

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.2.1 Pengembangan Model Pembelajaran

Padiya dalam Tinenti (2018) menjelaskan project based learning merupakan metode pembelajaran yang jika digunakan oleh siswa akan mengajarkan bagaimana menguasai dalam proses pembelajaran dan menerapkannya di skenario dunia nyata, menjadikan proses pembelajaran lebih relevan. Bentuk pengajaran ini mengharuskan siswa aktif bekerja secara individu dengan mengembangkan strategi belajarnya sendiri sehingga dapat menghasilkan produk yang unik dan bernilai. Dapat dikatakan bahwa pembelajaran model project based learning secara aktif melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dengan menilai kemampuan terhadap menulisnya mereka untuk mengembangkan tugas kreatif yang bermanfaat bagi kehidupan pribadi mereka dan masyarakat pada umumnya.

2.2.2 Tujuan *Project Based Learning*

Model pembelajaran project based learning,

mendorong siswa untuk melatih kreativitas mereka untuk menciptakan tugas atau produk akhir supaya bermanfaat bagi mereka dan orang lain. Menurut Kosasih (2015), paradigma dalam model pembelajaran project based learning memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Pembelajaran yang disesuaikan dalam kehidupan sehari-hari dengan tujuan memberikan mereka kegunaan atau tujuan langsung.
- b. Siswa mampu membayangkan, mencapai potensinya, dan berkreasi melalui penciptaan produk dan aktivitas yang berdasarkan prosedur pembelajaran yang dilakukan
- c. Potensi siswa tumbuh secara fisik, emosional, sosial, dan spiritual di samping intelektual.
- d. Siswa juga dapat menerapkan belajar bagaimana menggunakan alat, bahan, lingkungan mereka serta masyarakat dan budaya untuk menghasilkan karya yang memiliki makna pribadi baik bagi mereka maupun orang lain.

2.2.3 Karakteristik *Project Based Learning*

Menurut Daryanto (2014) menjelaskan bahwa karakteristik model project based learning sebagai

berikut:

- a. Siswa menyiapkan sebuah kerangka kerja.
- b. Siswa dihadapkan masalah.
- c. Siswa mulai membuat proyek agar mencari jalan keluar mengatasi permasalahan tersebut.
- d. Siswa kolaboratif dan berlandaskan tanggung jawab mengumpulkan informasi.
- e. Proses evaluasi terus berlanjut.
- f. Siswa melakukan refleksi atas keikutsertaannya dalam kegiatan.
- g. Produk akhir kegiatan tersebut akan dievaluasi secara bersama-sama.
- h. Hasil akhir proyek dalam model ini jika ada kesalahan atau kekurangan sangat dimaklumi.

Menurut Sani (2015) menjelaskan terdapat karakteristik Project Based Learning yakni sebagai berikut :

- a. Kesulitan yang terjadi penguasaan konsep dalam pembelajaran.
- b. Siswa mengajukan pertanyaan dan juga membuat proyek.
- c. Proyek realistik diperlukan.
- d. Proyek harus dibuat sendiri oleh siswa.

Beberapa pendapat para ahli, peneliti dapat

menyimpulkan ciri-ciri model pembelajaran project based learning adalah pembelajaran berbasis proyek yang berpusat pada keaktifan siswa dalam memecahkan masalah atau tantangan sehingga siap untuk meningkatkan kreativitas, keterampilan, komunikasi dan berpikir kritis dalam menghadapi persaingan global yang nyata.

2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Project Based Learning

Informasi lebih lanjut tentang kelebihan paradigma pembelajaran project based learning disajikan di bawah ini oleh Titu dalam Setyowati (2019):

- a. Meningkatkan motivasi belajar siswa untuk mendukung kapasitas mereka untuk tugas kritis.
- b. Meningkatkan keterampilan terhadap kemampuan menulis dalam memecahkan masalah.
- c. Memungkinkan pembelajaran yang lebih aktif pada siswa.
- d. Meningkatkan kerjasama antar siswa.
- e. Mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan dan mengasah kemampuannya.
- f. Meningkatkan kemampuan siswa dalam

mengelola sumber belajar

- g. Berikan siswa latihan dalam organisasi proyek dan kemampuan untuk mengalokasikan waktu dan sumber daya lainnya untuk penyelesaian proyek yang berhasil.
- h. Memberikan siswa latihan dalam menyusun pembelajaran yang sedang diajarkan.

Selanjutnya Kosasih (2015), menyebutkan kekurangan dalam model project based learning sebagai berikut:

- a. Agar siswa dapat mengembangkan ide kreatif dan menghasilkan karya sendiri sebagai efek pembinaan dari proses pembelajaran, mereka perlu memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran.
- b. Memerlukan banyak waktu karena melibatkan metode kegiatan yang agak rumit.
- c. Fasilitas tambahan yang mahal juga diperlukan. Karena ada pertimbangan lain yang harus diprioritaskan, seperti kreativitas siswa, kepercayaan diri, dan pelaksanaan pembelajaran.
- d. Memerlukan proses belajar yang aktif dan dinamis yang berlangsung dalam lingkungan

belajar supaya tidak monoton.

2.2.5 Sintak Project Based Learning

Siswa diberikan petunjuk untuk mengembangkan topik dalam pembelajarannya melalui kegiatan tugas praktikum sesuai dengan model project based learning. Selain itu pembelajaran dengan berbasis proyek dapat memupuk pertumbuhan pemikiran siswa yang mandiri, bertanggung jawab, dan kreatif, serta pemikiran kritis dan analitis mereka. Kosasih (2015) menjelaskan suatu proses model pembelajaran project based learning secara umum, sebagai berikut:

a. Penentuan Proyek

Diawali guru memberikan pertanyaan mendasar kepada peserta didik dalam bentuk permasalahan agar dituntaskan wujud proses aktivitas peserta didik. Topik yang akan digunakan pada saat pengerjaan hendaknya sesuai dengan yang direncanakan.

b. Perencanaan Proyek

Dari awal hingga selesai pelaksanaan proyek, siswa menyusun langkah-langkah kegiatannya. Proyek yang direncanakan hendaknya dilakukan secara kolaboratif dan tanggung jawab antara guru

dengan peserta didik. Perencanaan ini berisi aturan, aktivitas yang mendukung pertanyaan mendasar tersebut, serta memberi tahu alat dan bahan yang digunakan dalam menyelesaikan proyek.

c. Penyusunan Jadwal

Jadwal tugas untuk menyelesaikan tugas disusun bersama oleh guru dan siswa. Menurut instruktur dan kesepakatan siswa, diperlukan waktu penyelesaian yang jelas. Siswa ini diberi kesempatan menyelesaikan proyek dengan waktu yang ditetapkan. Supaya siswa dapat menggali sesuatu hal yang belum pernah dicoba, namun guru harus tetap mengawasi proses.

d. Penyelesaian Proyek

Pada tahap ini, siswa sekarang menyelesaikan tugas sesuai dengan pembagian yang telah dibuat sebelumnya. Bersamaan dengan mengatur kegiatan, guru juga bertanggung jawab mengawasi seberapa kemajuan siswa terhadap perkembangan proyek siswa jika mengalami kesulitan. Monitoring yang dilakukan dengan cara berkunjung ke tiap kelompok untuk memberikan pemahaman dan menanyakan apabila menemukan hambatan.

e. Menyampaikan Hasil Kegiatan atau Publikasi

Hasil Proyek

Hasil ini untuk mengukur pencapaian standar dalam menilai pengembangan keterampilan setiap siswa, memberi masukan dan arahan yang telah dicapai, kegiatan penilaian dilakukan oleh guru atau bisa tanggapan kelompok lain. Penilaian proyek yang dilakukan siswa secara berkelompok dengan cara presentasi.

f. Evaluasi Proses dan Hasil Kegiatan

Dalam model ini, refleksi atas kegiatan dan hasil proyek yang dibuat merupakan evaluasi yang menandai puncak pembelajaran. Individu dan kelompok keduanya ini harus dapat mencerminkan. Siswa mampu mengartikulasikan perasaannya setelah menyelesaikan tugas proyek pada fase terakhir ini.

2.2.6 Kemampuan Menulis

Tarigan (2008), menegaskan bahwa tulisan adalah derivasi atau representasi dari simbol-simbol visual yang mewakili suatu bahasa yang dikenal oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca simbol-simbol grafis tersebut. Baik proses maupun hasil tulisan

terlibat. Prosedurnya mencakup pengumpulan ide untuk menghasilkan teks yang dapat dibaca. Menurut Susanto (2013), menulis merupakan kegiatan yang dilihat sudut pandang perspektif sebagai proses, keterampilan, kemampuan, juga kegiatan untuk informasi dan komunikasi dengan cara memperhatikan proses pelaksanaannya.

2.2.7 Tujuan Menulis

Semi (2007), menegaskan bahwa tujuan penulisan secara umum adalah sebagai berikut:

- a. Untuk menceritakan sesuatu
Melalui tulisan ini suatu peristiwa atau kegiatan yang terjadi dapat dijelaskan secara luas melalui tulisan. Dengan adanya tulisan itu sumber untuk mendapatkan informasi yang akurat.
- b. Untuk memberikan petunjuk atau arahan
Wacana informatif (informative discourse) disebut juga memberikan suatu arahan. Yang dimaksudkan dalam memberikan arahan adalah memberi petunjuk berupa informasi kepada seseorang dengan cara melakukan kegiatan.
- c. Untuk menjelaskan sesuatu

Wajar jika menyuruh membaca berbagai buku teks setiap hari, mereka akan membahas sesuatu yang menarik untuk kita pelajari lebih lanjut.

2.2.8 Fungsi Menulis

Komunikasi dengan orang lain melalui cara tidak langsung bahasa tulisan dan bukan secara langsung, tulisan berfungsi sebagai metode untuk komunikasi tidak langsung. Menurut Tarigan (2008), menulis berfungsi terutama sebagai teknik komunikasi tidak langsung.

2.2.9 Manfaat Menulis

Menulis cukup berharga dalam bidang pendidikan karena dapat memfasilitasi pemikiran dengan lebih mudah. Menulis adalah alat pembelajaran yang sangat penting dalam dirinya sendiri. Dari sudut pandang Susanto (2013), berpendapat bahwa penggunaan tulisan antara lain meliputi:

- a. Menulis memungkinkan siswa untuk mengingat pengetahuan sebelumnya.
- b. Menulis menghasilkan ide-ide baru.
- c. Menulis memungkinkan siswa untuk mengatur ide dengan lebih baik dan menyajikannya dalam sebuah wacana.

- d. Menulis menyiapkan pikiran untuk membaca dan mengevaluasi.
- e. Menulis membantu dalam mempelajari retensi dan penguasaan informasi baru. Lebih mudah disimpan jika kita menulisnya secara tertulis.

2.2.10 Teks prosedur

Mahsun (2014), mendefinisikan teks prosedur sebagai teks yang mencoba mengarahkan pembaca atau menginstruksikan tentang bagaimana melakukan suatu tindakan yang telah ditentukan sebelumnya. Teks prosedur juga menggabungkan pengamatan atau percobaan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa teks prosedur merupakan teks yang secara efektif dan koheren dapat mengkomunikasikan prosedur pembuatan atau penggunaannya, sehingga memudahkan pembaca untuk memahaminya setelah satu kali membaca.

2.2.10.1 Fungsi Teks Prosedur

Teks prosedur berusaha menjelaskan bagaimana melakukan sesuatu se jelas mungkin. Tulisan semacam ini akan sangat membantu seseorang yang ingin menggunakan sesuatu atau melakukan tindakan yang tidak langsung jelas bagaimana melakukannya. Misalnya, sebuah teks prosedur dapat membuat kita memahami proses yang harus dilakukan untuk menghasilkan rujak cingur yang enak, merupakan salah satu makanan khas Surabaya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tujuan dari teks prosedur adalah berfungsi sebagai instruksi manual yang tepat dan komprehensif untuk penggunaan atau produksi suatu produk, sehingga memudahkan seseorang untuk melakukan suatu tindakan, menghasilkan suatu barang, atau mendemonstrasikan suatu tindakan sesuai dengan informasi yang diberikan dalam teks prosedur.

2.2.10.2 Struktur Teks Prosedur

Tulisan yang baik mengikuti standar dan memiliki organisasi tekstual yang tepat. Untuk berbagai jenis teks, diperlukan beberapa struktur teks. Menurut Kosasih (2017), struktur yang digunakan teks prosedur terdiri dari pendahuluan (tujuan), material, langkah pembahasan, dan kesimpulan.

a. Tujuan

Pada awal pembuatan teks prosedur, penulis biasanya memberikan penjelasan terkait tujuan dalam penyusunan teks prosedur. Hal ini juga bisa menginformasikan hasil akhir yang akan dicapai.

b. Material

Merupakan hal-hal apa saja yang perlu dipersiapkan dan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan atau pembuatan kegiatan. Bagian ini berisi informasi tentang alat atau bahan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan kegiatan.

c. Langkah-Langkah

Menjelaskan tentang proses atau tahapan yang harus dilakukan demi mendapatkan hasil maksimal sesuai dengan tujuan dari teks prosedur. Langkah-langkah yang dibuat harus secara berurutan. Selain itu, susunannya harus logis, sistematis, dan mudah dipahami oleh pembaca.

d. Kesimpulan

Bagian terakhir ini menjelaskan tentang simpulan dari suatu prosedur yang telah dilakukan. Bagian ini bersifat opsional, yakni boleh ada dan boleh tidak ada dalam teks prosedur.

2.2.10.3 Kaidah Kebahasaan Teks Prosedur

Teks prosedur memiliki kualitas yang sesuai dengan aturan atau ketentuan yang menjadi tanggung jawabnya. Berikut beberapa rekomendasi teks prosedur yang dibuat oleh Kosasih (2017):

- a. Banyak kalimat perintah ditemukan dalam teks prosedur.

- b. Sebagai hasil dari penggunaan frasa imperatif, kata kerja imperatif, kata-kata yang menyampaikan instruksi, tugas, atau larangan juga sering digunakan.
- c. Banyak orang menggunakan kata penghubung atau konjungsi temporal untuk mewakili urutan peristiwa dalam waktu.
- d. Banyak orang menggunakan frasa yang menunjukkan waktu.
- e. Penjelasan menyeluruh tentang nama objek yang digunakan, bersama dengan jumlah, urutan, atau bentuk, juga diberikan dalam petunjuk gaya resep.

2.2.11 Media Animasi Powtoon

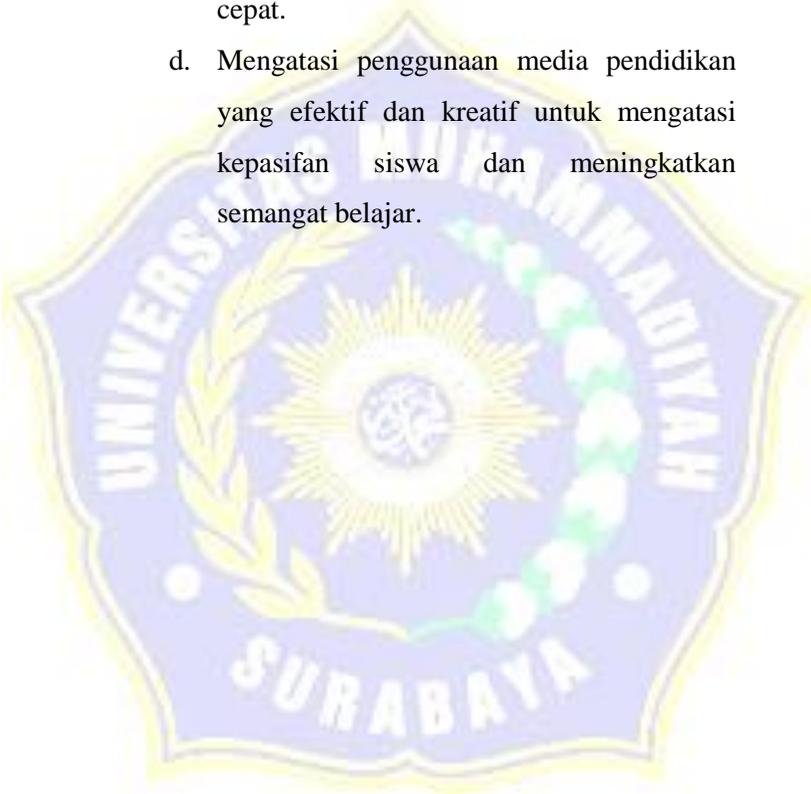
Media pembelajaran, menurut Sutriyono Hariadi adalah sekumpulan alat yang digunakan guru untuk berinteraksi dengan siswa. Sebagai pengganti kata "media", sering digunakan kata "teknologi", yang berasal dari kata latin "techne" dan "logo". Menurut definisi di atas, media pembelajaran yang meliputi media cetak, audiovisual, dan media adalah teknologi yang digunakan untuk berkomunikasi dengan siswa selama mereka belajar.

Aplikasi berbasis web yang disebut powtoon membuatnya layak untuk dilakukan pengguna untuk mengedit gambar, menambahkan musik, dan menyertakan efek suara supaya dapat menghasilkan presentasi animasi. Animasi adalah proses menggabungkan sejumlah gambar untuk menghasilkan gerakan. Powtoon berisi banyak komponen animasi yang menarik. Ketertarikan siswa pada suatu topik dapat dipicu oleh karakter dalam program powtoon. Siswa dapat diberikan informasi dengan cara melibatkan video animasi yang menggabungkan komponen audio dan visual. Dukungan powtoon untuk suasana belajar yang santai di kelas menjadikannya alat yang sempurna untuk menghasilkan materi pendidikan.

Manfaat yang dimiliki oleh powtoon sebagai berikut :

- a. Memperjelas tampilan pesan untuk menghindari penggunaan bahasa atau kata-kata yang berlebihan dalam bentuk lisan atau tulisan.
- b. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan indera seperti realitas film, bingkai, dan gambar dapat digunakan untuk menggantikan hal-hal yang terlalu besar.

- c. Melalui rekaman film dan video, kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lampau dapat diputar ulang sekaligus mengatasi gerak yang terlalu lamban atau terlalu cepat.
- d. Mengatasi penggunaan media pendidikan yang efektif dan kreatif untuk mengatasi kepasifan siswa dan meningkatkan semangat belajar.



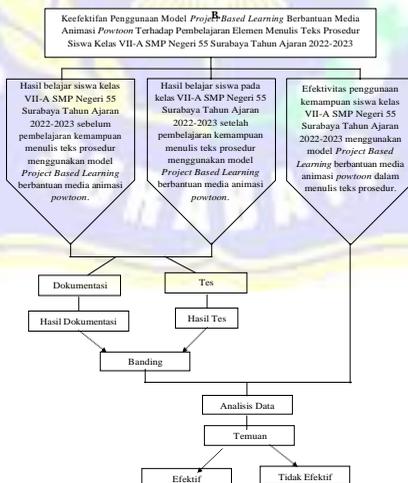
2.3 Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu Yang Relevan

No.	Penelitian Terdahulu Yang Relevan	Perbedaan	Persamaan
1.	Maulana, Ismet, Suwandi (2019) dengan artikel berjudul "Keefektifan Media <i>Powtoon</i> Dalam Pembelajaran Ipa Ditinjau Dari Minat Dan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V Sd"	Mata pelajaran yang diambil Bahasa Indonesia dan siswa diujikan kelas VII SMP dengan model pembelajaran <i>project based learning</i> .	Keefektifan yang dibahas dalam menentukan hasil belajar siswa, media pembelajaran yang digunakan menggunakan media <i>powtoon</i> .
2.	Abi Izza Ghifari Noor (2021) dengan artikel berjudul "Penggunaan Media <i>Powtoon</i> Terhadap Kemampuan Menulis Teks Berita Siswa Kelas VIII SMP Negeri 258 Jakarta Timur Tahun Ajaran 2020-2021"	Keefektifan yang diambil dengan kemampuan menulis teks prosedur menggunakan model pembelajaran <i>project based learning</i> pada tahun ajaran 2022-2023.	Media pembelajaran yang digunakan animasi <i>powtoon</i> terhadap kemampuan menulis.
3.	Witri Nuraeni (2022) dengan artikel berjudul "Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Prosedur Berbasis Kearifan Lokal Batik Cianjur Dengan Menggunakan Media <i>Powtoon</i> "	Artikel ini terdapat perbedaan dengan keefektifan yang diambil dari hasil belajar siswa dalam kemampuan menulis teks prosedur dengan menggunakan model pembelajaran <i>project based learning</i> .	Sama-sama kemampuan menulis teks prosedur juga berbantuan menggunakan media <i>powtoon</i> .
4.	Sumiyati (2022) dengan artikel berjudul "Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Menggunakan Model <i>Project Based Learning</i> Dengan Bantuan Video Animasi"	Terdapat perbedaan bagian keefektifan yang diambil hasil belajar siswa dalam kemampuan menulisnya berbantuan media animasi <i>powtoon</i> .	Mater yang diambil teks prosedur dengan menggunakan model pembelajaran <i>project based learning</i> .

2.3 Kerangka Berpikir

Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran yang kurang inovatif mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik pada teks prosedur. Peneliti diharapkan mampu berkreasi dengan menerapkan model pembelajaran teks prosedur yang cocok. Dengan memakai model *Project Based Learning* diharapkan akan meningkatkan kerjasama dalam proses pembelajaran baik sesama peserta didik, ataupun peserta didik dengan guru serta akan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang dapat menciptakan keefektifan peserta didik.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara permasalahan penelitian yang kebenarannya masih perlu dibuktikan. Berdasarkan tinjauan Pustaka dan kerangka berpikir penelitian ini, diajukan hipotesis sebagai jawaban sementara, yakni model pembelajaran project based learning bermedia animasi powtoon, efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks prosedur siswa kelas VII-A SMP Negeri 55 Surabaya Tahun Ajaran 2022-2023. Hipotesis ini adalah hipotesis alternatif.

H₀ : Penggunaan model pembelajaran project based learning tidak efektif dalam pembelajaran menulis teks prosedur.

H₁ : Penggunaan model pembelajaran berbasis project based learning efektif dalam pembelajaran menulis teks prosedur.

Kemampuan menulis teks prosedur sendiri dengan memberikan pretes struktur dan kaidah kebahasaan. Kemudian melanjutkan dengan memberikan perlakuan berupa postes yang diberikan. Tugasnya mencari juga menuliskan teks prosedur baik itu struktur hingga kaidah keahasaannya dengan tema

makanan khas Surabaya. Supaya dapat mengetahui hasil nilai belajar siswa.

Variabel bebas dan terikat yang digunakan dalam penelitian skripsi ini. Dijelaskan variabel tersebut X dan variabel Y. Tiga rumusan masalah dalam skripsi ini , terdapat dua variabel yang digunakan penelitian ini variabel X penggunaan model project based learning berbantuan media animasi powtoon. Variabel Y kemampuan menulis teks prosedur peserta didik kelas VII-A SMP Negeri 55 Surabaya Tahun Ajaran 2022-2023. Sehingga sebelum dilakukan dalam pembelajaran guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan hasil sesudah kemampuan menulis teks prosedur dengan penggunaan model pembelajaran project based learning bermedia animasi powtoon akan berpengaruh dalam segi keefektifan.