

**Penggunaan Problem Based Learning (PBL)
dalam Menulis Cerita Pendek Secara Blended Luring-Daring**

Sumyati

SMPN 3 Cileunyi Kabupaten Bandung, Indonesia
sumyatirachmat71@gmail.com

Dikirim: 8 Nopember 2022 Direvisi: 27 Februari 2023 Diterima: 27 Februari 2023 Diterbitkan: 28 Februari 2023

How to Cite: Sumyati. "Penggunaan Problem Based Learning (PBL) dalam Menulis Cerita Pendek Secara Blended Luring-Daring" *Dinamika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, vol. 6, no. 1, 2023, pp. 12–22.

Published by Program Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Suryakencana



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

ABSTRACT

This article aims to describe the use of the Problem Based Learning (PBL) model in writing short stories in an offline-online blended manner in class IX of SMPN 3 Cileunyi. The research was conducted using the Classroom Action Research model carried out from September to December for the 2021/2022 school year. The number of students involved in the study was 52 people consisting of 30 men and 22 women. The results of the study show that the use of models is very appropriate and can overcome students' difficulties in writing short stories. This has been proven by the fact that their work resulting from online and offline learning has an average score of 71 out of the five aspects assessed, namely suitability of the theme and content, point of view, characters and plot, language. In addition, it is known that there is a significant increase in learning outcomes between learning to write short stories before and after online-offline blended learning with the PBL model, namely 63.8 with a significance level of 90%.

Keywords: blended; short story; offline and online, PBL

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan akan mendeskripsikan penggunaan model Problem Based Learning (PBL) dalam menulis cerita pendek secara blended luring-daring di kelas IX SMPN 3 Cileunyi. Penelitian dilakukan dengan model Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan bulan September hingga Desember tahun pelajaran 2021/2022. Jumlah peserta didik yang dilibatkan dalam penelitian sebanyak 52 orang terdiri atas laki-laki 30 dan perempuan 22 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model sangat tepat dan dapat mengatasi kesulitan siswa dalam menulis cerita pendek. Hal ini terbukti karya mereka yang dihasilkan dari pembelajaran daring dan luring beroleh nilai rata-rata sebesar 71 dari lima aspek yang dinilai, yaitu kesesuaian tema dengan isi, sudut pandang, tokoh dan karakter, alur, bahasa. Selain itu, diketahui terjadi peningkatan hasil belajar secara signifikan antara pembelajaran menulis cerita pendek sebelum dan sesudah pembelajaran blended daring–luring dengan model PBL yaitu 63,8 dengan taraf signifikansi sebesar 90%.

Kata Kunci: blended; cerita pendek; luring dan daring, PBL

PENDAHULUAN

Menulis adalah melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat) dengan tulisan: menulis roman (cerita); menulis surat, (KBBI V : 2016). Keterampilan menulis

penting dimiliki oleh setiap orang, karena menulis merupakan sarana komunikasi baik antar individu maupun kelompok sosial dalam mengekspresikan ide, pikiran, perasaan, pengalaman dan imajinasi, yang dituangkan dalam bentuk tulisan baik melalui tulisan berbentuk fiksi maupun nonfiksi. Oleh karena itu, dalam kurikulum 2013 hal tersebut diimplementasikan dalam pembelajaran menulis baik dalam konteks fiksi maupun nonfiksi.

Kemudian, ketika negeri ini dilanda pandemi, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menginstruksikan pemberlakuan kurikulum darurat, sehingga hanya beberapa Kompetensi Dasar yang disampaikan kepada peserta didik. Sebagaimana halnya kelas IX SMP hanya mempelajari delapan KD dari semula 16 KD dalam setahun. Pembelajaran menulis pada semester pertama di kelas IX hanya terdiri dari dua KD yaitu menulis teks pidato dan menulis teks cerita pendek.

Cerita pendek dapat dibedakan dengan novel ataupun novelet. Karena ketiga jenis prosa itu mempunyai unsur-unsur yang sama, seperti penokohan, tema, alur, latar dan gaya bahasa. Jika di dalam novel terdapat detail cerita yang sangat panjang, namun dalam cerita pendek ditemukan hanya sebuah peristiwa yang didukung oleh peristiwa-peristiwa kecil (Thahar, 2014:5). Selanjutnya Thahar mengatakan bahwa esensi cerita pendek yang baik bukan soal pendek panjangnya, akan tetapi bagaimana dalam dan lewat suatu pengisahan peristiwa kecil yang kompak dapat bercahaya suatu pijar pamor kemanusiaan yang menyentuh, yang mengharukan, yang menghimbau pembaca mencicipi setetes madu manis atau racun pahit kemanusiaan (2014:17).

Cerita pendek merupakan jenis karya sastra yang sarat dengan pesan-pesan moral. Isi ceritanya mengisahkan kehidupan manusia secara nyata, bukan hal-hal yang bersifat mustahil. Struktur ceritanya mengandung permasalahan yang harus dipecahkan secara rasional, apakah ending ceritanya bahagia atau tragedi. Namun pembelajaran menulis cerita pendek di SMP pada masa pandemi ini dirasakan masih bermasalah.

Permasalahan di atas, disebabkan oleh beberapa hal. Pertama ketika belajar secara daring, peserta didik tidak mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru secara serempak. Berbagai alasan yang disampaikan oleh peserta didik terutama alasan tidak memiliki kuota. Guru pun tidak bisa melihat secara langsung bagaimana kondisi peserta didik ketika sedang belajar, apakah mereka bersungguh-sungguh atau hanya bermain-main saja. Sehingga akibatnya banyak peserta didik yang tidak mengerjakan tugas.

Alasan kedua, tidak semua materi pembelajaran yang disampaikan secara daring dapat dipahami oleh semua peserta didik. Karakter peserta didik berbeda-beda, apalagi mereka belajar tanpa pengawasan langsung dari gurunya. Peran guru tidak bisa sepenuhnya digantikan oleh teknologi. Hal ini yang memicu anak-anak untuk tidak belajar atau tidak mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru.

Alasan ketiga, teknologi internet memiliki dampak positif dan negatif dalam dunia pendidikan. Selama pembelajaran daring, internet menjadi faktor paling penting dalam menyukseskan pendidikan. Tetapi internet ini dapat pula menjadi penghambat dalam pembelajaran. Anak-anak yang belajar tanpa pengawasan dari orang tua, cenderung

menyalahgunakan gadget untuk bermain game atau menonton youtube. Bahkan hal ini memicu kemalasan dalam berpikir, karena semua jawaban tugas-tugasnya ada pada google.

Permasalahan di atas, berdasarkan pengamatan pada tahun pelajaran 2020/2021 peserta didik kelas IX hanya 66,02% yang mengumpulkan tugas cerita pendek dengan nilai rata-rata sebesar 51. Pencapaian ini sangat rendah, sebanyak 34% anak-anak memilih tidak mengumpulkan tugasnya. Adapun karya tulis cerita pendek yang terkumpul masih jauh dari harapan, baik pengembangan ide dalam strukturnya, kaidah kebahasaan, sudut pandang maupun penokohnya. Bahkan terdapat beberapa cerita pendek yang dikutip dari google.

Setelah satu setengah tahun belajar daring, pemerintah mengizinkan pembelajaran *blended*, yaitu belajar campuran: 50 % mengikuti pembelajaran daring (*sincronus* dan *asincronus*) dan 50 % lagi belajar tatap muka. Hal ini untuk mengatasi permasalahan peserta didik yang *los learning*, dengan persyaratan protokol kesehatan harus tetap dijaga. Namun karena kondisi fasilitas ruangan sangat terbatas, maka pada semester pertama ini setiap peserta didik hanya mendapat giliran tatap muka satu kali dalam seminggu, 2 x 20 menit (40 menit) untuk belajar bahasa Indonesia. Walaupun demikian hal ini lebih baik, guru dan peserta didik dapat bertemu berinteraksi secara langsung.

Model PBL (*Problem Based Learning*) salah satu model yang tepat untuk pembelajaran menulis cerita pendek. Menurut Wena (2009: 91-92) strategi pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*) merupakan strategi pembelajaran dengan karakteristik peserta didik belajar melalui permasalahan-permasalahan praktis yang berhubungan dengan kehidupan nyata dan berupa fakta. Selanjutnya pendapat Woods dalam Sudirman (2020), strategi pembelajaran berbasis masalah dikenal sebagai pembelajaran berdasarkan masalah, yaitu dengan menyajikan kepada siswa situasi masalah yang dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk melakukan penyelidikan beserta pemecahan masalahnya.

Kehidupan yang dirasakan oleh panca indra anak-anak secara nyata, akan lebih mudah untuk diekspresikan kembali baik secara tertulis maupun lisan, daripada menghayalkan sesuatu diluar pengalamannya. Oleh karena itu tema tulisan anak-anak alangkah lebih tepat mengambil permasalahan yang ada pada dirinya sendiri, keluarga ataupun lingkungan masyarakat.

Belajar daring di musim pandemi tentu saja mengalami berbagai permasalahan baik dari segi sosial maupun ekonomi. Dengan berorientasi kepada masalah tersebut, peserta didik mengungkapkan kisahnya dalam bentuk cerita pendek. Hal ini sejalan dengan pendapat Wena (2009) strategi pembelajaran adalah sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Inilah latar belakang penulis menggunakan model PBL dalam pembelajaran menulis cerita pendek.

Melalui penerapan strategi pembelajaran berbasis masalah diharapkan dapat mempermudah siswa untuk menemukan ide yang diambil dari masalah yang ada di sekitar mereka, dan mengembangkan unsur-unsur pembentuk cerpen seperti: tema, tokoh, watak, latar, dan alur cerita.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, fokus tulisan ini adalah bagaimana penggunaan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dalam menulis cerita pendek secara *blended* (daring-luring) pada siswa SMPN 3 Cilenyi Kabupaten Bandung, apakah mampu meningkatkan kemampuan menulis dan mengatasi peserta didik yang *los learning*, serta bagaimana cara mengatasi hambatan yang dialami saat pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek dan mengatasi peserta didik yang *los learning* pada masa pembelajaran musim pandemik melalui pembelajaran PBL dan *blended* (daring-luring).

Keterampilan Menulis Cerpen

Cerita pendek merupakan cerita rekaan atau fiksi yang berbentuk prosa. Emzir mengutip pendapat Aminudin, mendefinisikan bahwa prosa atau fiksi adalah kisah atau cerita yang dikembangkan oleh pelaku-pelaku tertentu dengan pemeran, tahapan dan rangkaian cerita tertentu yang bertolak dari hasil imajinasi pengarangnya sehingga menjalin suatu cerita (2015:254).

Menurut Wicaksana (2013:12), pengertian cerpen adalah suatu cerita fiksi yang berbentuk prosa yang singkat dan pendek (*a fiction in the form of brief and short prose*) yang unsur ceritanya terpusat pada suatu peristiwa pokok. Dalam cerpen, jumlah dan pengembangan pelaku terbatas dan keseluruhan cerita memberikan kesan tunggal.

Adapun menulis cerpen adalah kegiatan mengorganisasikan pikiran, gagasan secara baik dan benar dalam bentuk cerita fiksi yang berupa prosa singkat, padat, ceritanya berpusat pada satu konflik, dan pengembangan pelakunya terbatas serta menimbulkan kesan tunggal. Menulis cerpen bukan sekedar memberitahu sebuah cerita, karena sebuah cerpen bukan hanya menyampaikan cerita, tetapi juga menggambarkan sebuah pengalaman (berbentuk cerita), maka syarat untuk membuat sebuah cerpen hidup adalah bagaimana membawa pembacanya memasuki pengalaman cerita itu (Sudirman, 2020: 4).

Kemampuan menulis hakikatnya adalah mengembangkan keterampilan menulis kreatif.

Dikatakan demikian karena yang akan dijadikan fokus dalam penelitian ini adalah menulis cerita (narasi), yakni cerita narasi atau yang lebih populer dengan sebutan fiksi (cerita rekaan). Jenis cerita fiksi dapat dikembangkan berdasarkan dua sumber, yaitu imajinasi dan fakta (Situmorang, 2021). Cerita pendek walaupun hanya berbentuk cerita rekaan, namun cerita ini mengisahkan kehidupan manusia secara nyata, oleh karenanya fakta-fakta kehidupan sebagai modal dasar penulis sangatlah dibutuhkan.

Pemahaman terhadap struktur cerita merupakan salah satu syarat yang harus dimiliki dan diperhatikan oleh penulis dalam karya tulisnya. Struktur cerita pendek terdiri dari dua lapis yaitu lapis bentuk dan lapis makna. Lapis bentuk atau dikenal dengan struktur prosa fiksi dalam Tjahjono (1998:107) adalah (1) Plot atau Alur, terdiri dari tahapan permulaan, tahapan pertikaian, tahapan perumitan, tahapan peleraian, dan tahapan akhir; (2) karakter dan

karakterisasi. Karakter adalah tokoh-tokoh dalam sebuah cerita. Sedangkan karakterisasi adalah cara pengarang melukiskan tokoh-tokoh dalam cerita yang ditulisnya; (3) latar atau panorama. Latar atau setting adalah tempat, waktu atau keadaan alam/cuaca terjadinya suatu peristiwa. Misalnya: taman, rumah, rumah sakit, sekolah. dan terjadinya apakah pagi, siang, sore, awal tahun, akhir tahun dan sebagainya; (4) titik kisah. Titik kisah adalah bagaimana cara pengarang menempatkan atau memperlakukan dirinya dalam cerita yang ditulisnya. Apakah bertindak sebagai tokoh utama? Apakah sebagai pengamat saja? (5) Gaya. Gaya berarti cara, teknik, maupun bentuk yang digunakan pengarang untuk menyampaikan gagasannya dengan menggunakan media bahasa yang indah dan harmonis serta mampu menciptakan nuansa makna dan suasana yang dapat menyentuh pikiran dan perasaan pembaca. Sementara itu, penilaian cerita pendek menurut Tarigan (1986:180) meliputi tema, sudut pandang, tokoh, alur, dan bahasa

Pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 719/P/2020, tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus, dapat menggunakan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik. Adapun materi pembelajaran menulis cerita pendek di kelas IX SMPN 3 Cileunyi terdapat pada semester ganjil dengan perincian sebagai berikut:

1) Kompetensi Inti (KI-4):

Mencoba mengolah dan menyajikan dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang /teori.

2) Kompetensi Dasar:

- a. Menuangkan gagasan, pikiran, arahan atau pesan dalam pidato (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya) secara lisan dan/atau tulis dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan.
- b. Menuangkan pengalaman dan gagasan dalam bentuk cerita pendek dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan
- c. Menyimpulkan isi teks tanggapan berupa kritik, sanggahan, atau pujian (mengenai lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya) yang didengar dan dibaca
- d. Mengungkapkan rasa simpati, empati, kepedulian, dan perasaan dalam bentuk cerita inspiratif dengan memperhatikan struktur cerita dan aspek kebahasaan

Pembelajaran *Blended*

Pembelajaran *Blended* atau *Blended Learning* merupakan salah satu pembelajaran yang diterapkan pada era *new normal*. Adalah pembelajaran campuran yang memadukan kegiatan belajar mengajar daring (*sinkronus* dan *asinkronus*) dan luring (tatap muka). Lalima (2017) dalam Nurhadi (2020) menjelaskan bahwa *Blended Learning* mengkombinasikan antara pembelajaran *face to face* (tatap muka) dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi yang mempunyai kelebihan antara lain: 1) Peserta didik berinteraksi langsung dengan isi dari pembelajaran. 2) Dapat berinteraksi dengan teman. 3) Berdiskusi kelompok dan bertukar

pendapat, 4) Mengakses *e-library*, kelas virtual. 5) Penilaian *online*. 6) *E-tuitions*. 7) Mengakses dan memelihara blog pembelajaran. 8) Seminar *online* (webinar). 9) Melihat dosen ahli di youtube. 10) Belajar *online* melalui video dan audio. 11) Laboratorium virtual.

Model PBL (*Problem Based Learning*)

Model memiliki arti pola (contoh, acuan, ragam, dan sebagainya) dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan) (KBBI V : 2016-2023). Bagaimana pola atau langkah yang akan dilakukan dalam sebuah kegiatan belajar mengajar untuk mencapai sebuah tujuan. Adapun pengertian model pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* menurut pendapat para ahli yang dikutip Husnul Hotimah (2020) dalam jurnalnya, adalah sebagai berikut:

- 1) Menurut Duch, *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menantang siswa untuk “belajar bagaimana belajar,” bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. Masalah ini digunakan untuk mengikat siswa pada rasa ingin tahu pada pembelajaran yang dimaksud.
- 2) Menurut Arends, *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana siswa dihadapkan pada masalah autentik (nyata) sehingga diharapkan mereka dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan tingkat tinggi dan inkuiri, memandirikan siswa, dan meningkatkan kepercayaan dirinya.
- 3) Menurut Glazer, *Problem Based Learning* merupakan suatu strategi pengajaran dimana siswa secara aktif dihadapkan pada masalah kompleks dalam situasi yang nyata.

Berikut adalah tahapan-tahapan proses belajar mengajar dengan model PBL menurut Arends (2008:55) yang dikutip Nafiah (2020) dalam jurnalnya bahwa langkah-langkah dalam melaksanakan PBL ada 5 fase yaitu (1) mengorientasi siswa pada masalah; (2) mengorganisasi siswa untuk meneliti; (3) membantu investigasi mandiri dan berkelompok; (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya; dan (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

METODE

Penelitian dilaksanakan dengan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan di kelas IX-F SMPN 3 Cileunyi sejak bulan September hingga Desember tahun pelajaran 2021/2022. Jumlah peserta didik sebanyak 52 orang terdiri atas laki-laki 30 dan perempuan 22 orang. Kondisi saat itu masih dalam masa pandemik covid-19. Oleh karenanya pembelajaran dilaksanakan secara *blended* daring dan luring.

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas menurut Arikunto meliputi tahap-tahap sebagai berikut, yaitu (1) adanya permasalahan atau ganjalan yang merupakan suatu kesenjangan yang dirasakan peneliti antara harapan dengan kenyataan; (2) merumuskan masalah; (3) pengumpulan data; (4) analisis data; dan (5) kesimpulan. (2013:13)

Terdapat berbagai temuan yang menjadi pijakan awal untuk kemudian dianalisis dalam laporan penelitian. Peneliti mengumpulkan data dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sebagaimana yang ditegaskan Sudirman (2020) bahwa dokumentasi ialah suatu

cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan, angka, dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti berusaha untuk memaksimalkan dokumentasi segala bentuk temuan yang relevan.

Proses pengumpulan data dilakukan selama proses belajar mengajar dengan menggunakan teknik sebagai berikut:

1) Observasi

Tahap observasi dilakukan oleh observer pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran yang digunakan baik penggunaan media pembelajaran, cara membimbing peserta didik menulis, dan cara guru memberi motivasi.

2) Tes unjuk kerja

Yaitu tahap pengumpulan cerita pendek hasil karya siswa, baik dari kegiatan belajar daring maupun luring. Pengumpulan hasil karya ini dilakukan selama dua minggu, karena terbatasnya waktu PTM.

3) Analisis data

Cerita pendek yang telah terkumpul kemudian dinilai berdasarkan strukturnya dengan menggunakan skala nilai 1-100. Data capaian nilai siswa dianalisis dengan menggunakan tabel analisis, kemudian dihitung persentase setiap unsurnya untuk mengetahui tingkat kelemahan atau kemampuan peserta didik.

Data nilai kemudian diolah dengan menggunakan rumus Chi-kuadrat untuk menguji signifikansi perbedaan data yang diobservasi f_o (frekuensi yang diperoleh berdasarkan data), dengan frekuensi yang diharapkan f_h .

$$X^2 = \sum \frac{(F_o - F_h)^2}{F_h}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengamatan selama proses belajar mengajar dan hasil pengolahan data nilai cerita pendek dapat disajikan sebagai berikut. Pembelajaran daring dan luring yang dilaksanakan selama dua minggu, yakni minggu pertama pembelajaran daring untuk sesi 1 dan luring untuk sesi 2. Kemudian pada minggu kedua pembelajaran daring untuk sesi 2 dan luring untuk sesi 1. Proses pembelajaran luring dilaksanakan secara *asinkronus* yaitu melalui aplikasi *elearning*. Lama pembelajaran yang hanya 40 menit, tidak cukup untuk menyampaikan materi dan berlatih menulis cerita pendek. Oleh karena itu, tatap muka dipergunakan untuk mengeksplor pengetahuan dan kemampuan peserta didik serta menyampaikan materi pokok. Sedangkan kesempatan untuk menyelesaikan LKPD atau tugas menulis cerita pendek dilaksanakan di rumah masing-masing.

Peserta didik kelas IX-F yang berjumlah 52 orang, dalam jangka waktu yang diberikan selama 2 minggu dapat mengumpulkan tugas menulis cerita pendek 100%, baik secara luring maupun daring. Dengan rincian sebanyak 48 peserta didik mencapai KKM 70, sedangkan sisanya 4 orang masih berada di bawah KKM. Adapun rincian ketercapaian per aspeknya diuraikan sebagai berikut.

Kesesuaian tema dengan isi

Tema cerita pendek karya para peserta didik diperoleh nilai rata-rata sebesar 77. Hal ini mengisyaratkan bahwa cerita pendek yang ditulis peserta didik, antara tema dengan isi ceritanya sudah sesuai. Tema yang mengusung masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, baik masalah dirinya, lingkungan keluarga atau masyarakat.

Peserta didik lebih banyak mengangkat tema kemiskinan. Bagaimana hidup menjadi orang yang serba kekurangan. Dengan menempatkan dirinya menjadi tokoh utama, maka seolah-olah cerita tersebut mengisahkan kehidupannya sendiri. Ada pula cerita pendeknya yang menggunakan sudut pandang orang ketiga, mengisahkan kehidupan orang lain. Hanya saja pengembangan isi cerita dari tema yang ia pilih masih kurang nendang atau kurang meyakinkan.

Sudut Pandang

Sudut pandang adalah cara penulis menempatkan dirinya dalam cerita, apakah terlibat menjadi tokoh utama ataukah hanya sebagai pencerita saja atau orang ketiga. Dilihat dari cerpen karya peserta didik, sudut pandang yang mereka gunakan beragam, ada yang menggunakan sudut pandang orang pertama ada pula yang menggunakan sudut pandang orang ketiga. Dalam menentukan sudut pandang semua peserta didik sudah bisa, hal ini dilihat dari ketercapaian rata-rata nilai sebesar 76. Hanya saja masih banyak tumpang tindih dalam menempatkan sudut pandang, mungkin mereka lupa atau bingung. Misalnya dari awal menggunakan sudut pandang ketiga, tiba-tiba menggunakan sudut pandang pertama.

Penokohan dan karakter

Tokoh adalah pelaku cerita yang diciptakan penulis yang berfungsi menghidupkan sebuah cerita. Ada tokoh utama (protagonis), tokoh yang menentang (antagonis), tokoh pembantu (tritagonis). Adapun penokohan adalah cara penulis menggambarkan watak dan karakter pada tokoh cerita, ada yang secara langsung dideskripsikan, ada pula yang secara tidak langsung melalui perbuatan tokohnya. Berdasarkan hasil penilaian, rata-rata nilai tokoh dan penokohan pada cerita pendek peserta didik diperoleh nilai 75. Nilai ini menunjukkan bahwa peserta didik kelas IX-F telah mampu menciptakan tokoh dan penokohnya. Hal yang masih kurang dalam mendeskripsikan karakter tokoh, sehingga banyak cerita yang karakternya hambar atau kurang menyentuh.

Alur/Struktur

Alur atau struktur cerita pendek terdiri dari: orientasi, reorientasi, konflik, resolusi, dan koda. Nilai rata-rata yang diperoleh untuk aspek struktur teks ini adalah sebesar 73. Capaian rata-rata ini mengisyaratkan bahwa peserta didik telah menulis cerita pendeknya sesuai dengan struktur cerita, namun masih belum maksimal.

Kelemahan pada aspek ini adalah pengembangan ide cerita pada setiap tahapannya. Terutama dalam menciptakan konflik dan resolusi. Bahkan ada beberapa peserta didik yang hanya menuliskan pokok-pokok cerita saja.

Bahasa

Aspek kebahasaan sangat luas. Hal-hal yang tergolong kebahasaan adalah penggunaan kalimat efektif, ejaan, gaya bahasa, pengembangan ide atau gagasan. Apabila diteliti secara detail aspek kebahasaan ini paling banyak kelemahannya, terutama dalam hal ejaan. Peserta didik masih sering lupa untuk menulis huruf kapital pada awal kalimat, judul dan nama orang. Demikian pula dalam penulisan tanda baca. Pada akhir kalimat lupa menuliskan tanda titik dan masih juga penempatan tanda koma kurang tepat. Terutama dalam penulisan kalimat langsung, sebelum tanda petik pada akhir kutipan banyak ditemukan tidak menggunakan tanda koma. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap berbagai unsur kebahasaan diperoleh nilai rata-rata aspek kebahasaan sebesar 71. Capaian nilai ini paling rendah dibandingkan dengan aspek-aspek yang lainnya.

Jadi secara klasikal rata-rata nilai yang dicapai sebesar 75. Dilihat dari persentase ketercapaian sebanyak 92,30 % peserta didik mendapat nilai diatas KKM. Adapun aspek yang masih rendah ketercapaiannya adalah kebahasaan 90,38% dan aspek alur 98%, sedangkan aspek lainnya 100% mencapai target KKM.

Pencapaian angka di atas dapat dibandingkan dengan pencapaian nilai pada tahun sebelumnya pada waktu pembelajaran daring penuh tanpa menggunakan model PBL. Perbandingan ketercapaian pembelajaran sebelum dan setelah menggunakan *blended* dapat dilihat pada tabel rata-rata nilai peserta didik berikut.

Tabel 1: Nilai Sebelum dan Sesudah Blended

1. KKM = 70			
NO	ASPEK	NILAI SEBELUM BLENDED 2020/2021	NILAI SESUDAH BLENDED 2021/2022
1.	Tema	50	77
2.	Sudut pandang	55	76
3.	Penokohan	55	75
4.	Struktur	45	73
5.	Bahasa	50	71
	Rata-rata	51	75

Nilai rata-rata 51 pada pembelajaran sebelum menggunakan *blended* dan nilai rata-rata 75 setelah menggunakan *blended* dengan model PBL, menunjukkan sebuah kemajuan. Untuk melihat perbedaan taraf signifikansi antara kedua variabel tersebut dapat dilihat pada table 2.

Tabel 2 Data Perolehan Nilai

	Sebelum Blended 2020-2021	Setelah Blended 2021-2022	
Tugas Terkumpul	34	52	86
Rata-rata Nilai	51	75	126
	84	127	212

Data di atas dapat dibuktikan dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 X^2 &= \sum \frac{(F_o - F_h)^2}{F_h} \\
 &= \frac{(34-52)^2}{52} + \frac{(52-34)^2}{34} + \frac{(51-75)^2}{52} + \frac{(75-51)^2}{34} \\
 &= \frac{-17^2}{52} + \frac{17^2}{34} + \frac{-24^2}{52} + \frac{24^2}{34} \\
 &= \frac{289}{52} + \frac{289}{34} + \frac{576}{52} + \frac{576}{34} \\
 &= 5,55 + 8,5 + 11,08 + 16,94 \\
 &= 42,07
 \end{aligned}$$

Hasil X^2 sebesar 63,8 setelah dikonsultasikan pada table maka harga kritik X^2 adalah d.b. 50 yaitu 63,2 dengan taraf signifikansi 90%. Dengan demikian terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara f_o dengan f_h , pembelajaran menulis cerita pendek sebelum dan setelah pembelajaran *blended* dengan model PBL.

Hambatan-hambatan yang dialami dalam pembelajaran *blended* ini adalah masih ada peserta didik yang enggan datang ke sekolah dan tidak mendapat izin tatap muka oleh orang tuanya, sedangkan belajar daring dari rumah tidak maksimal. Sekain itu, kemungkinan untuk berbuat curang atau menyontek dari internet masih tinggi, karena sulitnya pengawasan.

Kemudian, upaya yang dilakukan guru dalam mengatasi permasalahan ini dengan cara membatasi tema, yaitu permasalahan hidup yang ada dalam diri, keluarga atau masyarakat sekitarnya, dengan menyesuaikan latar cerita dengan lingkungan tempat tinggal atau sekolah. Hal ini pun sesuai dengan model PBL, yaitu menulis berdasarkan masalah yang dialami kemudian mengolahnya dalam sebuah kisah dan berpikir bagaimana solusi mengatasi masalah itu sehingga akhir cerita memiliki kesan atau pesan moral yang positif. Upaya guru dalam mengatasi peserta didik yang *los learning*, adalah dengan berkunjung ke rumahnya (*home visit*). Dengan cara-cara demikian, seluruh peserta didik dapat mengumpulkan hasil karya tulisnya. Dalam kondisi darurat seperti ini, yang paling utama adalah peserta didik mengikuti pembelajaran secara merata.

PENUTUP

Penggunaan model PBL (*Problem Based Learning*) dalam pembelajaran menulis cerita pendek secara *blended* (daring-luring) lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran cerita

pendek sebelum menggunakan model tersebut. Permasalahan yang dialami oleh peserta didik lebih mudah untuk dijadikan sumber utama ide menulis cerita pendek.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, ditemukan peningkatan yang signifikan antara pembelajaran menulis cerita pendek sebelum dan sesudah pembelajaran *blended* daring–luring dengan model PBL yaitu 63,8 dengan taraf signifikansi sebesar 90%. Dengan demikian, model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) dapat digunakan oleh guru bahasa Indonesia dalam pembelajaran menulis cerita pendek baik dalam pembelajaran daring maupun luring.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi (2013), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI (2016-2023), *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi V*, <https://github.com/yukuku/kbbi4>
- Emzir, (2015) *Teori dan Pengajaran Sastra*, Jakarta: Grafindo Persada.
- Hotimah, Husnul, (2020), *Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning*, <https://jurnal.unej.ac.id> diunduh tanggal 27 Juni 2022 pukul 12.30 WIB
- Nafiah, Yunin Nurun (2014) *Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa*, <https://journal.uny.ac.id/> diunduh 28 juni 2022 pukul 20.00 WIB.
- Nurhadi, Nunung, (2020) *Blended Learning Konsep dan Implementasi di Era New Normal Covid 19*, <http://blog.uny.ac.id> diunduh 27 Juni 2022 pukul 14.00
- Sudirman, (2020) *Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Siswa Kelas Xi MIPA 3*, <https://jurnal.umpar.ac.id/> diunduh 19/11/22 pukul 21.00.
- Situmorang, Ade Friska, dkk (2021) *Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas IX di SMP Swasta HKBP Sidikalang Melalui Pendekatan Kontekstual*, Universitas Prima Indonesia, <https://journal.unpack.ac.id/index.php/salaka> diunduh 19/11/22 pukul 20.00
- Tarigan, H.G. (1986), *Menulis Sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Thahar, Haris Efendi, (2014), *Kiat Menulis Cerita Pendek*, Bandung: Angkasa
- Tjahjono, Libertus (1988) *Sastra Indonesia Pengantar Teori dan Apresiasi*, Bandung: Nusa Indah.
- Wena, Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wicaksana, A. 2013. *Pengkajian Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Garuda Waca.