

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran menulis cerita fabel merupakan salah satu materi pembelajaran di tingkat SMP pada kelas VII. Cerita Fabel merupakan karangan yang berisi tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia. Di dalam cerita fabel terdapat struktur cerita fabel, unsur-unsur cerita fabel dan kaidah cerita fabel. Pembelajaran cerita fabel mengandung pesan-pesan moral tentang makna kearifan hidup sehingga sangat tepat dijadikan sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai moral yang layak diteladani.

Kegiatan belajar mengajar (KBM) menggunakan media animasi akan lebih bermakna dan diterima oleh siswa. Berdasarkan dengan judul yang tertera, penelitian ini menggunakan media animasi dalam proses kegiatan belajar mengajar menulis cerita fabel. Penonton animasi jenis ini bisa ditampilkan dan ditunjukkan kepada anak-anak, remaja dan ada juga orang dewasa.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan beragam kegiatan pembelajaran yang memiliki kegiatan paling penting, sehingga siswa mempunyai waktu yang cukup untuk memahami konsep dan meningkatkan keterampilannya. Guru mempunyai kemampuan untuk memilih berbagai metode pengajaran sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan gaya belajar dan kebutuhan setiap siswa. Kurikulum merdeka terdapat pada profil pancasila yakni, berakhlak mulia, berbineka global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis dan kreatif (Kemendikbud, 2020).

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada tanggal 27 Februari 2024 dan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur yaitu ibu Faisah, S.Pd.I. yakni peserta didik sulit memahami struktur, unsur-unsur dan ciri kebahasaan cerita fabel. Struktur cerita fabel yaitu orientasi, komplikasi, resolusi dan koda. Sedangkan unsur-unsur cerita fabel yakni, tema/amanat, penokohan, alur, latar, dan sudut pandang, dan juga siswa masih mengalami kesulitan pada penulisan yang baik dan benar. Hasil observasi peneliti menemukan permasalahan yakni kelas VII mengalami kesulitan dan kendala dalam menulis cerita fabel, peserta didik sulit dalam menentukan struktur cerita fabel (orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda), dan penulisan dalam cerita fabel. Permasalahan yang peneliti temukan juga yakni, guru mengalami kesulitan pada saat melakukan perencanaan model pembelajaran yang tepat. Peneliti melakukan penelitian di SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur dengan judul penelitian penggunaan model *project based learning* berbantuan media animasi Harimau Pemakan Durian pada kemampuan menulis cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan bagaimana penggunaan model *project based learning* berbantuan media animasi Harimau Pemakan Durian dapat mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan model *project based learning* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam menyelesaikan tugas, terutama menulis cerita fabel.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Animasi Harimau Pemakan Durian pada Kemampuan Menulis Cerita Fabel oleh Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur”.

Peneliti berharap dengan menggunakan model *project based learning* berbantuan media animasi Harimau Pemakan Durian ini dapat bermanfaat untuk memaksimalkan dan meningkatkan kemampuan menulis cerita fabel siswa dalam kegiatan pembelajaran dikelas VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang akan dicapai dalam penelitian ini yakni bagaimana perencanaan, pelaksanaan, dan hasil dari penggunaan model *project based learning* berbantuan media animasi Harimau Pemakan Durian sebagai media pembelajaran menulis cerita fabel, siswa kelas VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan dan hasil dari penggunaan model *project based learning* pada kurikulum merdeka yang berbantuan media animasi Harimau Pemakan Durian pada kemampuan menulis cerita fabel di kelas VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur tahun ajaran 2023/2024.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dengan baik. Manfaat teoritis dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Meningkatkan pemahaman konsep
 - a. Kontektual. *Project based learning* memungkinkan siswa untuk belajar dalam belajar konteks sehingga dapat memahami konsep penulisan cerita fabel dengan lebih baik.
 - b. Pengembangan berpikir kritis. Model *project based learning* mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyusun cerita fabel berdasarkan struktur dan unsur-unsur cerita fabel.
2. Integrasi teknologi dalam pembelajaran
 - a. Literasi digital. Penggunaan media animasi harimau pemakan durian dalam *project based learning* membantu siswa mengembangkan literasi digital mereka, sesuai dengan perkembangan teknologi di Indonesia.
 - b. Multimodel literasi. Media animasi menyediakan cara pembelajaran lebih bervariasi dan menarik bagi siswa. Membantu memahami materi menggunakan audio visual mengandung unsur suara dan gambar yang dapat dilihat.
3. Teori pembelajaran sosial yakni kolaborasi dan integrasi. *Project based learning* menekankan kerja kelompok dan kolaborasi yang mendukung pembelajaran sosial dimana siswa belajar melalui interaksi dengan teman sebaya dan lingkungan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi guru

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), mereka dapat mengelola proyek siswa

secara efektif, mulai dari perencanaan hingga penyelesaian, sesuai dengan langkah-langkah dalam metode tersebut.

2. Bagi siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk meningkatkan motivasi dan pengembangan keterampilan menulis, yakni sebagai berikut:

a. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa

- 1) Pembelajaran yang menarik. Media animasi membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan siswa untuk menulis cerita fabel.
- 2) Aktivitas dalam menulis. *Project based learning* menyediakan atau memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam aktivitas praktis dalam pembuatan cerita fabel. Siswa menulis cerita fabel dengan menentukan orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. Siswa juga membuat cerita fabel dengan menentukan tema, penokohan, alur cerita dan latar cerita.
- 3) Pengembangan keterampilan menulis. Pertama struktur cerita. Melalui *project based learning* dan video animasi Harimau pemakan durian siswa dapat belajar tentang struktur cerita fabel dengan jelas, termasuk unsur-unsur dan ciri kebahasaan cerita fabel. Kedua ekspresi kreatif. Siswa didorong dalam mengekspresikan kreativitas mereka dalam menulis cerita fabel yang dapat membantu siswa mengembangkan gaya menulis dengan unik dan menarik.

3. Bagi peneliti lain

Penelitian memberikan informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan. Manfaat penelitian ini bagi peneliti lain yakni, sebagai pengembangan yang inovatif. Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Dengan memanfaatkan media animasi dalam *project based learning* peneliti dapat mengembangkan metode ini dengan konsep pada materi lain. Sehingga memperbanyak strategi pembelajaran dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.