

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Model pembelajaran *Project Based Learning* adalah proses pembelajaran melibatkan aktif seluruh peserta didik dalam kelas secara kelompok untuk menghasilkan proyek. Kurangberhasilnya pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah 11 Surabaya, diakibatkan karena pendidik yang kurang efektif dan kreatif saat proses pembelajaran. Metode konvensional seringkali diterapkan proses pembelajaran berlangsung dalam kelas VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya. Hal tersebut tampak pembelajaran terhadap peserta didik membosankan, rame antar teman sebangku, keluar kelas hanya izin ke toilet, dan tidak memerhatikan guru saat menjelaskan materi. Penyebabnya peserta didik menyepelkan aktivitas proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang bermakna dan baik akan berdampak pada peserta didik dalam jangka panjang bertujuan

membentuk akhlak, kecerdasan otak, dan tercipta keterampilan yang bagus.

Komunikasi pendidik dalam pembelajaran secara baik dan jelas akan tersampainya materi dengan optimal. Materi pembelajaran dapat diterima, pendidik dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran dan sumber belajar. Strategi pembelajaran yang melibatkan langsung peserta didik agar kreatif dan kondusif dalam kelas menggunakan model *Project Based Learning*. Menurut Majid (2015), menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* merupakan strategi pembelajaran sangat efektif agar cepat dipahami oleh peserta didik. Aktivitas model *Project Based Learning* ini dapat dilakukan secara kelompok dalam menumbuhkan keberanian mengemukakan pendapat, mendorong teman yang pasif, bertanya, dan kesediaan berbagi ilmu pengetahuan yang dimiliki. Berbagai macam karakter peserta didik menimbulkan proses pembelajaran yang aktif dan kritis dalam kelas secara tertib.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Titania Arsianul Fitri, S.Pd selaku guru Bahasa Indonesia kelas

VII menyatakan bahwa peserta didik kurang pemahaman menulis teks fabel karena terdapat faktor, antara lain: peserta didik kurang literasi, peserta didik takut dikritik, peserta didik tidak percaya diri pada kemampuannya, peserta didik takut salah, dan kendala lain peserta didik masih bingung dengan ciri-ciri dan struktur teks fabel yang benar. Sehingga peserta didik dengan kegiatan menulis bosan dan membingungkan. Kegiatan menulis adalah mengarang, langkah membuat tulisan bertujuan untuk menyampaikan perasaan dan gagasan (Sholekhah dkk., 2016:76).

Hasil wawancara lain dengan Ibu Titania Arsianul Fitri S.Pd menyatakan peserta didik masih bingung dengan ciri-ciri dan struktur teks fabel. Maka, peserta didik harus dibimbing untuk mengetahui ciri-ciri dan struktur dalam menulis teks fabel. Peranan pendidik penting dalam membantu peserta didik memahami ciri-ciri dan struktur dalam menulis teks fabel sesuai imajinasi mereka masing-masing.

Hasil dokumentasi berupa nilai dari guru Bahasa Indonesia VII B, menyatakan khususnya materi teks fabel di SMP Muhammadiyah 11 Surabaya masih rendah.

Terdapat nilai peserta didik VII B yang di bawah rata-rata Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 78. Kendala tersebut dari peserta didik belum mampu menulis secara urut dan lengkap berdasarkan struktur dan ciri-ciri teks fabel. Guna media pembelajaran adalah alat untuk mempermudah memahami materi pembelajaran. Salah satu media pembelajaran alternatif yang membantu peserta didik mengetahui dan memahami ciri-ciri dan struktur dalam menulis teks fabel adalah menggunakan media aplikasi *mindmup* 2.0.

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran berupa media aplikasi *mindmup* 2.0. Media ini adalah aplikasi dalam komputer atau laptop yang mudah diakses dalam sebuah link website yang mudah dalam pencarian *Google Chrome* atau *Mozilla Firefox* secara gratis tanpa berbayar. *Mindmup* 2.0 ini semacam penjabaran pikiran atau pemetaan tiap bab dan subbab materi secara ringkas yang dapat membantu peserta didik mengetahui dan memahami ciri-ciri dan struktur teks fabel dengan baik. Aplikasi ini juga terintegrasi dengan *Google Drive* sehingga pekerjaan yang telah dikerjakan atau dibuat secara otomatis (autosave) sehingga tidak terhapus secara tiba-tiba atau ketika lupa langsung tersimpan dan praktis.

Aplikasi *mindmup* 2.0 ini mengasah dan memahami ingatan peserta didik dalam pembelajaran teks fabel.

Fokus penelitian ini pada materi teks fabel karena penting dalam menulis ciri-ciri dan struktur teks fabel urut dan lengkap. Teks fabel adalah jalan cerita berdasarkan logika dan kronologi peristiwa dari awal hingga akhir dalam cerita, namun tokohnya adalah binatang. Menulis teks fabel pada peserta didik kelas VII B dapat membantu mengembangkan daya imajinasinya, menambah kosakata baru, melatih kemampuan bahasa, membuat cerita dengan urut dan lengkap, melatih kepercayaan diri, dan hasil karya yang patut diapresiasi tanpa takut salah dan dikritik.

Berbagai kondisi permasalahan dan data yang diperoleh, peneliti memberikan solusi melalui penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Model *Project Based Learning* Bermedia Aplikasi *Mindmup* 2.0 Terhadap Kemampuan Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya Tahun Ajaran 2022/2023”.

Terdapat penelitian terdahulu yang relevan dalam tiga artikel, antara lain satu berjudul “Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa

Kelas VII SMP Negeri 20 Padang”, artikel dua berjudul “Pengunaan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Fabel Atau Legenda”, dan artikel tiga berjudul “Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Fabel dengan Pendekatan Saintifik melalui Pemanfaatan Media Audio Visual Boneka Tangan pada Peserta Didik Kelas VIII B SMPN 36 Semarang Tahun Ajaran 2017/2018”.

Pembaharuan dalam penelitian saat ini dengan penelitian relevan adalah model dan media pembelajaran yang digunakan. Penelitian saat ini menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* bermedia aplikasi *mindmup* 2.0 terhadap kemampuan menulis teks fabel.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada materi teks fabel dengan menggunakan model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *mindmup* 2.0.

C. Rumusan Masalah

Beberapa latar belakang yang muncul, dapat dirumuskan masalah berikut ini:

- 1) Bagaimana kemampuan menulis teks fabel peserta didik kelas VII B sebelum penggunaan model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *Mindmup 2.0*?
- 2) Bagaimana kemampuan menulis teks fabel peserta didik kelas VII B sesudah penggunaan model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *Mindmup 2.0*?
- 3) Bagaimana pengaruh model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *Mindmup 2.0* dalam pembelajaran menulis teks fabel peserta didik kelas VII B di SMP Muhammadiyah 11 Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini guna memberikan sesuatu dampak peserta didik dengan kemampuan menulis teks fabel penggunaan model *Project Based Learning* secara hasil yang naik, tetap atau turun. Tujuan penelitian sebagai berikut :

- 1) Mengetahui kemampuan menulis teks fabel peserta didik kelas VII B sebelum penggunaan model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *Mindmup 2.0*.

- 2) Mengetahui kemampuan menulis teks fabel peserta didik kelas VII B sesudah penggunaan model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *Mindmup 2.0*.
- 3) Mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *Mindmup 2.0* dalam pembelajaran menulis teks fabel peserta didik kelas VII B di SMP Muhammadiyah 11 Surabaya.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dalam skripsi ini berguna untuk pendidik, sekolah, dan mahasiswa dalam penelitian berkelanjutan. Berikut beberapa manfaat penelitian :

- 1) Bagi pendidik hasil penelitian menambah wawasan mengenai model *Project Based Learning* dalam pembelajaran. Memanfaatkan media pembelajaran *Mindmup 2.0* dalam membuat teks fabel dapat digunakan menjadi referensi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- 2) Bagi sekolah dapat dijadikan informasi mengenalkan media aplikasi *Mindmup 2.0* sebagai kualitas pembelajaran di sekolah. Pembelajaran

yang aktif, kreatif, dan daya kritis tidak hanya diterapkan pada pelajaran bahasa Indonesia, melainkan dapat mata pelajaran lain.

- 3) Bagi mahasiswa untuk menambah wawasan, pengetahuan dan menjadi referensi penelitian berkelanjutan.



