, kritis, dan kreatif dalam proses pembelajaran.

Senada dengan pendapat yang dinyatakan di atas, menurut Husnul Khotimah (2020, hlm. 5), menyatakan bahwa *Problem Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang didasarkan dari suatu permasalahan, kemudian peserta didik belajar untuk mencari solusi dengan menggunakan sumber pembelajaran yang ada dan sesuai. Model pembelajaran tersebut digunakan sebagai alat untuk melatih peserta didik menyelesaikan berbagai permasalahan baik itu individu maupun kelompok.

Berdasarkan pendapat Anang, Fathurahman, dan Zakiyah (2020, hlm. 19), mengemukakan bahwa *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menghadirkan berbagai masalah di dunia nyata untuk dijadikan sumber belajar sebagai bentuk usaha peserta didik dalam mencari solusi dan kemampuan berpikir kritis. Kemampuan tersebut dilakukan secara mandiri maupun berkelompok.

Dari ketiga pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang akan menghasilkan peserta didik secara individu maupun kelompok mencari tahu sumber masalah yang hasilnya akan membentuk solusi baru, sehingga dapat mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran memiliki banyak variasi, oleh karena itu untuk membedakannya harus dilihat dari ciri-ciri tertentu, ciri-ciri dari PBL menurut Syamsidah dan Suryani (2018, hlm. 15), adalah sebagai berikut:

- 1) PBL sebagai sebuah rangkaian kegiatan yang dimulai dari perencanaan pelaksanaan sampai evaluasi. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran peserta didik hanya sekadar mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal materi pembelajaran, akan tetapi diharapkan aktif dalam berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data dan menyimpulkannya. Oleh sebab itu peserta didik pada akhirnya terbiasa aktif dan berpartisipasi, tidak diam, dan menunggu hasil dari orang lain, artinya pembelajaran berbasis masalah tidak pernah hampa dalam aktivitas berpikir untuk sampai pada kesimpulan pemecahan masalah;
- 2) Pembelajaran dapat dilaksanakan bilamana masalah sudah ditemukan, tanpa masalah tidak mungkin ada proses pembelajaran. Pendidik diharapkan memberi peluang bagi peserta didik untuk menemukan masalah sendiri, dianjurkan untuk yang dengan lingkungan dan masalahnya sedang aktual, tentu saja aturannya tidak bisa keluar dari kurikulum dan konsisten dapat pencapaian tujuan pembelajaran;
- 3) Pembelajaran berbasis masalah, tetap dalam kerangka pendekatan ilmiah dan dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir.

Rangkaian model PBL yang disampaikan di atas, PBL merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan dari awal sampai akhir, kemudian apabila masalah sudah ada, peserta didik akan diajak selalu aktif dalam proses pembelajarannya sampai mendapatkan hasil yang diinginkan.

Selanjutnya pendapat dari Saputra (2020, hlm. 6) menyampaikan ciri-ciri PBL sebagai berikut.

- 1) Pengajuan Masalah atau Pertanyaan
Pengaturan pembelajaran berkisar pada masalah atau pertanyaan yang penting bagi peserta didik maupun masyarakat. Pertanyaan dan masalah yang diajukan itu haruslah memenuhi kriteria autentik, jelas, mudah dipahami, luas, dan bermanfaat.
- 2) Keterkaitan dengan Berbagai Macam Disiplin Ilmu
Masalah yang diajukan dalam pembelajaran berbasis masalah hendaknya mengaitkan atau melibatkan berbagai disiplin ilmu.
- 3) Penyelidikan yang Autentik
Penyelidikan yang diperlukan dalam pembelajaran berbasis masalah bersifat autentik. Selain itu penyelidikan diperlukan untuk mencari penyelesaian masalah yang bersifat nyata. Peserta didik menganalisis dan merumuskan masalah, mengembangkan dan meramalkan hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melaksanakan eksperimen, menarik kesimpulan, dan menggambarkan hasil akhir.
- 4) Menghasilkan dan Memamerkan Hasil/Karya
Pada pembelajaran berbasis masalah, peserta didik bertugas menyusun hasil penelitiannya dalam bentuk karya dan memamerkan hasil karyanya. Artinya, hasil penyelesaian masalah peserta didik ditampilkan atau dibuatkan laporannya.
- 5) Kolaborasi
Pada pembelajaran masalah, tugas-tugas belajar berupa masalah harus diselesaikan bersama-sama antarpeserta didik dengan peserta didik, baik dalam kelompok kecil maupun besar, dan bersama-sama antar peserta didik dengan pendidik.

Berdasarkan ciri-ciri PBL yang disampaikan di atas, PBL merupakan model berbasis masalah yang muncul di dunia nyata, kemudian dikaitkan dengan disiplin ilmu yang ada, dicari penyelesaiannya atau solusi, menampilkan hasil, dan berkolaborasi antara pendidik beserta peserta didik. Sama dengan halnya pendapat ahli yang lain.

Ciri khas yang dimiliki PBL yaitu dijelaskan menurut pendapat ahli Ngalimun (2016, hlm. 118), sebagai berikut.

- 1) Belajar dimulai dengan suatu masalah;
- 2) Memastikan bahwa masalah yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata peserta didik;
- 3) Mengorganisasi pelajaran di seputar masalah, bukan di sekitar disiplin ilmu;
- 4) Memberikan tanggungjawab yang besar kepada pembelajar dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses belajar mereka sendiri;
- 5) Menggunakan kelompok kecil;
- 6) Menuntut pembelajar untuk mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk produk atau kinerja.

Dapat disimpulkan berdasarkan ciri-ciri PBL di atas, model pembelajaran PBL tidak akan jauh dari permasalahan yang ada di dunia nyata, peserta didik diberikan keluasan dalam mengeksplor lebih pengetahuan yang mereka miliki. Solusi yang mereka dapatkan akan menjadi manfaat dan berguna dalam mengaplikasikan proses-proses pembelajaran selanjutnya.

c. Sintaks Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Berikut akan dikemukakan sintaks model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Syamsidah dan Suryani (2018, hlm 19-20), sebagai berikut.

- 1) Menyadari masalah, kemampuan yang harus dicapai peserta didik adalah peserta didik dapat menentukan atau menangkap kesenjangan yang dirasakan oleh manusia dan lingkungan sosial;
- 2) Merumuskan masalah, rumusan masalah berhubungan dengan kejelasan dan kesamaan persepsi tentang masalah dan berkaitan dengan data-data yang harus dikumpulkan. Diharapkan peserta didik dapat menentukan prioritas masalah;
- 3) Merumuskan hipotesis, peserta didik diharapkan dapat menentukan sebab akibat dari masalah yang ingin diselesaikan dan dapat menentukan berbagai kemungkinan penyelesaian masalah;
- 4) Mengumpulkan data, peserta didik didorong untuk mengumpulkan data yang relevan. Kemampuan yang diharapkan adalah peserta didik dapat mengumpulkan data dan memetakan serta menyajikan dalam berbagai tampilan sehingga sudah dipahami;
- 5) Menguji hipotesis, peserta didik diharapkan memiliki kecakapan menelaah dan membahas untuk melihat hubungan dengan masalah yang diuji;
- 6) Menentukan pilihan penyelesaian, kecakapan memilih alternatif penyelesaian yang memungkinkan dapat dilakukan serta dapat memperhitungkan kemungkinan yang dapat terjadi sehubungan dengan alternatif yang dipilihnya.

Model pembelajaran memiliki langkah-langkah yang perlu ditempuh agar proses tersebut berjalan secara sistematis dan terarah dengan baik, karena apabila tidak memiliki sintaks. Pembelajaran akan tidak terarah dan tidak memiliki tujuan.

Pendapat selanjutnya mengenai langkah-langkah *Problem Based Learning* oleh Surya (2017, hlm. 38-53), “Dirumuskan dari orientasi peserta didik pada permasalahan, diorganisasikannya peserta didik untuk pembelajaran, membimbing individual maupun kelompok dalam penyelidikan, mengembangkan dan disajikannya hasil karya dan menganalisis serta dievaluasinya proses pemecahan masalah”.

Setiap sintaks yang dikemukakan, PBL merupakan model yang memberikan peserta didik permasalahan yang tentunya masuk ke logika, kemudian analisis sampai dengan menambahkan informasi yang ditemukan lewat sumber lain, dan diuji keberhasilannya untuk disampaikan kepada orang lain.

Selanjutnya, sintaks model pembelajaran PBL yang dikemukakan oleh Yulianti dan Gunawan (2019, hlm. 399-408), yaitu sebagai berikut.

- 1) Orientasi peserta didik pada masalah, dijelaskannya tujuan pembelajaran dan logistik yang diperlukan serta diberikannya motivasi peserta didik terlibat pada kegiatan pemecahan masalah;
- 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membantu peserta didik dalam menjabarkan dan mengorganisasikan tugas belajar yang tentang masalah tersebut;
- 3) Membimbing pengalaman individual atau kelompok, peserta didik diberi dorongan untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah;
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya;
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses, dibantunya peserta didik untuk dilakukannya refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang dipergunakan mereka.

Sintaks ini digunakan sebagai penelitian yang dipakai oleh penulis dalam melakukan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media komik interaktif dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Pada setiap model pembelajaran pastinya akan muncul kelebihan dan kekurangan, pendapat ahli mengemukakan satu persatu terkait kelebihan dan kekurangan sebagai berikut.

1. Kelebihan

Kelebihan dari PBL yang dikemukakan Sanjaya (2017, hlm. 218), sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran dalam isi pelajaran yang dilakukan dengan memecahkan masalah.
- 2) Peserta didik merasa ada tertantang dan merasa puas dalam menemukan pengetahuan baru.
- 3) Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran menjadi meningkat.
- 4) Peserta didik dilatih agar dapat mentransfer pengetahuan kepada masalah di dalam kehidupan nyata.

- 5) Peserta didik dihantui pengetahuan barunya dapat berkembang dan bertanggungjawab dalam pembelajaran yang dilakukan.
- 6) Peserta didik lebih menyukai memecahkan masalah karena dianggap menyenangkan.
- 7) Mampu mengembangkan pola pikir peserta didik bahwa semua mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berpikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh peserta didik, bukan hanya sekadar belajar dari pendidik atau buku-buku saja.
- 8) Peserta didik diberikan kesempatan mengaplikasikan apa yang mereka ketahui di dunia nyata.
- 9) Peserta didik dapat berpikir kritis dan cepat menyelesaikan diri pada pengetahuan baru.
- 10) Menumbuhkan minat belajar peserta didik secara maksimal.

Pendapat selanjutnya mengenai kelebihan PBL dikemukakan oleh Yulianti dan Gunawan (2019, hlm. 399-408), sebagai berikut.

- 1) Suatu pemecahan masalah dalam memahami isi pelajaran dengan PBL cukup bagus;
- 2) Pemecahan masalah berjalan selama berlangsungnya proses aktivitas belajar dapat merangsang siswa dan diberikannya kepuasan kepada peserta didik;
- 3) PBL meningkatkan aktivitas belajar peserta didik;
- 4) Membantu proses transfer peserta didik untuk memberikan pemahaman mengenai masalah-masalah dalam kehidupan kesehariannya;
- 5) Membantu memperluas wawasan pada pengetahuan peserta didik dan melatih peserta didik agar bertanggungjawab atas pelajarannya sendiri;
- 6) Membantu pemahaman belajar peserta didik sebagai cara berpikir bukan hanya sekadar mengerti pembelajaran oleh dari buku teks;
- 7) PBL tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan sesuai kesukaan peserta didik;
- 8) Memungkinkan pengaplikasian dalam dunia nyata;
- 9) Merangsang peserta didik agar belajar secara lanjut.

Selain itu, kelebihan PBL yang disampaikan Masrinah, dkk. (2019, hlm. 924-932),

Membentuk pendidikan di sekolah lebih berkaitan pada kehidupan di luar sekolah, dengan pemecahan secara kritis dan ilmiah dapat melatih keterampilan peserta didik serta melatih berpikir kritis, analisis, kreatif, dan menyeluruh karena dalam pembelajaran peserta didik dilatih untuk melihat suatu masalah dari sejumlah aspek.

Keunggulan dari setiap pendapat yang disampaikan di atas oleh beberapa para ahli, PBL merupakan model yang ampuh dalam proses pembelajaran yang berbasis pemecahan masalah, dari segi kegiatan pembelajarannya pun peserta didik dituntut aktif untuk bisa mengasah kemampuan kritis dan kreatifnya. Maka kelebihan dari PBL ini sangat berpengaruh kepada proses pembelajaran.

2. Kekurangan

Model pembelajaran tidak akan ada yang sempurna pada pelaksanaannya, berikut beberapa pendapat ahli yang menyatakan kekurangan dari *Problem Based Learning* menurut Helyandari, dkk. (2020, hlm. 10-17),

Permasalahan yang dipakai seringkali sulit menemukan kesesuaian tingkat berpikir peserta didik dikarenakan berbedanya tingkat kemampuan berpikir yang dimiliki peserta didik, sering menggunakan lebih banyak waktu berbanding dengan penggunaan metode konvensional dari yang awalnya belajar mendengar, mencatat dan menghafal, seringkali kesulitan dialami dalam perubahan informasi yang disajikan pendidik dengan cara mencari data dan menganalisis serta menyusun hipotesis dan memecahkannya sendiri.

Pembelajaran berbasis pemecahan masalah atau PBL, memerlukan waktu yang cukup agar mendapatkan hasil yang maksimal, karena pada dasarnya jika tidak cukup dalam segi waktu akan muncul kekeliruan, sehingga dapat menyebabkan peserta didik tidak dapat maksimal dalam menganalisis permasalahan yang didapat.

Berikut pendapat ahli dari kekurangan model *Problem Based Learning* menurut Yulianti dan Gunawan (2019, hlm. 399-408), antara lain:

Kekurangan model PBL yaitu apabila peserta didik gagal atau kurangnya rasa percaya diri dan rendahnya minat, maka peserta didik malas mencoba kembali, dalam persiapannya PBL banyak digunakannya waktu, kurangnya pemahaman terhadap permasalahan yang dipecahkan menjadi peserta didik kurang termotivasi untuk belajar.

PBL cukup signifikan dalam proses pengaplikasiannya, karena dengan keberagaman peserta didik yang tinggi, kesulitan dalam penyelesaian masalahnya akan beragam. Maka dari itu, model PBL hanya dapat diaplikasikan pada beberapa materi yang proses pembelajarannya harus menggunakan proses yang berbasis pemecahan masalah.

Adapun menurut Masrinah, dkk. (2019, hlm. 924-932), model *Problem Based Learning* memiliki beberapa kekurangan di antaranya:

Kekurangan dari PBL adalah sering ditemukannya peserta didik kesulitan dalam menentukan permasalahan sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik, kemudian model PBL diperlukannya waktu lebih lama dari pembelajaran konvensional serta seringkali dalam belajarnya peserta didik dihadapkan kesulitan karena dalam pembelajaran berbasis masalah peserta didik diharuskan belajar mencari data, menganalisis, merumuskan hipotesis dan memecahkan permasalahan.

Dari beberapa teori mengenai kekurangan model *Problem Based Learning* (PBL) yaitu pada dasarnya tidak semua peserta didik dapat menyelesaikan atau memecahkan masalahnya pada kurun waktu yang cepat, karena dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model ini perlu membutuhkan waktu yang cukup lama. Pendidik pun cukup memberikan model ini untuk proses pembelajaran yang hanya berbasis pemecahan masalah seperti teks cerita fantasi. Sehingga pembelajaran pada setiap pertemuannya perlu efektif dan efisien.

B. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu dimaksudkan untuk membandingkan penelitian yang memiliki kesamaan judul, subjek, maupun metode penelitian. Hal ini ditujukan sebagai pembanding dan acuan penulis dalam melakukan penelitian selanjutnya. Penulis menemukan beberapa penelitian terdahulu sebagai berikut.

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu

Judul Penelitian	Penulis	Tahun	Persamaan	Perbedaan
Penerapan Media Gambar Komik dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Parung Kabupaten Bogor	1) Stella Talitha 2) Dinda Dania Herdiani	2021	Penelitian ini menggunakan media gambar komik dan menerapkan keterampilan menulis.	Perbedaan pada penelitian ini menggunakan teks yang berbeda yaitu teks cerita rakyat.
Pengaruh Media Komik Digital untuk Meningkatkan Menulis Cerita Pendek	1) Ayu Ramadhani 2) Marlina Angkris Tambunan 3) Vita Riahni Saragih 4) Jumaria Sirait 5) Martua Reynhat Sitanggung	2022	Menggunakan penelitian media komik digital dan meneliti keterampilan menulis.	Penelitian ini menggunakan teks cerita pendek.
Implementasi Media Komik dalam Meningkatkan	1) Nur Hakim 2) Iqlimatus Sholihah	2022	Penelitian ini menggunakan media komik dan meneliti	Perbedaan dari penelitian ini yaitu

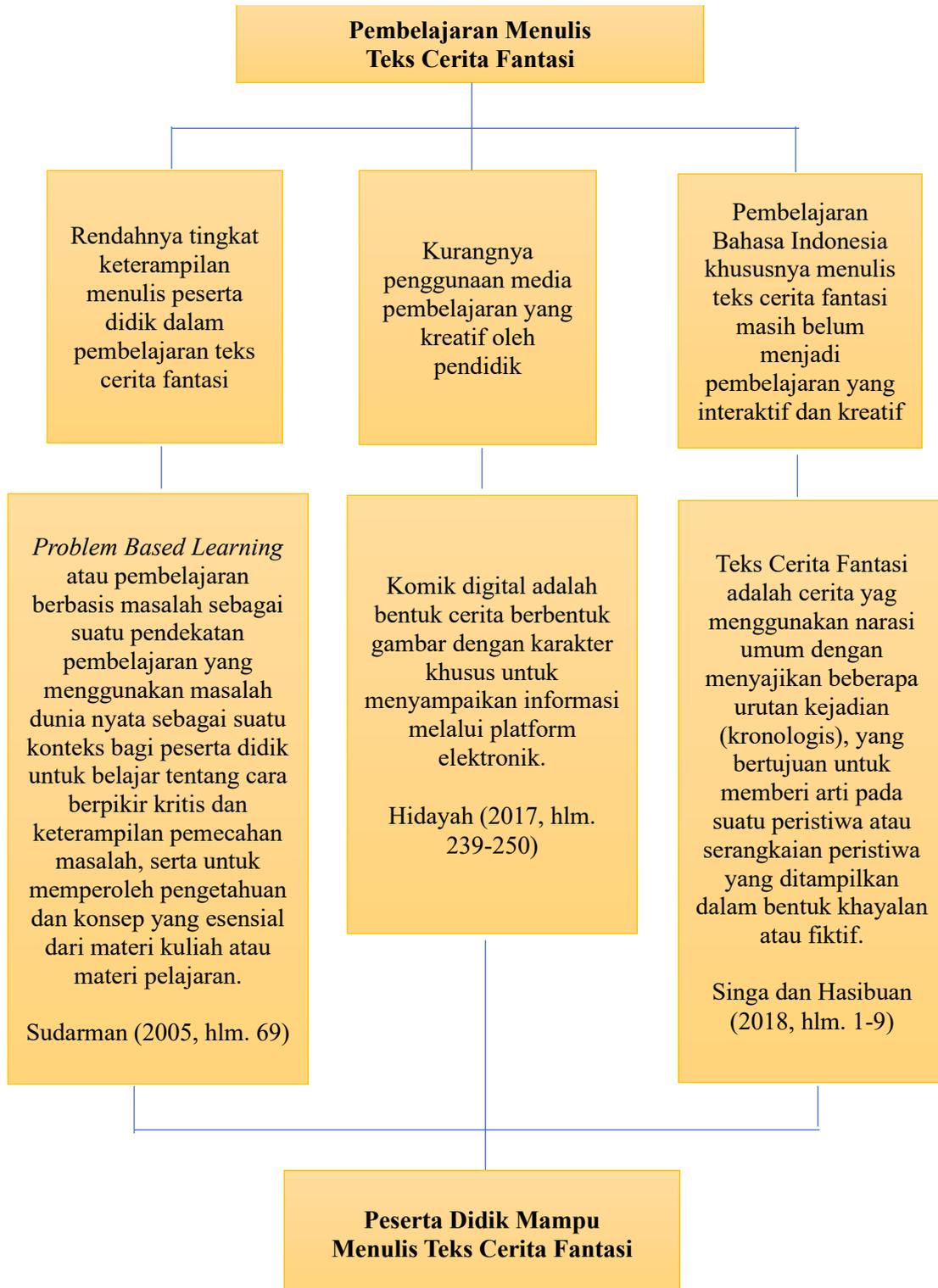
Judul Penelitian	Penulis	Tahun	Persamaan	Perbedaan
Menulis Puisi Siswa MI Al-Hidayah			keterampilan menulis.	menggunakan teks puisi.

C. Kerangka Pemikiran

Media secara umum memiliki manfaat untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, karena media menjadi alternatif untuk membangkitkan rasa keingintahuan peserta didik dalam suatu materi. Selain itu, media tentunya dapat membantu pendidik dan peserta didik berinteraksi dan menciptakan suasana belajar yang lebih berkualitas. Maka kehadiran media sangat penting dalam proses pembelajaran, tak terkecuali dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, karena peserta didik merasa media pembelajaran yang dipakai selalu monoton, sebab dari itu peserta didik merasa mudah bosan dan tidak dapat menyelesaikan tulisan sampai selesai.

Dengan media komik ini dibuat untuk memanfaatkan literatur yang ada untuk dijadikan sebagai bahan kebutuhan peserta didik. Memberikan kemudahan peserta didik dalam menyelesaikan tujuan tulisannya. Mengawali tulisan dan memunculkan ide merupakan hal yang sulit bagi peserta didik, terkhusus teks yang menyangkut pada genre teks fiksi, salah satunya teks cerita fantasi. Dengan begitu, media komik interaktif untuk pembelajaran menulis teks cerita fantasi akan menjadikan media yang lebih menyenangkan, karena menampilkan visual.

Bagan 2. 1 Kerangka Pemikiran



D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi merupakan hal yang kerap kali ditemukan dalam sebuah penelitian, anggapan-anggapan atau asumsi sangat diperlukan oleh penulis dalam melaksanakan sebuah penelitian. Pendapat yang disampaikan oleh Ridhahani (2020, hlm. 43), menyatakan bahwa dalam penelitian diperlukan sejumlah anggaran dasar atau asumsi dalam melaksanakan penelitian, asumsi tersebut bisa berupa teori, aksioma atau postulat, atau hasil penelitian dari pengamatan kejadian sehari-hari. Asumsi diperlukan oleh penulis sebagai titik tolak atau dasar bagi penelitian. Untuk aksioma atau postulat yaitu berupa pernyataan yang dapat diterima sebagai hal yang dianggap benar dan tidak perlu diuji kembali.

Dengan itu, peneliti merumuskan anggapan dasar yang dilandaskan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- a. Penulis telah lulus mata kuliah MKDK (Mata Kuliah Dasar Keguruan) di antaranya: Psikologi Pendidikan, Pedagogik, Profesi Pendidikan, Strategi Pembelajaran dan Evaluasi Pembelajaran, Telaah dan Perencanaan Kurikulum, *Microteaching*, dan telah melaksanakan program PLP I dan PLP II.
- b. Pembelajaran keterampilan menulis berfokus pada memahami materi teks cerita fantasi, isi, struktur, kaidah kebahasaan, beserta proses mengawali tulisan untuk mengembangkan kalimat ke dalam bentuk paragraf berbantuan media komik interaktif.
- c. Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media komik interaktif dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi akan menjadi strategi dan pendekatan kepada peserta didik.

Berdasarkan pemaparan asumsi yang telah disampaikan, penulis menyimpulkan bahwa dalam melakukan penelitian penulis mampu, karena telah didukung oleh kompetensi yang penulis dapatkan dari mata kuliah, menyadari pentingnya materi yang akan diteliti serta telah mendapatkan solusi dari permasalahan yang ada.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari suatu permasalahan yang akan diuji permasalahannya secara empiris untuk memastikan kebenarannya. Hipotesis

digunakan untuk menyatakan hubungan yang sedang dicari atau dipelajari. Hipotesis pada fungsinya digunakan sebagai penjelasan sementara terkait hubungan fenomena yang kompleks. Namun, hipotesis bukan untuk dibuktikan, melainkan diuji. Pengujian hipotesis memerlukan pengumpulan data yang hasilnya dianalisis dengan teknik tertentu. Menurut Ridhahani (2020, hlm. 53), “Jika ditemukan korelasi yang positif (searah), maka H_a diterima dengan sendirinya H_o ditolak. Tetapi seandainya ditemukan korelasi yang negatif (berlawanan arah), maka H_o ditolak, namun tidak berarti H_o diterima”. Adapun bentuk rumusan hipotesis penelitian dan pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

- a. Penulis mampu merencanakan, melaksanakan, dan menilai penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media komik interaktif dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi.
- b. Peserta didik mampu menulis teks cerita fantasi dengan baik berdasarkan isi, struktur, dan kaidah kebahasaan.
- c. Model *Problem Based Learning* berbantuan media komik interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi pada peserta didik kelas VII SMP PGII 1 Bandung.
- d. Terdapat perbedaan kemampuan peserta didik dalam menulis teks cerita fantasi dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media komik interaktif sebagai kelas eksperimen dengan kemampuan menulis teks cerita fantasi dengan metode diskusi berbantuan media gambar sebagai kelas kontrol.

Berdasarkan pemaparan hipotesis di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah disusun, dan diharapkan dapat membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.